



MAGYAR JÉGKORONG SZÖVETSÉG

**3x3 (KISPÁLYÁS) BAJNOKSÁGOK
SZABÁLYZATA**

Hatályos: 2021. október 1-jétől

NYOMÁS NÉLKÜL! A JÁTÉK ÖRÖMÉÉRT!



TARTALOMJEGYZÉK

I. FEJEZET – ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK	4
1. § A kispályás bajnokságok célja	4
2. § A Szabályzat hatálya	4
3. § Értelmező rendelkezések	4
4. § Hatáskör	4
5. § Vonatkozó jogszabályok, szabályzatok és előírások.....	5
6. § Át-, fel- és lejátszás.....	5
7. § Női sportolók	5
8. § Játéktér	5
II. FEJEZET – A MÉRKŐZÉSEK ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI.....	6
9. § Csapatok összeállítása	6
10. § Bemelegítés	7
11. § A mérkőzések időtartama	7
12. § Karszalagok.....	8
13. § Jelölőmezek	8
14. § A sorok forgatása.....	8
15. § Sérülések mérkőzés közben	9
16. § Időmérés.....	9
17. § Jégfelújítás és karbantartás	10
III. FEJEZET – JÁTÉKSZABÁLYOK.....	10
18. § Játékoscsere	10
19. § A kapusok cseréje	10
20. § Korongbedobás	10
21. § A korong kapus általi megfogása.....	11
22. § Tilos felszabadítás és les.....	11
23. § Gólszerzési korlátozás	11
24. § Büntetéssel nem járó szabálytalanságok	11
25. § Büntetések.....	12
26. § Kisbüntetés.....	12
27. § Nagybüntetés	13
28. § A büntetések letöltése	13
29. § Büntetőlövés	14
30. § Büntetés a meccs végén.....	14
31. § Büntetőpárbaj	15
IV. FEJEZET – HIVATALOS SZEMÉLYEK.....	15

32. § Edzők	15
33. § Játékvezető.....	15
34. § Versenybírótság és statisztika	15
V. FEJEZET – EGYÉB RENDELKEZÉSEK	16
35. § Játékjogosultság és sportorvosi engedélyek	16
36. § Zene	16
37. § Záró és átmeneti rendelkezések	16
MELLÉKLETEK	17

A Magyar Jégkorong Szövetség (a továbbiakban: MJSZ) a versenyrendszerének keretében megrendezésre kerülő hivatalos mérkőzések alapvető szabályait meghatározó Versenyszabályzatában, valamint a Nemzetközi Jégkorong Szövetség (a továbbiakban: IIHF) mindenkor hatályos Hivatalos Szabálykönyvében (a továbbiakban: IIHF Szabálykönyv) rögzített játékszabályoktól eltérően az általános szabványtól kisebb pályán megrendezésre kerülő bajnokságok szabályait a 3x3 (Kispályás) Bajnokságok Szabályzatában (a továbbiakban: Szabályzat) az alábbiak szerint állapítja meg.

I. FEJEZET – ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

1. § A kispályás bajnokságok célja

A kispályás bajnokságok célja, hogy szervezett versenyzési módot biztosítson azon sportszervezetek számára, amelyek infrastrukturális vagy létszámbéli lehetőségeik miatt a nagypályás bajnokságok küzdelmeiben nem tudnak részt venni. A versenyzés mellett ezen bajnokságok elsődleges küldetése azonban, hogy a játékosokkal, szülőkkel és sportszakemberekkel megszerettesse a jégkorongot, illetve elkötelezetté tegye őket a sportág mellett. Semmiképpen nem terepe azonban a túlzásba vitt edzői önmegvalósításnak, az agresszióknak és rasszizmusnak, a másik csapat játékosainak és a játékvezetők megfélemlítésének, szidalmazásának, bántalmazásának vagy megalázásának. Ezen bajnokságok a jégkorong, mint sport és mint játék élvezetéről szólnak. Nyomás nélkül! A játék örömeért!

2. § A Szabályzat hatálya

- (1) A Szabályzat az MJSZ Versenyszabályzatától és az IIHF Szabálykönyvétől eltérő speciális szabályok gyűjteménye.
- (2) A Szabályzat hatálya az U8 (Szupermini) és az U10 (Mini) Bajnokságok kivételével az MJSZ versenyrendszerében megrendezésre kerülő valamennyi kispályás bajnoki-, kupa és tornasorozat keretében játszott hivatalos mérkőzésre kiterjed, korosztálytól függetlenül.

3. § Értelmező rendelkezések

A jelen Szabályzat alkalmazásában

- a) *szabvány méretű jégpálya*: az IIHF Szabálykönyvében meghatározott hosszúsági és szélességi intervallumoknak megfelelő jégpálya vagy az MJSZ által nagypályás bajnokságok mérkőzéseinek megtartására alkalmasként elismert jégpálya
- b) *kisméretű jégpálya*: a szabvány méretű jégpályánál kisebb méretű jégpálya, mely nem kisebb mint 14 x 25 méter

4. § Hatáskör

- (1) A Szabályzat hatálya alá tartozó ügyekben, amennyiben a Szabályzat, vagy jogszabály másként nem rendelkezik, első fokon az MJSZ Versenyirodája jár el.
- (2) A Versenyiroda első fokon hozott döntései ellen az MJSZ Szakmai Bizottságához fellebbezéssel lehet élni a döntés közlésétől számított 8 napos jogvesztő határidőn belül.

5. § Vonatkozó jogszabályok, szabályzatok és előírások

A Szabályzatban nem szabályozott kérdések tekintetében az MJSZ Versenyszabályzatának 4.§-ában felsorolt jogszabályok, szabályzatok és előírások rendelkezései az irányadóak.

6. § Át-, fel- és lejátszás

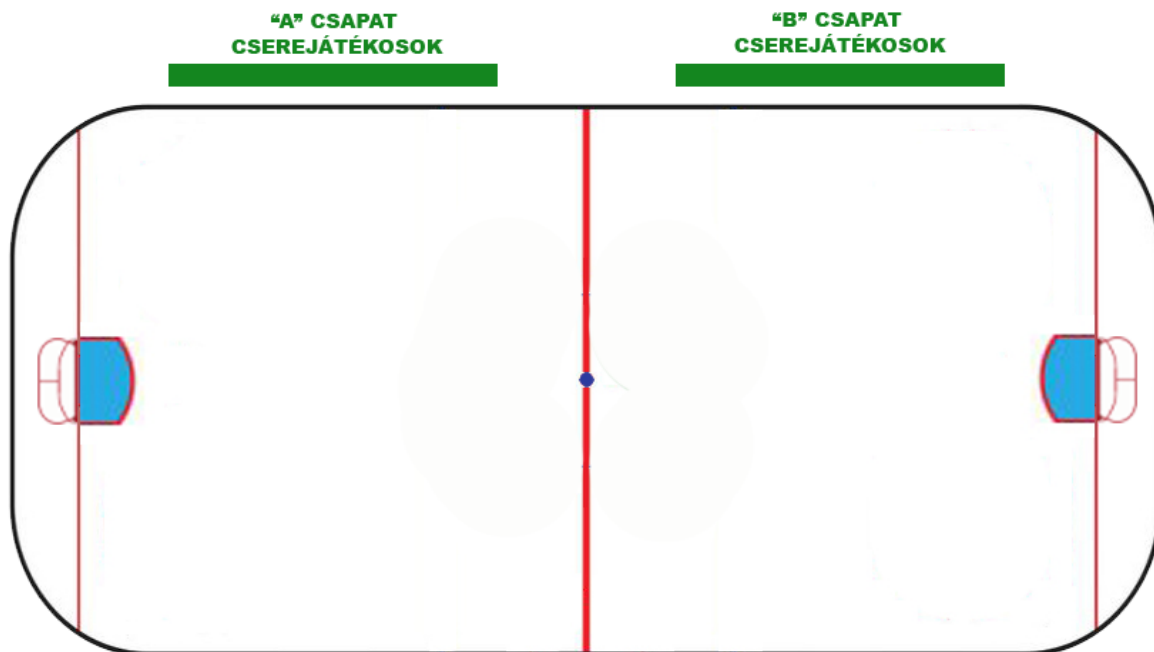
- (1) A kispályás bajnokságba nevezett játékosok számára az MJSZ biztosítani kívánja a fejlődés további lehetőségeit, ezért engedélyezi az át- és feljátszást az alábbi szabályok szerint:
 - a) az át- és feljátszás kizárólag a kispályás bajnokságból irányulhat a nagypályás bajnokságba, fordított módon nem megengedett,
 - b) átjátszani a saját sportszervezet által azonos korosztályban versenyeztetett nagypályás csapatba, illetve ennek hiányában vagy a sajátétól eltérő bajnokságszinten kettős versenyengedéllyel más sportszervezet által versenyeztetett nagypályás csapatba lehet,
 - c) feljátszani a saját sportszervezet által eggyel magasabb korosztályban versenyeztetett kis- vagy nagypályás csapatba, illetve ennek hiányában vagy a sajátétól eltérő bajnokságszinten kettős versenyengedéllyel más sportszervezet által versenyeztetett kis- vagy nagypályás csapatba lehet,
 - d) a lejátszás kizárólag az adott korosztály felső életkori korlátjához képest legfeljebb egy (1) évvel idősebb lány játékosok számára megengedett.
- (2) Az (1) bekezdésben megfogalmazott általános szabályokon túlmenően az adott bajnokság versenykiírásai ettől eltérő speciális rendelkezéseket is tartalmazhatnak.

7. § Női sportolók

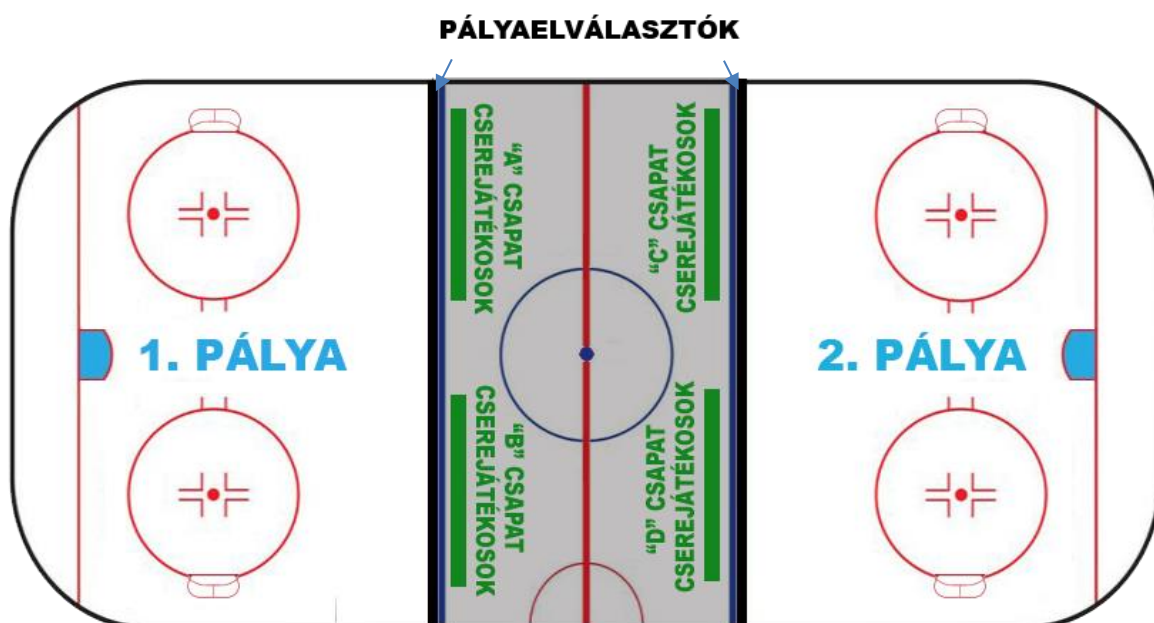
A kispályás bajnokságokba, tekintettel a játékosok közötti fizikai kontaktus tilalmára (lásd: 25.§), női sportolók részvétele engedélyezett. A női sportolókra vonatkozó esetleges speciális rendelkezéseket a kispályás bajnokságok versenykiírásában kell rögzíteni.

8. § Játéktér

- (1) A kispályás jégkorongot U14-es korosztályig vagy egy kisméretű jégpályán vagy pedig egy szabvány méretű jégpálya valamely szélső harmadában, a pályán keresztben játsszák. U16 és afeletti korosztályok esetén biztonsági okokból kispályás jégkorong mérkőzés kizárólag kisméretű jégpályán rendezhető.
- (2) Szabvány méretű jégpálya esetében két mérkőzés játszható egyszerre. Mivel a kék vonalon nincs palánk, a szélső harmadokat ideiglenes pályaelválasztókkal kell leválasztani a középső harmadtól, ahol a csapatok cserezónái helyezkednek el.
- (3) A pályatesten jelzések (vonalak, bedobópontok, kapuelőtér) felfestése nem kötelező, azonban kisméretű jégpálya esetében az 1. számú ábrán látható módon javasolt.
- (4) Szabvány méretű jégpálya esetében a pályák elrendezését a 2. számú ábra mutatja.
- (5) A kapukat a játéktéren minden esetben úgy kell elhelyezni, hogy a kapu hátuljának a palánkhöz legközelebb eső része és a palánk között legalább 1,5 méter távolság maradjon. Amennyiben a játéktéren nincs olyan felfestés, amihez a kapu elhelyezését viszonyítani lehetne, úgy a kapu hátuljának a helyét középen festék spray-vel kell jelölni, a 1,5 méter távolság betartásának figyelembevételével.



1. számú ábra: a kisméretű jégpályák javasolt jelzései



2. számú ábra: a szabvány méretű jégpályák berendezése kispályás mérkőzésekre

II. FEJEZET – A MÉRKŐZÉSEK ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

9. § Csapatok összeállítása

- (1) Minden csapat minimum 6 mezőnyjátékosból és 1 kapusból, maximum pedig 12 mezőnyjátékosból és 2 kapusból áll. Amennyiben egy csapat létszáma nem éri a minimumot, úgy a csapatot versenyzetető sportszervezet, a Versenyszabályzat mellékletében a meg nem jelent csapatok számára meghatározott eljárási díj:
- a) 20 %-ának megfelelő eljárási díj megfizetésére kötelezett, ha a létszám egy (1) mérkőzésen nem éri a minimumot,

- b) 50 %-ának megfelelő eljárási díj megfizetésére kötelezett, ha a létszám egy torna egynél több mérkőzésén nem éri el a minimumot, továbbá a csapat kizárólag versenyen kívül vehet részt a mérkőzésen vagy mérközéseken.
- (2) A sorokat minden edző a játékosok képességszintjének megfelelően köteles összeállítani, a fair play és a játékosok fejlődésének szem előtt tartásával.
- (3) A sorok összeállítása egyes mérközéseken belül kötött, egy több mérkőzésből álló torna esetében a mérkőzések között változtatható. A mérkőzésen belüli változtatás kizárólag sérülés esetén lehetséges.
- (4) A sorok összeállítása a mellékletben szereplő Mérkőzés nevezési lap használatával az alábbi táblázat szerint:

Kapusok	Kapus 1	Kapus 2		
Első sor	Játékos 1	Játékos 2	Játékos 3	Játékos 10
Második sor	Játékos 4	Játékos 5	Játékos 6	Játékos 11
Harmadik sor	Játékos 7	Játékos 8	Játékos 9	Játékos 12

- (5) A mérkőzésre vonatkozó összeállítást a mérkőzés kezdete előtt legalább 30 perccel le kell adni a mérkőzés versenybírójának.

10. § Bemelegítés

- (1) A mérkőzéseket megelőzően 5 perc korong nélküli, jeges bemelegítésre kerül sor, amely a mérkőzés kezdő korongbedobása előtt 10 perccel veszi kezdetét.
- (2) A bemelegítést minden csapat a játéktérnek azon a térfélen jogosult elvégezni, amely a mérkőzés során a saját védekező térfele lesz.
- (3) Amennyiben egy torna szabvány méretű jégpályán kerül megrendezésre, ott a jeges bemelegítésre a játékkal nem érintett középső harmad bemelegítésre biztonsági okokból nem használható, a mérkőzés előtti jeges bemelegítésre az (1) bekezdés szerinti protokoll szerint a jégpálya játékra kialakított végharmadaiban kerül sor.

11. § A mérkőzések időtartama

- (1) A mérkőzés három (3), egyenként 15 perces harmadból áll, vagyis egy mérkőzés 45 percig tart. A 45 perc alatt 45 egyperces csere történik. Kivéve az U12-es korosztály. (2x15 perc korosztályos vk szerint)
- (2) A mérkőzések időtartamát futó órával kell mérni.
- (3) Az időmérést kizárólag az egészségügyi biztosítást végző személy beavatkozását igénylő sérülés, és időkérsés esetén kell megállítani abban az esetben, ha a sérült játékos önerőből nem képes elhagyni a játéktérét.
- (4) Az időmérés megállítására vonatkozó döntést a játékvezető hozza meg és jelzi azt a mérkőzés időmérőjének, valamint a csapatok edzőinek. Ebben az esetben a mérkőzés a középső bedobópontra történő korongbedobással folytatódik.
- (5) Amennyiben egy torna szabvány méretű jégpályán kerül megrendezésre, ahol két kialakított kispályán párhuzamosan futnak a mérkőzések, ott a (2) bekezdés szerinti játékmegszakítás esetében mindkét pályán megáll a játék, amelyet a mérkőzés versenybírója hosszú, dupla dudaszóval jelez a másik pályán zajló mérkőzés résztvevőinek.
- (6) A harmadszünetek két (2) perc hosszúak, és az aktuális harmad vége után azonnal megkezdődnek.
- (7) A harmadok között nincs térfélcseré.

12. § Karszalagok

A sorokat az MJSZ által rendszeresített színes karszalaggal kötelező megjelölni. A karszalagok mérkőzés közbeni cserélgetése kizárólag sérülés esetén engedélyezett, a megsérült játékos pótlására vonatkozó, a 15.§-ban ismertetett szabályoknak megfelelően.

13. § Jelölőmezek

A tornarendszerben lebonyolított mérkőzések során, abban az esetben, ha az egyidőben pályára lépő csapatok meze közel azonos színű, a torna rendezőjének eltérő színű mellényeket vagy jelölőmezt kell biztosítania.

14. § A sorok forgatása

- (1) A mérkőzés közben egy (1) percenként kötelező a sorok cseréje, mely közben játékmegállításra nem kerül sor.
- (2) A sorcserék idejét dudaszó jelzi.
- (3) Adott mérkőzésen belül az edzők csak sérülés esetén helyezhetnek át egy játékost egy másik sorba. Az edzőknek minden mérkőzés után lehetősége van változtatni az összeállításon.
- (4) A 4 játékosból álló sorok forgatásos rendszerben működnek, vagyis egy játékos minden csere alkalmával a padon marad az alábbi referenciatáblázat szerint:

Első harmad		
Csere	Sor	Játékosok
1.	1	1, 2, 3
2.	2	4, 5, 6
3.	3	7, 8, 9
4.	1	2, 3, 10
5.	2	5, 6, 11
6.	3	8, 9, 12
7.	1	3, 10, 1
8.	2	6, 11, 4
9.	3	9, 12, 7
10.	1	10, 1, 2
11.	2	11, 4, 5
12.	3	12, 7, 8
13.	1	1, 2, 3
14.	2	4, 5, 6
15.	3	7, 8, 9

Második harmad		
Csere	Sor	Játékosok
16.	1	2, 3, 10
17.	2	5, 6, 11
18.	3	8, 9, 12
19.	1	3, 10, 1
20.	2	6, 11, 4
21.	3	9, 12, 7
22.	1	10, 1, 2
23.	2	11, 4, 5
24.	3	12, 7, 8
25.	1	1, 2, 3
26.	2	4, 5, 6
27.	3	7, 8, 9
28.	1	2, 3, 10
29.	2	5, 6, 11
30.	3	8, 9, 12

Harmadik harmad		
Csere	Sor	Játékosok
31.	1	3, 10, 1
32.	2	6, 11, 4
33.	3	9, 12, 7
34.	1	10, 1, 2
35.	2	11, 4, 5
36.	3	12, 7, 8
37.	1	1, 2, 3
38.	2	4, 5, 6
39.	3	7, 8, 9
40.	1	2, 3, 10
41.	2	5, 6, 11
42.	3	8, 9, 12
43.	1	3, 10, 1
44.	2	6, 11, 4
45.	3	9, 12, 7

- (5) A sorok forgatása kiállítás esetén nem változik, a 4 játékosból álló sorokat azonban ilyenkor szükség szerint módosítani kell. Akit kiállítanak, az úgy tekintendő, mintha kihagyna egy cserét.
- (6) Abban az esetben, ha egy csapat két sorral áll ki egy mérkőzésre, úgy az 1. és a 3. harmadot az egyik, a 2. harmadot pedig kötelezően a másik sor kezdi. Egy torna során az edzőnek törekednie kell arra, hogy a két sora forgatását úgy alakítsa, hogy a két sorban szereplő játékosok játékidéje a lehetőségekhez képest kiegyenlített legyen.

15. § Sérülések mérkőzés közben

- (1) Amennyiben egy játékos a mérkőzés közben sérülés miatt elhagyni kényszerül a jeget, a sorok összeállítását az alábbiak szerint módosul:
 - a) Ha az adott sorba 4 játékos került benevezésre, akkor a kieső játékos az adott sorba nevezett játékosal pótolható és az adott sor forgás nélkül játszik tovább.
 - b) Az első sor sérült játékosának helyére a második sor egyik játékosa lép; a második sor forgás nélkül játszik tovább. A harmadik sor nem módosul.
 - c) A második sor sérült játékosának helyére a harmadik sor egyik játékosa lép; a második sor forgás nélkül játszik tovább. Az első sor nem módosul.
 - d) A harmadik sorból kieső sérült játékos helyére a második sor egyik játékosa lép; a második sor forgás nélkül játszik tovább. Az első sor nem módosul.
 - e) Ha újabb sérülés történik, a játékosokat képességszintjüknek megfelelően újraosztják a sorok között úgy, hogy végül minden sorban három játékos legyen.
 - f) Ha egy harmadik játékos is megsérül, a megmaradt teljes sorok játékosai felváltva egymás után két cserét játszanak végig, vagyis a saját soruk mellett az egy- vagy kétfősre fogatkozott másik sorban is játszanak egy cserét. Az első sor játékosai azonban semmiféleképpen nem játszhatnak a harmadik sorban, mint ahogy a harmadik sor játékosai sem az első sorban. A dupla cserét játszó játékosokra vonatkozó sorcsere-szabályokat lásd a 14.§-ban.
- (2) Abban az esetben, ha egy csapat kapusa (vagy két nevezett kapus esetén mindkét kapusa) megsérül, a mezőnyjátékosok egyikének 10 perce van arra, hogy kapusfelszerelésbe öltözzön, és beálljon a kapuba.

16. § Időmérés

- (1) A jégen folyó mindkét mérkőzést ugyanaz az óra vezényli. Az óra vagy előreszámol 00:00-tól 15:00-ig vagy pedig visszszámol 15:00-tól 00:00-ig. A mérkőzés futóórával folyik, így, hacsak valami komolyabb esemény nem történik, a számlálás folyamatos.
- (2) A cserékre – amennyiben ez technikailag kivitelezhető – három (3) egymást követő rövid hangjelzés figyelmeztet 3, 2 és 1 másodperccel a perc vége előtt, ezt xx:00-kor egy dudaszó követi. A cserét jelző dudaszó eltér a harmadik végét, a mérkőzés végét, illetve a – mindkét pályára vonatkozó – játékmegállítást jelző dudaszótól.
- (3) A jégfelület vagy a plexi sérülése esetén, illetve amennyiben valamely előre nem látható esemény zavarja meg az egyik mérkőzést, mindkét mérkőzést megállítják. Az eseményben érintett mérkőzés azonnal megáll, a tulsó harmadban zajló pedig a következő cserénél. Amennyiben súlyos sérülés történne, azonnal megáll mindkét mérkőzés. A játékvezető belátása szerint rendelkezhet arról, hogy mindkét mérkőzést megszakítva az órát megállítja. A mérkőzés mindkét pályán a következő teljes perccel, a következő cserével, a középső bedobópontra történő korongbedobással indul újra.
- (4) A kapu elmozdulása esetén, ha az gyorsan helyretehető, nem szükséges a játékot megállítani. Ha egy felmerült probléma megoldására láthatóan több idő szükséges egy (1) percnél (vagyis két sorcsere közti időnél), a tulsó harmadban folyó mérkőzést a következő cserénél (a xx:00 hangjelzésnél) megállítják. Ezt dudaszó és versenybírók szóbeli közlése jelzi. Amint a problémát megoldották, a mérkőzés a soron következő sor jégre lépésével folytatódik.

17. § Jégfelújítás és karbantartás

Jégkészítésre csak az egyes mérkőzések között kerül sor. A harmadszünetekben lehetőség szerint a jégkarbantartók lapáttal és kaparóval megtisztítják a jeget. Az ő feladatuk az is, hogy az ideiglenes pályaelválasztókat a helyére igazítsák, ha azok esetleg a mérkőzések során elmozdulnának.

III. FEJEZET – JÁTÉKSZABÁLYOK

18. § Játékoscsere

- (1) A kezdő korongbedobást követően 60 másodperccel dudaszó jelzi a sorok cseréjét. A dudaszót követően a játékosok már nem érhetnek a koronghoz, azonnal a cserepadhoz kell korcsolyázniuk. A következő sor mindhárom játékosa a dudaszó elhangzását követően azonnal jégre léphet. A játékosok csak az ajtókon keresztül közlekedhetnek, a palánkon nem ugorhatnak át. Ezen szabály megszegéséért kisbüntetés jár.
- (2) Amennyiben korongbedobás válik szükségessé közvetlenül egy csere előtt, a játékvezetők belátásuk szerint dönthetnek úgy is, hogy korongbedobást a cserét követően, az új sorral végzik el.
- (3) Amennyiben a dudaszó elhangzása után egy játékos szándékosan a koronghoz ér, a csapat kisbüntetést kap. A jégről leendő játékosoknak elegendő helyet kell adniuk a jégre bejövőeknek. Ezen szabály megszegése esetén az a csapat kap büntetést, amelyikbe a jégről leendő játékos tartozik.
- (4) Ha egy játékos megsérül, a dudaszó előtt is elhagyhatja a jeget, és a helyére bejöhet egy másik játékos. Az erre vonatkozó szabályokat lásd a 15.§-ban.
- (5) Az a játékos, aki egymás után két cserét játszik, és így a sorcserénél a jégen marad, nem játszhatja meg a korongot, amíg bármelyik csapat egy másik játékosa hozzá nem ért előtte.

19. § A kapusok cseréje

- (1) A kapusok cseréjére mérkőzés közben az alábbi időpontokban kerülhet sor:
 - a) a harmadok közötti szünetekben,
 - b) amikor korongbedobás válik szükségessé.
- (2) A kapusok mérkőzés közben „repülő cseréje” tilos, melynek megsértéséért a vétkes csapatot kisbüntetéssel kell sújtani.

20. § Korongbedobás

- (1) Korongbedobás csak az alábbi esetekben történik:
 - a) a harmad kezdetén,
 - b) ha a korong elhagyja a játékteret,
 - c) nagybüntetés után,
 - d) gól után
 - e) ha valamely rendkívüli okból kifolyólag a játékvezetők megállítják a játékot.
- (2) Valamennyi korongbedobás a középső bedobóponton történik. A játékosok a saját térfelükön tartózkodnak, legalább két (2) méterrel távolabb a bedobásra felálló két játékostól.

21. § A korong kapus általi megfogása

- (1) Ha a kapus megfogta a korongot, a játékvezető lefújja a támadást. A támadó csapatnak vissza kell vonulnia a saját védekező térfelükre, vagyis a támadó játékosoknak, amennyire lehetőségük van rá, a saját kapujuk felé kell kezdeniük mozogni. A kapusnak ekkor azonnal le kell tennie a korongot, és egy csapattársához juttatni. A támadó (tehát immár a korong nélküli) csapat újraindíthatja a támadást, ha
 - a) az ellenfél egy mezőnyjátékosa birtokba veszi a korongot,
 - b) a kapus passzt indít, amelybe bele lehet nyúlni
 - c) a kapus előrejön, és ütőjével vezeti a korongot.
- (2) A kapusnak 5 másodperce van arra, hogy a korongot újra játékba hozza. Ha a kapus nem tesz meg minden tőle telhetőt, hogy a korongot ezen időtartam alatt újra játékba hozza vagy az időt húzza ezzel, a mérkőzés folyamán először figyelmeztetni kell, minden további esetben kiszabtatást kell kiszabni a játék késleltetése miatt.
- (3) Amennyiben a támadó (tehát immár korong nélküli) csapat játékosai nem vonulnak vissza a saját térfelükre annak érdekében, hogy a kapus a számára rendelkezésre álló időben játékba hozhassa a korongot, a mérkőzés folyamán először figyelmeztetni kell a csapatot, minden további esetben technikai kiszabtatást kell kiszabni rájuk a játék késleltetése miatt.

22. § Tilos felszabadítás és les

Sem tilos felszabadítás, sem les nem létezik a kispályás játékban.

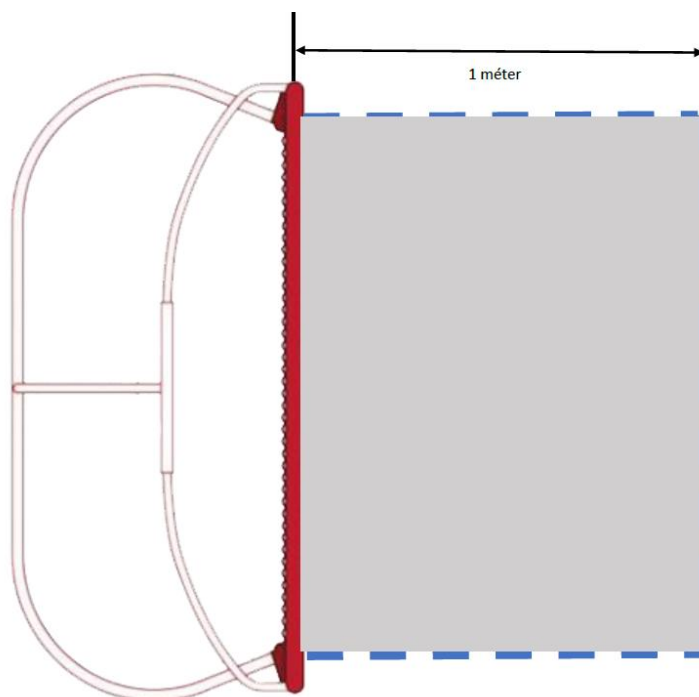
23. § Gólszerzési korlátozás

- (1) Egy játékos egy harmad során legfeljebb két gólt szerezhet. A gólszerzőket a mérkőzés versenybírósa tartja számon, és feljegyzik a számukat. Ha egy játékos ugyanazon harmad során harmadszor is gólt szerez, az a gól érvénytelen az alábbi kivételekkel.
 - a) ha egy játékosnak, aki a harmadban már két gólt szerzett, büntetőlövést ítélnék meg, és a büntetőlövés sikeres, az a gól érvényes,
 - b) ha az adott harmadban már két gólt szerző játékos csapata két vagy annál több gólos hátrányban van, a korlátozás nem érvényes és a játékos további gólt vagy gólokat szerezhet, függetlenül attól, hogy a harmadban eddig hány gólt szerzett már, egészen addig, amíg a gólkülönbség ismét egy gólosra nem csökken.

24. § Büntetéssel nem járó szabálytalanságok

- (1) Az IIHF Szabálykönyv szerinti kézpaszsz, magas bottal való játék, illetve a kapus és kapuelőtér (kis les) szabály megsértése, továbbá pattintott lövés esetén a játékvezető sípszóval megszakítja a játékmenetet, melyet követően a mérkőzés a vétlen csapat támadásával folytatódik a korong kapus általi megfogására vonatkozó szabály szerint.
- (2) A kézpaszszra vonatkozó szabály megítélésakor a támadó és védekező térfél között nem kell különbséget tenni, az a pálya egész területén tilos.

- (3) A kapus és kapuelőtér (kis les) szabály megítélésekor – felfestés hiányában – kapuelőtként a felső keresztléc és az oldalsó kapuvasak által határolt, a kapu előtti 1 méter hosszúságban elterülő három dimenziós területet kell figyelembe venni.



3. számú ábra: a kapuelőtér területe felfestés hiányában

25. § Büntetések

- (1) Büntetés szabható ki az IIHF Szabálykönyvében felsorolt vétségekért.
- (2) Ahogy a női jégkorongban, úgy korosztálytól függetlenül a kispályás jégkorongban sem engedélyezett a testjáték, a férfi játékosok számára sem.
- (3) Komoly szabályszegések esetén az IIHF Szabálykönyvben felsorolt nagybüntetések szabhatók ki.
- (4) A játékvezetőnek nem kell megjelölnie a büntetés okát (pl. gáncsolás).
- (5) Az IIHF Szabálykönyvben felsoroltakon túl kisbüntetés jár azért, ha egy játékos a cserét jelző dudaszó elhangzását követően a koronghoz ér.
- (6) A büntetéseket nem az egyes játékosokra, hanem a csapatra szabják ki. A kisbüntetések nem közvetlenül a büntetéssel szankcionált cselekedet után kerülnek letöltésre. A büntetett játékos a jégen marad, a játék folytatódik. A kiállítását a következő csere alatt tölti le egy játékos.

26. § Kisbüntetés

- (1) A kisbüntetés időtartama egy (1) perc, vagyis a következő csere. A büntetés nem telik le azzal, ha az emberelőnyben játszó csapat gólt szerez.
- (2) A büntetéssel sújtott csapatnak a szabályszegésből nem származhat előnye. Ha a korong közvetlenül a szabályszegést követően a szabálytalankodó csapat birtokába kerül, a játékvezetők sípszóval megállítják a játékmenetet.
- (3) Ha a korong a szabályosan játszó csapat birtokában és irányítása alatt marad, a játékvezető nem állítja meg a játékmenetet.
- (4) Ha a játék megáll, a korongot a szabályosan játszó csapat kapja meg (a vétkes csapat a jégen passzolva odacsúsztatja a vétlen csapat játékosának), majd a játékvezető jelzésére a játék folytatódik. A játékvezető akkor adhat jelzést a játék folytatására, amikor a korong a szabályosan

játszó csapat térfelén és birtokában van. A szabálytalanul játszó csapat minden játékosának ekkor a saját térfelén kell tartózkodnia, vagy a saját kapuja felé kell mozognia.

- (5) A kirótt kisbüntetések nem törölődnek sem abban az esetben, ha még a letöltésük megkezdése előtt, közvetlenül a szabályszegést követően gólt szerez a vétlen csapat, sem pedig akkor, ha az időtartamuk alatt az emberelőnyben lévő csapat gólt vagy gólokat szerez.
- (6) Az a játékos, akire egy mérkőzés alatt három alkalommal szabnak ki kisbüntetést, kizárásra kerül a mérkőzésről. Amennyiben egy játékos egy torna során legalább két mérkőzésről kizárásra kerül (akár az „összegyűjtött” kisbüntetések, akár a nagybüntetések, akár ezek kombinációja miatt), úgy a torna további mérkőzéseire már nem nevezhető, továbbá az eset az MJSZ fegyelmi jogkört gyakorló szervezeti egysége elé kerül, amely szükség esetén alkalmazza a Sportfegyelmi Szabályzat rendelkezéseit és a játékost egy vagy több mérkőzésre eltiltja.

27. § Nagybüntetés

- (1) Nagybüntetés kiszabásakor játékmegállítás történik. A büntetett játékosnak el kell hagynia a jeget és az öltözőbe kell mennie. A játék korongbedobással folytatódik.
- (2) A nagybüntetés időtartama a következő cseréig hátralevő idő, plusz a következő három (3) csere. A nagybüntetéssel sújtott játékosnak azonnal az öltözőbe kell távoznia. Amint a büntetést letöltötték, a sorokat a 15.§-ban leírtaknak megfelelően át kell rendezni.
- (3) Nagybüntetés esetén az eset az MJSZ fegyelmi jogkört gyakorló szervezeti egysége elé kerül, amely szükség esetén alkalmazza a Sportfegyelmi Szabályzat rendelkezéseit és a játékost egy vagy több mérkőzésre eltiltja.

28. § A büntetések letöltése

- (1) Kisbüntetés esetén
 - a) a játék vagy folytatódik, vagy játékmenet megszakításával megáll,
 - b) a büntetést a csere után a következő sor tölti le,
 - c) ha ugyanazon cserében egy második (vagy további) kisbüntetés is kiszabásra kerül ugyanazon csapat ellen, az első kisbüntetést a következő cserében töltik le, a másodikat az azután következő cserében, és így tovább
 - d) a büntetések felhalmozódnak, azokat a lehető legközelebbi cserében le kell tölteni. Amennyiben a mérkőzés legutolsó cseréjében egynél több büntetést kellene letölteni, úgy a 30.§-ban vázolt meccsvégi büntetés forgatókönyvet kell alkalmazni.
- (2) A büntetés kiszabását követő csere során a büntetett játékos csapata csak két (2) játékost küldhet fel a jégre. Ekkor figyelembe kell venni az adott sor forgatásának rendjét. A következő cseréig csak két (2) játékos lehet a jégen, akár egy vagy több gól után is.
- (3) Abban az esetben, ha ugyanazon csere során mindkét csapatnak büntetést kell letöltenie, a két büntetés törli egymást. Az alábbi táblázatban példák láthatóak:

Csere	Sor	„A” csapat	„B” csapat	Helyzet
1.	1	1 büntetés	0 büntetés	3-3 ellen
Az „A” csapatra kiszabott büntetést a következő csere után töltik le, 2-3 ellen fognak játszani.				
2.	2	0 büntetés	0 büntetés	2-3 ellen
Nem szabtak ki büntetést, a csere után 3-3 ellen folytatódik majd a játék.				
3.	3	1 büntetés	1 büntetés	3-3 ellen
Mindkét csapatra 1-1 büntetést szabtak ki. A büntetések törlik egymást. A csere után 3-3 ellen folytatódik majd a játék.				

4.	1	2 büntetés	1 büntetés	3-3 ellen
1-1 büntetés törli egymást. Az „A” csapatnak egy büntetést kell majd letöltenie a csere után, 2-3 ellen fognak játszani.				
5.	2	1 büntetés	0 büntetés	2-3 ellen
Az „A” csapatra kiszabott büntetést a következő csere után töltik le, 2-3 ellen fognak játszani.				
6.	3	0 büntetés	0 büntetés	2-3 ellen
Nem szabtak ki büntetést, a csere után 3-3 ellen folytatódik majd a játék.				
7.	1	0 büntetés	2 büntetés	3-3 ellen
A „B” csapatra kiszabott két büntetést a következő két csere után töltik le. 3-2 ellen fognak játszani.				
8.	2	0 büntetés	0 büntetés	3-2 ellen
Nem szabtak ki büntetést. A „B” csapatnak még hátravan egy büntetése. 3-2 ellen folytatódik a játék.				
9.	3	0 büntetés	0 büntetés	3-2 ellen
Nem szabtak ki büntetést, a csere után 3-3 ellen folytatódik majd a játék.				
10.	1			3-3 ellen

29. § Büntetőlövés

- (1) A mérkőzés során büntetőlövésekre kerülhet sor, de csak a Büntetés a meccs végén szakaszban (30.§) vagy a Büntetőpárbaj (31.§) részeként.
- (2) A büntetőlövések az IIHF Szabálykönyvben leírtaknak megfelelően zajlanak, azzal a különbséggel, hogy a korongot birtokló játékos az ellenoldali kapuelőtérből indítja a rávezetést. A büntetőlövést végző csapat kapusa addig a csapat cserepadja előtt várakozik.

30. § Büntetés a meccs végén

- (1) Minden olyan büntetésért cserébe, amelyet az utolsó cserében már nem lehetséges letölteni, a másik csapat egy (1) büntetőlövést végezhet. A büntetőlövésekre a meccs végén kerül sor. A büntetőlövések törölhetik egymást, ha mindkét csapatnak marad letöltendő büntetése a meccs végére. Elsőként a hazai csapat lőhet.
- (2) Az utolsó csere során kapott minden kisbüntetés automatikusan egy (1) büntetőlövést jelent az ellenfélnek. Az utolsó csere során kapott minden nagybüntetés három (3) büntetőlövést jelent az ellenfélnek.

Például: ha az utolsó előtti csere (44. csere) során az „A” csapatra két (2) büntetést szabnak ki, abból az egyiket letölthetik az utolsó (45.) csere alatt. A játék így az utolsó csere alatt 2-3 ellen folyik. A megmaradt büntetés helyett az ellenfél a mérkőzés végén büntetőt lőhet. Bármelyik játékos elvégezheti a büntetőlövést, és egy játékos több büntetőlövést is végezhet.

31. § Büntetőpárbaj

- (1) Ha a rendes játékidő végén, vagy a meccsvégi büntetés forgatókönyv befejeztével az állás döntetlen, büntetőpárbaj következik. A büntetőpárbaj „hirtelen halál” rendszerű: a két csapat játékosai felváltva lőnek mindaddig, míg el nem dől a mérkőzés sorsa. A hazai csapat lő először.
- (2) Egy mezőnyjátékos csak akkor lőhet másodszor is büntetőt, ha előtte már a csapat összes többi mezőnyjátékosa sorra került. Ha már minden játékos elvégzett egy büntetőlövést, a folyamat kezdődik elölről.
- (3) A kapusok minden büntetőlövés után cserélhetnek. Azok a kapusok, akik épp nem védenek, a saját csapatuk cserepadja előtt várakoznak.

IV. FEJEZET – HIVATALOS SZEMÉLYEK

32. § Edzők

- (1) Hivatalos mérközéseken a leadott mérkőzés nevezési lapon az edző megjelölése kötelező. Az edző megjelölésének hiányát eseménynaplóban kell rögzíteni. Ebben az esetben a mérkőzés a minimális létszám alatt megjelenő csapatokra vonatkozó szabály figyelembevételével játszható le. E rendelkezés alól a bajnokság versenykiírásában foglalt eltérő rendelkezés felmentést adhat.
- (2) Kispályás bajnokság mérkőzésein legalább „C” minősítéssel, sportoktatói végzettséggel rendelkező edzők láthatnak el edzői feladatokat.
- (3) A mérkőzések alatt, a harmadszüneteket is beleértve, kizárólag a kijelölt hivatalos személyek (csapatonként egyidejűleg legfeljebb 2 fő) tartózkodhatnak a jégen.
- (4) Nincs coach’s challenge.

33. § Játékvezető

- (1) Minden mérkőzést egy játékvezető vezet. Mivel a mérkőzések jellemzően játékmegállítással zajlanak, nem kell megállapítania, ki szerezte a gólt és ki adta a gólpasszt. Emellett nem kell hivatalosan megneveznie a szabályszegést, amelyért büntetést szabott ki, sem pedig egy adott játékosra kiszabni azt.
- (2) Nincs videógólbíró, gólbíró és nem lehetséges a mérkőzésről készült felvétel visszanevezése sem. A játékvezetőnek helyben kell eldönteniük, megadja-e a gólt vagy sem.
- (3) A mérkőzés során a játékvezető ítélete döntő. A játékvezető a zéró tolerancia elvét alkalmazza az agresszív, támadó edzőkkel, játékosokkal és nézőkkel szemben.

34. § Versenybíróság és statisztika

- (1) A mérkőzés versenybírótsága kisméretű jégpálya esetén két (2) főből (1 jegyzőkönyvvezető és 1 időmérő), szabványméretű pályán megrendezett párhuzamos mérkőzések esetében pedig három (3) főből (2 jegyzőkönyvvezető és 1 időmérő) áll.
- (2) Amennyiben a versenybíróság tagjai jégre lépnek, számukra a fejjvédő viselése feltétlenül ajánlott.
- (3) Az időmérő a csapatok cserepadjával szemben, vagy szabvány méretű jégpálya esetén a kialakított zsúrifülkében helyezkedik el, jó rálátással a mérkőzésre vagy mérkőzésekre. A jegyzőkönyvvezető úgy helyezkedik el, ahogy a feladatvégzése szempontjából az számára a leginkább ideális és

ahonnét megfelelő rátátással bír a játéktér és a mérkőzés egészére. Mivel a játék futóórával zajlik, és jellemzően játékmegszakítás sincs, a gólokat és büntetéseket menet közben kell észrevenni, feljegyezni és feldolgozni. A játék ritmusa folytán a gólokon kívül más statisztika nem készül.

V. FEJEZET – EGYÉB RENDELKEZÉSEK

35. § Játékjogosultság és sportorvosi engedélyek

- (1) Hivatalos mérkőzésen kizárólag a sportszervezet igazolt, a Versenyszabályzatban és a bajnokságra vonatkozó versenykiírásban foglaltaknak rendelkezéseknek megfelelő, kiadott versenyengedéllyel és a Versenyszabályzat 61.§-ában meghatározott sportorvosi engedéllyel rendelkező sportolói léphetnek jégre.
- (2) A játékjogosultság feltételeinek, valamint a sportorvosi engedélyek meglétének ellenőrzésére a mérkőzéseket megelőzően, illetve azok teljes időtartama alatt a játékvezető és a versenybíróság egyaránt jogosult.

36. § Zene

A mérkőzések alatt a közönség és a résztvevők szórakoztatására folyamatosan szólhat a zene, de csak olyan hangerővel, amely a játékosok és a munkájukat végző hivatalos személyek számára a feladatellátás szempontjából nem zavaró. A szokástól eltérően a gólokat nem kötelező bejelenteni a hangosbemondón, amennyiben azonban a torna- vagy a mérkőzés rendezése delegál egy személyt a feladatra, úgy a gólok bemondása és a hangulat fokozását elősegítő speakeri feladatok ellátása megengedett a torna szellemiségével és jelen Szabályzatban foglaltakkal összhangban. A büntetések ez esetben sem kerülnek bejelentésre a hangosbemondón.

37. § Záró és átmeneti rendelkezések

- (1) Jelen Szabályzat egyes rendelkezéseitől a kispályás bajnokságokra vonatkozó konkrét versenykiírások eltérő rendelkezéseket állapíthatnak meg az adott bajnokság lebonyolítási rendjéhez igazodóan.
- (2) Jelen Szabályzat rendelkezéseit a 2020. szeptember 1-jét követően indult kispályás mérkőzések tekintetében kell alkalmazni.
- (3) Az MJSZ Elnöksége felhatalmazza a főtitkárt, hogy a Szabályzat újszerűségéből fakadó gyakorlati problémák mérséklése érdekében a Szabályzatot a 2020/2021-es bajnoki évad során a probléma elhárításához szükséges mértékig saját hatáskörében módosítsa.

MELLÉKLETEK



MÉRKŐZÉS NEVEZÉSI LAP 3x3 (kispályás) mérkőzésekhez

Leadás időpontja: óra perc

Mérkőzés száma:

Egyesület: Korosztály:

Mérkőzés helye: Időpont:

	Mezszám	C/A	Név	GK1	GK2
GK1	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GK2	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
1	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
2	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
3	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
4	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
5	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
6	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
7	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
8	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
9	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
10	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
11	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		
12	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>		

1. sor

Karszalag színe:

1	2	3	10
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2. sor

Karszalag színe:

4	5	6	11
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

3. sor

Karszalag színe:

7	8	9	12
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ellenőrizte

Edző

Csapatvezető

Másodedző

Hivatalos személy 1.

Hivatalos személy 2.

Hivatalos személy 3.

A csapatot igazoltam Játékvezető

NYOMÁS NÉLKÜL! A JÁTÉK ÖRÖMÉÉRT!



JEGYZŐKÖNYVVEZETŐI SEGÉDLAP

3x3 BAJNOKSÁG MÉRKŐZÉSEIHEZ

Mérkőzés kódja:

Hazai csapat:

Vendég csapat:

I. HARMAD

HAZAI CSAPAT					VENDÉG CSAPAT						
GÓLOK			KISBÜNTETÉSEK		GÓLOK			KISBÜNTETÉSEK			
#	Górszerző	Érvényes?	#	Idő	Letöltve?	#	Górszerző	Érvényes?	#	Idő	Letöltve?
1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

Eredmény az I. harmadban:	<input type="text"/>	:	<input type="text"/>
A mérkőzés állása:	<input type="text"/>	:	<input type="text"/>

NAGYBÜNTETÉSEK	
HAZAI CSAPAT	VENDÉG CSAPAT
<input type="text"/>	<input type="text"/>



JEGYZŐKÖNYVVEZETŐI SEGÉDLAP 3x3 BAJNOKSÁG MÉRKŐZÉSEIHEZ

Mérkőzés kódja:

Hazai csapat:

Vendég csapat:

II. HARMAD

HAZAI CSAPAT					VENDÉG CSAPAT						
GÓLOK			KISBÜNTETÉSEK		GÓLOK			KISBÜNTETÉSEK			
#	Górszerző	Érvényes?	#	Idő	Letöltve?	#	Górszerző	Érvényes?	#	Idő	Letöltve?
1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

Eredmény a II. harmadban:

:

A mérkőzés állása:

:

NAGYBÜNTETÉSEK

HAZAI CSAPAT

VENDÉG CSAPAT



JEGYZŐKÖNYVVEZETŐI SEGÉDLAP

3x3 BAJNOKSÁG MÉRKŐZÉSEIHEZ

Mérkőzés kódja:

Hazai csapat:

Vendég csapat:

III. HARMAD

HAZAI CSAPAT						VENDÉG CSAPAT					
GÓLOK			KISBÜNTETÉSEK			GÓLOK			KISBÜNTETÉSEK		
#	Górszerző	Érvényes?	#	Idő	Letöltve?	#	Górszerző	Érvényes?	#	Idő	Letöltve?
1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	10.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	11.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	12.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	13.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	14.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	15.	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>

Eredmény a III. harmadban:	<input type="text"/>	:	<input type="text"/>
A mérkőzés állása:	<input type="text"/>	:	<input type="text"/>

NAGYBÜNTETÉSEK	
HAZAI CSAPAT	VENDÉG CSAPAT
<input type="text"/>	<input type="text"/>



JEGYZŐKÖNYVVEZETŐI SEGÉDLAP 3x3 BAJNOKSÁG MÉRKŐZÉSEIHEZ

Mérkőzés kódja:

Hazai csapat:

Vendég csapat:

BÜNTETŐLÖVÉSEK

HAZAI CSAPAT				VENDÉG CSAPAT			
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>
Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>	Lövő játékos:	<input type="text"/>	Gól?	<input type="checkbox"/>

MÉRKŐZÉSRLŐ KIZÁRT JÁTÉKOSOK

HAZAI CSAPAT		VENDÉG CSAPAT	
Mezszám:	<input type="text"/>	Mezszám:	<input type="text"/>
Mezszám:	<input type="text"/>	Mezszám:	<input type="text"/>
Mezszám:	<input type="text"/>	Mezszám:	<input type="text"/>
Mezszám:	<input type="text"/>	Mezszám:	<input type="text"/>
Mezszám:	<input type="text"/>	Mezszám:	<input type="text"/>
Mezszám:	<input type="text"/>	Mezszám:	<input type="text"/>

A MÉRKŐZÉS VÉGEREDMÉNYE:

: