



FIFA®

adidas

**BEACH SOCCER
REFEREE**

A STRANDLABDARÚGÁS

JÁTEKSZABÁLYAI 2015/2016

Nemzetközi Labdarúgó Szövetség (FIFA)

Elnök:	Gianni Infantino (Svájc)
Főtitkár:	Fatma Samoura (Szenegál)
Cím:	FIFA FIFA-Strasse 20 P.O. Box 8044 Zurich Switzerland
Telefon:	+41 (0)43 222 7777
Fax:	+41 (0)43 222 7878
Internet:	FIFA.com

A STRANDLABDARÚGÁS JÁTÉKSZABÁLYAI

2015/2016

Felelős kiadó: MLSZ Játékvezetői Bizottsága

Engedélyezte a FIFA Strandlabdarúgó Bizottsága

Ennek a kiadványnak az egészben vagy részleteiben történő sokszorosítása és lefordítása a FIFA engedélye nélkül semmilyen formában sem engedélyezett. Kiadja a FIFA (Fédération Internationale de Football Association, FIFA-Strasse 20, 8044 Zurich, Switzerland).

A szöveg különböző nyelvi változatai között előforduló, értelmezésbeli eltérések esetén az eredeti angol szöveg az irányadó.


adidas

**BEACH SOCCER
REFEREE**

TVR

Előszó

A strandlabdarúgás játékszabályainak 2015/2016-os kiadásának tartalmában számos módosítás történt a 2008-as kiadáshoz képest. A játékszabályok teljes szövege átnézésre és átdolgozásra került, a tartalmak megszilárdítása és újrászervezése, valamint az áttekinthetőség és a könnyebb érthetőség érdekében. A legjelentősebb változás az International F. A. Board (Nemzetközi Testület) albizottságának néhány döntvényének a játékszabályokba, illetve „A strandlabdarúgás játékszabályainak értelmezése és útmutatások a játékvezetők részére” című fejezetbe történő bedolgozása. A fejezet címének átnevezésével a FIFA Strandlabdarúgó Bizottsága jelzi a tényt, hogy bár legfőbb célja a strandlabdarúgás játékszabályainak kiegészítése, ezek a tartalmak immár megkérdőjelezhetetlenül kötelező érvényűek lettek.

Továbbá a játék néhány korábban magától értetődő alapelve, amelyet nem említettek a játékszabályok, ebbe az új kiadásba belekerültek.

Végül a FIFA Strandlabdarúgó Bizottsága szeretné emlékeztetni a nemzeti és kontinentális szövetségeket abbéli kötelezettségükről, hogy a FIFA szabályzatai értelmében minden versenyen biztosítsák a strandlabdarúgás játékszabályainak szigorú és egységes alkalmazását.

Megjegyzések a Strandlabdarúgás Játékszabályaihoz

Módosítások

Az érintett nemzeti labdarúgó szövetségek megállapodása és a játékszabályok alapelvének megtartása mellett a Strandlabdarúgás Játékszabályaiban a következő változtatások engedhetők meg 16 éven aluliak mérkőzésein, női mérkőzéseken, veterán labdarúgók (35 éven felüliek) mérkőzésein és fogyatékkal élő játékosok mérkőzésein.

A következő módosítások közül az összes vagy bármelyik megengedhető:

- a játéktér mérete;
- a labda mérete, súlya és anyaga;
- a kapufák közötti, valamint a keresztléc és a talaj közötti távolság;
- a játékrészek időtartama;
- a játékosok száma.

További módosítások csak a FIFA Játékvezető Osztályának hozzájárulásával és a FIFA Strandlabdarúgó Bizottság jóváhagyásával engedhetők meg.

További módosítások csak a FIFA Játékvezető Osztályának hozzájárulásával és a FIFA Strandlabdarúgó Bizottság jóváhagyásával engedhetők meg.

Megjegyzés: A nemekre nincs külön hivatkozás. Bármilyen kifejezés egyes számban és többes számban is vonatkozik és fordítva.

Változtatások

Tekintettel a számos módosításra a szabályok szerkezetében, az a döntés született, hogy nem fognak vonalat használni a margón, hogy jelezzék a módosításokat ebben a kiadásban.

<i>Szabály</i>	<i>Oldal</i>
1 – A játéktér	6
2 – A labda	13
3 – A játékosok száma	15
4 – A játékosok felszerelése	19
5 – A játékvezetők	21
6 – A játékvezető asszisztensek	25
7 – A mérkőzés időtartama	28
8 – A játék kezdete és újraindítása	30
9 – A labda játékban és játékon kívül	33
10 – Gól elérése	34
11 – Les	36
12 – Szabálytalanságok és sportszerűtlenségek	37
13 – Szabadrúgások	43
14 – A büntetőrúgás	50
15 – Az oldalrúgás / bedobás	54
16 – A kidobás	58
17 – A szögletűrúgás	60
Egy mérkőzés, vagy egy otthoni és idegenbeli párharc győztesét meghatározó eljárások	63
A technikai zóna	66
A tartalék játékvezető asszisztens	67
A játékvezető és a játékvezető asszisztens jelzései	68
 A strandlabdarúgás játékszabályainak értelmezése és útmutatások a játékvezetők részére	 77

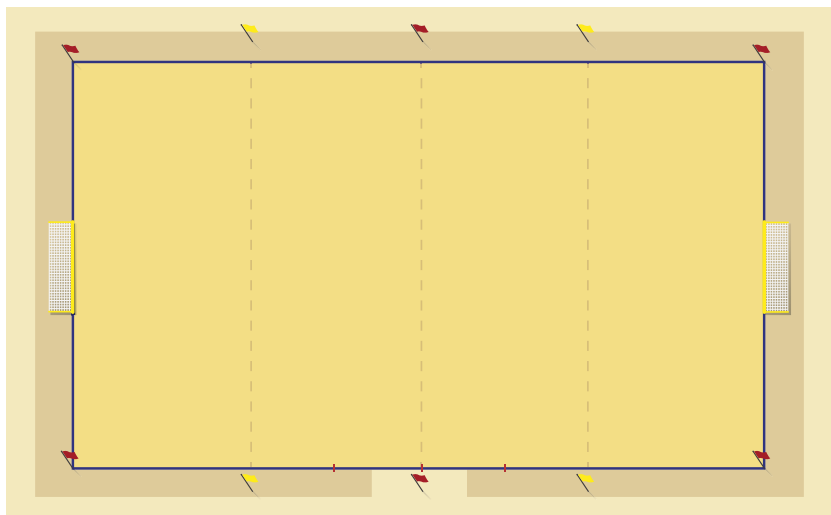
A játéktér borítása

A játéktér homok borítja, amely sík, nem tartalmazhat kavicsot, kagylót és egyéb tárgyakat, amelyek balesetveszélyt jelentenek a játékosokra.

Nemzetközi mérkőzéseken a homoknak finom szemcsésnek, és legalább 40 cm mélynek kell lennie. Addig kell rostálni, amíg alkalmas lesz a játékra. Nem lehet durva, nem tartalmazhat kavicsot, vagy más veszélyes alkotót, azonban nem lehet annyira finom, hogy port okozzon és rátapadjon a bőrre.

A játéktér jelölései

A játéktérnek téglalapalakúnak kell lennie és vonalakkal kell jelölni. Ezek a vonalak ahhoz a területhez tartoznak, amelyet határolnak.



A két hosszabb határoló vonalat oldalvonalnak, a két rövidebb vonalat kapuvonalnak nevezzük, kivéve a két kapufa közötti részt, ahol nem húzható vonal.

A játéktér két térfélre van osztva egy képzeletbeli felezővonallal, amelyet két piros zászló jelöl a játéktéren kívül.

Ennek a képzeletbeli felezővonalnak a képzeletbeli közepe a pontos helye a kezdőrúgásoknak és bizonyos szabadrúgásoknak.

Jelöléseket kell elhelyezni a kapuvonalra és az oldalvonalra, 5 m-re minden képzeletbeli sarokívtől, jelezve a távolságot, amelyre a védőjátékosoknak el kell hátrálnia, amikor szögletrúgást végeznek el.

Jelöléseket kell elhelyezni az oldalvonalra a csapatok cserepadjainak oldalán 2.5m-re a képzeletbeli felezővonalától jobbra és balra, jelezve a maximális távolságot, amelyet be kell tartani a cserék során.

Jelöléseket kell elhelyezni az oldalvonalra a csapatok cserepadjaival ellentétes oldalon 5m-re, jobbra és balra a képzeletbeli felezővonalától, jelezve a minimális távolságot, amelyet be kell tartani a kezdőrúgások során.

Jelöléseket kell elhelyezni minden oldalvonalra a képzeletbeli büntetőterület vonalának magasságában, hogy segítsék a játékvezetőket a büntetőterületek azonosításában.

Méretetek

Az oldalonál hosszának nagyobbak kell lennie a kapuvonal hosszánál.

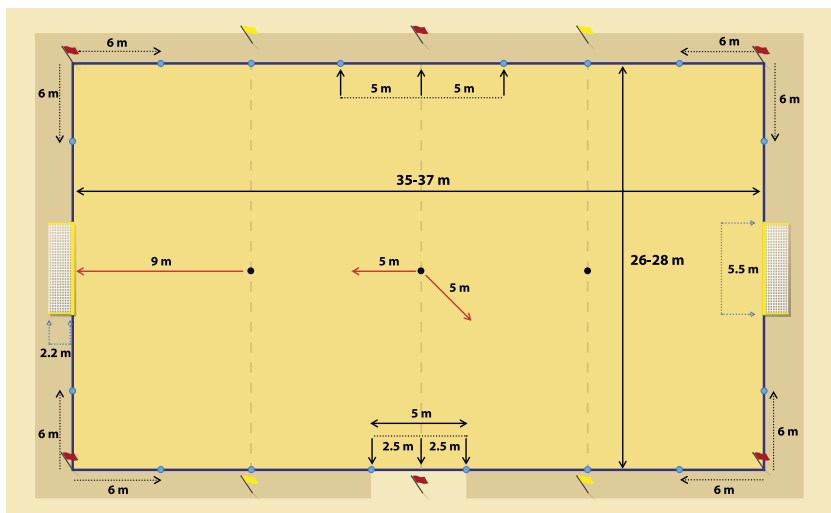
Minden vonal 10 cm széles, és színes szalagból készült, amely a homoktól eltérő (lehetőleg kék) színű. A szalagnak rugalmasnak és tartósnak kell lennie, de nem sértheti meg a játékosok lábát. Ezeket a vonalakat szilárdan rögzíteni kell a játéktér sarkain és az oldalonál közepén speciális kampókkal, valamint a kapuknál gumi gyűrűvel hozzáerősítve a kapufákhoz.

Hosszúság (oldalonál): min. 35m

max. 37m

Szélesség (kapuvonal): min. 26m

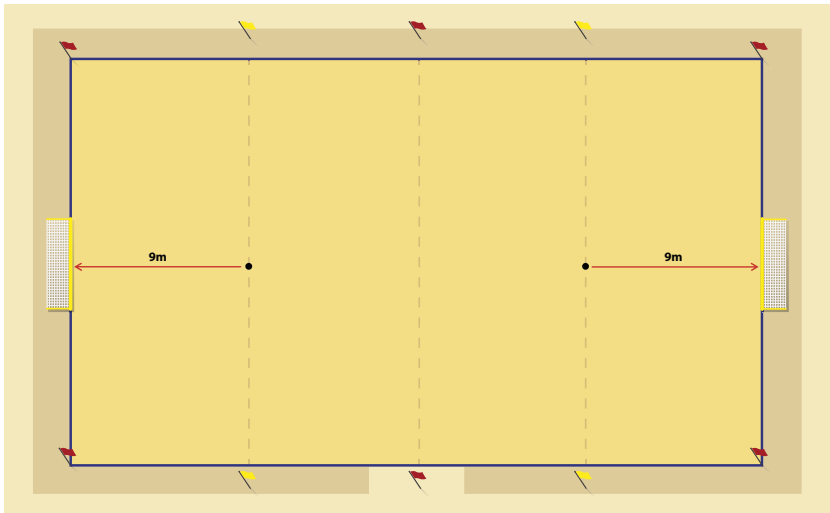
max. 28m



A büntetőterület

A büntetőterület a kapuvonal és az azzal párhuzamos, tőle 9 m-re található képzeletbeli vonallal határolt terület, jelölésére két sárga zászló szolgál minden oldalvonalnál a játéktéren kívül.

Mindkét büntetőterületen belül egy képzeletbeli büntetőpont van 9 m-re a kapuvonal középpontjától a kapufák között és azoktól egyenlő távolságra.



Zászlók

A zászlórudaknak törhetetlen és hajlékony műanyagból kell lenniük, valamint 1.5m magasnak.

Összesen tíz zászló használható az alábbiak szerint:

- Egy piros zászló minden sarokban a játéktéren
- Egy piros zászló mindkét végén a képzeletbeli felezővonalnak, szilárdan rögzítve 1 m és 1.5 m közötti távolságban az oldalvonalakon kívül
- Egy sárga zászló mindkét végén a képzeletbeli büntetőterületnek, szilárdan rögzítve 1 m és 1.5 m közötti távolságban az oldalvonalakon kívül

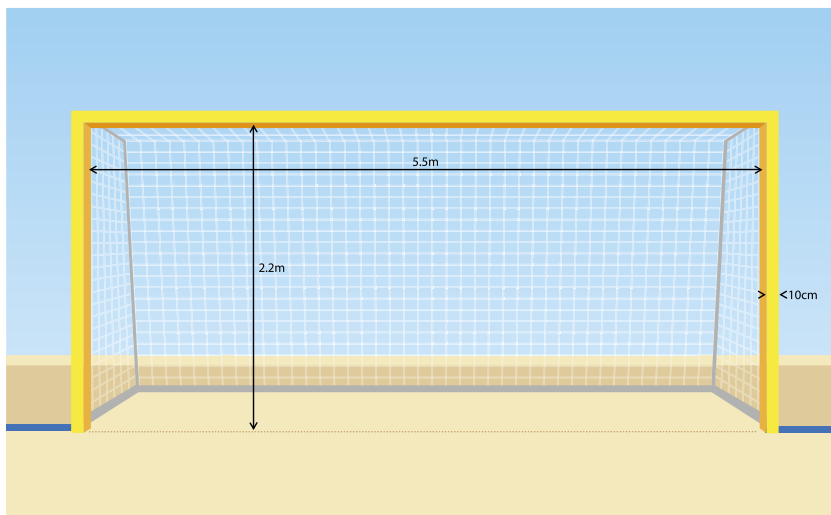
Képzeletbeli sarokív

Képzeletbeli negyed körív van a játéktéren belül, minden saroktól 1 m sugárban.

Kapuk

Mindkét kapuvonal közepén kaput kell elhelyezni.

A kapuk két függőleges kapufából állnak a sarkoktól egyenlő távolságra, és egy vízszintes keresztléccel vannak összekötve. A kapufáknak és a keresztlécnek fából, fémből vagy más engedélyezett anyagból kell készülniük. A kapufáknak és a keresztlécnek kör vagy ellipszis alakúnak kell lenniük, és nem veszélyeztethetik a játékosokat.



A kapufák közötti távolság (belülről mérve) 5.5 m, a keresztléc alsó éle 2.2 m-re van a talajtól.

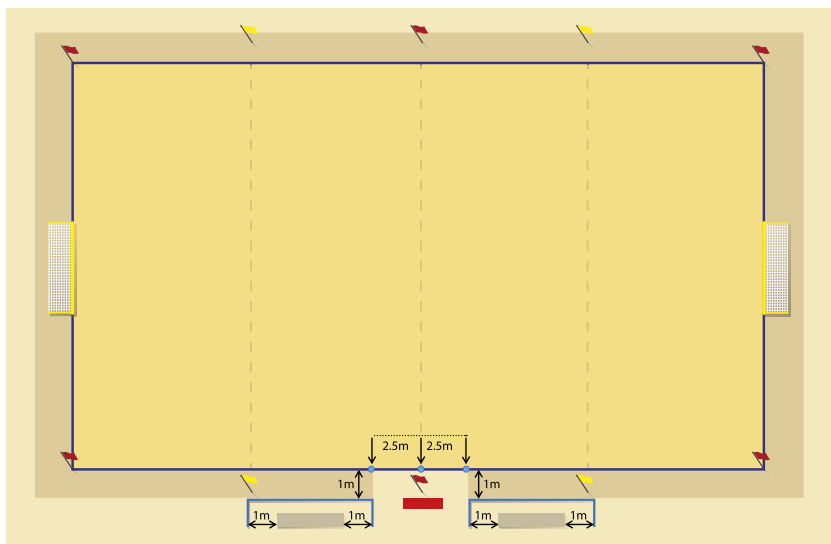
A kapufák és a keresztléc egyformán 10 cm átmérőjű és csak egyszínű (lehetőleg fluoreszkáló sárga) lehet. A kapuvonalak a kapufákkal és a keresztléccel azonos szélességűek. A kapufák és a keresztléc hátsó oldalaihoz kenderből, jutából, nejlonból vagy más engedélyezett anyagból készült hálót kell megfelelően rögzíteni. Nem zavarhatja vagy veszélyeztetheti a kapust vagy a játékosokat.

Biztonsági okokból mindegyik kapufa alsó részét a homokba kell rögzíteni. A gólvonal és a háló hátsó része közötti távolság 1.5 m, a hálók hátsó oldala műanyag kötéllel van rögzítve a két hálótartó rúdhoz, a hálók alja kampókkal van rögzítve a homokba.

Cserezőna

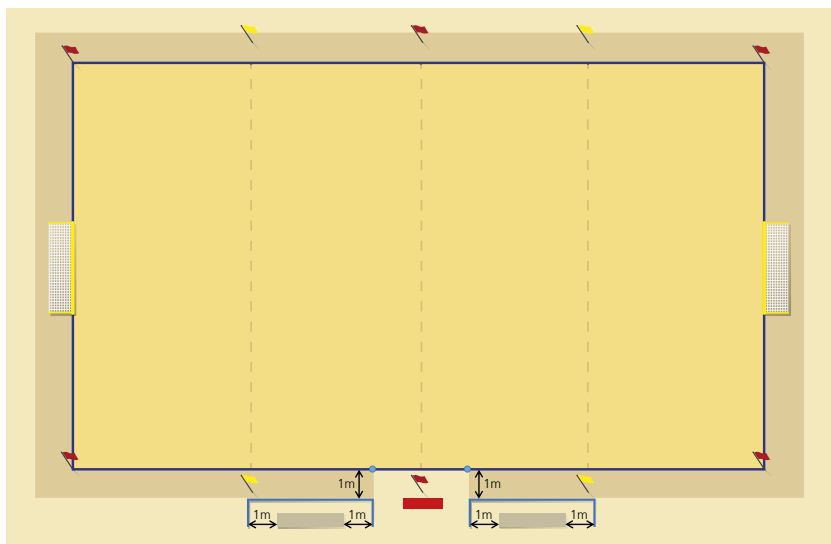
A cserezóna az oldalon, közvetlenül az időmérő asztal előtt található, amely a 3. szabályban leírt célok betartására szolgál.

- A cserezóna 5 m hosszúságú, 2,5 m mindkét irányban a képzeletbeli felezővonal és az oldalvonal találkozása között
- A csapatok cserepadjai az oldalvonal és a cserezóna mögött találhatóak
- Az időmérő asztal előtti területnek 2,5 m-re mindkét oldalon a képzeletbeli felezővonalnál szabadon kell lennie



Biztonság

A játéktér biztonsági zónának kell határolnia 1.5-2 m szélességben.



1. Döntvény

A technikai zónának meg kell felelnie azoknak a követelményeknek, amelyeket e szabálykönyv „A technikai zóna” című fejezete tartalmaz.

Tulajdonságok és méretek

A labda:

- gömbölyű
- bőrből, vagy más jóváhagyott anyagból készült
- kerülete 68cm-nél nem több és 70cm-nél nem kevesebb
- a mérkőzés kezdetén a súlya 440g-nál nem több és 400g-nál nem kevesebb
- levegőnyomása tengerszinten 0,4-0,6 atmoszféra (400 – 600 g/cm²) között van

Alkalmatlanná vált labda helyettesítése

Ha a labda a mérkőzés folyamán kipukkad vagy alkalmatlanná válik, a játékot meg kell állítani.

- A játékvezető indítsa újra a játékot labdajéttessel a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, a 3. számú játékvezetővel, aki segíti őt a helyes pozíció meghatározásában
- A játékot indítsa újra a rúgás megismétlésével, ha a labda kipukkad vagy alkalmatlanná válik szabadrúgás vagy a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgás elvégzésekor és nem érinti a kapufákat, a keresztlécet, vagy egy játékost, és szabálysértés nem történt

Ha a labda akkor pukkad ki, vagy válik alkalmatlanná, amikor nincs játékban (kezdőrúgásnál, kidobásnál, szöglerúgásnál, labdajetésnél, szabadrúgásnál, büntetőrúgásnál, vagy oldalrúgásnál/bedobásnál), a játék a strandlabdarúgás játékszabályainak megfelelően indul újra.

A labdaszedők és a 3. számú játékvezető tarthatnak tartalék labdákat a játéktér körül, hogy a játék gyorsan folytatódni tudjon.

Jelölések a labdán

A 2. szabályban meghatározott követelményeken kívül a FIFA és a kontinentális szövetségek hivatalos versenyein csak olyan labdák használhatók, amelyeken fel van tüntetve az alábbi megnevezések egyike:

- FIFA QUALITY ("FIFA Minőség")
- FIFA QUALITY PRO ("FIFA Minőség PRO")
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD („NEMZETKÖZI MÉRKŐZÉS SZABVÁNY")



A korábbi minőségjelzésekkel („FIFA Approved”, „FIFA Inspected”, „International Match Standard”) ellátott labdákat 2017 júliusáig lehet használni a fent említett versenyeken.

Ez a jelölés mutatja, hogy a labda szükséges ellenőrzése megtörtént, és hogy a 2. szabály minimális előírásain felül, megfelel a fenti kategóriáknak. Az egyes kategóriákhoz tartozó követelményeket az International F. A. Board-nak kell jóváhagynia. Az ellenőrzést végző intézeteket a FIFA hagyja jóvá.

A nemzeti szövetségek versenyének szabályai előírhatják a fenti jelzésű labdák használatát.

Hirdetés

A FIFA, a kontinentális szövetségek és a nemzeti szövetségek által szervezett versenyeken semmilyen hirdetés nem engedélyezett a labdán, kivéve a verseny emblémáját, a verseny szervezőjének emblémáját, és a gyártó hivatalos védjegyét. A versenyszabályok korlátozhatják az ilyen jelölések méretét és számát.

Játékosok

A játékban két csapat vesz részt, legfeljebb öt-öt játékosal, akik közül egy-egy a kapus. A mérkőzés nem kezdhető el csapatonként három játékosnál kevesebbel.

Ha valamelyik csapatnak háromnál kevesebb játékosa marad a játéktéren, akkor a mérkőzést be kell szüntetni.

Hivatalos versenyek

A FIFA, a kontinentális szövetségek és a nemzeti szövetségek égisze alatt játszott hivatalos versenyeken legfeljebb hét cserejátékos szerepeltethető. A versenyszabályoknak tartalmazniuk kell a benevezhető cserejátékosok számát, amely nem haladhatja meg a hetet.

A mérkőzés alatt korlátlan számú cserét lehet végrehajtani.

Egyéb mérkőzések

A nemzeti „A” csapatok mérkőzésein legfeljebb tíz cserejátékos szerepeltethető.

Az összes többi mérkőzésen ennél több cserejátékos szerepeltethető, feltéve, ha:

- a versenyszabályok nem tiltják
- a csapatok megállapodtak a cserejátékosok maximális számában
- a mérkőzés előtt közlik a játékvezetőkkel

Ha a játékvezetőket nem tájékoztatják, vagy a csapatok nem tudtak megegyezni a mérkőzés előtt, akkor legfeljebb tíz cserejátékos szerepeltethető.

Minden mérkőzésre vonatkozó rendelkezés

A játékosok és cserejátékosok nevét, függetlenül attól, hogy jelen vannak-e vagy sem, minden mérkőzésen meg kell adni a játékvezetőknek még a mérkőzés kezdete előtt. Azok a cserejátékosok, akiknek a neveit nem adták le a játékvezetőknek, nem vehetnek részt a mérkőzésen.

A csere végrehajtása

A csere egyaránt végrehajtható, akár játékban van a labda, akár játékon kívül. A következő feltételek betartása mellett helyettesíthető egy játékos egy cserejátékosal:

- A lecserélt játékos a cserezónán keresztül hagyja el a játékeret, kivéve a strandlabdarúgás játékszabályaiban meghatározott eseteket
- A cserejátékos akkor léphet a játéktérre, ha a lecserélt játékos elhagyta azt
- A cserejátékos a cserezónán keresztül léphet be a játéktérre
- A csere akkor van végrehajtva, amikor a cserejátékos a cserezónán keresztül belép a játéktérre, miután a megkülönböztető felsőt átadta a lecserélendő játékosnak, kivéve, ha az egy a strandlabdarúgás játékszabályaiban megengedett okból más helyen hagyja el a játékeret, mert ebben az esetben a 3. számú játékvezetőnek kell átadnia a megkülönböztető felsőt
- Attól a pillanattól a cserejátékos játékos, míg a lecserélt játékos cserejátékosává válik
- A lecserélt játékos a továbbiakban is részt vehet a játékban
- Minden cserejátékos a játékvezetők döntési jogkörébe tartozik, akár részt vesz a játékban, akár nem
- Ha egy játékrész büntetőrúgás vagy szabadrúgás elvégzése miatt meghosszabbításra kerül, akkor nincs csere, kivéve a védő csapat kapusát vagy a szabadrúgást végző játékost, aki sérülés miatt nem tudja elvégezni a rúgást
- Ha a labda játékban van, az időmérőeszközt nem kell megállítani, amikor a játékosok cserélnek

A kapus cseréje

- Bármelyik cserejátékos helyet cserélhet a kapussal anélkül, hogy erről tájékoztatná a játékvezetőket, vagy megvárna a játék megállítást
- Bármelyik játékos helyet cserélhet a kapussal
- Játékos csak a játék megállításkor cserélhet helyet a kapussal, ha a cserét annak megtörténte előtt bejelentik a játékvezetőknek
- A kapussal helyet cserélő játékosnak vagy cserejátékosnak olyan kapusmezt kell viselnie, amely a hátulján a saját mezszámával van ellátva

Szabálysértések és büntetések

Ha egy cserejátékos a játéktérre lép, mielőtt a lecserélt játékos elhagyta azt, vagy a csere végrehajtása során egy cserejátékos nem a cserezónán keresztül lép a játéktérre:

- a játékvezetők megállítják a játékot (bár nem azonnal, ha előnyszabály tudnak alkalmazni)
- a játékvezetők figyelmeztetik őt a csere végrehajtásának megsértéséért és felszólítják a játéktér elhagyására

Ha a játékvezetők megállították a játékot, akkor az az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra:

- arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda annak a csapatnak a térfelén volt, amelyik a szabálysértést elkövette (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a labda játékon kívül volt, a játék a strandlabdarúgás játékszabályainak megfelelően indul újra. Ha ez a cserejátékos vagy a csapata elkövet egy másik szabálysértést, akkor a játék „A strandlabdarúgás játékszabályainak értelmezése és útmutatások a játékvezetők részére” című fejezetben leírtaknak megfelelően indul újra (3. szabály).

Ha a csere végrehajtása során a lecserélendő játékos nem a cserezónán keresztül hagyja el a játéktérrel a strandlabdarúgás játékszabályaiban meg nem határozott okokból:

- a játékvezetők megállítják a játékot (bár nem azonnal, ha előnyszabály tudnak alkalmazni)
- a játékvezetők figyelmeztetik őt a csere végrehajtásának megsértéséért, miután utasították, hogy térjen vissza a játéktérre. Ha a cserejátékos már belépett a játéktérre, a játékvezetők először utasítsák, hogy hagyja el a játéktérrel, majd utasítsák a játékost, hogy térjen vissza a játéktérre, annak érdekében, hogy figyelmeztessék őt

Ha a játékvezetők megállították a játékot, akkor az az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra:

- arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

- a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda a annak a csapatnak a térfelén volt, amelyik a szabálysértést elkövette (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a labda játékon kívül volt, a játék a strandlabdarúgás játékszabályainak megfelelően indul újra.

Ennek a szabálynak minden más megsértésekor az érintett játékosokat figyelmeztetni kell (bár nem azonnal, ha előnyszabály alkalmazható).

Speciális esetekben a játék „A strandlabdarúgás játékszabályainak értelmezése és útmutatások a játékvezetők részére” című fejezetben leírtaknak megfelelően indul újra (3. szabály).

Játékosok és cserejátékosok kiállítása

Az a játékos, akit a kezdőrúgás előtt kiállítottak, csak a benevezett cserejátékosok egyikével pótolható.

Az a benevezett cserejátékos, akit akár a kezdőrúgás előtt, akár utána kiállítanak, nem pótolható.

Egy cserejátékos helyettesítheti a kiállított játékost és két perccel a kiállítást követően a játéktérre léphet, feltéve, hogy az időmérőtől vagy a 3. számú játékvezetőtől (a játékvezető asszisztensektől) erre engedélyt kapott, és a két perc letelte előtt nem született gól. Amennyiben gól született, akkor az alábbiak szerint kell eljárni:

- Ha öt játékos játszik négy ellen, és a nagyobb létszámú csapat ér el gólt, akkor a négy játékosal játszó csapat kiegészülhet öt főre
- Ha mindkét csapat három vagy négy fővel játszik és bármelyik csapat gólt ér el, akkor egyik csapat sem egészülhet ki
- Ha öt vagy négy játékos játszik három ellen, és a nagyobb létszámú csapat ér el gólt, akkor a három játékosal játszó csapat egy fővel kiegészülhet
- Ha a kisebb létszámú csapat ér el gólt, akkor a csapatok létszáma nem változik

Biztonság

A játékos nem használhat olyan felszerelést, és nem viselhet semmi olyat, ami veszélyes önmagára vagy egy másik játékosra nézve (beleértve mindenfajta ékszer is).

Alapfelszerelés

A játékos kötelező alapfelszerelésének a következő különálló tételeket kell tartalmaznia:

- mez vagy ing, ujjakkal – Ha a játékos alá öltözetet visel, annak a színe meg kell, hogy egyezzen a mez, vagy ing ujjának alapszínével.
- rövidnadrág – Ha a játékos alá nadrágot visel, annak a színe meg kell, hogy egyezzen a rövidnadrág alapszínével. A kapusnak hosszú nadrág viselése engedélyezett.

Cipő használata nem megengedett. Rugalmas kötés használata engedélyezett, feltéve, hogy nem fedi el teljesen a lábat, a bokákat, vagy a lábujjakat.

Színek

- A két csapatnak egymásétól, a játékvezetőkétől és a játékvezető asszisztensekétől is eltérő színeket kell viselniük
- A kapusoknak a többi játékosétól, a játékvezetőkétől és a játékvezető asszisztensekétől is eltérő színeket kell viselniük

Szabálysértések és büntetések

Ennek a szabálynak bármilyen megsértése esetén:

- nem kell megállítani a játékot
- a játékvezetők utasítsák a vétkes játékost a játéktér elhagyására, felszerelésének rendbehozatalára, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül, hacsak a játékos addigra nem hozta rendbe a felszerelését
- szerelése rendbehozatala céljából a játéktérrel leköldött játékosnak a játékvezetők vagy a 3. számú játékvezető engedélye nélkül nem szabad visszajönnie
- a játékvezetők közvetlenül vagy a 3. számú játékvezető segítségével ellenőrzik, hogy a játékos felszerelése rendben van-e, mielőtt engedélyezik, hogy visszatérjen a játéktérre
- a játékos, függetlenül attól, akár lecserélték, akár nem, azután térhet vissza a pályára, miután a játék újraindult, de csak akkor, ha a labda játékon kívül van újra

Azt a játékost, akinek e szabály megsértése miatt kellett elhagynia a játéktérrel, és nem cseréltek le, visszatér a játéktérre a játékvezetők, vagy a 3. számú játékvezető engedélye nélkül, figyelmeztetni kell.

A játék újraindítása

Ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni és megállítják a játékot a vétkes játékos figyelmeztetése miatt:

- a játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra
 - arról a helyről, ahol a labda a játék megállítása során volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövetett (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
 - a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda annak a csapatnak a térfelén volt, amelyik a szabálysértést elkövette (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Kötelező alapfelszerelés

A kötelező alapfelszerelésnek tilos bármilyen politikai, vallási vagy személyes jelmondatot, nyilatkozatot vagy képet tartalmaznia. Annak a játékosnak a csapatát, akinek kötelező alapfelszerelése bármilyen politikai, vallási vagy személyes jelmondatot, nyilatkozatot vagy képet tartalmaz, a verseny szervezője vagy a FIFA szankcionálja.

Alsóruházat

A játékosoknak nem szabad felfedniük az alsóruházatukat, amelyen politikai, vallási vagy személyes jelmondat, nyilatkozat vagy kép, illetve a gyártó logóján kívül más hirdetés látható.

Azt a játékost vagy csapatot, aki alsóruházatán politikai, vallási vagy személyes jelmondatot, nyilatkozatot vagy képet, illetve a gyártó logóján kívül más hirdetést fed fel, a verseny szervezője vagy a FIFA szankcionálja.

A játékvezetők hatásköre

Minden mérkőzést két játékvezető vezet (a játékvezető és a 2. számú játékvezető), akik teljes hatáskörrel szereznek érvényt a strandlabdarúgás játékszabályainak azon a mérkőzésen, amelyen működnek.

Jogok és kötelezettségek

A játékvezetők:

- érvényt szereznek a strandlabdarúgás játékszabályainak
- ahol vannak játékvezető asszisztensek, ott velük együttműködve vezetik a mérkőzést
- biztosítják, hogy a mérkőzésen használt valamennyi labda megfeleljen a 2. szabály követelményeinek
- biztosítják, hogy a játékosok felszerelése megfeleljen a 4. szabály követelményeinek
- feljegyzéseket készítenek a mérkőzésről
- belátásuk szerint megállítják a mérkőzést a strandlabdarúgás játékszabályainak bármely megsértésekor
- megállítják a mérkőzést bármely külső beavatkozás esetén
- megállítják a mérkőzést, ha véleményük szerint egy játékos súlyosan megsérült és biztosítják a játéktérrel történő eltávolítását. Egy sérült játékos csak a játék újraindítása után térhet vissza a játéktérre a játékvezető vagy a 3. számú játékvezető engedélyével
- engedik a mérkőzés folytatását, amíg a labda játékon kívülre nem kerül, ha véleményük szerint egy játékosnak csak enyhe sérülése van
- gondoskodnak arról, hogy minden olyan játékos elhagyja a játéktérrel, akinek vérző sérülése van. A játékos csak akkor térhet vissza, ha erre jelzést kapott a játékvezetőktől, akiknek közvetlenül vagy a 3. számú játékvezető segítségével meg kell győződnie arról, hogy a vérzés elállt
- továbbengedik a játékot, ha abból annak a csapatnak származik előnye, amelyik ellen szabálysértést követtek el, és büntetik az eredeti szabálysértést, ha a feltételezett előny nem valósul meg
- a súlyosabb szabálysértést büntetik, ha egy játékos azonos időpontban egynél több szabálysértést követ el
- a súlyosabb sportszerűtlenséget büntetik, ha egy játékos azonos időpontban egynél több sportszerűtlenséget követ el
- fegyelmező eszközzel élnek a figyelmeztetendő és a kiállítandó szabálysértésekben vétkes játékosokkal szemben. Ezt nem kell azonnal megtenniük, de akkor már kötelező, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül
- fellépnek a nem felelősségteljes módon viselkedő csapatvezetőkkel szemben, és belátásuk szerint elküldhetik őket a technikai zónából és a játéktér környékéről
- biztosítják, hogy jogosulatlan személy ne léphessen a játéktérre

- jelzik a mérkőzés újraindítását, miután az megszakadt
- „A játékvezető és a játékvezető asszisztens jelzései” című fejezetben leírt jelzéseket használják
- amikor szükséges, akkor „A strandlabdarúgás játékszabályainak értelmezése és útmutatások a játékvezetők részére” című fejezet (5. szabály – A játékvezetők) „Helyezkedés, amikor a labda játékban van” részében leírtaknak megfelelően helyezkednek a játéktéren
- a mérkőzésről az illetékes szövetség számára jelentést készítenek, amelyben információt adnak a játékosok és/vagy csapatvezetők elleni összes fegyelmezési szankcióról és bármely más incidensről, amely a mérkőzés előtt, alatt vagy után történik

A játékvezető:

- ellátja az időmérő és a 3. számú játékvezető feladatait, amennyiben játékvezető asszisztensek nincsenek jelen a mérkőzésen
- belátása szerint felfüggeszti vagy beszünteti a mérkőzést a strandlabdarúgás játékszabályainak bármely megsértése esetén
- belátása szerint felfüggeszti vagy beszünteti a mérkőzést bármely külső beavatkozás esetén

A 2. számú játékvezető:

- helyettesíti a játékvezetőt annak sérülése vagy akadályoztatása esetén

A játékvezetők döntései

A játékvezetőknek a játékkal kapcsolatos tényekre vonatkozó döntései – beleértve bármely gól érvényességét és a mérkőzés eredményét – véglegesek.

A játékvezetők csak akkor változtathatják meg egy döntésüket, ha felismerik, hogy tévedtek, vagy ha belátásuk szerint elfogadják bármely játékvezető asszisztens ez irányú közlését. Ezt azonban csak addig tehetik meg, amíg a játék újra nem indult, vagy be nem szüntették a mérkőzést.

Ha a játékvezető és a 2. számú játékvezető ellentétesen íté meg egy szabálysértést, akkor a játékvezető ítéletének kell érvényesülnie.

Illetéktelen beavatkozás vagy helytelen magatartás esetén a játékvezető mentse fel a 2. számú játékvezetőt vagy a játékvezető asszisztenseket feladataik alól, gondoskodjon a helyettesítésükről, és készítsen jelentést az illetékes szövetségnek.

A játékvezetők felelőssége

A játékvezetők (ideértve a játékvezető asszisztenseket is) nem vonhatók felelősségre:

- játékos, vezető vagy néző semmiféle sérüléséért
- tulajdonban esett semmiféle kárért
- bármely személy, egyesület, vállalat, szövetség vagy más intézmény semmiféle veszteségéért, amely tényleges vagy feltételezett következménye a strandlabdarúgás játékszabályai értelmében hozott vagy a mérkőzés megtartásával, lejátszásával, illetve vezetésével kapcsolatos játékvezetői döntésnek

Ilyen döntés lehet:

- annak megítélése, hogy a játéktér és környezetének állapota, vagy az időjárási körülmények lehetővé teszik-e a mérkőzés lejátszását
- a mérkőzés bármilyen okból történő beszüntetése
- a mérkőzés ideje alatt annak megállapítása, hogy a játéktér felszerelése és a labda alkalmasak-e
- a mérkőzés megállítása vagy továbbengedése a nézők beavatkozása vagy a nézőtérén előforduló bármely probléma esetén
- a játék megállítása vagy továbbengedése, hogy lehetővé váljon egy sérült játékos eltávolítása a játékterről ápolás céljából
- annak elrendelése, hogy egy sérült játékost távolítsanak el a játékterről ápolás céljából
- annak engedélyezése vagy megtiltása, hogy egy játékos valamilyen ruházatot vagy felszerelést viseljen
- annak engedélyezése vagy megtiltása, hogy bármely személy (ideértve a csapatvezetőket, a létesítmény személyzetét, a biztonsági erőket, a fényképezőket és a média egyéb képviselőit) tartózkodjon a játéktér közelében (amennyiben ez a játékvezető fennhatósága alá tartozik)
- bármely más, a strandlabdarúgás játékszabályaival vagy a játékvezetők azon kötelességeivel összhangban hozott döntés, amely az adott mérkőzésen a FIFA, a kontinentális szövetség, a nemzeti szövetség vagy a verseny szabályzataiból rájuk hárul

Nemzetközi mérkőzések

Nemzetközi mérkőzéseken 2. számú játékvezető működése kötelező.

Tartalék játékvezető asszisztens

Olyan tornákon és versenyeken, amelyeken tartalék játékvezető asszisztens is működik, szerepét és kötelezettségeit azoknak az útmutatásoknak megfelelően kell meghatározni, melyeket ez a kiadvány tartalmaz.

A játékvezető asszisztensek hatásköre

Két játékvezető asszisztens működhet egy mérkőzésen (a 3. számú játékvezető és az időmérő), akiknek a strandlabdarúgás játékszabályaival összhangban kell végezniük feladataikat. A mérkőzés alatt, a játéktéren kívül, a képzeletbeli felezővonal szintjében, a cserezónával azonos oldalon kell elhelyezkedniük. Az időmérő az időmérő asztalnál ül, míg a 3. számú játékvezető ülve és állva is végezheti a feladatait.

Az időmérő és a 3. számú játékvezető számára megfelelő időmérőeszközt kell biztosítani a mérkőzést rendező szövetségnek vagy egyesületnek.

A játékvezető asszisztensek számára, feladataik megfelelő ellátása érdekében, időmérő asztalt kell biztosítani.

Jogok és kötelezettségek

A 3. számú játékvezető:

- segíti a játékvezetőket és az időmérőt
- feljegyzéseket készít a játékban résztvevő játékosokról
- a játékvezetők kérésére ellenőrzi a labdák cseréjét
- ellenőrzi a cserejátékosok felszerelését, mielőtt azok a játéktérre lépnek
- biztosítja, hogy a csereket szabályosan végzik-e el, a játékvezetőkétől különböző sípszóval vagy más akusztikus jel használatával jelzi, ha szabálysértést követnek el a csere során és előnyszabály nem alkalmazható
- feljegyzi a góllövők mezszámait
- feljegyzi a figyelmeztetett vagy kiállított játékosok nevét és mezszámát
- mindkét csapat vezetőjének átad egy-egy lapot, amely mutatja, hogy egy cserejátékos mikor léphet pályára a kiállított játékos helyett
- ellenőrzi azt a játékost, aki a szerelése rendbehozatala céljából elhagyta a játéktér
- ellenőrzi azt a játékost, aki bármilyen sérülés miatt elhagyta a játéktér
- jelzi a játékvezetőknek, ha nyilvánvaló hibát követtek el a játékosok figyelmeztetésével vagy kiállításával kapcsolatban, vagy erőszakos cselekedet történt a játékvezetők látószögén kívül. A játékkal kapcsolatos döntéseket azonban ilyen esetekben is a játékvezetők hozzák meg

FIFA®

For the Game. For the World.

**A CSEREJÁTÉKOS AKKOR LÉPHET
A JÁTÉKTÉRRE, AMIKOR AZ IDŐMÉRŐ
SZERKEZETEN ... PERC ÉS
... MÁSODPERC VAN A(Z)
... JÁTÉKRÉSZBEN**

- ellenőrzi azt a játékost, aki a szerelése rendbehozatala céljából elhagyta a játéktér
- ellenőrzi azt a játékost, aki bármilyen sérülés miatt elhagyta a játéktér
- jelzi a játékvezetőknek, ha nyilvánvaló hibát követtek el a játékosok figyelmeztetésével vagy kiállításával kapcsolatban, vagy erőszakos cselekedet történt a játékvezetők látószögén kívül. A játékkal kapcsolatos döntéseket azonban ilyen esetekben is a játékvezetők hozzák meg

- ha vannak, akkor ellenőrzi a technikai zónában és a kispadon elhelyezkedő személyek magatartását és tájékoztatja a játékvezetőket, ha valaki nem tanúsít megfelelő viselkedést
- feljegyzéseket készít a külső beavatkozások miatt történő játékmegállításokról és azok kiváltó okairól
- az egyik játékvezetővel felügyeli a szabályos kezdőrúgások végrehajtását
- az egyik játékvezetővel felügyeli a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról végrehajtott szabadrúgásokat
- információt nyújt a mérkőzéssel kapcsolatos bármely más kérdésben
- helyettesíti a 2. számú játékvezetőt a játékvezető vagy a 2. számú játékvezető sérülése vagy akadályoztatása esetén

Az időmérő biztosítja, hogy a mérkőzés játékidéje a 7. szabály előírásainak megfelelően legyen mérve:

- elindítja az időmérőeszközt a kezdőrúgás szabályos elvégzésekor
- megállítja az időmérőeszközt, ha gólt értek el, büntetőrúgást vagy szabadrúgást ítélték, vagy azt követően, hogy egy játékos megsérült
- megállítja az időmérőeszközt, amikor a játékvezetők jelzik
- újraindítja az időmérőeszközt kezdőrúgás, egy szabadrúgás vagy egy büntetőrúgás elvégzésekor, vagy azt követően, hogy a játék újra indul, mert a játékvezetők jelzésére megállította az időmérőeszközt, vagy sérülés miatt kérték a játékvezetők az időmérőeszköz megállítását
- amennyiben van eredményjelző, azon jelzi a gólokat és a játékrészeket
- méri a játékosok kétperces kiállításának időtartamát
- feljegyzi a figyelmeztetett vagy kiállított játékosok nevét és megszámát
- a játékvezetőkétől különböző sípszóval vagy más akusztikus jel használatával jelzi az első, a második és harmadik játékrész, és ha van, a hosszabbítás időtartamának végét
- 3. számú játékvezető hiányában ellátja annak speciális feladatait
- információt nyújt a mérkőzéssel kapcsolatos bármely más kérdésben

Nemzetközi mérkőzések

Nemzetközi mérkőzéseken 3. számú játékvezető és időmérő jelenléte kötelező.

Nemzetközi mérkőzéseken csak olyan időmérőeszköz használható, amely minden szükséges funkció ellátására alkalmas (pontos időmérés, egy időben négy kétperces kiállítás párhuzamos mérése).

Játékrészek

A mérkőzés három egyenlő 12 perces játékrészből áll, hacsak a játékvezető és a két csapat kölcsönösen másként nem egyezik meg. Bármely megegyezésnek, amely a játékrészek időtartamának megváltoztatására irányul, a játék megkezdése előtt kell megtörténnie, és alkalmazkodnia kell a versenyszabályokhoz.

A játékrészek befejezése

Az időmérő akusztikus jel használatával jelzi mindegyik 12 perces játékrész végét. Az időmérő akusztikus jelzését követően az egyik játékvezető síp használatával jelzi a játékrész vagy a mérkőzés végét, nem feledkezve meg, hogyha egy szabadrúgást vagy büntetőrúgást kell elvégezni vagy megismételni, a kérdéses játékrész meghosszabbításra kerül addig, ameddig a rúgást elvégzik.

Ha a labdát megjátszották az egyik kapu felé, akkor a játékvezetőknek meg kell várniuk a rúgás kimenetelét, mielőtt az időmérő megszólaltatja az akusztikus jelet. A mérkőzésnek vagy játékrésznek vége, amikor:

- a labda közvetlenül az ellenfél kapujába jut és gólt érnek el; ha a labda a saját kapuba jut és öngólt érnek el, kivéve, ha a gólt közvetlenül egy szabadrúgásból, egy oldalrúgásból/bedobásból, egy kidobásból vagy egy szögletrúgásból érik el
- a labda elhagyja a játéktér határvonalait
- a labda érinti a védő csapat kapusát vagy egy másik játékosát, a kapufákat, a keresztlécet vagy a homokot, áthalad a kapuvonalon és gólt érnek/nem érnek el
- a labda érinti annak a csapatnak bármely játékosát, amelyik megjátszotta a labdát, mielőtt a labda az ellenfél csapat kapujába jut, ez esetben a gól nem érvényes
- a labda érinti annak a csapatnak bármely játékosát, amelyik megjátszotta a labdát, mielőtt a labda a saját kapujába jut, ez esetben a gól érvényes
- nem történik olyan szabálysértés, amelyet szabadrúgással vagy büntetőrúgással kell büntetni, vagy ami miatt egy szabadrúgást vagy büntetőrúgást meg kell ismételni, kivéve, ha gólt érnek el vagy lehetővé vált alkalmazni az előnyszabályt

Ha az időmérő akusztikus jelzése és a játékvezető sípja közötti időszakban elkövetnek egy szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő szabálysértést, a játékrésznek vége, ha:

- a labdát nem rúgják közvetlenül az ellenfél kapujába
- a labda közvetlenül az ellenfél kapujába jut és gólt érnek el
- a labda elhagyja a játéktér határvonalait
- a labda érinti az egyik vagy mindkét kapufát, a keresztlécet, a védő csapat kapusát vagy egy másik játékosát, vagy ezek együttes kombinációját és gólt érnek/nem érnek el
- nem történik olyan szabálysértés, amelyet szabadrúgással vagy büntetőrúgással kell büntetni, vagy ami miatt egy szabadrúgást vagy büntetőrúgást meg kell ismételni, kivéve, ha gólt érnek el vagy lehetővé vált alkalmazni az előnyszabályt

Játékrészek közötti szünet

A játékrészek között a játékosoknak joguk van a szünethez.

A játékrészek közötti szünet nem haladhatja meg a 3 percet.

A játékrészek közötti szünet időtartamát csak a játékvezető hozzájárulásával lehet megváltoztatni.

Beszüntetett mérkőzés

A beszüntetett mérkőzést újra kell játszani, hacsak a versenyszabályok másként nem rendelkeznek.

Előkészítés

Pénzfeldobás során, amelyik csapat a sorsoláson nyer, az eldönti, hogy az első játékrészben melyik kapura támadjon.

A másik csapat végzi el a mérkőzés kezdőrúgását.

Az első játékrész kezdőrúgása előtti pénzfeldobáson győztes csapat végzi el a második játékrész kezdőrúgását.

A mérkőzés második játékrészére a csapatok térfelet cserélnek, és a másik kapura támadnak.

A harmadik játékrész előtt ismét pénzfeldobást kell végezni, és amelyik csapat a sorsoláson nyer, eldönti, hogy a harmadik játékrészben melyik irányba támad, vagy elvégzi a kezdőrúgást.

Ha hosszabbításra kerül sor, akkor a hosszabbítás játékrészének kezdőrúgását az a csapat végzi, amelyik a harmadik játékrészben nem kezdett; a csapatok térfelet cserélnek, és a másik kapura támadnak.

Kezdőrúgás

A kezdőrúgás a játék kezdetének vagy újraindításának egyik módja:

- a mérkőzés kezdetén
- miután gólt értek el
- a második és harmadik játékrész kezdetén
- esetleges hosszabbítás kezdetén

Kezdőrúgásból közvetlenül nem érhető el gól.

Végrehajtás

- minden játékosnak a saját térfelén kell tartózkodnia
- a kezdőrúgást végző csapat ellenfelének játékosai legalább 5 m-re vannak a labdától, amíg az játékba nem kerül
- a labdának mozdulatlanul kell a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján állnia
- a játékvezető az oldalvonal menti pozícióból a csapatok cserepadjaival ellentétes oldalon ad jelet a kezdőrúgásra

- A labda akkor van játékban, ha elrúgták és előre elmozdul, vagy ha hátrafelé megjátszották és a kezdőrúgást végző játékos csapattársa azt a levegőben előre elrúgja, mielőtt a labda a homokot érinti.

Ha az egyik csapat gólt ér el, és a játékrész nem ért véget, akkor a kezdőrúgás az ellenfelet illeti meg.

Szabálysértések és büntetések

Ha a kezdőrúgást végző játékos a játékban lévő labdát ismét érinti (nem kézzel), mielőtt az más játékost érintett volna és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és indítsák újra szabadrúgással az ellenfél javára:

- arról a helyről, ahol a szabálysértést elkövették, feltéve, hogy ez az ellenfél térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda annak a csapatnak a térfelén volt, amelyik a szabálysértést elkövette (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a kezdőrúgást végző játékos a játékban lévő labdát ismét érinti (nem kézzel), mielőtt az más játékost érintett volna és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és indítsák újra szabadrúgással az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálysértést elkövették (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye).

Abban az esetben, ha bármilyen módon megsértik a kezdőrúgás végrehajtását, a kezdőrúgást meg kell ismételni amennyiben előnyszabály nem alkalmazható.

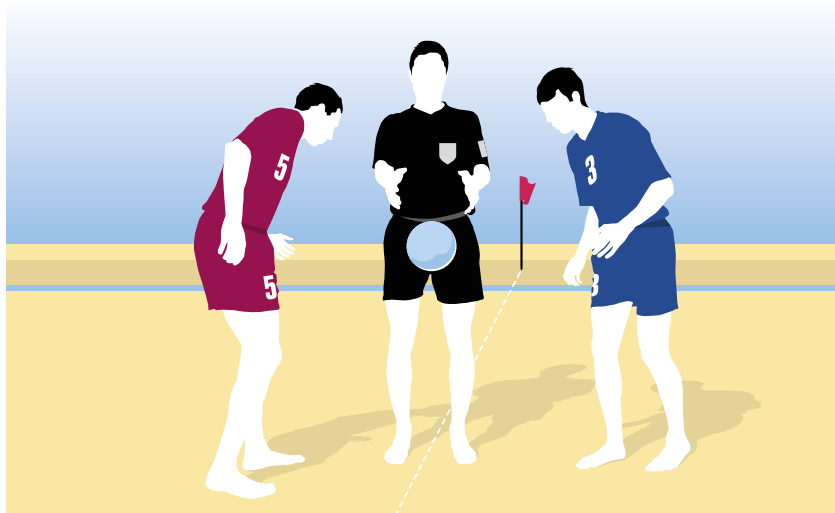
Labdaejtés

Ha a labda játékban van, és a játékvezetők időlegesen meg kívánják állítani a játékot a strandlabdarúgás játékszabályaiban más helyén nem említett okból, akkor a mérkőzés labdaejtéssel indul újra. A mérkőzés szintén labdaejtéssel indul újra, amikor a strandlabdarúgás játékszabályai ezt írják elő.

Végrehajtás

Az egyik játékvezető leejti a labdát a homokra képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig, segíti őt a helyes pozíció meghatározásában.

A játék akkor indul újra, amikor a labda a homokot érinti.



Szabálysértések és büntetések

A labdaejtést meg kell ismételni:

- ha egy játékos érinti a labdát, mielőtt az homokot ér
- ha a labda a homokot érés után elhagyja a játékteret anélkül, hogy bármely játékos érintette volna
- ha bármilyen szabálysértés történik, mielőtt a labda a homokot érinti

Ha egy játékos közvetlenül valamelyik kapu irányába rúgja a labdát, miután az homokot ért és a labda közvetlenül:

- az ellenfél kapujába jut, akkor a játékvezetők ítélnének kidobást
- a saját csapata kapujába jut, akkor a játékvezetők ítélnének szögletlúgást az ellenfél csapat javára

Ha egy játékos többszöri érintést követően valamelyik kapu irányába rúgja a labdát, miután az homokot ért és a labda valamelyik kapuba jut, akkor a játékvezetők ítélnének gólt.

A labda játékon kívül

A labda játékon kívül van, ha:

- akár a földön, akár a levegőben teljes terjedelmével áthaladt a kapu- vagy az oldalvonalon
- a játékvezetők megállítják a játékot
- a mennyezetet érinti, ha van

A labda játékban

A labda minden más esetben játékban van, akkor is, ha:

- az egyik kapufáról, a keresztlécről, vagy a szögletzászlóról visszapattanva a játéktéren marad
- a játéktéren tartózkodó játékvezetőről lepattan

Fedett játéktér

A mennyezet minimális magassága 4 m, és azt a versenyszabályokban kell meghatározni.

Ha a labda a mennyezetet érinti, amikor játékban van, akkor a játékot a labdát utoljára érintő csapat ellenfelének kell oldalrúgással/bedobással újraindítania. Az oldalrúgást/bedobást az oldalvonal azon pontjáról kell elvégezni, amelyik a legközelebb volt ahhoz a helyhez, ahol a labda érintette a mennyezetet (lásd 15. szabály: Az oldalrúgás, a bedobás).

Gól elérése

Gól akkor van, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon a kapufák között és a keresztléc alatt, feltéve, hogy a gólt elérő csapat előzően nem sértette meg a strandlabdarúgás játékszabályait.

A gól érvénytelen, ha a labdát a támadó csapat kapusa a saját büntetőterületén belülről dobta vagy szándékosan ütötte a kezével vagy a karjával az ellenfél kapujába, és utoljára ő érintette vagy játszott a labdát. A mérkőzés az ellenfél csapata javára megítélt kidobással indul újra.

Ha egy gól elérését követően, de még a játék újraindítása előtt a játékvezetők észlelik, hogy a gólt elérő csapat a megengedettnél eggyel több játékosal játszott vagy szabálytalanul hajtott végre egy cserét, akkor érvényteleníteniük kell a gólt. A játék a szabálytalankodó játékos ellenfele javára megítélt szabadrúgással indul újra a képzeletbeli büntetőpontról (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Ha a kezdőrúgást már elvégezték, akkor a játékvezetőknek a 3. szabály alapján intézkedniük kell a vétkes játékosal szemben, de a gól érvényben marad. A játékvezetőknek jelenteniük kell az esetet az illetékes szövetségnek.

Ha a gólt a másik csapat szerezte, akkor azt a játékvezetőknek meg kell adniuk és a 3. szabály rendelkezéseinek megfelelően intézkedniük kell a szabálytalankodó játékos ellen.

Győztes csapat

Az a csapat a győztes, amely több gólt ért el a mérkőzésen. A mérkőzés döntetlen, ha mindkét csapat egyenlő számú gólt ért el vagy nem esik gól.

Versenyszabályok

Abban az esetben, ha a versenyszabályok megkövetelik, hogy győztes kell hirdetni, miután egy mérkőzés vagy egy otthoni és idegenbeli párharc döntetlenre végződött, akkor a győztes csapat meghatározására kizárólag a következő eljárások engedélyezettek:

- idegenben szerzett gólok szabálya
- hosszabbítás
- büntetőpontról végzett rúgások

Abban az esetben, ha a mérkőzés egy bajnoki mérkőzés, úgy pontok adhatók a következők szerint:

- győztes a harmadik játékrész végén: három pont a győztes csapatnak
- győztes hosszabbítás végén: kettő pont a győztes csapatnak
- győztes a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgásokat követően: egy pont a győztes csapatnak

Ezek az eljárások e kiadvány „Egy mérkőzés vagy egy otthoni és idegenbeli párharc győztesét meghatározó eljárások” című fejezetében vannak leírva.

A strandlabdarúgásban nincs les.

A szabálytalanságok és a sportszerütlenségek a strandlabdarúgás játékszabályainak olyan szabálysértései, amelyek büntetése a következő:

Szabálytalanságok

A szabálytalanságok szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendők.

Szabadrúgással büntetendő szabálytalanságok

Szabadrúgás jár az ellenfél javára, ha egy játékos elköveti a következő szabálysértések valamelyikét, a játékvezetők megítélése szerint gondatlannul, felelőtlenül vagy túlzott mértékű erőbevetéssel:

- megrúgja vagy megkísérli megrúgni az ellenfelet
- elgáncsolja az ellenfelet
- nekiugrik az ellenfélnek
- testtel támadja az ellenfelet
- megüti vagy megkísérli megütni az ellenfelet
- ellöki az ellenfelet
- lábbal támadja az ellenfelet

Szabadrúgás jár az ellenfél javára akkor is, ha egy játékos elköveti a következő szabálysértések valamelyikét:

- az ellenfelet visszatartja vagy megakadályozza az ollózó, vagy fej fölötti rúgásának végrehajtását
- az ellenfelet leköpi vagy szándékosan homokkal megdobja
- szándékosan kézzel érinti a labdát (kivéve a saját büntetőterületén belül tartózkodó kapust)

A szabadrúgást arról a helyről kell elvégezni, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye).

Büntetőrúgással büntetendő szabálytalanságok

Büntetőrúgás jár, ha a felsorolt tíz szabálysértés valamelyikét egy játékos a saját büntetőterületén követi el, tekintet nélkül a labda helyzetére, feltéve, hogy a labda játékban van.

Büntetőrúgást kell ítélni akkor is, ha egy játékos érinti a saját büntetőterületén belül a labdát az ellenfél által elrúgott szabadrúgás során, a szabadrúgás helye és a szögletászlók által határolt területen azelőtt, hogy a labda érintette a kapufákat, keresztlécet, a kapust, vagy a homokot.

Szabadrúgással büntetendő szabálytalanságok a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról vagy a szabálysértés helyéről

a) Szabadrúgás a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról

Szabadrúgás jár az ellenfél javára a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha:

- az egyik csapat, amikor a labda játékban van, négy (4) másodpercnél tovább birtokolja a labdát saját büntetőterületén belül
- a kapus, miután saját büntetőterületén belül kézzel megjátsszotta a csapattársától hazajátszott labdát, a saját büntetőterületén belül ismét szándékosan érinti kezével vagy karjával a csapattársa által bármely testrészszel hazajátszott labdát anélkül, hogy a két érintés között az ellenfél érintette volna
- a kapus a játékban lévő labdát kezéből elengedve levegőben kirúgja, mielőtt az érinti a homokot
- a kapus a büntetőterületen kívül megjátssza a labdát, majd visszatér a büntetőterületen belülre, és ismét megjátssza vagy érinti a labdát bármely testrészszel
- a kapus a labdát korábbi birtoklása után a saját büntetőterületén belül ismét kézzel érinti, mielőtt azt más játékos érintette volna
- egy játékos veszélyesen játszik a saját térfelén
- egy játékos szándékosan akadályozza az ellenfél mozgását a saját térfelén
- egy játékos a saját térfelén csapattársával szemben elköveti azon tíz szabálysértés valamelyikét (kivéve a szándékos kezezés), amely az ellenféllel szemben elkövetve szabadrúgással büntetendő
- egy játékos bármilyen más, a 12. szabályban előzőleg nem említett szabálytalanságot követ el a saját térfelén, amelynél a játékot meg kell állítani figyelmeztetés vagy kiállítás céljából

b) Szabadrúgás a szabálysértés helyéről

Szabadrúgás jár az ellenfél javára a szabálysértés helyéről (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye), ha:

- egy játékos veszélyesen játszik az ellenfél térfelén
- egy játékos szándékosan akadályozza az ellenfél mozgását az ellenfél térfelén
- egy játékos gátolja a kapust abban, hogy a kezében tartott labdától megszabaduljon, miközben a kapus a saját büntetőterületen belül tartózkodik, és a labda játékban van
- egy játékos az ellenfél térfelén csapattársával szemben elköveti azon tíz szabálysértés valamelyikét (kivéve a szándékos kezezés), amely az ellenféllel szemben elkövetve szabadrúgással büntetendő
- egy játékos bármilyen más, a 12. szabályban előzőleg nem említett szabálysértést követ el az ellenfél térfelén, amelynek a játékot meg kell állítani egy játékos figyelmeztetése vagy kiállítása céljából

Sportszerűtlenség

A sportszerűtlenség figyelmeztetéssel vagy kiállítással büntetendő.

Fegyelmezési szankciók

A sárga lapot annak a közlésére használják, hogy egy játékos vagy cserejátékos figyelmeztetésben részesült.

A piros lapot annak a közlésére használják, hogy egy játékost vagy cserejátékost kiállítottak.

Piros és sárga lap csak játékosnak vagy cserejátékosnak mutatható fel. A megfelelő lapot nyilvánosan kell felmutatni, csak a játéktéren, ha már a mérkőzés elkezdődött. Más esetekben a játékvezetőknek szóban kell tájékoztatniuk a játékosokat és a csapatvezetőket a meghozott fegyelmezési szankciókról.

A játékvezetőknek attól a pillanattól van joguk a fegyelmezési szankciók alkalmazására, amikor a mérkőzés előtt belépnek a játéktér helyiségébe, egészen addig, amíg elhagyják azt.

Az a játékos, aki, akár a játéktéren akár azon kívül, figyelmeztetést vagy kiállítást maga után vonó szabálysértést követ el ellenféllel, csapattárral, a játékvezetőkkel vagy bármely más személlyel szemben, az a szabálysértés természetének megfelelően büntetendő.

Figyelmeztetéssel járó szabálysértések

Figyelmeztetés jár annak a játékosnak, aki elköveti a következő hét szabálysértés valamelyikét:

- sportszerűtlen magatartás
- szavakkal vagy mozdulatokkal tiltakozik
- a strandlabdarúgás játékszabályainak sorozatos megsértése
- a játék újraindításának szándékos késleltetése
- az előírt távolság be nem tartása szögletűgásnál, kezdőűgásnál, oldalűgásnál/bedobásnál vagy szabadűgásnál (ellenfelek)
- belépés vagy visszatérés a játéktérre a játékvezetők engedélye nélkül, és a csere végrehajtásának megsértése
- a játéktér szándékos elhagyása a játékvezetők engedélye nélkül

Figyelmeztetés jár annak a cserejátékosnak, aki elköveti a következő négy szabálytalanság valamelyikét:

- sportszerűtlen magatartás
- szavakkal vagy mozdulatokkal tiltakozik
- a játék újraindításának szándékos késleltetése
- játéktérre lépés a csere végrehajtásának megsértésével

Kiállítással járó szabálysértések

Kiállítandó az a játékos és cserejátékos, aki elköveti a következő nyolc szabálysértés valamelyikét:

- súlyos szabálytalanság
- erőszakos cselekedet
- szándékosan homok dobása vagy leköpeése az ellenfél vagy bármely más személynek
- az ellenfél meggátolása gól elérésében vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőség megsemmisítése a labda szándékos kezezésével (ez nem vonatkozik a saját büntetőterületén lévő kapusra)
- a kapura törő ellenfél nyilvánvaló gólszerzési lehetőségének megsemmisítése szabadűgást vagy büntetőűgást maga után vonó szabálysértéssel
- érinti a saját büntetőterületén belül a labdát az ellenfél által elrűgott szabadűgás során, a szabadűgás helye és a szögletzászlók által határolt területen azelőtt, hogy a labda érintette a kapufákat, keresztlécet, a kapust, vagy a homokot
- goromba, durva vagy sértő kifejezések, illetve mozdulatok használata
- ugyanazon a mérkőzésen egy második figyelmeztetés begűjtése

Kiállítandó az a cserejátékos, aki gólt, vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget semmisít meg.

A kiállított játékosnak és cserejátékosnak el kell hagynia a játéktér környékét és a technikai zónát.

Döntvények

1.

Azt a lábbal való támadást, amely veszélyezteti az ellenfél biztonságát, súlyos szabálytalanságként kell szankcionálni.

2.

Amikor büntetnek egy játékost, aki megakadályozza ellenfele ollózó, vagy fej fölötti rúgásának végrehajtását, a játékvezetőknek a következő körülményeket kell figyelembe venniük:

- Ha a labdát birtokló játékost, aki ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozdulatsort hajt végre és egy ellenfele érinti őt, szabadrúgást vagy büntetőrúgást kell ítélni az ellenfele ellen
- Ha a labdát birtokló játékost, aki ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozdulatsort hajt végre és egy ellenfele érinti vagy megjártssza a labdát, szabadrúgást vagy büntetőrúgást kell ítélni az ellenfele ellen
- Ha a labdát birtokló játékost, aki ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozdulatsort hajt végre és egy ellenfele érinti vagy megjártssza a labdát, aminek eredményeképpen az ollózó játékos eltalálja ellenfelét, a játékvezetők ne büntessék az ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozdulatsort végrehajtó játékost, hanem büntessék azt a játékost, aki megakadályozta illetve megkísérelte megakadályozni a rúgás végrehajtását
- Ha a játékos, aki nem birtokolja a labdát, ollózó vagy fej fölötti rúgó mozdulatsort hajt végre, és az ellenfél érinti vagy megjártssza a labdát, akkor az ellenfél nem követ el szabálysértést
- Ha a játékos, aki nem birtokolja a labdát, ollózó vagy fej fölötti rúgó mozdulatsort hajt végre és eltalálja egy ellenfelét, akkor őt a szabálysértésnek megfelelően kell büntetni
- Egy játékos akkor tekinthető úgy, hogy birtokolja a labdát, ha miután irányította bármely testrészével, kivéve a kezeket vagy karokat

3.

Egy játékos védekezés céljából az ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozdulatsor végrehajtásakor csak függőlegesen ugorhat, feltéve, hogy nem érinti a rúgást végrehajtó játékost.

4.

Bármilyen szimulálást a játéktéren, aminek célja, hogy megtévessze a játékvezetőket, sportszerűtlen magatartásként kell büntetni.

5.

A labda elrúgását vagy annak időhúzás céljából testtel történő szándékos akadályozását, vagy az ellenfél akadályozását a labda megjátszásában, veszélyes játékként kell szankcionálni. A játékvezetők állítsák meg a játékot, ha előnyszabály nem alkalmazható és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél javára a szabálysértés helyéről, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye).

6.

A játékost, aki a gól ünneplése közben leveszi a mezét, sportszerűtlen magatartásért sárga lapos figyelmeztetésben kell részesíteni.

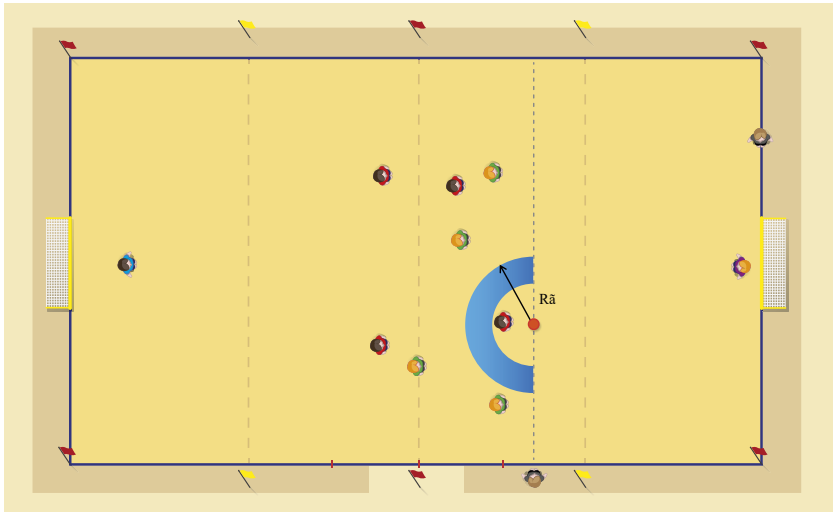
Szabadrúgások

A szabadrúgásokat a következő eljárás szerint kell végrehajtani:

- a játékosok nem formálhatnak sorfalat
- az a játékos végzi a rúgást, aki ellen szabálytalankodtak, kivéve, ha súlyosan megsérült, ebben az esetben a cseréje végzi el
- a labda mozdulatlanul áll a rúgás előtt és a rúgó játékos nem érintheti másodszor, mielőtt azt más játékos érintette volna
- meg kell hosszabbítani az időt a szabadrúgás végrehajtására a játékrészek vagy a hosszabbítás végén
- ha a szabadrúgást a csapat a saját büntetőterületén belülről végzi el, a labda akkor kerül játékba, ha közvetlenül a büntetőterületen kívülre rúgták
- ha a szabadrúgást a játékos közvetlenül a saját kapujába rúgja, szögletűrúgást kell ítélni az ellenfél javára
- ha a szabadrúgást a játékos közvetlenül az ellenfél kapujába rúgja, gólt kell ítélni

A szabadrúgás helye

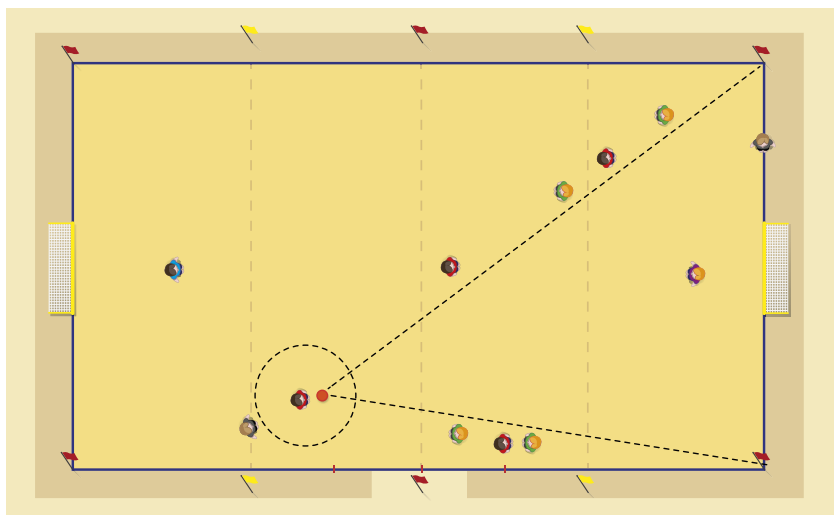
a) Szabadrúgás az ellenfél térfeléről



Ha a szabadrúgást a szabálysértés elkövető csapat térfeléről végzik el, minden játékos helyzete, kivéve a védő kapust és a rúgást végző játékost:

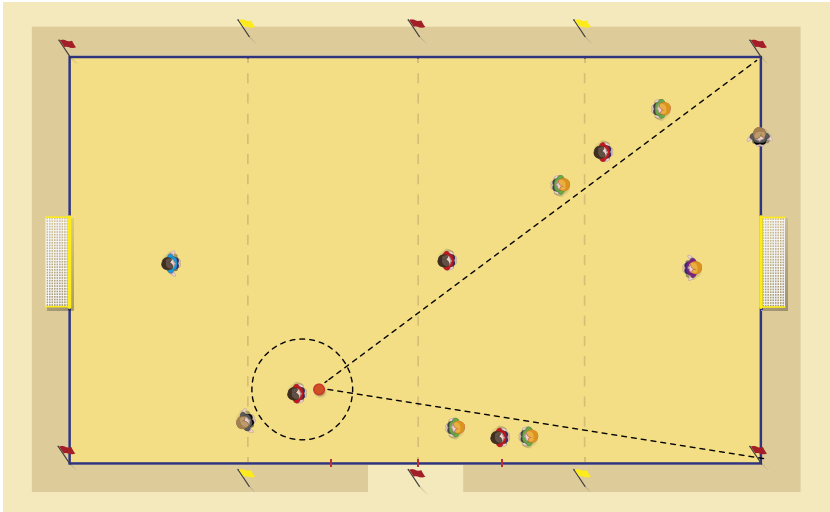
- a játéktéren (beleértve az ellenfél kapusát)
- legalább 5 m-re a labdától, amíg az nincs játékban
- a labda képzeletbeli vonalában vagy a vonala mögött, amely párhuzamos a kapuvonallal és kívül esik a büntetőterületen, hogy ne akadályozzák a játékost a rúgás elvégzésében. Egyetlen játékos sem, kivéve a rúgót, lépheti át a képzeletbeli vonalat, amíg a labda nincs játékban

b) Szabadrúgás a saját térfeléről vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról



Ha a szabadrúgást nem a szabálysértést elkövető csapat térfeléről vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról végzik el, minden védőjátékos helyzete:

- a játéktéren
- legalább 5 m-re a labdától, amíg az nincs játékban
- szabadon hagyva egy képzeletbeli területet a labda és a szögletászlók között, kivéve az ellenfél kapusát, aki a saját büntetőterületén belül helyezkedik el



Ha a szabadrúgást nem a szabálysértést elkövető csapat térfeléről, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról végzik el, a szabadrúgást végző játékos csapattársainak helyzete:

- a játéktéren
- szabadon hagyva egy képzeletbeli területet a labda és a szögletászlók között, kivéve a rúgást végző játékost

Végrehajtás

- A rúgást végző játékos építhet egy kis dombot a homokon a lábával vagy a labdával, hogy emelje a labda pozícióját
- A szabadrúgást négy (4) másodpercen belül el kell végezni, miután a játékvezető jelt adott rá
- A rúgó játékos nem érintheti ismételten a labdát, mielőtt azt más játékos érintette volna
- A labda játékban van, miután érintették vagy megjátszották
- A labdát bármelyik irányba és bármely csapattársnak, a kapust is beleértve, el lehet rúgni
- Ha a labdát elrúgták az ellenfél kapuja felé - és a labda a rúgás helye és a szögletászlók közötti képzeletbeli területen belül marad - csak a védő kapus érintheti, amíg a levegőben van és nem érintette kapufákat vagy a keresztlécet. Minden más esetben, ha a labda elhagyja a képzeletbeli területet vagy érinti a homokot, a védő kapust, a kapufákat és a keresztlécet, a korlátozást nem kell alkalmazni, és bármely játékos érintheti vagy megjátszhatja a labdát

Szabálysértések és büntetések

Ha szabadrúgást végez el a csapat a saját térfeléről, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, miután az egyik játékvezető jelt adott a rúgás elvégzésére, és a labda játékba kerül, szabálysértést követ el bármelyik játékos (kivéve a védő kapus), aki érinti a labda és a szögletzászlók által határolt képzeletbeli területen belül a labdát azelőtt, hogy az érintette volna a kapufákat, a keresztlécet, a védő kapust vagy a homokot, vagy korábban elhagyta ezt a területet:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, és a szabálysértést a védőjátékos saját büntetőterületén kívül követi el, a játékos csapatát szabadrúgással kell büntetni arról a helyről, ahol a labdát érintette, vagy büntetőrúgással, ha a játékos a labdát saját büntetőterületén belül érintette
- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, és a szabálysértést a rúgást végző játékos csapattársa követi el, szabadrúgást kell ítélni a csapata ellen arról a helyről, ahol érintette a labdát, ha ez az ellenfél térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labdát saját csapatának térfelén érintette (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). A játékvezetők ne alkalmazzanak fegyelmezési szankciót, kivéve, ha a védőjátékos a labda és a saját kapufák által határolt területen belül érintette a labdát. Ebben az esetben a játékost nyilvánvaló gólszerzési lehetőség megakadályozásáért ki kell állítani

Ha szabadrúgást végez el a csapat a saját térfeléről vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, miután az egyik játékvezető jelt adott a rúgás elvégzésére és mielőtt a labda játékba kerül, az ellenfél nem tartja be az előírt távolságot a labdától vagy belép a labda és a szögletzászlók közötti területre:

- a szabadrúgást meg kell ismételni és a szabálytalankodó játékost figyelmeztetni kell, kivéve, ha a játékvezetők előnyszabályt tudnak alkalmazni, vagy más szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő szabálysértést követnek el. Ha szabadrúgással, vagy büntetőrúgással büntetendő szabálysértést követnek el, akkor a játékvezetők eldöntik, hogy az eredeti szabálysértést vagy az utólag elkövetettet büntetik. Ha a második szabálysértés fegyelmezést igényel, akkor a játékvezetők odaadják a második sárga lapot vagy közvetlenül a piros lapot, ha a szabálysértés ilyen büntetést igényel

Ha szabadrúgást végez el a csapat a saját térfeléről vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, miután az egyik játékvezető jelt adott a rúgás elvégzésére és mielőtt a labda játékba kerül, a rúgó játékos csapattársa belép a labda és a szögletzászlók közötti területre:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, büntessék a csapatát szabadrúgással, amelyet arról a helyről kell elvégezni, ahol ő belépett a korlátozott területre, ha ez az ellenfél térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha ez a saját csapatának térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). A játékvezetők ne alkalmazzanak fegyelmezési szankciót, kivéve, ha más szabálysértést követnek el, amelynél indokolt

Ha szabadrúgást végez el a csapat a saját térfeléről vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, miután az egyik játékvezető jelt adott a rúgás elvégzésére és mielőtt a labda játékba kerül, egy vagy több ellenfél nem tartja be az előírt távolságot a labdától vagy belép a labda és a szögletzászlók közötti területre vagy a rúgást végző játékos egy vagy több csapattársa belép a labda és a szögletzászlók közötti területre:

- a szabadrúgást meg kell ismételni és a játékvezetők szóban figyelmeztessék a játékosokat, ne alkalmazzanak fegyelmezési szankciót

Ha szabadrúgást végez el a csapat az ellenfél térfeléről, miután az egyik játékvezető jelt adott a rúgás elvégzésére és mielőtt a labda játékba kerül, az ellenfél nem tartja be az előírt távolságot a labdától vagy belép a kapuvonallal párhuzamos képzeletbeli területre a labda vonalában:

- a szabadrúgást meg kell ismételni és a szabálytalankodó játékost figyelmeztetni kell, kivéve, ha a játékvezetők előnyszabályt tudnak alkalmazni, vagy más szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő szabálysértést követnek el. Ha szabadrúgással büntetendő szabálysértést követnek el, akkor a játékvezetők eldöntik, hogy az eredeti szabálysértést vagy az utólag elkövetettet büntetik. Ha a második szabálysértés fegyelmezést igényel, akkor a játékvezetők odaadják a második sárga lapot vagy közvetlenül a piros lapot, ha a szabálysértés ilyen büntetést igényel

Ha szabadrúgást végez el a csapat az ellenfél térfeléről, miután az egyik játékvezető jelt adott a rúgás elvégzésére és mielőtt a labda játékba kerül, a csapattárs nem tartja be az előírt távolságot a labdától vagy belép a kapuvonallal párhuzamos képzeletbeli területre a labda vonalában:

- szabadrúgás jár az ellenfél javára arról a helyről, ahol a szabálytalankodó játékos nem tartotta be az előírt 5 m távolságot a labdától, feltéve, ha ez az ellenfél térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha ez a saját csapatának térfelén volt, vagy a szabálytalankodó játékos belépett a korlátozott területre (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). A játékvezetők ne alkalmazzanak fegyelmezési szankciót, kivéve, ha más szabálysértést követnek el, amelynél indokolt

Ha szabadrúgást végez el a csapat az ellenfél térfeléről, miután az egyik játékvezető jelt adott a rúgás elvégzésére és mielőtt a labda játékba kerül, egy vagy több ellenfél és egy vagy több csapattárs nem tartja be az előírt távolságot a labdától vagy belép a kapuvonallal párhuzamos képzeletbeli területre a labda vonalában:

- a szabadrúgást meg kell ismételni és a játékvezetők szóban figyelmeztessék a játékosokat, ne alkalmazzanak fegyelmezési szankciót

Ha a védő csapat szabadrúgást végez a saját büntetőterületéről és a labdát nem rúgják közvetlenül a büntetőterületen kívülre:

- a rúgást meg kell ismételni, de a négy másodperc számolása nem indul újra, hanem folytatódik, amint a játékos újra készen áll az ismétlésre

Ha a szabadrúgásra jogosult csapat négy másodpercnél hosszabb idő alatt végzi el a szabadrúgást:

- a játékvezetők ítélenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahonnan a játékot eredetileg újra kellett volna indítani, ha a védő csapat térfelén volt a szabadrúgás, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabadrúgást végző csapat saját térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a játékrész meghosszabbításra kerül, hogy egy játékos szabadrúgást végezzen el, és ő ezt nem a gólszerzés szándékával teszi meg:

- a játékvezetők jelezzék a játékrész vagy a mérkőzés végét ez esetben

Ha a szabadrúgás végrehajtása során a labdát az előzőleg azonosított játékos csapattársa rúgja el:

- a játékvezetők megállítják a játékot, sportszerűtlen magatartás miatt figyelmeztetik a csapattársat, és elrendelik a mérkőzés újraindítását a védő csapat javára onnan, ahol a játékos elrúgta a labdát, ha az eredeti szabadrúgás a védő csapat térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha az eredeti szabadrúgás a csapat saját térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Mezőnyjátékos által végzett szabadrúgás a saját büntetőterületről

Ha, miután a labda játékba került, a rúgó ismét érinti a labdát (nem kézzel), mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, ha ez a védő csapat térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértés a saját csapatának térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha, miután a labda játékba került, a rúgó a labdát szándékosan kézzel érinti, mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- ítéljenek büntetőrúgást, ha a szabálysértés a rúgást végző játékos büntetőterületén belül volt, kivéve, ha a rúgást végző játékos a kapus

Kapus által végzett szabadrúgás

Ha a játékban lévő labdát a kapus ismét érinti (nem kézzel), mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, ha ez a védő csapat térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértés a saját csapatának térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a játékban lévő labdát a kapus szándékosan kézzel érinti, mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a szabálysértés a kapus büntetőterületén kívül történt és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- ha a szabálysértés a kapus büntetőterületén belül történt és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

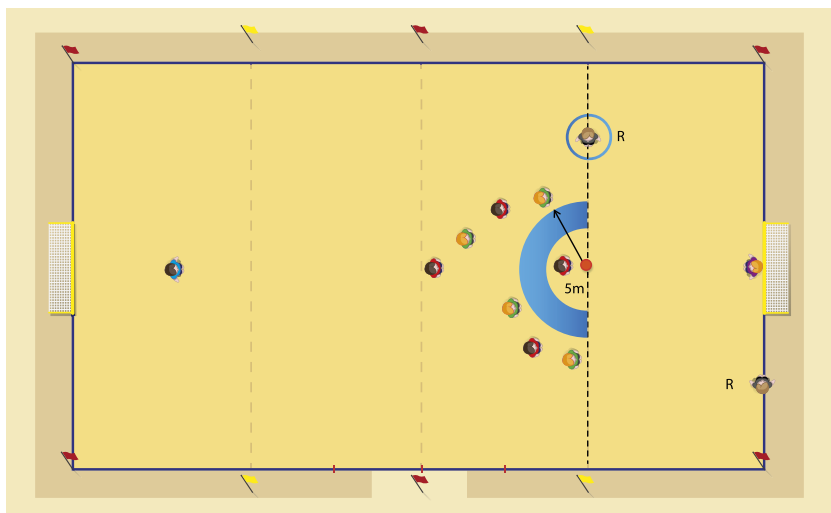
A büntetőrúgás

Büntetőrúgás ítélendő az ellen a csapat ellen, amely elköveti a szabadrúgást maga után vonó szabálysértések valamelyikét és azt nem a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról kell elvégezni, a saját büntetőterületén belül, amikor a labda játékban van.

Büntetőrúgásból közvetlenül gól érhető el.

Büntetőrúgás végrehajtására a játékrészek és a hosszabbítás vége után is időt kell adni.

A labda és a játékosok helyzete



A labda:

- a képzeletbeli büntetőponton van elhelyezve, a büntetőterület képzeletbeli vonalán, 9m-re a kapu közepétől

A büntetőrúgást végrehajtó játékos:

- egyértelműen azonosítani kell
- az a játékos, aki ellen szabálytalankodtak, kivéve, ha súlyosan megsérült, ebben az esetben a cseréje végzi el. Ha a szabálytalanságot nem ellenfél ellen követték el (pl. szándékos kezezés), a büntetőrúgást bármelyik játékos, vagy a rúgó csapat cserejátékosa elvégezheti

A védő csapat kapusa:

- a kapuvonalon, a rúgó játékoskal szemben kell maradnia a kapufák között a rúgás elvégzéséig és oldalirányban mozoghat

A rúgó játékoson kívül a többi játékos helyzete:

- a játéktéren
- a büntetőterületen kívül
- a labda mögött
- a labdától legalább 5m távolságra

Végrehajtás

- A rúgást végző játékos építhet egy kis dombot a homokon a lábával vagy a labdával, hogy emelje a labda pozícióját
- Miután minden játékos a szabály által előírt helyen tartózkodik, az egyik játékvezető jelt ad a büntetőrúgás végrehajtására
- A büntetőrúgást végző játékosnak a labdát előre kell elrúgnia
- A labda akkor van játékban, amikor elrúgták és előre elmozdult

A rendes játékidőben, a három játékrész végén vagy a hosszabbítás végén a meghosszabbított időben rúgott vagy megismételt büntető esetén gólt kell ítélni, ha a labda, mielőtt áthalad a kapufák között és a keresztléc alatt:

- érinti az egyik vagy mindkét kapufát és/vagy a keresztlécet és/vagy a kapust

A játékvezetők döntenek el, hogy mikor tekintendő a büntetőrúgás végrehajottnak.

Szabálysértések és büntetések

Ha a büntetőrúgást végző játékos nem előre rúgja el a labdát:

- a játékvezetők megállítják a játékot, és elrendelik a mérkőzés újraindítását a védő csapata javára megítélt szabadrúgással a képzeletbeli büntetőpontonról (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a büntetőrúgás végrehajtása során a labdát az előzőleg azonosított játékos csapattársa rúgja el:

- a játékvezetők megállítják a játékot, sportszerűtlen magatartás miatt figyelmeztetik őt, és elrendelik a mérkőzés újraindítását a védő csapat javára megítélt szabadrúgással a képzeletbeli büntetőpontról (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a játékrész meghosszabbodik, hogy egy játékos büntetőrúgást végezzen el, és ő ezt nem a gólszerzés szándékával teszi meg:

- a játékvezetők jelezzék a játékrész vagy a mérkőzés végét ez esetben

Ha a játékvezetők jelt adnak a büntetőrúgás végrehajtására és mielőtt a labda játékban van, a következők egyike történik:

A büntetőrúgást végző játékos csapattársa megsérti a strandlabdarúgás játékszabályait:

- a játékvezetők engedjék a rúgás elvégzését
- ha a labda a kapuba jut, a rúgást meg kell ismételni
- ha a labda nem jut a kapuba és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és elrendelik a mérkőzés újraindítását a védő csapat javára megítélt szabadrúgással arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, ha a védő csapat térfelén volt a büntetőrúgás, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértés a vétkes csapat térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- a játékvezetők döntsének a szükséges szankciókról, függetlenül attól, hogy a labda a kapuba jutott vagy sem

A védő csapat játékosa megsérti a strandlabdarúgás játékszabályait:

- a játékvezetők engedjék a rúgás elvégzését
- ha a labda kapuba jut, gólt ítélnék
- ha a labda nem jut a kapuba, a rúgást meg kell ismételni
- a játékvezetők döntsének a szükséges szankciókról, függetlenül attól, hogy a labda a kapuba jutott vagy sem

A védő csapat egy vagy több játékosa és a támadó csapat egy vagy több játékosa megsérti a strandlabdarúgás játékszabályait:

- a büntetőrúgást meg kell ismételni
- a játékvezetők döntsenek a szükséges szankciókról, függetlenül attól, hogy a labda a kapuba jutott vagy sem

Ha a büntetőrúgás elvégzése után:

A rúgó játékos ismét érinti (nem kézzel) a labdát, mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és elrendelik a mérkőzés újraindítását a védő csapata javára megítélt szabadrúgással arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, ha a védő csapat térfelén volt a büntetőrúgás, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértés a csapat saját térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

A rúgó játékos a labdát szándékosan kézzel érinti, mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és elrendelik a mérkőzés újraindítását a védő csapata javára megítélt szabadrúgással arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Az előrehaladó labdát külső személy érinti:

- a büntetőrúgást meg kell ismételni

A labda a kapusról és/vagy a kapufákról és/vagy a keresztlécről a játéktérre pattan, és ekkor külső személy érinti:

- a játékvezetők megállítják a játékot
- a játék labdaejtéssel indul újra

A labda játékban van, és kipukkad vagy alkalmatlanná válik, mielőtt érinti a kapufákat, a keresztléceket vagy más játékost:

- a büntetőrúgást meg kell ismételni

Az oldalrúgás/bedobás a játék újrakezdésének egyik módja.

Oldalrúgás/bedobás ítélendő annak a csapatnak a javára, amelyiknek az ellenfele utoljára érintette a labdát, amikor az akár földön, akár levegőben, teljes terjedelmével keresztezte az oldalvonalat vagy érintette a mennyezetet, ha a mérkőzést fedett játéktéren játsszák. Az oldalrúgást/bedobást arról a helyről kell elvégezni, ahol a labda áthaladt az oldalvonal mentén vagy a legközelebbi helyről, ahol a labda érintette a mennyezetet, ha a mérkőzést fedett játéktéren játsszák.

Oldalrúgásból/bedobásból közvetlenül nem érhető el gól. Ha a labda oldalrúgás/bedobás után közvetlenül áthalad a kapuvonalon, a kapufák között és a keresztléc alatt más játékos érintése nélkül:

- szögletűrúgást kell ítélni az ellenfél csapata javára, ha a labda közvetlenül az oldalrúgást/bedobást végző játékos kapujába kerül
- kidobást kell ítélni az ellenfél csapata javára, ha a labda közvetlenül az ellenfél csapat kapujába kerül

Ha a labda érinti bármely játékost, mielőtt valamelyik kapuba jut, akkor a gól érvényes.

Bármely játékos, a kapust is beleértve, elvégezheti az oldalrúgást/bedobást.

A játékosok helyzete

Az ellenfél játékosai:

- a játéktéren
- legalább 5 m távolságra kell lenniük az oldalrúgás/bedobás elvégzésének helyétől

Végrehajtás

A végrehajtásnak kétféle módja van:

- oldalrúgás
- bedobás

Oldalrúgás

Az oldalrúgás elvégzésének pillanatában a rúgó játékos:

- egyik lába az oldalvonalon vagy mindkét lába a játéktéren kívül a talajon van
- a mozdulatlanul álló labdát arról a pontról rúgja el, ahol az elhagyta a játéktérrel vagy ettől a ponttól 25 cm-nél nem távolabbról, a játéktéren kívülről
- a labdát négy másodpercen belül játékba hozza, amint erre készen áll

Ha a játék újraindítását késleltetik taktikai okból, a játékvezetők kezdjék meg a négy másodperc számolását sípszóval, függetlenül attól, hogy a játékos készen áll-e az oldalrúgás elvégzésére vagy sem.

Ha egy játékos felvette a labdát, hogy bedobást hajtson végre, nem végezhet oldalrúgást helyette.

Ha az oldalrúgást nem az oldalvonalról végzik, a labda akkor van játékban, amikor bekerül a játéktérre. Ha az oldalrúgást az oldalvonalról végzik, a labda akkor van játékban, amikor elmozdult.

Bedobás

A labda elengedésének pillanatában a dobó játékosnak:

- arccal a játéktér felé kell fordulnia
- mindkét lábának egy részével érintenie kell vagy az oldalvonalat, vagy a játéktéren kívül a talajt az oldalvonal mentén
- két kezével tartja a labdát
- a labdát hátulról, a feje fölött hozza előre
- a labdát azon a ponton juttatja be, ahol az elhagyta a játéktérrel
- a labdát négy másodpercen belül játékba hozza, amint erre készen áll

Ha a játék újraindítását késleltetik taktikai okból, a játékvezetők kezdjék meg a négy másodperc számolását sípszóval, függetlenül attól, hogy a játékos készen áll-e a bedobás elvégzésére vagy sem.

A labda akkor van játékban, amikor bekerül a játéktérre.

Ha egy játékos felvette a labdát, hogy oldalrúgást hajtson végre, nem végezhet bedobást helyette.

Szabálysértések és büntetések

Ha oldalrúgás/bedobás elvégzésekor az ellenfél 5 m-nél közelebb van:

- az oldalrúgást/bedobást meg kell ismételni és a vétkes játékost figyelmeztetni kell, kivéve, ha a játékvezetők előnyszabályt tudnak alkalmazni vagy az oldalrúgást/bedobást végző csapat ellenfele olyan szabálysértést követ el, ami szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő

Ha egy ellenfél sportszerűtlenül zavarja vagy akadályozza az oldalrúgást/bedobást végző játékost:

- a játékost sportszerűtlen magatartás miatt figyelmeztetni kell

Az oldalrúgás/bedobás végrehajtásának más megsértése esetén:

- az oldalrúgást/bedobást az ellenfél csapat egyik játékosa végzi el

Mezőnyjátékos által végzett oldalrúgás/bedobás

Ha a játékban lévő labdát az oldalrúgást/bedobást végző játékos ismét érinti (nem kézzel), mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, ha ez a védő csapat térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a játékban lévő labdát az oldalrúgást/bedobást végző játékos a szándékosan kézzel érinti, mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- ítéljenek büntetőrúgást, ha a szabálysértés a rúgást/dobást végző játékos büntetőterületén belül volt

Kapus által végzett oldalrúgás/bedobás

Ha a kapus a játékban lévő labdát ismét érinti (nem kézzel), mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, ha ez a védő csapat térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértés a saját csapatának térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a kapus a játékban lévő labdát szándékosan kézzel érinti, mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a szabálysértés a kapus büntetőterületén kívül történt és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- ha a szabálysértés a kapus büntetőterületén belül történt és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

A kidobás a játék újraindításának egyik módja.

Kidobás ítérendő, amikor a labda, utoljára a támadó csapat játékosát érintve, teljes terjedelmével, akár földön akár levegőben áthalad a kapuvonalon, és nem esik gól a 10. szabály értelmében.

Kidobásból közvetlenül nem érhető el gól.

Ha a labda kidobás után közvetlenül az áthalad a kapun és a gólvonalon más játékos érintése nélkül:

- szöglettrúgást kell ítélni az ellenfél csapata javára, ha a labda közvetlenül a saját kapuba kerül, ha már játékban volt
- kidobást kell ítélni az ellenfél csapata javára, ha a labda közvetlenül az ellenfél csapat kapujába kerül

Ha a labda érinti bármely játékost, mielőtt valamelyik kapuba jut, akkor a gól érvényes.

A játékosok helyzete

A játékosoknak a játéktéren kell lenniük.

Végrehajtás

- A labdát a védő csapat kapusa dobja ki saját büntetőterületének bármely pontjáról
- A védő csapat kapusa négy másodpercen belül elvégzi a kidobást, amint erre készen áll
- A labda akkor van játékban, amikor a védő csapat kapusa közvetlenül a büntetőterületen kívülre dobta

Ha a játék újraindítását késleltetik taktikai okból, a játékvezetők kezdjék meg a négy másodperc számolását sípszóval, függetlenül attól, hogy a kapus készen áll-e a kidobás elvégzésére vagy sem.

Szabálysértések és büntetések

Ha a labda kidobásból nem kerül közvetlenül a büntetőterületen kívülre:

- a kidobást meg kell ismételni, de a négy másodperc számolása nem indul újra, hanem folytatódik, amint a kapus újra készen áll az ismételésre

Ha a kapus a játékban lévő labdát ismét érinti (nem kézzel), mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, ha ez az ellenfél csapat térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértés a vétkes csapat térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a kapus a játékban lévő labdát szándékosan kézzel érinti, mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a szabálysértés a kapus büntetőterületén kívül történt és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- ha a szabálysértés a kapus büntetőterületén belül történt és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha az ellenfél gátolja a kapust abban, hogy a kidobást négy másodpercen belül elvégezze:

- a játékvezetők megállítják a négy másodperc számolását és figyelmeztetik az ellenfelet, majd újrakezdi a számolást, amint a kapus készen áll a kidobás elvégzésére; ebben az esetben az időmérő megállítja az időmérőesz-közt

Ha nem végzik el a kidobást négy másodperc alatt:

- ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

E szabály minden más megsértésekor:

- a kidobást meg kell ismételni. Ha a szabálysértést a kidobást végző csapat követi el, akkor a négy másodperc számolása nem indul újra, hanem folytatódik, amint a kapus újra készen áll az ismételésre

A szöglettrugás a játék újraindításának egyik módja.

Szöglettrugás ítélendő, amikor a labda, utoljára a védő csapat játékosát érintve, teljes terjedelmével, akár földön, akár levegőben áthalad a kapuvonalon, és nem esik gól a 10. szabály értelmében vagy akármikor a strandlabdarugás játékszabályaival összhangban.

Szöglettrugásból csak az ellenfél csapatával szemben érhető el közvetlenül gól.

A labda és a játékosok helyzete

A labdának:

- abban a képzeletbeli sarokívben kell lenni, amelyik közelebb van ahhoz a ponthoz, ahol a labda keresztezte a kapuvonalat

Az ellenfél játékosainak:

- a játéktéren, a képzeletbeli sarokívtől legalább 5 m távolságban kell lenniük, amíg a labda nincs játékban

Végrehajtás

- A rúgást végző játékos építhet egy kis dombot a homokon a lábával vagy a labdával, hogy emelje a labda pozícióját
- A labdát a támadó csapat egyik játékosának kell elrúgnia
- A rúgást végző csapatnak négy másodpercen belül játékba kell hoznia a labdát, amint készen állnak rá
- A labda akkor van játékban, amikor elrúgták és elmozdult

Ha a játék újraindítását késleltetik taktikai okból, a játékvezetők kezdjék meg a négy másodperc számolását sípszóval, függetlenül attól, hogy a játékos készen áll-e a szöglettrugás elvégzésére vagy sem.

Szabálysértések és büntetések

Ha a szögletűrugás elvégzésekor az ellenfél játékosa az előírt távolságnál közelebb van a labdához:

- a szögletűrugást meg kell ismételni és a vétkes játékost figyelmeztetni kell, kivéve, ha előnyszabályt lehet alkalmazni vagy a védő csapat olyan szabálysértést követ el, ami szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő

Ha az ellenfél zavarja, vagy akadályozza a szögletűrugást végző játékost:

- figyelmeztetni kell őt sportszerűtlen magatartás miatt

Ha nem végzik el a szögletűrugást négy másodperc alatt:

- kidobást kell ítélni az ellenfél csapatának javára

A végrehajtás vagy a labda helyére vonatkozó előírások más megsértése esetén:

- a szögletűrugást meg kell ismételni. Ha a szabálysértést a szögletűrugást végző csapat követi el, akkor a négy másodperc számolása nem indul újra, hanem folytatódik, amint a rúgást végző játékos újra készen áll az ismétlésre

Mezőnyjátékos által végzett szögletűrugás

Ha a játékban lévő labdát a szögletűrugást végző játékos ismét érinti (nem kézzel), mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, ha ez az ellenfél csapat térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést a vétkes csapat térfelén követték el (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a játékban lévő labdát a szögletűrugást végző játékos szándékosan kézzel érinti, mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrúgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- ítéljenek büntetőrúgást, ha a szabálysértés a rúgást végző játékos büntetőterületén belül volt

Kapus által végzett szögletűrűgás

Ha a kapus a játékban lévő labdát ismét érinti (nem kézzel), mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrűgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, ha ez a védő csapat térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértés a saját csapatának térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrűgás helye)

Ha a kapus a játékban lévő labdát szándékosan kézzel érinti, mielőtt az más játékost érintett volna:

- ha a szabálysértés a kapus büntetőterületén kívül történt és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrűgást az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrűgás helye)
- ha a szabálysértés a kapus büntetőterületén belül történt és a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítéljenek szabadrűgást az ellenfél csapata javára a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról (lásd 13. szabály: A szabadrűgás helye)

Az idegenben szerzett gólok, a hosszabbítás, és a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások a három jóváhagyott eljárás, ha a versenyszabályok megkövetelik, hogy győztest kell hirdetni egy döntetlenre végződött mérkőzésen.

Idegenben szerzett gólok

A versenyszabályok megengedhetik, hogy az ellenfél csapatának pályaválasztása mellett szerzett gólok duplán számítsanak azokon a találkozón, ahol a csapatok otthoni és idegenbeli pályán is játszanak, és a második mérkőzés után egyenlő az összesített eredmény.

Hosszabbítás

A versenyszabályok megengedhetik további három perc lejátszását. Ilyenkor a 7. és 8. szabály feltételeit kell alkalmazni.

Képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások

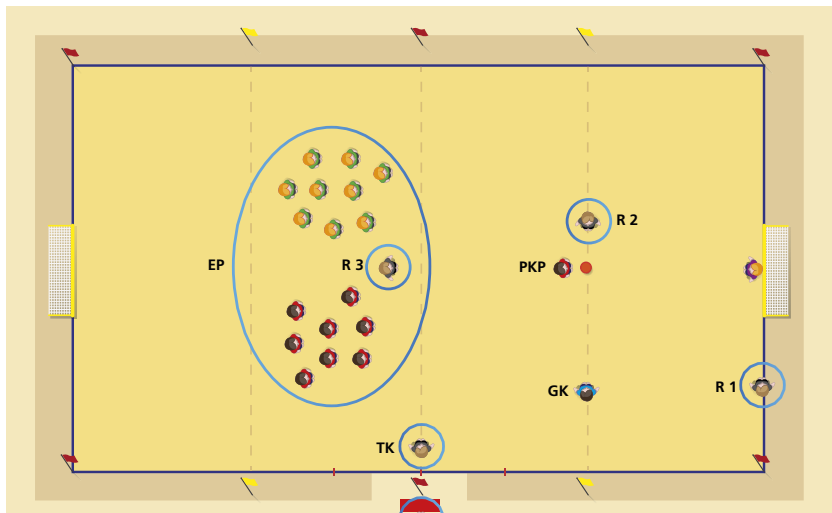
A versenyszabályok megengedhetik a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgásokat a következőkben meghatározottaknak megfelelően.

Végrehajtás

- A játékvezető kijelöli azt a kaput, amelynél a rúgásokat elvégzik a képzeletbeli büntetőpontról
- A játékvezető pénzfeldobással sorsol, és amelyik csapatkapitány a sorsoláson nyer, az eldönti, hogy csapata az első vagy a második rúgást végzi
- A játékvezető, a 2. számú játékvezető, a 3. számú játékvezető és az időmérő feljegyzést vezet a rúgásokról
- Mindkét csapat három-három rúgást végez, figyelembe véve az alábbi feltételeket
- A csapatok felváltva végzik a rúgásokat
- Ha az egyik csapat, a három-három rúgás befejezése előtt, több gólt ér el, mint amennyit az ellenfél három rúgással elérhetne, akkor a rúgásokat abba kell hagyni
- Ha mindkét csapat elvégezte a három rúgást és egyforma számú gólt rúgott, vagy egyik sem rúgott gólt, akkor a rúgások az eddigi rendben folytatódnak felváltva, amíg mindkét csapat egyenlő számú rúgása mellett, az egyik csapat több gólt ért el, mint a másik

- Minden játékos és cserejátékos jogosult részt venni a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgásokban
- A képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások során bármelyik játékos helyet cserélhet a kapussal, feltéve, hogy a csere megfelel a 4. szabály előírásainak
- Minden rúgást más játékos végez el. Egy játékos addig nem rúghat ismét, amíg mindegyik rúgásra jogosult játékos el nem végzett egy rúgást
- A büntetőpontról végzett rúgások során az ebben részvételre jogosult játékosok bármelyike helyet cserélhet a kapussal, feltéve, hogy ezt a játékvezetőnek bejelentették és a felszerelése megfelel a 4. szabálynak
- A képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások során csak a rúgásra jogosult játékosok, beleértve a kapusokat, a játékvezetők és a 3. számú játékvezető tartózkodhat a játéktéren
- A rúgást végző játékoson és a két kapuson kívül minden rúgásra jogosult játékosnak a másik térfélen kell tartózkodnia a 3. számú játékvezetővel
- A játékvezető a kapuvonalon áll a rúgó játékostól jobbra, a 2. számú játékvezetővel ellentétes oldalon, ellenőrzi, hogy a védő kapus követ-e el szabálysértést, és hogy a labda áthaladt-e a gólvonalon
- A 2. számú játékvezető a képzeletbeli büntetőpont vonalában, a rúgó játékos bal oldalán helyezkedik el, jelt ad a rúgás elvégzésére és ellenőrzi, hogy a rúgó játékos követ-e el szabálysértést; szintén ellenőrzi a másik kapust, hogy ne kövessen el sportszerűtlenséget, aki a képzeletbeli büntetővonalon áll a 2. számú játékvezetővel szemben, legalább 5 m-re a labdától
- Ha van tartalék játékvezető asszisztens, az időmérő az időmérő asztal előtt áll és biztosítja, hogy a játékosok, akik nem vesznek részt a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgásokban és a csapatvezetők megfelelően viselkedjenek. A tartalék játékvezető asszisztens végzi az időmérő feladatait
- A rúgást végző játékos csapata kapusának a játéktéren, a 2. számú játékvezetővel szemben, a képzeletbeli büntetőterülettel egyvonalban és a képzeletbeli büntetőponttól legalább 5 m-re kell tartózkodnia és nem viselkedhet sportszerűtlenül
- Ha más rendelkezés nincs, akkor a strandlabdarúgás játékszabályait és a FIFA Játékvezetői Osztályának útmutatásait a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások során is alkalmazni kell
- Ha a mérkőzés vagy a hosszabbítás végén, de még a rúgások megkezdése előtt az egyik csapatnak több játékosa van, beleértve a cserejátékosokat is, mint az ellenfelének, akkor annak a csapatnak a létszámát le kell csökkenteni, hogy az megfeleljen az ellenfél játékos-létszámának, és a csapatkapitánynak tájékoztatnia kell a játékvezetőt azon játékosok nevééről és mezszámáról, akik nem vesznek részt a rúgásokban

- Ha egy csapatnak csökkentenie kell a létszámát, hogy az megfeleljen az ellenfél játékos-létszámának, akkor lehetőség van arra, hogy a rúgásra jogosult játékosok közül a kapusokat kizárják
- Egy kapus, akit kizártak a rúgásra jogosult játékosok közül, és azért nem végez rúgást a büntetőpontról, mert csapatának csökkentenie kellett a létszámát, hogy az megfeleljen az ellenfél játékos-létszámának, valamint a technikai zónában van, bármikor helyet cserélhet saját csapatának kapusával
- A képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások megkezdése előtt a játékvezetőnek meg kell győződnie arról, hogy mindkét csapatból ugyanannyi rúgásra jogosult játékos maradt a másik térfélen



A technikai zóna egy speciális zóna a technikai személyzet és a cserejátékosok részére.

Bár a technikai zóna mérete és elhelyezkedése létesítményenként eltérhet, a következő útmutatások általános irányelveként értelmezendők:

- A technikai zóna 1-1 m-re terjed ki a kijelölt ülőhelyek mindkét oldalától, és legfeljebb 1 m-re közelíti meg az oldalvonalat
- Ajánlott a technikai zónát határvonalakkal megjelölni
- A technikai zónában tartózkodók számát, akár a cserejátékosokat vagy a csapatvezetőket, a versenyszabályok határozzák meg
- A technikai zónában tartózkodó személyeket a mérkőzés kezdete előtt, a versenyszabályoknak megfelelően be kell jelenteni
- Egy időben csak egy csapatvezetőnek van joga taktikai utasításokat adni és állva maradni
- Az edzőnek és a többi vezetőnek a kivételes esetektől eltekintve a technikai zónán belül kell maradniuk. Ilyen kivételes eset például, amikor a játékvezetők az orvosnak, vagy a gyúróknak engedélyt adnak, hogy egy sérült játékos sérülését a játéktéren felmérjék, és segítsék a játékos játéktérről való eltávolítását
- Az edzőnek és a technikai zónában tartózkodó többi személynek mindenkor felelősségteljes módon kell viselkedniük, valamint kerülniük kell a játékosok és a játékvezetők mozgásának akadályozását
- A cserejátékosok és az erőnléti edző a mérkőzés alatt az erre kijelölt zónában melegíthetnek mindaddig, amíg nem akadályozzák a játékosok és a játékvezetők mozgását és felelősségteljes módon viselkednek
- A cserejátékos nem hajthat végre csapatvezetői feladatokat és ennek következtében nem állhat technikai zónában, hogy csapattársainak taktikai utasításokat adjon

A tartalék játékvezető asszisztens:

- kijelölése a versenyszabályoknak megfelelően történik, és az időmérőt helyettesíti, ha a játékvezetők valamelyike bármely oknál fogva nem tudja a feladatát ellátni. Mindenkor a játékvezetőket segíti
- a játékvezetők kérésére rendelkezésre áll a mérkőzés előtt, alatt, és után, az adminisztrációs feladatok ellátásában
- a mérkőzés után az illetékes szövetségnek jelentést tesz minden olyan sportszerűtlenségről vagy más incidensről, ami a játékvezetők látókörén kívül történt. Az ilyen jelentés megtételéről tájékoztatnia kell a játékvezetőket
- feljegyzést készít minden incidensről, ami a mérkőzés előtt, alatt, vagy után történik
- tartalék időmérőeszközt tart magánál, ha valamilyen oknál fogva szükség lenne rá
- jól látható helyen tartózkodik, de nem feltétlen a játékvezető asszisztensek közvetlen közelében
- ellátja a játékosok felszerelésének első ellenőrzését az öltözőkben
- ellátja az időmérő feladatait az időmérő asztalnál a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások alatt a mérkőzés vagy egy otthoni és idegenbeli párharc győztesének meghatározásakor

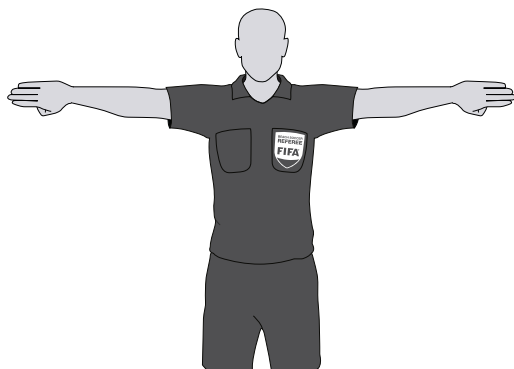
A játékvezetőknek az alábbiakban bemutatott jelzéseket kell használniuk, nem feledkezve meg arról, hogy vannak olyan jelzések, amelyeket egy időben csak az egyik játékvezetőnek kell használnia. Egy olyan jelzés van, amit mindkét játékvezetőnek egyszerre kell használnia.

A játékvezető asszisztenseknek az időmérőeszköz megállítását és a szabálytalanul elvégzett kezdőrúgás jelzéseit kell használniuk. Csak az egyik játékvezető jelzései

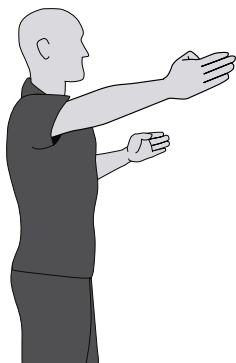
Kezdőrúgás a játék kezdetekor, újraindításakor



Kezdőrúgás a játék kezdetekor, újraindításakor



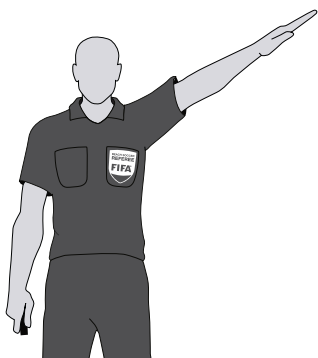
Szabadrúgás a támadó térfélen



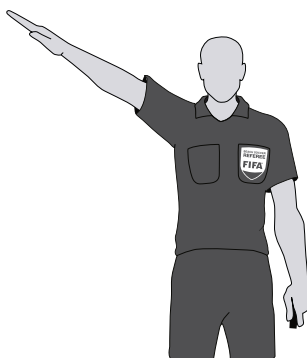
Szabadrúgás a csapat saját térfeléről, vagy a játéktér képzeletbeli középpontjáról



Büntetőrúgás



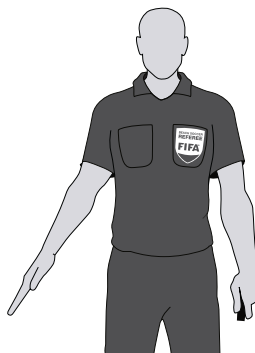
Oldalrúgás/bedobás (1)



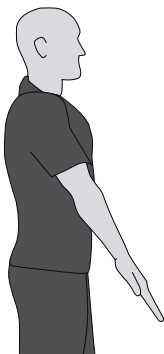
Oldalrúgás/bedobás (2)



Szögletűrúgás (1)



Szögletűrúgás (2)



Kidobás (1)

=



Kidobás (2)



Időmérőeszköz megállítása



Négy másodperc számolása (1)

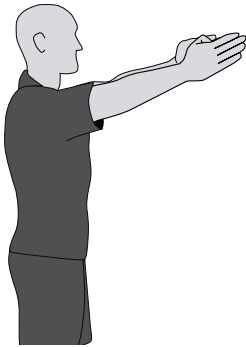
=



Négy másodperc számolása (2)



Négy másodperc számolása (3)



Előnyszabály



Figyelmeztetés (sárga lap)



Kiállítás (piros lap)



Játékos száma – 1



Játékos száma – 2



Játékos száma – 3



Játékos száma – 4



Játékos száma – 5



Játékos száma – 6



Játékos száma – 7



Játékos száma – 8



Játékos száma – 9



Játékos száma – 10



Játékos száma – 11



Játékos száma – 12



Játékos száma – 13



Játékos száma – 14



Játékos száma – 15



Gól



Öngól



Öngól (2)

Mindkét játékvezető jelzése a játék újraindításánál



Első hazaadás a kapusnak

A játékvezető asszisztensek jelzései



Időmérőeszköz megállítása



Szabálytalan kezdőrúgás
(3. számú játékvezető)



Szabálytalan kezdőrúgás
(időmérő)

ÉRTELMEZÉSEK

A STRANDLABDARÚGÁS JÁTÉKSZABÁLYAIHOZ,
ÉS ÚTMUTATÁSOK A JÁTÉKVEZETŐK RÉSZÉRE

A játéktér borítása

A mérkőzéseket homokon kell játszani, amely sík, nem tartalmazhat kavicsot, kagylót és egyéb tárgyakat, amelyek balesetveszélyt jelentenek a játékosokra.

A játéktér jelölései

Nem megengedhető, hogy megjelöljék a képzeletbeli vonalakat vagy a játékkeret szaggatott vonalakkal jelöljék.

Ha egy játékos meg nem engedett jeleket készít a játéktérre, akkor sportszerűtlen magatartás miatt figyelmeztetni kell. Ha a játékvezetők észlelik, hogy ez a mérkőzés alatt történik, akkor meg kell állítani a játékot, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni. A vétkes játékost sportszerűtlen magatartás miatt figyelmeztetniük kell, és elrendelik a játék újraindítását az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, ha a labda az ellenfél térfelén volt, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda a szabálysértést elkövető csapat térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye).

Kapuk

Ha a keresztléc elmozdul vagy eltörik, akkor a játékot meg kell állítani, amíg azt helyre nem állítják, vagy nem szerelnék fel helyette újat. Ha a javítás nem lehetséges, akkor a mérkőzést be kell szüntetni. A keresztlécet tilos kötéllel helyettesíteni. Ha a keresztléc javítható, akkor a mérkőzés labdaejtéssel indul újra, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában.

Biztonság

A versenyszabályok előírják a játékkeret határoló vonalak (az oldalvonalak és a kapuvonalak) és a nézőteret elválasztó korlát közötti távolságot, de minden esetben olyan módon, hogy azzal megóvják a résztvevők biztonságát.

Hirdetés a játéktéren

Ha a versenyszabályok nem tiltják, akkor a játéktér talaján hirdetések elhelyezése engedélyezett, amíg a játékosok a játéktérre lépnek a mérkőzés kezdete előtt.

Hirdetés a kapuhálón

Ha a versenyszabályok nem tiltják, akkor a kapuhálón hirdetések elhelyezése engedélyezett, feltéve, hogy azok nem zavarják a játékosokat és a játékvezetőket.

Hirdetés a szögletászlókon

Ha a versenyszabályok nem tiltják, akkor a szögletászlókon – de nem a zászlórudakon – hirdetések elhelyezése engedélyezett feltéve, hogy azok színei összhangban vannak az 1. Szabály – A játéktér meghatározásaival.

Hirdetés a technikai zónában

Ha a versenyszabályok nem tiltják, akkor a technikai zóna talaján hirdetések elhelyezése engedélyezett, feltéve, hogy azok nem zavarják a technikai zónában tartózkodó személyeket, a 3. számú játékvezetőt és a játékvezetőket.

Kereskedelmi célú hirdetések a játéktér körül

A függőleges hirdetések távolsága legalább:

- 1 m az oldalvonalaktól, kivéve a technikai zónákat és a cserezónát, ahol tiltott a hirdetések elhelyezése
- a kapuháló mélységével azonos távolság a kapuvonaltól
- 1 m a kapuhálótól

Tartalék labdák

A mérkőzés alatti használatra tartalék labdák helyezhetők el a játéktér körül, feltéve, hogy megfelelnek a 2. szabály követelményeinek, és használatuk a játékvezetők irányítása alá tartozik. A 3. számú játékvezetőnél is lehet kéznél egy vagy két további labda annak érdekében, hogy felgyorsítsa a játék újraindítását.

Rendkívüli labdák a játéktéren

Ha a labda játékban van, és egy rendkívüli labda kerül a játéktérre, akkor a játékvezetőknek csak abban az esetben kell megállítaniuk a játékot, ha a rendkívüli labda hatással van a játékra. Az egyik játékvezető labdaejtéssel indítja újra a játékot a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában.

Ha a labda játékban van, és egy rendkívüli labda kerül a játéktérre, de a rendkívüli labda nincs hatással a játékra, akkor azt a játékvezetőknek a lehető leggyorsabban el kell távolíttatniuk.

Kipukkadt vagy alkalmatlanná vált labda

Ha a labda kipukkad vagy alkalmatlanná válik, miután érinti az egyik kapufát vagy a keresztlécet, és ezután a kapuba jut, akkor a játékvezetők ítélnenek gólt.

A csere végrehajtása

- A csere egyaránt végrehajtható, akár játékban van a labda, akár játékon kívül
- A lecserélendő játékosnak nem kell engedélyt kérnie a játékvezetőktől a játéktér elhagyására
- A játékvezetőknek nem kell engedélyt adniuk a cserejátékosnak, hogy a játéktérre lépjen
- A játéktérre lépés előtt a cserejátékos megvárja, hogy a lecserélendő játékos elhagyja a játéktérrel
- A lecserélendő játékosnak a cserezónán keresztül kell elhagynia a játéktérrel, kivéve, ha a játékvezetők engedélyével már a játéktéren kívül van, vagy a 3. és 4. szabályban leírt okok miatt hagyta el a játéktérrel
- Bizonyos körülmények között visszautasítható a csere végrehajtásának engedélyezése, pl.: ha a cserejátékosnak nincs rendben a felszerelése
- Az a cserejátékos, aki nem fejezte be a csere végrehajtását azzal, hogy a cserezónán keresztül belépett a játéktérre, nem indíthatja újra a játékot oldalrúgás/bedobás, szögletűrúgás stb. elvégzésével mindaddig, amíg a csere végrehajtását be nem fejezi
- Ha egy lecserélendő játékos visszautasítja a játéktér elhagyását, akkor a cserét nem lehet végrehajtani
- Ha egy cserét a szünetben vagy a hosszabbítás előtt hajtanak végre, akkor a cserejátékos csak a cserezónán keresztül léphet a játéktérre, miután tájékoztatta a 3. számú játékvezetőt vagy a játékvezetőt, ha nincs 3. számú játékvezető

Rendkívüli személyek a játéktéren

Külső személyek

Bárki, akit a mérkőzés kezdete előtt nem jelöltek a jegyzőkönyvben játékosként, cserejátékosként vagy csapatvezetőként, az külső személynek tekintendő.

Ha egy külső személy a játéktérre lép:

- a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot (bár nem azonnal, ha a külső személy nincs hatással a játékra)
- a játékvezetőknek el kell távolíttatniuk őt a játéktérrel, és annak közvetlen környezetéből
- ha a játékvezetők megállítják a mérkőzést, akkor a játékot labdaejtéssel kell újraindítaniuk, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában

Csapatvezetők

Ha egy csapatvezető a játéktérre lép:

- a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot (bár nem azonnal, ha a csapatvezető nincs hatással a játékra, vagy előnyszabály alkalmazható)
- a játékvezetőknek el kell távolíttatniuk őt a játékterről, és ha megbízhatatlan a viselkedése, akkor ki kell utasítaniuk a játékterről, és annak közvetlen környezetéből

Ha a játékvezetők megállítják a mérkőzést, akkor a játékot labdaejtéssel kell újraindítaniuk, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában.

Kiállított játékosok

Ha egy kiállított játékos a játéktérre lép:

- a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot (bár nem azonnal, ha a kiállított játékos nincs hatással a játékra, vagy előnyszabály alkalmazható)
- a játékvezetőknek el kell távolíttatniuk őt a játékterről és annak közvetlen környezetéből

Ha a játékvezetők megállítják a mérkőzést, akkor a játékot labdaejtéssel kell újraindítaniuk, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában.

Ha egy játékos egy egyből kiállítással vagy egy második figyelmeztetéssel járó szabálytalanságot követ el, de a játékvezetők előnyszabályt alkalmaznak és ebből a vétkes játékos csapata gólt kap, mielőtt a vétkes játékost kiállítanák, akkor a vétkes játékos csapatának létszámát nem kell csökkenteni, mert a szabálysértés elkövetése a gólszerzés előtt történt.

Ha a szünetben, vagy a hosszabbítás megkezdése előtt egy játékos kiállítással büntetendő szabálysértést követ el, akár két figyelmeztetéssel vagy közvetlenül piros lappal, akkor csapata a következő játékrészt vagy a hosszabbítást egy fővel kevesebbel kezdi.

Játéktéren kívüli játékos

Ha egy játékos a játékvezetők engedélyével elhagyja a játékteret, hogy rendbe hozza nem megfelelő felszerelését vagy szerelvényét, ápoltsa sérülését vagy vérzését, véres felszerelése miatt, vagy bármely más okból, és visszatér a játéktérre a játékvezetők engedélye nélkül, akkor a játékvezetőknek:

- meg kell állítaniuk a játékot, bár nem azonnal, ha előnyszabály alkalmazható
- figyelmeztetniük kell a játékost engedély nélküli játéktérre lépésért
- ha szükséges, akkor utasítaniuk kell a játékost a játéktér elhagyására (pl.: a 4. szabály megsértése miatt)

Ha a játékvezetők nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, megállítják a játékot és indítják újra:

- szabadrúgással az ellenfél csapata javára, arról a helyről, ahol a labda a játék megállításaakor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda annak a csapatnak a térfelén volt, amelyik a szabálysértést elkövette (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Ha a labda játékon kívül volt, a játékot a strandlabdarúgás játékszabályaival összhangban, és a 12. szabálynak megfelelően kell újraindítaniuk, ha a játékos vagy a csapata megsérti ezt a szabályt is

Ha egy játékos, aki a játékvezetők engedélyével a játéktéren kívül van, és nem cserélték le, a játéktérre lép a játékvezetők vagy a 3. számú játékvezető engedélye nélkül, és elkövet egy másik, figyelmeztetéssel járó szabálysértést, akkor a játékvezetők állítsák ki kétszeres figyelmeztetés miatt (pl.: ha egy játékos a játéktérre lép a játékvezetők vagy a 3. számú játékvezető engedélye nélkül, és felelőtlenül gáncsolja ellenfelét). Ha a játékos a szabálysértést túlzott mértékű erőbevetéssel követi el, akkor egyből ki kell állítani.

Ha a játékvezetők megállítják a játékot, akkor a 12. szabálynak megfelelően kell újraindítaniuk.

Ha egy játékos véletlenül lépi át a játéktér határoló vonalainak egyikét, az nem tekintendő úgy, hogy azzal szabálysértést követett el. Ha a játéktér elhagyása játékbeli mozgásának része, akkor az sem tekintendő úgy, hogy azzal szabálysértést követett el.

Cserejátékosok

Ha egy cserejátékos a csere végrehajtására vonatkozó szabályok megsértésével a játéktérre lép, vagy a játéktérre lépése miatt csapata a megengedettnél eggyel több játékoskal játszik, akkor a játékvezetőknek, a játékvezető asszisztensek segítségével ragaszkodniuk kell a következő útmutatásokhoz:

- állítsák meg a játékot, bár ne azonnal, ha előnyszabály alkalmazható. A cserejátékosnak a következő játékmegállításkor el kell hagynia a játéktérrel, ha azt addig nem tette meg, hogy a csere végrehajtását befejezze, ha ez volt a szabálysértés oka vagy, hogy a technikai zónába menjen, ha miatta a csapata a megengedettnél eggyel több játékoskal játszott
- a játékost sportszerűtlen magatartás miatt figyelmeztessék, ha csapata a megengedettnél eggyel több játékoskal játszik, vagy a csere végrehajtásának megsértéséért figyelmeztetessék, ha a cserét nem szabályosan hajtották végre
- a játékot állítsák ki, ha az ellenfél csapatát gól vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőség elérésében akadályozza meg. Csapata játékosainak számát csökkenteni kell, függetlenül attól, hogy a játékos a csere végrehajtására vonatkozó szabályok megsértésével lépett a játéktérre, vagy játéktérre lépése miatt csapata a megengedettnél eggyel több játékoskal játszik. Utóbbi esetben a cserejátékos kiállításán kívül egy másik játékosnak is el kell hagynia a játéktérrel, így csapata ezt követően eggyel kevesebb játékoskal folytatja a játékot és egy új játékos a 3. szabály „Játékosok és cserejátékosok kiállítása” című fejezetben leírtaknak megfelelően léphet a játéktérre
- állítsák meg a játékot – ha előnyszabályt alkalmaztak – amint a cserejátékos csapata birtokolja a labdát, és az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indítsák újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításkor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda annak a csapatnak a térfelén volt, amelyik a szabálysértést elkövette (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a játékvezetők:

- előnyszabályt alkalmaztak, és a játék megállt, mert az ellenfél csapat szabálysértést követett el, vagy a labda elhagyta a játéktérrel, akkor a játékot a cserejátékos csapatának ellenfele javára megítélt szabadrúgással indítsák újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításkor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda annak a csapatnak a térfelén volt, amelyik a szabálysértést elkövette (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Szükség esetén a játékvezetők a cserejátékos csapatának ellenfele által elkövetett szabálysértésnek megfelelő fegyelmezési szankciót is alkalmaznak

- előnyszabályt alkalmaztak, és a cserejátékos csapatának egy másik játékosát követ egy szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő szabálysértést, akkor ítélik szabadrúgást a szabályoknak megfelelően (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye) vagy büntetőrúgást a cserejátékos csapata ellen. Szükség esetén a játékvezetők az elkövetett szabálysértésnek megfelelő fegyelmezési szankciót is alkalmaznak
- előnyszabályt alkalmaztak, amikor a cserejátékos a csere végrehajtására vonatkozó szabályok megsértésével a játéktérre lépett, és a cserejátékosát követ egy szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő szabálysértést, akkor ítélik szabadrúgást a szabályoknak megfelelően (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye) vagy büntetőrúgást a cserejátékos csapata ellen. Szükség esetén a játékvezetők az elkövetett szabálysértésnek megfelelő fegyelmezési szankciót is alkalmaznak
- előnyszabályt alkalmaztak, amikor a cserejátékos játéktérre lépése miatt csapata a megengedettnél eggyel több játékosal játszott, és a cserejátékosát követ egy szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő szabálysértést, akkor ítélik szabadrúgást a cserejátékos csapata ellen arról a helyről, ahol a labda a játék megállásakor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda annak a csapatnak a térfelén volt, amelyik a szabálysértést elkövette (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Szükség esetén a játékvezetők a cserejátékos csapatának ellenfele által elkövetett szabálysértésnek megfelelő fegyelmezési szankciót is alkalmaznak

Ha egy benevezett cserejátékos a mérkőzés kezdete előtt egy benevezett játékos helyett a játéktérre lép, és a játékvezetőket vagy a játékvezető asszisztenseket erről a cseréről nem tájékoztatták:

- meg kell állítaniuk a játékot, bár nem azonnal, ha előnyszabály alkalmazható. Ne alkalmazzanak fegyelmezési szankciót a benevezett cserejátékoskal szemben, de a következő játékmegállításkor el kell hagynia a játékteret, hogy befejezze a csere végrehajtását, azaz lépjen be a játéktérre a cserezőn keresztül

Ha a játékvezetők:

- nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, állítsák meg a játékot és ítélik szabadrúgást a vétkes csapat ellen arról a helyről, ahol a labda a játék megállásakor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda a cserejátékos csapatának a térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

- előnyszabályt alkalmaztak, állítsák meg a játékot, amint a cserejátékos csapata birtokolja a labdát, és az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indítsák újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda a cserejátékos csapatának a térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- előnyszabályt alkalmaztak és a játék megállt, mert az ellenfél csapat szabálysértést követett el, vagy a labda elhagyta a játéktérrel, akkor a játékot a cserejátékos csapatának ellenfele javára megítélt szabadrúgással indítsák újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha labda a cserejátékos csapatának a térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Szükség esetén a játékvezetők a cserejátékos csapatának ellenfele által elkövetett szabálysértésnek megfelelő fegyelmezési szankciót is alkalmaznak
- előnyszabályt alkalmaztak és a cserejátékos vagy a cserejátékos csapatának egy másik játékosa elkövet egy szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntetendő szabálysértést, akkor ítélik szabadrúgást vagy büntetőrúgást a cserejátékos csapata ellen. Ha a szabálysértés szabadrúgással büntetendő, a szabadrúgást arról a helyről kell elvégezni, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Ha a szabálysértés a 12. szabályban felsorolt tíz szabadrúgással büntetendő szabálysértés egyike, a játékot arról a helyről kell újraindítani, ahol a labda a játék megállításakor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha labda a cserejátékos csapatának a térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye), a játék mindig a szabálysértő csapat ellen indul újra. Szükség esetén a játékvezetők az elkövetett szabálysértésnek megfelelő fegyelmezési szankciót is alkalmaznak

Ha egy cserejátékos elkövet egy kiállításal büntetendő szabálysértést mielőtt a játéktérre lép, akkor csapata játékosainak számát nem kell csökkenteni, és helyette egy másik cserejátékos vagy a lecserélt játékos is a játéktérre léphet.

A játéktér engedélyezett elhagyása

A normál cserén kívül egy játékos elhagyhatja a játéktérrel a játékvezetők engedélye nélkül a következő esetekben:

- Játékbeli mozgása részeként, amiből azonnal visszatér a játéktérre, azaz ha megjátssza a labdát, vagy ha az ellenfél kicselezése által előnyösebb pozícióba kerül. Azonban nem engedélyezett, hogy egy játékos az ellenfél megtévesztése céljából elhagyja a játéktérrel, és a kapuk hátulról történő megkerülésével térjen vissza. Ha ezt teszi, akkor a játékvezetők állítsák meg a játékot, feltéve, ha előnyszabály nem alkalmazható. Ha megállították a játékot, akkor azt az ellenfél javára megítélt szabadrúgással indítsák újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda annak a csapatnak a térfelén volt, amelyik a szabálysértést elkövette (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Ebben az esetben a játékost figyelmeztetni kell, mert a játékvezetők engedélye nélkül elhagyta a játéktérrel
- Sérülés következtében. A játékos a játékvezetők vagy a 3. számú játékvezető engedélyével térhet vissza a játéktérre, ha nem cserélték le. Ha a játékosnak vérző sérülése van, akkor a vérzést el kell állítani, mielőtt visszatér a játéktérre, és ezt a játékvezetőknek vagy a 3. számú játékvezetőnek ellenőriznie kell
- Megigazítani vagy visszavenni a felszerelését. A játékos a játékvezetők engedélyével térhet vissza a játéktérre, ha nem cserélték le, és a játékvezetőknek vagy a 3. számú játékvezetőnek ellenőriznie kell a felszerelését, mielőtt visszatér a játéktérre

A játéktér engedély nélküli elhagyása

Ha egy játékos a játékvezetők engedélye nélkül, vagy a strandlabdarúgás játékszabályaiban nem engedélyezett ok miatt hagyja el a játéktérrel, akkor azt az időmérő vagy a 3. számú játékvezető akusztikus jel használatával jelzi a játékvezetőknek, ha előnyszabály nem alkalmazható. Ha szükséges a játék megállítása, akkor a játék a vétkes csapat ellen megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda a cserejátékos csapatának a térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Ha előnyszabály alkalmazható, akkor az akusztikus jelet a következő játékmegállításkor kell használniuk. A játékost figyelmeztetni kell, mert a játékvezetők engedélye nélkül szándékosan elhagyta a játéktérrel.

A játékosok minimális száma

Bár egy mérkőzés nem kezdhető el csapatonként három játékosnál kevesebb, a játékosok (beleértve a játékosok és a cserejátékosok) minimális létszámának meghatározását a tagsövetségek belátására bízuk.

Egy mérkőzés nem folytatható, ha bármely csapatban három játékosnál kevesebb van.

Ha egy csapatnak háromnál kevesebb játékosa lesz, mert egy vagy több játékos szándékosan elhagyja a játéktér, akkor a játékvezetőknek nem kötelező azonnal megállítaniuk a mérkőzést, hanem alkalmazhatnak előnyszabályt. Ha megállították, akkor ilyen esetekben a játékvezetőknek tilos újraindítani a játékot, hogyha az egyik csapatnak nincs meg a minimális három játékosa.

Sérült játékosok

Ha sérült játékosok vannak, akkor a játékvezetőknek ragaszkodniuk kell a következő útmutatásokhoz:

- a játékvezetők engedjék a játék folytatását, amíg a labda játékon kívülre kerül, ha véleményük szerint egy játékos csak enyhén sérült
- a játékvezetők állítsák meg a játékot, ha véleményük szerint egy játékos súlyosan sérült
- a sérült játékos megkérdése után a játékvezetők megengedhetik egy vagy legfeljebb két orvosnak, hogy a játéktérre lépjenek, és megítéljék a sérülést, majd intézzék a játékos biztonságos és gyors eltávolítását a játéktérrel, kivéve, ha a sérült játékos ellen szabálytalankodtak és el kell végeznie a szabadrúgást vagy a büntetőrúgást. Ebben az esetben a játékvezetőnek meg kell kérdeznie a játékost, hogy el tudja-e végezni a szabadrúgást vagy a büntetőrúgást, vagy az őt helyettesítő cserejátékosnak kell azt elvégeznie
- a hordágyvivők a hordággal a játékvezető jelzését követően léphetnek a játéktérre, hogy felgyorsítsák a játékos eltávolítását a játéktérrel, ha szükséges
- a játékvezetőknek biztosítaniuk kell a sérült játékos biztonságos és gyors eltávolítását a játéktérrel
- egy játékos nem kezelhető a játéktéren, kivéve, ha azt a sérülés súlyossága indokolja vagy az érintett játékos ellen szabálytalankodtak, és el kell végeznie egy rúgást. Ebben az esetben a játékvezetőnek meg kell kérdeznie a játékost, hogy el tudja-e végezni a rúgást, vagy az őt helyettesítő cserejátékosnak kell azt elvégeznie
- minden játékosnak, akinek vérző sérülése van, el kell hagynia a játéktér, és nem térhet vissza, amíg a játékvezetők nem győződtek meg arról, hogy a vérzés elállt (a 3. számú játékvezető ellenőrizheti ezt, de csak a játékvezetők engedélyezhetik a visszatérését a játéktérre, ha nem cserélték le). A játékosoknak nem szabad véres öltözetet viselniük.

A játékosnak vérző sérüléssel vagy véres öltözettel el kell hagynia a játékteret, függetlenül attól, hogy szabálytalankodtak-e ellene vagy sem. Ebben az esetben az őt helyettesítő cserejátékosnak kell a szabadrúgást vagy a büntetőrúgást elvégeznie és a sérült játékos visszatérhet a játéktérre, ha a labda játékon kívül van. Miután a játékvezetők engedélyezték az orvosoknak a játéktérre lépést, a játékosnak el kell hagynia a játékteret hordágyon vagy lábon. Ha a játékos nem engedelmeskedik, akkor a játék újraindításának késleltetéseért figyelmeztetniük kell. A játék addig nem indulhat újra, amíg a játékos el nem hagyta a játékteret. Ha a játékos ellen szabálytalankodtak, akkor az őt helyettesítő cserejátékosnak kell elvégeznie a szabadrúgást vagy büntetőrúgást

- egy sérült játékos a cserézónán kívül más helyen is elhagyhatja a játékteret, a játékteret határoló vonalak bármely részén
- egy sérült játékos lecserélhető, kivéve, ha szabálytalankodtak ellene és el kell végeznie egy szabadrúgást vagy büntetőrúgást és képes erre, ha elhagyja a játékteret, a cserejátékos beléphet a cserézónán keresztül, ha a sérült játékos elhagyta azt
- ha nem cserélték le, akkor egy sérült játékos csak a mérkőzés újraindítása után térhet vissza a játéktérre
- ha nem cserélték le, akkor egy sérült játékos csak az oldalvonalnál térhet vissza a játéktérre, ha a labda játékban van. Ha a labda játékon kívül van, akkor a sérült játékos a játéktér bármely határoló vonalánál (az oldalvonalaknál és a kapuvonalaknál) is visszatérhet. Ha nem cserélték le, akkor függetlenül attól, hogy a labda játékban vagy játékon kívül van-e, csak a játékvezetők engedélyezhetik egy sérült játékos visszatérését a játéktérre. Nem engedélyezett a játékos visszatérése, ha a labda azon a területen van játékban, ahol a játékos található
- a sérült játékos visszatérhet a játéktérre, ha a 3. számú játékvezető ellenőrzi, hogy a játékos felkészült. Ha a játék egyéb oknál fogva nem állna meg, vagy ha a játékos sérülése nem a strandlabdarúgás játékszabályai megsértésének eredménye, akkor a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot. A játékot labdajejtéssel kell újraindítaniuk, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a homokra a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában
- ha a játékvezetők már elhatározták, hogy felmutatnak egy lapot egy olyan sérült játékosnak, akinek ápolás miatt el kell hagynia a játékteret, akkor a játékvezetőknek azelőtt kell felmutatniuk a lapot, hogy a játékos elhagyja a játékteret
- a játékvezetők ne mutassanak fel lapot annak a sérült játékosnak, akit ápolnak
- a 3. számú játékvezető segít a játékvezetőknek a sérült játékosokat helyettesítő cserejátékosok játéktérre lépésének, és a sérült játékosok visszatéréseinek engedélyezésében
- engedélyezett a játékosnak, akinek homok ment a szemébe, hogy kiöblítse a játéktéren és emiatt nem kell elhagynia a játékteret

Ha egy játékos megsérült, az időmérő a játékvezetők jelzése nélkül azonnal állítsa meg az időmérőeszközt, és csak akkor indítja újra, amikor a labda játékba került.

Ezen szabály alól csak akkor tehetők kivételek:

- amikor egy kapus megsérül
- amikor egy kapus és egy mezőnyjátékos ütközése után azonnali kezelés szükséges
- amikor azonos csapat játékosainak ütközése után azonnali kezelés szükséges
- amikor egy súlyos sérülés történik (pl.: egy játékos lenyeli a nyelvét, agyrázkódást, láb-, vagy kéztörést szenvedett stb.)

Frissítők

A játékvezetők engedjék, hogy a játékosok frissítőt vegyenek magukhoz miközben áll a játék, de kizárólag a játéktéren kívül. Nem engedélyezett, hogy műanyag flakonokat vagy bármilyen másfajta, folyadék tárolására alkalmas edényt a játéktérre dobjanak.

Alapfelszerelés

Színek:

- Ha a két kapus megegyező színű mezben van, és egyiküknek sincs másik meze, hogy lecserélje, akkor a játékvezető engedje a játék megkezdését

Egyéb felszerelés

A játékos az alapfelszerelésén kívül más felszerelést is használhat, feltéve, ha azzal egyetlen célja, hogy fizikailag megvédje önmagát, és a felszerelés nem veszélyes önmagára és bármely másik játékosra.

A játékvezetőknek az öltözet vagy felszerelés minden darabját meg kell vizsgálniuk, és meg kell határozniuk, hogy nem veszélyesek-e.

A játékosok és cserejátékosok nem viselhetnek cipőt, de védhetik a lábukat kötéssel, amely nem fedi a sarkokat és lábujjakat

A fejjvédőhöz, arcmaszkhöz, térd- és karvédőkhöz hasonló modern védőeszközök puha, könnyű, bélelt anyagból készülnek, ezért nem tekinthetők veszélyesnek és engedélyezettek.

Ha fejjvédőt viselnek, akkor annak:

- feketének vagy a mez alapszínével azonos színűnek kell lennie (feltéve, hogy ugyanannak a csapatnak a játékosai egyező színűt viselnek)
- a játékos felszerelésének professzionális megjelenésével összhangban kell lennie
- a meztől különállónak kell lennie
- biztonságosnak kell lennie és nem veszélyeztetheti viselőjét vagy bármely más játékost (pl. nyak körüli rögzítéssel)
- nem lehet a felületből kiálló része

Sportszemüveg viselése engedélyezett, ha az nem veszélyes a játékosokra.

Ha az öltözet vagy a felszerelés egyik darabját a mérkőzés kezdetén megvizsgálták, és nem ítélték veszélyesnek, de az később veszélyessé válik, vagy a mérkőzés folyamán veszélyes módon használják, akkor használata tovább nem engedélyezett.

A játékosok és/vagy a technikai személyzet között elektronikus kommunikációs rendszerek használata nem engedélyezett.

Ékszerek

Minden fajta ékszer (nyaklánc, gyűrű, karkötő, fülbevaló, bőr vagy gumi pántok stb.) viselése szigorúan tilos. Ezeket a mérkőzés kezdete előtt a játékosoknak és a cserejátékosoknak el kell távolítaniuk. Az ékszerek elfedésére ragasztószalag használata nem engedélyezett.

A játékvezetőknek és a játékvezető asszisztenseknek is tilos ékszert viselni (kivéve a játékvezetőt, akinek megengedett egy óra vagy ahhoz hasonló szerkezet viselése, amellyel időmérő hiányában a mérkőzés idejét méri).

A játékosok számozása

A játékosok számának a hátán jól láthatónak, a mez fő színétől különbözőnek kell lennie.

Ezek a számok 1-től 15-ig terjedhetnek, ahol az 1-es számot a kapusnak tartják fent, hogy megkönnyítsék a számok jelzését a játékvezetőknek.

A versenyszabályokban és a felszerelések használatára vonatkozó előírásokban meg kell határozni a számok méretét és pontos színét, és ezeknek az elhelyezését és bármilyen más számok megjelenítését a játékos felszerelésén (azaz a rövidnadrág vagy mez elején).

Kapusok

A csapatok alkalmazhatnak játékost vagy cserejátékost kapusként. A cserejátékosnak követnie kell a csere végrehajtására vonatkozó eljárást, azaz a saját mezszámával ellátott kapusmezt kell viselnie. Ha a versenyszabályok előírják, a mezen viselnie kell a nevét.

Ha a kapust sérülés miatt lecserélik vagy kiállítják, és a csapatnak nincsen másik kapusa, akkor a helyettese viselhet olyan kapusmezt, amely nem a saját számával és nevével van ellátva.

Fegyelmezési szankciók

A játékosokat és a cserejátékosokat a mérkőzés kezdete előtt ellenőrizni kell, ezzel biztosítva, hogy ne viseljenek nem engedélyezett öltözetet vagy ékszert. A 3. számú játékvezető a cserejátékosokat, játéktérre lépésük előtt másodszor is megnézi. Ha van tartalék játékvezető asszisztens, akkor ő látja el a játékosok első ellenőrzését az öltözőkben. Ha egy játékos nem engedélyezett öltözetet vagy ékszert visel a játék folyamán, akkor a játékvezetőknek:

- tájékoztatniuk kell a játékost, hogy a kérdéses darabot el kell távolítania
- utasítaniuk kell a játékost a játéktér elhagyására a következő játékmegállításkor, ha nem tud, vagy nem akar engedelmeskedni
- figyelmeztetniük kell a játékost, ha ő makacsul visszautasítja az engedelmességet, vagy ha már korábban mondták neki, hogy a darabot távolítsa el, és felfedezik, hogy ismét viseli azt

Ha a játékvezetők a játékos figyelmeztetése céljából megállítják a játékot, akkor az ellenfél csapata javára kell szabadrúgást ítélniük arról a helyről, ahol a labda a játék megállításkor volt annak a csapatnak a térfelén, amely ellen a szabálysértést elkövették vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a labda a vétkes játékos csapatának térfelén volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye).

Jogok és kötelezettségek

A játékvezetőknek meg kell érteniük, hogy a strandlabdarúgás olyan versenysport, melyben a játékosok közötti testi érintkezés normális és elfogadható része a játéknak. Mindazonáltal, ha a játékosok nem tisztelik a strandlabdarúgás játékszabályait és a sportemberi magatartás alapelveit, a fair play-t, akkor a játékvezetőknek meg kell hozniuk a szükséges intézkedéseket, hogy ezeknek az előírásoknak a betartását biztosítsák.

A játékvezetőknek fel kell függeszteniük a mérkőzést, ha véleményük szerint a világítás bármilyen meghibásodás miatt nem megfelelő. Ha a meghibásodás nem javítható, akkor a játékvezető beszünteti a mérkőzést.

Ha egy néző egy tárggyal megdob egy mérkőzésvezetőt (egy játékvezetőt vagy egy játékvezető asszisztent), egy játékost vagy egy csapatvezetőt, akkor az eset súlyosságától függően a játékvezető folytathatja, felfüggesztheti, vagy beszüntetheti a mérkőzést. Az incidens(ek)e)t azonban minden esetben jelentenie kell az illetékes szövetségnek.

A játékvezetők jogosultak a játékosok figyelmeztetésére és kiállítására a játékrészek közti szünetben, a mérkőzés befejezése után, a hosszabbítás alatt és a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások idején, mivel a fegyelmezési szankciókkal kapcsolatos döntések ez alatt az idő alatt is az ő hatáskörükben maradnak.

Ha az egyik játékvezető bármely oknál fogva ideiglenesen akadályoztatva van, akkor a játék a másik játékvezető és a játékvezető asszisztensek felügyelete alatt folytatódhat, amíg a labda legközelebb játékon kívülre nem kerül.

Előny szabály

A játékvezetők bármikor alkalmazhatnak előny szabályt, ha egy szabálysértés vagy szabálytalanság történik és a strandlabdarúgás játékszabályai határozottan nem tiltják meg az előny szabály alkalmazását. Például megengedett egy szögletű rúgás elvégzése úgy, hogy az ellenfelek öt méternél közelebb tartózkodnak, amennyiben a rúgó gyorsan el szeretné azt végezni, viszont nem alkalmazható előny szabály, amikor az oldalrúgást/bedobást szabálytalanul végzik el.

Előnyszabály alkalmazása nem engedélyezett a négy másodperces szabály megsértésekor, kivéve, ha a szabálysértést a védő csapat követi el úgy, hogy saját büntetőterületén belül birtokolja a játékban lévő labdát, majd elveszíti azt. A többi esetben (szabadrúgásoknál, oldalrúgásoknál/bedobásoknál, kidobásoknál és szögletűrúgásoknál) a játékvezetők nem alkalmazhatnak előnyszabályt.

A játékvezetők a következő körülményeket vegyék figyelembe, amikor eldöntik, hogy előnyszabályt alkalmaznak, vagy megállítják a játékot:

- A szabálysértés súlyosságát: ha a szabálysértés kiállítását von maga után, akkor a játékvezetők állítsák meg a játékot, és állítsák ki a játékost, hacsak nincs tiszta gólszerzési lehetőség
- A szabálysértés helyét: minél közelebb van az ellenfél kapujához, annál eredményesebb lehet
- A közvetlen és ígéretes támadás esélyét
- Minden szabadrúgás a strandlabdarúgásban sorfal nélküli, ezért a szabadrúgás megítélése a legnagyobb előny általában, amelyet lehet alkalmazni
- A mérkőzés légkörét

Az eredeti szabálysértés büntetésével kapcsolatos döntést néhány másodpercen belül meg kell hozni, de nincs lehetőség visszamenni, ha a megfelelő jelzést korábban nem alkalmazták, vagy új játékszaksz kezdődött (kivéve, ha egy csapat a megengedettnél több játékkal játszik).

Ha a szabálysértés figyelmeztetést von maga után, akkor a figyelmeztetést a játék következő megállításakor kell megtenni. Mindazonáltal javasolt, hogy hacsak nincs lehetőségük nyilvánvaló előnyszabály alkalmazására, akkor a játékvezetők állítsák meg a játékot, és közvetlenül ezután figyelmeztessék a játékost. Ha a figyelmeztetés a következő megállításnál elmarad, akkor azt később már nem lehet felmutatni.

Ha a szabálysértés figyelmeztetést von maga után, akkor a játékvezetőknek azonnal meg kell állítaniuk a játékot és ki kell állítaniuk a játékost, hacsak nincs nyilvánvaló gólszerzési lehetőség. Ha a kiállítás a következő megállításnál elmarad, akkor azt később már nem lehet megtenni. Ha ez bekövetkezik, a játékvezetőknek jelenteniük kell a jelentésben.

Egynél több, azonos időben történő szabálysértés

- Azonos csapat két vagy több játékosa követ el szabálysértéseket:
 - A játékvezetőknek a legsúlyosabb szabálysértést kell büntetniük
 - A játékot a legsúlyosabb szabálysértésnek megfelelően kell újraindítani
 - Mindemellett a játékvezetők az elkövetett szabálysértéseknek megfelelően figyelmeztetik vagy kiállítják a játékosokat, vagy nem alkalmaznak fegyelmezési szankciókat
- Különböző csapatok játékosai követnek el szabálysértéseket:
 - A játékvezetők megállítják a játékot, mivel előnyszabály nem alkalmazható, és a játékot labdajárással indítják újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállásakor volt, kivéve, ha a büntetőterületen belül állították meg a játékot, mert ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában
 - Mindemellett a játékvezetők az elkövetett szabálysértéseknek megfelelően figyelmeztetik vagy kiállítják a játékosokat, vagy nem alkalmaznak fegyelmezési szankciókat

Külső beavatkozás

Ha egy néző belefúj egy sípba és a játékvezetők véleménye szerint ez hatással van a játékra (pl.: egy játékos felveszi a kezébe a labdát), akkor állítsák meg a játékot. Ha megállították, akkor a játékot labdajárással kell újraindítaniuk, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában.

Négy másodperc számolása, amikor a labda játékban van

Minden esetben, amikor az egyik csapat a saját büntetőterületén belül birtokolja a játékban lévő labdát, akkor az egyik játékvezetőnek jól láthatóan kell végeznie a négy másodperc számolását.

A játék újraindítása

A játékvezetők különösképpen biztosítsák a játék újraindításának gyors végrehajtását és ne engedjék, hogy taktikai okok miatt ne indítsák újra a játékot egy ideiglenes megállítás után (oldalrúgás/bedobás, kidobás, szögletűrúgás vagy szabadrúgás). Ezekben az esetekben el kell kezdeniük a négy másodperc számolását és ehhez szükséges sípszó használata. Azokban az esetekben, ahol az újraindítás módja nem teszi lehetővé a négy másodperc számolását (kezdőrúgás vagy büntetőrúgás), ott a játék újraindítását késleltető játékost vagy játékosokat figyelmeztetni kell.

A játéktér körül labdaszedők alkalmazása megengedett, hogy ezzel segítsék a játék újraindításait. Ha késleltetik a játék újraindítását a labda visszatartásával, a játékvezető kötelezze az időmérőt az időmérőeszköz megállítására, amely csak akkor indul újra, hogyha a labda újra játékba kerül.

Helyezkedés

Helyezkedés, amikor a labda játékban van

Ajánlások

- A játék legyen a játékvezető és a 2. számú játékvezető között
- A játékvezetők alkalmazzanak átlós rendszert, mindig tartsák a labdát és a játékosokat a látómezejükben
- Az oldalon kívül maradva könnyebb a játékot és a másik játékvezetőt a játékvezető látómezejében tartani
- Az egyik játékvezető legyen elég közel ahhoz, hogy lássa a játékot, anélkül, hogy hatással lenne rá
- A játékvezetők csak a játék újraindításakor lépjenek be a játéktérre, miután szabálytalanságot követtek el, labdaejtés elvégzéséhez, sárga vagy piros lap felmutatáshoz, egy játékos sérülésének felbecsüléséhez vagy bármely más különleges körülmény esetén
- A fontos események nem mindig a labda környezetében vannak. A játékvezetők ügyeljenek még:
 - a játék irányában lévő büntetőterületen előforduló esetleges szabálysértésekre
 - a labdától távol történő, játékosok közötti agresszív konfliktusokra a játékvezető asszisztensek segítségével
 - a labda megjátszása után történő szabálysértésekre a játékvezető asszisztensek segítségével

Általános helyezkedés a mérkőzés alatt

Az egyik játékvezetőnek egyvonalon kell lennie az utolsó előtti védőjátékoskal vagy a labdával, ha az közelebb van a kapuvonalhoz, mint az utolsó előtti védőjátékos, vagy ha szükséges a kapuvonallal egyvonalon. A játékvezetőknek mindig arccal a játéktér felé kell lenniük.

A kapus megszabadul a labdától

Az egyik játékvezetőnek a büntetőterületet határoló vonallal egyvonalon kell helyezkednie, és ellenőriznie kell, hogy a kapus ne érintse kézzel a labdát a büntetőterületen kívül, valamint számolja a másodperceket, amíg a kapus birtokolja a labdát.

Miután a kapus elengedte a labdát, a játékvezetőnek fel kell vennie egy alkalmas pozíciót a mérkőzés irányításához.

„Gól – nem gól” szituációk

Amikor gólt szereznek és nem kérdéses a döntés érvényessége, akkor a játékvezetőnek és a 2. számú játékvezetőnek szemkontaktust kell létesíteniük. Ezután az időmérő asztalhoz közelebbi játékvezetőnek meg kell közelítenie az időmérőt és a 3. számú játékvezetőt, majd a megfelelő jelzés használatával tájékoztatnia kell őket a gólszerző játékos mezszámáról.

Ha gólt szereznek, de úgy tűnik, hogy ezután a labda játékban marad, akkor a közelebbi játékvezetőnek sípszó használatával fel kell hívnia a másik játékvezető figyelmét. Ezután az időmérő asztalhoz közelebbi játékvezetőnek meg kell közelítenie az időmérőt és a 3. számú játékvezetőt, majd a megfelelő jelzés használatával tájékoztatnia kell őket a gólszerző játékos mezszámáról.

Helyezkedés, amikor a labda játékon kívül van

Az a legjobb pozíció, ahonnan a játékvezető meg tudja hozni a helyes döntést. A helyezkedésre vonatkozó javaslatok valószínűségeken alapulnak, és mindig ki kell igazítani a csapatokról, a játékosokról és a mérkőzés addigi eseményeiről meglévő speciális információk felhasználásával.

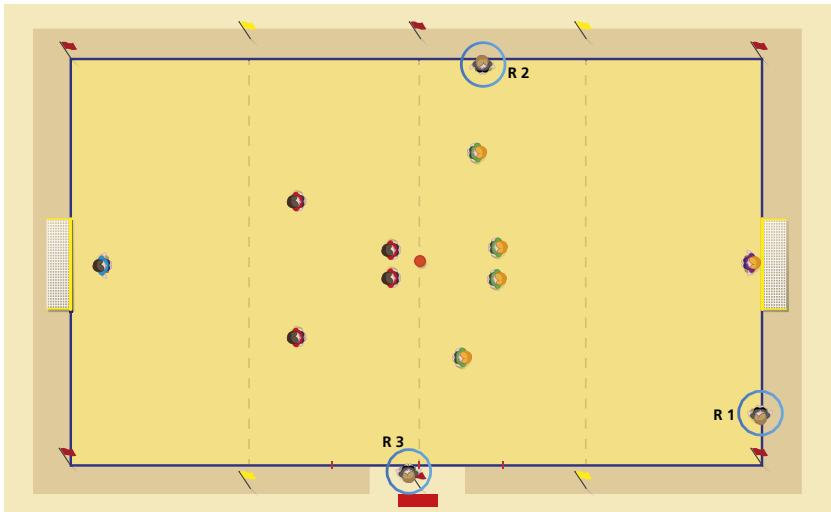
A következő ábrákon javasolt pozíciók alapvetők; néhányuk alkalmazása javasolt a játékvezetőknek, a többi kötelező. Egy „zóna”-ra való hivatkozás azt hangsúlyozza, hogy minden ajánlott pozíció tulajdonképpen egy olyan terület, amelyen belül a játékvezető a legnagyobb valószínűséggel optimalizálhatja a hatékonyságát. A zóna a kérdéses pillanat körülményeitől függően lehet kisebb, nagyobb vagy más formájú.

1. Helyezkedés – kezdőrúgás (kötelező)

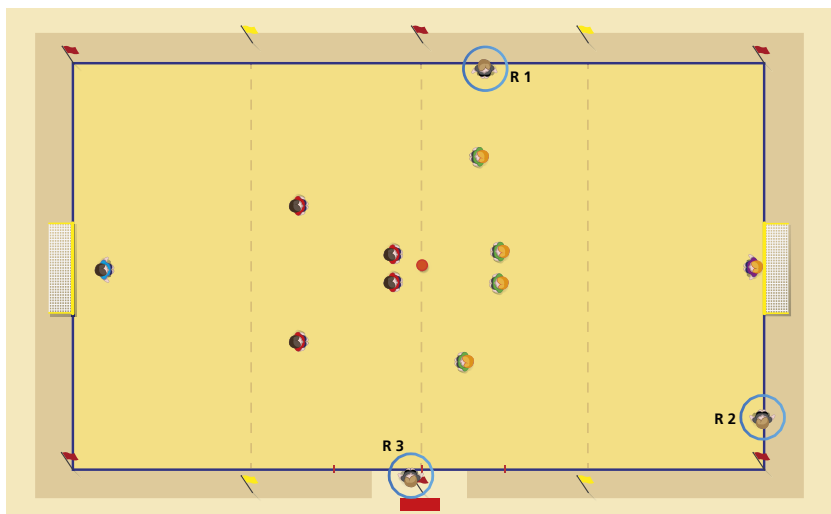
A mérkőzés kezdetekor a játékvezető a kapuvonalon helyezkedik ugyanazon az oldalon, amelyen a cserezóna van, körülbelül 4 m-re a kaputól, ahonnan figyeli, hogy gólt szereznek-e.

A 2. számú játékvezető az oldalvonal mentén helyezkedik a cserezónával szemben, ahonnan biztosítja, hogy a védőjátékosok megfelelően helyezkednek el az 5 m-es jelölések használatával az oldalvonal mentén és meggyőződik arról, hogy a védőjátékosok nem mozognak túlságosan előre. Ő is figyeli a 3. számú játékvezető jelzését, ha egy játékos szabálysértést követ el a kezdőrúgáskor. Sípjával jelzést alkalmaz, ha a kezdőrúgást meg kell ismételni.

A 3. számú játékvezető a képzeletbeli felezővonallal egyvonalban helyezkedik, hogy segítse a játékvezetőket a labda helyes pozícióének meghatározásában és biztosítsa, hogy a kezdőrúgást végző játékosok és a védőjátékosok saját térfelükön helyezkedjenek. A 3. számú játékvezető felemeli a karját, ha a kezdőrúgást végző csapat szabálysértést követ el. Az időmérő, aki nem indítja el az időmérőeszközt, azonnal figyelmezteti akusztikus jelzéssel a játékvezetőt, hogy a kezdőrúgást meg kell ismételni.



Amikor a játék elkezdődött a kezdőrúgással, a játékvezető az ellenkező oldalvonalon is helyezkedhet, ha szükségesnek tartja, hogy jobban irányítsa a mérkőzést. Következésképpen nem kötelező a játékvezetőnek a kapuvonalon és a 2. számú játékvezetőnek az oldalvonalon állnia a cserezónával szemben.



2. Helyezkedés – kidobás

1.

Az egyik játékvezetőnek először ellenőriznie kell, hogy a labda a büntetőterületen belül van-e:

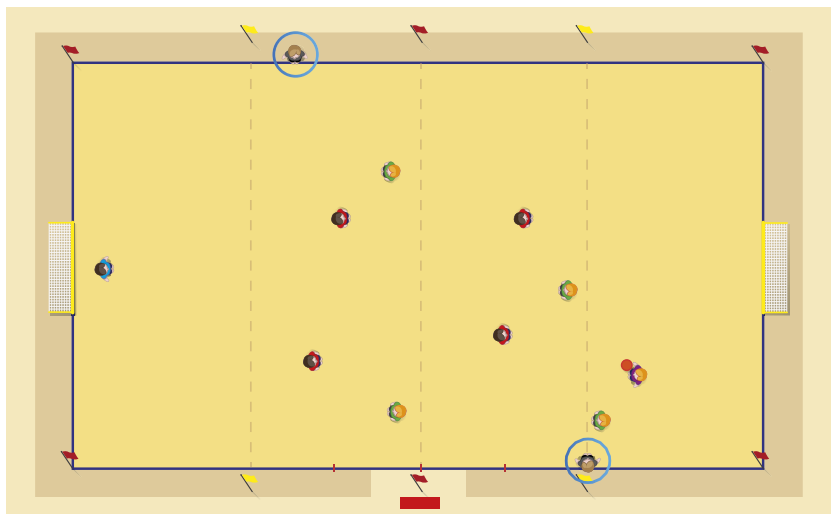
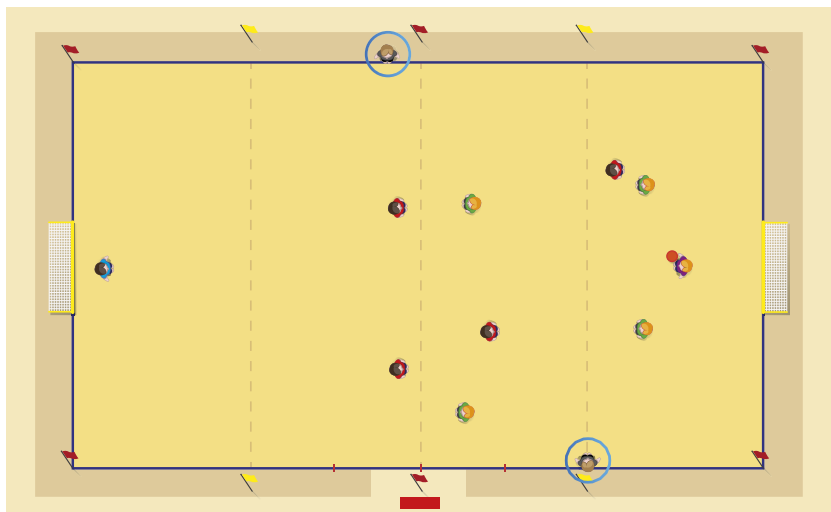
- Amennyiben a labda helyzete nem megfelelő, akkor a játékvezető elkezdheti a négy másodperc számolását, ha véleménye szerint a kapus készen áll a kidobás elvégzésére, vagy taktikai okokból késlelteti a labda kézbevitelét
- Amennyiben a csapat kidobásnál úgy dönt, hogy kapust cserél, az egyik játékvezető, miután a sípjába fúj, elkezdheti a négy másodperc számolását, függetlenül attól, hogy a labda a büntetőterületen belül van vagy sem. Ha nincs labda a büntetőterületen belül, akkor a 3. számú játékvezető vagy a labdaszedők azonnal dobják be a labdát a büntetőterületre

2.

Amikor a labda a büntetőterületen belül van, akkor az egyik játékvezetőnek a büntetőterületet határoló vonallal egyvonalban kell felvennie a pozícióját, hogy ellenőrizze, hogy a labda elhagyja-e a büntetőterületet (játékba kerül-e), és hogy a támadók a büntetőterületen kívül helyezkednek-e. Ezután végrehajtja a négy másodperc számolását, függetlenül attól, hogy azt az előző pontnak megfelelően elkezdte-e.

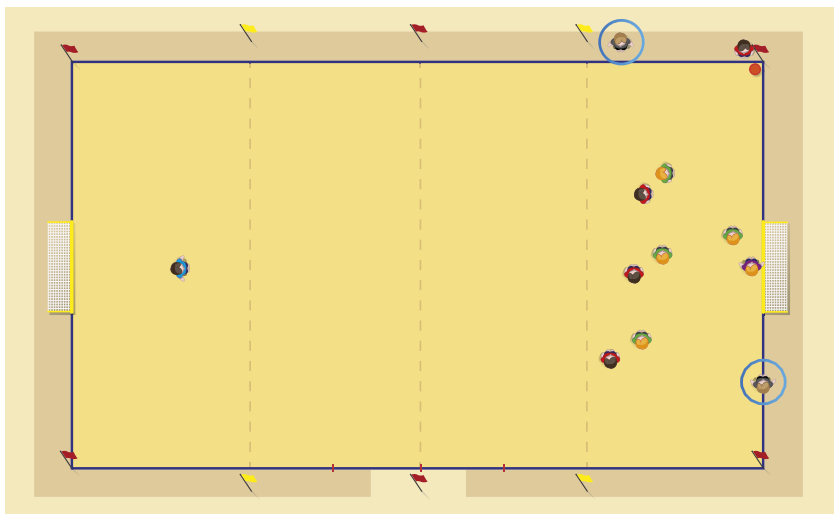
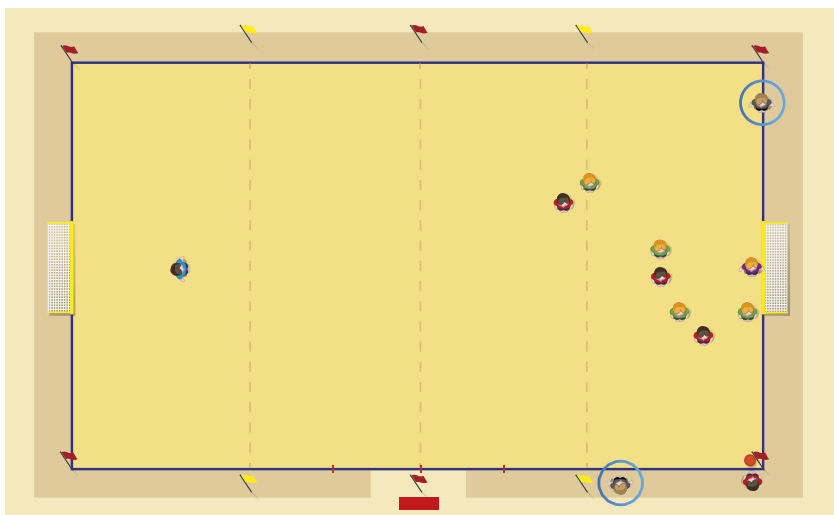
3.

Végül a kidobás végrehajtását felügyelő játékvezetőnek fel kell vennie egy alkalmas pozíciót a mérkőzés irányításához, ami minden esetben elsődleges.



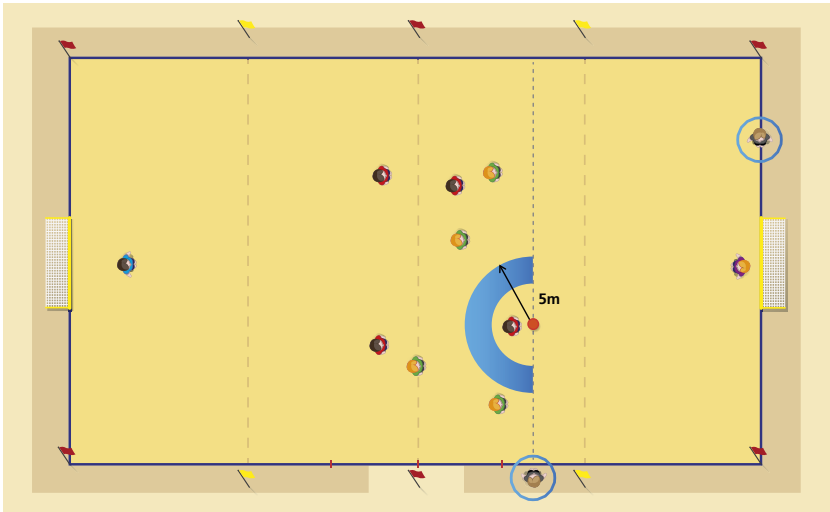
3. Helyezkedés – szöglerúgás (kötelező)

Szöglerúgás elvégzésekor a rúgás helyéhez közelebbi játékos az oldalvonalon helyezkedik, körülbelül 5 m-re a képzeletbeli sarokívtől. Ebből a pozícióból ellenőriznie kell, hogy a labda megfelelően a képzeletbeli sarokíven belülre van-e helyezve, és hogy a védők elhátráltak-e 5 m-re. A szöglerúgás helyétől távolabbi játékos a kapuvonalon áll körülbelül 4 m-re a legközelebbi kapufához. Ebből a pozícióból figyeli a labdát és a játékosok viselkedését.



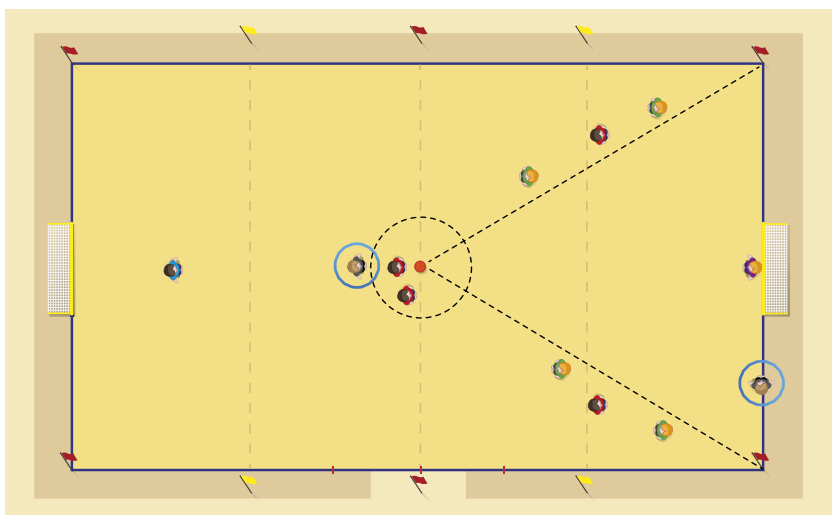
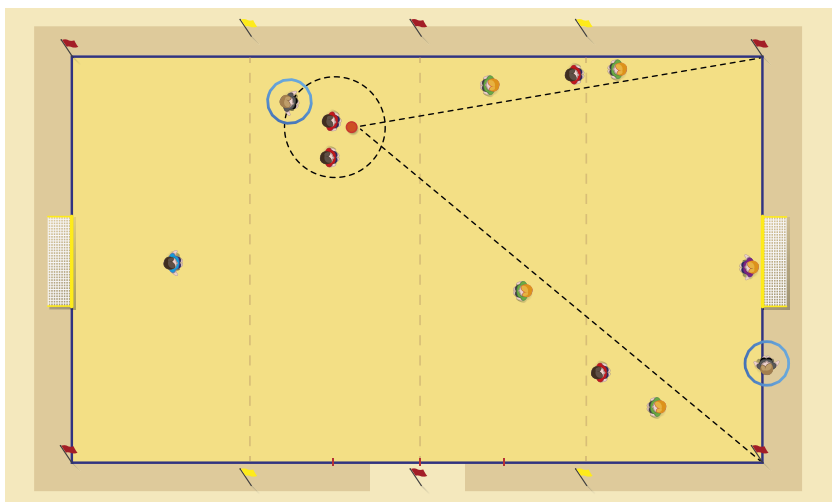
4. Helyezkedés – szabadrúgás [1]

Szabadrúgás elvégzésekor az ellenfél térfelén a közelebbi játékvezető azzal a ponttal egyvonalon veszi fel a pozícióját, ahonnan a szabadrúgást elvégzik, és ellenőrzi a labda megfelelő elhelyezését, valamint figyeli a szabadrúgás végrehajtása során beavatkozó játékosokat. A szabadrúgás helyétől távolabbi játékvezetőnek a kapuvonalon kell felvennie a pozícióját körülbelül 4 m-re a kaputól, ami minden esetben elsődleges. Mindkét játékvezetőnek készen kell állnia arra, hogy kövessék a labda útvonalát.



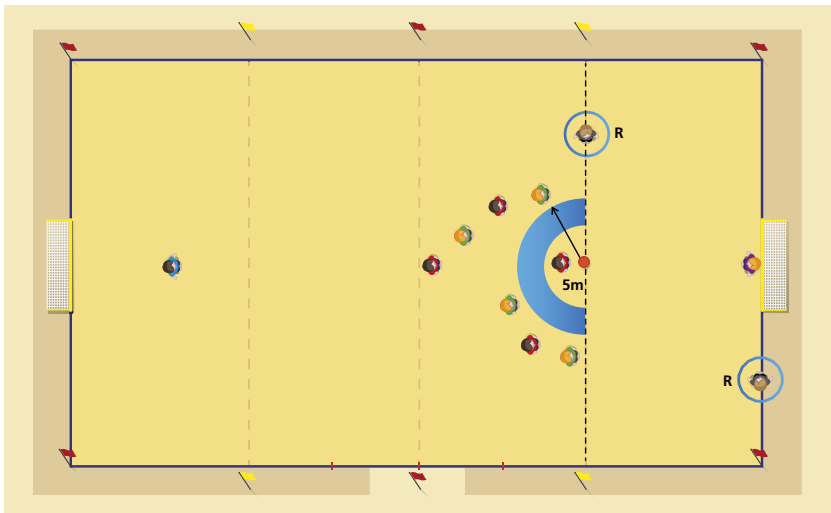
5. Helyezkedés – szabadrúgás [2]

Szabadrúgás elvégzésekor a csapat saját térfelén vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, a szabadrúgás helyéhez közelebbi játékvezető a labda mögött állva biztosítja, hogy a védőjátékosok legalább 5 m-re legyenek a labdától, és a képzeletbeli terület tisztán legyen hagyva a labda és a szögletászlók között. Emellett biztosítani kell, hogy a játékos csapattársai sincsenek a képzeletbeli területen a labda és a szögletászlók között, és hogy a labda a helyére kerüljön. Miután elvégezte ezeket az ellenőrzéseket, helyezkedjen a labda mögé a szabadrúgást végző játékos zavarása nélkül, és sípjával adjon jelet a szabadrúgás elvégzésére; miután a szabadrúgást elvégezték, sípjával adjon jelet, jelezve a játékosok által elkövetett szabálysértéseket. A szabadrúgás helyétől távolabbi játékvezetőnek a kapuvonalon kell felvennie a pozícióját körülbelül 4 m-re a kaputól, ami minden esetben elsődleges. Mindkét játékvezetőnek készen kell állnia arra, hogy kövessék a labda útvonalát.

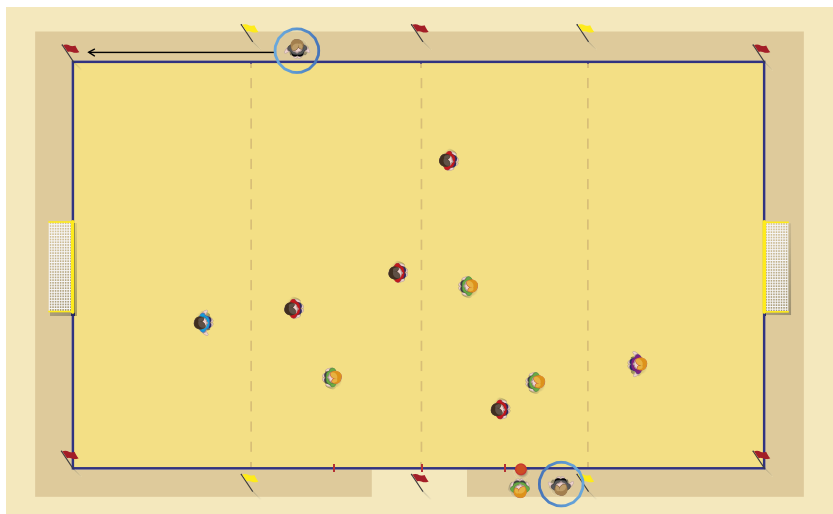
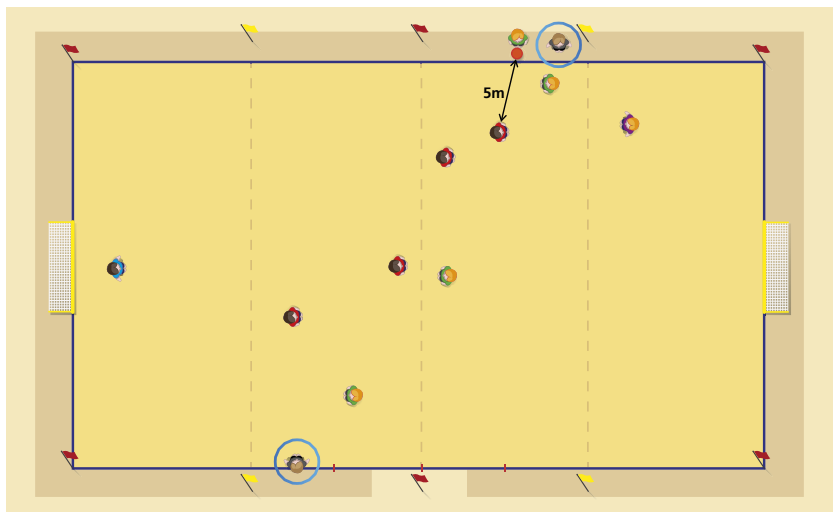


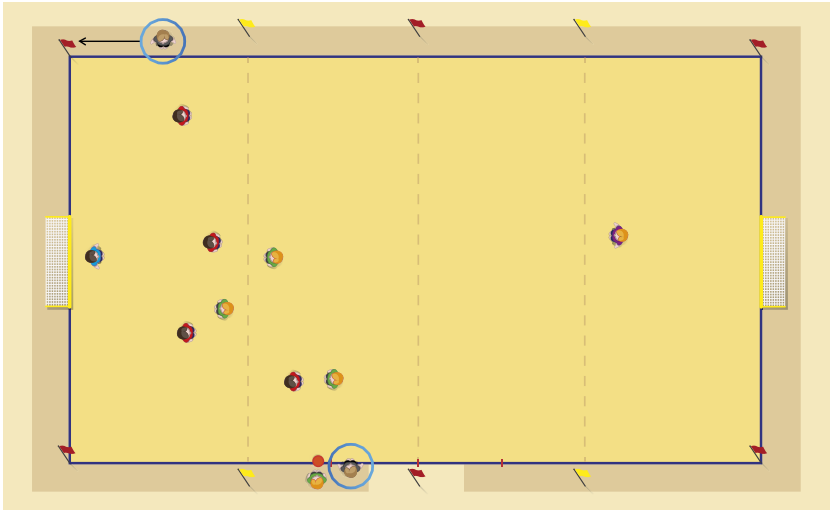
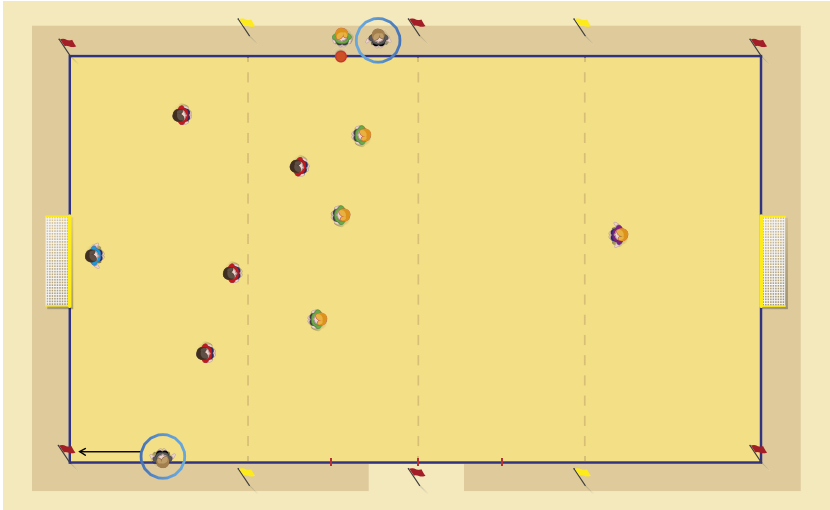
6. Helyezkedés – büntetőrúgás (kötelező)

Az egyik játékvezető a képzeletbeli büntetőponttal egyvonalon, attól körülbelül 5 m-re helyezkedik, és ellenőrzi a labda megfelelő elhelyezését, azonosítja a rúgó játékost, valamint figyeli a rúgás végrehajtása során beavatkozó játékosokat. Addig nem rendeli el a rúgás végrehajtását, amíg meg nem győződött arról, hogy minden játékos pozíciója megfelelő. Ha szükséges, akkor ebben a másik játékvezető is segíti őt. A másik játékvezetőnek a kapuvonalon kell felvennie a pozícióját körülbelül 4 m-re a kaputól, ami minden esetben elsődleges. Ha a kapus a rúgás elvégzése előtt előre lép a kapuvonalról, és nem születik gól, akkor ez a játékvezető a sípjába fúj, és elrendeli a büntetőrúgás megismétlését.



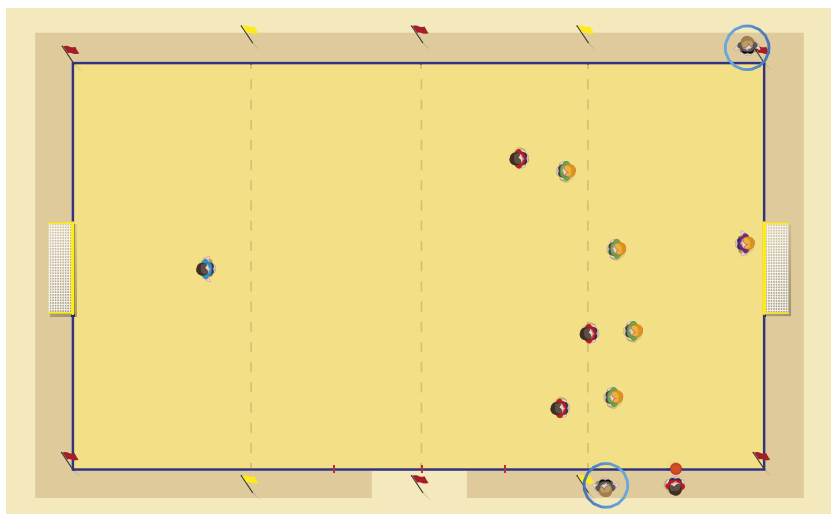
7. Helyezkedés – oldalrúgás/bedobás [1]

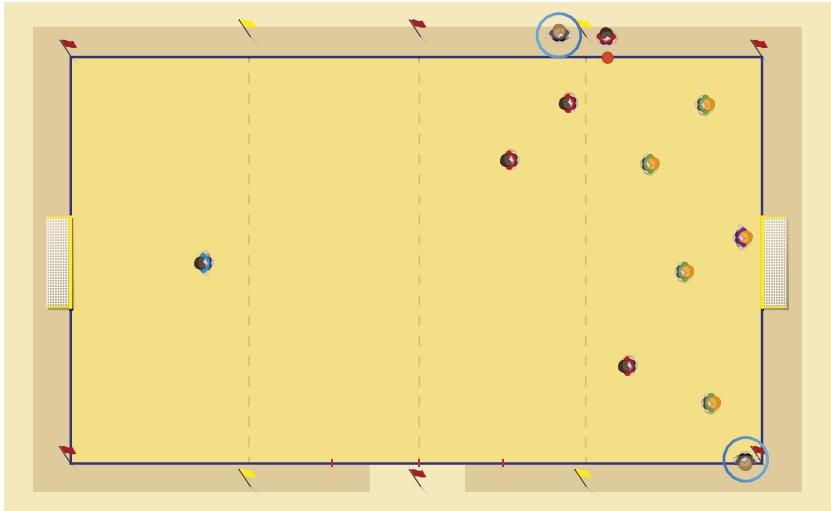




8. Helyezkedés – oldalrúgás/bedobás (kötelező) [5]

A képzeletbeli sarokív közelében, a támadó csapat javára megítélt oldalrúgás/bedobás elvégzésekor az elvégzés helyéhez közelebbi játékvezető körülbelül 5 m-re helyezkedik. Ebből a pozícióból ellenőrzi az oldalrúgás/bedobás szabályok szerint történő végrehajtását, és hogy a védőjátékosok elhátráltak-e 5 m-re az oldalrúgás/bedobás helyétől. A másik játékvezetőnek a kapuvonalon kell felvennie a pozícióját körülbelül 4 m-re a kaputól, ami minden esetben elsődleges. Ebből a pozícióból figyelni a labdát és a játékosok viselkedését.





9. Helyezkedés – képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások egy mérkőzés vagy egy otthoni és idegenbeli párharc győztesének meghatározására (kötelező)

A játékvezetőnek a kapuvonalon kell helyezkednie, körülbelül 2 m-re a kaputól. Fő feladata a labda kapuvonalon történő áthaladásának, és a kapus kapuvonalról történő előrelépésének az ellenőrzése:

- Ha a labda nyilvánvalóan áthaladt a kapuvonalon, akkor a játékvezetőnek látáskapcsolatot kell létesítenie a 2. számú játékvezetővel, hogy ellenőrizze, hogy nem követtek-e el szabálysértést

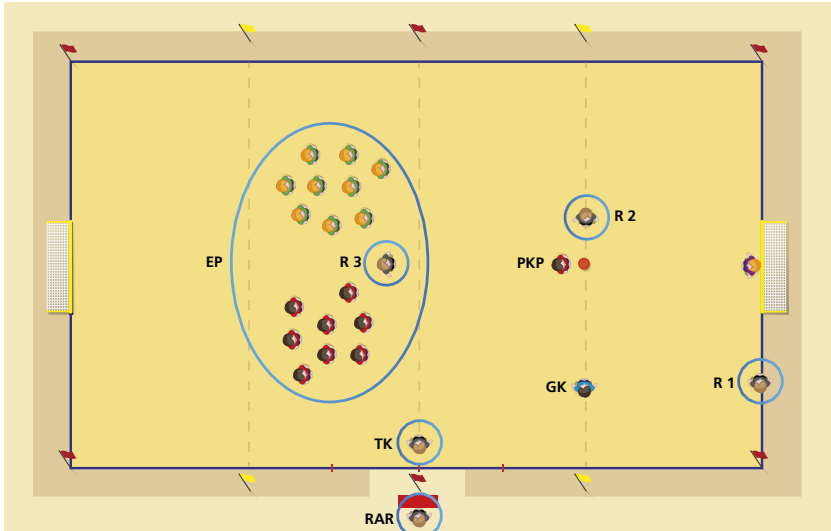
A 2. számú játékvezetőnek a képzeletbeli büntetőponttal egyvonalban, attól körülbelül 3 m-re kell helyezkednie, hogy ellenőrizze a labda megfelelő elhelyezését és a rúgást végző csapat kapusának megfelelő helyezkedését.

A 3. számú játékvezetőnek a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli közédkörében kell helyezkednie, hogy felügyelje mindkét csapat további játékosait, akik jobbra és balra állnak tőle.

Az időmérőnek az időmérő asztalnál kell helyezkednie, és ha nincs tartalék játékvezető asszisztens, ellenőrzi a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások végrehajtásából kizárt játékosok és a csapatvezetők megfelelő viselkedését.

Ha van tartalék játékvezető asszisztens, az időmérő az időmérő asztal előtt áll, ahonnan biztosítja a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások végrehajtásából kizárt játékosok és a csapatvezetők megfelelő viselkedését, míg a tartalék játékvezető asszisztens ellátja az időmérő feladatait az időmérő asztalnál.

Minden játékvezető feljegyzést készít a büntetőrúgásokról, és az azokat elvégző játékosok mezszámáról.



Síphasználat

Kötelező a síp használata:

- kezdőrúgásoknál:
 - a játék indításakor (az első, a második, és a harmadik játékrészben, illetve ha szükséges, akkor a hosszabbításban)
 - játék újraindításakor gól után
- játékmegállításoknál:
 - szabadrúgás vagy büntetőrúgás miatt
 - a mérkőzés felfüggesztésekor, beszüntetésekor, az időmérő a játékrész végét jelző akusztikus jelének megerősítésekor, vagy a labda útvonala megtételének befejeztével, ha a labda a játékrész végét követően valamelyik kapu felé halad
- játék újraindításoknál:
 - szabadrúgásoknál, amikor a játékosok megfelelő pozícióját a strandlabdarúgás játékszabályai megkövetelik
 - büntetőrúgásoknál
- a játék újraindításakor, miután megállították:
 - hogy sportszerűtlenségért sárga vagy piros lapot osszanak ki
 - egy, vagy több játékos sérülése miatt

Nem szükséges a síp használata:

- a játék megállításakor:
 - kidobásnál, szöglerúgásnál és oldalrúgásnál/bedobásnál (kötelező, ha a szituáció nem egyértelmű)
 - gólnál (kötelező, ha a labda nem került nyilvánvalóan a kapuba)
- a játék újraindításakor:
 - kidobásnál, szöglerúgásnál vagy oldalrúgásnál/bedobásnál, kivéve, ha a négy másodperc számolása elkezdődött, mert egy játékos taktikai okokból késlelteti a játék újraindítását

Nem szabad sípot használni, ha:

- a játék labdaejtéssel indul újra

A túl gyakran használt sípnak kevesebb hatása lesz, amikor szükség lenne rá. A játékvezetőnek használnia kell a sípját, amikor szabadrúgást vagy büntetőrúgást végeznek el. Ha ezekben az esetekben a játékos a játékvezető sípszava előtt újraindítja a játékot, akkor őt figyelmeztetni kell a játék újraindításának késleltetéseért.

Ha valamelyik játékvezető tévedésből a sípjába fúj, miközben a labda játékban van, és ez a játékvezetők véleménye szerint hatással van a játékra, akkor meg kell állítaniuk a játékot. Ha a játékvezetők megállítják a játékot, akkor azt labdaejtéssel kell újraindítaniuk. Az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában. Ha a sípszó nincs hatással a játékra, akkor a játékvezetők egyértelműen jelzik a játék folytatását.

Testbeszéd

A testbeszéd olyan eszköz:

- amely segíti a játékvezetőket a mérkőzés irányításában
- amelynek segítségével kifejezik a tekintélyüket és az önuralmukat

A testbeszéd nem arra van, hogy

- a játékvezetők elmagyarázzák az ítéletüket

A túlzott mértékű gesztusok használata azt jelzi, hogy a játékvezető nem tudja hatékonyan irányítani a játékot és a játékosokat.

Kötelezettségek és felelősségek

A 3. számú játékvezető és az időmérő segíti a játékvezetőket abban, hogy a strandlabdarúgás játékszabályainak megfelelően vezessék a mérkőzést. Minden más területen is támogatják a játékvezetőket, beleértve, hogy kérésük és útmutatásuk alapján irányítják a mérkőzést. Általában ez olyan területeket foglal magában, mint:

- a játéktérnek, a mérkőzésen használt labdának és a játékosok felszerelésének a vizsgálata
- a felszerelési problémák megoldásának, és a vérzések elállításának megállapítása
- a cserék végrehajtásának felügyelete
- tartalék feljegyzés rögzítése a gólokról, a sportszerűtlenségekről és azok időpontjairól

A játékvezető asszisztensek helyezkedése és a csapatmunka

1. Kezdőrúgás

A 3. számú játékvezető a képzeletbeli felezővonallal egy magasságban a cserezónánál veszi fel pozícióját, segít meghatározni a labda helyes pozícióját és a kezdőrúgásban résztvevő játékosokat, és biztosítja a kezdőrúgás szabályos elvégzését. Ha szabálysértést követnek el, felemeli a karját, hogy az időmérő megszólaltassa az akusztikus jelzést és nem indítja el az időmérőeszközt.

Az időmérő az időmérő asztalnál helyezkedik és figyeli a 3. számú játékvezetőt. Nem indítja el az időmérőeszközt, ha a 3. számú játékvezető felemeli a karját egy szabálysértést jelezve.

2. Általános helyezkedés a mérkőzés alatt

A 3. számú játékvezető ellenőrzi a cserejátékosok, a csapatvezetők és más személyek megfelelő helyezkedését. Ha szükséges, akkor ennek érdekében az oldalon mentén mozoghat, anélkül, hogy a játéktérre lépne.

Az időmérő az időmérő asztalnál helyezkedik és biztosítja az időmérőeszköz megállítását és elindítását a játék alakulásának megfelelően.

3. Cserék

A 3. számú játékvezető ellenőrzi, hogy a cserejátékosok felszerelése megfelelő-e, és hogy a cserék végrehajtása szabályos-e. Ehhez az mozoghat az oldalon mentén, használva a jelöléseket az oldalon annak érdekében, hogy játékosok és cserejátékosok ne lépjenek be, vagy hagyják el a játékteret ezeken a jelöléseken kívül.

4. Büntetőpontról végzett rúgások

A 3. számú játékvezetőnek azon a térfélen kell elhelyezkednie, ahol a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgásokat nem végzik, a rúgásra jogosult játékosokkal együtt. Ebből a pozícióból felügyeli a játékosok viselkedését, és ellenőrzi, hogy egy játékos addig ne végezzen újra rúgást, amíg azt csapatának minden rúgásra jogosult játékosa meg nem tette. Biztosítja, hogy ne legyenek összetűzések, a jogosult játékosok mindegyike csapatukkal külön áll a 3. számú játékvezető bal és jobb oldalán.

Az időmérőnek az időmérő asztalnál kell helyezkednie, hogy ellenőrizze a büntetőrúgások végrehajtásából kizárt játékosok és a csapatvezetők megfelelő viselkedését, és feljegyzéseket készít a gólokról.

Ha van tartalék játékvezető asszisztens, az időmérő az időmérő asztal előtt áll, ahonnan biztosítja, hogy a játékosok, akik nem vesznek részt a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgásokban és a csapatvezetők megfelelően viselkedjenek. A tartalék játékvezető asszisztens az időmérő asztalnál helyezkedik és feljegyzéseket készít a gólokról.

Akusztikus jel

Az akusztikus jel egy lényeges jelzés arra, hogy a mérkőzésen szükség esetén felhívja a játékvezető figyelmét vagy olyan esetekben, amelyet a strandlabdarúgás játékszabályai előírnak.

A következő esetekben kötelező az akusztikus jel használata:

- Játékrészek végén
- Kezdőrúgás során elkövetett szabálysértés jelzésére
- Cserejátékosok vagy csapatvezetők helytelen viselkedésének a jelzésére, bár előnyszabály alkalmazható
- Szabálytalan csere jelzésére, bár előnyszabály alkalmazható
- Játékvezetők által elkövetett fegyelmezési hiba jelzésére
- Külső beavatkozás jelzésére

Ha a mérkőzés folyamán az időmérő tévedésből akusztikus jelet szolgáltat meg, és a játékvezetők véleménye szerint ez hatással van a játékra, akkor meg kell állítaniuk a játékot. Ha a játékvezetők megállítják a játékot, akkor azt labdajejtéssel kell újraindítaniuk, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában. Ha az akusztikus jel nincs hatással a játékra, akkor a játékvezetők egyértelműen jelzik a játék folytatását.

Időmérőeszköz

Ha az időmérőeszköz nem működik megfelelően, akkor a játékvezető asszisztensek tájékoztatják erről a játékvezetőket. Az időmérőnek kézi időmérőeszköz használatával kell folytatnia a mérkőzés idejének mérését. A 3. számú játékvezetőnek tájékoztatnia kell a csapatokat 30 másodpercenként, eltekintve a játékrészek utolsó percétől, amikor 10 másodpercenként.

Ha a játék megállítása után az időmérő elfelejti elindítani az időmérőeszközt, akkor a játékvezetők elrendelik a be nem számított idő hozzáadását.

Újraindítások után az időmérőeszközt a strandlabdarúgás játékszabályai-val összhangban a következők szerint kell elindítani:

- kezdőrúgásnál: miután a labdát a végrehajtásra vonatkozó előírásoknak megfelelően elrúgták
- kidobásnál: miután a kapus a végrehajtásra vonatkozó előírásoknak megfelelően kiengedi kezéből a labdát és a labda elhagyja a büntetőterületet
- szögletűrúgásnál: miután a labdát a végrehajtásra vonatkozó előírásoknak megfelelően elrúgták és elmozdul
- oldalrúgásnál/bedobásnál: miután a labdát a végrehajtásra vonatkozó előírásoknak megfelelően elrúgták vagy eldobták és a játéktérre kerül
- büntetőterületeken kívüli szabadrúgásnál: miután a labdát a végrehajtásra vonatkozó előírásoknak megfelelően elrúgták
- büntetőterületen belül a védő csapat javára megítélt szabadrúgásnál: miután a labdát a végrehajtásra vonatkozó előírásoknak megfelelően elrúgták és elhagyja a büntetőterületet
- büntetőrúgásnál: miután a labdát a végrehajtásra vonatkozó előírásoknak megfelelően előre elrúgták
- labdaejtésnél: miután az egyik játékvezető a végrehajtásra vonatkozó előírásoknak megfelelően leejti a kezéből a labdát és a labda érinti a homokot

Játékrészek közötti szünet

A játékvezetők engedélyezik a játékrészek közötti szünetet, ha bármely csapat egyik játékosa igényli azt, még akkor is, ha a két csapatkapitány azt kéri, hogy ne legyen szünet.

Hosszabbítás

Ha hosszabbításra kerül sor, akkor a harmadik játékrész vége és a hosszabbítás kezdete közötti szünet nem tarthat tovább három percnél.

Kezdőrúgás

A játékvezetőknek nem kell a kapusok vagy bármely más játékos visszaigazolását kérniük, mielőtt elrendelik a kezdőrúgás végrehajtását. Nekik csak a játékosok és a labda helyes pozícióját kell biztosítaniuk, amelyhez kérjük a 3. számú játékvezető megerősítését.

Kezdőrúgás szabálysértései

Ha kezdőrúgás során az alábbi szabálysértések egyike történik a sípszó után és mielőtt a labda játékba kerül:

- a védő csapat egy vagy több játékosa az előírt 5 m távolságnál közelebb kerül a labdához. A játékvezetők várják meg a játék kimenetelét; ha a kezdőrúgást végző csapat gólt ér el, ne alkalmazzanak fegyelmezési szankciót a védő csapat ellen
- a védő csapat egy vagy több játékosa az előírt 5 m távolságnál közelebb kerül a labdához. A játékvezetők várják meg a játék kimenetelét; ha a kezdőrúgást végző csapat nem ér el gólt, elrendelik a kezdőrúgás megismétlését és fegyelmezzék a védő csapatot, figyelmeztetve a vétkes játékos(oka)t, mert nem tartották be az előírt minimális távolságot kezdőrúgásnál
- a kezdőrúgást végző csapat egy vagy több játékosa a védő csapat térfelén helyezkedik. Amint a labda játékba kerül, a 3. számú játékvezetőnek jelezni kell, majd az időmérő megszólaltatja az akusztikus jelzést, a játékvezetők pedig azonnal megállítják a játékot és elrendelik a kezdőrúgás megismétlését. A szabálysértő játékos(oka)t figyelmeztetni kell ugyanazon szabálysértés megismétlése esetén a játék újraindításának szándékos késleltetése miatt, amikor a kezdőrúgást meg kell ismételni
- a védő csapat egy vagy több játékosa az előírt 5 m távolságnál közelebb kerül a labdához és a kezdőrúgást végző csapat egy vagy több játékosa a védő csapat térfelén helyezkedik. Amint a labda játékba kerül, a játékvezetők azonnal megállítják a játékot és elrendelik a kezdőrúgás megismétlését és ne alkalmazzanak fegyelmezési szankciókat
- a labdát hátrafelé rúgják el és a homokot érinti, mielőtt a csapattárs elrúgja előre felé a levegőbe. A szabálysértő játékost figyelmeztetni kell ugyanazon szabálysértés megismétlése esetén a játék újraindításának szándékos késleltetése miatt, amikor a kezdőrúgást meg kell ismételni

Labdaejtés

- Bármelyik játékos (beleértve a kapust is) küzdhet a labdáért
- Labdaejtésnél a labdáért küzdő játékosoknak nincs minimális vagy maximális száma
- A játékvezetők nem dönthetik el, hogy mely játékosok vehetnek részt labdaejtésnél és nem akadályozza az újraindítást, ha az egyik csapat játékosa hiányzik
- Nincs előírt távolság a játékosok számára a labdaejtésnél, kivéve, ha akadályozzák az ellenfelet, akik így nem tudják megszerezni a labdát
- Nem szükséges, hogy labdaejtésnél egy csapat részt vegyen a labdáért való küzdelemben
- Ha egy játékos azután, hogy az egyik játékvezető kiengedte a labdát a kezéből, de még a labda játékba kerülése előtt elkövet egy szabálysértést, akkor a játékvezető a megfelelő fegyelmezési szankció alkalmazása után megismétli a labdaejtést

A labda a játéktéren érinti az egyik játékvezetőt

Ha a labda játékban van, és érinti az egyik, ideiglenesen játéktéren tartózkodó játékvezetőt, akkor a játék folytatódik, mert a játékvezetők a mérkőzés részei.

Ha a labda játékban van, és érinti az egyik, ideiglenesen játéktéren tartózkodó játékvezető asszisztenst, akkor a játékvezetők megállítják a játékot, és labdaejtéssel indítják újra, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában.

Gól elérése, amikor egy, a játékban részt nem vevő személy tartózkodik a játéktéren

Ha egy gól elérése után, de a játék újraindítása előtt a játékvezetők észlelik, hogy a gól elérésekor egy másik személy volt a játéktéren:

- érvényteleníteniük kell a gólt, ha:
 - a másik személy egy külső személy, egy kiállított játékos vagy valamelyik csapat vezetője volt, és hatással volt a játékra
 - a másik személy a gólt elérő csapat egyik játékosa, cserejátékosa, kiállított játékosa vagy vezetője volt
- meg kell ítélniük a gólt, ha:
 - a másik személy egy külső személy volt és nem volt hatással a játékra
 - a másik személy a gólt kapó csapat egyik játékosa, cserejátékosa, kiállított játékosa vagy vezetője volt és nem volt hatással a játékra

Nem gól

Ha az egyik játékvezető gólt jelez, mielőtt a labda teljes terjedelmével áthalad a kapuvonalon, de azonnal felismeri a hibáját, akkor a játékot labdajárással kell újraindítani, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában

A strandlabdarúgásban nincs les.

A szabálytalanság alapfeltételei

A következő feltételeknek kell teljesülniük, hogy egy szabálysértést szabálytalanságnak tekinthessünk:

- egy játékosnak vagy egy olyan cserejátékosnak kell elkövetnie, aki nem követte a csere végrehajtására vonatkozó szabályokat
- a játéktéren kell történnie
- akkor kell történnie, amikor a labda játékban van

Ha a játékvezetők egy olyan szabálysértés miatt állítják meg a játékot, amely a játéktéren kívül történik (amikor a labda játékban van), és azt nem egy olyan játékos követi el, aki a játékvezetők engedélye nélkül hagyta el a játéktérrel, hogy ezt megtegye, akkor a játékot labdaejtéssel kell újraindítaniuk. Az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában.

Nem szabálytalanság, ha egyszerre két vagy több játékos küzd a labdáért egy ellenféllel, ha az a küzdelem szabályos.

Gondatlanság, felelőtlenység, túlzott mértékű erőbevetés

A „gondatlan” kifejezés azt jelenti, hogy a játékos a küzdelem során a figyelem és a megfontolás hiányát mutatja, vagy cselekedetében nincs óvatosság:

- ha egy szabálytalanságot gondatlannak ítélnék meg, akkor további figyelmeztetési szankció nem szükséges, kivéve, ha a vétkes játékos nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget akadályoz meg, amely esetben ki kell állítani a játékost, illetve, ha egy ígéretes támadást akadályoz meg, amely esetben őt figyelmeztetni kell

A „felelőtlen” kifejezés azt jelenti, hogy az ellenfelére nézve a játékos teljesen figyelmen kívül hagyja cselekedetének veszélyességét és következményeit:

- a felelőtlenül játszó játékost figyelmeztetni kell, kivéve, ha a vétkes játékos nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget akadályoz meg, amely esetben ki kell állítani a játékost

A „túlzott mértékű erőbevetés” kifejezés azt jelenti, hogy a játékos messze túllépi a szükséges erőbevetést és az ellenfelére nézve sérülésveszélyes:

- a túlzott mértékű erőbevetést alkalmazó játékost ki kell állítani

Az ellenfél támadása testtel

Az ellenfél támadása testtel egy területért folyó küzdelem, a labda megjátszható közelségében történő, a karok és a könyökök használatát nélkülöző fizikai érintkezés.

Az ellenfél támadása szabálysértés, ha az:

- gondatlan
- felelőtlen
- túlzott mértékű erőbevetéssel történik

Fegyelmezési szankciók

- Minden játékost, aki ellenfelét felelőtlenül támadja testtel, figyelmeztetni kell
- Minden játékost, aki ellenfelét túlzott mértékű erőbevetéssel támadja testtel, ki kell állítani
- Az ellenfél testtel támadásának más helyzetben nincs további fegyelmezési szankciója

A játék újraindítása

- A játék szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye) vagy büntetőrúgással, ha a szabálysértés a büntetőterületen belül történt

Az ellenfél visszatartása

Az ellenfél visszatartása az ellenfél mozgásának meggátolására irányuló cselekedet a kezek, a karok vagy a test használatával.

A játékvezetőknek korán közbe kell avatkozniuk és határozottan kell kezelniük az ellenfél visszatartásának szabálysértéseit, különösen a büntetőterületen belül, és amikor szöglerúgásokat, oldalrúgásokat/bedobásokat és szabadrúgásokat végeznek el.

Az ilyen helyzetek kezelése során a játékvezetők:

- szólítsák fel azt a játékost, aki ellenfelét visszatartja, mielőtt a labda játékba kerül
- figyelmeztessék azt a játékost, aki folytatja a visszatartást, mielőtt a labda játékba kerül
- ítéljenek szabadrúgást vagy büntetőrúgást, és figyelmeztessék a játékost, ha ez akkor történik, amikor a labda játékban van

Ha egy védő a támadó visszatartását a büntetőterületen kívül kezdi, és a büntetőterületen belül folytatja, akkor a játékvezetőknek büntetőrúgást kell ítélniük.

Fegyelmezési szankciók

- Egy játékost sportszerűtlen magatartásért kell figyelmeztetni, ha azért tartja vissza az ellenfelét, hogy meggátolja őt a labda megszerzésében vagy egy előnyös pozíció felvételében, függetlenül attól, hogy előnyszabályt alkalmaztak-e
- Egy játékost ki kell állítani, ha ellenfele visszatartásával nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget semmisít meg
- Az ellenfél visszatartásának más helyzetben nincs további fegyelmezési szankciója

A játék újraindítása

- A játék szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye) vagy büntetőrúgással, ha a szabálysértés a büntetőterületen belül történt

A labda kezezése

A labda kezezése az a szándékos cselekedet, amikor egy játékos a kezével vagy a karjával kerül érintkezésbe a labdával. A játékvezetőknek a következőket kell figyelembe venniük:

- a kéz mozgása a labda felé (nem a labda a kéz felé)
- az ellenfél és a labda közötti távolság (váratlan labda)
- a kéz helyzete nem szükségszerűen jelent szabálysértést (a kéz testtől történő eltartása nem jelent szándékosságot)
- a labda érintése egy kézben lévő tárggyal (ruházattal stb.) a labda szándékos kezezésének számít
- a labda megdobása egy tárggyal a labda szándékos kezezésének számít

Fegyelmezési szankciók

Vannak körülmények, amikor figyelmeztetés szükséges sportszerűtlen magatartásért, ha egy játékos szándékosan kezeli a labdát, például, ha egy játékos:

- a labda szándékos kezezésével meggátolja ellenfelét, hogy a birtokába kerüljön a labda. Ha előnyszabályt alkalmaznak, a játékost még figyelmeztetni kell, mert sportszerűtlen magatartás történt korábban. Ha mindkét csapat játékosainak és az ellenfeleknek lehetősége van megjátszani a labdát, nem kell figyelmeztetni a szabálysértésért
- a labda szándékos kezezésével kísérel meg gólt elérni
- sikertelenül próbál megüjítsítani egy gólt, vagy próbál megakadályozni egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget a kezével, amikor a kapus nincs a saját büntetőterületén belül

Azonban egy játékost ki kell állítani, ha a labda szándékos kezezésével gólt vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget akadályoz meg. Ez a büntetés nem a játékos szándékos kezezésének cselekedetéből fakad, hanem abból az elfogadhatatlan és sportszerűtlen beavatkozásból, amely egy gól elérését akadályozza meg.

A játék újraindítása

- A játék szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye) vagy büntetőrúgással, ha a szabálysértés a büntetőterületen belül történt

Saját büntetőterületén kívül a kapusra is ugyanazok a megszorítások vonatkoznak a labda kezezésével kapcsolatban, mint a többi játékosra. Saját büntetőterületén belül a kapus nem lehet vétkes szabadrúgást maga után vonó, kezezéshez kapcsolódó szabálysértésben. Azonban vétkes lehet más a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról végzendő szabadrúgást maga után vonó szabálysértésben.

Kapusok szabálysértései

Úgy tekintjük, hogy a labda a kapus fennhatóságában van:

- amíg a labda a kezei között vagy a keze és bármilyen felület (pl.: a talaj vagy a saját teste) között van
- amíg a labdát kinyújtott, nyitott kezén tartja
- amíg lepattintja a talajra vagy feldobja a levegőbe

Ha egy kapus a labdát a kezeivel birtokba veszi, akkor őt az ellenfél nem támadhatja.

A labda birtoklása magában foglalja, ha a labda a kapus fennhatóságában van.

A következő esetekben nem engedélyezett, hogy a kapus a saját térfelén érintse a labdát:

- Ha a saját térfelén négy másodpercnél tovább birtokolja a labdát, akár a kezeivel, vagy lábával a saját büntetőterületén belül. Ebben az esetben a kapushoz közelebbi játékvezetőnek jól láthatóan kell végrehajtania a négy másodperc számolását
- Ha, miután saját büntetőterületén belül kézzel megjátszotta a csapattársától hazajátszott labdát, a kapus ismét szándékosan érinti kezével vagy karjával a csapattársa által bármely testrésszel hazajátszott labdát saját büntetőterületen belül anélkül, hogy az ellenfél érintette volna a két játékos között:

- Úgy tekintjük, hogy a labda a kapus fennhatóságában van, ha azt bármely testrészével érinti, kivéve, ha a labda véletlenül kipattan róla
- Ha, miután megjátszotta a labdát a saját büntetőterületén kívül, visszatér a büntetőterületére és érinti a labdát bármely testrészével

A játék újraindítása

- A játék szabadrúgással indul újra a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Kapusok elleni szabálysértések

- A kapus akadályozása szabálysértés, amikor megszabadul a kezében tartott labdától, például amikor feldobja a labdát a levegőbe, hogy újra megfogja azt
- A labda megjátszása vagy annak megkísérlése, amikor azt a kapus a tenyerén tartja
- Ha egy játékos megrúgja vagy megkísérli megrúgni a labdát, amikor a kapus éppen megszabadul attól, veszélyes játék miatt büntetni kell
- A kapus mozgásának sportszerűtlen feltartóztatással történő korlátozása szabálysértés, például szögletrúgás elvégzésekor
- A kapus mozgásának sportszerűtlen feltartóztatással történő korlátozása figyelmeztetéssel járó szabálysértés, amikor ő kidobást végez

Ha egy támadó játékos fizikai kontaktust létesít a kapussal, a kapus saját büntetőterületén belül, akkor az nem tekintendő szabálysértésnek, kivéve, ha a támadó nekiugrik, testtel támadja vagy ellöki a kapust, gondatlanul, felelőtlenül vagy túlzott mértékű erőbevetéssel.

A játék újraindítása

- A játék szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Ha a játékos nekiugrik, testtel támadja, vagy ellöki a kapust, felelőtlenül, vagy túlzott mértékű erőbevetéssel, a játékvezetők a szabálysértésnek megfelelően szankcionálnak

Veszélyes játék

A veszélyes játék az a cselekmény, amely során egy játékos a labdát próbálja megjátszani, de ezzel sérülésveszélyes egy ellenfél játékosra, vagy saját magára nézve. Az ellenfél közelében követik el, és megakadályozzák vele az ellenfelet a labda megjátszásában, az ellenfél, vagy a másik játékos sérülésétől való féelme miatt.

Veszélyes játék során nincs fizikai érintkezés a játékosok között. Ha van fizikai érintkezés, akkor a cselekmény egy szabadrúgással (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye) vagy büntetőrúgással büntetendő szabálysértéssé válik, ha a szabálysértés a büntetőterületen belül volt. Fizikai érintkezés esetén a játékvezetők alaposan fontolják meg, hogy nagy valószínűséggel sportszerűtlenség is történt.

A fej fölötti rúgások és az ollózások önmagukban nem szabálysértések, és mint tipikus részei a strandlabdarúgásnak, nagyon fontos, hogy ezek az akciók engedélyezettek legyenek.

Fegyelmezési szankciók

- Ha egy játékos egy „normális” küzdelem során játszik veszélyesen, akkor a játékvezetők ne alkalmazzanak fegyelmezési szankciót.
- Ha a cselekményben benne van a sérülés nyilvánvaló kockázata, akkor a játékvezetők figyelmeztessék a játékost az ellenfél felelőtlen támadása miatt, vagy állítsák ki túlzott mértékű erőbevetés miatt és szabadrúgással vagy büntetőrúgással büntessék. Ez a játék nem tekinthető veszélyes játéknak.
- Ha egy játékos egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget semmisít meg veszélyes játékkal, akkor a játékvezetők állítsák ki őt

A játék újraindítása

- A játék szabadrúgással indul újra az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, feltéve, ha a szabálysértést elkövető csapat térfélen követék el (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- Ha van fizikai érintkezés, akkor másféle szabálysértést követtek el, ami szabadrúgással (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye) büntetendő arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, vagy büntetőrúgással büntetendő, ha a szabálysértés a büntetőterületen belül történt
- Ha a játékvezetők véleménye szerint a küzdelem gondatlanul, felelőtlenül vagy túlzott mértékű erőbevetéssel történt, akkor is másféle szabálysértést követtek el, amelyért a megfelelő fegyelmezési szankciót kell alkalmazni és a játék szabadrúgással indul újra az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye), vagy büntetőrúgással, ha a szabálysértés a büntetőterületen belül történt

Fej fölötti rúgások/ollózások

Az ollózások, vagy fej fölötti rúgások a strandlabdarúgás elválaszthatatlan részét képezik, és ezek kivitelezését kell védeni, amikor egy játékos ilyen rúgást végez. A játékvezetőknek biztosítaniuk kell, hogy az ilyen rúgásokat elvégezhessek, és büntessék azokat a játékosokat, akik megakadályozzák az elvégzését.

A játékos büntetésénél, aki megakadályozza ellenfelét ollózás, vagy fej fölötti rúgás elvégzésében, a játékvezetőknek a következő körülményeket kell figyelembe venniük:

- Ha a labdát birtokló játékost, aki ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozgulatsort hajt végre és egy ellenfele érinti őt, az ellenfél csapatát szabadrúgással (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye), vagy büntetőrúgással kell büntetni, ha a szabálysértés a büntetőterületen belül történt
- Ha a labdát birtokló játékost, aki ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozgulatsort hajt végre és egy ellenfele érinti vagy megjátssza a labdát, az ellenfél csapatát szabadrúgással (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye) vagy büntetőrúgással kell büntetni, ha a szabálysértés a büntetőterületen belül történt
- Ha a labdát birtokló játékost, aki ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozgulatsort hajt végre és egy ellenfele érinti vagy megjátssza a labdát, aminek eredményeképpen az ollózó játékos eltalálja ellenfelét, a játékvezetők ne büntessék az ollózó vagy fej fölötti rúgó mozgulatsort végrehajtó játékost, hanem büntessék azt a játékost, aki megakadályozta illetve megkísérelte megakadályozni a rúgás végrehajtását
- Ha a játékos, aki nem birtokolja a labdát ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozgulatsort hajt végre, és az ellenfél érinti vagy megjátssza a labdát, akkor az ellenfél nem követ el szabálysértést
- Ha a játékos, aki nem birtokolja a labdát, ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozgulatsort hajt végre és eltalálja egy ellenfelét, akkor őt a szabálysértésnek megfelelően kell büntetni
- A játékos védekezés céljából az ollózó, vagy fej fölötti rúgó mozgulatsor végrehajtásakor csak függőlegesen ugorhat, feltéve, hogy nem érinti a rúgást végrehajtó játékost

Fegyelmezési szankciók

- Ha egy játékos megakadályozza ellenfelét a fej fölötti rúgás vagy ollózás elvégzésében miközben neki nyilvánvaló gólszerzési lehetősége van, a játékvezetők állítsák ki nyilvánvaló gólszerzési lehetőség megakadályozásáért
- Ha a játékos végrehajt egy fej fölötti rúgást vagy ollózást, anélkül, hogy birtokolta volna a labdát és eltalálja az ellenfelét, őt a szabálysértésnek megfelelően büntetni kell. Figyelmeztetni kell őt, ha felelőtlenül követte el, vagy ki kell állítani, ha túlzott mértékű erőbevetést hajtott végre. Ha a játékos megsebesíti ellenfelét, akinek vérző sérülése keletkezett, a játékost súlyos szabálytalanság miatt ki kell állítani

A játék újraindítása

- A játék szabadrúgással indul újra a szabálysértő ellenfél játékos ellen arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye) vagy büntetőrúgással, ha a szabálysértés a büntetőterületen belül történt

Az ellenfél mozgásának akadályozása

Az ellenfél mozgásának akadályozása az ellenfél útjába kerülés, hogy egy játékos ezzel az ellenfelet gátolja, akadályozza, lelassítsa vagy irányváltoztatásra kényszerítse, amikor a labda egyikük számára sincs megjátszható közelségében.

Minden játékosnak joga van a játéktéren a saját pozíciójához, az ellenfél útjában lenni nem ugyanaz, mint az ellenfél útjába kerülni.

A labda fedezése megengedett. Egy játékos, aki taktikai okokból helyezkedik az ellenfele és a labda közé, egészen addig nem követ el szabálysértést, amíg a labdát megjátszható közelségen belül tartja, és karjaival vagy testével nem tartja távol ellenfelét.

Fegyelmezési szankciók

- A játékvezetők ne alkalmazzanak fegyelmezési szankciót a játékosra, aki akadályozza az ellenfél mozgását
- Ha a játékos megsemmisíti az ellenfél nyilvánvaló gólszerzési lehetőségét a mozgásának akadályozásával, a játékvezetők állítsák ki őt nyilvánvaló gólszerzési lehetőség megsemmisítéséért

A játék újraindítása

- A játék szabadrúgással indul újra az ellenfél csapata javára arról a helyről, ahol a szabálysértés történt vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, feltéve, ha a szabálysértést elkövető csapat térfélen követék el (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye)

A játék újraindításának késleltetése egy lap felmutatása miatt

Ha a játékvezetők elhatározták, hogy felmutatnak egy lapot egy játékos vagy egy cserejátékos figyelmeztetése vagy kiállítása miatt, akkor a játék nem indulhat újra, amíg a szankcionálás meg nem történt.

Figyelmeztetés sportszerűtlen magatartásért

Különböző körülmények esetén kell a játékost sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetni. Például, ha egy játékos:

- felelőtlenül követi el a szabadrúgást maga után vonó hét szabálysértés egyikét
- taktikai okból követ el egy szabálytalanságot, hogy azzal beavatkozzon egy ígéretes támadásba, vagy megtörje azt, de nem felelőtlenül vagy túlzott mértékű erőbevetéssel teszi
- azzal a taktikai céllal tartja vissza az ellenfelét, hogy elhúzza őt a labdától, vagy megakadályozza őt a labda megszerzésében
- a labda kezezésével megakadályozza az ellenfelét a labda birtokba vételében, vagy egy támadás kibontakoztatásában (kivéve a saját büntetőterületén belül lévő kapust)
- a labda kezezésével kísérel meg gólt elérni (a kísérlet sikerességétől függetlenül)
- kezezi a labdát, de a játékvezetők megtevesztése céljából úgy tesz, mintha azt egy másik testrészével játszaná meg
- sikertelenül próbál megghiúsítani egy gólt, vagy próbál megakadályozni egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget a kezével, amikor a kapus nincs a saját büntetőterületén belül
- megkísérli megtevesztetni a játékvezetőket azzal, hogy sérülést színlel, vagy tettet, hogy szabálytalankodtak ellene (szimulálás)
- a játékvezetők engedélye nélkül helyet cserél a kapussal, amikor a labda játékban van
- cselekedete a játék iránti tisztelet hiányát mutatja

- megjátssza a labdát, miközben lefelé sétál a játéktérről, miután engedélyezték neki a játéktér elhagyását
- játék közben vagy egy újraindítás során szavakkal zavarja az ellenfelét
- meg nem engedett jeleket készít a játéktérre

Gól ünneplése

Megengedhető, hogy egy játékos kimutassa egy gól utáni örömét, de az ünneplés nem lehet túlzott.

A gól ésszerű ünneplése megengedett, de a túlzott időhúzást eredményező, megkoreografált ünneplés nem támogatandó, ezért utasítjuk a játékvezetőket, hogy ilyen esetekben avatkozzanak közbe.

A játékost figyelmeztetni kell, ha

- a játékvezetők véleménye szerint olyan gesztusokat tesz, amelyek provokatívak, gúnyolódóak vagy indulatokat szítanak
- felmászik az elválasztó korlátra (kerítésre), és úgy ünnepli a gólt
- leveszi a mezét, vagy elfedi vele a fejét, még akkor is, ha egy ugyanolyan mezt visel alatta
- egy maszkkal vagy más, hasonló tárggyal eltakarja a fejét vagy az arcát

Gól ünneplése közben a játéktér elhagyása megengedett, de lényeges, hogy a játékosok térjenek vissza a játéktérre, amint ez lehetséges.

Tiltakozás szavakkal vagy mozdulatokkal

Ha egy játékos vagy egy cserejátékos egy játékvezetői vagy játékvezető asszisztensi döntés ellen tiltakozik (szóban vagy tettekkel), akkor őt a tiltakozás vétsége miatt figyelmeztetni kell.

A strandlabdarúgás játékszabályai szerint egy csapatkapitánynak nincs különleges helyzete és kiváltságai, de bizonyos fokú felelősséggel tartozik csapatának viselkedéséért.

Bármely játékost vagy cserejátékost, aki megtámadja a mérkőzés vezetőit (a játékvezetőket és a játékvezető asszisztenseket), illetve goromba, durva, trágár gesztusokat vagy kifejezéseket használ, azt ki kell állítani.

A játék újraindításának késleltetése

A játékvezetőknek figyelmeztetniük kell azokat a játékosokat, akik a következőkhöz hasonló taktikákkal késleltetik a játék újraindítását:

- csak azzal a céllal végeznek el rossz helyről egy szabadrúgást, hogy a játékvezetők elrendeljék annak a megismétlését
- elrúgják, vagy kézzel elviszik a labdát, miután a játékvezetők megállították a játékot
- késlekednek a játéktér elhagyásával, miután az orvosi stáb a játéktérre lépett az elszenvedett sérülés megvizsgálása céljából és nem neki kell a szabadrúgást vagy büntetőrúgást elvégeznie
- összetűzést idéznek elő úgy, hogy szándékosan megérintik a labdát, miután a játékvezetők megállították a játékot

Szimulálás

Bármely játékos, aki megpróbálja becsapni a játékvezetőket azzal, hogy sérülést színlel, vagy úgy tesz, mintha ellene szabálysértést követtek volna el, az szimulálásban vétkes, és azt sportszerűtlen magatartás miatt büntetni kell. Ha emiatt a szabálysértés miatt megállították a mérkőzést, akkor a játék szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálysértést elkövették, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye).

Sorozatos szabálysértés

A játékvezetőknek mindig fel kell készülniük azokra a játékosokra, akik sorozatosan megsértik a strandlabdarúgás játékszabályait. Különösen azt kell felismerniük, ha egy játékos számos különböző szabálysértést követ el, mert ebben az esetben is figyelmeztetniük kell őt a strandlabdarúgás játékszabályainak sorozatos megsértéséért.

Nincs meghatározott számú szabálysértés, amely „sorozatos szabálysértést” eredményez – ez teljes mértékben elbírálás kérdése, és a játék hatékony irányításával összefüggésben kell meghatározni.

Súlyos szabálytalanság

Egy játékos súlyos szabálytalanságban vétkes, ha egy ellenféllel szemben túlzott mértékű erőbevetést vagy kegyetlenséget alkalmaz a labdáért vívott küzdelemben, amikor a labda játékban van.

Azt a lábbal való támadást, amely veszélyezteti az ellenfél biztonságát, súlyos szabálytalanságként kell szankcionálni.

Bármely játékos, aki a labdáért vívott küzdelemben támadja ellenfelét előlről, oldalról vagy hátulról, és közben egyik vagy mindkét lábát túlzott mértékű erőbevetéssel használja, és ezzel veszélyezteti ellenfele biztonságát, súlyos szabálytalanságban vétkes, függetlenül attól, hogy érinti az ellenfelet vagy sem.

Súlyos szabálytalanság esetén a játékvezetők ne alkalmazzanak előnyszabályt, hacsak közvetlenül ezután nincs egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőség. A játékvezetők állítsák ki a súlyos szabálytalanságban vétkes játékost, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül.

A súlyos szabálytalanságban vétkes játékost ki kell állítani, és a játék szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye) vagy büntetőrúgással (ha a szabálysértés az elkövető büntetőterületén belül történt).

Erőszakos cselekedet

Egy játékos erőszakos cselekedetben vétkes, ha egy ellenféllel szemben túlzott mértékű erőbevetést vagy kegyetlenséget alkalmaz anélkül, hogy bármelyikük a labdáért küzdene.

Egy játékos akkor is erőszakos cselekedetben vétkes, amikor egy csapattársa, egy szurkoló, a játékvezetők vagy a játékvezető asszisztensek, illetve bármely más személy ellen alkalmaz túlzott mértékű erőbevetést vagy kegyetlenséget.

Erőszakos cselekedet történhet a játéktéren vagy annak határain kívül, amikor a labda játékban vagy játékon kívül van.

Erőszakos cselekedet esetén a játékvezetők ne alkalmazzanak előnyszabályt, hacsak közvetlenül ezután nincs egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőség. A játékvezetők állítsák ki az erőszakos cselekedetben vétkes játékost, amikor a labda legközelebb játékon kívülre kerül.

Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy az erőszakos cselekedet gyakran tömegjelenethez vezet, ezért ezt szigorú közbeavatkozással meg kell próbálniuk megelőzni.

Egy játékost vagy cserejátékost, aki erőszakos cselekedetben vétkes, ki kell állítani.

A játék újraindítása

- Ha a labda játékon kívül van, akkor a játék az előző döntésnek megfelelően indul újra
- Ha a labda játékban van, és a szabálysértés a játéktéren kívül történt:
 - ha a játékos már a játéktéren kívül van, miután a strandlabdarúgás játékszabályaiban engedélyezett módon elhagyta azt, és ott elkövet egy szabálysértést, akkor a játék labdaejtéssel indul újra úgy, hogy az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, és a 3. számú játékvezető segíti őt a helyes pozíció meghatározásában
 - ha a játékos elhagyja a játéktérrel, hogy elkövesse a szabálysértést, akkor a játék szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításkor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- Ha a labda játékban van, és a játékos a játéktéren követ el egy szabálysértést:
 - egy ellenféllel szemben:
 - a játék szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálysértés történt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye) vagy büntetőrúgással, ha a szabálysértés az elkövető büntetőterületén belül történt
 - egy csapattársával szemben:
 - a játék szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye)
 - egy cserejátékkal szemben:
 - a játék szabadrúgással indul újra annak a csapatnak a javára, amelynek játékosa elkövette az erőszakos cselekedetet, arról a helyről, ahol a labda a játék megállításkor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye)

– a játékvezetőkkel szemben:

- a játék szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a szabálysértés történt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye)

– más személlyel szemben:

- a játék labdaejtéssel indul újra, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában

Ha a labda játékban van, és egy cserejátékos vagy egy csapatvezető követ el egy szabálysértést a játéktéren kívül:

– más személlyel szemben:

- a játék labdaejtéssel indul újra, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában

Szabálysértések, amelyeknél egy tárgyat dobnak

Ha a labda játékban van, és egy játékos egy tárgyat, vagy egy labdát gondatlan módon dob egy ellenfeléhez, akkor a játékvezetők, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, megállítják a játékot, de ne alkalmazza-nak figyelmeztetési szankciót.

Ha a labda játékban van, és egy cserejátékos egy tárgyat, vagy egy labdát gondatlan módon dob egy ellenfeléhez, akkor a játékvezetők, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, megállítják a játékot, és figyelmeztetik a cserejátékost a játékvezetők engedélye nélkül történő játéktérre lépés miatt.

Ha a labda játékban van, és egy játékos vagy egy cserejátékos egy tárgyat vagy egy labdát felelőtlen módon dob egy ellenfeléhez vagy bármely más személyhez, akkor a játékvezetők, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, megállítják a játékot, és figyelmeztetik a játékost sportszerűtlen magatartásért vagy kiállítják a cserejátékost két sárga lappal, az első sportszerűtlen magatartásért és a második a játékvezetők engedélye nélkül történő játéktérre lépés miatt.

Ha a labda játékban van, és egy játékos vagy egy cserejátékos egy tárgyat vagy egy labdát túlzott mértékű erőbevetéssel dob egy ellenfeléhez vagy bármely más személyhez, akkor a játékvezetők, ha nem tudnak olyan előnyszabályt alkalmazni, amelyből nyilvánvaló gólszerzési lehetőség származik, megállítják a játékot, és erőszakos cselekedetért kiállítják a játékost vagy a cserejátékost.

A játék újraindítása

- Ha egy játékos a saját büntetőterületén belül áll, és a büntetőterületen kívül álló ellenfeléhez egy tárgyat vagy egy labdát dob, akkor a játékvezetők az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indítják újra a játékot arról a helyről, ahol tárgy eltalálta, vagy eltalálta volna az ellenfelet (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- Ha egy játékos a saját büntetőterületén kívül áll, és a büntetőterületen belül álló ellenfeléhez egy tárgyat vagy egy labdát dob, akkor a játékvezetők az ellenfél csapata javára megítélt büntetőrúgással indítják újra a játékot
- Ha egy játékos a játéktéren belül áll, és bármely, a játéktéren kívül álló személyhez egy tárgyat vagy egy labdát dob, akkor a játékvezetők az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indítják újra a játékot arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Úgy tekintjük, hogy a játékos a játékvezetők engedélye nélkül, és a strandlabdarúgás játékszabályaiban nem engedélyezett okból hagyta el a játékeret
- Ha egy játékos a játéktéren kívül áll, és a játéktéren belül álló ellenfeléhez egy tárgyat vagy egy labdát dob, akkor a játékvezetők az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indítják újra a játékot arról a helyről, ahol a tárgy eltalálta, vagy eltalálta volna az ellenfelét (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye), vagy büntetőrúgással indítják újra, ha ez az elkövető csapat büntetőterületén belül történt
- Ha egy cserejátékos a játéktéren kívül áll, és a játéktéren belül álló ellenfeléhez egy tárgyat vagy egy labdát dob, akkor a játékvezetők az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indítják újra a játékot arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Úgy tekintjük, hogy a cserejátékos a játékvezetők engedélye nélkül, és a csere végrehajtására vonatkozó szabályok betartása nélkül lépett a játéktérre
- Ha egy cserejátékos a játéktéren belül áll, és ezzel csapata a megengedett-nél eggyel több játékoskal játszik, és bármely, a játéktéren belül vagy azon kívül álló személyhez egy tárgyat vagy egy labdát dob, akkor a játékvezetők az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indítják újra a játékot arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye). Úgy tekintjük, hogy a cserejátékos a játékvezetők engedélye nélkül lépett a játéktérre

- Egy cserejátékost, aki megsértette a csere végrehajtására vonatkozó szabályokat, és bármely, a játéktéren belül vagy azon kívül álló személyhez egy tárgyat vagy egy labdát dob, azt játékosként kell kezelni
- Ha egy csapatvezető, aki a játéktéren belül vagy azon kívül áll, bármely, a játéktéren belül vagy azon kívül álló személyhez egy tárgyat vagy egy labdát dob, akkor a játékvezetők labdaejtéssel indítsák újra a játékot, az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában

Szabálysértések, amelyeknél egy tárgyat dobnak a labdának

Ha egy játékos, aki nem az egyik kapus, egy tárgyat vagy egy labdát dob a labdának:

- ha a labda játékban van, és a tárgy eltalálja a labdát, akkor a játékvezetőnek meg kell állítaniuk a játékot, és a vétkes játékost figyelmeztetniük kell sportszerűtlen magatartás miatt, vagy ki kell állítaniuk, ha ezzel gólt vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget semmisített meg. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye), vagy büntetőrúgással, ha a labda a szabálysértést elkövető csapat büntetőterületén belül volt
- ha a labda játékban van, és a tárgy nem találja el a labdát, akkor a játékvezetőknek, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, meg kell állítaniuk a játékot és a vétkes játékost figyelmeztetniük kell sportszerűtlen magatartás miatt. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha a két kapus egyike egy tárgyat vagy egy labdát dob a labdának:

- ha a labda játékban van, és a tárgy eltalálja a labdát a kapus büntetőterületén belül, akkor a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, és a kapust figyelmeztetniük kell sportszerűtlen magatartás miatt. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- ha a labda játékban van, és a tárgy eltalálja a labdát a kapus büntetőterületén kívül, akkor a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, és a kapust figyelmeztetniük kell sportszerűtlen magatartás miatt, vagy ki kell állítaniuk, ha ezzel gólt vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget semmisített meg. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

- ha a labda játékban van, és a tárgy nem találja el a labdát, akkor a játékvezetőknek, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, meg kell állítaniuk a játékot és a kapust figyelmeztetniük kell sportszerűtlen magatartás miatt. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha egy játékos, beleértve a két kapust is, a testének a kezétől különböző részével egy tárgyat irányít a labda felé:

- ha a labda játékban van, és a tárgy eltalálja a labdát, akkor a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, és a vétkes játékost figyelmeztetniük kell sportszerűtlen magatartás miatt. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- ha a labda játékban van, és a tárgy nem találja el a labdát, akkor a játékvezetőknek, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, meg kell állítaniuk a játékot és a vétkes játékost figyelmeztetniük kell sportszerűtlen magatartás miatt. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha egy cserejátékos megsérti a csere végrehajtására vonatkozó szabályokat, de ezzel csapata nem játszik a megengedettnél eggyel több játékosal, egy tárgyat dob a labdának:

- ha a labda játékban van, és a tárgy eltalálja a labdát, akkor a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, és a vétkes játékost ki kell állítaniuk vagy dupla figyelmeztetés miatt, az első a játéktérre lépés a csere végrehajtására vonatkozó szabályok megsértése miatt, a második pedig a sportszerűtlen magatartás miatt, vagy egyből ki kell állítaniuk, ha a játékos gólt vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget semmisített meg. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye), vagy büntetőrúgással, ha a labda a cserejátékos csapatának büntetőterületén belül volt
- ha a labda játékban van, és a tárgy nem találja el a labdát, akkor a játékvezetőknek, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, meg kell állítaniuk a játékot, és a vétkes játékost ki kell állítaniuk dupla figyelmeztetés miatt, az első a játéktérre lépés a csere végrehajtására vonatkozó szabályok megsértése miatt, a második pedig a sportszerűtlen magatartás miatt. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről,

ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha egy cserejátékos megsérti a csere végrehajtására vonatkozó szabályokat, de ezzel csapata nem játszik a megengedettnél eggyel több játékosal, a testének a kezétől különböző részével egy tárgyat irányít a labda felé:

- ha a labda játékban van, és a tárgy eltalálja a labdát, akkor a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, és a vétkes játékost ki kell állítaniuk vagy dupla figyelmeztetés miatt, az első figyelmeztetés a játéktérre lépés a csere végrehajtására vonatkozó szabályok megsértése miatt, a második pedig a sportszerűtlen magatartás miatt, vagy egyből ki kell állítaniuk, ha a játékos gólt vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget semmisített meg. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- ha a labda játékban van, és a tárgy nem találja el a labdát, akkor a játékvezetőknek, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, meg kell állítaniuk a játékot, és a vétkes játékost ki kell állítaniuk vagy dupla figyelmeztetés miatt, az első a játéktérre lépés a csere végrehajtására vonatkozó szabályok megsértése miatt, a második pedig a sportszerűtlen magatartás miatt. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha egy cserejátékos egy tárgyat dob a labdának, és emiatt csapata a megengedettnél eggyel több játékosal játszik:

- ha a labda játékban van, és a tárgy eltalálja a labdát, akkor a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, és a vétkes játékost ki kell állítaniuk dupla figyelmeztetés miatt, mindkettő sportszerűtlen magatartás miatt, az első a játékvezetők engedélye nélkül történő játéktérre lépés miatt, a második pedig a tárgy dobása miatt, vagy egyből ki kell állítaniuk, ha a játékos gólt vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget semmisített meg. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

- ha a labda játékban van, és a tárgy nem találja el a labdát, akkor a játékvezetőknek, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, meg kell állítaniuk a játékot, és a vétkes játékost ki kell állítaniuk dupla figyelmeztetés miatt, mindkettő sportszerűtlen magatartás miatt, az első a játékvezetők engedélye nélkül történő játéktérre lépés miatt, a második pedig a tárgy dobása miatt. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha egy cserejátékos, a testének a kezétől különböző részével egy tárgyat irányít a labda felé, és emiatt csapata a megengedettnél eggyel több játékkal játszik:

- ha a labda játékban van, és a tárgy eltalálja a labdát, akkor a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, és a vétkes játékost ki kell állítaniuk dupla figyelmeztetés miatt, mindkettő sportszerűtlen magatartásért. Az első a játékvezetők engedélye nélkül történő játéktérre lépésért, a második pedig a tárgy odairányítása miatt, vagy egyből ki kell állítaniuk, ha a játékos gólt vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőséget semmisített meg. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)
- ha a labda játékban van, és a tárgy nem találja el a labdát, akkor a játékvezetőknek, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, meg kell állítaniuk a játékot, és a vétkes játékost ki kell állítaniuk dupla figyelmeztetés miatt, mindkettő sportszerűtlen magatartásért. Az első a játékvezetők engedélye nélkül történő játéktérre lépésért, a második pedig a tárgy odairányítása miatt. A játék az ellenfél csapata javára megítélt szabadrúgással indul újra arról a helyről, ahol a labda a játék megállításakor volt, feltéve, hogy a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelén követték el (lásd 13. szabály: A szabadrúgás helye)

Ha egy csapatvezető bármely testrészével egy tárgyat irányít a labda felé:

- ha a labda játékban van, és a tárgy eltalálja a labdát, akkor a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, és el kell küldeniük őt a technikai zónából és annak környékéről. A játék labdaejtéssel indul újra, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában

- ha a labda játékban van, és a tárgy nem találja el a labdát, akkor a játékvezetőknek, ha nem tudnak előnyszabályt alkalmazni, meg kell állítaniuk a játékot, és el kell küldeniük őt a technikai zónából és annak környékéről. A játék labdaejtéssel indul újra, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában

Ha a labda nincs játékban, és egy játékos egy tárgyat dob a labdának, akkor a játékvezetők figyelmeztessék őt sportszerűtlen magatartásért. A játék a strandlabdarúgás játékszabályainak megfelelően indul újra.

Ha a labda nincs játékban, és egy cserejátékos egy tárgyat dob a labdának, akkor attól függetlenül, hogy ennek következtében a csapata a megengedettnél eggyel több játékosal játszik-e, a játékvezetőknek ki kell állítaniuk őt dupla figyelmeztetés miatt, mindkettő sportszerűtlen magatartásért. Az első a játékvezetők engedélye nélkül történő játéktérre lépésért, a második pedig a tárgy dobása miatt. A játék a strandlabdarúgás játékszabályainak megfelelően indul újra.

Ha a labda nincs játékban, és egy csapatvezető egy tárgyat dob a labdának, akkor a játékvezetőknek el kell küldeniük őt a technikai zónából és annak környékéről. A játék a strandlabdarúgás játékszabályainak megfelelően indul újra.

Gól vagy nyilvánvaló gólszerzési lehetőség megsemmisítése

Két kiállítással járó szabálysértés foglalkozik az ellenfél nyilvánvaló gólszerzési lehetőségének megsemmisítésével. Nem szükségszerű, hogy ezek a szabálysértések a büntetőterületen belül történjenek.

Ha a játékvezetők előnyszabályt alkalmaznak egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőségnél, és közvetlenül gólt érnek el, akkor a játékos, szándékos kezezésének ellenére sem állítható ki, de figyelmeztethető.

Ha a játékvezetők előnyszabályt alkalmaznak egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőségnél, és közvetlenül gólt érnek el, akkor a játékos szabálytalanságának ellenére sem állítható ki önmagában a szabálytalanság miatt, de figyelmeztethető vagy kiállítható, ha a cselekedete önmagában is figyelmeztetést vagy kiállítást indokol.

A játékvezetők a következő körülményeket vegyék figyelembe, amikor arról döntenek, hogy kiállítanak-e egy játékost egy gól vagy egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőség megsemmisítéséért:

- A szabálysértés és a kapu közötti távolságot
- A labda megtartásának vagy megszerzésének valószínűségét

- A játék irányát
- A védők elhelyezkedését és számát
- Hogy az ellenfél nyilvánvaló gólszerzési lehetőségét megsemmisítő szabálysértés lehet olyan, amiért szabadrúgás jár a 12. szabály értelmében
- Ha a szabálysértést egy cserejátékos követi el, akkor őt mindig ki kell állítani

Ha egy játékos szándékos kezezéssel próbál megakadályozni egy gólt a játék egy olyan újraindítását követően, amelyből közvetlenül nem érhető el gól, akkor őt nem kell kiállítani, de sportszerűtlen magatartásért figyelmeztetni kell. A csapatát szabadrúgással vagy büntetőrúgással kell büntetni.

Ha egy cserejátékos egy gól vagy egy nyilvánvaló gólszerzési lehetőség megsemmisítésének céljával lép a játéktérre, akkor ki kell állítani, függetlenül attól, hogy elérte-e a célját vagy sem.

Végrehajtás

- A labda akkor van játékban, ha elrúgták és elmozdul
- A szabadrúgás úgy is elvégezhető, hogy a labdát egy lábbal, vagy egyszerre két lábbal felemelik
- Szabadrúgás elvégzése közben, az ellenfél megtévesztésére irányuló cselezés a strandlabdarúgás részeként megengedett. Azonban, ha a játékvezetők véleménye szerint ez a cselezés egy sportszerűtlen magatartásnak tekintendő cselekedet, akkor a játékost figyelmeztetniük kell
- Ha egy játékos egy szabadrúgás elvégzése során nem gondatlanul, nem felelőtlenül, és nem is túlzott mértékű erőbevetéssel, de szándékosan neki-rúgja a labdát az egyik ellenfelének, hogy azt újra megjátszhassa, akkor a játékvezetőknek tovább kell engedniük a játékot
- Ha a labda kipukkad, miután érintette az egyik kapufát vagy a keresztlécet, és nem jut a kapuba, akkor a játékvezetők ne rendeljék el a szabadrúgás megismétlését, állítsák meg a játékot, és labdaejtéssel indítsák újra, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában
- Ha a játékvezetők elrendelik egy szabadrúgás megismétlését, nem egy ellenfél ellen elkövetett szabálytalanságnál, az új szabadrúgást bármelyik játékos elvégezheti, nem kell annak a játékosnak végeznie, aki eredetileg tette
- Ha egy játékrész meghosszabbításra kerül egy szabadrúgás elvégzése miatt, és a labda érinti az egyik kapufát, a keresztlécet vagy a kapust mielőtt áthalad a kapuvonalon a kapufák és a keresztléc között, akkor a játékvezetők ítélenek gólt
- Ha egy játékrész meghosszabbításra kerül egy szabadrúgás elvégzése miatt, akkor a játékvezetők engedjék, hogy a védő csapat kapusát valamelyik mezőnyjátékossal vagy játékra jogosult cserejátékossal helyettesítsék, de utóbbi esetben a csere végrehajtására vonatkozó szabályokat kell követni

Szabálysértések – a sípszó után és a labda játékba kerülése előtt

Szabálysértések	A rúgás kimenetele		
	Gól	Nem gól	Újraindítás helye
Támadó játékos	Szabadrúgás Nincs lap	Szabadrúgás Nincs lap	Szabadrúgás középről vagy a szabálysértés helyéről
Védő játékos	Gól Nincs lap	Szabadrúgás ismétlése Figyelmeztetés	
Védő játékos és támadó játékos	Szabadrúgás ismétlése Nincs lap	Szabadrúgás ismétlése Nincs lap	—

Szabálysértések – a sípszó és a labda játékba kerülése után (a labda érintése vagy megjátszása a labda és a szögletászlók közötti területen, mielőtt a labda érinti a homokot, a kapufákat, a keresztlécet vagy a kapust)

Szabálysértések	A rúgás kimenetele		
	Gól	Nem gól	Újraindítás helye
Támadó játékos	Szabadrúgás Nincs lap	Szabadrúgás Nincs lap	Szabadrúgás középről vagy a szabálysértés helyéről
Védő játékos	Gól Nincs lap	Szabadrúgás vagy büntetőrúgás Nincs lap	Szabadrúgás vagy büntetőrúgás a szabálysértés helyétől függően vagy szabadrúgás középről

Végrehajtás

- Büntetőrúgás elvégzése közben, a nekifutás alatt az ellenfél megtévesztésére irányuló cselezés a strandlabdarúgás részeként megengedett. Azonban, ha a játékos a nekifutást befejezte, akkor a rúgás közbeni cselezés már a 14. szabály megsértésének, és sportszerűtlen magatartásnak tekintendő cselekedet, amiért a játékost figyelmeztetni kell
- Ha a labda kipukkad, miután érintette az egyik kapufát vagy a keresztlécet, és a kapuba jut, akkor a játékvezetők ítélenek gólt
- Ha a labda kipukkad, miután érintette az egyik kapufát vagy a keresztlécet, és nem jut a kapuba, akkor a játékvezetők ne rendeljék el a büntetőrúgás megismétlését, de állítsák meg a játékot, és indítsák újra labdajárással, ebben az esetben az egyik játékvezető leejti a labdát a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontján, a 3. számú játékvezető pedig segíti őt a helyes pozíció meghatározásában
- Ha a büntetőrúgást elvégző játékos úgy rúgja előre a labdát, hogy azt egy csapattársa a kapura tudja löni, akkor a játékvezetők ítélenek gólt, feltéve, ha a 14. szabály büntetőrúgás végrehajtására vonatkozó szabályait betartották
- Ha a játékvezetők elrendelik egy büntetőrúgás megismétlését, nem egy ellenfél ellen elkövetett szabálytalanságnál akkor az új büntetőrúgást bármely játékos elvégezheti, nem kell annak a játékosnak végeznie, aki eredetileg tette
- Ha egy játékos egy büntetőrúgást végez el a játékvezetők jelzése előtt, akkor a játékvezetők elrendelik a büntetőrúgás megismétlését, majd figyelmeztetik a játékost
- Ha egy játékrész meghosszabbításra kerül egy büntetőrúgás elvégzése miatt, és a labda érinti az egyik kapufát, a keresztlécet vagy a kapust, mielőtt áthalad a kapuvonalon a kapufák és a keresztléc között, akkor a játékvezetők ítélenek gólt
- Ha egy játékrész meghosszabbításra kerül egy büntetőrúgás elvégzése miatt, akkor a játékvezetők engedjék, hogy a védő csapat kapusát valamelyik mezőnyjátékossal vagy játékra jogosult cserejátékossal helyettesítsék, de utóbbi esetben a csere végrehajtására vonatkozó szabályokat kell követni

Felkészülés a büntetőrúgásra

A büntetőrúgás elvégzése előtt a következő követelmények betartását kell a játékvezetőknek ellenőriznie:

- A rúgó játékost egyértelműen azonosítani kell
- A labdát megfelelően a képzeletbeli büntetőpontra helyezték
- A kapus a képzeletbeli kapuvonalon, a kapufák között, arccal a rúgó játékos felé helyezkedik
- A rúgó játékos csapattársai, valamint az ellenfelek:
 - a büntetőterületen kívül
 - a labdától legalább 5m-re
 - a labda vonala mögött
 - a játéktéren helyezkednek el

Szabálysértések – a sípszó után és a labda játékba kerülése előtt

Szabálysértések	A rúgás kimenetele			
	Gól	Nem gól	Fegyelmezési szankció	Újraindítás helye
Támadó játékos	Büntetőrúgás ismétlése	Szabadrúgás	—	Szabadrúgás középről vagy a szabálysértés helyéről
A rúgást végző játékos hátrafelé végzi el	Szabadrúgás	Szabadrúgás	—	Képzeletbeli büntetőpont
Nem az egyértelműen azonosított játékos végzi el	Szabadrúgás	Szabadrúgás	Figyelmeztetés	Képzeletbeli büntetőpont
Védő játékos	Gól	Büntetőrúgás ismétlése	—	Képzeletbeli büntetőpont (Nem gól)
Mindkét csapat	Büntetőrúgás ismétlése	Büntetőrúgás ismétlése	—	—

Ha egy támadó- vagy egy védőjátékos elkövet egy szabálysértést az ellenféllel szemben, azután, hogy az egyik játékvezető elrendelte a rúgás elvégzését, de mielőtt a labda játékba kerül, akkor a játékvezetők engedjék a rúgás elvégzését. Ha gólt érnek el, és a szabálysértést a védő csapat követte el, akkor ítélnének gólt; ha a szabálysértést a támadó csapat követte el, akkor rendeljék el a büntetőrúgás megismétlését. Ha nem érnek el gólt, és a szabálysértést a védő csapat követte el, akkor rendeljék el a büntetőrúgás megismétlését; ha a szabálysértést a támadó csapat követte el, akkor ítélnének szabadrúgást a védő csapat javára a szabálysértés helyéről, ha a szabálysértést az ellenfél térfelén követték el, vagy a képzeletbeli felezővonal képzeletbeli középpontjáról, ha a szabálysértést elkövető csapat térfelen követték el (lásd. 13. szabály: A szabadrúgás helye). Ha szükséges, a játékvezetők alkalmazzák a megfelelő fegyelmezési szankciókat.

Eljárás szabálysértések esetén

Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy az ellenfelek nem lehetnek 5 m-nél közelebb ahhoz a ponthoz, ahol az oldalrúgást/bedobást elvégzik. Ahol szükséges, ott a játékvezetőknek fel kell szólítaniuk az oldalrúgás/bedobás végrehajtása előtt az ezen a távolságon belül tartózkodó játékosokat, és figyelmeztetniük kell azt a játékost, aki közvetlenül ezután nem hátrál vissza a megfelelő távolságra. A játék oldalrúgással/bedobással indul újra, és a négy másodperc számolása újrakezdődik akkor is, ha korábban már elkezdődött.

Ha egy csapat úgy dönt, hogy gyorsan végzi el az oldalrúgást/bedobást és ennek következtében az ellenfélnek nem volt elegendő ideje elhárítani az előírt távolságra, a játékvezetők engedjék folytatódni a játékot akkor is, ha az ellenfél megjátssza vagy érinti a labdát, miután az oldalrúgást/bedobást elvégezték.

Ha egy játékos egy oldalrúgás/bedobás szabályos elvégzése során nem gondatlanul, nem felelőtlenül, és nem is túlzott mértékű erőbevetéssel, de szándékosan nekirúgja/nekidobja a labdát az egyik ellenfélnek, hogy azt újra megjátsszassa, akkor a játékvezetőknek tovább kell engedniük a játékot.

Ha a labda egy oldalrúgásból/bedobásból közvetlenül az ellenfél kapujába kerül, akkor a játékvezetőknek kidobást kell ítélniük. Ha a labda egy oldalrúgásból/bedobásból közvetlenül az oldalrúgást/bedobást végző csapat kapujába kerül, akkor a játékvezetőknek szögletűrúgást kell ítélniük.

Ha a labda nem kerül be a játéktérre, akkor a játékvezetők rendeljék el, hogy a másik csapat egyik játékosa végezze el az oldalrúgást/bedobást.

Ha a kapus, játékbeli mozgása részeként beesik a kapujába, illetve ő vagy más játékos kiesnek a játéktéren kívülre, attól az ellenfél csapata gyorsan is elvégezheti az oldalrúgást/bedobást.

Ha egy oldalrúgást/bedobást szabálytalanul végeznek el, akkor a játékvezetők nem alkalmazhatnak előnyszabályt, még akkor sem, ha a labda közvetlenül az ellenfélhez kerül. Ez esetben az ellenfél játékosa végzi el az oldalrúgást/bedobást.

Eljárás szabálysértések esetén

Ha egy védő egy szabálytalanságot követ el egy olyan ellenféllel szemben, aki a labda játékba kerülése előtt még a büntetőterületen belül tartózkodik, vagy oda belép, akkor a kidobást meg kell ismételni, és a szabálysértés természetétől függően a védő figyelmeztethető vagy kiállítható.

Ha a kapus egy kidobást végez el, és az ellenfél egy vagy több játékosa a büntetőterületen belül marad, mert a kapus úgy határozott, hogy gyorsan végzi el a kidobást, és az ellenfélnek nem volt ideje elhagyni a büntetőterületet, akkor a játékvezetőknek tovább kell engedniük a játékot, ha a labda közvetlenül, más játékos érintése nélkül elhagyja a büntetőterületet.

Ha a kapus egy kidobást végez el, és nem saját büntetőterületén belülről engedi el a labdát, akkor a játékvezetők elrendelik a kidobás megismétlését. Miután a kapus készen áll, hogy újra elvégezze a kidobást, akkor a négy másodperc számolása onnan folytatódik, ahol korábban abbamaradt.

Nem szükséges, hogy a kapus a kezében tartsa a labdát, amikor a játékvezetők elkezdik a négy másodperc számolását, de meg kell kezdeniük a négy másodperc számolását sípszóval.

Ha a kapus egy kidobás szabályos végrehajtását követően szándékosan kézzel érinti a labdát, miután az elhagyta a büntetőterületet, és mielőtt azt más játékos érintette volna, akkor a játékvezetők szabadrúgást ítélnek az ellenfél csapata javára, valamint fegyelmező szankciót is alkalmazhatnak a kapus ellen a strandlabdarúgás játékszabályainak megfelelően.

Ha a kapus a kidobást lábbal végzi el, akkor a játékvezetők szóban figyelmeztessék, és rendeljék el a kidobás kézzel történő elvégzését. Miután a kapus készen áll, hogy újra elvégezze a kidobást, akkor a négy másodperc számolása onnan folytatódik, ahol korábban abbamaradt.

Ha a kapus, játékbeli mozgása részeként beesik a kapujába, illetve ő vagy más játékos kiesnek a játéktéren kívülre, attól az ellenfél kapusa gyorsan is elvégezheti a kidobást.

Ha a kapus egy kidobást végez el és a labda áthalad a kapuvonalon vagy az oldalvonalakon anélkül, hogy előtte elhagyta volna a büntetőterületet, akkor a játékvezetők rendeljék el a kidobás megismétlését. Miután a kapus készen áll, hogy újra elvégezze a kidobást, akkor a négy másodperc számolása onnan folytatódik, ahol korábban abbamaradt.

Ha egy kidobás elvégzése során a labda lepattan a büntetőterületen tartózkodó játékvezetőről, mielőtt elhagyta volna a büntetőterületet, majd játékba kerül, akkor a játékvezetőknek nem kell közbeavatkozniuk.

Eljárás szabálysértések esetén

Emlékeztetjük a játékvezetőket, hogy az ellenfél játékosainak legalább 5 m-re kell maradniuk a képzeletbeli sarokívtől, amíg a labda játékba nem kerül. Ahol szükséges, ott a játékvezetőknek fel kell szólítaniuk a szöglet-rúgás végrehajtása előtt az ezen a távolságon belül tartózkodó játékosokat, és figyelmeztetniük kell azt a játékost, aki közvetlenül ezután nem hátrál vissza a megfelelő távolságra.

Ha egy játékos egy szöglet-rúgás szabályos elvégzése során nem gondatlanul, nem felelőtlenül, és nem is túlzott mértékű erőbevetéssel, de szándékosan nekirúgja a labdát az ellenfelének, hogy azt újra megjátszhassa, akkor a játékvezetőknek tovább kell engedniük a játékot.

A labdát a képzeletbeli sarokíven belül kell elhelyezni, és akkor van játékban, amikor elrúgták, vagyis a labdának nem kell elhagynia a képzeletbeli sarokívet ahhoz, hogy játékba kerüljön.

Ha a kapus, játékbeli mozgása részeként beesik a kapujába, illetve ő vagy más játékos kiesnek a játéktéren kívülre, attól az ellenfél csapata gyorsan is elvégezheti a szöglet-rúgást.

Képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások

Végrehajtás

- A képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások nem részei a mérkőzésnek
- Azt a büntetőterületet, ahol a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgásokat végzik, csak biztonsági okokból, vagy akkor lehet kicserélni, ha a kapu vagy a játéktér felülete használhatatlanná válik
- Miután minden jogosult játékos végzett egy rúgást a képzeletbeli büntetőpontról, akkor a rúgások során már nem kell ugyanazt a sorrendet tartani, mint a rúgások első körében
- Mindkét csapat felelős azért, hogy a játékosok és a cserejátékosok közül kiválasszák a rúgást végző játékosokat, és felelősek a rúgók sorrendjéért. Erről a rúgások megkezdése előtt tájékoztatniuk kell a 3. számú játékvezetőt
- A képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások megkezdését követően, a kapus kivételével a sérült játékosok nem helyettesíthetők a rúgásokban részvételre nem jogosult játékosokkal, ha egyáltalán van ilyen játékos
- A játékosok és a cserejátékosok a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások során figyelmeztethetők és kiállíthatók
- Ha egy jogosult vagy egy nem jogosult játékos figyelmeztetést kap a normál játékidőben vagy a hosszabbításban, és a büntetőpontról végzett rúgások alatt megkapja a második figyelmeztetést, őt ki kell állítani második figyelmeztetés megkapása miatt
- A játékvezetőknek tilos beszüntetniük a mérkőzést, ha egy csapat létszáma három játékos alá csökken a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások során

- Ha egy játékos megsérül, vagy kiállítják a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások során, és a csapatának létszáma egy játékosal kevesebb lesz, akkor a játékvezetőknek a másik csapatban nem kell lecsökkentiük a rúgást végző játékosok számát
- A játékosok egyenlő száma mindkét csapatból csak a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások kezdetén követelmény
- Ha a labda érinti az egyik kapufát, a keresztlécet vagy a kapust, mielőtt áthalad a kapuvonalon a kapufát és a keresztléc között, akkor a játékvezetők ítélnének gólt
- Ha a labda kipukkad vagy alkalmatlanná válik, miután érintette az egyik kapufát vagy a keresztlécet, és ezután a kapuba jut, akkor a játékvezetők ítélnének gólt
- Ha a labda kipukkad vagy alkalmatlanná válik, miután érinti az egyik kapufát vagy a keresztlécet, és ezután nem jut a kapuba, akkor a játékvezetők ne rendeljék el a büntetőrúgás megismétlését, hanem tekintsék a büntetőrúgást elvégzettnek
- Ha a versenyszabályok megkövetelik a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgásokat egy mérkőzés, vagy egy otthoni és idegenbeli párharc győztésének meghatározására, és a csapatok megtagadják ennek végrehajtását, akkor a játékvezetők jelentsék az esetet az illetékes szövetségnek
- Ha a büntetőrúgások megkezdése előtt, egy vagy több részvételre jogosult játékos elhagyja a játéktér, vagy a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások megkezdését követően megtagadják a büntetőrúgások elvégzését, és nem sérültek, akkor a játékvezetők szüntessék be a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgásokat, és jelentsék az esetet az illetékes szövetségnek
- A játékvezetők ne engedjenek kommunikációs eszközöket a játéktérre a képzeletbeli büntetőpontról végzett rúgások alatt. Ha a versenyszabályok engedélyezik a kamera használatát, akkor az a játéktéren, a cserepadokkal szemközti oldalon, a képzeletbeli felezővonalon és az oldalvonalától nem több mint 2 m-re helyezhető el

