

# Hockey5s taisyklės

Šoniniu brūkšniu pažymėti 2024 05 01 taisyklių pakeitimai.

## 1. Aikštės matmenys

- 1.1 Standartiškai Hockey5 žaidžiama stačiakampio formos 48m ilgio ir 31,76m pločio aikštėje (priklausomai nuo galimybių maksimalūs aikštės matmenys gali būti 55mx42m, minimalūs - 40mx28m).
- 1.2 Aplink aikštę eina 25cm aukščio borteliai (mediniai savo gamybos arba komerciškai gaminamos atšokančios lentos), kurie pastatyti išorine žaidybinės linijos puse. Aikštės kampai užapvalinti, kad kamuoliukas neįstrigtų į 90 laipsnių kampą.
- 1.3 Aikštė dalinama pusiau ištisine centro linija. Abi aikštės pusės dalinamos pusiau punktyrinėmis linijomis, kurios dalina aikštę į ketvirčius.
- 1.4 Vartai statomi už aikštės ribų, abiejų galinių linijų centre. Vartų rėmai liečia galinę linijos išorinį kraštą.
- 1.5 Baudinio žyma eina statmenai nuo vartų linijos link aikštės vidurio ir yra nutolusi 6,40m nuo vartų linijos.

*Detali aikštės specifikacija pateikiama Hockey Courts Facilities Guidance dokumente, FIH tinklalapyje.*

## 2. Komandos sudėtis

- 2.1 Aikštėje žaidžia maksimaliai po 5 kiekvienos komandos žaidėjus įskaitant vartininką.  
*Jei komanda aikštėje turi daugiau nei 5 komandos žaidėjus, laikas stabdomas ištaisyti situacijai. Asmeninė pražanga skiriama prasižengusios komandos kapitonui. Sprendimai priimti iki situacijos ištaisymo lieka, jei žaidimo laikas jau buvo pradėtas iš naujo. Žaidimas pradedamas iš naujo skiriant iššūkį prieš prasižengusių komandą.*
- 2.2 Ant atsarginių suolelio kiekviena komanda gali turėti dar po 4 aikštės žaidėjus ir vieną vartininką (pilna komandos sudėtis – 10 žaidėjų, iš kurių 2 vartininkai arba 9 žaidėjai, jei komanda turi tik 1 vartininką). Komandai atstovauja vienas treneris ir vienas komandos vadovas.
- 2.3 Vartininkas gali žaisti tik toje aikštės pusėje, kurios vartus jis gina.  
*Vartininkas privalo dėvėti šalną visų rungtynių metu.*
- 2.4 Žaidėjai gali keistis su žaidėjais, esančiais ant atsarginių suolelio:
  - keistis galima bet kuriuo metu, įskaitant iššūkį;
  - keistis galima neribotą skaičių kartų;
  - žaidėjas nuo atsarginių suolelio įeiti į aikštę gali tik tuomet, kada žaidėjas, kurį jis keičia palieka aikštę;
  - keistis negali nubausti žaidėjai jų bausmės atlikimo metu;
  - pasibaigus bausmės laikui, nubaustas žaidėjas gali būti pakeistas ir neprivalo grįžti į aikštę;
  - keičiantis žaidėjams laikas nestabdomas, išskyrus jei keičiamas sužeistas arba nubaustas vartininkas.

*Vartininką su pilna vartininko apranga žaidžiantį aikštėje gali pakeisti tik kitas vartininkas su pilna vartininko apranga. Jei vartininkas sužeistas, laikas gali būti sustabdytas, kad vartininkui būtų suteikta pagalba aikštėje. Kitu atveju vartininkas turi likti aikštėje visų rungtynių metu. Jei vartininkas sužeistas*

*arba pašalinamas iš aikštės už pražangą, o kito vartininko su pilna vartininko apranga komanda neturi, duodama laiko komandos pasirinktam aikštės žaidėjui apsirengti vartininko aprangą.*

2.5 Žaidėjai gali palikti ar jeiti į aikštę keitimosi, ar bet koku kitu tikslu, tik tarp centro ir ketvirčio linijos toje pusėje, kurioje yra komandos atsarginių žaidėjų suolelis, kaip sutarta su teisėjais.

*Besikeičiantys žaidėjai privalo keistis prisilietimo atstumu vienas nuo kito.*

2.6 Varžybų metu aikštėje gali būti tik aikštės žaidėjai, vartininkai, teisėjai. Kiti asmenys gali būti leidžiami į aikštę tik teisėjui leidus.

2.7 Žaidėjas, kuris yra sužeistas ar kraujuoja privalo palikti aikštę (jei jis tai gali padaryti saugiai) ir negali grįžti, kol žaizdos nebus tinkamai sutvarstytos. Žaidėjas negali vilkėti krauju išteptos aprangos varžybų metu.

2.8 Jei sužeistam žaidėjui pagalba buvo suteikta aikštėje, tas žaidėjas privalo palikti aikštę 2 minučių žaidimo laiko (išskyrus vartininką, jei komanda neturi atsarginio pilnai aprengeto vartininko).

### **3. Komandos kapitonas**

3.1 Vienas komandos žaidėjas privalo būti paskirtas komandos kapitonu.

3.2 Kapitonui atliekant bausmę už pražangą, kitas žaidėjas tam laikui turi būti paskirtas kapitonu.

3.3 Kapitonas privalo ryšėti raištį ant žasto arba ant viršutinės kojinės dalies.

3.4 Kapitonas yra atsakingas už visų komandos žaidėjų elgesį ir už teisingą žaidėjų keitimąsi.

*Asmeninė nuobauda taikoma komandos kapitonui, jei šių atsakomybių nesilaikoma.*

### **4. Žaidėjų ekipuotė**

4.1 Visi vienos komandos aikštės žaidėjai privalo dėvėti vienodas aprangas. Komandų aprangos spalvos varžybų metu turi skirtis viena nuo kitos.

4.2 Žaidėjai negali dėvėti nieko, kas gali kelti pavojų kitiems žaidėjams.

4.3 Aikštės žaidėjams:

- galima dėvėti pirštinę, kuri atitinka natūralų rankos dydį ir jos žymiai neišdidina;
- yra labai rekomenduojama dėvėti blauzdų, kulkšnies ir dantų apsaugas;
- tik gavus medicininį patvirtinimą, galima dėvėti permatomą, baltos arba kitos spalvos, bet vienspalvę kaukę, kuri atitinka veido formą arba minkšto plastiko akinius su plastikiniais lęšiais. Žaidėjas privalo įsivertinti galimas pasekmes dėl žaidimo turint medicininę būklę;
- neleidžiama dėvėti veido kaukės, šalmo ar kito galvą dengiančio inventoriaus varžybų metu (išskyrus vartininką).

4.4 Vartininkai privalo dėvėti vienspalvius marškinėlius ar kitą drabužį, ir jų spalva privalo skirtis nuo abiejų komandų marškinėlių spalvos. Marškinėliai ar kitas drabužis privalo būti dėvimas ant viršutinės kūno dalies apsaugų.

4.5 Vartininkas privalo dėvėti šalną ir kojų bei pėdų apsaugas.

*Kūno, viršutinės rankos dalies, alkūnės, dilbio, plaštakos, šlaunies ir kelio, kojų bei pėdų apsaugas gali dėvėti tik vartininkai.*

4.6 Vartininko apranga arba apsaugos, kurios žymiai padidina kūno dalį yra neleistinos.

4.7 Lazda yra tradicinės formos ir atitinka reikalavimus, išdėstytus FIH Rules of Hockey dokumente.

## 5. Varžybų vykdymas

5.1 Rungtynės sudaro 2 kėliniai po 15 min, tarp kėlinių 2 min pertrauka.

*Laikas stabdomas tik paskyrus baudinį, jei sužeidžiamas vartininkas, kad jam būtų suteikta pagalba, arba jei keičiamas sužeistas ar nubaustas kortele vartininkas.*

5.2 Varžybas laimi komanda įmušusi daugiau įvarčių.

*Jeigu varžybos negali baigtis lygiosiomis, vykdomos iššūkių varžybos, kad išsiaiškinti varžybų nugalėtoją.*

## 6. Kamuoliukas už aikštės ribų

6.1 Jei kamuoliukas išeina už bortų ribos nuo vienos komandos žaidėjo, jį išsimuša priešininkų komanda.

6.2 Jei kamuoliukas palieka aikštę už šoninės linijos:

- a) kamuoliukas išsižaidžiamas toje vietoje, kur kamuoliukas išėjo už borto, bet ne daugiau nei 1 metras nuo šoninės linijos;
- b) ketvirtyje tarp galinės ir ketvirčio linijos nuo tame ketvirtyje besiginančios komandos žaidėjo, priešininkų komanda išsimuša kamuoliuką laisvu smūgiu iškart už to ketvirčio linijos, ne daugiau kaip 1 metras nuo šoninės linijos.

6.3 Jei kamuoliukas palieka aikštę už galinės linijos ir nėra įvarčio:

- a) jei paskutinis kamuoliuką lietė atakuojančios komandos žaidėjas, besiginanti komanda išsimuša kamuoliuką iš savo gynybinio ketvirčio zonos, laisvu smūgiu;
- b) jei paskutinis kamuoliuką lietė besiginančios komandos žaidėjas ar vartininkas netyčia išmušdamas kamuoliuką, kamuoliuką išsižaidžia atakuojanti komanda nuo centro linijos statmenai tai vietai, kur kamuoliukas kirtu galinę liniją.
- c) jei paskutinis kamuoliuką lietė besiginančios komandos žaidėjas, tyčia išmušdamas kamuoliuką (išskyrus jei kamuoliuką atmušė vartininkas), skiriamas iššūkis į besiginančios komandos vartus.

*Ši taisyklė sulyginama su kampinio skyrimu 11x11 riedulyje.*

## 7. Įvartis

7.1 Įvartis gali būti įmuštas kai atakuojančios komandos žaidėjas paliečia kamuoliuką toje aikštės pusėje, kurią atakuoja ir kamuoliukas pilnai kerta vartų liniją.

*Jeigu kamuoliukas įmušamas į vartus, bet nei vienas atakuojančios komandos žaidėjas nelietė kamuoliuko toje aikštės pusėje, kurią toji komanda atakuoja, besiginanti komanda išsimuša kamuoliuką iš savo gynybinio ketvirčio laisvu smūgiu (kaip ir kamuoliukui kirtus galinę liniją nuo atakuojančios komandos žaidėjo).*

7.2 Jei smūgiuojama į vartus (ne kamuoliuko stūmimas, ne metimas ir ne mušimas, o smūgis) iš aikštės ketvirčio (tarp vidurio ir ketvirčio linijos) toje pusėje, kurios vartus komanda atakuoja, kamuoliukas turi kirsti vartų liniją, arba būti tiesėje, kurioje kamuoliukas būtų kirtęs vartų liniją

ne didesniame nei 460 mm aukštyje (galinės vartų lentos aukštis), jei kamuoliukas nebūtų numuštas prieš kirsdamas vartų liniją.

*Šia taisykle siekiama sumažinti pavojų, kuris kyla dėl aukštų smūgių ir sulyginama su taisykle galiojančia 11x11 riedulyje (pirmu smūgiu į vartus mažojo kampinio metu).*

*Kamuoliukui kirtus ketvirčio liniją (ketvirtyje tarp galinės linijos ir ketvirčio linijos), ši taisyklė nebetaikoma, aukšti smūgiai galimi, jei nepažeidžiamos pavoingo žaidimo taisyklės.*

## 8. Iššūkis

### 8.1 Iššūkis skiriamas:

- a) už gynėjo pražangą toje aikštės pusėje, kurioje komanda ginasi ir kuomet pražanga *galimai* sutrukdo įmušti įvartį;
- b) už tyčinę gynėjo baudą toje aikštės pusėje, kurioje komanda ginasi prieš priešininkų komandos žaidėją, kontroliuojantį kamuoliuką arba turintį galimybę kontroliuoti kamuoliuką.

*Teisėjai paskirdami iššūkį rodo tokį patį ženklą kaip ir mažojo kampinio ženklas, t.y. abi tiesias rankos nukreipia horizontaliai į atakuojamus vartus.*

- c) kai besiginančios komandos žaidėjas tyčia išmuša kamuoliuką už galinės linijos.

### 8.2 Iššūkis pradedamas:

- a) visi abiejų komandų žaidėjai, išskyrus vieną atakuojančios komandos žaidėją ir besiginančios komandos vartininką, privalo būti už centro linijos;
- b) kamuoliukas pastatomas ant ketvirčio linijos arčiausiai vartų, kuriuos besiginančios komandos vartininkas gina;
- c) prieš pradedant iššūkį, atakuojantis žaidėjas privalo stovėti už kamuoliuko;
- d) vartininkas privalo stovėti abiejomis kojomis ant arba už vartų linijos ir negali palikti vartų linijos, kol kamuoliukas neišžaidžiamas;
- e) teisėjas švilpia iššūkio pradžią kai vartininkas ir atakuojantis žaidėjas yra pasiruošę;
- f) atakuojantis žaidėjas negali liesti kamuoliuko, kol teisėjas nesusvilpia;
- g) po švilpuko atakuojantis žaidėjas gali išsižaisti kamuoliuką, bet negali mušti į vartus kamuoliuko tol, kol kamuoliukas nenuriedėjo bent 4 metrų. Kamuoliukas gali būti įmuštas į vartus bet kokiam aukštyje;
- h) po to, kai atakuojantis žaidėjas palietė kamuoliuką, vartininkas gali išeiti nuo vartų linijos;
- i) po to, kai atakuojantis žaidėjas palietė kamuoliuką, likę komandų žaidėjai gali kirsti centro liniją ir tęsti žaidimą;
- j) paskyrus iššūkį, jis privalo būti tęsiamas iki pabaigos, net jei kėlinys baigiasi iššūkio metu. Iššūkis skaitomas baigtu, kai:
  - įmušamas įvartis;
  - atakuojantis žaidėjas prasižengia;
  - kamuoliuką paliečia bet kuris kitas žaidėjas, prisijungęs nuo centro linijos;
    - už netyčinę gynėjo pražangą skiriamas pakartotinas iššūkis;
    - už tyčinę gynėjo pražangą skiriamas baudinys;

- kamuoliukas kerta galinę arba šoninę liniją (net jei vartininkas išmuša kamuoliuką už aikštės tyčia)
  - už netyčinę vartininko pražangą prieš atakuojantį žaidėją skiriamas pakartotinas iššūkis;
  - už tyčinę gynėjo pražangą prieš atakuojantį žaidėją skiriamas baudinys.

## **9. Asmeninės nuobaudos**

### 9.1 Prasižengęs žaidėjas gali būti:

- a) įspėtas žodiniu įspėjimu;
- b) įspėtas ir suspenduotas 1 minutei (žalia kortelė).
  - jei žalia kortele baudžiamas vartininkas, komanda gali pasirinkti kitą žaidėją, kuris atliks bausmę už vartininką, komanda tuo laiku tarpu žaidžia vienu žaidėju mažiau (išimtis netaikoma vartininkui gavus geltoną kortelę)
  - jei priešininkų komanda įmuša įvartį žalia kortele nubaustas žaidėjas gali grįžti į aikštelę net nepaėjęs pilnai minutei (nesiskaito, jei įvartis buvo įmuštas to paties iššūkio metu, kuomet žaidėjas buvo suspenduotas, žr. 9.4)
- c) laikinai suspenduodas 2 arba 4 minutėms (geltona kortelė)
  - jei geltona kortele baudžiamas vartininkas, teisėjas sustabdo laiką ir pradeda žaidimą tik po to, kai atsarginis vartininkas (jam nesant kitas žaidėjas, apsirengęs vartininko apranga) pakeičia suspenduotą vartininką.
- d) suspenduotas visam likusių rungtynių laikui (raudona kortelė). Tokiu atveju žaidėjas privalo palikti aikštelę iki rungtynių pabaigos. Komanda žaidžia vienu žaidėju mažiau iki rungtynių pabaigos.

9.2 Laikinai suspenduotas žaidėjas (žalia, geltona kortelės) privalo sėdėti nurodytoje vietoje iki bausmės laiko pabaigos.

9.3 Pasibaigus bausmės laikui, žaidėjas gali grįžti į aikštelę bet kuriuo metu išskyrus, jei vyksta iššūkis. Jei vyksta iššūkis, žaidėjas turi palaukti, kol iššūkis pasibaigs arba kol kitas iššūkis bus paskirtas ir tada gali grįžti.

9.4 Jei žaidėjas baudžiamas kortele iššūkio metu, bausmės laikas pradedamas skaičiuoti tik tam iššūkiui pasibaigus.