



# **Hokey 5s Kuralları**

**1 Aralık 2022 tarihinden itibaren geçerlidir**

**Mart 2025'te güncellendi**

## İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	2
GİRİŞ .....	3
OYUN KURALLARI.....	4
1. OYUN ALANI .....	4
2. TAKIMLARIN OLUŞUMU.....	5
3.KAPTANLAR.....	6
4. OYUNCU KIYAFETLERİ VE EKİPMANLARI.....	6
5. MÜSABAKA VE SONUÇ.....	7
6. OYUNUN BAŞLAMASI VE TEKRAR BAŞLATILMASI DURUMLARI.....	7
7. TOPUN OYUN ALANI DIŞINA ÇIKMASI.....	8
8. SKOR YÖNETİMİ.....	9
9. OYUNCU SORUMLUKLUKLARI.....	9
10. KALECİ SORUMLULUKLARI.....	11
11. HAKEM SORUMLULUKLARI.....	11
12.CEZALAR ve SEBEPLERİ.....	12
13.CEZA UYGULAMA PROSEDÜRÜ.....	13
14.KİŞİSEL CEZALAR.....	15
Sakatlık Prosedürü .....	17

# GİRİŞ

## Hokey 5s

Hokey 5s, hokeyin küresel erişimini arttırmak için tasarlanmış hızlı, becerikli ve bir dizi basitleştirilmiş kurallara uyarlanan hokey sporunun kısa bir formatıdır.

Hokey 5s'lerin kısa, keskin ve heyecanlı olması amaçlandığından, bir maçta her zaman 2 devre veya yarı olacaktır.

Hokey 5s'in esnek bir şekilde nasıl uyarlanabileceği ve oynanabileceği bu giriş bölümünde daha sonra açıklanacaktır. Hokey 5s kurallarında açıkça ele alınmayan tüm konular, açık alan hokey kuralları kapsamındadır. Diğer açıklamaların yanı sıra, bu hokey kurallarının kısaca açıklamasını sağlamaktadır.

## Hokey 5s Uyarlaması

Hokey 5s Dünya Kupası, Gençlik Olimpiyat Oyunları ve kalifikasyon turnuvaları gibi uluslararası yarışmalar için, kurallar net olmalı ve katılan herkes tarafından uygulanmalıdır. Ayrıca Hokey 5s kurallarını değiştiren turnuva yönetmelikleri de olabilir. Bununla birlikte, uluslararası yarışmaların dışında, Hokey 5s mevcut tesislere, her yaşta ve yetenekten oyunculara uyarlanabilecek şekilde tasarlanmalıdır.

Örneğin, oyun alanı bu kurallarda belirtilenden daha kısa ise, sahada her takımdan sadece dört oyuncuyla oynamak uygun olabilir. Kurallarda bir kaleci bulunması zorunludur ancak gerekli ve uygunsa oyun sadece saha oyuncuları ile oynanabilir. Bordların sağlanması mümkün olmayabilir, bu durumda yan çizgilerin dışındaki top, açık alan hokeyde olduğu gibi ele alınabilir. Kurallar, Hokey 5s'lerin oynandığı yüzey türünü belirtmez. Oyunun doğal çim, sentetik çim ve sert rekreasyonel oyun alanları dahil olmak üzere herhangi bir yüzeyde oynanması tamamen kabul edilebilir.

## ÖYUN KURALLARI

Terminoloji açıklamaları ve 5s kurallarında açıkça ele alınmayan diđer konular için açık alan hokey kuralları kitabına bakın.

### 1. Oyun Alanı

5s oyun alanı özellikleri FIH web sitesinde bulunabilecek hokey 5s oyun alanı-tesisler kılavuzu belgesinde ayrıntılı olarak açıklanmıştır (40 metre uzunluęunda 23.76 metre genişliğinde). Aşğıdaki bilgiler, oyun alanının basitleştirilmiş bir açıklamasını sağlar.

1.1 Oyun alanı dikdörtgendir.

1.2 Yan çizgiler uzun kenarı, arka çizgi ise kısa kenarı temsil eder.

1.3 Gol çizgisi arka çizginin bir parçası olup kale direkleri arasındadır.

1.4 İdeal olarak yükseklięi 10 cm ile 25 cm arasında deęişen bordlar, kenar çizgilerini ve arka çizgileri belirtir, ancak kale çizgilerini belirtmez. Boardlar çizgilerin dışına yerleştirilir.

-Hokey 5s farklı boyuttaki boardlar ile veya hiç board olmadan oynanabilir.

Boardlar ideal olarak, topun boardlarla oynanması için açı ve hız açısından gerçek bir yansıma sağlamalıdır. Stabil yapılar olmaları ve tüm uzunlukları boyunca gerçek bir geri tepme sağlamaları için tehlikeli olmayan sabitleme parçalarıyla kolayca taşınabilmeli ve bir araya getirilebilmelidirler. İdeal olarak yapıları, hava koşullarına ve saha sulamasına dayanıklı malzemelerden yapılmalıdır. Oyun alanının ortasında 50 cm uzunluęunda işaretlenen çizgi orta çizgidir.

Gençlik Olimpiyat Oyunları, kalifikasyon turnuvaları ve diđer uluslararası yarışmalar için orta çizgi, sahanın merkezinin tam genişlięi boyunca işaretlenir.

1.5 Her biri 50 cm uzunluęunda iki çizgi, orta çizgi ile arka çizgilerin ortasında olacak şekilde işaretlenir bunlar çeyrek saha çizgileridir.

1.6 Penaltı çizgisi olarak, kalelerin ortasından ve kale çizgisinin iç kenarından 6,40 metre uzaklığa 15 cm uzunluęunda çizgi çizilir.

1.7 Tüm çizgiler 7,5 cm genişliğindedir ve sahanın bir parçasıdır.

1.8 Kaleler, arka çizgileri ortalayacak ve çizgilerin üstüne gelecek şekilde konumlandırılır.

## 2. Takımların Oluşumu

2.1 Oyun sırasında sahada her takım en fazla 5 oyuncudan oluşur.

*Bir takımın oyun sırasında sahada 5'ten fazla oyuncu ile oynadığı fark edilirse oyun durdurulur, o takımın kaptanına kişisel bir ceza verilmelidir ve o ana kadar verilmiş kararlar değiştirilemez. Oyun karşı takım lehine düello ile başlatılır.*

2.2 Her takımın maç boyunca sahada bir kalecisi bulunur.

2.3 Her takım 10 kişiden oluşur ( bir yedek kaleci ve dört yedek oyuncu).

2.4 Her takım;

- a. Düello da dâhil olmak üzere her zaman oyuncu değişikliğine izin verilir.
- b. Tek seferde ya da oyun süresince oyuncu değişikliğinde bir sınırlama yoktur,
- c. Sahadaki oyuncu sahayı terk ettikten sonra yeni oyuncu sahaya girebilir,
- d. Cezalı oyuncuların ceza süreleri tamamlanmadan değiştirilemezler,
- e. Cezası tamamlanan oyuncu sahaya girmeden değiştirilebilir,
- f. Sakatlık ya da cezalı kaleci değişiklikleri haricinde oyuncu değişikliklerinde zaman durdurulmaz.

*Kaleci değişikliğinde kalecinin yerine girecek kalecinin tam koruyucu ekipman giymiş olması gerekir. Başka kalecinin olmaması durumunda kurallar gereği müsabaka boyunca kaleci sahada kalmak zorundadır. Eğer kaleci sakatlanır ya da ihraç edilirse ve hazırda tam koruyucu ekipman giymiş bir kaleci yoksa, bir saha oyuncusunun koruyucu ekipmanları giymesi için makul bir süre verilir.*

2.5 Oyuncu değişikliği ve oyuncunun herhangi bir sebeple saha dışına çıkışı orta çizginin her iki tarafındaki 10 metre çizgileri arasından yapılabilir.

Oyuncular değişikliği birbirlerine dokunma mesafesinde yapmalıdır.

2.6 Saha oyuncuları, kaleciler ve hakemler dışında kimsenin oyun sırasında sahada olmasına izin verilmez.

2.7 Oyundaki ya da yedek kulübesindeki oyuncular oyun süreleri ve devre araları dahil olmak üzere hakem kararlarına tabiidir.

2.8 Sakatlanan veya kanaması olan bir oyuncu, sakatlığı oyun alanı dışına alınmasında sakınca yoksa oyun alanının dışına alınmalı ve yaraları kapatılana kadar oyuna alınmamalıdır. Oyuncular kan lekeli forma giymemelidir.

### 3. Kaptanlar

- 3.1 Her takım bir oyuncuyu kaptan olarak görevlendirir.
- 3.2 Kaptanın geçici ceza alması durumunda yeni bir kaptan belirlenir.
- 3.3 Kaptan üst kolunda, omzunda ya da çorabının üst kısmında belirleyici bir bant ya da benzer bir materyal taşımalıdır.
- 3.4 Kaptanlar oyuncuların davranışlarından ve oyuncu değişikliğinin doğru bir şekilde gerçekleştirilmesinden sorumlulardır.  
Kaptanın bu sorumlulukları yerine getirmemesi durumunda kişisel bir ceza verilir.

### 4. Oyuncu Kıyafetleri ve Ekipmanları

- 4.1 Her takımın saha oyuncuları aynı tip forma giymelidirler.
- 4.2 Oyuncular diğer oyuncular için tehlike oluşturacak bir şey giyemezler;

*Saha oyuncularının;*

- *El büyüklüğünü aşırı şekilde etkilemeyen koruyucu bir eldiven giymelerine izin verilir,*
- *Tekmelik, ayak bileği ve ağız koruyucu kullanmaları tavsiye edilir,*
- *Müsabaka boyunca tıbbi sebepler ile beyaz ya da tek renk pürüzsüz bir yüz maskesi, kafa koruyucu, göz koruyucu ve plastik gözlük kullanmalarına izin verilir,*
- *Kaleciler haricinde, oyuncuların koruyucu kask (yüz maskesi veya koruyucu başlık) takmalarına herhangi bir durumda izin verilmez.*

- 4.3 Kaleciler her iki takımın renginden de farklı tek renkli bir forma giymelidirler.

*Kaleciler formalarını koruyucu ekipmanlarının üzerine giymelidirler.*

- 4.4 Kaleciler en azından kask, bacak koruyucu ve ayak koruyucu kullanmalıdırlar.

*Vücut, üst kol, dirsek, önkol, el, uyluk ve diz koruyucuları, bacak koruyucuları ve ayak koruyucularının yalnızca kaleciler tarafından kullanılmasına izin verilir.*

- 4.5 Kalecilerin doğal ölçülerini anormal şekilde büyütebilecek koruyucu ekipman giymelerine izin verilmez.

- 4.6 Stik, tutacağı, kıvrımlı başı ve düz tarafı ile geleneksel bir şekle sahiptir.

- a. Stik düz olmalı ve keskin parçalara sahip olmamalıdır,
- b. 51mm enindeki bir çemberden boylu boyunca geçirilebilir olmalıdır,
- c. Stik boylamsal olarak 25mmden fazla olmayan bir eğime sahip olabilir,
- d. Stik, FIH kural komitesinde kabul edilen özelliklere sahip olmalıdır.

4.7 Top küresel bir şekilde sahiptir, sert yüzevidir ve oyun alanı rengi ile zıtlık oluşturacak bir renge sahip olmalıdır.

Stik, top ve kaleci kıyafeti ile ilgili detaylar hokey oyun kuralları kitapçığında yer almaktadır.

## **5. Maç ve Sonuç**

5.1 Müsabaka süresi, 10 dakikalık 2 yarıdan ve 2 dakikalık devre arasından oluşur.

Diğer süreler ve aralıklar, belirli yarışmalar için yönetmelikte belirtildiği şekilde, örneğin 12 veya 15 dakikalık yarılar halinde de oynatılabilir.

Bir periyotun bitiminden veya maçın bitiminden hemen önce hakemlerin karar vermesi gereken bir durum gerçekleşirse, (oyun süresi bitse bile) en kısa sürede kararı uygulamaya geçmelidir.

Penaltı vuruşları, sakatlıklar, sakat veya cezalı bir kalecinin oyuncu değişikliği dışında süre durdurulmaz.

5.2 En çok gol atan takım kazanır.

Berabere kalan bir maçta sonuca ulaşmanın bir yolu olarak Shoot-out yarışmasıdır. Bu konu hakkındaki bilgiler FIH web sitesinde bulunan Müsabaka Yönetmeliklerine dahil edilmiştir.

## **6. Oyunun Başlaması ve Yeniden Başlatılması Durumları**

6.1 Kura atılır;

- a. Kurayı kazanan takım oyuna başlamayı ya da atak yapmak istediği kaleyi seçer
- b. Eğer kaleyi seçerse oyuna karşı takım başlayacaktır
- c. Eğer oyuna başlamayı seçerse karşı takım kaleyi seçme hakkı kazanacaktır.

6.2 Maçın ikinci yarısında oyun yönü tersine çevrilir.

6.3 Oyun ortadan şu hallerde başlar;

- a. Maç başında kura ile oyuna başlama hakkını elde eden takım tarafından,
- b. İkinci yarıda, ilk yarıda oyuna başlamayan takım tarafından,
- c. Bir golün ardından golü savunan takım tarafından.

6.4 Oyun ortadan başlatılırken;

- a. Top sahanın ortasına alınır.
- b. Topun herhangi bir yönde oynanmasına izin verilir.
- c. Vuruşu kullanan oyuncu haricinde diğer tüm oyuncular kendi yarı sahalarında bulunur.
- d. Serbest vuruş prosedürü kullanılır.

6.5 Sakatlanma ya da başka bir sebepten dolayı oyun oynanırken oyunun durdurulması hallerinde tartışmalı pozisyon ile oyun başlatılır;

- a. Tartışmalı karar 10 m içerisinde olmadığı sürece olduğu yerden başlatılır. 10 m içerisinde tartışmalı karar verildiyse kararın verildiği yere en yakın 10 m çizgisinin üstünden başlatılır.
- b. Top, kendi kaleleri sağ tarafında olacak şekilde karşı karşıya duran iki takımdan da birer oyuncunun arasına konur.
- c. Oyuncular stikleri yerde başlarlar ve stiklerinin düz yüzeylerini topun üzerinde havada birbirine değirdikten sonra topla oynamalarına izin verilir.
- d. Diğer tüm oyuncular toptan 4 metre uzakta yer almalıdır.

## **7. Topun Oyun Alanı Dışına Çıkması**

7.1 Top yan ve arka çizgilerdeki boardları tam olarak geçtiği hallerde oyun dışına çıkmış olur.

7.2 Topa son dokunan takımın rakibi tarafından kullanılır.

7.3 Top yan çizgi üzerindeki boardlardan dışarı çıktıysa,

- a. Oyun topun yan çizgiden çıktığı yerden 1 metre saha içinden kullanılır.
- b. Eğer top 10 metre alanı içinde savunma oyuncusu tarafından yan çizgiden çıktıysa, 10 metre çizgisinden ve 1 metre saha içinden kullanılır.
- c. Serbest vuruş prosedürü geçerlidir.

7.4 Top arka çizgi üzerindeki boardlardan dışarı çıktıysa,

- a. Hücum oyuncusundan çıktıysa, savunan takım tarafından 10 metre alanı içinden kullanılır ve serbest vuruş prosedürleri uygulanır.
- b. Kaleci veya savunma oyuncusundan kasıt olmadan çıktıysa, hücum oyuncusu tarafından topun çıktığı hizaya göre top orta çizgi üzerine alınarak kullanılır ve serbest vuruş prosedürleri uygulanır.
- c. Eğer bir savunma oyuncusu tarafından kasıtlı olarak oynanırsa, kaleci tarafından çelinmediği sürece oyun bir düello ile yeniden başlatılır. Bu, kuralı açık alan hokeyi ve salon hokeyindeki penaltı korner kuralı ile uyumlu hale getirir.



## 8. Skor Yöntemi

8.1 Top, hücum oyuncusu tarafından rakip yarı sahası içinden oynandığında ve top tamamen kale çizgisini geçtiğinde gol olur. Bir gol ancak hücum oyuncusunun rakip sahası içinde topa dokunması durumunda kaydedilir. Top hücum oyuncusunun rakip yarı sahasında topa dokunmadan kaleye girerse, oyun kural 7.4'e göre yeniden başlatılacak ve skor kaydedilmiş sayılmayacaktır.

8.2 Hücum oyuncusu tarafından rakip yarı sahası içinden 10 metre alanı içerisine girmeden kaleye yapılan şut bir vuruş (itme, flick ya da scoop yerine) ise gol olarak değerlendirilmesi için 46 cm yüksekliğindeki levhaya değmesi gerekmektedir.

## 9. Oyuncu Sorumlulukları

*Oyuncular her zaman kendi davranışlarının sorumlusudur.*

9.1 Oyun beş oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır.

9.2 Sahadaki oyuncular stiklerini tehlike oluşturmayacak bir şekilde tutmalıdırlar.

*Oyuncular stiklerini başka oyuncuların kafalarının üzerine kaldıramazlar*

9.3 Oyuncular başka oyunculara, başka oyuncuların stiklerine veya formalarına dokunamazlar, tutamazlar ve müdahale edemezler.

9.4 Oyuncular diğer oyuncuları korkutamazlar ya da engelleyemezler.

9.5 Oyuncular stiğin tersi ile topla oynamamalıdır.

9.6 Oyuncular tehlikeli olmadığı veya tehlikeye yol açmadığı sürece, omuz üstü dahil herhangi bir yükseklikteyken ve sahanın herhangi bir yerinde topu durdurabilir, karşılayabilir ve kontrollü bir şekilde oynayabilir.

9.7 Oyuncular topla tehlikeli bir şekilde ya da tehlikeye yol açacak bir şekilde oynayamazlar.

*Bir oyuncunun meşru olarak korunmak için yaptığı bir hareketine neden olan bir topun tehlikeli olduğu düşünülür.*

*Tehlikenin oluştuğu yerde tehlikeye neden olan oyuncu aleyhinde ceza verilir.*

9.8 Oyuncular topu kaleye atmak haricinde kasıtlı olarak vuruş tekniği ile yerden kaldıramazlar.

*Vuruşla kaldırılan topun bilinçli olup olmadığına kesin bir şekilde karar verilmelidir. Tehlikeye neden olmamışsa vuruşla kasıtsız olarak kaldırılan toplar bir ihlal değildir. Tehlikeye neden olmaması koşuluyla, yerde olan rakibin stiği ya da vücudunun üstünden kaldırılmış bir top ihlal değildir.*

*Oyuncuların topu flik ya da kepçe ile kaldırmasına izin verilir. Eğer bu şekilde kaldırılan top 4 metreden yakındaki bir rakibe doğru direk olarak gidiyorsa tehlikeli olduğu düşünülmelidir. Ancak atak oyuncusu topa flik için hamle yapmadan önce savunma oyuncusu açıkça atak oyuncusunun ya da vuruşun üzerine doğru koşuyorsa savunma oyuncusu tehlike oluşturduğu için cezalandırılmalıdır.*

9.9 Oyuncular, yüksekten gelen topun alıcısı topu alıp, kontrol edip, yere indirene kadar, topun alıcısına 4 metrelik mesafede girişimde bulunamazlar.

*Yüksekten gelen topun ilk alıcısı topun direk olarak üzerine gittiği oyuncudur. Eğer ilk alıcının belirlenemeyeceği bir durum var ise topu kaldıran takımın rakip oyuncuları topun ilk alıcısıdır.*

9.10 Saha oyuncuları topu vücutlarının herhangi bir parçasıyla durduramaz, tekmeleyemez, itemez, tutamaz, taşıyamazlar.

*Topun stiği tutan ele değmesi ihlal değildir.*

9.11 Topla oynamak için girişimde bulunan bir rakibe karşı oyuncular engelleme yapamazlar.

*Oyuncular aşağıdakilerden birini yaptıkları takdirde engelleme yapmış olurlar;*

- *Rakibin arkasına geçtiklerinde,*
- *Rakibe karşı stiğini ya da vücudunu kullanarak müdahale ettiklerinde,*
- *Stik ya da vücutlarının herhangi bir parçasıyla topu korumak için meşru bir müdahale yaptıklarında.*

*Topu alan sabit oyuncunun herhangi bir yöne dönmesine izin verilir.*

*Topa sahip olan bir oyuncunun, topla oynama mesafesinde olan rakibe doğru ya da topla rakip arasına girecek şekilde vücuduyla oynaması haricinde; herhangi bir yönde hareket etmesine izin verilir.*

*Rakibinin topla oynamasına izin vermeyecek şekilde koşu yaparak topla rakibi arasındaki yolu kapatan oyuncu engelleme yapmış olur ve bu gölge engellemesi olarak adlandırılır.*

9.12 Oyuncular topla oynayabilecekleri bir pozisyonda deęillerse mücadeleye giremezler.

*Pervasız oyun olarak adlandırılan bu tür girişimler (kayarak müdahale ve diğer vücut kullanarak yapılan müdahaleler) yaralama potansiyeline sahiptir ve kişisel disiplin cezası ile cezalandırılmalıdır*

9.13 Oyuncular sahaya, topa, başka bir oyuncuya, hakeme ya da kişiye herhangi bir nesne ya da ekipmanlarının bir parçasını atamazlar.

9.14 Hakemler, her zaman Hokey 5s ruhuna uygun olarak adil bir oyun sağlayacaklardır ve sporun ruhu dışındaki herhangi bir eylemi cezalandırabilirler.

## **10. Kaleci Sorumlulukları**

10.1 Kaleci oyun boyunca kendi yarı alanını terk edemez.

*Koruyucu başlığını sürekli olarak takmalıdır.*

10.2 Top, savundukları yarı sahanın içindeyken ve ellerinde stickleri olduğunda, kalecilerin topu boardların üzerinden göndermek için stickleri, ayaklarını, bacaklarını, bacak koruyucularını veya vücutlarının herhangi bir bölümünü kullanmalarına izin verilir. Kalecilerin giydikleri koruyucu ekipmanı kullanarak diğer oyuncular için tehlikeli olacak davranışlarda bulunmalarına izin verilmez.

10.3 Kaleci topun üzerine yatamaz.

## **11. Hakem Sorumlulukları**

11.1 Bir veya iki hakem maçı yönetir, adil bir şekilde kuralları uygular.

11.2 İki hakem varsa:

a- Her hakem, maç süresince sahanın kendi yarısında alınan kararlardan birincil sorumluluğa sahiptir.

b- Her biri sahanın bir yarısında mücadeleler ve gollerle ilgili kararlardan sorumludur. Her hakem kendi yarı alanındaki kararların birincil sorumluluğuna sahiptir.

11.3 Hakemler gollerin, uyarıların ve kartların yazılmasından sorumludurlar.

11.4 Hakemler devre ya da müsabaka sonunda müsabakanın sonlandırılması için verilecek işaretten sorumludur.

11.5 Hakemler şu durumlar için düdük çalarlar;

a. Her yarının başlaması ve bitirilmesi,

b. Tartışmalı pozisyonun başlatılması,

c. Bir ceza verilmesi,

- d. Düellonun başlatılması,
- e. Penaltının başlatılması ve bitirilmesi,
- f. Gol verilmesi,
- g. Golden sonra oyunun yeniden başlatılması,
- h. Cezalı ya da sakat kalecinin değişikliği için sürenin durdurulmasında,
- i. Herhangi başka bir neden için oyunun durdurulması ve tekrar başlatılması,
- j. Eğer gerekliyse, topun saha dışına çıktığını belirtmek için.

11.6 Hakemler maç süresince koçluk / antrenörlük yapamazlar.

11.7 Top hakeme, yetkisiz başka bir kişiye ya da sahadaki herhangi bir cisme değerse oyun devam eder.

## 12 Cezalar ve Sebepleri

### *Avantaj Uygulama:*

12.1 Avantaj: kural dışı bir hareket olduğu anda oyunu durdurmanın kural dışı harekete maruz kalan kişiye ya da takıma dezavantaj oluşturacağı durumdur.

### *Serbest Vuruş Sebepleri:*

12.2 Şu durumlarda SV verilir;

- a) Herhangi bir oyuncunun 10 metre alanları arasında yaptığı ihlalleri için,
- b) Atak oyuncusunun savunma takımı 10 metre alanı içinde yaptığı ihlalleri için
- c) Savunma oyuncusunun kendi 10 metre alanı içinde kasıtsız yaptığı (topun oyuncu forma ya da ekipmanına sıkışması da dahil) ihlaller için.

### *Düello Sebepleri:*

12.3 Şu durumlarda düello verilir;

- a) Savunma oyuncusunun savundukları yarı sahasında olası bir golün atılmasını engelledikleri ihlaller için,
- b) Savunma oyuncusunun savundukları yarı saha içerisindeki topa sahip olan ya da olması muhtemel bir hücum oyuncusuna yaptıkları kasıtlı ihlaller için Hakemlerin düello işareti açık alan'daki Penaltı Korner işareti ile aynıdır.

12.4 Şu durumlarda Penaltı verilir;

- a. Olası bir golü engelleyen durumlarda (örneğin kale çizgisinde kasti ayakla dokunma)

b. Düello sırasında kalecinin yaptığı kasıtlı fauller için.

12.5 Bir ceza verilmeden önce başka bir ihlal daha yapılması halinde;

a. Kişisel bir disiplin cezası verilebilir,

b. Cezanın yönü değiştirilebilir.

### 13 Ceza Uygulama Prosedürü

13.1 SV'un yeri;

a) İhlalin yapıldığı en yakın yere alınır. "en yakın"ın anlamı, önemli bir avantaj kazandırmayacak yerdir.

b) Atak takımının rakip 10 m alanı içerisinde kazandığı SV, ihlalin olduğu yer hizasında çeyrek çizgi dışından kullanılır.

c) Savunma takımının savunduğu 10 m alanı içerisinde kazanmış olduğu SV'u, 10 m alanı içinde herhangi bir yerden kullanabilir.

13.2 SV kullanma prosedürü;

a) Top sabit olmalıdır.

b) Rakipler toptan 4 metre uzakta olmalıdır.

*Eğer bir rakip oyuncu topa 4 metreden daha yakınsa SV'un kullanımına ya da topla oynanmasına girişimde bulunamaz. Eğer bu oyuncu girişimde bulunmuyorsa SV kullanılabilir oyun geciktirilmemelidir.*

c) Top vurarak, iterek, flikle ya da kepçeleyerek hareket ettirilir.

d) Top, başka bir oyuncu dokunmadan ya da en az 4 metre sürülmeden doğrudan kaleye atılamaz.

Başka bir oyuncu topla oynamadan önce SV'u kullanan oyuncu topla oynamaya şu hallerde devam edebilir:

- Topa birçok kez dokunabilir ancak kaleye atış yapmadan önce en az 4 metre topu sürmelidir.

Alternatif olarak;

- Top kaleye girmeden önce her iki takımdan da başka bir oyuncuya değmesi halinde artık kaleye gol vuruşu olarak atılabilir.

13.3 Düello kullanma prosedürü;

a) Düelloyu kullanan oyuncu ve karşılayan kaleci haricindeki tüm oyuncular orta çizgi gerisinde bulunacaklardır,

- b) Top 10 metre çizgisinde kale karşısında konumlandırılacaktır.
- c) Düelloyu kullanacak oyuncu topun arkasında yer alacaktır,
- d) Düelloyu karşılayacak kaleci, her iki ayağı kale çizgisinin üzerinde veya arkasında durmalı ve rakip düelloya başlamadan (topa dokunmadan) kale çizgisini terk etmemelidir.
- e) Düdükle birlikte düello başlayacaktır
- f) Düelloyu kullanacak oyuncu düdükten önce düelloya başlamamalı. *Düelloya katılan oyuncu veya onu savunan kaleci, düelloyu geciktirmemelidir. Değişiklikler, düelloyu geciktirmemelidir, eğer geciktirilirse sahaya giren oyuncuya kişisel ceza (kart) verilebilir.*
- g) Düello kullanan oyuncu topa oynayabilir, ancak top en az 4 metre hareket ettikten sonra kaleye şut çekebilir.
- h) Düelloyu kullanan oyuncunun topa oynamaya başlaması ile birlikte kaleci hareket edebilir ve diğer oyuncular orta çizgiyi terk edebilirler.
- i) Hücum oyuncusu topa oynamaya başladıktan sonra normal oyun devam eder ve orta çizgi gerisindeki her iki takımın oyuncuları yeniden oyuna katılabilir.
- j) Düello sırasında yarı bitse bile (zaman dolmuş olsa bile) düello tamamlanmalıdır.

Şu durumlarda Düello Tamamlanmış olur;

- Gol atıldığında.
- Hücum oyuncusu ihlal yaptığında
- Topa düelloyu kullanan oyuncu veya kaleci dışında bir oyuncu tarafından dokunulursa,  
*Kaleci dışındaki savunma oyuncusu tarafından düelloyu kullanan oyuncu topa dokunmadan önce veya hemen sonrasında yaptığı kasıtsız ihlali sonrası, düello tekrar edilir.*  
*Kaleci dışındaki savunma oyuncusu tarafından düelloyu kullanan oyuncu topa dokunmadan önce veya hemen sonrasında yapılan kasıtlı ihlal sonrası, penaltı verilir.*
- Top yan ya da arka boardlardan dışarı çıktığında,  
*Eğer top kaleci tarafından kasıtlı olarak arka boardlar üzerinden dışarı atılırsa, düello tekrar edilir.*  
*Savunma kalecisinin düelloyu kullanan oyuncuya yaptığı kasıtsız ihlal için, düello tekrar edilir.*

*Savunma kalecisinin düelloyu kullanan oyuncuya yaptığı kasıtlı ihlal için, penaltı verilir.*

13.4 Düello sırasında meydana gelecek ihlaller için;

- a. Dükten önce düelloya başlanması halinde; düello tekrar edilir.
- b. Düelloyu kullanan oyuncu tarafından yapılacak herhangi bir ihlalde; savunma takımına SV verilir.
- c. Düello başlamadan önce düelloyu karşılayan kalecinin (düello başlamadan önce çizgiyi terk etmesi de dahil olmak üzere) yaptığı kasıtsız ihlallerde; düello tekrar edilir.
- d. Düelloyu karşılayan kaleci tarafından yapılan kasıtlı ihlallerde; Penaltı atışı verilir.

*Penaltı atışı kuralları Hokey Kural Kitapçığında yer almaktadır.*

## **14. Kişisel Cezalar**

14.1 Bir oyuncu herhangi bir ihlali sonrasında;

- a. Yeşil kart ile 1 dk cezalandırılabilir,

*Her yeşil kart cezasında takım sahada bir kişi eksik oynar.*

*Eğer kaleci yeşil kart ile cezalandırılmışsa ve takımın yedek kalecisi yoksa, kalecinin yerine cezayı çekmesi adına bir saha oyuncusunu ceza sandalyesine gönderebilir.*

*Cezalı oyuncu rakip gol atar atmaz sahaya dönebilir. (Ceza sonucu verilen düelloda gol kaydedilmesi durumunda geçerli değildir.)(bkz. Kural 14.6)*

- b. Sarı kart ile en az 2 dakika cezalandırılabilir,

*Tekrarlanan ihlaller veya ciddi fiziksel faullü oyun durumunda 4 dakikalık bir uzaklaştırma (sarı kartla gösterilir) verilmelidir.*

*Her sarı kart cezasında takım sahada bir kişi eksik oynar. Eğer kaleci cezalandırılmış ise o takım kalecinin yerine sahadaki oyuncularından birini kaleci yerine ceza koltuğuna oturması için bir oyuncu görevlendirebilir. Bu sürede kaleci oyunda kalır ve o takım bir oyuncu eksik oynar.*

*Cezalı oyuncu sarı kart cezasının tam süresini doldurmadan oyuna dönemez.*

- c. Kırmızı kart ile ihraç edilebilir.

*Her ihraçta takım maç boyunca bir kişi eksik oynar.*

*Eğer kaleci kırmızı kart ile ihraç edilmiş ise kalecinin sahayı ve çevresini terk etmesi gerekmektedir. Her takımın maç boyunca sahada bir kalecisi bulunmalıdır.*

*Eğer yedek bir kaleci yok ise makul bir süre verilerek kaleci ekipmanları başka bir oyuncuya giydirilerek oyuna alınmalıdır. Halihazırda tam koruyucu ekipman giyen bir yedek kaleci mevcut değilse, saha oyuncusunun koruyucu ekipmanı giymesi için makul bir süre tanınmalıdır.*

*Kırmızı kartla ihraç edilen oyuncusu olan takım, maçın geri kalanında bir saha oyuncusu eksikle oynar.*

14.2 Geçici olarak uzaklaştırılan oyuncu belirtilmiş olan yerde ceza süresi dolana kadar bekler ve hakemin izni ile oyuna döner.

14.3 Geçici olarak uzaklaştırılmış olan oyuncu yarı bittiğinde benchine geri dönebilir ve sonrasında cezasını tamamlamak için ceza sandalyesine geri dönmeleri gerekir. aralarında takımına katılabilir.

14.4 Geçici olarak uzaklaştırılan oyuncunun ceza süresi başka bir ihlali sonrasında arttırılabilir.

14.5 İhraç edilen oyuncu saha ve çevresini terk etmek zorundadır.

14.6 Bir oyuncunun ihlali sonucu kişisel bir ceza verilirse ve bu ihlal için düello kararı verilmişse, oyuncunun ceza süresi düello tamamlanana kadar başlamaz (sonuç ne olursa olsun.)



*Oyuncuların güvenliği son derece önemlidir ve hakem özellikle ciddi yaralanma ve/veya kafa yaralanmasının değerlendirilmesi durumlarında tıbbi personelin işini kolaylaştırmalıdır. Saha içerisinde herkesin kararlaştırılan tedavi protokollerine saygı göstermesi ve yardımcı olması gerekir.*

- Eğer bir oyuncu sadece hafif şekilde sakatlandı ise, top oyun dışına çıkıncaya kadar oyun devam ettirilir. Hakem uygun gördüğünde sporcuya danışarak sağlıkçıyı davet edebilir. Sporcuya sahaya sağlıkçı girdiğindeki prosedür uygulanır.
- Oyuncular çarpıştığında (ciddi şekilde sakatlandığına kanaat getirildiğinde) sağlık görevlilerine derhal ihtiyaç duyulduğunda hakem oyunu durdurur ve kendi inisiyatifi ile sağlıkçının ivedi şekilde oyun alanına girişini sağlar. Sporcuya, sahaya sağlıkçı girdiğinde uygulanan prosedür uygulanır.
- Oyuncular çarpıştığında, oyuna devam edemeyecek şekilde sakatlanmış oyuncu, oyun alanında tedavi edilmediğinde, sağlık görevlilerine derhal ihtiyaç duyulduğunda hakem sağlıkçıların ve/veya sedye taşıyan görevlilerin oyun alanına girmesine izin vermişse oyuncu, oyun alanını sedye üzerinde veya yürüyerek terk etmelidir. Oyuna devam edemeyecek şekilde sakatlanmış oyuncu tedavisinin ardından oyun alanını terk etmemesi durumunda saha hakemi tarafından takım kaptanı uyarılır uyarı sonrasında sakatlanan oyuncu halen oyun alanını terk etmemişse; Müsabaka talimatının 24. Maddesinin 12. Fıkrasınca Müsabaka tatil edilir. Bu şekilde oyundan çıkan oyuncuya sahaya sağlıkçı girdiğinde uygulanan prosedür uygulanır.
- Kanaması olan bir oyuncunun oyun alanını terk etmesini sağlar. Oyuncu sadece kanamanın durduğu ve herhangi bir ekipmanında kan olmadığından emin olan hakemin uygun görüşü ile tekrar oyuna girebilir.

## **KURAL DEĞİŞİKLİĞİ**

1- Hücüm oyuncusu tarafından rakip yarı sahası içinden 10 metre alanı içerisine girmeden kaleye yapılan şut bir vuruş (itme, flick ya da scoop yerine) ise gol olarak değerlendirilmesi için 46 cm yüksekliğindeki levhaya değmesi gerekmektedir.

2- Top arka çizgi üzerindeki boardlardan dışarı çıktıysa,

d. Hücüm oyuncusundan çıktıysa, savunan takım tarafından 10 metre alanı içinden kullanılır ve serbest vuruş prosedürleri uygulanır.

e. Kaleci veya savunma oyuncusundan çıktıysa, hücüm oyuncusu tarafından topun çıktığı hizaya göre top orta çizgi üzerine alınarak kullanılır ve serbest vuruş prosedürleri uygulanır. Bu, açık alan ve salon hokeyindeki korner kuralına uygundur ve topun bir defans oyuncusu tarafından kasıtlı olarak arka çizgi üzerinden dışarı atılması durumunda da geçerlidir.

f. Eğer bir savunma oyuncusu tarafından kasıtlı olarak oynanırsa, kaleci tarafından çelinmediği sürece oyun bir düello ile yeniden başlatılır. Bu, kuralı açık alan hokeyi ve salon hokeyindeki penaltı korner kuralı ile uyumlu hale getirir.

3- Bir oyuncunun herhangi bir ihlali sonrasında;

**a-** Yeşil kart ile 1 dakika cezalandırılabilir,

**b-** Sarı kart ile en az 2 dakika cezalandırılabilir,

- Her geçici uzaklaştırmada takım sahada bir kişi eksik oynar.

**c-** Kırmızı kart ile ihraç edilebilir.

- Her ihraçta takım maç boyunca bir kişi eksik oynar.

4- Serbest vuruş kullanım prosedürü; Rakipler toptan en az 4 metre uzakta olmalıdır.

- Eğer bir rakip oyuncu topa 4 metreden daha yakınsa serbest vuruş'un kullanımına ya da topla oynanmasına girişimde bulunamaz (serbest vuruşu kullanan oyuncunun yanında koşamaz gölge engellemesi yapamaz).

5- Bir oyuncu bir müsabakada ikinci sarı kart görmesi durumunda müsabakadan ihraç edilir takım maç boyunca bir kişi eksik oynar. Müsabaka tamamlandıktan sonra tertip komitesi ikinci sarı kartı gören sporcudan savunmasını isteyecek bu savunma doğrultusunda bir müsabakada çift sarı kart uygulamasından dolayı bir sonraki müsabakadan men cezası alacaktır.