Floorball versenyszabályzat

Magyar Speciális Olimpia Szövetség

TARTALOMJEGYZÉK

1. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK
2. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK
   1. 4 fős csapatverseny
   2. 6 fős csapatverseny
   3. Egyesített csapatverseny
   4. Egyéni ügyességi verseny
3. DIVIZIONÁLÁS
   1. Csoportba soroló fordulók
   2. Kapusokra vonatkozó szabály
4. 4 FŐS CSAPATOK VERSENYÉRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK
   1. A pálya
      1. A pálya méretei
      2. Jelzések a pályán
      3. A kapusterület
      4. A kapu
      5. A csereterület
      6. A versenyiroda elhelyezése és a büntető terület
      7. Pályaellenőrzés
   2. Résztvevők
      1. Nevezhető játékosok száma
      2. A játékosok
   3. Felszerelés
      1. A játékosok ruházata
      2. A játékvezetők egyenruhája
      3. A kapusok speciális felszerelése
      4. A csapatkapitány megjelölése
      5. A személyes felszerelés
      6. A labda
      7. Az ütő
      8. A játékvezető felszerelése
      9. A versenyiroda felszerelése
      10. A felszerelés ellenőrzése
   4. A játékvezető
   5. A versenyiroda
   6. A játékidő
      1. A rendes játékidő
      2. Időkérés
      3. Hosszabbítás
      4. Büntetőütések a hosszabbítást követően
      5. A pontszerzés módja: a gól
5. 6 FŐS CSAPATOK VERSENYÉRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK
   1. A pálya
      1. A pálya méretei
      2. A pálya rajza
      3. Jelzések a pályán
      4. A kapusterület
      5. A kapu
      6. A csereterület
      7. A versenyiroda elhelyezése és a büntető terület
      8. Pályaellenőrzés
   2. Résztvevők
      1. Nevezhető játékosok száma
      2. A játékosok
      3. A játékosok cseréje
      4. Kapusokra vonatkozó különleges szabályok
      5. Csapatkapitányokra vonatkozó különleges szabályok
   3. Felszerelés
      1. A játékosok ruházata
      2. A játékvezetők egyenruhája
      3. A kapusok speciális felszerelése
      4. A csapatkapitány megjelölése
      5. A személyes felszerelés
      6. A labda
      7. Az ütő
      8. A játékvezetők felszerelése
      9. A versenyiroda felszerelése
      10. A felszerelések ellenőrzése
   4. A játékvezetők
   5. A versenyiroda
   6. A játékidő
      1. A rendes játékidő
      2. Időkérés
      3. Hosszabbítás
      4. Büntető lövések a hosszabbítást követően
   7. A pontszerzés módja
      1. Megadott gólok
      2. Szabályosan szerzett gólok
      3. Szabálytalanul szerzett gólok
6. MINDEN CSAPATJÁTÉKRA VONATKOZÓ ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK
   1. Büntetések
      1. A kiállításokkal kapcsolatos általános előírások
      2. A kiállítás
      3. 2 perces kiállítás
      4. A késleltetett kiállítás
      5. 5 perces kiállítás
      6. A személyi büntetés
      7. 10 perces személyi büntetés
      8. A végleges kiállítás
      9. A végleges kiállítás 1
      10. A végleges kiállítás 2
      11. A végleges kiállítás 3
      12. A büntetőütéssel összefüggő kiállítások
   2. Szabályozott helyzetek
      1. A szabályozott helyzetekkel kapcsolatos általános előírások
      2. A húzás
      3. Húzáshoz vezető események
      4. A beütés
      5. Beütéshez vezető események
      6. A szabadütés
      7. Szabadütéshez vezető szabálytalanságok
      8. A büntetőütés
7. EGYÉNI ÜGYESSÉGI VERSENY (EÜV)
   1. EÜV versenyszámok
   2. Góllövő verseny a kapu körül
   3. Fogadás és passzolás
   4. Ütőkezelés
   5. Pontossági ütés
   6. Beemelt passz akadály fölött
   7. Végső pontszám
8. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

Minden Speciális Olimpiai floorball versenyt a hivatalos Speciális Olimpiai floorball szabályok szerint kell lebonyolítani. Az Speciális Olimpiai floorball versenyszabályok a Nemzetközi Floorball Szövetség szabályai alapján kerültek kidolgozásra, amelyek megtalálhatóak a <http://www.floorball.org> címen. A Nemzetközi Floorball Szövetség, vagy a Nemzeti Floorball Szövetség szabályait kell alkalmazni, kivéve, ha ezek ellentétesek az Speciális Olimpiai floorball szabályokkal vagy az általános Speciális Olimpiai versenyszabályok I. fejezetével. Ebben az esetben a hivatalos Speciális Olimpiai szabályokat kell alkalmazni.

A Speciális Olimpiai versenyszabályok I. fejezetében, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>, további információ található a viselkedési szabályokkal, az edzéskövetelményekkel, az egészségügyi és biztonsági követelményekkel, a divizionálással, a díjakkal, a magasabb szintű versenyeken való részvétellel, valamint az egyesített sporttal kapcsolatban.

1. HIVATALOS VERSENYSZÁMOK

Számos verseny nyújt megmérkőzési lehetőséget a legkülönbözőbb képességszintű sportolóknak. Az egyes programok döntik el, hogy milyen versenyszámokat hirdetnek meg, és, ha szükséges iránymutatást adnak a versenyek lebonyolításához. Az edzők felelősek a felkészítésért és a versenyszámok kiválasztásáért a sportoló képessége és érdeklődése alapján.

A következő lista tartalmazza a Speciális Olimpián szervezett hivatalos versenyszámokat.

* 1. 4 fős csapatverseny
  2. 6 fős csapatverseny
  3. Egyesített csatapverseny
  4. Egyéni ügyességi verseny

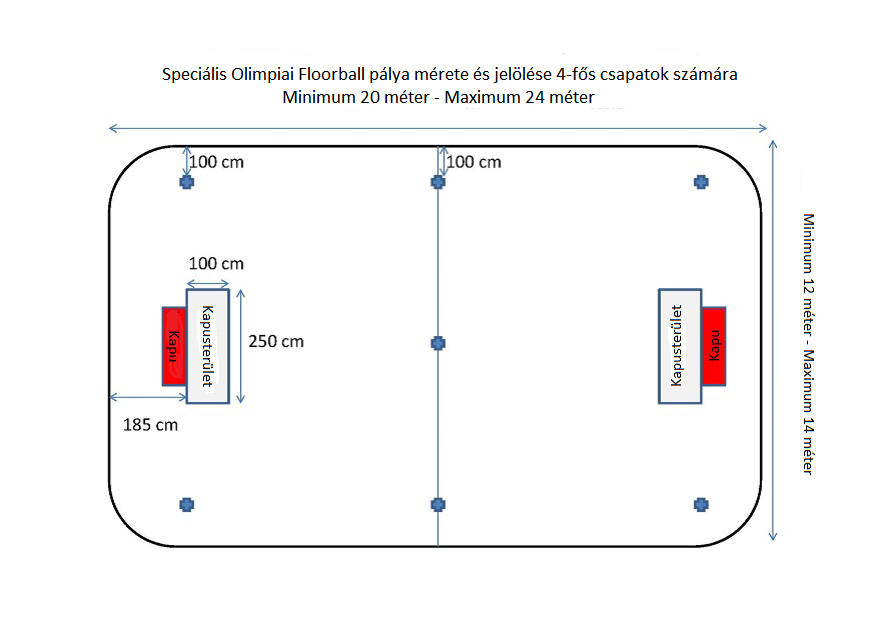
1. DIVIZIONÁLÁS
   1. Csoportba soroló fordulók

3.1.1 A csoportba soroló mérkőzések során a csapatoknak minimum két felmérő mérkőzést kell játszaniuk, amelyek minimum 5 percesek 4 fős csapatok számára, és minimum 7 percesek a 6 fős és az egyesített csapatok részére.

* 1. Kapusokra vonatkozó szabály

A divizionáló bizottságnak gondoskodnia kell arról, hogy mindegyik kapus képessége megfelelően értékelésre kerüljön.

1. 4 FŐS CSAPATOK VERSENYÉRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK
   1. A pálya



* + 1. A pálya méretei
       1. A pályának a Nemzetközi Floorball Szövetség által jóváhagyottnak és hitelesítettnek kell lennie és legyen minimum 20x12 méteres, maximum 24x14 méteres nagyságú, a sarkain kerekített palánkkal körülhatárolva.
       2. A pálya téglalap alakú, a területe hosszússág x szélesség arányban kerül meghatározásra.
    2. Jelzések a pályán
       1. Minden jelzést 4-5 cm szélességű, jól látható vonallal kell jelölni.
       2. Jelölni kell a középvonalat és a középpontot. A középvonal legyen párhuzamos a pálya két rövidebb oldalával és ossza két egyenlő méretű térfélre a pályát.
    3. A kapusterület
       1. A kapusterületek téglalap alakúak, a méretszámok a hosszúságot és a szélességet jelzik, a vonalakat is beleértve. A kapusterületeket a játéktér hosszú oldalaihoz képest középen kell elhelyezni.
       2. A kapusterület hátsó vonala egyszersmind gólvonalként is funkcionál. A kapufa jelét a kapusterület hátsó vonalára kell helyezni úgy, hogy a távolság 1,6 méter legyen a jelek **között**.
       3. A gólvonalakat a játéktér hosszú oldalai között középre kell helyezni. A **kapufa** jelzéseit vagy **a kapusterület hátsó vonalának** megszakításávalvagy arra merőleges rövid vonalakkal kell feltüntetni.
       4. A húzáspontokat jelölni kell a középvonalon és a gólvonal képzeletbeli meghosszabbításán 1 méterre a játéktér hosszú oldalától. A húzáspontokat kereszttel kell jelölni. A pontok a középvonalon lehetnek képzeletbeliek.
    4. A kapu
       1. A kapukat, amelyek az Nemzetközi Floorball Szövetség által hitelesítettek és a megfelelő jelzéssel ellátottak, az előírt jelzésre kell helyezni.
       2. A kapu mérete 160x115x60 cm.
       3. A kapu nyitott oldala a középpont felé nézzen.
    5. A csereterület
       1. A csereterületeket a palánk mindkét oldalán meg kell jelölni. A területek szélessége nem haladhatja meg a palánktól számított 3m-t.
       2. A cserepadok a palánktól megfelelő távolságra legyenek, és azokon legyen elég hely minden olyan csapattagnak, aki nincs a pályán, valamint az edzőknek.
    6. A versenyiroda és a büntető terület
       1. A versenyirodát és a büntetőpadokat a csereterületekkel szemközti oldalon kell elhelyezni a középvonal mellett, vagy, a biztonságot figyelembe véve, a helyszín arra legalkalmasabb helyén.
       2. A versenyirodát és a büntető padot megfelelő távolságra kell elhelyezni a palánktól. Mindkét csapat részére külön büntető padot kell elhelyezni egymástól elkülönítve a versenyiroda két oldalán.
       3. Mindegyik büntető pad olyan méretű legyen, hogy legalább 2 fő elférjen.
       4. A versenyiroda és a büntető padok elhelyezésével kapcsolatban kivételt a versenyigazgatóság tehet.
    7. Pályaellenőrzés
       1. A játékvezetők kötelesek időben, a verseny megkezdése előtt ellenőrizni a pályát és gondoskodni a hibák kijavításáról.
       2. Minden hibát jelenteni kell. A szervezők felelősek a hibajavításért és a palánk megfelelő állapotáért a mérkőzések alatt. Az összes balesetveszélyes tárgyat el kell távolítani vagy ki kell párnázni.
  1. Résztvevők
     1. A benevezhető játékosok számát a versenybizottság határozza meg. A Világjátékokon 10-nél több játékost nem lehet benevezni.
     2. A játékosok
        1. 6 játékos és 2 kapus az ajánlott minimálisan nevezhető játékosok száma.
        2. A játékosok mezőnyjátékosok vagy kapusok lehetnek. Csak a jegyzőkönyvbe beírt játékosok vehetnek részt a játékban és tartózkodhatnak a saját csapatuk csereterületén.
        3. A mérkőzés alatt, mindegyik csapatból maximum 4 játékos tartózkodhat a pályán egy időben, közöttük egyetlen kapus.
        4. A meccs megkezdéséhez mindkét csapatból 3 mezőnyjátékosnak és egy megfelelő felszereléssel rendelkező kapusnak kell a pályán lennie, különben 3:0 végeredményt kell megítélni a szabályosan kiálló csapat javára. A mérkőzés alatt mindegyik csapatnak képesnek kell lennie legalább 3 játékossal játszania, vagy mérkőzést meg kell állítani és vagy 3:0-ás végeredménnyel, vagy, ha a szabályosan játszó csapat számára kedvezőbb, az elért eredménnyel, a szabályosan játszó csapat javára leigazolni.
        5. A játékosok cseréje
           1. A mérkőzés alatt bármikor, korlátlanul lehet játékosokat cserélni.
           2. Minden cserének a csapat saját cserezónájában kell történnie. A pályát elhagyó játékosnak el kell hagynia a palánkot, mielőtt a cserejátékos pályára lépne. Egy sérült játékos elhagyhatja a pályát a cserezónán kívül is, de a játék megszakításáig nem léphet a helyére másik játékos.
        6. A kapusokra vonatkozó különleges szabályok
           1. Mindegyik kapust jelezni kell a mérkőzés jegyzőkönyvében.
           2. A jelzés „G” betű a lapszélen. Ha valaki kapusnak van nevezve, nem játszhat mezőnyjátékosként ütővel az adott meccsen. Ha egy csapatnak sérülés vagy büntetés miatt le kell cserélni a kapusát mezőnyjátékosra, maximum 3 perc áll rendelkezésükre a megfelelő kapus felszerelés felvételére, de ezt az időtartamot nem lehet felhasználni bemelegítésre. Az új kapust fel kell jegyezni a mérkőzés jegyzőkönyvébe a csere időpontjának feltüntetésével.
           3. A kapus bármikor lecserélhető mezőnyjátékosra.
           4. Ha a kapus játék közben teljesen elhagyja a büntetőterületet, visszatéréséig, mezőnyjátékosnak kell tekinteni, még ha nincs is ütője. Ez nem vonatkozik a kidobásra. A kapus akkor hagyja el teljesen a büntetőterületet, ha testének egyik része sem érinti a talajt a büntetőterületen belül. A kapus mindemellett a büntetőterületen belül felugorhat. A vonalak a büntetőterülethez tartoznak.
        7. A csapatkapitányokra vonatkozó különleges szabályok
           1. Mindegyik csapatnak rendelkeznie kell csapatkapitánnyal, akinek a nevét rögzíteni kell a mérkőzés jegyzőkönyvében.
           2. A jelzés „C” betű a lapszélen. Csapatkapitányt csak sérülés, betegség vagy kiállítás esetén lehet cserélni. A kapitánycserét és a csere időpontját fel kell tüntetni a mérkőzés jegyzőkönyvében. A lecserélt csapatkapitány ugyanazon a mérkőzésen nem tevékenykedhet újra csapatkapitányként.
  2. A felszerelés
     1. A játékosok ruházata
        1. Minden mezőnyjátékosnak egyen-felszerelésben kell lennie, amely mezt, rövidnadrágot és térdig érő sportszárat tartalmaz. A csapaton belül mindegyik mezőnyjátékosnak pontosan ugyanolyan egyen-felszerelést kell viselnie. A csapatruházat bármilyen színű lehet, a mez azonban nem lehet szürke színű. Ha a játékvezető úgy látja, hogy a csapatok meze egymástól nem megkülönböztethető, a vendégcsapat köteles mezt váltani. A sportszárat térdig fel kell húzni. A ruházathoz hasonlóan pontosan ugyanolyannak és megkülönböztethetőnek kell lennie, amit a versenyiroda dönt el.
        2. Mindegyik kapusnak mezt és hosszúnadrágot kell viselnie.
        3. Mindegyik mez legyen számozott. A számok jól láthatók, különböző egész arab számok legyenek a háton és a mellkason. A háton lévő számok legalább 200mm, az elülsők pedig legalább70mm magasak legyenek. A mezen akármelyik szám szerepelhet 1-től 99-ig, de az 1-es szám mezőnyjátékosok számára nem engedélyezett.
        4. Minden játékosnak cipőt kell viselnie.
        5. A cipő teremsportokra tervezett modell legyen. A sportszárat nem lehet a cipőn kívül hordani. Ha egy játékos játék közben elveszti egyik vagy mindkét cipőjét, a következő játékmegszakításig játszhat nélküle.
     2. A játékvezetők egyenruhája
        1. A játékvezetőknek mezt, fekete rövidnadrágot és fekete sportszárat kell viselniük.
        2. A játékvezetők ruházatának ugyanabból a színkombinációból kell állnia.
     3. A kapusok különleges felszerelése
        1. A kapusok számára ütő használata nem engedélyezett.
        2. A kapusoknak a Nemzetközi Floorball Szövetség által hitelesített és megjelölt arcvédő maszkot kell viselniük. Ez csak játék közben a játéktéren érvényes. A maszk mindenféle átalakítása tilos, kivéve a festést.
        3. A kapus használhat bármilyen fajta védőfelszerelést, de azok nem tartalmazhatnak olyan részeket, amelyek a kaput szándékosan takarják.
           1. Sisak és vékony kesztyű megengedett.
           2. Mindenféle ragasztó vagy súrlódás gátló anyag használata tilos.
           3. Semmiféle tárgyat nem lehet a kapuban vagy a kapun tartani.
     4. A csapatkapitány megjelölése
        1. A csapatkapitánynak karszalagot kell viselnie.
        2. A szalagot a bal karon kell hordani és jól láthatónak kell lennie. Ragasztószalag nem viselhető karszalagként.
     5. A személyes felszerelés
        1. A játékosok nem viselhetnek olyan személyes felszerelést, ami sérülést okozhat.
        2. Személyes tárgynak tekintendő a védő és az egészségügyi eszköz, óra, fülbevaló stb. A játékvezető dönti el, mi számít balesetveszélyes tárgynak. Minden védőfelszerelést lehetőleg ruházat alatt kell viselni. Csomó nélküli, gumírozott fejpánton kívül más fejvédő nem viselhető. Hosszú szárú nadrág viselése semmilyen formában nem engedélyezett mezőnyjátékosok számára.
        3. Ha egy játékosnak orvosi utasításra szemüveget vagy fejvédőt kell használnia, az csak puha anyagból készülhet.
     6. A labda
        1. A labda 23 gramm súlyú, 72 mm átmérőjű. 26 lyukat tartalmaz, amelyek mindegyike 11 mm átmérőjű. A labdának rendelkeznie kell a Nemzetközi Floorball Szövetség hitelesítésével, amit a labdán jelölni kell.
     7. Az ütő
        1. Az ütőnek rendelkeznie kell a Nemzetközi Floorball Szövetség hitelesítésével, amit az ütőn jelölni kell.
           1. A nyél mindenféle átalakítása tilos, kivéve a lerövidítést. Az ütőszár beszalagozható a fogójelzés fölött, de a hivatalos jelzés nem takarható le.
        2. Az ütő feje nem lehet éles, a fej hajlítása ne legyen 30 mm-nél nagyobb.
           1. A fej mindenféle átalakítása tilos, kivéve a meghajlítást. A meghajlított fej görbületét a sík felületre fektetett fej belső felének legmagasabb pontján kell mérni. A fej cseréje megengedett, amennyiben a fej hitelesített, de az új fej nem lehet gyengített. A fej és a nyél találkozását be lehet ragasztani ragasztószalaggal, de az legfeljebb 10mm-t takarhat a fej látható részéből.
     8. A játékvezető felszerelése
        1. A játékvezetőknek közepes méretű, műanyag síppal, mérőeszközzel és piros kártyával kell rendelkezniük.
        2. Másfajta síp használatát a versenyigazgatóság engedélyezheti.
     9. Versenyiroda felszerelése
        1. A versenyirodának minden olyan felszerelésről gondoskodnia kell, amely a feladatai ellátásához szükséges.
     10. A felszerelések ellenőrzése.
         1. A játékvezetők döntenek az összes sporteszköz ellenőrzéséről és méréséről.
            1. Az ellenőrzés egyaránt történhet a mérkőzés előtt és alatt. A mérkőzés megkezdése előtt felfedezett szabálytalan sportfelszerelést, beleértve a sérült ütőt még a mérkőzés megkezdése előtt a játékosnak ki kell javítania, és csak ezt követően kezdheti meg a játékot.

Az egyéni felszerelés és az ütők kisebb hibájának kivételével (pl. kisebb lyukak vagy festés, amelyet ki kell javítania a játékosnak, amely után az érintett játékos folytathatja a mérkőzést) a meccs alatt észlelt minden felszereléshiba az előírt büntetéseket vonja maga után.

* + - * 1. A csapat ruházatával és a csapatkapitány karszalagjával kapcsolatos szabálytalanságokért egy csapat egy mérkőzésen csak egy büntetést kaphat, ugyanakkor minden felszerelési hibát jegyzőkönyvbe kell venni. A felszerelés ellenőrzése alatt a játékvezetőkön, a csapatkapitányokon és az ellenőrzésre odaszólított játékoson kívül más nem tartózkodhat a versenyiroda asztalnál. A felszerelés ellenőrzése után a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni.
      1. A csapatkapitány kérheti az ütő fej hajlításának ellenőrzését.
         1. A csapatkapitánynak joga van a játékvezetők figyelmét felhívni bizonyos szabálytalanságokra a másik csapat felszerelését illetően, de ilyen esetekben a játékvezetők döntik el, hogy cselekszenek-e vagy sem. Mérést vagy ellenőrzést bármikor lehet kérni, de arra csak játékmegszakításkor kerülhet sor. Ha az ellenőrzést játékmegszakításkor kérik, arra azonnal sort kell keríteni, beleértve a góllal és a büntetőütésekkel kapcsolatos eseteket, kivéve, ha a játékvezetők úgy ítélik meg, hogy ez negatívan befolyásolná a másik csapat helyzetét. Ebben az esetben a mérésre a következő játékmegszakításkor kell sort keríteni.
         2. A játékvezetők kötelesek az ütőfej hajlítását megmérni a csapatkapitány kérésére, de ez játék megszakításonként egy csapatnál csak egyszer történhet. A felszerelés ellenőrzése alatt a játékvezetőkön, a csapatkapitányokon és az ellenőrzésre odaszólított játékoson kívül más nem tartózkodhat a versenyiroda asztalnál. A felszerelés ellenőrzése után a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni.
  1. A mérkőzésvezető
     1. A mérkőzést egy a Nemzeti Floorball Szövetség által jegyzett hivatalos játékvezető vezeti és ellenőrzi.
     2. A játékvezető jogosult félbeszakítani a mérkőzést, ha fel merül annak a kockázata, hogy a meccs nem folytatható a versenyszabályoknak megfelelően.
  2. A versenyiroda
     1. A mérkőzésen versenyiroda működik.
     2. A versenyiroda legyen semleges és felelős a jegyzőkönyvvért, az időmérésért, és az esetleges tájékoztatásért.
  3. A játékidő
     1. A rendes játékidő
        1. A játékidő változhat 2x7 perctől maximum 3 perces szünet mellett, egészen 2x15 perces játékidőig maximum 5perces szünettel, amikor is a csapatok térfelet cserélnek. A játékidő hossza a torna időbeosztásától illetve a résztvevő csapatok számától függően változhat.
        2. A térfélcserét követően a csapatok cserepadot is cserélnek. A hazai csapat választ térfelet a mérkőzés megkezdése előtt. Minden egyes játékrész a középpontból kezdődik húzással. Minden félidő végét a versenyirodának kell jeleznie kürttel vagy más, arra alkalmas hangforrással, hacsak ez nem automatikus. A szünet mérését a mérkőzés megszakításától azonnal meg kell kezdeni. A csapat kötelessége időben pályára vonulni, hogy a megfelelő időben folytatható legyen a mérkőzés.
        3. Tiszta játékidőt kell mérni, azonban a játékidő függ a sportpálya sajátosságaitól és az egy időben játszott mérkőzések számától, ilyenkor a folyamatos időmérést célszerű alkalmazni a verseny időbeosztásának, stb biztosítására.
           1. A tiszta játékidő azt jelenti, hogy az időt meg kell állítani valahányszor a játékvezetői síp megszakítja a játékot és akkor kell újra elindítani, amikor a labdát játékba hozzák.
           2. Különleges játékmegszakításnál három sípszót kell alkalmazni. A játékvezető dönti el, mit lehet különleges játékmegszakításnak tekinteni, azonban minden esetben ezek közé tartozik az, ha megsérül a labda, ha a palánk részei szétválnak, ha sérülés történik, ha felszerelést mérnek, ha nem engedélyezett személy vagy tárgy kerül a játéktérre, ha a világítás teljesen vagy részlegesen megszűnik, és ha a mérkőzés végét jelző hang tévedésből megszólal.
           3. Ha a palánk részei szétváltak a játékot nem kell megszakítani addig, amíg a labda a kérdéses rész közelébe nem kerül. Ha valaki megsérül, a játékot csak akkor kell megszakítani, ha komoly sérülés gyanúja áll fenn, vagy a sérült játékos közvetlenül befolyásolja a játékot.
           4. A versenyigazgatóság engedélyezheti a nem tiszta játékidő használatát, ebben az esetben a játékidőt csak gól, kiállítás, büntetőütés, időkérés és a játékvezetők különleges játékmegszakítás miatti hármas jelzésére kell megállítani. A rendes játékidő utolsó 2 percében mindig tiszta játékidőt kell mérni.
           5. A játékidőt büntetőütés alatt meg kell állítani.
     2. Időkérés
        1. Időkérés csak tiszta játékidő mérése esetén lehetséges.
        2. A rendes játékidő alatt mindkét csapatnak lehetősége van arra, hogy egy alkalommal időt kérjen, amelyet rögtön amint a játék megszakad meg kell adni és három sípszóval kell jelezni.
        3. Időt bármikor lehet kérni, beleértve a góllal és büntetőkkel kapcsolatos eseteket, de ezt csak a csapatkapitány vagy a csapat vezetőségének valamelyik tagja teheti. A játékmegszakítás közben kikért időt azonnal meg kell adni, kivéve, ha a mérkőzésvezetők szerint az negatívan befolyásolná a másik csapat helyzetét, ekkor az időt a következő játékmegszakításkor kell megadni. A kikért időt mindig meg kell adni kivéve gól után, amikor a csapat elállhat az időkérés szándékától.
        4. Az időkérés indulását egy játékvezetői sípszó jelzi, amely akkor hangzik el, amikor a csapatok már a csereterületeknél, a bírók pedig a versenyiroda asztalnál tartózkodnak. Az időkérés végét egy másik, 30 másodperccel későbbi sípszó jelzi. Az időkérés után a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni. Kiállított játékos nem vehet részt az időkérésben.
     3. Hosszabbítás
        1. Ha egy mérkőzés egyenlő állással ér véget, de az eredményt el kell dönteni akkor egy maximum 5 perces hosszabbítást kell ítélni.
        2. A hosszabbítás előtt a csapatoknak joguk van egy kétperces szünetre, de térfelet nem cserélnek. A hosszabbítás alatt ugyanazok az időmérési szabályok érvényesek, mint a rendes játékidőben. A hosszabbítás nem osztható félidőkre. A rendes játékidőben kiszabott kiállítások folytatólagosan érvényesek a hosszabbításra is. Ha a hosszabbítást követően döntetlen marad az állás, a mérkőzést büntetőütésekkel döntik el.
     4. Büntetőütések a hosszabbítást követően
        1. Mindkét csapatból három-három játékosnak kell végrehajtania fejenként egy büntetőütést.
        2. Amennyiben az eredmény a büntetők után is döntetlen marad, ugyanazok a játékosok egyenként ismét büntetőt ütnek mindaddig, amíg a mérkőzés eredménye el nem dől.
        3. A büntetőütéseket felváltva kell elvégezni. A játékvezetők döntik el, hogy melyik kaput használják. A csapatkapitányok közötti sorsolás győztese döntheti el, hogy melyik csapat kezdje a büntetőütéseket. A csapatkapitány vagy a csapat egyik vezetőjének a feladata, hogy a bírókkal és a versenybizottsággal írásban közölje a kiválasztott öt játékos mezszámát és a sorrendet, ahogy a büntetőütéseket el fogják végezni. A játékvezetők felelőssége biztosítani, hogy a büntetőütések pontosan a csapat vezetősége által megadott sorrendben történjenek.
        4. Amint az eredmény eldől a büntetőütések során a mérkőzés véget ér és a büntetőütésekben győztes csapat egygólos győzelmét lehet elkönyvelni. A rendes büntetőütések alatt a mérkőzés eldöntöttnek tekinthető, amikor az egyik csapat több góllal vezet, mint ahány büntetőütése van hátra az ellenfélnek. Az esetleges további büntetőütések során az eredmény akkor tekinthető eldöntöttnek, amikor az egyik csapat eggyel több gólt szerzett, mint a másik, miután mindkét csapat ugyanannyi ütést végzett el. A további ütéseket nem kell az előzőleg megadott sorrendben elvégezni, de egy játékos csak akkor végezheti el a harmadik ütését, ha a csapatból a többi kijelölt játékos már mind kettőt-kettőt elvégzett és így tovább.
        5. Kiállított játékos is részt vehet a büntetők ütésében, amennyiben nem végleges kiállítást ítéltek neki. Ha egy kijelölt játékos bármilyen kiállítást kap a büntetőütések közben akkor a csapatkapitánynak egy addig nem jelölt mezőnyjátékost kell kijelölnie, aki helyettesíti a kiállított játékost. Ha a kapus bármilyen kiállítást kap a büntetőütések közben akkor a cserekapus helyettesíti. Ha nincs cserekapus a csapat 3 percet kap arra, hogy egy addig nem jelölt mezőnyjátékost felszereljen, de ez az idő nem használható bemelegítésre. Az új kapust jelölni kell a jegyzőkönyvben és a változás időpontját is be kell jegyezni. Egy csapat, amely nem képes öt mezőnyjátékost kijelölni csak annyi büntetőütést végezhet ahány jelölt játékosa van. Ez érvényes az esetleges további büntetőütések közben is.
        6. A játékosok számozásának ellenőrzése.
     5. A pontszerzés módja: a gól
        1. Megadott gólok
           1. Egy gól akkor tekintendő megadottnak, ha a szabályoknak megfelelően szerezték, és a középponton történő húzással megerősítették.
           2. Minden megadott gól idejét, a gólszerző és a gólpasszt adó játékos számát be kell jegyezni a jegyzőkönyvbe. Gólpasszt adó játékos a gólszerzővel azonos csapatból a gólszerzésben közvetlenül részt vevő játékos lehet. Minden gólnál legfeljebb egy gólpasszt adó játékos jegyezhető be a jegyzőkönyvbe. A hosszabbítás alatt, vagy a játékrész vagy mérkőzés vége után büntetőütésből szerzett gólt nem kell húzással meg erősíteni, de a gólt megadottnak kell tekinteni, amikor a játékvezető a középpontra mutat, és a gólt bejegyzik a jegyzőkönyvbe.
           3. Egy megadott gólt nem lehet érvényteleníteni.
           4. Ha a játékvezető biztos abban, hogy egy megadott gól szabálytalan akkor azt jelenteni kell.
        2. Szabályosan szerzett gólok
           1. Amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon elölről egy mezőnyjátékos szabályos ütése után és a támadó csapat a góllal kapcsolatban vagy közvetlenül előtte nem követett el szabadütéshez, vagy kiállításhoz vezető szabálytalanságot. Ez magában foglalja:

Amikor egy játékos a védekező csapatból elmozdította a kaput az eredeti helyéről és a labda elölről áthaladt a gólvonalon a kapufák jelzése között és a kapufa képzeletbeli helye alatt.

Amikor öngól született. Az öngólt meg lehet adni, ha a védekező játékos ütőjével vagy testével aktívan irányítja a labdát a saját kapujába. Ha a vétlen csapat öngólt szerez egy késleltetett kiállítás ideje alatt, a gólt meg kell adni.

Öngólnál a jegyzőkönyvbe, az „OG” bejegyzést kell tenni.

* + - * 1. Amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon elölről, miután a védekező csapat egy játékosának ütőjét vagy testét érintette, vagy a támadó csapat játékosa nem szándékosan érintette a testével a labdát, és a támadó csapat a góllal kapcsolatban vagy közvetlenül előtte nem követett el szabadütéshez vagy kiállításhoz vezető szabálytalanságot.
        2. A gólt nem lehet szabályosnak tekinteni, ha a támadó csapat egy mezőnyjátékosa szándékosan rúgta a labdát közvetlenül az előtt, hogy az a kapuba jutott. Ha a játékos szabálytalan ütővel szerezte a gólt és a hibát csak az után vették észre, hogy a labda áthaladt a gólvonalon, a gólt meg kell adni.
        3. Amikor egy játékos, aki nincs a jegyzőkönyvbe bejegyezve vagy szabálytalan számozással vesz részt a gólszerzésben.

Megjegyzés: A részvétel a gólszerzésben magában foglalja a góllövést és a gólpasszt is.

* + - 1. Szabálytalanul szerzett gólok
         1. Amikor a támadó csapat egy játékosa a góllal kapcsolatban vagy közvetlenül előtte szabadütéshez vagy kiállításhoz vezető szabálytalanságot követ el. (Előírt szabálytalanság jelzés)

Megjegyzés: Ez magában foglalja azt, amikor egy csapat gólt szerez, miközben túl sok vagy kiállított, illetve büntetett játékosa van a játéktéren, és amikor a támadó csapat játékosa szándékosan elmozdította a kaput az eredeti helyéről.

* + - * 1. Amikor a támadó csapat egy játékosa szándékosan a kapuba irányítja a labdát bármelyik testrészével.

Megjegyzés: Mivel ez nem tekinthető szabálytalanságnak, a játékot húzással kell folytatni

* + - * 1. Amikor a labda a hangjelzés közben vagy utána halad át a gólvonalon.
        2. A játékrésznek vagy a mérkőzésnek vége, amint a hangjelzés elkezd szólni.
        3. Amikor a labda a kapuba kerül anélkül, hogy a gólvonalon elölről áthaladt volna.
        4. Amikor egy kapus egyébként szabályos módon az ellenfél kapujába dobja vagy rúgja a labdát.

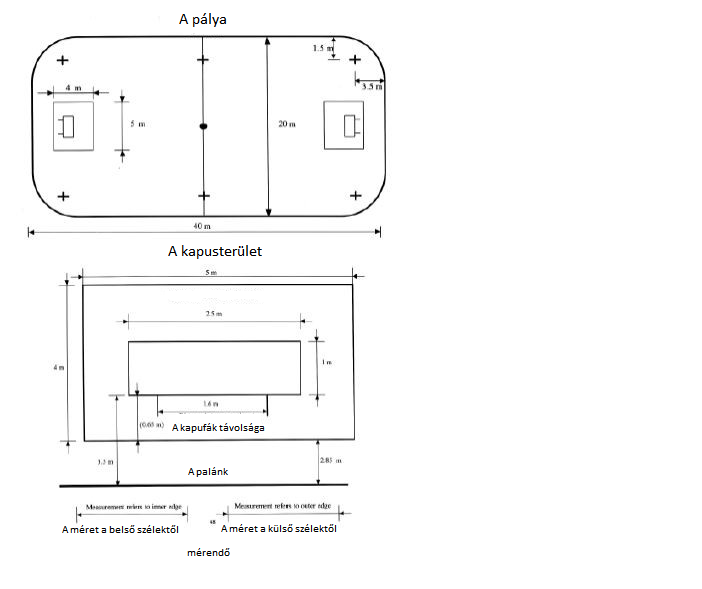
Mivel ez nem tekinthető szabálytalanságnak a játékot húzással kell folytatni. A labdának érintenie kell egy másik játékost vagy annak felszerelését, mielőtt a kapuba jut

* + - * 1. Amikor a támadó csapat egy mezőnyjátékosa szándékosan rúgja a labdát és az a kapuba jut, miután egy ellenfél játékost vagy annak felszerelését érintette.

Mivel ez nem tekinthető szabálytalanságnak a játékot húzással kell folytatni.

* + - * 1. Amikor a vétkes csapat gólt szerez a késleltetett kiállítás alatt. A kiállítást végre kell hajtani és a játékot húzással kell folytatni.
        2. Amikor a labda a játékvezetőről közvetlenül a kapuba kerül.

1. 6 FŐS CSAPATOK VERSENYÉRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK
   1. A pálya
      1. A pálya méretei
         1. A pályának a Nemzetközi Floorball Szövetség által jóváhagyottnak és hitelesítettnek kell lennie és mérete legyen 40x20 méteres, a sarkain kerekített palánkkal körülhatárolva.
         2. A pálya téglalap alakú, a területe hosszússág x szélesség arányban kerül meghatározásra. A legkisebb megengedett méret 36X18m, a legnagyobb 44X22m.
      2. A pálya rajza



* + 1. Jelzések a pályán
       1. Minden jelzést 4-5 cm szélességű, jól látható vonalakkal kell jelölni.
       2. Jelölni kell a középvonalat és a középpontot. A középvonal legyen párhuzamos a pálya két rövidebb oldalával és ossza két egyenlő méretű térfélre a pályát.
    2. Kapusterület
       1. 4X5 méteres büntetőterületet kell jelölni a pálya rövid oldalaitól 2,85 méterre. A büntetőterületek téglalap alakúak, a méretszámok a hosszúságot és a szélességet jelzik, a vonalakat is beleértve. A büntetőterületeket a játéktér hosszú oldalaihoz képest középen kell elhelyezni.
       2. 1X2,5 méteres kapusterületet kell jelölni a büntetőterületek hátsó oldalai előtt 0.65 méterre. A kapusterületek téglalap alakúak, a méretszámok a hosszúságot és a szélességet jelzik, a vonalakat is beleértve. A kapusterületeket a játéktér hosszú oldalaihoz képest középen kell elhelyezni.
       3. A kapusterület hátsó vonala egyszersmind gólvonalként is funkcionál. A kapufa jelét a kapusterület hátsó vonalára kell helyezni úgy, hogy a távolság 1,6 méter legyen a jelek **között.**
       4. A gólvonalakat a játéktér hosszú oldalai között középre kell helyezni. A **kapufa** jelzéseit vagy **a kapusterület hátsó vonalának** megszakításával**,** vagy arra merőleges rövid vonalakkal kell feltüntetni.
       5. A húzáspontokat jelölni kell a középvonalon és a gólvonal képzeletbeli meghosszabbításán 1,5 méterre a játéktér hosszú oldalától. A húzáspontokat kereszttel kell jelölni. A pontok a középvonalon lehetnek képzeletbeliek.
    3. A kapu
       1. A kapukat, amelyek az Nemzetközi Floorball Szövetség által hitelesítettek és a megfelelő jelzéssel ellátottak, az előírt jelzésre kell helyezni.
       2. A kapu mérete 160x115x60 cm.
       3. A kapu nyitott oldala a középpont felé nézzen.
    4. A csereterület
       1. A csereterületeket a palánk mindkét oldalán meg kell jelölni. A területek szélessége nem haladhatja meg a palánktól számított 3m-t.
       2. A cserepadok a palánktól megfelelő távolságra legyenek, és azokon legyen elég hely minden olyan csapattagnak, aki nincs a pályán, valamint az edzőnek.
    5. A versenyiroda elhelyezése és a büntető terület
       1. A versenyirodát és a büntetőpadokat a csereterületekkel szemközti oldalon kell elhelyezni a középvonal mellett, vagy, a biztonságot figyelembe véve, a helyszín arra legalkalmasabb helyén.
       2. A versenyirodát és a büntető padokat megfelelő távolságra kell elhelyezni a palánktól. Mindkét csapat részére külön büntető padot kell elhelyezni egymástól elkülönítve a versenyiroda két oldalán.
       3. Mindegyik büntető pad olyan méretű legyen, hogy legalább 2 fő elférjen. A versenyiroda és a büntető padok elhelyezésével kapcsolatban kivételt a versenyigazgatóság tehet.
    6. Pályaellenőrzés
       1. A játékvezetők kötelesek időben, a verseny megkezdése előtt ellenőrizni a pályát és gondoskodni a hibák kijavításáról.
       2. Minden hibát jelenteni kell. A szervezők felelősek a hibajavításért és a palánk megfelelő állapotáért a mérkőzés alatt. Az összes balesetveszélyes tárgyat el kell távolítani vagy ki kell párnázni.
  1. Résztvevők
     1. Nevezhető játékosok száma
        1. A benevezhető játékosok számát a versenybizottság határozza meg. A Világjátékokon 12-nél több játékost nem lehet benevezni.
     2. A játékosok
        1. Minden csapat alkalmazhat minimum 8, maximum 12 játékost, ebbe beleértve két kapust is, amit a jegyzőkönyvben fel kell tüntetni.
        2. A játékosok mezőnyjátékosok vagy kapusok lehetnek. Csak a jegyzőkönyvbe beírt játékosok vehetnek részt a játékban és tartózkodhatnak a saját csapatuk csereterületén.
        3. A mérkőzés alatt, mindegyik csapatból maximum 4 játékos tartózkodhat a pályán egy időben közöttük egyetlen kapus.
        4. A meccs megkezdéséhez mindkét csapatból 5 mezőnyjátékosnak és egy megfelelő felszereléssel rendelkező kapusnak kell a pályán lennie vagy 5:0 végeredményt kell megítélni a szabályosan kiálló csapat javára.
        5. A mérkőzés alatt mindegyik csapatnak képesnek kell lennie legalább 4 játékossal játszani vagy mérkőzést meg kell állítani és vagy 5:0-as végeredménnyel, vagy, ha a szabályosan játszó csapat számára kedvezőbb, az elért eredménnyel, a szabályosan játszó csapat javára leigazolni.
     3. A játékosok cseréje
        1. A mérkőzés alatt bármikor, korlátlanul lehet játékosokat cserélni.
        2. Minden cserének a csapat saját cserezónájában kell történnie. A pályát elhagyó játékosnak el kell hagynia a palánkot, mielőtt a cserejátékos pályára lépne. Egy sérült játékos elhagyhatja a pályát a cserezónán kívül is, de a játék megszakításáig nem léphet a helyére másik játékos.
     4. Kapusokra vonatkozó speciális szabályok
        1. Mindegyik kapust jelezni kell a versenyjegyzőkönyvben.
        2. A jelzés „G” betű a lapszélen. Ha valaki kapusnak van nevezve, nem játszhat mezőnyjátékosként ütővel az adott meccsen. Ha egy csapatnak sérülés vagy büntetés miatt le kell cserélni a kapusát mezőnyjátékosra, maximum 3 perc áll rendelkezésükre a megfelelő kapus felszerelés felvételére, de ezt az időtartamot nem lehet felhasználni bemelegítésre. Az új kapust fel kell jegyezni a mérkőzés jegyzőkönyvébe a csere időpontjának feltüntetésével.
        3. Ha a kapus játék közben teljesen elhagyja a büntetőterületet, visszatéréséig, mezőnyjátékosnak kell tekinteni, még ha nincs is ütője. Ez nem vonatkozik a kidobásra. A kapus akkor hagyja el teljesen a büntetőterületet, ha testének egyik része sem érinti a talajt a büntetőterületen belül. A kapus mindemellett a büntetőterületen belül felugorhat. A vonalak a büntetőterülethez tartoznak.
     5. Csapatkapitányokra vonatkozó speciális szabályok
        1. Mindegyik csapatnak rendelkeznie kell csapatkapitánnyal, akinek a nevét rögzíteni kell a mérkőzés jegyzőkönyvében.
        2. A jelzés „C” betű a lapszélen. Csapatkapitányt csak sérülés, betegség vagy végleges kiállítás esetén lehet cserélni. A kapitánycserét és a csere időpontját fel kell tüntetni a mérkőzés jegyzőkönyvében. A lecserélt csapatkapitány ugyanazon a mérkőzésen nem tevékenykedhet újra csapatkapitányként.
  2. Felszerelés
     1. A játékosok ruházata
        1. Minden mezőnyjátékosnak egyen-felszerelésben kell lennie, amely mezt, rövidnadrágot és térdig érő sportszárat tartalmaz. A csapaton belül mindegyik mezőnyjátékosnak pontosan ugyanolyan egyen-felszerelést kell viselnie. A csapatruházat bármilyen színű lehet. Ha a játékvezető úgy látja, hogy a csapatok meze egymástól nem megkülönböztethető, a vendégcsapat köteles mezt váltani. A sportszárat térdig fel kell húzni. A ruházathoz hasonlóan pontosan ugyanolyannak és megkülönböztethetőnek kell lennie, amit a versenyigazgatóság dönt el.
        2. Mindegyik kapusnak mezt és hosszúnadrágot kell viselnie.
        3. Mindegyik mez legyen számozott. A számok jól láthatók, különböző egész arab számok legyenek a háton és a mellkason. A háton lévő számok legalább 200mm, az elülsők pedig legalább70mm magasak legyenek. A mezen akármelyik szám szerepelhet 1-től 99-ig, de az 1-es szám mezőnyjátékosok számára nem engedélyezett.
        4. Minden játékosnak cipőt kell viselnie. A cipő teremsportokra tervezett modell legyen. A sportszárat nem lehet a cipőn kívül hordani. Ha egy játékos játék közben elveszti egyik vagy mindkét cipőjét, a következő játékmegszakításig játszhat nélküle.
     2. A játékvezetők egyenruhája
        1. A játékvezetőknek mezt, fekete rövidnadrágot és fekete sportszárat kell viselniük.
        2. A játékvezetők ruházatának ugyanabból a színkombinációból kell állnia.
     3. A kapusok speciális felszerelése
        1. A kapusok számára ütő használata nem engedélyezett.
        2. A kapusoknak a Nemzetközi Floorball Szövetség által hitelesített és megjelölt arcvédő maszkot kell viselniük. Ez csak játék közben a játéktéren érvényes. A maszk mindenféle átalakítása tilos, kivéve a festést.
        3. A kapus használhat bármilyen fajta védőfelszerelést, de azok nem tartalmazhatnak olyan részeket, amelyek a kaput szándékosan takarják.
           1. Sisak és vékony kesztyű megengedett.
           2. Mindenféle ragasztó vagy súrlódás gátló anyag használata tilos.
           3. Semmiféle tárgyat nem lehet a kapuban vagy a kapun tartani.
     4. A csapatkapitány megjelölése
        1. A csapatkapitánynak karszalagot kell viselnie.
        2. A szalagot a bal karon kell hordani és jól láthatónak kell lennie. Ragasztószalag nem viselhető karszalagként.
     5. A személyes felszerelés
        1. A játékosok nem viselhetnek olyan személyes felszerelést, ami sérülést okozhat.
        2. Személyes tárgynak tekintendő a védő és az egészségügyi eszköz, óra, fülbevaló stb. A játékvezető dönti el, mi számít balesetveszélyes tárgynak. Minden védőfelszerelést lehetőleg ruházat alatt kell viselni. Csomó nélküli, gumírozott fejpánton kívül más fejvédő nem viselhető. Hosszú szárú nadrág viselése semmilyen formában nem engedélyezett mezőnyjátékosok számára.
        3. Ha egy játékosnak orvosi utasításra szemüveget vagy fejvédőt kell használnia, az csak puha anyagból készülhet.
     6. A labda
        1. A labda 23 gramm súlyú, 72 mm átmérőjű. 26 lyukat tartalmaz, amelyek mindegyike 11 mm átmérőjű. A labdának rendelkeznie kell a Nemzetközi Floorball Szövetség hitelesítésével, amit a labdán jelölni kell
     7. Az ütő
        1. Az ütőnek rendelkeznie kell a Nemzetközi Floorball Szövetség hitelesítésével, amit az ütőn jelölni kell.
        2. A nyél mindenféle átalakítása tilos, kivéve a lerövidítést. Az ütőszár beszalagozható a fogójelzés fölött, de a hivatalos jelzés nem takarható le.
        3. Az ütő feje nem lehet éles, a fej hajlítása ne legyen 30 mm-nél nagyobb.
        4. A fej mindenféle átalakítása tilos, kivéve a meghajlítást. A meghajlított fej görbületét a sík felületre fektetett fej belső felének legmagasabb pontján kell mérni. A fej cseréje megengedett, amennyiben a fej hitelesített, de az új fej nem lehet gyengített. A fej és a nyél találkozását be lehet ragasztani ragasztószalaggal, de az legfeljebb 10mm-t takarhat a fej látható részéből.
     8. A játékvezető felszerelése
        1. A játékvezetőknek közepes méretű, műanyag síppal, mérőeszközzel és piros kártyával kell rendelkezniük.
        2. Másfajta síp használatát a versenyigazgatóság engedélyezheti.
     9. Versenyiroda felszerelése
        1. A versenyirodának minden olyan felszerelésről gondoskodnia kell, amely a feladatai ellátásához szükséges.
     10. A felszerelések ellenőrzése.
         1. A játékvezetők döntenek az összes sporteszköz ellenőrzéséről és méréséről.
            1. Az ellenőrzés egyaránt történhet a mérkőzés előtt és alatt. A mérkőzés megkezdése előtt felfedezett szabálytalan sportfelszerelést, beleértve a sérült ütőt még a mérkőzés megkezdése előtt ki kell javítania, a játékosnak, aki csak ezt követően kezdheti meg a játékot. Az egyéni felszerelés és az ütők kisebb hibájának kivételével (pl. kisebb lyukak vagy festés, amelyet ki kell javítania, a játékosnak, amely után az érintett játékos folytathatja a mérkőzést) a meccs alatt észlelt minden felszereléshiba az előírt büntetéseket vonja maga után.
         2. A csapat ruházatával, vagy a csapatkapitány karszalagjával kapcsolatos szabálytalanságokért egy csapat egy mérkőzésen csak egy büntetést kaphat, ugyanakkor minden felszerelési hibát jegyzőkönyvbe kell venni. A felszerelés ellenőrzése alatt a játékvezetőkön, a csapatkapitányokon és az ellenőrzésre odaszólított játékoson kívül más nem tartózkodhat a versenybírói asztalnál. A felszerelés ellenőrzése után a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni.
         3. A csapatkapitány kérheti az ütő fej hajlításának ellenőrzését.
            1. A csapatkapitánynak joga van a játékvezetők figyelmét felhívni bizonyos szabálytalanságokra a másik csapat felszerelését illetően, de ilyen esetekben a játékvezetők döntik el, hogy cselekszenek-e vagy sem. Mérést vagy ellenőrzést bármikor lehet kérni, de arra csak játékmegszakításkor kerülhet sor.
            2. Ha az ellenőrzést játékmegszakításkor kérik, arra azonnal sort kell keríteni, beleértve a góllal és a büntetőütésekkel kapcsolatos eseteket, kivéve, ha a játékvezetők úgy ítélik meg, hogy ez negatívan befolyásolná a másik csapat helyzetét. Ebben az esetben a mérésre a következő játékmegszakításkor kell sort keríteni. A játékvezetők kötelesek az ütőfej hajlítását megmérni a csapatkapitány kérésére, de ez játék megszakításonként egy csapatnál csak egyszer történhet. A felszerelés ellenőrzése alatt a játékvezetőkön, a csapatkapitányokon és az ellenőrzésre odaszólított játékoson kívül más nem tartózkodhat a versenybírói asztalnál. A felszerelés ellenőrzése után a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni.
  3. A mérkőzésvezetők
     1. A mérkőzést két, azonos felhatalmazású hivatalos játékvezető vezeti és ellenőrzi.
     2. A játékvezetők jogosultak félbeszakítani a mérkőzést, ha felmerül annak a kockázata, hogy a meccs nem folytatható a versenyszabályoknak megfelelően.
  4. A versenyiroda
     1. A mérkőzésen versenyiroda működik.
     2. A versenyiroda legyen semleges és felelős a jegyzőkönyvvért, az időmérésért, és az esetleges tájékoztatásért.
  5. A játékidő
     1. A rendes játékidő
        1. A rendes játékidő 3x20 perc 10 perces szünettel, amikor a csapatok térfelet cserélnek. A játékidő hossza a résztvevő csapatok számától illetve a torna időbeosztásától függően változhat. Kivételt rövidített játék és szünetidőre, amely azonban nem lehet rövidebb 3X15 percesnél, a versenyigazgatóság tehet.
        2. A térfélcserét követően a csapatok cserepadot is cserélnek. A hazai csapat választ térfelet a mérkőzés megkezdése előtt. Minden egyes játékrész a középpontból kezdődik húzással. Minden félidő végét a versenyirodának kell jeleznie kürttel vagy más, arra alkalmas hangforrással, hacsak ez nem automatikus. A szünet mérését a mérkőzés megszakításától azonnal meg kell kezdeni. A csapat kötelessége időben pályára vonulni, hogy a megfelelő időben folytatható legyen a mérkőzés. Amennyiben a bírók az egyik térfelet előnyösebbnek ítélik, a csapatoknak a harmadik játékrész közepén térfelet kell cserélniük. Ezt azonban a harmadik játékrész előtt kell eldönteni. Ha ilyen cserére kerül sor, a játékot húzással kell újrakezdeni a középpontból.
        3. Tiszta játékidőt kell mérni, azonban a játékidő függ a sportpálya sajátosságaitól és az egy időben játszott mérkőzések számától, ilyenkor a folyamatos időmérést célszerű alkalmazni a verseny időbeosztásának, stb biztosítására.
           1. A tiszta játékidő azt jelenti, hogy az időt meg kell állítani valahányszor a játékvezetői síp megszakítja a játékot és akkor kell újra elindítani, amikor a labdát játékba hozzák
           2. Különleges játékmegszakításnál három sípszót kell alkalmazni. A játékvezetők döntik el, mit lehet különleges játékmegszakításnak tekinteni, azonban minden esetben ezek közé tartozik, ha megsérül a labda, ha a palánk részei szétválnak, ha sérülés történik, ha felszerelést mérnek, ha nem engedélyezett személy vagy tárgy kerül a játéktérre, ha a világítás teljesen vagy részlegesen megszűnik, és ha a mérkőzés végét jelző hang tévedésből megszólal.
           3. Ha a palánk részei szétváltak a játékot nem kell megszakítani addig, amíg a labda a kérdéses rész közelébe nem kerül. Ha valaki megsérül, a játékot csak akkor kell megszakítani, ha komoly sérülés gyanúja áll fenn, vagy a sérült játékos közvetlenül befolyásolja a játékot.
           4. A versenyigazgatóság engedélyezheti a nem tiszta játékidő használatát, ebben az esetben a játékidőt csak gól, kiállítás, büntetőütés, időkérés és a játékvezetők különleges játékmegszakítás miatti hármas jelzésére kell megállítani. A rendes játékidő utolsó 3 percében mindig tiszta játékidőt kell mérni.
           5. A játékidőt büntetőütés alatt meg kell állítani.
     2. Időkérés
        1. A rendes játékidő alatt mindkét csapatnak lehetősége van arra, hogy egy alkalommal időt kérjen, amelyet rögtön amint a játék megszakad meg kell adni és három sípszóval kell jelezni.
        2. Időt bármikor lehet kérni, beleértve a góllal és büntetőkkel kapcsolatos eseteket, de ezt csak a csapatkapitány vagy a csapat vezetőségének valamelyik tagja teheti. A játékmegszakítás közben kikért időt azonnal meg kell adni, kivéve, ha az negatívan befolyásolná a másik csapat helyzetét, ekkor az időt a következő játékmegszakításkor kell megadni. A kikért időt mindig meg kell adni kivéve gól után, amikor a csapat elállhat az időkérés szándékától.
        3. Az időkérés indulását egy további játékvezetői sípszó jelzi, amely akkor hangzik el, amikor a csapatok már a csereterületeknél, a játékvezetők pedig a versenyiroda asztalánál tartózkodnak. Az időkérés végét egy másik, 30 másodperccel későbbi sípszó jelzi. Az időkérés után a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni. Kiállított játékos nem vehet részt az időkérésben.
     3. Hosszabbítás
        1. Ha egy mérkőzés egyenlő állással ér véget, de az eredményt el kell dönteni akkor egy maximum 5 perces hosszabbítást kell ítélni.
        2. A hosszabbítás előtt a csapatoknak joguk van egy kétperces szünetre, de térfelet nem cserélnek.
        3. A hosszabbítás alatt ugyanazok az időmérési szabályok érvényesek, mint a rendes játékidőben. A hosszabbítás nem osztható félidőkre. A rendes játékidőben kiszabott büntetések folytatólagosan érvényesek a hosszabbításra is. Ha a hosszabbítást követően döntetlen marad az állás, a mérkőzést büntetőütésekkel döntik el.
     4. Büntetők hosszabbítás után
        1. Mindkét csapatból öt játékosnak kell végrehajtania fejenként egy büntetőütést.
        2. Amennyiben az eredmény a büntetők után is döntetlen marad, ugyanazok a játékosok egyenként ismét büntetőt ütnek mindaddig, amíg a mérkőzés eredménye el nem dől.
        3. A büntetőütéseket felváltva kell elvégezni. A játékvezetők döntik el, hogy melyik kaput használják. A csapatkapitányok közötti sorsolás győztese döntheti el, hogy melyik csapat kezdje a büntetőütéseket. A csapatkapitány vagy a csapat egyik vezetőjének a feladata, hogy a bírókkal és a versenybizottsággal írásban közölje a kiválasztott öt játékos mezszámát és a sorrendet, ahogy a büntetőütéseket el fogják végezni. A játékvezetők felelőssége biztosítani, hogy a büntetőütések pontosan a csapat vezetősége által megadott sorrendben történjenek.
        4. Amint az eredmény eldől a büntetőütések során a mérkőzés véget ér és a büntetőütésekben győztes csapat egygólos győzelmét lehet elkönyvelni. A rendes büntetőütések alatt a mérkőzés eldöntöttnek tekinthető, amikor az egyik csapat több góllal vezet, mint ahány büntetőütése van hátra az ellenfélnek. Az esetleges további büntetőütések során az eredmény akkor tekinthető eldöntöttnek, amikor az egyik csapat eggyel több gólt szerzett, mint a másik, miután mindkét csapat ugyanannyi ütést végzett el. A további ütéseket nem kell az előzőleg megadott sorrendben elvégezni, de egy játékos csak akkor végezheti el a harmadik ütését, ha a csapatból a többi kijelölt játékos már mind kettőt-kettőt elvégzett és így tovább.
        5. Kiállított játékos is részt vehet a büntetők ütésében, amennyiben nem végleges kiállítást ítéltek neki. Ha egy kijelölt játékos bármilyen kiállítást kap a büntetőütések közben akkor a csapatkapitánynak egy addig nem jelölt mezőnyjátékost kell kijelölnie, aki helyettesíti a kiállított játékost. Ha a kapus bármilyen kiállítást kap a büntetőütések közben akkor a cserekapus helyettesíti. Ha nincs cserekapus a csapat 3 percet kap arra, hogy egy addig nem jelölt mezőnyjátékost felszereljen, de ez az idő nem használható bemelegítésre. Az új kapust jelölni kell a jegyzőkönyvben és a változás időpontját is be kell jegyezni. Egy csapat, amely nem képes öt mezőnyjátékost kijelölni csak annyi büntetőütést végezhet ahány jelölt játékosa van. Ez érvényes az esetleges további büntetőütések közben is.
  6. A pontszerzés módja
     1. Megadott gólok
        1. Egy gól akkor tekintendő megadottnak, ha a szabályoknak megfelelően szerezték, és a középponton történő húzással megerősítették.
        2. Minden megadott gól idejét, a gólszerző és a gólpasszt adó játékos számát be kell jegyezni a jegyzőkönyvbe. Gólpasszt adó játékos a gólszerzővel azonos csapatból a gólszerzésben közvetlenül részt vevő játékos lehet. Minden gólnál legfeljebb egy gólpasszt adó játékos jegyezhető be a jegyzőkönyvbe. A hosszabbítás alatt, vagy a játékrész vagy mérkőzés vége után büntetőütésből szerzett gólt nem kell húzással meg erősíteni, de a gólt megadottnak kell tekinteni, amikor mindkét játékvezető a középpontra mutat, és a gólt bejegyzik a jegyzőkönyvbe.
        3. Egy megadott gólt nem lehet érvényteleníteni a húzás elvégzése után.
        4. Ha a játékvezetők biztosak abban, hogy egy megadott gól szabálytalan akkor azt jelenteni kell.
     2. Szabályosan szerzett gólok
        1. Amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon elölről egy mezőnyjátékos szabályos ütése után és a támadó csapat a góllal kapcsolatban vagy közvetlenül előtte nem követett el szabadütéshez, vagy kiállításhoz vezető szabálytalanságot. Ez magában foglalja:
           1. Amikor egy játékos a védekező csapatból elmozdította a kaput az eredeti helyéről és a labda elölről áthaladt a gólvonalon a kapufák jelzése között és a kapufa képzeletbeli helye alatt.
           2. Amikor öngól született. Az tekintendő öngólnak, ha védekező játékos ütőjével vagy testével aktívan irányítja a labdát a saját kapujába. Ha a vétlen csapat öngólt szerez egy késleltetett kiállítás ideje alatt, a gólt mg kell adni.
           3. Öngólnál a jegyzőkönyvbe, az „OG” bejegyzést kell tenni.
        2. Amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon elölről, miután a védekező csapat egy játékosának ütőjét vagy testét érintette, vagy a támadó csapat játékosa nem szándékosan érintette a testével a labdát, és a támadó csapat a góllal kapcsolatban vagy közvetlenül előtte nem követett el szabadütéshez vagy kiállításhoz vezető szabálytalanságot.
        3. A gólt nem lehet szabályosnak tekinteni, ha a támadó csapat egy mezőnyjátékosa szándékosan rúgta a labdát közvetlenül az előtt, hogy az a kapuba jutott. Ha a játékos szabálytalan ütővel szerezte a gólt és a hibát csak az után vették észre, hogy a labda áthaladt a gólvonalon, a gólt meg kell adni.
        4. Amikor egy játékos, aki nincs a jegyzőkönyvbe bejegyezve vagy szabálytalan számozással vesz részt a gólszerzésben.

Megjegyzés: A részvétel a gólszerzésben magában foglalja a góllövést és a gólpasszt is.

* + 1. Szabálytalanul szerzett gólok
       1. Amikor a támadó csapat egy játékosa a góllal kapcsolatban vagy közvetlenül előtte szabadütéshez vagy kiállításhoz vezető szabálytalanságot követ el. (Előírt szabálytalanság jelzés)

Megjegyzés: Ez magában foglalja azt, amikor egy csapat gólt szerez, miközben túl sok vagy kiállított, illetve büntetett játékosa van a játéktéren, és amikor a támadó csapat játékosa szándékosan elmozdította a kaput az eredeti helyéről.

* + - 1. Amikor a támadó csapat egy játékosa szándékosan a kapuba irányítja a labdát bármelyik testrészével.

Mivel ez nem tekinthető szabálytalanságnak, a játékot húzással kell folytatni

* + - 1. Amikor a labda a hangjelzés közben vagy utána halad át a gólvonalon.
      2. A játékrésznek vagy a mérkőzésnek vége, amint a hangjelzés elkezd szólni.
      3. Amikor a labda a kapuba kerül anélkül, hogy a gólvonalon elölről áthaladt volna.
      4. Amikor egy kapus egyébként szabályos módon az ellenfél kapujába dobja vagy rúgja a labdát.

Mivel ez nem tekinthető szabálytalanságnak a játékot húzással kell folytatni. A labdának érintenie kell egy másik játékost vagy annak felszerelését, mielőtt a kapuba jut

* + - 1. Amikor a támadó csapat egy mezőnyjátékosa szándékosan rúgja a labdát és az a kapuba jut, miután egy ellenfél játékost vagy annak felszerelését érintette.

Mivel ez nem tekinthető szabálytalanságnak a játékot húzással kell folytatni.

* + - 1. Amikor a vétkes csapat gólt szerez a késleltetett kiállítás alatt. A kiállítást végre kell hajtani és a játékot húzással kell folytatni.
      2. Amikor a labda a játékvezetőről közvetlenül a kapuba kerül

1. EGYESÍTETT CSAPATOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK
   1. A pálya
      1. A pálya méretei
         1. A pálya minimum 24x14 méter és maximum 30x15 méter, a sarkain kerekített palánkkal körülhatárolva, a Nemzetközi Floorball Szövetség által hitelesítve és jóváhagyva. A 30x15 méteres pályán a haladó csapatokkal javasolt játszani.
         2. A pálya téglalap alakú, a területe hosszússág x szélesség arányban kerül meghatározásra.
      2. Jelzések a pályán
         1. Minden jelzést 4-5 cm szélességű jól látható vonalakkal kell jelölni
         2. Jelölni kell a középvonalat és a középpontot. A középvonal legyen párhuzamos a pálya két rövidebb oldalával és ossza két egyenlő méretű térfélre a pályát.
      3. A kapusterület
         1. A büntetőterületek téglalap alakúak, a méretszámok a hosszúságot és a szélességet jelzik, a vonalakat is beleértve. A büntetőterületeket a játéktér hosszú oldalaihoz képest középen kell elhelyezni.
         2. A kapusterület hátsó vonala egyszersmind gólvonalként is funkcionál. A kapufa jelét a kapusterület hátsó vonalára kell helyezni úgy, hogy a távolság 1,6 méter legyen a jelek **között.**
         3. A gólvonalakat a játéktér hosszú oldalai között középre kell helyezni. A **kapufa** jelzéseit vagy **a kapusterület hátsó vonalának** megszakításával**,** vagy arra merőleges rövid vonalakkal kell feltüntetni.
         4. A húzáspontokat jelölni kell a középvonalon és a gólvonal képzeletbeli meghosszabbításán 1 méterre a játéktér hosszú oldalától. A húzáspontokat kereszttel kell jelölni. A pontok a középvonalon lehetnek képzeletbeliek
      4. A kapu
         1. A kapukat, amelyek az Nemzetközi Floorball Szövetség által hitelesítettek és a megfelelő jelzéssel ellátottak, az előírt jelzésre kell helyezni.
         2. A kapu mérete 160x115x60 cm.
         3. A kapu nyitott oldala a középpont felé nézzen
      5. A csereterület
         1. A csereterületeket a palánk mindkét oldalán meg kell jelölni. A területek szélessége nem haladhatja meg a palánktól számított 3m-t.
         2. A cserepadok a palánktól megfelelő távolságra legyenek, és azokon legyen elég hely minden olyan csapattagnak, aki nincs a pályán, valamint az edzőnek.
      6. A versenyiroda elhelyezése és a büntető terület
         1. A versenyirodát és a büntetőpadokat a csereterületekkel szemközti oldalon kell elhelyezni a középvonal mellett, vagy, a biztonságot figyelembe véve, a helyszín arra legalkalmasabb helyén.
         2. A versenyirodát és a büntető padokat megfelelő távolságra kell elhelyezni a palánktól. Mindkét csapat részére külön büntető padot kell elhelyezni egymástól elkülönítve a versenyiroda két oldalán.
         3. Mindegyik büntető pad olyan méretű legyen, hogy legalább 2 fő elférjen. A versenyiroda és a büntető padok elhelyezésével kapcsolatban kivételt a versenyigazgatóság tehet.
      7. Pályaellenőrzés
      8. A játékvezetők kötelesek időben, a verseny megkezdése előtt ellenőrizni a pályát és gondoskodni a hibák kijavításáról.
      9. Minden hibát jelenteni kell. A szervezők felelősek a hibajavításért és a palánk megfelelő állapotáért a mérkőzés alatt. Az összes balesetveszélyes tárgyat el kell távolítani vagy ki kell párnázni.
   2. Résztvevők
      1. Nevezhető játékosok száma

A benevezhető játékosok számát a versenybizottság határozza meg. A Világjátékokon 12-nél több játékost nem lehet benevezni és minimum 10 kötelező (nyolc pályajátékos és két kapus) Az egyesített csapatoknak a Sport Szabályzat 1.es cikkelyében szereplő névsor szabályokat kell alkalmazni.

* + 1. A játékosok
       1. Minden csapat alkalmazhat minimum 8 pályajátékos és két kapus kell legyen.
       2. A játékosok mezőnyjátékosok vagy kapusok lehetnek. Csak a jegyzőkönyvbe beírt játékosok vehetnek részt a játékban és tartózkodhatnak a saját csapatuk csereterületén.
       3. A mérkőzés alatt, mindegyik csapatból maximum 5 játékos tartózkodhat a pályán egy időben közöttük egyetlen kapus.
       4. A meccs megkezdéséhez mindkét csapatból 4 mezőnyjátékosnak és egy megfelelő felszereléssel rendelkező kapusnak kell a pályán lennie vagy 5:0 végeredményt kell megítélni a szabályosan kiálló csapat javára.
          1. A mérkőzés alatt mindegyik csapatnak képesnek kell lennie legalább 4 játékossal játszani vagy mérkőzést meg kell állítani és vagy 5:0-as végeredménnyel, vagy, ha a szabályosan játszó csapat számára kedvezőbb, az elért eredménnyel, a szabályosan játszó csapat javára leigazolni.
       5. A játékosok cseréje
          1. A mérkőzés alatt bármikor, korlátlanul lehet játékosokat cserélni.
          2. Minden cserének a csapat saját cserezónájában kell történnie. A pályát elhagyó játékosnak el kell hagynia a palánkot, mielőtt a cserejátékos pályára lépne. Egy sérült játékos elhagyhatja a pályát a cserezónán kívül is, de a játék megszakításáig nem léphet a helyére másik játékos.
       6. Kapusokra vonatkozó speciális szabályok
          1. Mindegyik kapust jelezni kell a versenyjegyzőkönyvben.
          2. A jelzés „G” betű a lapszélen. Ha valaki kapusnak van nevezve, nem játszhat mezőnyjátékosként ütővel az adott meccsen. Ha egy csapatnak sérülés vagy büntetés miatt le kell cserélni a kapusát mezőnyjátékosra, maximum 3 perc áll rendelkezésükre a megfelelő kapus felszerelés felvételére, de ezt az időtartamot nem lehet felhasználni bemelegítésre. Az új kapust fel kell jegyezni a mérkőzés jegyzőkönyvébe a csere időpontjának feltüntetésével.
          3. A kapus bármikor cserélhető mezőnyjátékosra.
       7. 4. Ha a kapus játék közben teljesen elhagyja a büntetőterületet, visszatéréséig, mezőnyjátékosnak kell tekinteni, még ha nincs is ütője. Ez nem vonatkozik a kidobásra. A kapus akkor hagyja el teljesen a büntetőterületet, ha testének egyik része sem érinti a talajt a büntetőterületen belül. A kapus mindemellett a büntetőterületen belül felugorhat. A vonalak a büntetőterülethez tartoznak.
       8. Csapatkapitányokra vonatkozó speciális szabályok
          1. Mindegyik csapatnak rendelkeznie kell csapatkapitánnyal, akinek a nevét rögzíteni kell a mérkőzés jegyzőkönyvében.
          2. A jelzés „C” betű a lapszélen. Csapatkapitányt csak sérülés, betegség vagy végleges kiállítás esetén lehet cserélni. A kapitánycserét és a csere időpontját fel kell tüntetni a mérkőzés jegyzőkönyvében. A lecserélt csapatkapitány ugyanazon a mérkőzésen nem tevékenykedhet újra csapatkapitányként.

6.2.2.8 A csapat vezetősége

Csak három játékos tartózkodhat a saját cserezónában. Időkérés kivételével a csapat vezetősége nem mehet a pályára a bírók engedélye nélkül. Edzői utasítást a csapat saját cserezónájából lehet adni, ahol a csapat a csapat vezetősége tartózkodik a meccs alatt.

* 1. Felszerelés
     1. A játékosok ruházata
        1. Minden mezőnyjátékosnak egyen-felszerelésben kell lennie, amely mezt, rövidnadrágot és térdig érő sportszárat tartalmaz. A csapaton belül mindegyik mezőnyjátékosnak pontosan ugyanolyan egyen-felszerelést kell viselnie. A csapatruházat bármilyen színű lehet. Ha a játékvezető úgy látja, hogy a csapatok meze egymástól nem megkülönböztethető, a vendégcsapat köteles mezt váltani. A sportszárat térdig fel kell húzni. A ruházathoz hasonlóan pontosan ugyanolyannak és megkülönböztethetőnek kell lennie, amit a versenyigazgatóság dönt el.
        2. Mindegyik kapusnak mezt és hosszúnadrágot kell viselnie.
        3. Mindegyik mez legyen számozott. A számok jól láthatók, különböző egész arab számok legyenek a háton és a mellkason. A háton lévő számok legalább 200mm, az elülsők pedig legalább70mm magasak legyenek. A mezen akármelyik szám szerepelhet 1-től 99-ig, de az 1-es szám mezőnyjátékosok számára nem engedélyezett.
        4. Minden játékosnak cipőt kell viselnie.
           1. A cipő teremsportokra tervezett modell legyen. A sportszárat nem lehet a cipőn kívül hordani. Ha egy játékos játék közben elveszti egyik vagy mindkét cipőjét, a következő játékmegszakításig játszhat nélküle.
     2. A játékvezetők egyenruhája
        1. A játékvezetőknek mezt, fekete rövidnadrágot és fekete sportszárat kell viselniük.
        2. A játékvezetők ruházatának ugyanabból a színkombinációból kell állnia.
     3. A kapusok speciális felszerelése
        1. A kapusok számára ütő használata nem engedélyezett.
        2. A kapusoknak a Nemzetközi Floorball Szövetség által hitelesített és megjelölt arcvédő maszkot kell viselniük. Ez csak játék közben a játéktéren érvényes. A maszk mindenféle átalakítása tilos, kivéve a festés
        3. A kapus használhat bármilyen fajta védőfelszerelést, de azok nem tartalmazhatnak olyan részeket, amelyek a kaput szándékosan takarják.
           1. Sisak és vékony kesztyű megengedett.
           2. Mindenféle ragasztó vagy súrlódás gátló anyag használata tilos.
           3. Semmiféle tárgyat nem lehet a kapuban vagy a kapun tartani.
     4. A csapatkapitány megjelölése
        1. A csapatkapitánynak karszalagot kell viselnie.
        2. A szalagot a bal karon kell hordani és jól láthatónak kell lennie. Ragasztószalag nem viselhető karszalagként.
     5. A személyes felszerelés
        1. A játékosok nem viselhetnek olyan személyes felszerelést, ami sérülést okozhat.
        2. Személyes tárgynak tekintendő a védő és az egészségügyi eszköz, óra, fülbevaló stb. A játékvezető dönti el, mi számít balesetveszélyes tárgynak. Minden védőfelszerelést lehetőleg ruházat alatt kell viselni. Csomó nélküli, gumírozott fejpánton kívül más fejvédő nem viselhető. Hosszú szárú nadrág viselése semmilyen formában nem engedélyezett mezőnyjátékosok számára.
        3. Ha egy játékosnak orvosi utasításra szemüveget vagy fejvédőt kell használnia, az csak puha anyagból készülhet.
     6. A labda
        1. A labda 23 gramm súlyú, 72 mm átmérőjű. 26 lyukat tartalmaz, amelyek mindegyike 11 mm átmérőjű. A labdának rendelkeznie kell a Nemzetközi Floorball Szövetség hitelesítésével, amit a labdán jelölni kell
     7. Az ütő
        1. Az ütőnek rendelkeznie kell a Nemzetközi Floorball Szövetség hitelesítésével, amit az ütőn jelölni kell.
        2. A nyél mindenféle átalakítása tilos, kivéve a lerövidítést. Az ütőszár beszalagozható a fogójelzés fölött, de a hivatalos jelzés nem takarható le.
        3. Az ütő feje nem lehet éles, a fej hajlítása ne legyen 30 mm-nél nagyobb.
           1. A fej mindenféle átalakítása tilos, kivéve a meghajlítást. A meghajlított fej görbületét a sík felületre fektetett fej belső felének legmagasabb pontján kell mérni. A fej cseréje megengedett, amennyiben a fej hitelesített, de az új fej nem lehet gyengített. A fej és a nyél találkozását be lehet ragasztani ragasztószalaggal, de az legfeljebb 10mm-t takarhat a fej látható részéből.
     8. A játékvezető felszerelése
        1. A játékvezetőknek közepes méretű, műanyag síppal, mérőeszközzel és piros kártyával kell rendelkezniük.
        2. Másfajta síp használatát a versenyigazgatóság engedélyezheti.
     9. Versenyiroda felszerelése
        1. A versenyirodának minden olyan felszerelésről gondoskodnia kell, amely a feladatai ellátásához szükséges.
     10. A felszerelések ellenőrzése.
         1. A játékvezetők döntenek az összes sporteszköz ellenőrzéséről és méréséről.
            1. Az ellenőrzés egyaránt történhet a mérkőzés előtt és alatt. A mérkőzés megkezdése előtt felfedezett szabálytalan sportfelszerelést, beleértve a sérült ütőt még a mérkőzés megkezdése előtt ki kell javítania, a játékosnak, aki csak ezt követően kezdheti meg a játékot. Az egyéni felszerelés és az ütők kisebb hibájának kivételével (pl. kisebb lyukak vagy festés, amelyet ki kell javítania, a játékosnak, amely után az érintett játékos folytathatja a mérkőzést) a meccs alatt észlelt minden felszereléshiba az előírt büntetéseket vonja maga után.

A csapat ruházatával, vagy a csapatkapitány karszalagjával kapcsolatos szabálytalanságokért egy csapat egy mérkőzésen csak egy büntetést kaphat, ugyanakkor minden felszerelési hibát jegyzőkönyvbe kell venni. A felszerelés ellenőrzése alatt a játékvezetőkön, a csapatkapitányokon és az ellenőrzésre odaszólított játékoson kívül más nem tartózkodhat a versenybírói asztalnál. A felszerelés ellenőrzése után a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni.

A csapatkapitány kérheti az ütő fej hajlításának ellenőrzését.

* + - * 1. A csapatkapitánynak joga van a játékvezetők figyelmét felhívni bizonyos szabálytalanságokra a másik csapat felszerelését illetően, de ilyen esetekben a játékvezetők döntik el, hogy cselekszenek-e vagy sem. Mérést vagy ellenőrzést bármikor lehet kérni, de arra csak játékmegszakításkor kerülhet sor.
        2. Ha az ellenőrzést játékmegszakításkor kérik, arra azonnal sort kell keríteni, beleértve a góllal és a büntetőütésekkel kapcsolatos eseteket, kivéve, ha a játékvezetők úgy ítélik meg, hogy ez negatívan befolyásolná a másik csapat helyzetét. Ebben az esetben a mérésre a következő játékmegszakításkor kell sort keríteni. A játékvezetők kötelesek az ütőfej hajlítását megmérni a csapatkapitány kérésére, de ez játék megszakításonként egy csapatnál csak egyszer történhet. A felszerelés ellenőrzése alatt a játékvezetőkön, a csapatkapitányokon és az ellenőrzésre odaszólított játékoson kívül más nem tartózkodhat a versenybírói asztalnál. A felszerelés ellenőrzése után a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni.
  1. A mérkőzésvezetők
     1. A mérkőzést két, azonos felhatalmazású hivatalos játékvezető vezeti és ellenőrzi.
     2. A játékvezetők jogosultak félbeszakítani a mérkőzést, ha felmerül annak a kockázata, hogy a meccs nem folytatható a versenyszabályoknak megfelelően.
  2. A versenyiroda
     1. A mérkőzésen versenyiroda működik. A versenyiroda legyen semleges és felelős a jegyzőkönyvvért, az időmérésért, és az esetleges tájékoztatásért.
  3. A játékidő
     1. A rendes játékidő
        1. A rendes játékidő 2x7 perctől maximum 3 perces szünettel 2x15 percig maximum 5 perces szünettel, amikor a csapatok térfelet cserélnek, tarthat. A játékidő hossza a résztvevő csapatok számától illetve a torna időbeosztásától függően változhat.
        2. A térfélcserét követően a csapatok cserepadot is cserélnek. A hazai csapat választ térfelet a mérkőzés megkezdése előtt. Minden egyes játékrész a középpontból kezdődik húzással. Minden félidő végét a versenyirodának kell jeleznie kürttel vagy más, arra alkalmas hangforrással, hacsak ez nem automatikus. A szünet mérését a mérkőzés megszakításától azonnal meg kell kezdeni. A csapat kötelessége időben pályára vonulni, hogy a megfelelő időben folytatható legyen a mérkőzés.
        3. Tiszta játékidőt kell mérni, azonban a játékidő függ a sportpálya sajátosságaitól és az egy időben játszott mérkőzések számától, ilyenkor a folyamatos időmérést célszerű alkalmazni a verseny időbeosztásának, stb biztosítására.
           1. A tiszta játékidő azt jelenti, hogy az időt meg kell állítani valahányszor a játékvezetői síp megszakítja a játékot és akkor kell újra elindítani, amikor a labdát játékba hozzák
           2. Különleges játékmegszakításnál három sípszót kell alkalmazni. A játékvezetők döntik el, mit lehet különleges játékmegszakításnak tekinteni, azonban minden esetben ezek közé tartozik, ha megsérül a labda, ha a palánk részei szétválnak, ha sérülés történik, ha felszerelést mérnek, ha nem engedélyezett személy vagy tárgy kerül a játéktérre, ha a világítás teljesen vagy részlegesen megszűnik, és ha a mérkőzés végét jelző hang tévedésből megszólal.
           3. Ha a palánk részei szétváltak a játékot nem kell megszakítani addig, amíg a labda a kérdéses rész közelébe nem kerül. Ha valaki megsérül, a játékot csak akkor kell megszakítani, ha komoly sérülés gyanúja áll fenn, vagy a sérült játékos közvetlenül befolyásolja a játékot.
           4. A versenyigazgatóság engedélyezheti a nem tiszta játékidő használatát, ebben az esetben a játékidőt csak gól, kiállítás, büntetőütés, időkérés és a játékvezetők különleges játékmegszakítás miatti hármas jelzésére kell megállítani. A rendes játékidő utolsó 2 percében mindig tiszta játékidőt kell mérni.
           5. A játékidőt büntetőütés alatt meg kell állítani.
     2. Időkérés
        1. Az időkérés csak akkor lehetséges, ha a meccs idejét óra méri.
        2. A rendes játékidő alatt mindkét csapatnak lehetősége van arra, hogy egy alkalommal időt kérjen, amelyet rögtön amint a játék megszakad meg kell adni és három sípszóval kell jelezni.
        3. Időt bármikor lehet kérni, beleértve a góllal és büntetőkkel kapcsolatos eseteket, de ezt csak a csapatkapitány vagy a csapat vezetőségének valamelyik tagja teheti. A játékmegszakítás közben kikért időt azonnal meg kell adni, kivéve, ha az negatívan befolyásolná a másik csapat helyzetét, ekkor az időt a következő játékmegszakításkor kell megadni. A kikért időt mindig meg kell adni kivéve gól után, amikor a csapat elállhat az időkérés szándékától.
        4. Az időkérés indulását egy további játékvezetői sípszó jelzi, amely akkor hangzik el, amikor a csapatok már a csereterületeknél, a játékvezetők pedig a versenyiroda asztalánál tartózkodnak. Az időkérés végét egy másik, 30 másodperccel későbbi sípszó jelzi. Az időkérés után a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni. Kiállított játékos nem vehet részt az időkérésben.
     3. Hosszabbítás
        1. Ha egy mérkőzés egyenlő állással ér véget, de az eredményt el kell dönteni akkor egy maximum 5 perces hosszabbítást kell ítélni.
        2. A hosszabbítás előtt a csapatoknak joguk van egy kétperces szünetre, de térfelet nem cserélnek. A hosszabbítás alatt ugyanazok az időmérési szabályok érvényesek, mint a rendes játékidőben. A hosszabbítás nem osztható félidőkre. A rendes játékidőben kiszabott büntetések folytatólagosan érvényesek a hosszabbításra is. Ha a hosszabbítást követően döntetlen marad az állás, a mérkőzést büntetőütésekkel döntik el.
     4. Büntetők hosszabbítás után
        1. Mindkét csapatból három játékosnak kell végrehajtania fejenként egy büntetőütést.
           1. A büntetők ellövésénél a három játékosnak és a kapusnak, akik részt vesznek, minimum két sportolót kell tartalmaznia
        2. Amennyiben az eredmény a büntetők után is döntetlen marad, ugyanazok a játékosok egyenként ismét büntetőt ütnek mindaddig, amíg a mérkőzés eredménye el nem dől.
        3. A büntetőütéseket felváltva kell elvégezni. A játékvezetők döntik el, hogy melyik kaput használják. A csapatkapitányok közötti sorsolás győztese döntheti el, hogy melyik csapat kezdje a büntetőütéseket. A csapatkapitány vagy a csapat egyik vezetőjének a feladata, hogy a bírókkal és a versenybizottsággal írásban közölje a kiválasztott öt játékos mezszámát és a sorrendet, ahogy a büntetőütéseket el fogják végezni. A játékvezetők felelőssége biztosítani, hogy a büntetőütések pontosan a csapat vezetősége által megadott sorrendben történjenek.
        4. Amint az eredmény eldől a büntetőütések során a mérkőzés véget ér és a büntetőütésekben győztes csapat egygólos győzelmét lehet elkönyvelni. A rendes büntetőütések alatt a mérkőzés eldöntöttnek tekinthető, amikor az egyik csapat több góllal vezet, mint ahány büntetőütése van hátra az ellenfélnek. Az esetleges további büntetőütések során az eredmény akkor tekinthető eldöntöttnek, amikor az egyik csapat eggyel több gólt szerzett, mint a másik, miután mindkét csapat ugyanannyi ütést végzett el. A további ütéseket nem kell az előzőleg megadott sorrendben elvégezni, de egy játékos csak akkor végezheti el a harmadik ütését, ha a csapatból a többi kijelölt játékos már mind kettőt-kettőt elvégzett és így tovább.
        5. Kiállított játékos is részt vehet a büntetők ütésében, amennyiben nem végleges kiállítást ítéltek neki. Ha egy kijelölt játékos bármilyen kiállítást kap a büntetőütések közben akkor a csapatkapitánynak egy addig nem jelölt mezőnyjátékost kell kijelölnie, aki helyettesíti a kiállított játékost. Ha a kapus bármilyen kiállítást kap a büntetőütések közben akkor a cserekapus helyettesíti. Ha nincs cserekapus a csapat 3 percet kap arra, hogy egy addig nem jelölt mezőnyjátékost felszereljen, de ez az idő nem használható bemelegítésre. Az új kapust jelölni kell a jegyzőkönyvben és a változás időpontját is be kell jegyezni. Egy csapat, amely nem képes öt mezőnyjátékost kijelölni csak annyi büntetőütést végezhet ahány jelölt játékosa van. Ez érvényes az esetleges további büntetőütések közben is.
        6. A játékosok számozásának ellenőrzése
     5. A pontszerzés módja
        1. Megadott gólok
           1. Egy gól akkor tekintendő megadottnak, ha a szabályoknak megfelelően szerezték, és a középponton történő húzással megerősítették.
           2. Minden megadott gól idejét, a gólszerző és a gólpasszt adó játékos számát be kell jegyezni a jegyzőkönyvbe. Gólpasszt adó játékos a gólszerzővel azonos csapatból a gólszerzésben közvetlenül részt vevő játékos lehet. Minden gólnál legfeljebb egy gólpasszt adó játékos jegyezhető be a jegyzőkönyvbe. A hosszabbítás alatt, vagy a játékrész vagy mérkőzés vége után büntetőütésből szerzett gólt nem kell húzással meg erősíteni, de a gólt megadottnak kell tekinteni, amikor mindkét játékvezető a középpontra mutat, és a gólt bejegyzik a jegyzőkönyvbe.
           3. Egy megadott gólt nem lehet érvényteleníteni a húzás elvégzése után.
           4. Ha a játékvezetők biztosak abban, hogy egy megadott gól szabálytalan akkor azt jelenteni kell.
        2. Szabályosan szerzett gólok
           1. Amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon elölről egy mezőnyjátékos szabályos ütése után és a támadó csapat a góllal kapcsolatban vagy közvetlenül előtte nem követett el szabadütéshez, vagy kiállításhoz vezető szabálytalanságot. Ez magában foglalja:

Amikor egy játékos a védekező csapatból elmozdította a kaput az eredeti helyéről és a labda elölről áthaladt a gólvonalon a kapufák jelzése között és a kapufa képzeletbeli helye alatt.

Amikor öngól született. Az tekintendő öngólnak, ha védekező játékos ütőjével vagy testével aktívan irányítja a labdát a saját kapujába. Ha a vétlen csapat öngólt szerez egy késleltetett kiállítás ideje alatt, a gólt mg kell adni.

Öngólnál a jegyzőkönyvbe, az „OG” bejegyzést kell tenni.

* + - * 1. Amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a gólvonalon elölről, miután a védekező csapat egy játékosának ütőjét vagy testét érintette, vagy a támadó csapat játékosa nem szándékosan érintette a testével a labdát, és a támadó csapat a góllal kapcsolatban vagy közvetlenül előtte nem követett el szabadütéshez vagy kiállításhoz vezető szabálytalanságot.
        2. A gólt nem lehet szabályosnak tekinteni, ha a támadó csapat egy mezőnyjátékosa szándékosan rúgta a labdát közvetlenül az előtt, hogy az a kapuba jutott. Ha a játékos szabálytalan ütővel szerezte a gólt és a hibát csak az után vették észre, hogy a labda áthaladt a gólvonalon, a gólt meg kell adni.
        3. Amikor egy játékos, aki nincs a jegyzőkönyvbe bejegyezve vagy szabálytalan számozással vesz részt a gólszerzésben.

Megjegyzés: A részvétel a gólszerzésben magában foglalja a góllövést és a gólpasszt is.

* + - 1. Szabálytalanul szerzett gólok
         1. Amikor a támadó csapat egy játékosa a góllal kapcsolatban vagy közvetlenül előtte szabadütéshez vagy kiállításhoz vezető szabálytalanságot követ el. (Előírt szabálytalanság jelzés)

Megjegyzés: Ez magában foglalja azt, amikor egy csapat gólt szerez, miközben túl sok vagy kiállított, illetve büntetett játékosa van a játéktéren, és amikor a támadó csapat játékosa szándékosan elmozdította a kaput az eredeti helyéről.

* + - * 1. Amikor a támadó csapat egy játékosa szándékosan a kapuba irányítja a labdát bármelyik testrészével.

Mivel ez nem tekinthető szabálytalanságnak, a játékot húzással kell folytatni

* + - * 1. Amikor a labda a hangjelzés közben vagy utána halad át a gólvonalon.
        2. A játékrésznek vagy a mérkőzésnek vége, amint a hangjelzés elkezd szólni.
        3. Amikor a labda a kapuba kerül anélkül, hogy a gólvonalon elölről áthaladt volna.
        4. Amikor egy kapus egyébként szabályos módon az ellenfél kapujába dobja vagy rúgja a labdát.

Mivel ez nem tekinthető szabálytalanságnak a játékot húzással kell folytatni. A labdának érintenie kell egy másik játékost vagy annak felszerelését, mielőtt a kapuba jut

* + - * 1. Amikor a támadó csapat egy mezőnyjátékosa szándékosan rúgja a labdát és az a kapuba jut, miután egy ellenfél játékost vagy annak felszerelését érintette.
        2. Mivel ez nem tekinthető szabálytalanságnak a játékot húzással kell folytatni.
      1. Amikor a vétkes csapat gólt szerez a késleltetett kiállítás alatt. A kiállítást végre kell hajtani és a játékot húzással kell folytatni.
      2. Amikor a labda a játékvezetőről közvetlenül a kapuba kerül

|  |
| --- |
|  |

1. MINDEN CSAPATJÁTÉKRA VONATKOZÓ ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK
   1. Büntetések
      1. A kiállítással kapcsolatos általános előírások
         1. Amikor kiállításhoz vezető szabálytalanság történik, az elkövető játékosra kiállítást kell kiróni.
            1. Ha a játékvezetők nem képesek rámutatni a szabálytalanságot elkövető játékosra, vagy azt a csapatvezetők egyike követte el, a csapatkapitánynak kell kijelölnie egy büntetés alatt nem álló mezőnyjátékost, hogy a kiállítást letöltse. Ha a csapatkapitány ezt visszautasítja, vagy éppen büntetés alatt áll, akkor a játékvezetőknek kell a kiállítást letöltő játékost kiválasztaniuk.
            2. Minden kiállítást be kell jegyezni a mérkőzés jegyzőkönyvébe a kiállítás ideje, a játékos száma, a kiállítás típusa és oka megjelölésével. Ha a kiállítást játékkal kapcsolatos szabálytalanság okozta, a vétlen csapatnak szabadütést kell ítélni. Ha a kiállítást nem a játékkal kapcsolatos szabálytalanság okozta, a játékot húzással kell folytatni. Ha a kiállítást játékmegszakítás alatt elkövetett szabálytalanság okozta, a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni.
            3. A kiállított csapatkapitány elveszti a jogát, hogy a játékvezetőkkel beszélhessen, kivéve, ha azok szólítják meg őt.
         2. A kiállított játékosnak a büntetőpadon kell maradnia a kiállítás teljes időtartama alatt.
            1. Minden kiállítás a mérkőzés végén lejár. A rendes játékidő végével le nem járt kiállítás a hosszabbításban folytatódik. A kiállított játékosnak, saját csapatának csereterületével azonos oldalon levő büntetőpadon kell ülnie. Kivételt képez, ha a versenybírói asztal és a büntetőpadok a játéktér ugyanazon oldalán vannak, mint a csereterületek. A kiállított játékos a rendes játékidő alatt a szünet idejére elhagyhatja a büntetőpadot. A kiállított játékos a rendes játékidő és a hosszabbítás közötti szünetben nem hagyhatja el a büntetőpadot. A kiállított játékos számára nem megengedett az időkérésen való részvétel. Annak a kiállított játékosnak, akinek a kiállítása lejárt azonnal el kell hagynia a büntetőpadot, kivéve, ha a csapat büntetéseinek a száma ezt lehetetlenné teszi, vagy ha személyi büntetés jár le. A kapus kiállítása leteltekor nem hagyhatja el a büntetőpadot a következő játékmegszakításig.
            2. Azt a kiállított játékost, aki megsérül, helyettesítheti egy büntetés alatt nem álló mezőnyjátékos. Mindkét játékost jegyzőkönyvbe kell venni, a helyettesítő játékos számát zárójelbe kell írni. Ha a sérült játékos pályára lép mielőtt a kiállítás lejár, végleges kiállítás 1-t kell ítélni.
            3. Ha a versenyiroda felelős a játékos szabálytalan, túl korai játéktérre lépéséért és a hibát a rendes büntetés ideje alatt észrevették, a játékosnak vissza kell térnie a büntetőpadra. Ilyenkor nincs hozzáadott büntetőidő és a játékos visszatérhet a játéktérre, amikor a rendes büntetés ideje lejár.
         3. Ha a kapus egy vagy több 2 perces kiállítást kap, akkor a csapatkapitánynak kell kijelölnie egy büntetés alatt nem álló mezőnyjátékost, hogy a kiállítást letöltse.
            1. A kapus, ha 5 perces kiállítást vagy személyi büntetést kap, azt saját magának kell letöltenie.
            2. Ha a kapus egy vagy több 2 perces kiállítást kap, miközben 5 perces kiállítást vagy személyi büntetést tölt, akkor azokat saját magának kell letöltenie.
            3. Ha a kapusnak saját magának kell a büntetését letöltenie és a csapatnak nincs cserekapusa, akkor, a csapatnak maximum 3 perce van arra, hogy megfelelően felszereljen egy mezőnyjátékost, de ez az idő nem használható bemelegítésre. Az új kapust jelölni kell a jegyzőkönyvben és a csere idejét be kell jegyezni.
            4. Amikor a kiállítás lejár, a kapus nem léphet a játéktérre, amíg a játék meg nem szakad. Emiatt a csapatkapitánynak egy büntetés alatt nem álló mezőnyjátékost kell kiválasztania, aki elkíséri a kapust a büntetőpadra azért, hogy a letöltendő kiállítás lejártakor a játéktérre lépjen. Csak a kiállított játékost kell jelölni a jegyzőkönyvben. A játékvezetőknek a versenybírósággal együtt segítenie kell a kapust, akinek a kiállítása játék közben jár le, hogy elhagyhassa a büntetőpadot rögtön az első játékmegszakításkor.
         4. A kiállítás idejét a játékidővel együtt kell mérni.
      2. A kiállítás
         1. A kiállítás a csapat egészét érinti, ennek megfelelően a kiállított játékost nem lehet helyettesíteni a büntetés ideje alatt.
         2. Egy időben játékosonként egy és csapatonként kettő kiállítást lehet tölteni.
            1. Minden kiállítást ugyanabban a sorrendben kell mérni, ahogy azokat megítélték. Annak a játékosnak, akinek a kiállítását még nem kezdhetik el mérni, akkortól a büntetőpadon kell ülnie, amikor a kiállítást megítélték.
            2. Ha egy csapat ellen, amelynek van már egy kiállítása, egynél több kiállítást ítélnek egyszerre, a csapatkapitánynak kell eldöntenie, hogy az új kiállítások közül melyik mérését kezdjék el először. Ilyen esetben mindig a rövidebb kiállítást kell mérni a hosszabb előtt. Ha késleltetett kiállítás alatt a csapat egy másik kiállítást is kap, akkor az először megítélt, késleltetett kiállítás mérését kell először elkezdeni.
         3. Annak a csapatnak, amelynek kettőnél több játékosa van kiállítás alatt, joga van három játékossal folytatni a játékot.
         4. A csapatnak addig kell négy játékossal játszani, amíg már csak egy kiállítást mérnek. Annak a játékosnak, akinek a kiállítása ezelőtt jár le, a büntetőpadon kell maradnia vagy, amíg a játék megszakad, vagy amíg a csapatának további kiállítása is lejár és már csak egy kiállítást mérnek; amelyik hamarabb történik, a kettő közül.
         5. A kiállított játékosoknak abban a sorrendben kell elhagyniuk a büntetőpadot, ahogy a kiállításuk lejárt, de mindig figyelembe kell venni a játéktéren tartózkodó játékosok számára vonatkozó szabályokat. A játékvezetők és a versenybíróság köteles segíteni, hogy a kiállítását letöltött játékos a játék megszakításakor rögtön elhagyhassa a büntetőpadot.
         6. Annak a játékosnak, akinek van már egy kiállítása és további kiállításhoz vezető szabálytalanságokat követ el, a kiállításait közvetlenül egymás után kell letöltenie.
            1. Ez független attól, hogy az első kiállítás már elkezdődött-e vagy sem. Ha egy játékos már elkezdte letölteni kiállítása idejét és akkor követ el újabb kiállításhoz vezető szabálytalanságot, akkor a második kiállítás nem befolyásolja az első mérését, hanem az onnan folytatódik ahol az új kiállítást mérni kezdték.
            2. A közvetlenül egymás után annyit jelent, hogy amint a játékos első kiállításának ideje lejár, a második mérését el kell kezdeni, kivéve, ha a csapatnak van olyan, még le nem töltött kiállítása, amelyet az említett játékos két kiállítása között ítéltek meg.
            3. Egy játékos ellen bármennyi kiállítás ítélhető. Ha egy játékos személyi büntetést is kapott, az összes kiállításának le kell járnia, mielőtt a személyi büntetését elkezdik mérni.
            4. Ha egy személyi büntetés alatt álló játékos kiállítást kap, akkor amint a kiállítás idejét el lehet kezdeni mérni, a személyi büntetés mérését fel kell függeszteni a kiállítás idejének leteltéig. A csapatkapitánynak kell egy büntetés alatt nem álló mezőnyjátékost kijelölnie, aki a szabálytalanságot elkövetett játékost elkíséri a büntetőpadra és a játéktérre lép, amikor a kiállítás ideje lejár. Ha egy kiállított játékos végleges kiállításhoz vezető szabálytalanságot követ el, a végleges kiállításra vonatkozó szabályokat is alkalmazni kell.
      3. A 2 perces kiállítás
         1. Ha egy csapat 2 perces kiállítást tölt, és ez alatt az ellenfél gólt szerez, a kiállítás véget ér, kivéve, ha az ellenfél kevesebb vagy egyenlő számú játékossal játszik.
         2. A kiállítás nem jár le, ha a gól sem késleltetett kiállítás alatt, sem kiállításhoz vezető szabálytalanság miatt megítélt büntetőütésből születik.
         3. Ha egy csapatnak több mint egy 2 perces kiállítása van, akkor azoknak ugyanabban a sorrendben kell lejárniuk, ahogy megítélték őket.
      4. A késleltetett kiállítás
         1. Minden kiállítás késleltethető, a végleges kiállítás is. Késleltetett kiállítást kell alkalmazni, amikor a kiállításhoz vezető szabálytalanság után a vétlen csapat birtokában marad a labda. Egyszerre csak egy kiállítás lehet késleltetett, kivéve, ha gólhelyzet áll fenn, ebben az esetben a második kiállítás is lehet késleltetett.
         2. Ha büntetőütéssel vagy késleltetett büntetőütéssel kapcsolatban egy vagy több késleltetett kiállítást ítélnek, akkor a kiállítások és a büntetőütés összefüggéseire vonatkozó szabályokat is alkalmazni kell.
         3. A késleltetett kiállítás azt jelenti, hogy a vétlen csapatnak lehetősége van folytatni a támadást, amíg az ellenfél megszerzi és birtokolja a labdát, vagy a játék megszakad.
            1. A késleltetett kiállítás alatt a vétlen csapatnak lehetőséget kell kapnia, hogy a kapusát mezőnyjátékosra cserélje és folytassa a támadást. A késleltetett kiállítást a játékrész vagy a mérkőzés végén végre kell hajtani. Ha késleltetett kiállítást azért kell végrehajtani, mert a vétkes csapat megszerzi és birtokolja a labdát, a játékot húzással kell folytatni.
            2. A vétlen csapatnak a késleltetett kiállítás alatt támadó játékot kell játszania. Ha a játékvezetők véleménye szerint a csapat csak időt próbál nyerni, akkor figyelmeztetni kell őket. Ha még ekkor sem próbálnak támadni, a játékot meg kell szakítani, a késleltetett kiállítást végre kell hajtani és a játékot húzással kell folytatni.
            3. Ha a késleltetett kiállítást más játékmegszakítás miatt kell végrehajtani, akkor a játékot a megszakítás okának megfelelően kell folytatni.
            4. Ha a késleltetett kiállítás alatt a vétlen csapat szabályos gólt szerez, a gólt meg kell adni és az utoljára ítélt késleltetett 2 perces kiállítást vissza kell vonni. Ez nem befolyásol más kiállításokat.
            5. Ha a vétkes csapat gólt szerez a késleltetett kiállítás alatt, a gólt érvényteleníteni kell és a játékot húzással kell folytatni. Ha a vétlen csapat öngólt lő, a gólt meg kell adni.
         4. 2 perces kiállításhoz vezető szabálytalanságok
            1. Amikor egy játékos annak érdekében, hogy jelentős előnyhöz jusson vagy nincs lehetősége a labda elérésére, ellenfelét vagy ellenfelének ütőjét megüti, lefogja, felemeli, megrúgja vagy megfogja.
            2. Amikor egy mezőnyjátékos ütője bármely részével vagy a lábfejével a labdát derékmagasság fölött játssza meg. Megjegyzés: Derékmagasságon az egyenesen álló játékos derékmagassága értendő.
            3. Amikor egy játékos az ütővel veszélyesen játszik. Megjegyzés: Ez magában foglalja az előre és hátra történő ellenőrizetlen ütőlendítést és az ellenfél feje fölötti ütőemelést, ha az veszélyezteti, vagy zavarja az ellenfelet.
            4. Amikor egy játékos a palánknak vagy a kapunak szorítja vagy löki az ellenfelét.
            5. Amikor egy játékos lerántja, vagy elgáncsolja ellenfelét.
            6. Amikor a csapatkapitány egy ütőfej mérését kéri, és az ellenőrzött felszerelés szabályos. (nincs szabálytalanság jelzés) A kiállítást a csapatkapitánynak kell letöltenie.
            7. Amikor egy mezőnyjátékos ütő nélkül vesz részt a játékban. (nincs szabálytalanság jelzés) Megjegyzés: Az ideiglenesen mezőnyjátékosként játszó kapusra ez nem vonatkozik.
            8. Amikor egy mezőnyjátékos a saját csereterületén kívülről hoz egy ütőt. (nincs szabálytalanság jelzés).
            9. Amikor egy játékos elmulasztja törött vagy elejtett ütőjét a játéktérről felszedni és a saját csereterületére kihozni. A játékosnak csak a tisztán látható darabokat kell eltávolítania.
            10. Amikor egy játékos szándékos mozgással akadályozza a labdát nem birtokló ellenfelét. Megjegyzés: Ha egy játékos előnyösebb helyzet elérése érdekében hátrafelé nekimegy ellenfelének, vagy akadályozza tervezett irányú mozgásában, akkor csak szabadütést kell ítélni.
            11. Amikor egy játékos aktívan akadályozza a kapus kidobást. Megjegyzés: Ez csak akkor minősül szabálytalanságnak, ha a mezőnyjátékos a büntetőterületen belül (1m x 2,5 m), vagy 3m-nél közelebb van onnan számítva, ahol a kapus megszerzi a labdát. Aktívan annyit jelent, mint követni a kapus oldalirányú mozgását vagy az ütővel a labda elérésére törekedni.
            12. Amikor egy játékos megszegi a 3m-es távolságtartás szabályát beütésnél vagy szabadütésnél. Ha a beütés vagy a szabadütés elvégzésekor az ellenfél szabályos módon arra törekszik, hogy a 3m-es távolságon kívülre kerüljön, akkor semmit sem kell ítélni. Ha a csapat olyan sorfalat állít, amely nincs megfelelő távolságra csak egy játékost lehet kiállítani.
            13. Amikor egy mezőnyjátékos megállítja, vagy megjátssza a labdát miközben ül, vagy fekszik. Ez magában foglalja azt is, ha mindkét térd vagy egy kéz a talajon van, az ütőt tartó kéz kivételével.
            14. Amikor egy játékos megállítja vagy megjátssza a labdát a kezével, karjával vagy a fejével.
            15. Amikor szabálytalan csere történik. Megjegyzés: A pályát elhagyó játékosnak már a palánkon át kell lépnie, mielőtt az új játékos a játéktérre lép. Vitás esetben csak akkor kell cselekedni, ha a csere a játékot befolyásolja. Szabálytalan csere az is, amikor egy játékos saját csereterületén kívül cserél játékmegszakítás közben. A játéktérre belépő játékost kell kiállítani.
            16. Amikor egy csapatnak túl sok játékosa van a játéktéren. Csak egy játékost kell kiállítani.
            17. Amikor egy kiállított játékos:

A játéktérre lépés nélkül elhagyja a büntetőpadot a kiállítás lejárta vagy megszűnése előtt. Nem hagyja el a büntetőpadot a kiállítás lejárta vagy megszűnése után. Játékmegszakítás alatt a játéktérre lép, mielőtt a kiállítása lejár vagy megszűnik.

A versenyiroda amint lehet, figyelmeztesse a játékvezetőket erről. A játékos amint lejárt a kiállítása, nem hagyhatja el a büntetőpadot, amíg a csapat büntetéseinek száma ezt nem teszi lehetővé, illetve ha személyi büntetése járt le. A kapus, akinek lejárt a kiállítása nem hagyhatja el a büntetőpadot a következő játékmegszakításig. Ha a kiállított játékos játék közben a játéktérre lép, azt a játék szabotálásának kell tekinteni.

* + - * 1. Ha egy játékos ismételten szabadütéshez vezető szabálytalanságot követ el. Ez vonatkozik a rövidebb és a hosszabb kiállításokra is.
        2. Amikor egy csapat következetesen megszakítja a játékot ismételten szabadütéshez vezető szabálytalanságokat követve el. Megjegyzés: Ez vonatkozik arra is, ha egy csapat számos kisebb szabálytalanságot követ el rövid idő alatt. Az a játékos, aki az utolsó szabálytalanságokat követi el, tölti le a büntetést.
        3. Amikor egy játékos szándékosan késlelteti a játékot. Ez magában foglalja, amikor a vétkes csapat egy játékosa játékmegszakítás alatt elüti vagy elviszi a labdát, illetve ha szándékosan a palánknak vagy a kapunak szorítja vagy szándékosan megrongálja azt.
        4. Amikor egy csapat szándékosan késlelteti a játékot. Ha a játékvezetők úgy ítélik meg, hogy egy csapat közel áll a kiállításhoz a játék késleltetése miatt, akkor a csapatkapitányt kell figyelmeztetni, ha lehetséges mielőtt bármit cselekednének. A csapatkapitánynak kell kiválasztani egy büntetés alatt nem álló mezőnyjátékost, hogy a kiállítást letöltse.
        5. Amikor egy játékos vagy a vezetők bármely tagja tiltakozik a játékvezetők döntése ellen, vagy amikor az edző tevékenysége zavaró vagy helytelen modorú.

Ez magában foglalja azt is, amikor a csapatkapitány folyamatosan és ok nélkül kérdőjelezi meg a játékvezetők döntéseit.

A játékvezetők döntései elleni tiltakozást és a zavaró edzői munkát önkéntelennek és kisebb szabálytalanságnak kell tekinteni, mint a sportszerűtlen viselkedést.

Ez vonatkozik arra is, ha a csapatvezetés egy tagja a játékvezetők engedélye nélkül a játéktérre lép. A játékvezető, ha lehetséges figyelmeztesse a csapatvezetést, mielőtt bármit cselekedne.

* + - * 1. Amikor a kapus a játékvezetők felszólítása ellenére sem teszi vissza a kaput az eredeti helyére. Megjegyzés: A kapus feladata visszatenni a kaput rögtön amint lehetséges.
        2. Amikor egy játékos a játékvezetők felszólítása ellenére sem igazít a felszerelésén. (nincs szabálytalanság jelzés)
        3. Amikor egy játékos szabálytalan ruházatot visel. (nincs szabálytalanság jelzés)

Beleértve a hiányos versenyruházatot, ide tartozik a kapitányi karszalag hiánya is.

Ruházatra vonatkozó szabálytalanságok csapatonként és mérkőzésenként csak egy kiállításhoz vezethetnek. bármely más felszereléssel kapcsolatos szabálytalanságot azonban csak jelenteni kell a versenyigazgatóságnak.

* + - * 1. Amikor egy kapus helytelen felszereléssel vesz részt a játékban. (nincs szabálytalanság jelzés) Ha a kapus véletlenül elveszíti a maszkját, a játékot meg kell szakítani és húzással kell folytatni.
        2. Amikor egy helytelen számozással ellátott játékos játszik. (nincs szabálytalanság jelzés). A hibát a mérkőzés jegyzőkönyvében javítani kell. A helytelen számozás következtében kialakult szabálytalanság miatt csak egy játékost lehet kiállítani egy csapatból. Minden ilyen esetet jelenteni kell a versenyigazgatóságnak.
    1. 5 perces kiállítás
       1. Ha az ellenfél gólt szerez az 5 perces kiállítás alatt, a kiállítás akkor sem szűnik meg.
       2. Ha egy 5 perces kiállítást egy büntetőütéssel vagy egy késleltetett büntetőütéssel kapcsolatban ítélnek meg, akkor a kiállítás és a büntetőütés összefüggéseire vonatkozó szabályokat is alkalmazni kell.
       3. 5 perces kiállításhoz vezető szabálytalanságok
          1. Amikor egy mezőnyjátékos ütőjével veszélyesen és erőszakosan üt. Ez magában foglalja azt is, amikor egy mezőnyjátékos átemeli az ütőjét az ellenfél feje fölött és azzal megüti őt.
          2. Amikor egy mezőnyjátékos ütőjével megakasztja az ellenfél játékosát.
          3. Amikor egy játékos eldobja az ütőjét vagy más felszerelését a játéktéren és eltalálja vagy megpróbálja eltalálni a labdát.
          4. Amikor egy játékos vetődik ellenfele felé vagy más erőszakos módon támadja őt.
          5. Amikor egy játékos az ellenfelét a palánknak vagy a kapunak löki, rántja vagy gáncsolja.
          6. Amikor egy játékos ismétlődően követ el szabálytalanságokat, és minden egyes szabálytalanság 2 perces büntetést ér. Megjegyzés az 5perces büntetés lép életbe az utolsó 2perces büntetés helyett. A szabálytalanságoknak hasonlóaknak kell lenniük.
    2. A személyi büntetés
       1. Személyi büntetést csak kiállítással együtt lehet ítélni és mérését nem lehet elkezdeni, amíg a kiállítás lejár vagy megszűnik. Korlátlan számú személyi büntetés mérhető egyidejűleg.
          1. Ha egy játékos, aki személyi büntetését tölti, kiállítást kap személyi büntetése idejének mérését, amint a kiállítás mérhető, fel kell függeszteni, amíg a kiállítás ideje lejár vagy megszűnik.
          2. A csapatkapitánynak kell egy büntetés alatt nem álló mezőnyjátékost kijelölnie, aki a játékost elkíséri a büntetőpadra azért, hogy a játéktérre lépjen, amikor a kiállítás ideje lejár.
       2. A személyi büntetés csak a kiállított játékost sújtja, ezért őt a játéktéren egy másik játékos felválthatja a (személyi) büntetés alatt.
          1. A csapatkapitánynak kell egy büntetés alatt nem álló mezőnyjátékost kijelölnie, aki a játékost elkíséri a büntetőpadra azért, hogy a játéktérre lépjen, amikor a kiállítás ideje lejár.
          2. Amikor a személyi büntetés lejár a játékos a következő játékmegszakításig nem léphet be a játéktérre. A játékvezetőknek a versenyirodával együtt segíteni kell a játékost, ha a személyi büntetése a játék közben jár le, hogy elhagyhassa a büntetőpadot rögtön a játékmegszakításkor. Ha a csapatvezetés egy tagja részesül személyi büntetésben, akkor őt a nézőtérre kell küldeni a játék hátralévő részére és a csapatkapitánynak egy büntetés alatt nem álló mezőnyjátékost kell kijelölnie, aki letölti a személyi büntetéssel kapcsolatban megítélt kiállítást.
    3. 10 perces személyi büntetés
       1. Ha az ellenfél gólt szerez a 10 perces személyi büntetés alatt, a büntetés akkor sem jár le.
       2. A szabálytalanság 2perces kiállításhoz + 10perces személyi büntetéshez vezet
       3. Amikor egy játékos vagy a csapatvezetés egy tagja sportszerűtlenül viselkedik. Sportszerűtlen viselkedésen értendő: A sértő vagy tisztességtelen magatartás a játékvezetők, más játékosok, csapatvezetők, a mérkőzés hivatalos személyzete vagy a nézők felé, illetve bármilyen szimuláló magatartás, színlelés, ami a játékvezetők megtévesztésére irányul. A palánk vagy a kapu szándékos megrúgása, felborítása, megütése. Az ütő vagy más felszerelés eldobása, beleértve azt is, ha játékmegszakítás alatt vagy a csereterületen történik.
    4. A végleges kiállítás
       1. Egy végleges kiállításban részesülő játékosnak vagy csapatvezetőnek azonnal az öltözőbe kell mennie és nem vehet részt a mérkőzés további részében.
       2. A rendező csapat felelős meggyőződni arról, hogy az elkövető az öltözőbe megy, és nem tölti a mérkőzés hátralévő részét a nézőtéren vagy a játéktéren, a lehetséges hosszabbítást és büntetőütéseket is beleértve. Minden végleges kiállítást jelenteni kell.
       3. A mérkőzés előtti és utáni szabálytalanságokat is, amelyek általában végleges kiállításhoz vezetnek jelenteni kell, de ezek nem járnak 5 perces kiállítással. A szabálytalan felszerelés kivételével (amelyet az érintett kijavított a mérkőzés kezdetéig) a mérkőzés előtti végleges kiállításokhoz vezető szabálytalanságoknál az elkövető nem vehet részt a mérkőzésen a lehetséges hosszabbítást és büntetőütéseket is beleértve.
       4. A végleges kiállítást mindig 5 perces kiállítás követi.
          1. A csapatkapitánynak egy büntetés alatt nem álló mezőnyjátékost kell kijelölnie, hogy a kiállítást és a véglegesen kiállított játékos vagy csapatvezető lehetséges más kiállítását letöltse.
          2. A végleges kiállítást kapó játékos esetleges személyi büntetései megszűnnek.
    5. A végleges kiállítás 1
       1. A végleges kiállítás 1 a mérkőzés hátralévő részéről való felfüggesztés. További következményhez nem vezet.
       2. Végleges kiállítás 1-hez vezető szabálytalanságok
          1. Amikor egy mezőnyjátékos olyan ütőt használ, ami nincs hitelesítve, vagy ütőjének feje túl széles. Amikor a kapus nem hitelesített maszkot használ. (nincs szabálytalanság jelzés)
          2. Amikor egy jegyzőkönyvbe be nem jegyzett játékos vagy csapatvezető részt vesz a mérkőzésen. (nincs szabálytalanság jelzés)
          3. Amikor egy sérült játékos, akit helyettesítenek a büntetőpadon, részt vesz a játékban mielőtt a kiállítása lejár. (nincs szabálytalanság jelzés)
          4. Amikor egy játékos folyamatosan vagy ismételten sportszerűtlen viselkedést tanúsít. A végleges kiállítás helyettesíti a második 2 perces kiállítást + 10 perces személyi büntetést, de ennek ellenére 5 perces kiállítás következik. A folyamatos az ugyanabban az esetben, az ismételt ugyanazon a mérkőzésen másodszor megtörtént esetet jelenti.
          5. Amikor egy játékos mérgében összetöri az ütőjét vagy más felszerelését.
          6. Amikor egy játékos veszélyes testi támadást vagy megmozdulást követ el. Ez magában foglalja a szándékosnak minősített, ok nélküli veszélyes, erőszakos vagy sportszerűtlen szabálytalanságokat.
    6. A végleges kiállítás 2
       1. A végleges kiállítás 2 ugyanazon verseny, következő mérkőzéséről való eltiltáshoz is vezet
       2. Végleges kiállítás 2-höz vezető szabálytalanságok
          1. Amikor egy játékos vagy a csapatvezetés egy tagja dulakodásban vesz részt. A dulakodás a verekedés enyhébb formáját jelenti ütések és rúgások nélkül, ahol a résztvevő játékosok tiszteletben tartják a szétválasztási kísérletet.
          2. Amikor egy játékos ugyanazon mérkőzésen másodszor követ el 5 perces kiállításhoz vezető szabálytalanságot. A végleges kiállítás helyettesíti a második 5 perces kiállítást, de ennek ellenére azt 5 perces kiállítás követi.
          3. Amikor a csapatvezetés egy tagja folyamatosan vagy ismételten sportszerűtlen viselkedést tanúsít.
          4. Megjegyzés: A végleges kiállítás helyettesíti a második 2 perces kiállítást + 10 perces személyi büntetést, de ennek ellenére azt 5 perces kiállítás követi. A folyamatos az ugyanabban az esetben, az ismételt ugyanazon a mérkőzésen másodszor megtörtént esetet jelenti.
          5. Amikor egy játékos, akinek a felszerelését ellenőrizni készülnek, megpróbálja azt kijavítani a felszerelés ellenőrzése előtt.
          6. Amikor egy játékos vagy a csapatvezetés egy tagja olyan szabálytalanságot követ el, ami nyilvánvaló szándékkal szabotálja a játékot. Ez magában foglalja amikor:

Egy kiállított játékos szándékosan büntetőideje lejárta vagy megszűnése előtt a játéktérre lép. Ha a pályára lépés játékmegszakítás alatt történik, 2 perces kiállítást kell ítélni. Ha a versenyiroda felelős a játékos túl korai játéktérre engedéséért és a hibát a rendes kiállítás ideje alatt észrevették a játékosnak vissza kell térnie a büntetőpadra. Ilyenkor nincs hozzáadott büntetőidő és a játékos visszatérhet a játéktérre, amikor a rendes büntetés ideje lejár. Ha a hibát a rendes kiállítás idejének lejárta után veszik észre, nem kell cselekedni. Ha egy játékos, akinek lejárt a kiállítása vagy a személyi büntetése, pályára lép, mielőtt a pályán levő játékosok száma vagy a következő játékmegszakítás ezt lehetővé tenné azt az esettől függően „túl sok játékossal való játék” -nak lehet tekinteni.

A büntetőütés közben akármelyik csapat a csereterületről szabálytalanságot követ el.

A csereterületről felszerelést dobnak be a játék alatt.

Egy játékos a csereterületről, nem csere közben részt vesz vagy megpróbál részt venni a játékban.

Egy játékos mezőnyjátékosként szerepel, miután kapusként részt vett ugyanazon a mérkőzésen.

Egy csapatnak szándékosan túl sok játékosa van a játéktéren.

Amikor egy mezőnyjátékos tovább használja hibás ütőjét, illetve meghosszabbított vagy megerősített ütővel játszik. (nincs szabálytalanság jelzés)

* + 1. A végleges kiállítás 3
       1. A végleges kiállítás 3 ugyanazon verseny következő mérkőzéséről való felfüggesztéshez és további, a versenyigazgatóság által meghatározott büntetéshez vezet.
       2. Végleges kiállítás 3-hoz vezető szabálytalanságok
          1. Amikor egy játékos vagy a csapatvezetés egy tagja verekedésben vesz részt. Az a játékos tekinthető résztvevőnek, aki üt vagy rúg.
          2. Amikor egy játékos vagy a csapatvezetés egy tagja durva támadást intéz. Ez magában foglalja az ütő vagy más felszerelés ellenfélnek dobását.
          3. Amikor egy játékos vagy a csapatvezetés egy tagja gorombán viselkedik. A goromba viselkedés a játékvezetők, a játékosok, a csapatvezetés, a mérkőzés hivatalos személyzete, a nézők súlyos megsértését jelenti.
    2. A büntetőütéssel összefüggő büntetések
       1. Ha egy büntetőütés, amelyet kiállítást maga után vonó szabálysértés miatt ítéltek, gólt eredményez, akkor csak a büntetőt előidéző kiállításra lesz hatással. Ez magában foglalja a késleltetett büntetőütést is. Amennyiben az 2 perces kiállítás, vissza kell vonni. Ha a büntetőütés késleltetése alatt a vétkes csapat egy újabb büntetőütéshez vezető szabálytalanságot követ el, akkor a második szabálytalanságot kell a büntetőütés okozójának tekinteni. Ha egy büntetőütést a kapus által elkövetett szabálytalanság miatt megszakítanak, akkor a kapus szabálytalanságát kell a megismételt büntetőütés okozójának tekinteni.
       2. Ha egy büntetőütés – melyet kiállítással nem járó szabálysértésért ítéltek meg – gólt eredményez, semmilyen más kiállításra nem lesz hatással.
  1. Szabályozott helyzetek
     1. Szabályozott helyzetekkel kapcsolatos általános előírások
        1. Amikor a játék félbeszakad, azt a megszakítás okának megfelelően szabályozott helyzettel kell folytatni. Megjegyzés: Szabályozott helyzet a húzás, a beütés, a szabadütés és a büntetőütés.
        2. A játékvezetőknek egy sípjelet kell alkalmazniuk, az előírt jelzést mutatni és megjelölni a szabályozott helyzet helyét. A labda megjátszható a jel után, ha a megfelelő helyen és mozdulatlan állapotban van.
           1. A játékvezetőknek először a következményjelzést kell mutatni majd a lehetséges szabálytalanság jelzést. A szabálytalanság jelzést csak akkor kell alkalmazni, ha a játékvezetők szükségesnek találják, kiállításokkal és büntetőütésekkel kapcsolatosan azonban minden esetben.
           2. Ha a bírók véleménye szerint nem befolyásolja a játékot, akkor a labdának nem kell teljesen mozdulatlannak vagy pontosan a megfelelő helyen lennie beütésnél vagy szabadütésnél.
           3. Egy szabályozott helyzetet nem lehet ok nélkül késleltetni. Megjegyzés: A játékvezető dönti el, hogy mi tekinthető ok nélküli késleltetésnek. Ha egy szabályozott helyzetet késleltetnek a játékvezetők, ha lehetséges figyelmeztessék a játékost, mielőtt bármit cselekednének.
     2. A húzás
        1. Új játékrész kezdetekor és szabályosan szerzett gól megerősítéseként húzást kell elvégezni a középponton.
           1. A hosszabbítás alatt szerzett gólt valamint a mérkőzést eldöntő, vagy egy játékrész vége után büntetőből szerzett gólt nem kell húzással megerősíteni.
           2. A középponton elvégzett húzáskor mindkét csapatnak a saját térfelén kell tartózkodnia.
        2. Amikor a játék félbeszakadt és egyik csapatnak sem jár beütés, szabadütés, vagy büntetőütés a játékot húzással kell folytatni.
        3. A húzást a legközelebbi húzásponton kell elvégezni, ahhoz a helyhez képest, ahol a labda a játékmegszakításkor volt.
        4. Minden játékosnak, kivéve, akik a húzást elvégzik, haladéktalanul, a játékvezető figyelmeztetése nélkül a labdától 3 m-re kell eltávolodnia, az ütőt is beleértve.
        5. Megjegyzés: Húzás előtt a játékvezető feladata ellenőrizni, hogy a csapatok készen állnak-e és minden játékos elfoglalta-e a helyét.
        6. A húzást mindkét csapatból egy mezőnyjátékos végzi el. A játékosok húzás előtt arccal legyenek a másik csapat térfelének rövid oldala felé, és nem érhetnek egymáshoz. Lábfejük a középvonalra legyen merőleges. A játékosok mindkét lába a középvonaltól egyenlő távolságra legyen. Az ütőket szabályos fogással mindkét kézzel a szalagjelzés fölött kell fogni. Az ütőfejek a középvonalra merőlegesen, a labda érintése nélkül, a labda két oldalán helyezkedjenek el.
           1. Szabályos fogás az, ahogy a játékos játék közben fogja az ütőjét. Mindig a védekező csapat játékosa határozhatja meg. hogy a labda melyik oldalára teszi az ütőjét. A középvonalon elvégzett húzásnál a vendégcsapat játékosa választhat. A labdának az ütőfejek közepénél kell lennie.
           2. Ha a húzáshoz felállt játékos nem fogadja el a játékvezető utasításait, akkor a játéktéren lévő másik játékossal kell helyettesíteni. A húzást végző játékos lecserélésével kapcsolatos vitás esetben a vendégcsapat köteles először végrehajtani a cserét.
        7. A húzásból közvetlenül gólt lehet szerezni.
     3. A húzáshoz vezető események
        1. Amikor a labda véletlenül megrongálódik.
        2. Amikor a labda szabályosan nem játszható meg. Megjegyzés: A játékvezető, mielőtt megszakítaná a játékot, adjon lehetőséget a játékosoknak, hogy megpróbálják megjátszani a labdát.
        3. Amikor a palánk részei szétválnak és a labda a kérdéses hely közelébe kerül.
        4. Amikor a kapu véletlenül elmozdul, és nem lehet elfogadható időn belül a helyére tenni. A kapus feladata, hogy a kaput visszaállítsa az eredeti helyére, amilyen hamar csak lehet.
        5. Amikor súlyos sérülés történik, vagy egy sérült játékos akadályozza a játékot. A játékvezetők döntik el, mit tekintenek súlyos sérülésnek, de rögtön ha ennek gyanúja fennáll meg kell szakítani a játékot.
        6. Amikor játék közben rendkívüli esemény történik. A játékvezetők döntik el, hogy mit tekintenek rendkívüli eseménynek, de minden esetben ezek közé tartozik, egyebek mellett, ha nem engedélyezett személy vagy tárgy kerül a játéktérre, ha a világítás teljesen vagy részlegesen megszűnik, ha a mérkőzés végét jelző hang, tévedésből megszólal, illetve ha a labda eltalálja a játékvezetőt, és ez jelentős hatással van a játék menetére.
        7. Amikor szabálytalan gól születik, de nem történik szabadütéshez vezető szabálytalanság. Ide tartozik, ha a labda nem a gólvonalon elölről áthaladva kerül a kapuba.
        8. Amikor büntetőütésből nem szereztek gólt. Ide tartozik a büntetőütés szabálytalan végrehajtása is.
        9. Ha a késleltetett kiállítást azért kell letölteni, mert a vétkes csapat megszerzi és birtokolja a labdát. Ez vonatkozik arra is, ha a játékvezetők véleménye szerint a vétlen csapat szándékosan próbálja húzni az időt.
        10. Amikor kiállítást ítélnek egy olyan szabálytalanságért, amit játék közben követnek el vagy fedeznek fel, de nem azzal kapcsolatos. Ide tartozik, ha egy kiállítás alatt álló játékos kiállításának letelte előtt a játéktérre lép.
        11. Amikor a játékvezetők nem tudják eldönteni a beütés vagy szabadütés irányát. Ide tartozik, ha mindkét csapat játékosai egyszerre követnek el szabálytalanságot.
        12. Amikor a játékvezetők döntése helytelen.
     4. A beütés
        1. Amikor a labda elhagyja a játékteret, a vétlen csapat számára beütést kell ítélni. Vétkes csapat az, amelynek a játékosa vagy annak felszerelése utoljára érintette a labdát, mielőtt, az a játékteret elhagyta. Ide tartozik, ha az egyik játékos - annak érdekében, hogy a kapura került labdát megszerezze - megüti a hálót anélkül, hogy a labdát érintené.
        2. A beütést onnan kell elvégezni, ahol a labda elhagyta a játékteret. 1,5 m-re a palánktól, de sohasem a gólvonal képzeletbeli meghosszabbítása mögött.
           1. Ha a játékvezetők véleménye szerint nem befolyásolja a játékot, a labdának nem kell teljesen mozdulatlannak vagy pontosan a megfelelő helyen lennie. Ha a beütést végző csapatnak előnyös, hogy a beütést a palánkhoz 1,5m-nél közelebbről végzi el, akkor ez megengedett.
           2. A gólvonal képzeletbeli meghosszabbítása mögötti beütést a legközelebbi húzáspontról kell elvégezni. Ha a labda a mennyezetet vagy egy játéktér fölötti tárgyat érint, a beütést az érintés középvonaltól való ugyanolyan távolságára, 1,5m-re a palánktól kell elvégezni.
        3. Az ellenfél játékosai kötelesek a játékvezető figyelmeztetése nélkül azonnal 3m-re eltávolodni a labdától az ütőt is beleértve. A beütést elvégző játékosnak nem kell megvárnia, míg az ellenfél játékosai, elhelyezkednek, de ha a labdát megjátszották mialatt az ellenfél megpróbálja szabályos módon elfoglalni helyzetét, semmit nem kell ítélni.
        4. A labdát ütővel kell megjátszani. Tisztán kell ütni, nem lehet húzni, pöccinteni vagy az ütőre emelni.
        5. A beütést végző játékos nem érintheti meg a labdát újra, mielőtt az egy másik játékost vagy annak felszerelését érintette volna.
        6. Beütésből közvetlenül gólt lehet szerezni.
     5. Beütéshez vezető események
        1. Amikor a labda a palánkon kívülre kerül, vagy hozzáér a mennyezethez vagy bármilyen más tárgyhoz a játéktér felett.
     6. A szabadütés
        1. Amikor szabadütéshez vezető szabálytalanság történik, a vétlen csapat számára szabadütést kell ítélni.
           1. A szabadütéshez vezető szabálytalanságoknál, amikor lehetséges előnyszabályt kell alkalmazni.
           2. Az előnyszabály akkor alkalmazható, ha a vétlen csapat a szabálytalanság után még mindig birtokolja a labdát, lehetőségük van arra, hogy tovább játszanak és ez számukra előnyösebb, mint a szabadütés. Előnyszabály esetén, ha a játék megszakad, mert a vétlen csapat elveszti a labdát, a szabadütést az utolsó szabálytalanság helyéről kell elvégezni.
        2. A szabadütést onnan kell elvégezni, ahol a szabálytalanságot elkövették, de sohasem a gólvonal képzeletbeli meghosszabbítása mögött vagy a kapusterülethez közelebb, mint 3,5m. Megjegyzés: Ha a játékvezetők véleménye szerint a játékot nem befolyásolja, a szabadütés elvégzésekor a labdának nem kell teljesen mozdulatlannak vagy pontosan a megfelelő helyen lennie. Azokat a szabadütéseket, amelyeket a palánkhoz közelebb, mint 1,5m-re ítéltek meg, ilyen távolságba elhozva is el lehet végezni. A gólvonal képzeletbeli meghosszabbítása mögötti szabadütést a legközelebbi húzáspontról kell elvégezni. Azokat a szabadütéseket, amelyeket a kapusterülethez közelebb, mint 3,5m-re ítéltek meg, a gólvonal középpontját és a szabálytalanság helyét összekötő egyenes mentén elhozva a kapusterület külső vonalától 3,5m-re kell elvégezni. Ebben az esetben a védekező csapatnak joga van sorfalat állítani közvetlenül a kapusterület előtt. Ha ezt a támadó csapat meggátolja, vagy akadályozza szabadütést kell ítélni a védekező csapat javára. A támadó csapat nem köteles megvárni, hogy a sorfal összeálljon és a játékosainak joga van szabályos módon a sorfal elé állni.
        3. Az ellenfél játékosai kötelesek a játékvezetők figyelmeztetése nélkül azonnal 3m-re eltávolodni a labdától az ütőt is beleértve.
        4. A szabadütést végző játékosnak nem kell megvárnia, míg az ellenfél játékosai, elhelyezkednek, de ha a labdát megjátszották mialatt az ellenfél megpróbálja szabályos módon elfoglalni helyzetét, semmit nem kell ítélni.
        5. A labdát ütővel kell megjátszani. Tisztán kell ütni, nem lehet húzni, pöccinteni vagy az ütőre emelni.
        6. A szabadütést végző játékos nem érintheti meg a labdát újra, mielőtt az egy másik játékost vagy annak felszerelését érintette volna.
        7. Szabadütésből közvetlenül gólt lehet szerezni.
     7. Szabadütéshez vezető szabálytalanságok
        1. Amikor egy játékos megüti, lefogja, megemeli, megrúgja vagy tartja egy ellenfele ütőjét. Megjegyzés: Ha a játékvezetők véleménye szerint a játékos a labdát játszotta meg, mielőtt megütötte ellenfele ütőjét, semmit nem kell ítélni.
        2. Amikor egy mezőnyjátékos a derék magassága fölé emeli az ütője fejét az ütés előtti hátralendítés vagy az ütés utáni előrelendítés közben. Ebbe beleértendő a színlelt ütés is. A magas előrelendítés megengedett, ha nincsen másik játékos a közelben és nincsen sérülésveszély. A derékmagasság alatt az egyenesen álló játékos derékmagassága értendő.
        3. Amikor egy mezőnyjátékos az ütője bármely részével vagy a lábfejével térdmagasság fölött megjátssza, vagy megpróbálja megjátszani a labdát. Megjegyzés: A labda combbal való megállítása nem tekintendő térd fölötti játéknak, kivéve, ha azt a játékvezetők veszélyesnek ítélik meg. A térdmagasság alatt az egyenesen álló játékos térdmagassága értendő.
        4. Amikor egy mezőnyjátékos az ütőjét, a lábát vagy a lábfejét ellenfele lábai vagy lábfejei közé helyezi.
        5. Amikor egy játékos miközben birtokolja, vagy megpróbálja elérni a labdát, váll-váll elleni lökésen kívül más módon löki vagy kényszeríti ellenfelét.
        6. Amikor egy játékos miközben birtokolja, vagy megpróbálja elérni a labdát, vagy próbál előnyösebb helyzetbe kerülni, hátrafelé nekimegy ellenfelének, vagy akadályozza ellenfelét tervezett irányú mozgásában. Ide tartozik, amikor a támadó csapat akadályozza, vagy gátolja a sorfal felállását a kapusterülethez 3,5m-nél közelebb megítélt szabadütésnél.
        7. Amikor egy mezőnyjátékos kétszer rúg a labdába, kivéve, ha a labda két érintés között az ütőjét, egy másik játékos ütőjét vagy egy másik játékos felszerelését érintette. Ez csak akkor tekinthető szabálytalanságnak, ha a játékvezetők véleménye szerint a játékos mindkétszer szándékosan rúgott a labdába.
        8. Amikor egy mezőnyjátékos a kapusterületen belül tartózkodik.
           1. A mezőnyjátékos áthaladhat a kapusterületen, ha a játékvezetők véleménye szerint ez nem befolyásolja a játékot. és nem akadályozza a kapus mozgását.
           2. Ha az ellenfél szabadütésnél közvetlenül kapura üt és a védekező csapat egy mezőnyjátékosa a kapusterületen belül, a kapuban, vagy ha elmozdult a kapu azon a területen tartózkodik, ahol a kapu szabályos körülmények között áll, akkor mindig büntetőütést kell ítélni.
           3. Akkor tartózkodik egy mezőnyjátékos a kapusterületen belül, ha a teste bármely része érinti a talajt a kapusterületen belül. Ha csak a mezőnyjátékos ütője érinti a talajt, az nem tekinthető belül tartózkodásnak. A vonalak a kapusterülethez tartoznak.
        9. Amikor egy mezőnyjátékos szándékosan elmozdítja az ellenfél kapuját.
        10. Amikor egy mezőnyjátékos passzívan akadályozza a kapuskidobást.
            1. Ez csak akkor tekinthető szabálytalanságnak, ha a mezőnyjátékos a büntetőterületen belül tartózkodik, vagy 3m-nél közelebb van a kapushoz, onnan mérve ahol a kapus megszerzi a labdát.
            2. Passzívan annyit jelent, mint akaratlanul vagy mozdulatlanság miatt.
        11. Amikor egy mezőnyjátékos felugrik és megállítja a labdát.
        12. Ugrásnak tekinthető, amikor mindkét láb elhagyja a talajt. A futás nem tekinthető ugrásnak.
        13. . A játékos átugorhatja a labdát, ha nem érinti azt.
        14. Amikor egy mezőnyjátékos a játéktéren kívülről megjátssza a labdát. (nincs szabálytalanság jelzés)
            1. A kívül azt jelenti, ha az egyik vagy mindkét láb a palánkon kívül van.
            2. Ha egy játékos csere közben a játéktéren kívülről játssza meg a labdát, akkor azt úgy kell tekinteni, hogy a megengedettnél több játékos van a játéktéren.
            3. Ha egy játékos nem csere közben a csereterületről játékba avatkozik, azt a játék szabotálásának kell tekinteni. A palánkon kívül futni megengedett, de a labdát onnan nem szabad megjátszani.
        15. 6 fős csapat esetén: Amikor a kapus a kidobáskor teljesen elhagyja a büntetőterületet.
        16. 4 fős csapat esetén: Amikor a kapus a kidobáskor teljesen elhagyja a kapusterületet. (1mX2,5m)
            1. Ebben az esetben a kapus nem tekintendő mezőnyjátékosnak. A kapus akkor hagyja el teljesen a büntetőterületet, amikor testének egyetlen része sem érinti azt. A kidobás akkor tekinthető befejezettnek, amikor a kapus elengedi a labdát, ha ezután hagyja el a büntetőterületet, semmit nem kell ítélni. Ezt a szabályt kell alkalmazni, ha a kapus a büntetőterületen belül megszerzi a labdát, és azután teljes testtel kicsúszik a büntetőterületről.
            2. A vonalak a büntetőterülethez tartoznak.
        17. Amikor a kapus túldobja, vagy túlrúgja a labdát a középvonalon. Ez csak akkor tekinthető szabálytalanságnak, ha a labda nem érinti a talajt, a palánkot, egy másik játékost vagy annak felszerelését, mielőtt áthalad a középvonalon. A labdának teljes terjedelmével át kell haladnia a középvonalon.
        18. Amikor a húzást, a beütést vagy a szabadütést szabálytalanul végzik el, vagy szándékosan késleltetik. Ide tartozik, amikor a beütést végző csapat a játékmegszakításkor elviszi a labdát, a beütéskor vagy a szabadütéskor a labdát húzzák, pöccintik vagy ütőre emelik. Ha a beütést vagy a szabadütést rossz helyről végzik el, vagy a labda nem teljesen mozdulatlan, akkor azt meg lehet ismételni. Ha a játékvezetők véleménye szerint nem befolyásolja a játékot, akkor a labdának nem kell teljesen mozdulatlannak vagy pontosan a megfelelő helyen lennie.
        19. Amikor a kapus 3 másodpercnél tovább birtokolja a labdát. Ha a kapus leteszi a labdát, majd újra felveszi, azt folyamatos labdabirtoklásnak kell tekinteni.
        20. Amikor a kapus átveszi a saját mezőnyjátékosa által továbbított labdát.
            1. Ez csak akkor tekinthető szabálytalanságnak, ha a játékvezetők véleménye szerint a passz szándékos. Az átvétel azt jelenti, ha a kapus hozzáér a labdához a karjával vagy a kezével, még akkor is, ha esetleg előtte érintette, vagy megállította a labdát bármilyen más testrészével. A kapus átveheti a saját mezőnyjátékosa által passzolt labdát, ha a kapusterületen kívül tartózkodik, akkor, amikor a labda hozzákerül, és ezáltal, mezőnyjátékosnak tekintendő. Ha a kapus teljesen elhagyja a kapusterületet, megállítja a labdát, visszajuttatja a kapusterületre és ott felveszi azt, az nem tekinthető továbbításnak.
            2. A kapusnak adott átadás nem tekinthető gólhelyzetnek és nem vezet büntetőütéshez.
        21. Amikor egy kiállítást a játékkal kapcsolatos szabálytalanság miatt ítéltek meg. (Előírt szabálytalanság jelzés)
        22. Amikor egy játékos késlelteti a játékot. Ide tartozik, amikor egy mezőnyjátékos azért, hogy időt nyerjen, úgy helyezkedik a palánkkal vagy a kapuval szemben, hogy az ellenfél szabályos módon nem képes a labdát elérni. A játékost, ha lehetséges a játékvezető figyelmeztesse, mielőtt bármit cselekedne.
     8. A büntetőütés
        1. Amikor egy büntetőütéshez vezető szabálytalanságot követnek el, a vétlen csapat javára büntetőütést kell ítélni. Ha a büntetést késleltetett kiállítás alatt vagy kiállításhoz vezető szabálytalanság miatt ítélték meg, akkor a kiállítások és a büntetőütés összefüggésére vonatkozó szabályokat is alkalmazni kell.
        2. A büntetőütést a középpontról kiindulva kell elvégezni.
        3. Minden játékosnak, kivéve azt, aki a büntetőütést elvégzi és az ellenfél kapusát, a saját csereterületén kell tartózkodnia a büntetőütés teljes időtartama alatt. A kapusnak a gólvonalon kell elhelyezkednie a büntetőütés megkezdésekor.
           1. A kapust nem lehet mezőnyjátékosra cserélni. Ha a kapus szabálytalanságot követ el a büntetőütés ideje alatt, új büntetőütést kell ítélni és az előírt kiállítást végre kell hajtani.
           2. Ha a vétkes csapat egy másik játékosa szabálytalanságot követ el a büntetőütés ideje alatt, akkor új büntetőütést kell ítélni és a szabálytalanságot a játék szabotálásának kell tekinteni.
        4. A büntetőütést végző játékos akárhányszor hozzáérhet a labdához, de annak a büntetőütés egész ideje alatt előrefelé kell mozognia. Amint a kapus hozzáért a labdához a büntetőütést végző játékos már nem érhet hozzá újra a büntetőütés ideje alatt.
        5. A játékidőt a büntetőütés ideje alatt meg kell állítani. Az előrefelé történő mozgás a középvonaltól távolodó mozgást jelent. Ha a labda a kapufáról visszapattan a kapusra és elölről áthalad a gólvonalon, a gólt meg kell adni. Ha a labdát a büntetőütés indításánál hátrahúzzák, a büntetőütést meg kell szakítani és újra kell indítani.
        6. Ha 2perces büntetőt ítéltek büntetőütéssel együtt, a 2 perces kiállítást csak akkor kell feljegyezni a mérkőzés jegyzőkönyvébe, ha a büntető ütésből nem születik gól. A kiállított játékosnak a büntető padon kell ülnie a büntető ütés elvégzése alatt.

1. EGYÉNI ÜGYESSÉGI VERSENY (EÜV)
   1. Az EÜV versenyszámokat kifejezetten olyan sportolóknak tervezték, akiknél még nem alakultak ki azok a készségek, amelyek az érdemi csapat floorball játékban való részvételhez szükségesek. Az EÜV öt versenyszámból áll: góllövő verseny a kapu körül, fogadás és passzolás, ütőkezelés, pontossági ütés, beemelt passz akadály fölött. A versenyzők először divízionáló körben vesznek részt, amely alatt minden sportoló minden versenyszámot egyszer végrehajt. Az öt versenyszám összesített eredményét kell felhasználni a játékosok képesség szerinti divíziókba osztására a verseny (érem) fordulójára. Az éremfordulóban minden sportoló minden versenyszámot kétszer hajt végre. A két forduló eredményét össze kell adni és a végeredményt kiszámolni.
      1. Góllövő verseny a kapu körül
         1. Cél: Felmérni a sportoló lövéspontosságát és erejét, valamint a sportoló góllövő képességét bármilyen szögből időkorlát mellett.
         2. Felszerelés: Foorball ütő, 5 labda, szalag, stopperóra, kapu.
         3. Leírás: A sportoló egy kapura lövést végez a kapu körül elhelyezett öt különböző pontból. Ezeket a pontokat öt darab hatméteres sugár végén kell elhelyezni. Minden egyes sugár a gólvonal közepén egy közös pontból indul, és úgy kell felrajzolni, hogy a gólvonal meghosszabbításával, vagy az előző sugárral 30 fokos szöget zárjon be. A sportolónak 15 másodperc áll rendelkezésére, hogy az összes labdát ellője. Minden ponton egy labdának kell lennie, mielőtt a sportoló megkezdi a lövéseket.
         4. Pontozás: Minden labda, amely a gólvonalon teljesen áthaladva a kapuba kerül öt pontot ér. A pontszám az öt lövés összesített eredménye; maximum 25 pont (ha a labdát egy korábban lőtt labda téríti el a kapuba kerüléstől, és a versenyiroda úgy dönt, hogy a lövés gólt eredményezett volna, akkor a teljes öt pontot lehet odaítélni).
      2. Fogadás és passzolás
         1. Cél: Felmérni a sportoló képességét a labda kezelésére és a pontos labdafogadásra valamint passzolásra.
         2. Felszerelés: Foorball ütő, labda, szalag, jelölő bóják
         3. Leírás: A sportoló megkapja a labdát egy edzőtől, aki a 4 méteres jelzéstől jobbról vagy balról továbbítja azt. Ezt követően a sportoló elvégzi a passzt egy vonal mögül. A sportoló megpróbálja a nyolc méterre elhelyezett bóják között továbbítani a labdát. Ebből a gyakorlatból öt kísérlet hajtható végre a maximális 25 pontért.
         4. Pontozás:
            1. 5 pont: Lekezeli a labdát átvételkor és továbbítja az egyméteres zónába (a középső bóják között).
            2. 4 pont: Lekezeli a labdát átvételkor és továbbítja a háromméteres zónába (a két szélső bója között, de nem az egyméteres zónába).
            3. 3 pont: Lekezeli a labdát és továbbítja a háromméteres zónán kívülre.
            4. 2 pont: Lekezeli a labdát, de nem továbbítja.
            5. 1 pont: Érinti, vagy átveszi a labdát, de nem birtokolja.
            6. 0 pont: Nem érinti a labdát, nincs passz.
      3. Ütőkezelés
         1. Cél: Felmérni a sportoló képességét és gyorsaságát a labdavezetésben.
         2. Felszerelés: Foorball ütő, labda, 6 jelölő bója, szalag, stopperóra, kapu.
         3. Leírás: A sportoló ütővel végigvezeti a labdát a kezdővonaltól a bójákkal jelölt pályán majd kapura lövi azt. A távolság a kezdővonaltól 21 méter legyen. A bójákat egyenes vonalban, egymástól háromméteres távolságra kell elhelyezni. Az órát akkor kell megállítani, amikor a labda áthalad a gólvonalon.
         4. Pontozás: A labdavezetésre felhasznált időt ki kell vonni 25-ből. Minden egyes kihagyott bójáért le kell vonni egy pontot. Öt jutalompontot kell megítélni, ha a sportoló gólt szerez.
      4. Pontossági ütés
         1. Cél: Felmérni a sportoló pontosságát, erejét és gólütő képességét azáltal, hogy a labdát a kapu bizonyos területeibe kell belőnie.
         2. Felszerelés: Foorball ütő, labda, kapu, szalag, vagy kötél.
         3. Leírás: A sportoló ötször lő kapura pontosan a kapu előtt öt méterrel jelölt vonal mögül. A kapu 6 célterületre van osztva kötéllel, vagy szalaggal. A függőleges kötelek vagy szalagok a kapufáktól 45 centiméterre (18’’), a vízszintes kötél vagy szalag a talajtól 30 centiméterre legyen kifeszítve
         4. Pontozás: A kapu pontértékek szerinti felosztása a következő:
            1. 5 pont: Minden olyan ütés, amely a kapu bármelyik felső sarkába talál.
            2. 3 pont: Minden olyan ütés, amely a kapu bármelyik alsó sarkába talál.
            3. 2 pont: Minden olyan ütés, amely a kapu felső középső területén talál.
            4. 1 pont: Minden olyan ütés, amely a kapu alsó középső területén talál.
         5. Minden egyes lövésnek át kell haladnia a gólvonalon, hogy a pont odaítélhető legyen, kivéve, ha a kötél vagy szalag akadályozta a labdát a gólvonalon való áthaladásban. Ebben az esetben a kisebb pontértékű terület pontszámát kell megítélni. Az összpontszám az öt lövés összeadásából származik, maximum 25 pont.
      5. Beemelt passz akadály fölött
         1. Cél: Felmérni a sportoló labdakezelését és pontosságát akadály fölött beemelt passz esetén.
         2. Felszerelés: Foorball ütő, labda, akadály (pad vagy más akadály, amely 25-30 centiméter közötti magasságú és minimum 3 méter hosszúságú) szalag, jelölő bóják.
         3. Leírás: A sportoló megpróbálja a labdát mozdulatlan helyzetből átemelni egy (25-30 centiméter közötti magasságú és minimum 3 méter hosszúságú) akadály fölött. A sportoló megpróbálja a labdát a nyolc méteres távolságban elhelyezett célterületre továbbítani. A sportoló összpontszáma az öt beemelés összeadásából származik, maximum 25 pont.
         4. Pontozás:
            1. 5 pont: Átemeli a labdát az akadály fölött az egyméteres zónába (a középső bóják között).
            2. 4 pont: Átemeli a labdát az akadály fölött a háromméteres zónába (a két szélső bója között, de nem az egyméteres zónába).
            3. 3 pont: Átemeli a labdát az akadály fölött a háromméteres zónán kívülre.
            4. 2 pont: Átemeli a labdát az akadály fölött, de az nem halad a célterületre.
            5. 1 pont: A labda az akadályt eltalálja, de nem halad át fölötte.
            6. 0 pont: Nem érinti a labdát.
   2. Végső pontszám
   3. A játékos végső pontszámát az egyéni ügyességi verseny öt versenyszámában elért pontszámok összege adja.