



# **BAUER**

# **INLINE BAJNOKSÁG**

**powered by Marczi Skate**

**INLINE Hoki Hivatalos Szabálykönyv 2021  
Kiegészítő rendelkezések az MJSZ által  
szervezett 2024-es INLINE bajnokságokhoz**

**A különböző korosztályú bajnokságokba  
nevezett játékosok automatikusan  
elfogadják ezen szabályokat és azok  
betartására törekszenek.**

## Általános szabályok

### **Korhatár és felszerelés:**

- Minden, a bajnokság kezdetén 18 évesnél fiatalabb játékos köteles teljes arcvédőt viselni a bajnokság teljes időtartama alatt.
- Sípcsontvédő, könyökvédő, kesztyű, egyforma mez, sportszár ( hosszúnadrág)
- 18 évesnél idősebb játékosok számára a félplexi viselése nem kötelező, de erősen ajánlott. ( amennyiben a félplexit a játékos nem használja akkor egyben kijelenti, hogy azt saját felelősségére vette le és nem használta. Arc sérülése esetén eltekint MJSZ és játékostársai felelősségre vonásától)

### **Játék folyamatára vonatkozó szabályok**

Ha a támadó csapat bármely játékosa szabálytalanságot követett el, vagy játékmegszakítást okoz, a támadó harmadban következő korongbedobást a felező vonal és a végharmadbeli bedobó pontok képzeletbeli metszésénél kell elvégezni.

MEGJEGYZÉS: Ez akkor is érvényes, ha a támadó fél játékosa úgy idéz elő játékmegszakítást, hogy a korongot a védekező csapat hálójának hátsó részére üti, anélkül, hogy a védekező csapat bármilyen módon közbeavatkozott volna

### **Les:**

- Nagypályán érvényes.

Ha a felezővonalon át passzolják a korongot, akkor a korongnak/labdának meg kell előznie a felezővonalon áthaladásban a támadó csapat játékosát (játékosait).

Az a támadójátékos, aki a passzolt korong előtt halad át a felezővonalon, nem avatkozhat játékba, csak akkor, ha:

- 1) A korongot megérinti egy olyan csapattársa, aki a korong után haladt át a felezővonalon vagy egy ellenfél.
- 2) A korongot előbb érinti az ellenfél egyik játékosa.
- 3) A játékos, aki a passzolt korong előtt halad át a felezővonalon kikorcsolyázik a támadó térfélről, legalább egyik korcsolyájával érintve a felezővonalat.

E szabály megsértése esetén a játékot meg kell állítani, és a korongbedobást arról a helyről kell elvégezni, ami a legközelebb van ahhoz a ponthoz, ahonnan a korongot passzolták. ( képzeletbeli les bedobó pont )

Ha emberhátrányban lévő csapat kiüti a korongot a védekező zónájából, vagy a korong bármi más módon kikerül az emberhátrányos csapat védekező zónájából a felezővonalon túlra, az emberelőnyben lévő csapat összes játékosának el kell hagynia a támadó zónát úgy, hogy korcsolyájával érinti a felezővonalat.

Amíg az emberelőnyös csapat összes játékosa el nem hagyta a támadó zónát, a játékvezetőnek az emberelőnyös csapat zónája felé mutatra kell jelezni.

Amikor a támadó zónát az emberelőnyben lévő csapat összes játékosa elhagyta, a játékvezető leteszi a kezét, és a támadó játékosok ismét bemehetnek az ellenfél védekező zónájába.

E szabály megsértése esetén a játékvezetőnek azonnal meg kell állítania a játékot akkor, amikor a korong visszajut az emberhátrányos csapat védekező térére, kivéve, ha azt az emberhátrányban lévő védekező csapat egyik játékosa juttatta vissza oda.

A következő korongbedobás helye ilyen esetben a vétkes csapat saját térének legközelebb eső bedobó pontján lesz.

Les esetén a bedobást a felező vonal és a végharmadbeli bedobó pontok képzeletbeli pontok képzeletbeli metszésénél kell elvégezni

#### **Tilos felszabadítás:**

Nagypályán érvényes.

Nincs hibrid tilos felszabadítás

Tilos Felszabadítás után engedélyezett a sorcsere.

#### **Időkérés:**

Bajnokságok során időkérést nem lehet igénybe venni.

#### **Büntetések:**

Minden büntetés időtartamát futóórával kell mérni, kivéve, ha a büntetés a mérkőzés utolsó 5 percében kerül kiszabásra. Ebben az esetben tiszta játékidőt kell mérni.

Halasztott büntetések esetén a pályán lévő játékosok száma nem csökkenhet 3 fő alá, kapust is beleértve.

Minden végleges fegyelmi büntetést a Magyar Jégkorong Szövetség Fegyelmi Bizottsága fog vizsgálni.

A korongot folyamatos mozgásban kell tartani

1. A korongot mindig mozgásban kell tartani.
2. A saját védekező térére a korongot birtokló csapatnak - leszámítva, hogy a korongot **egy** alkalommal a saját kapuja mögé viheti - mindig az ellenfél kapuja felé kell a korongot mozgatnia, kivéve, ha az ellenfél játékosai megakadályozzák ebben, vagy ha a korongot birtokló csapat emberhátrányban van.
3. E szabály első megszegése esetén a játékot meg kell állítani, majd az ezt követő a korongbedobást a játékmegszakítást okozó csapat kapujához közelebbi bedobó pontok egyikén kell elvégezni, valamint a játékvezető figyelmezteti a kapitányt vagy helyettes kapitányt, illetve a szabálytalankodó csapatot a szabálytalanság miatt. Ha ugyanazon csapat bármelyik játékosa ugyanabban a félidőben elköveti ezt a szabálytalanságot, akkor kisbüntetést kell kiszabni a szabálytalankodó játékosra.
4. Kisbüntetés jár továbbá minden olyan játékosnak, aki a korongot szándékosan bármilyen módon a palánkhhoz szorítja, kivéve, ha a játékost éppen leütközik.

5. E szabály megszegése esetén a korongbedobást a vétkes csapat kapujához közelebbi bedobó pontok egyikén kell elvégezni. - **A SZABÁLY A SZOROS MÉRKŐZÉSEKEN KIEMELTEN FONTOS (időhúzás lehetőségének megakadályozása)**
6. Mérkőzés közbeni Büntetőlövés esetén a büntetőlövést annak kell elvégezni aki ellen szabálytalanságot elkövettek
7. futóóránál ha az órán lévő kiállítás letelik amikor a játék áll a vétkes csapat csak akkor egészülhet ki, térhet vissza amikor a bedobást elvégezték

#### **Bedobások:**

Jégkoronggal megegyező szabályok szerint történik.

Az öt kijelölt bedobó pont egyikén, illetve a felező vonal és a végharmadbeli bedobó pontok képzeletbeli metszésénél kell elvégezni.

#### **Magasbot és kézpassz:**

Magasbot esetében a jégkorong szabályait kell alkalmazni.

Kézpassz csak a védekező csapat saját térfelén engedélyezett. (felezővonal) szintén a jégkorong szabályaival összhangban. Kézpassz esetén a vétkes csapat végzónában lévő bedobó pontján kell végrehajtani a bedobást.

#### **Pályaelrendezés és játékvezetés**

##### **Korong kilövése:**

A védő harmadból történő korongkilövés szabályai megegyeznek a jégkorongéval.

##### **Testjáték:**

A bajnokság során testjáték nem engedélyezett. Kivétel a palánknál sodrás ( női testjáték szabályai szerint )

##### **Térfél választás:**

A hazai csapat a mérkőzés kezdetén választhat kispadot.

A két csapat a saját cserepadjukkal átellenes térfélen kezd.

##### **Hivatalos személyek**

A mérkőzéseken a hivatalos személyes száma maximum 3 fő csapatonként

#### **Kiegészítő szabályok**

##### **World Skate és IIHF szabályok:**

Minden mérkőzés során az IIHF 2023-24-es szabálykönyve az irányadó, kiegészülve a speciális inline szabályokkal, melyek megtalálhatóak a World Skate Inline Hoki 2021-es kiadású hivatalos szabálykönyvében, kivéve a World Skate 6.1.7 szabálypontot.

Ezen szabályok betartása biztosítja a játék tisztaságát és sportszerűségét, valamint a versenyzők biztonságát a 2024-es MJSZ Inline bajnokságok során.