

RULES OF HOCKEY



From 1 January 2017



A Gyepeplabdázás Szabályai Magyarázatokkal „Hatályos: 2017. január 1.-től”

Copyright © FIH 2016

The International Hockey Federation
Rue de Valentin 61
CH – 1004 Lausanne
Switzerland

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

Felelősség és kötelezettségek

A gyeplabdázás minden résztvevőjének ismernie kell a 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 Hoki Szövetség (FIH) nem vállal felelősséget a hiányosságokból, a nem megfelelő szolgáltatásokból, sportlétesítményekből vagy ezek használatából eredő következményekért. A létesítmények, sporteszközök mérkőzések előtti ellenőrzése általános sportolási feltételek meglétére van korlátozva.

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

Hatályba lépés és felhatalmazás

A Gyeplabda Szabályai minden játékosra és hivatalos személyre vonatkoznak. A nemzeti szövetségek maguk dönthetnek a szabályok alkalmazásának időpontjáról, nemzeti szinten. A szabályok – nemzetközi szinten – 2017. január 1-jétől lépnek életbe.

A Gyeplabda Szabályait a FIH Szabálybizottsága adja ki – a FIH felügyelete alatt. – A szerzői jog a FIH-et illeti.

A Szabálykönyv elérhetősége

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

Magyar fordítás: Ferenczi Zsolt, felhasználva Balázs Lajos 2007-ig alkalmazott változatát.
2017.
Tizenkettedik kiadás

A fordítás a Magyar Gyeplabda Szakszövetség felkérésére és engedélyével készült.

Translated with permission of the International Hockey Federation

Reprinted with permission of the International Hockey Federation

Az esetleges hibákról, észrevételekről az alábbi E-mail címre kérek értesítést.

Ferenczi Zsolt,
zsolt.ferenczi@chello.hu

Magyar Gyeplabda Szakszövetség
www.hockey.hu
www.gyeplabda.hu

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés.....	5
Szaknyelv	10
A játék menete.....	13
1. PÁLYA.....	13
2. A CSAPATOK ÖSSZETÉTELE	14
3. A CSAPATKAPITÁNY.....	17
4. A JÁTEKOSOK MEZE ÉS FELSZERELÉSE	17
5. A MÉRKŐZÉS ÉS AZ EREDMÉNY	20
6. A MÉRKŐZÉS EL- ÉS ÚJRAKEZDÉSE.....	21
7. LABDA A JÁTEKTÉREN KÍVÜL.....	23
8. A GÓLLÖVÉS.....	24
9. A JÁTEKOSOK VISELKEDÉSE.....	24
10. A KAPUSOK ÉS A KAPUS KIVÁLTSÁGOKKAL RENDELKEZŐ JÁTEKOSOK VISELKEDÉSE	28
11. JÁTEKVEZETÉS: JÁTEKVEZETŐK	30
12. BÜNTETÉSEK	31
13. A BÜNTETÉSEK ELVÉGZÉSE	32
14. SZEMÉLYES BÜNTETÉSEK	43
Bírászkodás.....	44
1. CÉLOK	44
2. A SZABÁLYOK ALKALMAZÁSA	45
3. JÁTEKVEZETŐI KÉSZSÉG.....	48
4. JÁTEKVEZETŐI JELZÉSEK	51
Pálya specifikációja	54
1. A PÁLYA ÉS TARTOZÉKAI.....	54
2. AZ ÜTŐ:	62
3. A LABDA.....	68
4. A KAPUSOK FELSZERELÉSE.....	68
További információk.....	69

SZABÁLY-CIKLUS

Az új kiadványban szereplő szabályok 2017. január 1-től lépnek hatályba nemzetközi szinten. A Nemzeti Szövetségeknek jogukban áll eldönteni, hogy mikortól vezetik be a szabályokat nemzeti szinten.

A kezdő dátum meghatározott, de nem végleges. Igyekszünk elkerülni minden jelentősebb szabályváltoztatást a közeljövőben. Mindazonáltal kivételes esetekben a FIH fenntartja a szabályváltoztatás jogát. Az esetleges szabályváltoztatásról a FIH értesíti, a Nemzeti Szövetségeket ugyanakkor publikálja a változtatásokat a web oldalán www.fih.ch is.

SZABÁLYOK FELÜLVIZSGÁLATA

A FIH Szabálybizottsága rendszeresen felülvizsgál minden szabályt. 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, és egyedi tornaszabályzatok. Azok az ötletek, melyek már a Szabálybizottság engedélyével kipróbálásra kerültek helyi szinten, vagy korlátozott körülmények között, különösen értékesek. Így a szabályváltoztatások tapasztalati alapon történhetnek.

JÁTÉKSZABÁLYOK A NEMZETKÖZI MÉRKŐZÉSEKEN

A FIH szabály és versenybizottságának az volt a célja, hogy a lehető legjobban lecsökkentsse a különböző tornákon és rendezvényeken előforduló szabályvariációk számát. Az eltérő szabályok zavart okoztak a játékosok, a tisztviselők a nézők, és a TV-közönség egy részénél.

A Gyeplabdázás szabályai és a FIH Torna Szabályozásai nemzetközi szinten mindenhol egyformán érvényesek. A FIH Végrehajtó Testülete megállapodott abban, hogy a FIH tornaszabályzata, mely néhol eltér a szabálykönyvtől szintén alkalmazandó az egyes országok Top Ligáiban a Nemzeti Szövetségek által. Ez pedig kötelező érvényű az említett ligákban 2015 szeptember 1-jétől. Kivéve abban az esetben, ha a Nem-

zeti Szövetségek az úgynevezett „opt-out” lehetőséget választják bizonyos FIH Torna Szabályozások esetében, melyek módosítják a szabálykönyvet. Így ezeket az érintett szabályokat nem alkalmazzák.

A szabálykönyve a gyeplabdázás minden szintjére érvényes, és nemzetközi szinten 2017 január 1-jétől lép hatályba. A Nemzeti Szövetségeknek módjukban áll saját hatáskörükben eldönteni, hogy mikortól alkalmazzák az új szabályokat. Továbbá a szövetségeknek lehetőségük van a FIH-hez fordulni bizonyos szabályozások esetében a fent már említett „opt out” lehetőséget kihasználva bizonyos szabályozásokat mellőzni a Top Ligák alatti szinteken, és/vagy bizonyos meghatározott korcsoportoknál.

Ez a megközelítés segíti a szabályok és a különféle szabályozások közeledését és csökkenti a különféle próba és kíséreti szabályok jelentőségét.

A Top nemzetközi FIH Tornákon korlátozott számban továbbra is jelen lesznek bizonyos szabály variációk. Ide tartoznak például a visszaszámláló óra a büntető kornernél, vagy a 4x15 perces negyedek, melyek speciális felszereltséget és infrastruktúrát igényelnek. Továbbá a videó bíró intézménye továbbra is csak nemzetközi szintű FIH rendezvényeken lesz elérhető, ahol az alkalmazott videó technológia és annak lefedettsége ezt lehetővé teszi. Minden további mérkőzést a gyeplabdázás szabályainak megfelelően kell játszani, kivéve azokban az esetekben, ahol a Nemzeti Szövetség külön egyeztetett a FIH Szabálybizottságával.

A fent említett kimaradási „opt-out” lehetőség kimerítésére, illetve az ezzel kapcsolatos kérvények benyújtására a FIH weboldalán lesz lehetőség a vonatkozó munkacsoportoknál.

SZABÁLYVÁLTOZÁSOK

A FIH Torna Szabályozásai melyek bekerültek az új 2017-es szabálykönyvbe főként a felszerelésekkel azon belül is a különféle védőfelszerelésekkel kapcsolatosak. Elsősorban a kézvédők méretének meghatározásához használt eszköz szerepe fontos, valamint a térdvédő használatának engedélyezése büntető korner védekezése alatt.

A 13.2-es pontban a támadó szabadütések elvégzésével kapcsolatos módosítások megegyeznek a korábban a 2015-ös szabálykönyvhöz kiadott 2016. február 16-i kiegészítésekkel, melyek a FIH weboldalán is szerepeltek.

A szabálymódosítások többsége kozmetikai jellegű és azt a célt is szolgálja, hogy ha lehet, még inkább szinkronban kerüljön a terem és a műfüves szabálykönyv.

Jól látszik, hogy a változtatások marginális volta bizonyítja, hogy nincs szükség különösebb változtatásokra a szabályokat illetően, mely stabilitást eredményez és a sportunk jövőjét és hasznát szolgálja.

Továbbá néhány a korábbi szabályokat letisztázó egyértelműsítő leírás is helyet kapott. Hogy az apróbb változtatásokra is felhívjuk a figyelmet, minden módosított rész mellett baloldalon egy függőleges vonal jelzi a változtatásokat.

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 megjátszása 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.

13.2-es szabály a-pontja: A labdának mozdulatlanak kell lennie szabadütéskor. A játékvezetők néha nem elég szigorúak ebben a kérdésben. Nem követelik meg, hogy a labda valóban egyhelyben 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.

A SZABÁLYOK FEJLŐDÉSE

Hisszük, hogy sportunkat 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 tisztázásra vonatkozóan, elsősorban a Nemzeti Szövetségek részéről. Fontos, és egyben elsődleges forrásnak tekintjük a Nemzeti Szövetségeket a tanácsokat, 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 Szabálybizottság tagjai, 2016:

Elnök:	David Collier
Titkár	Richard Wilson

Tagok

Christian Blasch	Peter Elders
Margaret Hunnaball	Katrina Powell
Alain Renaud	Derek Sandison
Ahmed Essmat Youssef	Beth Smith

Játékos

Egy a résztvevők közül, aki az egyik csapat tagja.

Csapat

Egy csapat maximum 16 személyből áll, akik közül maximum 11 játékos a pályán van és maximum 5 játékos a csere. A játékosok maximális száma szabályozás által 18-ra emelhető.

Mezőnyjátékos

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

Kapus

A csapatok helyszínen lévő résztvevői közül egy, aki teljes védőfelszerelést visel, beleértve legalább a fejvédőt, lábvédőt, kirúgót, és akinek megengedett, hogy kapuskesztyűt, kéz- és más védőfelszerelést viseljen.

Mezőnyjátékos kapus kiváltságokkal

A csapatok helyszínen lévő résztvevői közül egy, aki nem visel teljes védőfelszerelést, de aki a kapus kiváltságaival rendelkezik. Ez a játékos a csapat játékosaitól eltérő színű azonosító mezt visel.

Támadó (Támadó játékos)

A csapat (játékos), aki megpróbál gólt lőni.

Védő (Védőjátékos)

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

Alapvonal

A rövidebb (55 m) határoló vonal

Gólvonal

Az alapvonal a két kapufa között.

Oldalvonal

A hosszabb határoló vonal (91,40 m)

Kör

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.

22-es terület (23-as, a fordító)

Az a pálya mindkét oldalán lévő zárt terület, melyet az alapvonal, az oldalvonalak és az alapvonalról 22,90 m-re, a pályán keresztbe futó vonal határol.

A labda megjátszása (mezőnyjátékos)

A labda, ütővel történő megállítása, eltérítése vagy mozgatása.

Kapura lövés (Shot at goal)

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

A labda elkerülheti a kaput, de ettől az akció még kapura lövés marad, ha a támadó célja az, hogy a kapura irányított lövéssel gólt érjen el.

Ütés (hit)

Az ütővel a labda irányába elvégzett erőteljes „lengető, hintázó” mozdulat.

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

Tolás (push. “slenc”)

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, tolás 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.

Tenyeres oldal (Forehand)

A játékos jobb oldalán lévő labda előrefelé való megjátsszása.

Játszótávolság (Playing distance)

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

Szerelés (Tackle)

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

Szabálysértés (Offence)

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

A JÁTÉK MENETE

1. Pálya

Az alábbi információ és az ábrák a pálya egy egyszerűsített leírását tartalmazzák. A pálya és felszerelésnek részletes specifikációja a FIH irodától igényelhető.

- 1.1. A pálya téglalap alakú, 91,40 m hosszú és 55,00 m széles.
- 1.2. Az oldalvonalak a pálya hosszabbik, míg az alapvonalak a rövidebbik határvonalát jelzik.
- 1.3. A gólvonal a két kapufa közötti alapvonal.
- 1.4. A középvonal a pályán keresztben, annak közepén elhelyezett jelölés.
- 1.5. A 22-esként (hivatalosan 23-as. A ford.) ismert vonalak a pályán keresztben futnak az alapvonalától 22,90 m-re.
- 1.6. Az a terület, melyet körnek nevezünk, a pályán belül, a kapuk körül és az alapvonalak közepével szemben elhelyezett jelölés.
- 1.7. Büntető pontok: 150 mm átmérőjű pontok, melyeket mindkét kapu közepe előtt, a gólvonal belső szélétől 6,40 méterre kell elhelyezni. (A büntető pont közepének kell 6.40 m-re lennie a gólvonal belső szélétől. A ford.)
- 1.8. Minden – a pályán elhelyezett – vonal, jelölés 75 mm széles és a pálya részér képezi.
- 1.9. A pálya minden sarkában 1,20 - 1,50 m magas zászlórudakat kell elhelyezni.
- 1.10. A kapukat a pályán kívül, annak középvonalában kell elhelyezni úgy, hogy mindkét alapvonalat érintsék. A kapuban semmilyen tárgy vagy felszerelés nem lehet. Mint például; sisak, arcvédő maszk, kézvédő, törölköző, vizes palack stb.

2. A csapatok összetétele

- 2.1. A mérkőzés bármely időszakát tekintve mindkét csapatból maximum 11 játékos vehet részt a játékban.

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

A játékot és az időt az ellenfél számára megítélt szabadútéssel kell folytatni. Ha egy másik büntetést ítélték a szabálysértő csapat ellen rögtön az időmegállítás előtt, akkor ezt a büntetés kell végrehajtani.

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

Mindkét csapat játszhat:

- *egy kapussal, aki különböző színű mezben van, és teljes védőfelszerelést visel, beleértve legalább a fejképzőt, lábvédőt, kirúgót. Erre a játékosra kapusként hivatkozik a szabálykönyv. Vagy:*
- *egy kapussal, a kapusnak járó előjogokkal, aki különböző színű mezben van, és akin lehet fejképző (de nem viselhet lábvédőt, kirúgót és egyéb védőfelszerelést) a védekező 22-esen belül. Ennek a játékosnak fejképzőt kell viselnie, amikor büntető kornert vagy büntető lövést végeznek el. Erre a játékosra „játékos kapus előjogokkal” -ként hivatkozik a szabálykönyv. Vagy:*
- *csak mezőnyjátékosokkal. Egyetlen játékosnak sincsenek kapusnak járó előjogai és nem kel különböző*

színű mezt sem viselniük. Nem viselhetnek fejkendőket, kivéve az arcvédő maszkot, ha védekeznek egy büntető lövés, vagy büntető kórner esetén. A csapat minden játékosának azonos színű mezt kell viselnie.

Az ezen opciók közti bármilyen változtatását csereként kell végrehajtani, beleértve a kapus kiváltságokkal rendelkező játékosok cseréjét is, akár éppen pályán kívül, vagy belül vannak.

- 2.3. Mindkét csapatnak megengedett, hogy a nem pályán lévő játékosai közül cseréljen (A pályán lévőket. A fordító)
- Cserélni bármikor lehet, kivéve a megítélt büntető kórner alatt, annak befejezéséig. A megítélt büntető kórner alatt csak a védekező kapus vagy a kapus jogokkal bíró mezőnyjátékos sérülése, illetve kiállítása esetén lehet cserélni.

Ha egy újabb büntető kórnerit ítélték meg, mielőtt az előző büntető kórner befejeződött volna, a megsérült, illetve kiállított védekező kapuson vagy a kapus jogokkal bíró mezőnyjátékoson kívül más játékost nem szabad cserélni mindaddig, amíg az újabb büntető kórner be nincs fejezve.

Büntető kórnerlövésnél a védekező kapust (értsd: aki a teljes védőfelszerelést viseli), aki megsérül, vagy akit kiállítanak, egy másik teljes védőfelszerelést viselő kapusra, vagy egy kapus jogokkal bíró mezőnyjátékosra lehet cserélni.

Büntető kórnerlövésnél a védekező mezőnyjátékost, aki kapus jogokkal bír, és aki megsérül, vagy akit kiállítanak, egy másik kapus jogokkal bíró mezőnyjátékosra lehet cserélni, de helyette nem jöhet be teljes védőfelszerelésben lévő kapus.

Büntető kórnerlövés alatt, annak befejezéséig nem lehet cserélni, ha a csapat csak mezőnyjátékosokkal játszik.

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 hány játékost cserélnek, és hogy az egyes játékosokat hányszor cserélik le vagy be.
- c. Cserélni csak akkor lehet, ha a lecserélt játékos elhagyta a játékteret.
- d. A kiállított játékost, amíg kiállítása tart nem lehet lecserélni.
- e. A kiállítás letelte után a kiállított játékost a nélkül is le lehet cserélni, hogy visszamenne a pályára.
- f. A mezőnyjátékosok csere esetén, a félvonaltól 3 méteren belül, a pálya játékvezetővel egyeztetett oldalán léphetnek pályára vagy hagyhatják el azt.
- g. Az időt meg kell állítani a kapuscseréhez (értsd: aki az összes védőfelszerelést viseli), de más cseréhez nem.

Ahhoz, hogy a teljes védőfelszerelést viselő kapust becseréljék, rövid időre megállítják az órát. Az időmegállítást azonban nem terjesztik ki arra, hogy a becserélendő kapus fel- vagy levegye a védőfelszerelését, ha a pályán lévő kapus megsérült vagy kiállították. Ha szükséges a játékot egy eltérő színű mezben lévő, kapusjogokkal bíró mezőnyjátékoskal vagy egyszerűen egy mezőnyjátékoskal kell folytatni addig, amíg a cserkapus fel- vagy leveszi a védőfelszerelését.

- 2.4. A mezőnyjátékosok, akik sérülés ellátása, felfrissülés, szerelésigazítás miatt (vagy bármilyen, de nem csere szándékkal) hagyják el a játékteret, a két 22-es között térhetnek vissza a pályára, a pálya azon oldalán, melyet a cserére használnak.

A játéktér elhagyása és az arra való visszatérés (pl. mikor a védekező játékos büntető kórner elvégzésekor védőmaszkot vesz fel) bármely arra alkalmas részén történhet.

- 2.5. A mérkőzés alatt a játékvezetők engedélye nélkül, a mezőnyjátékosokon, a kapus jogokkal rendelkező mezőnyjátékosokon, a kapusokon és a játékvezetőkön kívül más személy nem tartózkodhat a pályán.
- 2.6. A pályán, vagy azon kívül lévő játékosok a játékvezetők hatáskörébe tartoznak a mérkőzés alatt, beleértve a félidei szünetet is.
- 2.7. A sérült, vagy vérző játékosnak el kell hagynia a pályát, ha csak orvosi indokok nem akadályozzák ezt. A játékosok nem léphetnek pályára, míg sérülésüket nem látták el. A játékosok nem viselhetnek vérrel szennyezett öltözéket.

3. A csapatkapitány

- 3.1. A csapatokból egy-egy játékost csapatkapitánynak kell ki nevezni.
- 3.2. Helyettes csapatkapitányt kell megnevezni, ha a csapatkapitányt kiállítják.
- 3.3. A csapatkapitánynak megkülönböztető szalagot, vagy hasonló megkülönböztető jelzést kell viselnie a felkarján, 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.

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 Versenyszabály a FIH irodától 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 játékosokra nézve veszélyes lehet.

A mezőnyjátékos:

- *védőkesztyűt viselhetnek, mely nem növeli meg jelentősen a kéz természetes méretét. Bármely olyan kézvédőnek, melyet a játék közben, vagy a kornervédekezésnél viselnek, kényelmesen illeszkednie kell (összenyomás nélkül) egy nyitott 290mm hosszú 180mm széles és 110mm magas dobozba.*
- *számára ajánlott, hogy sípcsont-, boka- és fogvédőt viseljen.*
- *bármilyen testvédőt viselhetnek, beleértve: (lábvédő, térdvédő a kornervédekezés alatt) a normál ruházatuk alatt. Az erre a célra használt térdvédőket a sporszár felett kell viselni és annak színének a sporszár színével megegyezőnek kell lennie.*
- *a mérkőzés alatt, kizárólag egészségügyi okokból:

Arcvédő maszkot viselhet, mely sima, leginkább átlátszó vagy fehér, máskülönben egyszínű és az arccal egy síkban van (Nincs kiálló része, mely balesetet okozhat. A ford.)

Puha fejevédőt- vagy puha műanyag védőszemüveg formájában szemvédőt viselhet. (védőszemüveg puha bevonatú kerettel és műanyag lencsékkel)

Az egészségügyi okokat egy arra hivatott személy kell, hogy felmérje és az érintett játékosnak meg kell értenie az orvosi felügyelet alatti játék esetleges hatását.*
- *a kiskorner vagy büntető lövés ide alatt – a védekezők körön belül - amikor a kiskornert vagy büntető lövést*

hárítják arcvédő maszkot vagy fémrácsos maszkot viselhetnek, mely sima, leginkább átlátszó, vagy fehér, máskülönbén egyszínű és az arccal egy síkban van, követi az arc kontúrjait. A maszk viselésének célja a biztonság. Mindaddig, míg a fent megfogalmazottak szellemének megfelelő, annak viselését engedélyezni kell.

- *a maszk viselése közben az érintett játékos számára nem megengedett, hogy kihasználva védettségét, más játékosal szemben veszélyes helyzetet idézzon elő.*
- *a kapus kiváltságokkal rendelkező játékoson kívül más játékos nem viselhet fej- vagy arcvédőt semmilyen más helyzetben sem.*

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

A kapusoknak (értsd: akik a teljes védőfelszerelést viselik) a védőfelszerelésük, vagy ruházatuk fölött kell viselni ezt a mezt. Kivételt képez ez alól a könyökvédő, a mezüknek azt nem kell takarnia.

- 4.4. A kapus védőfelszerelést visel, mely legalább fej- és lábvédőből, kirugóból áll. Ha a kapus büntetőt lő, akkor le veheti a fejjvédőt, a kézzvédőt.

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

- 4.5. A kapus kiváltságokkal rendelkező mezőnyjátékos - amikor a védekező 22-esen belül van - fejjvédőt viselhet. A fejjvédő kötelező, ha büntető kornert vagy büntetőt véd.

A kapus és a kapus kiváltságokkal rendelkező mezőnyjátékos számára ajánlott fejjvédő, a teljes arcot védő sisakból áll és a teljes fejet és torkot beborítja.

- 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 található lapos hajlított fejből áll.
- Az ütő sima és nem tartalmaz durva vagy éles részeket.
 - Az ütőnek - az eredeti vagy az utólagos borítás kiegészítésekkel együtt - át kell férnie egy 51mm belső átmérőjű karikán.
 - Az ütő hossz menti görbülete, az ütő teljes hossza alatt sima és folytonos kel legyen, az ütő játszó vagy ellenkezőoldalán, de mindkettőn egyszerre nem lehet. A hajlítás mélysége nem lehet nagyobb, mint 25 mm.
 - Az ütőnek meg kell felelnie a Szabálybizottság előírásainak.
- 4.8. A labda kemény, gömbölyű és fehér (vagy megegyezés szerint olyan színű, mely elüt a pálya borításának színétől)

A labda, az ütő és a kapusfelszerelés részletes specifikációjáról a Szabálykönyv végén található fejezetben olvashatnak.

5. A mérkőzés és az eredmény

- 5.1. A mérkőzés kétszer 35 perces félidőkből áll 5 perc szünettel.

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

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

Ha közvetlenül a félidő vagy a mérkőzés vége előtt 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. 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 lövésekkel való eldöntéséről a FIH weboldalról letölthető (Torna szabályzatok) adnak felvilágosítást.

6. A mérkőzés el- és újrakezdése

- 6.1. Pénzfeldobást hajtanak végre

- a. Az a csapat, amelyik a pénzfeldobást nyeri, választhat, hogy melyik kapura kíván támadni a mérkőzés első félidejében vagy inkább azt, hogy középkezdést hajt végre.
- 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 második félidőben a játékirányt megfordítják.

- 6.3. Középkezdést kell elvégezni:

- a. a mérkőzés elindításához. Annak a csapatnak az egyik játékosa végzi el a középkezdést, amelyik a pénzfeldobást nyerte és a középkezdést választotta.

Ellenkező esetben a másik csapat egyik játékosa végzi el a középkezdést.

- b. a félidő lejártá után. Annak a csapatnak az egyik játékosa végzi el a középkezdést, amelyik nem kezdte a mérkőzést.
- c. Gólszerzést követően. 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. Bármelyik irányban meg lehet játszani a labdát.
- c. A középkezdést elvégző játékoson kívül minden játékosnak azon a térfélen kell lennie, amelyiken az a kapu található, amelyiket védenek.
- d. A középkezdés elvégzéséhez a szabadütésre vonatkozó szabályt kell alkalmazni.

6.5. A játékot bulival kell újraindítani mikor az időt, vagy a játékot sérülés vagy bármilyen más okból megállították, de nem ítélték büntetést.

- a. A bulit ahhoz a helyhez közel kell végrehajtani, ahol a labda a játék megállításánál volt. A labda nem lehet 15 méternél közelebb az alapvonalhoz, és 5 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 egyikük megjátssza a labdát.

- d. A többi játékosnak legalább 5 méterre kell lennie a bilitól.
- 6.6. Ha egy befejezett büntető lövés után nem születik gól, akkor az egyik védőjátékos az alapvonaltól 15 méterre a gólvonal közepe előtt szabadütéssel indítja újra a játékot.

7. Labda a játéktéren kívül

- 7.1. A labda nincs játékban, ha teljesen elhagyja az alap- vagy az oldalvonalat.
- 7.2. Annak a csapatnak az egyik játékosa indítja újra a játékot, amelyik nem utolsónak érintette vagy játszotta meg a labdát, azelőtt, hogy az kiment volna a játéktérről.
- 7.3. Mikor a labda az oldalvonalon kívülre kerül, a játékot ott kell újraindítani, ahol a labda az oldalvonalon átment. A játék újra indításához a szabadütésre vonatkozó szabályt kell alkalmazni.
- 7.4. Amikor a labda az alapvonalon túra kerül és nem löttek gólt, akkor az alábbiakat kell alkalmazni:
 - a. Ha a labdát egy támadó játszotta az alapvonalon túlra, akkor a játékot 15 méterre az alapvonalától, azaz szemben, ahol a labda az alapvonalat keresztezte, kell újraindítani. A játék újra indításához a szabadütésre vonatkozó szabályt kell alkalmazni.
 - b. Ha a labdát - nem szándékosan - egy védő játszotta az alapvonalon túlra, vagy a kapus, vagy kapus joggal rendelkező mezőnyjátékos térítette el azt, akkor a játék a 22-esről folytatódik, abban a vonalban, ahol a labda elhagyta a pályát.

Mivel a labdát a 22-es vonalra helyezzük a labda az értelmezés szerint a 22-esen belül van. Így az erre az esetre vonatkozó szabályok érvényesek. (Tehát a labda nem játszható be közvetlenül a körbe A ford.)

- c. Ha a labdát az egyik védő szándékosan az alapvonalon túlra játszotta – kivéve, ha azt a kapus vagy kapus jogokkal rendelkező mezőnyjátékos térítette el - akkor a játékot büntető kornerral kell újraindítani.

8. A góllövés

Elrendelt kísérleti szabály

- 8.1. Gólt akkor lőttek, ha:

a körön belül a labdát egy támadó játssza meg és a labda a kört el nem hagyva teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon a keresztléc alatt.

A labdát megjátszhatja egy védekező játékos, vagy érintheti a testét az előtt vagy az után, hogy azt egy támadó bejátszotta a körbe.

9. A játékosok viselkedése

A játékosok mindig felelősségteljesen kell, hogy viselkedjenek.

- 9.1. A mérkőzést két csapat játssza. Mindkét csapatból egyszerre 11 játékosnál több nem lehet a pályán.
- 9.2. A pályán lévő játékosnak a kézben kell tartania ütőjét és nem használhatja azt veszélyes módon.
- A játékos nem emelheti át ütőjét más játékos feje fölé.*
- 9.3. A játékos nem érinthet, nem foghat meg, nem akadályozhat másik játékost, annak ütőjét vagy ruházatát.
- 9.4. A játékos nem félemlíthet meg, nem tarthat fel másik játékost.
- 9.5. A játékos nem játszhatja meg a labdát az ütő hátoldalával. (back stick)
- 9.6. A játékos ütője tenyeres oldalának élével nem ütheti meg erősen a labdát.

Ez a szabály nem tiltja meg, az ütő tenyeres oldalának élével történő játékot, ha az akció jól kontrollált, vagy szerelés során, mikor az ellenfél ütője fölött át-emeli a labdát, vagy amikor a földön fekvő kapus vagy kapus előjogokkal rendelkező mezőnyjátékos fölött át-emeli a labdát, vagy hosszú húzott lövés esetén a földön.

Az ütő fonák oldali élének a használata (Argentín backhand) technikai elemmé fejlődött és engedélyezett, és a veszélyes játék alapján kell megítélni.

- 9.7. A játékos megállíthatja, fogadhatja, eltérítheti a labdát kontrolláltan a pálya bármely részén váll felett is, ha az nem veszélyes, vagy nem vezet veszélyes helyzethez.

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

A labdát akkor is veszélyesnek kell tekinteni, ha az a játékosok szabályos kitérő mozgását okozza. (Úgy mozog, hogy ne találja el a veszélyes labda. A ford.)

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

- 9.9. A játékos, az ütés során szándékosan nem emelheti meg a labdát kivéve a kapura lövést.

A magasan elvégzett ütést kizárólagosan azon az alapon kell megítélni, hogy szándékos volt vagy sem. Ha a pálya bármely részéről elvégzett ütés, szabad-ütés során a labda – nem szándékosan, de – megemelkedik, akkor ezt nem kell szabálytalannak tekinteni, hacsak nem okoz veszélyt.

Az megengedett – még a körön belül is -, hogy a labdát az ellenfél ütője vagy a földön lévő teste fölött át-emeljék, hacsak az akciót nem ítélik veszélyesnek.

A játékosok a labdát „kiemelhetik” (Flick vagy Scoop mozdulattal), ha az nem veszélyes. Akkor tekintjük az ellenfél irányába történő kiemelést veszélyesnek, ha az 5 méteren belül történik. Amennyiben az ellenfél

tisztán a lövésbe vagy a támadó játékosba fut bele, oly módon, hogy meg sem kíséri a labda ütővel történő megjátzását, ezt veszélyes játék miatt szabálytalannak kell ítélni.

- 9.10. A játékosok 5 m-nél nem lehetnek közelebb a kiemelés során a leeső labdát fogadó játékoshoz addig, amíg a labda nincs lekezelve, birtokolva, illetve nincs a földön.

Annak a játékosnak (initial receiver) van joga a labda levételéhez, akinek a kiemelés szól. Ha nem tisztázott, hogy melyik játékos az, akinek a kiemelés szól, akkor a kiemelést elvégző játékos csapata át kell, hogy engedje a labda levételének lehetőségét az ellenfélnek.

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

Nem mindig szabálytalan az, ha a labda hozzáér a mezőnyjátékos lábához, kezéhez vagy testéhez. A játékos csak akkor követ el szabálytalanságot, ha ezekből a mozdulatokból előnyt szerez, vagy szándékosan úgy helyezkedik, hogy ilyen módon állíthassa meg a labdát.

Nem szabálytalan az, ha a labda eltalálja a mezőnyjátékos ütőt tartó kezét, ha a labda egyéb-ként a mezőnyjátékos ütőjét találná el.

- 9.12. A játékos nem akadályozhatja ellenfelét, aki megkísérli megjátszani a labdát.

A játékos akadályoz, ha

- „beletolat” ellenfelébe,*
- fizikailag ütővel vagy testtel akadályozza ellenfelét,*
- eltakarja („árnyékolja”) a labdát ütőjével, vagy teste bármely részével és ezzel megakadályoz egy szabályos szerelést.*

Az álló játékos számára megengedett, hogy bármely irányba nézzen (forduljon, A ford.), mikor a labdát fogadja.

A labdát birtokló játékosnak megengedett, hogy bármilyen irányba elinduljon a labdával kivéve, ha ellenfele testébe vezeti azt, vagy a játszó távolságra lévő, labdát megjátszani akaró ellenfél és a labda közé helyezkedik.

Szabálysértést követ el az a játékos, aki ellenfele elé fut vagy elzárja ellenfelét a labda szabályos megjátszásától, 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 vagy a kapus előjogokkal rendelkező mezőnyjátékost) a kiskorner lövés során.

- 9.13. A játékos addig nem szerelhet, amíg nincsen abban a helyzetben, hogy az ellenfele testének érintése nélkül megtehesse azt.

Bármely felelőtlen mozdulat, mint például a becsúszó szerelés és egyéb komoly kontaktussal járó akciók, melyek földre vihetik az ellenfelet és sérülést okozhatnak, szabálytalanok és a megfelelő szankcióval, vagy személyes büntetéssel sújtandók.

- 9.14. A játékos szándékosan nem léphet be ellenfele kapujába, vagy nem futhat el egyik kapu mögött sem.
- 9.15. A játékos, a megítélt büntető kórner vagy büntető lövés befejezéséig nem cserélhet ütőt, kivéve, ha az a továbbiakban nem felel meg az ütőre vonatkozó előírásoknak.
- 9.16. A játékos nem dobhat semmilyen tárgyat, felszerelése egyetlen részét sem a pályára, a labda felé, más játékos vagy személy, vagy a játékvezető irányába.

Büntető kórner elvégzését követően, ha a labda bármilyen eldobott, vagy elhagyott tárgynak ütközik, mint például

kézvédő, térdvédő, arcmaszka, szabadütést kell ítélni, ha ez a körön kívül történik és büntető kornert, ha a körön belül.

- 9.17. A játékos nem késleltetheti a játékot, hogy az időhúzásból előnyt szerezzen.

10.A kapusok és a kapus kiváltságokkal rendelkező játékosok viselkedése

- 10.1. A kapus, aki védőfelszerelést visel, amely legalább a következők: fejkvédő, lábvédő, kirúgó nem vehet részt a játékban azon a 22-es vonalon túl, amelyet a csapata véd, kivéve büntető lövés esetén.

A kapus számára a fejkvédő viselése mindig kötelező kivéve, ha büntető lövést végez el.

- 10.2. A kapus kiváltságokkal rendelkező játékos, ha fejkvédőt visel, nem vehet részt a játékban azon a 22-esen túl, amelyet a csapata véd, de ha leveszi fejkvédőjét, akkor az egész pályán részt vehet a játékban.

A kapus kiváltságokkal rendelkező játékos számára a fejkvédő viselése mindig kötelező kivéve, ha büntető lövést végez el.

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

- a. a teljes védőfelszerelésben lévő kapusnak megengedett, hogy használja ütőjét, lábfejét, kirúgóját, lábát vagy lábvédőjét, hogy a labdát mozgassa. Használhatja ütőjét, lábfejét, kirúgóját, lábát, lábvédőjét vagy testének más részét, hogy megállítsa vagy eltérítse a labdát bármilyen irányba, beleértve az alapon túlra is.

A kapusnak nem megengedett, hogy más játékosokra nézve veszélyesen viselkedjen azzal, hogy kihasználják a védőfelszerelés viseléséből adódó előnyöket.

- b. a kapus kiváltságokkal rendelkező játékosnak megengedett, hogy használja ütőjét, lábfejét, vagy lábát, hogy a labdát mozgassa. Használhatja ütőjét, lábfejét, lábát vagy testének más részét, hogy megállítsa vagy eltérítse a labdát bármilyen irányba, beleértve az alapvonalon túlra is.
- c. a teljes védőfelszerelésben lévő kapusnak és a kapus kiváltságokkal rendelkező játékosnak megengedett, hogy használja karját, kezét és testének más részét, hogy a labdát eltolja, ellökje.
- d. A „c” pontban szereplő akció csak olyan közbelépés részeként megengedett, mely során a kapus vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos gólt akadályoz meg, vagy abban az esetben, ha a labdát ezzel egy gólszerzési akcióból távolítja el. A szabály nem engedi meg, hogy a kapus vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos karjával vagy kezével erőteljesen, messzire mozgassa a labdát.

10.4. A kapus vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos nem feküdhethet a labdára.

10.5. Ha a labda azon a körön kívül van, ahol a kapus vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos védekezik, akkor csak az megengedett, hogy az ütőjükkel játsszák meg a labdát.

A védekező körön kívül lévő kapus kiváltságokkal rendelkező játékost mezőnyjátékosnak kell tekinteni.

11. Játékvezetés: játékvezetők

- 11.1. A mérkőzést két játékvezető vezeti. A játékvezetők alkalmazják a szabályokat és megítélik „fair play”-t.
- 11.2. A játékvezetők a mérkőzés során elsődlegesen a pálya egyik ténfelén meghozott döntésekért felelősek.
- 11.3. A játékvezetők a pálya egyik ténfelén történő, a körön belüli szabadütéssel, büntető kórnerrel, büntető lövéssel és góllal kapcsolatos döntésekért felelősek.
- 11.4. A játékvezetők felelősek azért, hogy egy írott feljegyzést vezessenek a szerzett gólokról, a figyelmeztetésekről, illetve kiállításokról.
- 11.5. A játékvezetők felelősek a teljes játékidő lejátszásáért, a félidők végének jelzéséért, illetve az időn túli büntető kórner végének jelzéséért.
- 11.6. A játékvezető a sípjába fúj:
 - a. a mérkőzés mindkét fél idejének elindításához és befejezéséhez,
 - b. a buli indításához,
 - c. a szabálytalanság miatt megítélt büntetés jelzéséhez,
 - d. a büntető lövés megkezdéséhez, illetve befejezéséhez,
 - e. a gól jelzéséhez,
 - f. a mérkőzés újra indításához gólszerzést követően,
 - g. büntető lövést követően a mérkőzés újra indításához, ha nem született góllal
 - h. a mérkőzés megállításához a teljes felszerelésben lévő kapus cseréje esetén és a mérkőzés újra indításához a csere végrehajtása után

- i. a mérkőzés bármilyen más okból történő megállításhoz, illetve újra indításához,
- j. ha szükséges jelezze, hogy a labda teljes terjedelmével elhagyta a pályát.

11.7. A játékvezető nem folytathat edzői tevékenységet a mérkőzés alatt.

11.8. A játék folytatódik, ha a labda eltalálja a játékvezetőt, más ellenőrizetlen személyt, vagy bármilyen elvesztett tárgyat a pályán, (kivéve, ha a 9.16-os pont megítélése alá esik).

12. Büntetések

12.1. Előnyszabály: Büntetést csak akkor ítélnék, ha a csapat, vagy annak egy játékosa hátrányba kerül azáltal, hogy az ellenfél megszegi a szabályokat.

12.2. Szabadütést kell ítélni az ellenfél javára:

- a. a két 22-s között, a bármelyik játékos által elkövetett szabálysértésért.
- b. a védekező csapat 22-sén belül, a támadó játékos által elkövetett szabálysértést,
- c. a védekező csapat 22-sén belül, az egyik védő által a körön kívül, nem szándékosan elkövetett szabálysértésért.

12.3. Büntető kornert kell ítélni:

- a. az egyik védő által a körön belül elkövetett szabálysértésért, amellyel nem akadályozott meg egy lehetséges góllövést,
- b. egy védő által szándékosan, a körön belül, egy olyan ellenfél ellen elkövetett szabálysértésért, aki nem birtokolta a labdát vagy nem volt lehetősége megjátaszani azt,

- c. egy védő által a körön kívül, de a védekező csapat 22-sén belül szándékosan elkövetett szabálysértést,
- d. ha egy védő szándékosan az alapvonalon túlra játszsza a labdát,

A kapus, vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos ütőjével, védőfelszerelésével vagy teste bármely részével eltérítheti a labdát, bármelyik irányba, beleértve az alapvonalon túlra való eltérítést is. (Rendszeresen hibásan ítélnék a hazai bírók ebben az esetben. A fordító.)

- e. ha labda elakad az egyik játékos ruházatában vagy védőfelszerelésében, ha a védőjátékos a védekező csapat körén belül van.

12.4. Büntető lövést kell ítélni:

- a. az egyik védő által elkövetett szabálytalanságért, mellyel egy valószínű góllövést akadályoz 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 (Lapok felmutatása. A ford.)
- c. a büntetést megítélése után meg lehet fordítani, ha a büntetést elvégző csapat szabálytalankodik.

13.A büntetések elvégzése

13.1. A szabadütés helye:

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

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

A szabadütés helyét, a 22-sen belül, fokozott precizitással kell kijelölni.

- b. Azt a szabadütést, amit a körön kívül ítéltek meg a védők javára, az alapvonaltól 15 méteren belül, azt az alapvonaltól 15 méterre, a szabálysértés vonalában, az oldalvonalal párhuzamosan kell elvégezni.

- 13.2. Szabadütés, középkezdés, vagy a labda játékba hozásának elvégzése, ha a labda a pályán kívülre került:

A szabály minden része megfelelően alkalmazandó szabadütés, középkezdés, illetve a labda újra játékba hozásának esetén, ha az a pályán kívülre került.

- a. A labdának mozdulatlanul kell lennie.
- b. Az ellenfeleknek legalább 5 méterre kell lenniük a labdától.

Ha egy ellenfél 5 méternél közelebb van a labdához, nem zavarhatja meg a szabadütés elvégzését. Továbbá nem játszhatja meg, vagy tehet kísérletet a labda megjátására.

Ha ez a játékos nem kísérel meg megjátítani a labdát semmilyen módon, illetve nem próbálja befolyásolni a játékot, a szabadütés késleltetése nem szükséges.

- c. Ha a támadók szabadütéshez jutnak a 22-sen belül. Minden játékosnak legalább 5 méterre el kell távolodnia a labdától kivéve a szabadütés végrehajtóját. Kivéve továbbá az alábbiakban leírtakat: A támadó

csapat javára a körtől 5 méteres távolságon belül megítélt szabadütések esetében.

- d. A labdát „tolni (push)”, „ütni (hit)”, „emelni (flick)” vagy „kanalazni (scoop)” lehet.
- e. A labda azonnal megemelhető „tolva (push), emelve (flick), vagy kanalazva (scoop)”, azonban szándékosan „ütve (hit)” nem.
- f. A 22-sen belül a támadók javára megítélt szabadütést követően a labdát nem lehet bejátszani a körbe addig, míg az nem tett meg legalább 5 métert, nem szükségszerűen egy irányban, vagy nem érintette a védekező csapat valamelyik játékosa.

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

- a játékos bármennyig folytathatja a labda megjátszását de,

- a labdának legalább 5 métert kell haladnia, mielőtt

- a játékos bejåtssza azt a körbe ütve, vagy tolv (,pushing”).

Másként:

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

Egy a támadó csapat javára a körtől 5 méteren belül megítélt szabadütés esetében a labda nem vezethető vagy üthető (játszható) be a körbe, egészen addig, míg az 5 métert nem tett meg, vagy egy védekező játékos nem érintette azt. Ennek alapján azok a védekező játékosok, akik a körön belül vannak, tehát 5 méteren belül a szabadütés helyétől nem zavarják annak elvégzését. Ennek megfelelően pedig

a körön belül végig követhetik a körön kívül a szabadütést elvégző játékost, mely önpasszt végez. Ebből azonban az is következik, hogy nem kísérhetnek meg megjátszani a labdát, vagy támadhatják, befolyásolhatják a szabadütés elvégzőjét, mindaddig, amíg az 5 métert nem tett meg, vagy egy védekező csapattársuk nem érintette a labdát, egy olyan, mely jogosult a labda megjátszására.

Azok a játékosok, akik a körön belül vagy kívül 5 méterre, vagy annál távolabbra voltak, a szabad, ütés helyétől, annak megítélésekor, nem mozdulhatnak a szabadütés helye felé és álló helyzetben sem maradhatnak, így vagy úgy az 5 méteres távolságot meg kell tartaniuk, míg a szabadütést elvégzik.

A fentiekől eltérő esetekben, minden a labdamegjátszására tett kísérletet, közbeavatkozást, védőjátékos, vagy az 5 méteres távolságot nem betartó támadó játékos ellen a megfelelő szankciót kell alkalmazni.

Amennyiben a 22-en belül megítélt szabadütést követően az idő megállításra került, a játék újraindításakor, a szabadütés elvégzésekor a szabadütést elvégző játékoson kívül senki sem tartózkodhat a labdához 5 méternél közelebb.

A labda átjátszható magasan a kör felett úgy, hogy az a körön kívül ér földet. Abban az esetben, ha ez nem veszélyes (megítélése a veszélyes játék szabályai alá esik). A labda azonban nem játszható meg a kör felett vagy a körön belül más játékos által, míg a levegőben van.

13.3. A büntető kórner elvégzése.

- a. A labdát az alapvonalra, a kapufától legalább 10 méterre, a körön belülré helyezzük azon az oldalon, amelyiket a támadók előnyben részesítenek.

- b. Az egyik támadó beadja (tolja vagy üti) a labdát anélkül, hogy szándékosan megemelné azt.
- c. A beadást elvégző játékos egyik lába a körön kívül kell, hogy legyen.
- d. A többi támadó a pályán, de körön kívül kell, hogy legyen, úgy hogy, ütjük, kezük, lábuk nem érintheti a pálya talaját a körön belül.
- e. A beadást elvégző játékoson kívül sem támadó, sem védő nem lehet 5 méternél közelebb a labdához, amikor a beadást elvégzik.
- f. Nem több mint 5 védekező játékos, beleértve a kapust is, vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékost, ha van ilyen, az alapvonal mögött kell, hogy legyenek úgy, hogy ütjük, kezük vagy lábuk nem érintheti a talajt a pályán belül.

Amennyiben a büntető kornert védő csapat úgy dönt, hogy kizárólag 5 mezőnyjátékossal védekezik, akkor a fent említett védőjátékosok közül senkit sem illetnek meg a kapusra vonatkozó előjogok.

- g. A többi védőjátékos a félvonal mögött kell, hogy legyen.
- h. Amíg a labda nincs megjátssza, a labda beadását végző játékos kivételével senki sem léphet a körbe, és a védők közül senki sem lépheti át az alapvonalat.
- i. A beadást végző játékos a labda megjátsszása után, még egyszer nem játszhatja meg, illetőleg nem maradhat, nem közelíthet játszó távolságra a labdához mindaddig, míg egy másik játékos nem játssza azt.
- j. A kapura lövés mindaddig nincs megengedve, míg a labda ki nem jött a körből.
- k. Ha az első kapura lövés ütéssel történik (ellentétben a tolással „push”, emeléssel „flick” vagy kanalazás-

sal „scoop”), akkor, a labdának olyan pályán kell áthaladnia a gólvonalon, mely nem haladhatja meg a 460mm-es magasságot (a belső palánk magassága) mielőtt eltérítenék azt, ahhoz, hogy gólt érjenek el.

Ezek az előírások akkor is érvényesek, ha az első kapura lövés előtt az egyik védő testtel vagy ütővel érinti a labdát.

Ha az első kapura lövés ütéssel történik és ha a labda túl magas keresztezné a gólvonalat, akkor ezt annak ellenére is büntetni kell, ha a labdát később ütővel vagy egy másik játékos testével szabályos magasságba térítették el.

A labda lehet 460 mm-nél magasabb, mielőtt keresztezné a gólvonalat, ha nem okoz veszélyt és magától is alacsonyabbra kerülne, mint 460 mm.

- I. A második kapura ütés (a labda eltérítése, pattintása vagy emelése) lehet magas, de nem okozhat veszélyt.

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

Azonban - a kiskorner végrehajtása alatt, az első kapura lövés során - az öt méternél közelebb lévő védőt a térde alatt találja el a labda, akkor újabb büntető kornert kell ítélni. Ha - a kiskorner végrehajtása alatt, az első lövés során - az öt méternél közelebb, normális helyzetben lévő védőt a térdén, vagy afelett találja el a labda, akkor azt veszélyesnek kell ítélni és szabadütést kell ítélni a védekező csapat javára.

- m. büntető korner lövés szabályai nem alkalmazhatóak, ha a labda a körtől 5 méternél távolabbra kerül.

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

13.5. A büntető korner befejezettnek tekinthető, ha:

- a. gólt lőttek,
- b. ha a védekező csapat szabadütéshez jut,
- c. a labda 5 m-nél távolabbra kerül a körtől,
- d. a labda az alapvonalon túlra kerül, és nem ítélnék újabb büntető kornert.
- e. az egyik védő követ el szabálysértést, ami nem eredményezett újabb büntető kornert.
- f. büntető lövést ítélték:
- g. bulit ítélnék:

Ha a játékidőn túli korner elvégzése alatt, sérülés vagy bármilyen más ok miatt félbeszakad, és egyébként bulit ítélnének, akkor a büntető kornert meg kell ismételni.

13.6. Az időntúli büntető korner akkor is befejezhető, ha a labda másodjára is elhagyja a kört.

13.7. A büntető korner alatt elkövetett szabálytanságok 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 tettetés mozdulat „beijesztés” azt eredményezi, hogy egy védekező játékos sérti meg a büntető kórner szabályait, azt nem kell a felezővonalhoz küldeni. Csak a támadó csapat játékosát.

- c. Ha egy védekező játékos (kivéve, ha kapus, vagy kapus jogokkal rendelkező játékos) a megengedettnél korábban lépi át az alap, vagy a gólvonalat, 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 kórner közben, az érintett játékost szintén a felpályán 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 és 13.6 pontjainak megfelelően befejezettnek nem tekinthető.

A későbbi elkövetkező szabálytalanságokért megítélt kórneres esetében a megismételt büntető kórnerrel ellentétben a védekező csapat újra a maximális 5 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 védekezhetsz 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 érkezhethet.

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 kornerok esetében a megismételt büntető kornerrel ellentétben a védekező csapat újra a maximális 5 játékosal védekezhethet.

- 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 ítélnélhető a szabályoknak megfelelően.

13.8. A büntető lövés elvégzése

- a. Amikor a büntető lövést megítélik, akkor az időt és játékot meg kell állítani.
- b. Az összes többi játékos, - kivéve a védekezőt és a büntető lövést elvégző játékost - a 22-es vonalon túl kell, hogy tartózkodjon, és nem befolyásolhatja a büntető lövés végrehajtását.
- c. A labdát a büntető pontra kell helyezni.

- d. A büntetőt elvégző játékos - mielőtt a büntetőt elvégezné - a labda mögött, játszótávolságon belül kell, hogy álljon.
- e. A védő játékos, mindkét lábával a gólvonalon kell, hogy álljon, nem hagyhatja azt el, nem mozdíthatja meg egyik lábát sem mindaddig, míg a sípszó el nem hangzott és labdát meg nem játsszák.
- f. Ha a játékos, aki a büntetőt védi kapus, vagy kapus kiváltságokkal rendelkező játékos, akkor kötelező fejképzést viselnie; ha a játékos, aki a büntetőt védi, egyébként mezőnyjátékosként vesz részt a játékban, akkor védőfelszerelésként arcvédő maszkot is viselhet.

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

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

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

- i. A játékos nem cselezhet a labda megjátszásakor.
- j. A labdát tolni (push), emelni (flick) vagy kanalazni (scoop) lehet a büntetőpontról.

A büntető végrehajtása során nem megengedett a „húzott lövés” (dragging action) alkalmazása a labda megjátszására.

- k. 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. gól született,
- b. ha a labda megáll a körben, elakad a kapus felszerelésében, a kapus vagy a kapus kiváltságokkal rendelkező játékos megfogja a labdát, vagy kikerül a körből.

(A 13.10-es pont a korábbi 13.9-es, az új 13.7-es pont miatt került lejjebb)

13.10. A büntető lövés alatt elkövetett szabálytalanságok büntetése,

- a. ha a büntetőlövés sípszó előtt kerül elvégzésre és gól születik, akkor a büntetőlövést meg kell ismételni.
- b. ha a büntetőlövés sípszó előtt kerül elvégzésre és nem születik gól, akkor a védekező csapat javára kell szabadütést ítélni.
- c. ha a büntetőlövést végző játékos követ el bármilyen szabálysértést, akkor a védekező csapat javára kell szabadütést ítélni.
- d. ha a büntetőlövést védő játékos követ el bármilyen szabálysértést, beleértve, hogy bármelyik lábfejét elmozdítja a labda megjátszása előtt, akkor a büntetőlövést meg kell ismételni.

Ha a védekező játékos góllövést akadályoz meg, de egyik lábát megmozdította a labda megjátszása előtt, akkor azt a játékost figyelmeztetni kell. Ha a játékos bármilyen további szabálysértést követ el, akkor ideiglenesen ki kell állítani (zöld, vagy sárga lap).

Ha a védekező játékos által elkövetett szabálytalanság ellenére is gól születik azt meg kell adni.

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

14.Személyes büntetések

14.1. Bármilyen szabálysértésért, a szabálytalankodó játékost:

- a. Szóban lehet figyelmeztetni,
- b. Zöld lap felmutatásával lehet figyelmeztetni, ez kétperces ideiglenes kiállítást jelent.
- c. Sárga lap felmutatásával ideiglenesen, de minimum 5 percre ki lehet állítani.

A pályán vagy a pályán kívüli játékos ellen megítélt ideiglenes kiállítás (zöld és sárga lapok) időtartama alatt a vétkes csapat eggyel, kevesebb játékosal játszik.

- d. Piros lap felmutatásával a folyó mérkőzésről végleg ki lehet állítani.

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

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

14.2. Az ideiglenesen kiállított játékos az erre kijelölt helyen, kell, hogy tartózkodjon addig, amíg a játékvezető, aki kiállította vissza nem engedi a pályára.

- 14.3. Az ideiglenesen kiállított játékos csatlakozhat a csapatához a félidei szünetben, de a szünet végén, a játék újratekésze vissza kell térnie az erre kijelölt helyre, hogy letöltse büntetését.
- 14.4. Az ideiglenesen kiállított játékos büntetési ideje meghosszabbítható, ha a játékos kiállítása alatt sportszerűtlenül viselkedik.
- 14.5. A véglegesen kiállított játékosnak el kell hagynia a pályát és annak környezetét.

BÍRÁSKODÁS

1. Célok

- 1.1. A bírászkodás komoly kihívást jelentő, de egyben sok örömet is adó módja a játékban való részvételnek.
- 1.2. A játékvezetők azzal járulnak hozzá a játékhoz, hogy:
 - a. segítik a játék színvonalának emelését azzal, hogy biztosítják a játékosok számára a szabályok betartását,
 - b. biztosítják, hogy a játékot a helyes szellemben játszsák.
 - c. segítik a játék élvezetessé tételét a játékosok, a nézők és mások számára.
- 1.3. Ahhoz, hogy ezeket a célokat elérjék, a játékvezetők:
 - 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. Természetesek: A játékvezetők magukat adják és nem utánoznak 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 át 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. Előnyszabály:

- a. Nem minden szabálysértést kell büntetni, például amikor a szabálysértőnek semmilyen előnye nem 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 előnyt. Az előnyszabály alkalmazásával a játékosnak vagy csapatnak képesnek kell lennie a játékuk fejlesztésére.
- d. Ha egyszer a játékvezető eldöntötte, hogy előnyszabályt alkalmaz, akkor nem szabad második lehetőséget adni (a kedvezményezett csapatnak a ford.) 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, érthetően és következetesen kell meghozni.
- b. Egy a mérkőzés elején meghozott szigorú döntés elveszi a kedvet a szabálytalanság megismétlésétől.
- c. Nem elfogadható, hogy a játékos szavakkal, testbeszéddel vagy viselkedésével bántalmazza a játékvezetőket, vagy más hivatalos személyeket. A játékvezetőnek szigorúan kell eljárnia ezekben az esetekben és a megfelelő feltételek esetén szóban figyelmeztetnie, zöld lapot (figyelmeztetés), sárga lapot (ideiglenes kiállítás) vagy piros lapot (végleges kiállítás) kell adnia a vétkező játékosnak. A figyelmeztetések és kiállítások külön-külön vagy más büntetéssel kombinációban is alkalmazhatóak.
- d. A közel lévő játékost a nélkül is lehet figyelmeztetni, hogy a mérkőzést megállítanánk.
- e. A játékos kaphat két zöld, sőt két sárga lapot is ugyan azon mérkőzésen, ha különböző szabálysértéseket követ el. 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. (Ez az eljárás nem feltétlenül ajánlott a játékvezetőknek.)
- f. Ha a játékos második sárga lapját is megkapta, akkor lényegesen hosszabb büntetést kell kapnia, 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 játékvezetőkkel vagy bármilyen hivatalos személlyel szemben, akkor azonnal a piros lapot kell felmutatni.

2.4. Büntetések.

- a. A büntetések széles skálája áll rendelkezésre.
- b. Az állandó vagy rossz szabálytalanságokkal szemben egyszerre két büntetés is alkalmazható.

3. Játékvezetői készség

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 színben kell, hogy legyenek.
- 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, a színes figyelmeztető kártyák 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 kell fenntartani és használni.
- c. A játékvezetőknek felelősséget kell vállalniuk és fel kell készülniük kollégájuk támogatására, ha az olyan helyzetben van, ahonnan nehézségekben ütközik a pálya bizonyos részének belátása. Ha szükséges – és a játékvezető mozgékonyága jó – akkor a játékvezető legyen felkészülve a felezővonal átlépésére és menjen olyan közel a kollégája félpályáján zajló eseményekhez, ahonnan biztosan segíteni tud neki. Ez segít a játékosok megnyugtatásában, hogy a meghozott döntések helyesek.
- d. Minkét játékvezetőnek írásbeli jegyzetet kell készíteni a lőtt gólokról, a felmutatott kártyákról, amit a mérkőzés végén egyeztetni kell.

3.4. Mozgékonyság és helyezkedés

- a. A játékvezetőnek elég mozgékónak kell lennie ahhoz, hogy az egész mérkőzés alatt a megfelelő helyre tudjon helyezkedni.
- b. Az egyhelyben álló játékvezetők képtelenek mindig jó döntéseket hozni

- c. A fitt, a mozgékony és a jól helyezkedő játékosok jobban képesek a mérkőzés lefolyására és a meghozandó döntésekre koncentrálni.
- d. A játékosok főleg azon a térfélen működnek, ahol a felezővonal tőlük balra található.
- e. A játékosok 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 saját 22-esük között folyik, akkor a játékosok saját oldalvonaluk közelében helyezkedjenek.
- g. Ha a játék a saját 22-esük vagy körükön belül van, akkor a játékosok helyezkedjenek befelé a pályán, és ha szükséges, menjenek be a körön belülré is, hogy lássák a fontos szabálysértéseket, és hogy megítélhessék, hogy a kapura lövés szabályos-e.
- h. Kiskorner lövés esetén és miután a labda a pályán 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 játékosok úgy helyezkedjenek, hogy ne akadályozzák a folyamatos játékot.
- k. A játékosoknak állandóan a játékosok felé kell nézniük.

3.5. Sípólás

- a. A sípólás az a fő módszer, amellyel a játékosok kommunikál a másik játékosokkal, a játékosokkal és minden más, 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. Ha a játékvezető jelez valamit, akkor leginkább álló helyzetben tegye azt.
- d. Az irányt mutató jelzéseket nem szabad a saját testükön keresztül végrehajtani.
- e. Rossz az a gyakorlat, melynek során elfordulunk a játékostól mikor a döntést meghozzuk vagy jelzünk. Emiatt lehet, hogy nem vesszük észre a további szabálytalanságokat, elveszthetjük koncentrációinkat, 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: A másik játékvezető felé fordul, miközben mindkét keze felfelé kinyújtva a levegőben van, a csuklóknál keresztbe téve.

- c. Két perc a hátralévő idő: Mindkét keze felfelé kinyújtva a levegőben van, miközben mutató ujjával jelez. (mindkettővel, a ford.)
- d. Egy perc a hátralévő idő: 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 felle mozgatja, miközben két tenyere egymás felé néz.

4.3. A labda játékon kívül van.

- a. A labda az oldalvonalon túlra kerül: Egyik karjával vízszintesen a beütés irányát mutatja
- b. A labda egy támadóról az alapvonalon túlra kerül: A pálya közepe felé néz és mindkét karját oldalirányban vízszintesen kinyújtva tartja.
- c. A labda - nem szándékosan - egy védőről az alapvonalon túlra kerül: bal, vagy jobb karjával kezét a váll vonala alatt kinyújtva egy képzeletbeli vonalat húz, a között a két pont között, ahol a labda elhagyta az alapvonalat és ahonnan a 22-es-ről a játékot újra kell kezdeni.

4.4. Góllövés: Mindkét kezével vízszintesen a pálya közepére mutat.

4.5. A játék vezetése:

A játék vezetésével 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 teste 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. Öt méteres távolság: Egyik karját függőlegesen fel emeli, és mindegyik ujját kinyújtja.

4.6. Büntetések

- a. Előny szabály: 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. Kiskorner: Mindkét kezével 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.

PÁLYA SPECIFIKÁCIÓJA

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

1. A pálya és tartozékai

- 1.1. A pálya 91.40 m hosszú és 55.00 m széles oldal és alapvonalakkal határolt téglalap.

A játékterületén túl kötelező egy a pálya burkolatával megegyező minőségű un. „kifutó” terület megléte, amely az alapvonalaknál minimálisan 2 méter, az oldalsóvonalaknál 1 méter, ezen túl minden irányban további 1 méter akadálymentes terület szükséges (így összesen 3 méter az alapvonalaknál és 2 méter az oldalsóvonalaknál). Ezek a minimális követelmények, az ajánlott „kifutó” terület méretei 3 plusz 2 méter és 2 plusz 1 méter (ez összesen 5 méter az alapvonalaknál és 3 méter az oldalsóvonalaknál)

1.2. Jelölések

- a. A szabálykönyvben leírtakon kívül más jelölés nem lehet a pálya borításán.

Ez csak azon pályák esetében kötelező érvényű, ahol felnőtt nemzetközi mérkőzéseket játszanak. Az egyéb mérkőzésekre használt pályák esetében a nemzeti, vagy a kontinentális szövetségek iránymutatásai érvényesek.

- b. Minden vonal 75 mm széles és jól látható a vonal egész hosszában.
- c. Az alap- és oldalsóvonalak és minden általuk határolt terület a pálya része.

- d. Minden jelölés fehér színű.

Ez csak azon pályák esetében kötelező érvényű, ahol felnőtt nemzetközi mérkőzéseket játszanak. Továbbá ajánlott olyan többfunkciós pályák esetében, ahol más sporteseményeket is bonyolítanak. Az egyéb sportokra is használt pályákon, ahol nem a gyeplabda az elsődleges az alapvető vonalazási szín a citromsárga. Továbbá a homokos bázisú műfüves borításokon, ahol fehér homokot használnak a sárga szintén jobb láthatóságot biztosít.

1.3. Vonalak és más jelölések

- a. Oldalvonal: 91,40 m hosszú határvonal
- b. Alapvonal: 55,00 m hosszú határvonal
- c. Gólvonal: Az alapvonal két kapufa közé eső része.
- d. Középvonal (Felező vonal): A pálya közepén, keresztbe húzott vonal.
- e. 22-es vonal: Az alapvonalról 22,90 méterre a pályán keresztbe húzott vonal. A távolságot a vonalak távolabbi élétől mérjük. (Külső széle)

A pályának az 22,90-es, az alapvonal és az érintett oldalvonalak közötti részét – beleértve a 22,90-es vonalat is – 22-esnek nevezzük. (Az eredetileg 23-asnak. A ford.)

- f. 300 mm hosszú vonalak a pályán kívül, az oldalvonalon, külső élük 14,63 méterre az alapvonal külső élétől. (A kör „magasságának” jelzése az oldalvonalon. A ford.)

- g. 300 mm méter hosszú vonalak a pályán kívül, az oldalon, külső élük 5 méterre az alapvonal külső élétől. (A nagykorner beadási helye. A ford.)
- h. 300 mm méter hosszú vonalak a pályán kívül, a mindkét oldalon, a kapu mindkét oldalán, külső élük 5 és 10 méterre a kapufák külső élétől (Kifutók helye kiskornernél. A ford.)

Ezek a jelölések alkalmazandók minden új és újra festett pályánál. Azonban a korábbi jelölési rendszerek megfelelő pályák is használhatók.

- i. 150 mm hosszú vonalak a pályán kívül, a mindkét oldalon 1,83 méterre az alapvonal közepétől, melyet a jelzések közelebbi élétől kell mérni. (A kapufák helye. A ford.)
- j. *Büntető pont: 150 mm átmérőjű pont, mindkét kapu előtt, a pont közepe a gólvonal külső élétől 6.475 méterre.*

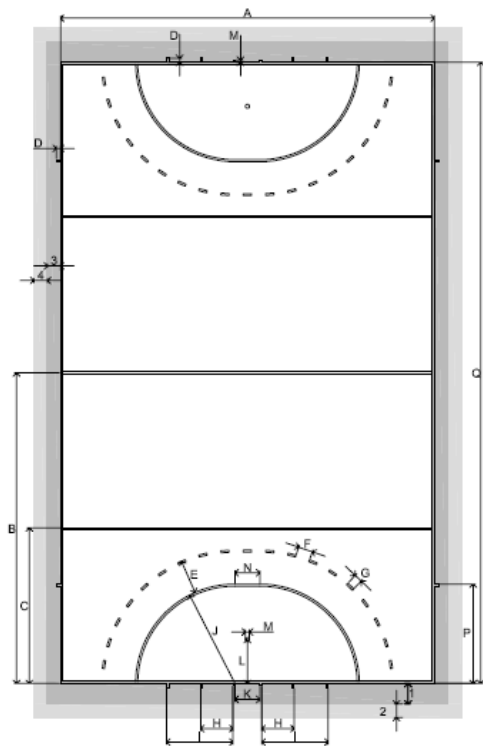
1.4. A kör:

- a. 3,66 méter hosszú vonalak a pályán belül, külső szélük 14,63 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 területet – a vonalakat is beleértve – a lövő körnek nevezzük, melyre „a kör” néven hivatkozunk a szabálykönyvben.
- d. Szaggatott vonalak, külső élük 5 méterre a kör külső élétől. (A lövő körrel koncentrikus, attól 5 méterrel nagyobb sugarú szaggatott kör. A ford.) A szaggatott

vonal fehér része 300 mm hosszú, a 300 mm-es részek közötti szünetek 3 m hosszúak. A szaggatott vonal a fehér 300 mm-es résszel kezdődik a kör felső közepétől kezdve mindkét irányban.

A szaggatott vonal a felnőtt nemzetközi mérközéseken kötelező. Más mérközéseken történő bevezetésük a nemzeti szövetségek megítélésére van bízva.

1. ábra. A Játéktér



A pálya dimenziói

Code	Metres	Code	Metres
A	55.00	M	0.15
B	45.70	N	3.66
C	22.90	P	14.63
D	0.30	Q	91.40
E	5.00	1	minimum 2.00
F	3.00	2	1.00
G	0.30	(1 + 2)	minimum 3.00
H*	4.975*	3	minimum 1.00
I*	9.975*	4	1.00
J	14.63	(3 + 4)	minimum 2.00
K	3.66		
L	6.475		

** A H és I jelzések a kapufa helyét jelző vonaltól és nem a kapufától magától mérendők. A távolság 5 és 10 méter egyenként.*

1.5. A kapu.

- a. A kapu két függőleges kapufából, az azokat egyesítő egy vízszintes keresztlécből áll. A kaput mindkét alapvonal közepén, a külső jelzésekre kell helyezni.
- b. A kapufa és a keresztléc téglalap alakú, fehér színű, 50 mm széles és 50 - 75 mm mély.
- c. A kapufa vízszintesen nem nyúlhat túl a keresztlécen, míg a keresztléc függőlegesen nem nyúlhat túl a kapufákon.

- d. A kapufák belső élei közötti távolság 3,66 m. A keresztléc alsó éle 2.14 méterre van a földtől.
- e. A kapufák és a keresztléc mögött, a nem a pályán lévő terület hálóval van lezárva. A kapu oldalpalánkjai és hátsó palánkjai legalább 0,90 m mélyek a keresztlécnél és legalább 1,22 m mélyek a földön.

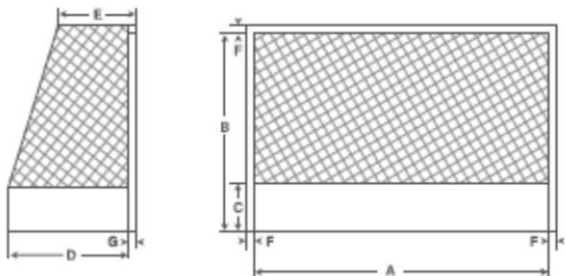
1.6. Oldal- és hátsó palánkok.

- a. A kapuban lévő oldalpalánkok minimálisan 1,22 m hosszúak és 460 mm magasak.
- b. A kapuban lévő hátsó palánk 3,66 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 kapufák 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 háló.

- a. A háló sűrűsége 45mm.
- b. A hálót a kapufák hátsó oldal- és hátsó palánkok külső részeihez kell erősíteni nem több mint 150 milliméterenként.
- c. A háló az oldal- és hátsó palánkok külső részére lóghat.
- d. A hálót úgy kell rögzíteni, hogy megakadályozza a labda kijutását a kapufák, a keresztléc valamint az oldal és hátsó palánkok és a háló között
- e. A hálót olyan lazán kell rögzíteni, hogy a labda ne tudjon visszapattanni róla

2. ábra. A kapu



Kód	Méter	Kód	Méter
A	3,66	E	minimum 0,90
B	2,14	F	0,050
C	0,46	G	0,050-től 0,075
D	minimum 1,20		

1.8. A zászlórúd.

- A zászlórudak magassága 1,20 és 1,50 méter között lehet.
- A pálya mindegyik sarkában el kell helyezni egy-egy zászlórudat.
- A zászlórudak nem lehetnek veszélyesek
- A zászlórudak, ha törhetetlenek, akkor rugós alapozás szükséges

- e. A zászlórudakra olyan zászlót kell helyezni, melynek mérete vízszintesen és függőlegesen nem haladja meg a 300 mm-t.

2. Az ütő:

A következő felülvizsgált specifikációk 2013. január elsejétől lépnek életbe a Gyepabdázásban 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 továbbhi 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.
- 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

line A to line A1	51 mm
line A to line B	20 mm
line A1 to line B1	20 mm
line A to line Y	25.5 mm
line C to line X	100 mm

- 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 (felfelé a fordító.)
 - 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. Menteseznek 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 megszakítás nélküli.

- 2.6. Az ütő játészó 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 játészos bal oldala, ha az ütőt úgy tartjuk, hogy annak feje arra mutat, amerre a játészos néz (az ábrán is látható oldal).
- 2.11. Az ütő fejének lapos, játészó 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, (játészó 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.

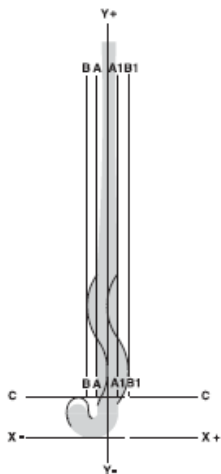
Más bemélyedések és vajatok nem engedélyeztek az ütő játészos felén.

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

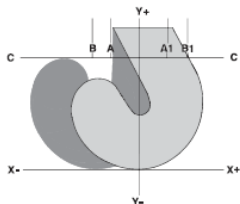
- 2.14. Az ütő nyele lehet görbe vagy hajlított maximum egyszer elnyúlva az A és B vonalak között, vagy szintén maximum csak egyszer az A1-B1 vonalak között.
- 2.15. Az ütő bármilyen hosszirányban történt meghajlítása egy folyamatos, sima profil szerint, a teljes hossz mentén történhet. A hajlítás az 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 mérőeszköz 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.

3-as ábra az ütő



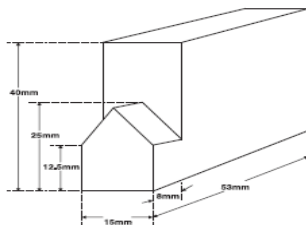
4-es ábra az ütő feje



5-ös ábra Az ütő hajlottsága vagy görbülete.



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 részén ezek maximum 4mm-esek lehetnek. Ez azonban nem engedélyezett a fejrész hátsó részén.

- 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 (öt-ször) 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 maradjon és megfeleljen az ütő specifikációjának.

3. A labda

3.1. A labda:

- a. gömbölyű.
- b. Kerülete 224 és 235 mm közötti.
- c. Súlya 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. (Lásd, un. Műfüves labda. A ford.)

4. A kapusok felszerelése

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 Szövetség számos témában további részletes információval szolgálhat, hogy a sportban való részvételt segítse.

Terem gyeplabda szabályai:

Különálló kiadás:

- A Terem Gyeplabda szabályai

Szintetikus borítású pályák és világításuk (Szabadtéri)

Részletes információ az alábbiakról

- Minőségi követelmények
- Locsolási javaslatok
- Gondozási és karbantartási javaslatok
- Jóváhagyott szintetikus borításgyártók
- Mesterséges világítás

Torna szabályok (kiírás) és menedzselés

Részletes információ az alábbiakról

- A torna hivatalos személyeinek szerepe és kötelezettségei
- A csapatok mezének, ruházatának, felszerelésének és színeinek specifikációja
- Hirdetés és reklám
- Mérkőzés félbeszakadása
- Az óvás kezelésének eljárásai
- Versenyterv, sorrend meghatározása, beleértve a büntető lövő versenyt.

Játékvezetés

Részletes információ az alábbiakról

- FIH játékvezető osztályozása
- Nemzetközi játékvezetők kézikönyve (játékvezetői készségek, mentális felkészülés, fitnessz)
- Játékvezető menedzserek kézikönyve (kötelezettségek, öltözködés, fitnessz teszt, szereplési riport és szakértői úrlapok)

Gyeplabda fejlesztési erőforrások

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.

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

Copyright ©FIH 2016

A Szabálykönyv szerzői jogainak tulajdonosa a Nemzetközi Gyeplabda Szövetség. A FIH nemzeti tagszervezetei országos szakszövetségek a Szabálykönyv tartalma terjesztés céljából sokszorosíthatják és lefordíthatják.



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