

Magyar Nemzeti Kabaddi Szövetség

Szabálykönyv 2025

Tartalomjegyzék

1. Preambulum	5
2. A szabálykönyv hatálya	5
3. Kabaddi játék szabályai	5
3.1. Kabaddi Pálya	5
3.1.1. Kabaddi pálya alakja és anyaga	5
3.1.2. Pálya mérete	5
3.1.3. A pálya vonalai	5
3.1.4. Büntetőpad	6
3.1.5. Technikai terület	6
3.2. Kategóriák	6
3.2.1. Életkori korcsoportok	6
3.2.2. Nemek	6
3.2.3. Súlycsoportok	6
3.2.4. Játék változatok	7
3.3. Mérkőzés résztvevői	7
3.3.1. Csapat	7
3.3.2. Játékosok	7
3.3.3. Játékosok felszerelése és megjelenése	7
3.3.3.1. Mez vagy póló	7
3.3.3.2. Rövidnadrág	7
3.3.3.3. Lábbeli és zokni	8
3.3.3.4. Egyéb felszerelések és a játékos megjelenése	8
3.3.3.5. Játékos magatartása	8
3.3.4. Technikai személyzet	8
3.3.5. Hivatalos személyek	8
3.3.5.1. Játékvezető	8
3.3.5.2. Bírók	8
3.3.5.3. Segédpontozó (bíró)	8
3.3.5.4. Jegyzőkönyvvezető	9
3.4. Kabaddi Mérkőzés	9
3.4.1. Játékosok ellenőrzése	9
3.4.2. Mérkőzés ideje és az óra megállításai	9

3.4.2.1. Játékidő	9
3.4.2.2. Félidő	9
3.4.2.3. Időkérés	9
3.4.2.4. Mérkőzés megszakítása	9
3.4.2.5. Ideiglenes felfüggesztés	10
3.4.2.6. Félbeszakadt mérkőzés	10
3.4.2.7. Játékosok magatartása az idő megállítása esetén	10
3.4.3. Csere lehetőségei	10
3.4.3.1. Csere	10
3.4.3.2. Csere folyamata	10
3.5. Mérkőzés lefolyása	10
3.5.1. Előkészületek	10
3.5.2. Mérkőzés menete	11
3.5.2.1. A mérkőzés általános menete	11
3.5.2.2. Kántálás	11
3.5.2.3. Kilépés érintés előtt	11
3.5.2.4. Kilépés érintés után	11
3.5.2.5. Támadás 1-7 védő esetén	12
3.5.2.6. Támadás 6-7 védő esetén (Bónuszvonal használata)	12
3.5.2.7. Pont vagy Pad! (Do or Die)	13
3.5.2.8. Védekezés 1-7 védő esetén	13
3.5.2.9. Védekezés 1-3 védő esetén (extra védekezés)	13
3.5.2.10. Lerohanás	13
3.5.2.11. Újjáéledés	13
3.5.2.12. Ellenfél kinullázása	14
3.5.2.13. Pontszámítás	14
3.5.2.14. Óvás	14
3.5.2.15. A mérkőzés eredménye	14
3.5.3. Mérkőzés befejezése	14
3.6. Szankciók, hivatalos személyek tevékenysége	15
3.6.1. Csapattagok magatartása	15
3.6.2. Bírói lapok	15
3.6.2.1. Zöld lap (figyelmeztet)	15
3.6.2.2. Sárga lap (felfüggeszt)	15

3.6.2.3. Piros lap (kizár)	16
4. Mellékletek	16

1. Preambulum

Ez a szabálykönyv az első kísérlete a kabaddi játék szabályainak magyarra fordításának és a hazai versenyen használandó szabályok meghatározására. A nemzetközi szövetségek által kiadott szabályok nyers angolról magyarra fordítást Pummer Júlia végezte, míg a szabályok értelmezését, a szabálykönyv összeállítását és hazai viszonyokra való megfeleltetését Falatovics Ádám dolgozta ki.

Ebben a szabálykönyvben sok új fogalom került bele, amelyek korábban nem jelent meg a mindennapi működésben. Mint ahogy a tiszaberceli Bessenyei György is megállapította, hogy "Minden nemzet a maga nyelvén lett tudós", ezért törekedtünk ezeknek a fogalmaknak magyarra való megfeleltetésének.

A kabaddi játék is egy újabb lehetőség, ahol megmutatkozhat a magyar virtus, bízunk benne, hogy ez a munka méltó módon támogatja a kabaddi magyarországi közösségét, hozzájárul annak fejlődéséhez és erősödéséhez.

2. A szabálykönyv hatálya

Az alábbi szabályokat a magyarországi kabaddi közössége fogadta el 2025. június 15-én. A szabályok igyekeznek megfelelni a nemzetközi versenyeken használtaknak, attól való eltérés csak az egyes versenyek versenykiírásában megjelenő különbségek miatt lehetséges. A magyarországi kabaddi közössége ezek mentén a szabályok szerint szervezi meg a versenyeket a szabálykönyv további módosításáig.

3. Kabaddi játék szabályai

3.1. Kabaddi Pálya

3.1.1. Kabaddi pálya alakja és anyaga

- A pálya alakja téglalap alakú
- A pálya felülete egyenletes legyen
- A pálya felülete/anyaga eltérő lehet (homok, fű, szőnyeg), törekedni kell a puha borításra (habszivacs szőnyeg)
- a pálya minden irányban legalább négy méter szabad területtel kell, hogy körül legyen véve, ez a biztonsági sáv.

3.1.2. Pálya mérete

- Felnőtt pálya hossza: 13m
- Felnőtt pálya teljes szélessége: 10m
- Felnőtt pálya teljes területe 13m x 10m
- A pálya két térfélre oszlik, térfelek területe 6,5m x 8m
- Térfelek oldalán a pálya teljes hosszában 1-1 m szélességben helyezkednek el a kifutóterületek.

3.1.3. A pálya vonalai

- A játéktér határvonalai a játéktér részének minősülnek.
- Alapvonal:
Mindkét térfél végén 8m hosszú 5cm vastag vonal, amely a teljes pálya része (a vonal érintése még nem kilépés)
- Oldalvonal:

Merőlegesen az alapvonalakra mindkét térfél oldalán 13m hosszú 5-10cm vastag vonal, amely a térfelek része (a vonal érintése még nem kilépés).

- Felezővonal:
Az alapvonalakkal párhuzamos vonal, amely a két alapvonalától 6,5m távolságra helyezkedik el. A két térfél között elhelyezkedő 10m hosszú 5cm vastag vonal, amely mindkét térfél közös része (a vonal érintése még nem kilépés).
- Minimum vonal / védővonal:
Párhuzamos az alapvonallal, az alapvonalától 3,75m távolságba helyezkedik el. 8m hosszú 5 cm vastag vonal, amely nem terjed ki a bónusz területre
- Bónusz vonal:
Párhuzamos az alapvonallal, az alapvonalától 2,75m távolságba helyezkedik el és 1m távolságra a minimum vonaltól. 8m hosszú 5 cm vastag vonal, amely nem terjed ki a bónusz terület
- Kifutó terület oldalvonala:
A pálya oldalvonalával párhuzamos vonalak, amely a térfelek oldalvonalától kifelé 1m távolságra helyezkednek el. 13m hosszú 5-10cm vastag vonal, amely a teljes pálya része (a vonal érintése még nem kilépés)

3.1.4. Büntetőpad

- A pálya és a védő sávon kívül kijelölt terület, ahova a mérkőzés során kiejtett játékosok ülnek le
- Úgy kell kialakítani, hogy elférjen rajta akár 6 fő is
- Úgy kell kialakítani, hogy minél közelebb legyen a pálya alapvonalához

3.1.5. Technikai terület

- A technikai terület a technikai személyzet és a cserejátékosok kijelölt ülőhelye.
- A technikai területet elfoglaló személyek számát a versenyszabályok határozzák meg.
- Az edzőnek és a többi hivatalos személynek a technikai terület határain belül kell maradnia, kivéve különleges esetekben, például időkérés, vagy ha egy gyógytornász vagy orvos a játékvezető engedélyével a pályára lép, hogy ellásson egy sérült játékost.

3.2. Kategóriák

3.2.1. Életkori korcsoportok

- Felnőtt: 18 év fölött (csak a születési év számít)
- Ifjúsági: 16 és 17 évesek (csak a születési év számít)
- Serdülő: 14 és 15 évesek (csak a születési év számít)
- Gyerek: 14 év alatt (csak a születési év számít)

3.2.2. Nemek

- Férfi
- Női

3.2.3. Súlycsoportok

	Felnőtt	Ifjúsági	Serdülő	Gyerek
Férfi	90- (kg)			
Női	75- (kg)			

3.2.4. Játék változatok

- Négyszögletes vagy 7-es kabaddi
- Strand vagy 4-es kabaddi (jelen szabálykönyv nem tér ki a strandkabaddi szabály különbségekre)
- Kör kabaddi (jelen szabálykönyv nem tér ki a körkabaddi szabály különbségekre)

3.3. Mérkőzés résztvevői

3.3.1. Csapat

- A mérkőzést két csapat játssza.
- Minden csapat maximum 14 játékosból és a technikai személyzetből áll.
- A kezdő csapat 7 játékosból áll.
- A mérkőzés nem folytatódhat, ha bármelyik csapatban kevesebb mint öt játékos van, sérülések vagy eltiltások miatt. (Ez a szabály nem vonatkozik azokra a játékosokra, akik passzív játékosokká válnak)

3.3.2. Játékosok

- Aktív játékosok:
A mérkőzés során azok a játékosok, akik a pályán tartózkodhatnak és a pályán kell, hogy tartózkodjanak (időkérés során is) és egyedül ők szerezhhetnek pontot.
- Passzív játékos:
A mérkőzés során a kiesett és ezzel a büntetőpadra került játékosok, akik a csapat sikeres támadása vagy sikeres védekezése esetén újraélednek a kiesés sorrendjében
- Támadó játékos:
Az a játékos, aki az engedélyezett kántálással (kabaddi) belép az ellenfél pályájára, a támadó.
- Védő játékos:
Azok a játékosok, akik azon a térfélen tartózkodnak, ahova a támadó belépett, védőknek nevezzük.
- Csere játékosok:
A technikai területen várakozó játékosok, akik az aktív vagy passzív játékos helyére lépnek be csere esetén
- Szellem játékos:
Azok a védők, akik felfüggesztés alatt állnak, kizárásra kerültek, vagy sérülés miatt kiestek a mérkőzésből, a pályán lévő védők részeként számítanak.

3.3.3. Játékosok felszerelése és megjelenése

3.3.3.1. Mez vagy póló

- A mez hátoldalán lévő számozásnak legalább 15 cm, de legfeljebb 17 cm magasnak kell lennie.
- A mez elülső oldalán a jobb mellkasi részen elhelyezett számozásnak legalább 10 cm, de legfeljebb 12 cm magasnak kell lennie.
- A mez hátoldalán semmilyen szponzori logó vagy név nem engedélyezett – csak a csapat vagy a játékos neve szerepelhet rajta.
- A mez vagy póló elülső részén maximum két, egyenként legfeljebb 10 cm × 10 cm méretű szponzori logó megengedett.

3.3.3.2. Rövidnadrág

- Ha a játékos aláöltöző rövidnadrágot visel, annak a rövidnadrág fő színével megegyezőnek kell lennie.

- Minden rövidnadrágot mindkét oldalán legalább 10 cm-es számozással kell ellátni.

3.3.3.3. Lábbeli és zokni

- A cipő és a zokni nem kötelező.
- Csak sima gumitalpú vászoncipő engedélyezett, stoplis cipő nem használható.

3.3.3.4. Egyéb felszerelések és a játékos megjelenése

- A játékos nem viselhet olyan felszerelést vagy tárgyat, amely veszélyes lehet saját maga vagy más játékos számára (beleértve bármilyen ékszer).
- A speciális vagy egyedi felszereléseket engedélyeztetni a játékvezetővel (pl. bokavédő, térdvédő, fejkvédő)
- A játékosok körmeit rövidre kell vágni.
- Tilos olaj alapú anyagokat alkalmazni a testen vagy a végtagokon.
- A hosszú hajú (váll alá érő) játékosoknak a hajukat szorosan kell összefogniuk és kontyba rögzíteniük (fém csatok használata nem megengedett).

3.3.3.5. Játékos magatartása

- Dopping használata sem játékosok, sem hivatalos személyek számára nem megengedett. Az IOC által elfogadott doppingkódexet kell alapul venni.
- Az öltözködési szabályok megszegése esetén a játékot megállítják.
- A játékvezető utasítja a szabályt megszegő játékost, hogy igazítsa meg felszerelését.
- A játékvezető ellenőrzi a játékos felszerelését, mielőtt engedélyt ad a játék folytatására vagy újraindítására.

3.3.4. Technikai személyzet

- Edző:
A mérkőzés során 1 főt ki kell jelölni, aki irányítja a csapatot és az ő feladata a bírókkal való kommunikáció (csere, időkézés)
- Segédedzők:
Maximum 2 fő lehet, akik segítik az edző munkáját (nem kötelező rendelkezni vele)
- Orvos/ gyógytornász/masszőr:
A csapat egészségügyi ellátásért felel (nem kötelező rendelkezni vele)

3.3.5. Hivatalos személyek

3.3.5.1. Játékvezető

- Minden mérkőzést egy játékvezető irányít, aki teljes hatáskörrel rendelkezik a játék szabályainak érvényesítésére a kijelölt mérkőzésen.
- Ez a személy felel a szabályok betartatásáért és ő hitelesíti a jegyzőkönyvet.
- Ha a két bíró között nézeteltérés van, a játékvezető dönt a helyzet értékeléséről, feltéve, hogy a játék még nem indult újra.
- Nyomon követi a mérkőzés hivatalos idejét. Szinkronizálja a hivatalos időt a jegyzővel.

3.3.5.2. Bírók

- minimum 1 fő lehetőség szerint 2 fő
- elsősorban síppal és karjelzésekkel, amennyiben szükséges szóban is kommunikál a csapat tagjaival.
- Vezetik a mérkőzést, meghatározzák a megszerzett pontokat és a kieső játékosokat.

3.3.5.3. Segédpontoszó (bíró)

- Nyilvántartást vezetnek a kiállított játékosokról, azok sorrendje szerint.

- Biztosítják, hogy a kiállított játékosok a megfelelő ülőhelyeken foglaljanak helyet.
- Nyilvántartják a játékosokat, akik visszaváltásra kerülnek.
- Segítik a játékvezetőket a feladataik ellátásában.
- Felhívják a bírók vagy a játékvezető figyelmét, ha bármelyik játékos kilépett a pályáról.

3.3.5.4. Jegyzőkönyvvezető

- Rögzíti az mérkőzéslapot
- Elindítja, megállítja az időmérésére szolgáló órát.
- Méri a támadó idő hosszát, a támadó idő lejártá előtt visszaszámol.
- A játékvezető engedélyével bejelenti az eredményt minden félidő végén, valamint a mérkőzés végén.
- Gondoskodik arról, hogy az mérkőzéslapot megfelelően aláírja a játékvezető és a bírók.

3.4. Kabaddi Mérkőzés

3.4.1. Játékosok ellenőrzése

- Súlyellenőrzés: A játékosok súlyellenőrzését legkorábban a verseny előtti éjszaka legkésőbb egy órával a verseny kezdete előtt kell elvégezni. A Műszaki Delegátus vagy játékvezető által jóváhagyottnak kell lennie.
- Köröm, hajviselet ellenőrzése: A játékosok körmeit rövidre kell vágni, hajukat össze kell fogni a mérkőzés kezdetére. Ennek ellenőrzésére a mérkőzés kezdete előtt lehetőség szerint a bevonulás előtt, de legkésőbb a csapatok köszöntéséig sor kell, hogy kerüljön
- Felszerelésének ellenőrzése: Ennek ellenőrzésére a mérkőzés kezdete előtt lehetőség szerint a bevonulás előtt, de legkésőbb a csapatok köszöntéséig sor kell, hogy kerüljön.

3.4.2. Mérkőzés ideje és az óra megállításai

3.4.2.1. Játékidő

- A mérkőzés két egyenlő, egyenként 20 perces félidőből áll.
- Az egyes félidők utolsó támadását be kell fejezni akkor is, ha a hivatalos játékidő már lejárt

3.4.2.2. Félidő

- Félidő időtartama 5 perc
- A második félidő kezdetén a csapatok térfelet cserélnek.
- A csapat, amelyik az első félidőben nem kezdte a támadást, a második félidőben küldi először támadóját.
- A második félidő kezdetén a csapatok létszáma megegyezik az első félidő végén lévő játékos létszámmal.
- A félidő alatt az aktív játékosok nem hagyhatják el a térfelet és cserejátékos vagy technikai személyzet nem léphet a pályára.

3.4.2.3. Időkérés

- Minden csapat legfeljebb két időkérést vehet igénybe félidőnként, amely során mindkét csapat cserét hajthat végre.
- Egy időkérés időtartama legfeljebb harminc (30) másodperc lehet.

3.4.2.4. Mérkőzés megszakítása

- Csak a játékvezető adhat hivatalos időkérést.
- Az ilyen időkérek kizárólag a játékosok sérülése esetén engedélyezettek.
- A hivatalos időkérek időtartama nem haladhatja meg a két (2) percet.
- A sérült játékosokat a játékvezető belátása szerint lehet lecserélni mérkőzés megszakítása alatt.

3.4.2.5. Ideiglenes felfüggesztés

- A játékvezető ideiglenesen felfüggesztheti a mérkőzést az alábbi okok miatt: Világítás meghibásodása, Rossz időjárás, Nézők rendbontása, Felszerelési hiba, Bármely egyéb körülmény a játékvezető belátása szerint
- Az ideiglenes felfüggesztés időtartama nem haladhatja meg a húsz (20) percet.
- Ha a mérkőzés 20 percig vagy rövidebb ideig van felfüggesztve, folytatódik a játék.
- Ha a mérkőzés több mint 20 percig van felfüggesztve, azt félbeszakítottnak kell nyilvánítani.

3.4.2.6. Félbeszakadt mérkőzés

- A félbeszakadt mérkőzést újra játsszák, kivéve, ha a versenyszabályok másként rendelkeznek.
- Az újrajátszott mérkőzésen a csapatok megváltoztathatják a kezdőcsapatukat.

3.4.2.7. Játékosok magatartása az idő megállítása esetén

- A játékosok nem hagyhatják el saját térfelüket, semmilyen idő megállítása esetén
- A cserejátékosok, a kiesett játékosok és a csapat hivatalos képviselői nem léphetnek be a pályára idő megállítása esetén a játékvezető engedélye nélkül.
- A fenti szabályok bármely megszegése technikai pontot eredményez az ellenfél javára.

3.4.3. Csere lehetőségei

3.4.3.1. Csere

- Cserélni csak idő megállítása esetén lehetséges
- Bármelyik csapat végezhet cserét, még akkor is, ha az ellenfél kér időt.
- A cserélt játékosok újra cserélhetők.
- Maximum öt játékos cserélhető egyszerre.
- A passzív játékosok cseréje nem megengedett.
- A kizárt játékosok cseréje sem megengedett.

3.4.3.2. Csere folyamata

- A játékvezetőt értesíteni kell a csere előtt a csapatkapitány vagy az edző által.
- A cserejátékos csak akkor léphet a pályára, miután a lecserélt játékos elhagyta azt, és a játékvezető jelezte az engedélyt.
- A csere akkor tekinthető befejezettnek, amikor a cserejátékos belép a saját térfelére.
- Ha egy cserejátékos a játékvezető engedélye nélkül lép be a pályára a játékot megállítják, az ellenfél egy technikai pontot kap, és a támadó csapat folytathatja a támadást, a játék újra indul.

3.5. Mérkőzés lefolyása

3.5.1. Előkészületek

1. Hivatalos személyek bevonulása: játékvezető, bírók, segédbírók, jegyzőkönyvezető sorrendjében felállnak a pálya oldalvonalára
2. Csapatok bevonulása: Kezdőjátékosok, cserék, technikai személyzet sorrendben futnak egy kört, a kezdő játékosok felállnak a kijelölt térfél alapvonalára, cserék és technikai személyzet az alapvonalra merőleges oldalvonalra
3. Csapatok köszöntése: A kezdőjátékosok a felpályához lépnek, kezet fognak, majd hátralépnek a kiinduló helyzetbe
4. Játék kezdete: a két csapatkapitány és egy bíró pénzfeldobással eldönti ki legyen a kezdő támadó, illetve védekező csapat
5. Hivatalos személyek felállása
 - bírók a felezővonalon állnak fel
 - segédbírók a pálya alapvonalán
 - jegyzőkönyvezető és a játékvezető lehetőség szerint egy kijelölt zsűri asztalon

3.5.2. Mérkőzés menete

3.5.2.1. A mérkőzés általános menete

- Csapatok felváltva támadnak
- Minden támadás ideje 30mp
- Támadás akkor kezdődik ha a támadó (raider) kántálással az ellenfél térfelére lépett
- Az ellenfél térfelére csak 1 támadó (raider) léphet be, aki megpróbálja megérinteni az aktív védőket, majd visszajutni valamely testrészével a saját térfelére
- A támadó és a védő játékosok érintkezését küzdelemnek nevezzük.

3.5.2.2. Kántálás

- A "kabaddi" szó folyamatos, megszakítás nélküli, tisztán hallható és egyetlen lélegzetvétellel történő ismétlése minősül kántálásnak.
- Ha a támadó a "kabaddi" szótól eltérő kántálást használ, elveszíti a támadás lehetőségét és figyelmeztetést kap. Ebben az esetben a támadási jog az ellenfélhez kerül.
- A kántálást a támadónak a saját térfelén kell megkezdenie, még mielőtt kapcsolatba lépne az ellenfél térfelével.
- Minden támadást az előző támadás befejezését követő öt (5) másodpercen belül el kell kezdeni.
- Ha a támadó (raider) csak az ellenfél térfelére lépve kezdi meg a kántálást (késői kántálás), elveszíti a támadás lehetőségét, és a csapat figyelmeztetést kap. A támadási jog az ellenfélhez kerül.
- A támadónak a kántálást folyamatosan fenn kell tartania, amíg vissza nem ér a saját térfelére, a játékszabályok megsértése nélkül.

3.5.2.3. Kilépés érintés előtt

- Ha a támadó testének bármely része átlépi és megérinti a térfélen kívüli területet a támadás véget ér, a játékost kiesettnek nyilvánítják, és a játékvezető vagy a bíró azonnali intézkedést hoz ennek érvényesítésére (büntetőpadra kerül)
- Ha az aktív védő testének bármely része átlépi és megérinti a térfélen kívüli területet a támadás folytatódik, de a térfélen kívülre lépett védők kiesettnek számítanak (büntetőpadra kerül), nem avatkozhatnak be a játék további menetébe (pl. nem tarthatják vissza a támadót)

- Ha az aktív védő testének bármely része átlépi és megérinti a térfélen kívüli területet a támadás folytatódik, de a kiesett védő beavatkozik a játékba (pl. visszatartja a támadót, aki nem éri el a saját térfelét), bírók azonnali intézkedést hoznak, a támadót nem nyilvánítják kiesettnek, míg a térfélen kívül lépett védőket igen. (Abban az esetben ha más védő is megérintette a támadót, csak sikeres támadás esetén esnek ki.)
- A térfél határvonalai a térfél részének minősülnek (nem kilépés annak érintése)

3.5.2.4. Kilépés érintés után

- Érintést követően a játékosok jogosultak a kifutót is használni
- A játékosok kiléphetnek a kifutó oldalvonalán vagy az alapvonalán kívül, a támadó játékos törekszik, hogy áterjen a felezővonalon, de a védőjátékosok nem érinthetik az ellenfél térfelét.
- A játékos kiléphet, de ebben az esetben legalább egy ponttal a térfél vagy kifutó területével kapcsolatban kell maradnia.
- Ha valamelyik játékos kilép és nincs kapcsolata a saját térfelével vagy a kifutóval, a játékos kiesettnek nyilvánítja és nem avatkozhat be a játék további menetébe.
- Ha a játékos kilép teljes testével, (ezzel kiesett) már nem tolhatja vagy húzhatja ki szándékosan az ellenfelet a pályáról a testének bármely részével. Ha erre sor kerül az ellenfél biztonságban van, és a szabályt sértő játékos kiesettnek számít.

3.5.2.5. Támadás 1-7 védő esetén

- A támadás akkor kezdődik, amikor a támadó belép az ellenfél pályájára az engedélyezett kántálással.
- Ha egy csapat egyszerre több játékost küld be az ellenfél térfelére támadásra, a bíró vagy játékvezető visszaküldi a támadót a csapat figyelmeztetést kap.
- Ha a szabályt ismét megszegik, az első támadót visszaküldik, és elveszíti a támadás lehetőségét. Minden többi játékos, aki belépett az ellenfél térfelére, kiesettnek számít és technikai pontot kap az ellenfél.
- Ha a támadó átlépi a védekező csapat minimum vonalát legalább egyszer a támadás során, és a kántálással eléri a saját térfelét, akkor érvényes támadásnak számít.
- A minimumvonalat akkor tekintjük teljesen átlépettnak, ha a támadó teste bármely része érintkezik a földdel a minimumvonal és az ellenfél pályájának alapvonala között, és a támadó teste nem érintkezik a földdel a felezővonal és a minimumvonal között.
- Ha a védőjátékosokat megérint, a támadónak nem szükséges átlépnie a minimumvonalat, de a kántálással el kell érnie a saját térfelét.
- Ha a támadó a saját térfelére érkezik, és teste, ruházata, cipője vagy bármilyen más felszerelése érinti a földet, anélkül, hogy megsértené a játékszabályokat, akkor a támadó sikeresen elérte a saját térfelét, és a támadás befejeződik.
- A támadó saját térfelére való belépéséhez az érintkezésnek a középvonalon keresztül kell történnie (az oldal vonal fölött való benyúlás nem szabályos érintés)
- Ha egy támadás zajlik, a védők nem léphetnek be a támadó térfelére (beleértve a kifutót). Aki ezt a szabályt megszegi, kiesettnek számít, miközben a támadás folytatódik. (Isd kilépés szabályai)
- Ha a támadó eléri a saját térfelét, akkor minden védő, akivel érintkezett, kiesettnek számít.
- Ha a támadó érintést követően törekszik arra, hogy visszajusson a saját térfelére, de küzdelem alakul ki (a védők tartják a támadót) és a támadó idő lejártá előtt a játékos nem éri el saját térfelét kiesik.

- Ha a támadót figyelmeztetik vagy bármilyen módon instrukciót adnak neki a csapata tagjai a támadás folytatódik, de az ellenfél csapata egy technikai pontot kap.

3.5.2.6. Támadás 6-7 védő esetén (Bónuszvonal használata)

- A bónuszvonal átlépéséért pont csak akkor adható, ha legalább hat védő van a pályán. Azok a védők, akik felfüggesztés alatt állnak, kizárásra kerültek, vagy sérülés miatt kiestek a mérkőzésből, a pályán lévő védők részeként számítanak (szellem játékos)
- Amikor egy támadó kapcsolatba kerül a földdel az alapvonal és a bónusz vonal között, és elhagyja a kapcsolatot a földdel a felezővonal és a bónusz vonal között, azt bónusz vonal átlépésének nevezzük.
- Pont csak akkor adható, ha a bónusz vonal átlépése az érintés vagy küzdelem előtt történik.
- Csak egy bónusz pont adható, még akkor is, ha a támadó többször is átlépi a bónusz vonalat egy támadás során.
- Ha a támadó átlépi a bónuszvonalat a támadás folytatódik, további pontok adhatók minden egyes védő után, akit a támadó megérint, ha sikerül biztonságosan visszatérnie a saját pályájára. Bónusz pont adható akkor is, ha a támadót végül elkapják a védők.

3.5.2.7. Pont vagy Pad! (Do or Die)

- A támadónak nem kötelező az ellenfél megérintése minden támadás során (pl végezhet üres járatot).
- A támadók maximum két üresjáratot végezhetnek.
- Harmadik támadás úgynevezett "Pont vagy Pad!" támadás lesz, amikor a támadónak pontot kell szereznie.
- "Pont vagy Pad!" támadás során a támadó vagy megérinti a védőket vagy bónuszpont megszerzésével kell, hogy pontot szerezzen.
- Ha támadó nem érinti meg a védőket és nem szerez bónusz pontot a támadás befejeztével, a támadó kiesik és a büntetőpadra kerül. A védők pontot kapnak, mintha a védők sikeresen visszatartották volna a támadót.

3.5.2.8. Védekezés 1-7 védő esetén

- Ha a védők a játékszabályok megszegése nélkül visszatartják a támadót és nem engedik elérni a saját térfelét, akkor a támadó kiesettnek számít.
- Sikeres a védekezés, ha a támadó a térfelét elhagyta, ha lejár a támadóidő vagy a támadó "feladja" a küzdelmet, mert olyan jól lefoglta a védők. Ezekben esetekben a bírók megállítják a játékot a támadó kiesettnek számít.
- Egy védő nem foghatja meg szándékosan a támadót a ruhájánál vagy a hajánál. Ha a védő megszegi ezt a szabályt, a védő kiesettnek számít, és a támadó biztonságban van.
- Tilos fojtani.
- Tilos az arc (szándékos) támadása és egyéb testüregbe való benyúlás.
- Védekezés során a csapatkapitány vagy a csapat vezetője beszélhet a játékosokhoz a mérkőzés alatt. Ez kizárólag a saját csapata tagjaira vonatkozik, és csak a saját térfelén.

3.5.2.9. Védekezés 1-3 védő esetén (extra védekezés)

- Ha a védők sikeres védekezést hajtanak végre kis létszámuk ellenére, egy extra pontot kapnak a támadás végeztével.
- A sikeres extra védekezésért nem jár extra újjáéledés.

3.5.2.10. Lerohanás

- A lerohanás akkor történik, amikor egy támadást követően az addig védekező csapatból egy támadó (a szabályok megszegése nélkül) kántálással berohan az ellenfél térfelére és célja a visszatérő támadó megérintése.
- A lerohanás alkalmazható érvényes támadás, úgynevezett “üres járat” (amikor a támadó nem érintett meg senkit) esetén.
- A lerohanás nem alkalmazható, küzdelem után, vagy bármilyen más körülmény esetén, amely miatt a támadás érvénytelenítésre került.

3.5.2.11. Újjáéledés

- A játékosok akkor élednek újjá, amikor az ellenfél csapatából egy játékos kiesik.
- Minden egyes kiesett ellenfél után egy játékos éled újjá.
- A játékosok azonos sorrendben élednek újjá, mint ahogy kiestek.
- A támadás során kiesett játékosok nem éledhetnek újjá, ugyanabban a támadásban.
- Az újjáéledés nem alkalmazható, ha a játékos a bónusz vonalon átlépett vagy a csapat technikai pontot szerzett.

3.5.2.12. Ellenfél kinullázása

- Kinullázódik egy csapat, amikor az egyik csapat sikeresen kiállítja az ellenfél összes játékosát, és az ellenfél csapatának nincs joga az újjáéledéshez.
- Ebben az esetben mindkét csapat megkapja az utolsó támadás során szerzett pontokat, valamint az aktívjátékosokból álló csapat még extra két pontot.
- A mérkőzés folytatódik, az összes kiállított játékosnak vissza kell térnie a saját pályájára.
- Ha a játékosok nem lépnek vissza a pályára tíz másodpercen belül, a csapat figyelmeztetést kap.
- Ha továbbra sem térnek vissza a pályára, a bíró technikai pontot ad az ellenfél csapatának.
- Ha a csapat a figyelmeztetés után egy percen belül nem tér vissza a pályára, a csapatot kizárják a mérkőzésből, és az ellenfél csapatának adják meg a győzelmet.
- Ha egy csapatot kizárnak a mérkőzésből, akkor a csapatot kizárják a tornáról. Az ezen csapat által játszott mérkőzések eredményeit érvénytelenítik.

3.5.2.13. Pontszámítás

- 1 pont jár minden egyes támadó után, akit a védő(k) szabályok megsértése nélkül elkapnak.
- 1 pont jár minden egyes védő után, akit sikeres támadás esetén a támadó szabályok megsértése nélkül megérint.
- 1 pont jár minden egyes bónusz vonal átlépése után.
- 1 pont jár az ellenfélnek minden egyes technikai szabálysértés után.
- 2 pont (1 pont a sikeres védekezésért és 1 extra pont a kis létszám miatt) jár az extra védekezésért
- További 2 pont jár annak a csapatnak aki az utolsó támadás során kinullázta az ellenfelet (megkapják a támadás során szerzett pontokat is)

3.5.2.14. Óvás

- A pontok kihirdetését (minden támadás után) követően van lehetőség óváásra.
- Mérkőzés alatt mindkét csapat kettő darab óvással rendelkezik (lehetőség szerint ezeket videóelemzéssel kell megoldani), amelyet a játékvezetőnél kell jelezni.

- Sikeres óvás esetén törölni kell a kihirdetett pontokat és az új helyes pontokat kell rögzíteni, valamint megmarad a két óvási lehetőség.
- Sikertelen óvás esetén az ellenfél egy technikai pontot kap és eggyel kevesebb óvással rendelkezik a csapat

3.5.2.15. A mérkőzés eredménye

- A csapat, amely a legtöbb pontot szerzi a mérkőzés végén, nyeri meg a meccset.
- Ha mindkét csapat pontszáma egyenlő, akkor a mérkőzés döntetlen.
- Az esetleges döntetlen esetén alkalmazott szabályokra a versenyszabályzat kell hogy kitérjen.

3.5.3. Mérkőzés befejezése

1. Csapatok felállása: mint a bevonulás végeztével
2. Eredményhirdetés: a játékvezető kihirdeti az eredményt
3. Csapatok köszöntése: Az aktív játékosok, cserék, technikai személyzet sorrendben alapvonal, oldalvonal és felezővonalon végig haladnak (úgy hogy a felezővonal a jobb oldalon legyen), közben pacsival köszönik meg a közös játékot.
4. Csapatok kivonulása: először a kevesebb pontot elérő csapat megy elől, sorfalat áll és tapssal jutalmazza az őt követő győztes csapatot.
5. Hivatalos személyek kivonulása: amennyiben szükséges a két csapat kivonulása után kerül rá sor.
6. Jegyzőkönyv hitelesítése: a kivonulást követő 5 percben alá kell írnia mindkét csapat vezetőjének (pl. edző), bírónak, játékvezetőnek
7. Óvás: a rendes játékidő lejártá után, a kihirdetett eredmény ellen nincs lehetősége óvásra a csapatoknak.
8. Panasz: Amennyiben csalás történt vagy valamelyik fél elégedetlen a mérkőzés lefolyásának körülményeivel panasszal élhet a versenyirodánál, akiknek feladata kivizsgálni az ügyet.

3.6. Szankciók, hivatalos személyek tevékenysége

3.6.1. Csapattagok magatartása

- A csapat minden tagjaitól elvárt a sportszerű, rendezett és fegyelmezett magatartás.
- A következő esetekben a játékvezetők vagy a bírók jogosultak figyelmeztetni, felfüggeszteni, kizárni a játékosokat
 - Nem sportszerű magatartás.
 - Ellenvetést mutat szóban vagy tettel.
 - Tartósan megszegi a játékszabályokat.
 - Késlelteti a játék folytatását.
 - Belép vagy újra belép a térfélre a játékvezető engedélye nélkül.
 - Szándékosan elhagyja a térfelet a játékvezető engedélye nélkül.
 - Súlyos szabálytalanságot követ el.
 - Erőszakos magatartást tanúsít.
 - Szándékos sérülés okozás esetén.
 - Sértő vagy megalázó nyelvezetet használ.
 - Tartósan megkérdőjelezi a játékvezető döntéseit.
 - Szándékosan pontot ad az ellenfélnek.

3.6.2. Bírói lapok

3.6.2.1. Zöld lap (figyelmeztet)

- A Zöld Lap akkor kerül alkalmazásra, amikor a játékosok, csapatok vagy csapatvezetők figyelmeztetést kapnak.
- A második zöld lapot ugyanazon játékosnak vagy csapatvezetőnek kiosztva kötelezően sárga lap azonnali alkalmazását vonja maga után.

3.6.2.2. Sárga lap (felfüggeszt)

- A Sárga Lap akkor kerül alkalmazásra, amikor a játékosok vagy csapatvezetők kétperces ideiglenes felfüggesztést kapnak.
- A játékos kétperces kiállítása csak akkor kezdődik, amikor a játékos aktívvá válik (azaz a büntetőpadon még nem kezdődik el a 2 perces emberhátrány)
- Újjáéledése során 2 percig nem mehet vissza a pályára, addig szellemjátékos lesz. (a pályán lévők számát úgy kell meghatározni, mintha ő is a pályán lenne bónuszvonal, extra védekezés és kinullázás esetén is)
- A második sárga lapot ugyanazon játékosnak vagy csapatvezetőnek kiosztva kötelezően piros lap azonnali alkalmazását vonja maga után.

3.6.2.3. Piros lap (kizár)

- A Piros Lap akkor kerül alkalmazásra, amikor a csapat tagjait kizárják a mérkőzésről
- A piros lapot kapott csapattagnak azonnal el kell hagynia a pálya környékét és a technikai zónát.

4. Mellékletek