

POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA NA LODZIE



**PRZEPISY GRY
W HOKEJA NA LODZIE
2010 - 2014**

WERSJA POLSKA

Sierpień, 2010

© International Ice Hockey Federation

Niniejsze Przepisy Gry w Hokeja na Lodzie mają zastosowanie dla wszystkich meczów rozgrywanych pod egidą IIHF oraz wszystkich spotkań rozgrywanych na terenie Polski

Autor polskiej wersji : Hubert Godziatkowski www.sedziahokeja.pl

ROZDZIAŁ 1 – LODOWISKO	10
100 – DEFINICJA LODOWISKA	10
101 – WYMIARY LODOWISKA	10
102 – BANDY	10
103 – TAŚMA ODBOJOWA	10
104 – DRZWICZKI	10
105 – OSŁONY PLEKSYGLASOWE	12
106 – SIATKI W STREFACH KOŃCOWYCH	12
110 – PODZIAŁ I OZNACZENIE TAFLI	12
111 – LINIE BRAMKOWE	12
112 – LINIE NIEBIESKIE	12
113 – LINIA ŚRODKOWA	12
114 – PUNKTY WZNOWIEŃ I KOŁA	14
115 – PUNKT I KOŁO NA ŚRODKU LODOWISKA	14
116 – PUNKTY WZNOWIEŃ GRY W STREFIE NEUTRALNEJ	14
117 – PUNKTY WZNOWIEŃ GRY W STREFIE KOŃCOWEJ	14
118 – POLE SĘDZIOWSKIE	16
119 – POLE BRAMKOWE	16
130 – BRAMKA, SŁUPKI I SIATKA	18
140 – ŁAWKI GRACZY	18
141 – ŁAWKI KAR	18
142 – ŁAWKI SĘDZIÓW BRAMKOWYCH	18
143 – ŁAWKA SEKRETARZA ZAWODÓW	18
150 – URZĄDZENIA SYGNALIZACYJNE I CZASU	20
151 – SYRENA	20
152 – ZEGAR	20
153 – CZERWONE I ZIELONE ŚWIATŁA	20
160 – SZATNIE ZAWODNIKÓW	20
161 – SZATNIE SĘDZIÓW GŁÓWNYCH I LINIOWYCH	20
170 – OŚWIETLENIE LODOWISKA	20
171 – PALENIE NA OBIEKCIE	20
172 – MUZYKA NA OBIEKCIE	20

ROZDZIAŁ 2 – DRUŻYNY, GRACZE I SPRZĘT	22
200 – ZAWODNICY W UBIORACH	22
201 – KAPITAN DRUŻYNY	22
210 – SPRZĘT	22
220 – SPRZĘT GRACZA	22
221 – ŁYŻWY GRACZA	22
222 – KIJ GRACZA	22
223 – KASK GRACZA	24
224 – PEŁNA MASKA NA TWARZ I „PÓLPLEKSA”	24
225 – RĘKAWICE GRACZA	24
226 – OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA	24
227 – OCHRANIACZ NAZĘBNY	26
228 – OCHRANIACZE ŁOKCI	26
230 – SPRZĘT BRAMKARZA	26
231 – ŁYŻWY BRAMKARZA	26
232 – KIJ BRAMKARZA	26
233 – RĘKAWICE BRAMKARZA	26
233 a) – ODBIJACZKA	26
233 b) – ŁAPACZKA	28
234 – KASK I MASKA BRAMKARZA	28
235 – OCHRANIACZE NÓG BRAMKARZA (PARKANY)	28
240 – UBIÓR ZAWODNIKÓW	28
250 – KRAŻEK	30
260 – POMIAR SPRZĘTU	30

ROZDZIAŁ 3 – SĘDZIOWIE I ICH OBOWIĄZKI32

300 – WYZNACZENI SĘDZIOWIE.....	32
310 – SĘDZIOWIE	32
311 – SPRZĘT SĘDZIÓW GŁÓWNYCH I LINIOWYCH	32
312 – OBOWIĄZKI SĘDZIEGO GŁÓWNEGO.....	32
313 – OBOWIĄZKI SĘDZIEGO LINIOWEGO.....	32
320 – SĘDZIOWIE FUNKCYJNI	34
321 – SĘDZIOWIE BRAMKOWI.....	34
322 – SEKRETARZ ZAWODÓW.....	34
323 – SĘDZIA CZASU.....	34
324 – SPIKER	34
325 – SĘDZIOWIE KAR.....	34
330 – SYSTEM SĘDZIEGO BRAMKOWEGO VIDEO	34
340 – WŁAŚCIWE WŁADZE.....	34

ROZDZIAŁ 4 – ZASADY GRY36

400 – ZAWODNICY NA LODZIE	36
402 – POCZĄTEK MECZU I TERCJI.....	36
411 – WYMIANA GRACZY I BRAMKARZY Z ŁAWKI GRACZY PODCZAS GRY	36
412 – PROCEDURA WYMIANY GRACZY PODCZAS PRZERWY W GRZE	38
413 – WYMIANA GRACZY Z ŁAWKI KAR	40
415 – WYMIANA BRAMKARZY PODCZAS PRZERWY W GRZE	40
416 – KONTUZJOWANI GRACZE	40
417 – KONTUZJOWANI BRAMKARZE	40
419 – CZYSZCZENIE LODU	40
420 – CZAS GRY	42
421 – DOGRYWKA	42
422 – CZAS DLA DRUŻYNY	42
430 – USTALENIE WYNIKU SPOTKANIA	42
440 – WZNOWIENIA	44
442 – PROCEDURA PRZEPROWADZANIA WZNOWIEŃ	46
450 – SPALONE	46
451 – ODŁOŻONY SPALONY – PROCEDURA	48
460 – UWOLNIENIE.....	48

470 – UZNANIE BRAMKI	50
471 – NIEUZNANIE BRAMKI	50
472 – GOLE I ASYSTY PRZYZNAWANE GRACZOM	52
480 – KRAŻEK POZA LODOWISKIEM	52
481 – KRAŻEK NA SIATCE BRAMKOWEJ	52
482 – KRAŻEK POZA WIDOCZNOŚCIĄ	52
483 – NIEDOZWOLONY (NIELEGALNY) KRAŻEK	54
484 – KRAŻEK DOTYKA SĘDZIEGO	54
490 – ZATRZYMYWANIE/PODAWANIE KRAŻKA RĘKĄ	54
492 – UDERZANIE KRAŻKA WYSOKO UNIESIONYM KIJEM	54
493 – PRZESZKADZANIE PRZEZ WIDZÓW	56

ROZDZIAŁ 5 – KARY

500 – KARY, DEFINICJE I PROCEDURY	58
501 – KARA MNIEJSZA	58
502 – KARA MNIEJSZA TECHNICZNA	60
503 – KARA WIĘKSZA	60
504 – KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE	60
505 – KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE	60
507 – KARA MECZU	60
508 – RZUT KARNY	62
509 – RZUT KARNY – PROCEDURY	62
510 – DODATKOWE KROKI DYSCYPLINARNE	64
511 – BRAMKARZ – PROCEDURY NAKŁADANIA KAR	64
512 – KARY RÓWNOCZESNE	64
513 – KARA ODŁOŻONA	66
514 – NAKŁADANIE KAR	66

FAULE PRZECIWKO GRACZOM

520 – RZUCENIE NA BANDE	68
521 – UDERZENIE TRZONKIEM KIJA	68
522 – NATARCIE	68
523 – ATAK Z TYŁU	70
524 – PODCIĘCIE	70
525 – ATAK KIJEM TRZYMANYM OBUROZ	70
526 – ATAK ŁOKCIEM	72
527 – NADMIERNA OSTROŚĆ W GRZE	72
528 – BÓJKA NA PIĘŚCI LUB OSTROŚĆ	72
529 – UDERZENIE GŁOWĄ	74
530 – WYSOKO UNIESIONY KIJ	76
531 – TRZYMANIE PRZECIWNIKA	76
532 – TRZYMANIE KIJA	76
533 – ZAHACZANIE	76
534 – PRZESZKADZANIE	78
535 – KOPNIĘCIE	80

536 – ATAK KOLANEM	80
537 – UDERZANIE KIJEM	80
538 – KLUCIE KOŃCEM KIJA.....	82
539 – SPOWODOWANIE UPADKU PRZECIWNIKA	82
540 – ATAK W OKOLICE GŁOWY I SZYI.....	84
541 – ATAK CIAŁEM W HOKEJU KOBIECYM	84

INNE KARY86

550– OBRAZA SĘDZIEGO I NESPORTOWE ZACHOWANIE ZAWODNIKÓW.....	86
551– OBRAZA SĘDZIEGO I NESPORTOWE ZACHOWANIE OFICJELI DRUŻYN	88
554 – OPÓŹNIANIE GRY	90
554 a) – UTRZYMYWANIE KRAŻKA W RUCHU	90
554 b) – PORUSZENIE BRAMKI	90
554 c) – WYSTRZELENIE LUB WYRZUCENIE KRAŻKA POZA LODOWISKO	92
554 d) – DOPASOWANIE SPRZĘTU	92
554 e) – KONTUZJOWANY GRACZ ODMAWIA OPUSZCZENIA LODU	92
554 f) – WIĘCEJ NIŻ JEDNA ZMIANA PO ZDOBYCIU BRAMKI	92
554 g) – NARUSZENIE PROCEDURY WZNAWIANIA GRY	94
554 h) – OPÓŹNIANIE WYMIANY LINII GRACZY	94
555 – NIELEGALNE LUB NIEBEZPIECZNE WYPOSAŻENIE	94
556 – ZŁAMANY KIJ	96
557 – UPADANIE NA KRAŻEK PRZEZ ZAWODNIKA	96
558 – UPADANIE NA KRAŻEK PRZEZ BRAMKARZA	98
559 – ZAGRYWANIE KRAŻKA RĘKĄ PRZEZ ZAWODNIKA	98
560 – ZAGRYWANIE KRAŻKA RĘKĄ PRZEZ BRAMKARZA	100
561 – ZWADA Z WIDZAMI.....	100
562 – ZAWODNICZY OPUSZCZAJĄCY ŁAWKI KAR LUB ŁAWKI GRACZY	100
565 – OFICJELE DRUŻYNY OPUSZCZAJĄCY ŁAWKI GRACZY	102
566 – ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY – DRUŻYNA NA LODZIE	102
567 – ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY – DRUŻYNA POZA LODEM	102
568 – WYRZUCANIE KIJA LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW POZA LODOWISKO	102
569 – RZUCANIE KIJA LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW W OBRĘBIE LODOWISKA.....	104
570 – RZUCANIE KIJA LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW W SYTUACJI „SAM NA SAM”	104
571 – ZAPOBIEGANIE ZAKAŻENIOM POPRZEZ KREW	104
572 – KAPITAN I ZASTĘPCA, KWESTIONUJĄCY	106
573 – NADMIERNA LICZBA GRACZY NA LODZIE	106
575 – NARUSZENIE PROCEDURY WYMIANY GRACZY	106
576 – DIVING.....	106
590 – KARY NAKŁADANE NA BRAMKARZY.....	106
591 – BRAMKARZ POZA CZERWONĄ LINIĄ ŚRODKOWĄ.....	108
592 – BRAMKARZ PODJEŻDŻA DO ŁAWKI GRACZY PODCZAS PRZERWY W GRZE	108
593 – BRAMKARZ OPUSZCZA POLE BRAMKOWE W TRAKCIE KLÓTNI	108
594 – BRAMKARZ RZUCA KRAŻEK NA SIATKĘ BRAMKI	108
595 – OCHRONA BRAMKARZY	108

ZAŁĄCZNIK 1 – PRZEPISY DOTYCZĄCE REKLAM	110
ZAŁĄCZNIK 2 – PROCEDURY ODLICZANIA CZASU PRZED MECZEM I CZASU ROZGRZEWKI.....	110
ZAŁĄCZNIK 3 – OFICJALNE KOMUNIKATY.....	113
A3.1 – Obowiązkowe komunikaty	113
A3.2 – Informacje dla Widzów	113
ZAŁĄCZNIK 4 – OBOWIĄZKI SĘDZIÓW.....	114
A4.1 – Sędzia główny lub liniowy niezdolny do pełnienia obowiązków – przed meczem.....	114
A4.2 – Sędzia główny lub liniowy niezdolny do pełnienia obowiązków – w trakcie meczu.....	114
A4.3 – System trzech Sędziów	114
A4.4 – System trzech Sędziów – obowiązki Sędziego głównego przed meczem	114
A4.5 – System trzech Sędziów – obowiązki Sędziego głównego podczas meczu	114
A4.6 – System trzech Sędziów – obowiązki Sędziego głównego po zakończeniu meczu	115
A4.7 – Obowiązki Sędziów liniowych	115
A4.8 – System dwóch Sędziów	116
A4.9 – System dwóch Sędziów– obowiązki Sędziów przed meczem.....	116
A4.10 – System dwóch Sędziów – obowiązki Sędziów podczas meczu.....	116
A4.11 – System dwóch Sędziów – obowiązki Sędziów po zakończeniu meczu.....	117
A4.20 – Sędziowie funkcyjni	117
A4.21 – Obowiązki Sekretarza zawodów przed meczem	117
A4.22 – Obowiązki Sekretarza zawodów podczas meczu	117
A4.23 – Obowiązki Sekretarza zawodów po meczu	118
A4.24 – Obowiązki Sędziego czasu	118
A4.25 – Spiker zawodów	119
A4.26 – Sędziowie kar	119
ZAŁĄCZNIK 5 – WYGLĄD I WYMIARY BRAMKI.....	120
SYGNALIZACJA SĘDZIÓW	121
SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH.....	130
SYSTEM 4 SĘDZIÓW.....	131
INDEX ALFABETYCZNY	155
NOTATKI	159

ROZDZIAŁ 1 – LODOWISKO

Zabrania się umieszczania jakichkolwiek znaków na tafli, bandach, osłonach pleksiglasowych, siatkach ochronnych nad bramkami, ławkach graczy, ławkach kar, za wyjątkiem zasad zawartych w Aneksie 1 (przepisy reklamowe).

100 – DEFINICJA LODOWISKA

Hokej na lodzie rozgrywany jest na białej lodowej powierzchni, nazywanej **“Lodowiskiem”**.

101 – WYMIARY LODOWISKA

Wymiar maksymalny : **61 m długości na 30 m szerokości.**

Wymiar minimalny : **56 m długości na 26 m szerokości.**

Narożniki lodowiska są wyznaczone przez łuki okręgów, o promieniu od **7 do 8, 5 m.**

Dla rozgrywek przeprowadzanych pod egidą IIHF, wymiary lodowiska będą wynosić:
od 60 do 61 m długości i od 29 do 30 m szerokości.

102 – BANDY

- a) Lodowisko powinno być otoczone drewnianymi lub plastikowymi ściankami koloru białego – nazywanymi **“Bandami”**
- b) Bandy będą **nie wyższe niż 1, 22 m i nie niższe niż 1, 17 m**, mierząc od powierzchni lodu.
- c) Bandy muszą być tak wykonane, aby ich powierzchnie były całkowicie gładkie i nie posiadały żadnych wystających części, które mogłyby spowodować kontuzje graczy, a ich mocowania będą znajdować się na zewnętrznej części tafli lodowiska.
- d) Szerokość szczelin pomiędzy panelami band, powinna być zminimalizowana do 3mm.

103 – TAŚMA ODBOJOWA

Do dolnej części band, powinna być przymocowana **“taśma odbojowa”** w kolorze żółtym, o **wysokości 15 - 25 cm**, mierząc od powierzchni lodu.

104 - DRZWICZKI

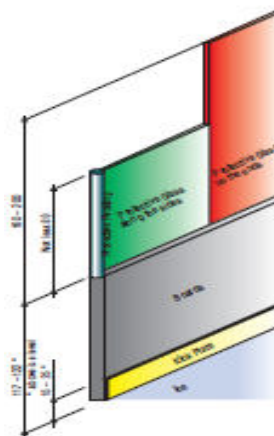
- a) Wszystkie drzwiczki umożliwiające wejście na tafle lodowiska muszą otwierać się na zewnątrz tafli.
- b) Szczeliny pomiędzy bandą i drzwiczkami powinny być zminimalizowane do 5mm.

Podczas zawodów rozgrywanych pod egidą IIHF, umieszczenie osłon pleksiglasowych i siatek w strefach końcowych jest obowiązkowe.

OSŁONY PLEKSYGLASOWE

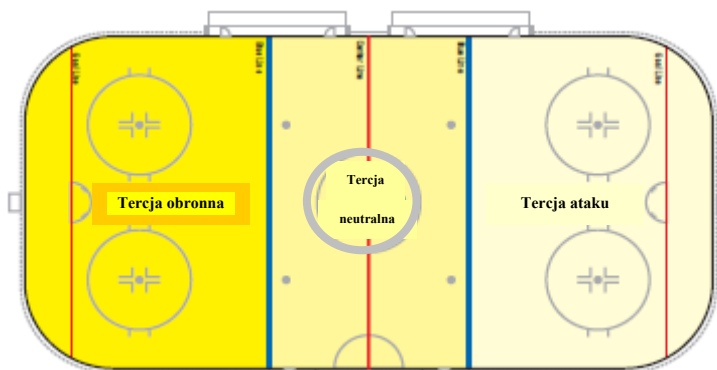
I BANDY

Wszystkie wymiary w centymetrach



1. Na lodowiskach odkrytych, linie i punkty wznowień opisane w przepisie 112 i 113, powinny być wyznaczone przez dwie linie, każda o szerokości 5 centymetrów.
2. W przypadku, gdy dozwolone są reklamy na bandach, linie wyjątkowo mogą być oznaczone na żółtej taśmie odbojowej.
3. Linia zaliczana jest zawsze do strefy, w której aktualnie znajduje się krążek.

Podział Lodowiska



105 - OSŁONY PLEKSIGLASOWE

- a) Osłony pleksiglasowe mocowane ponad bandami na końcach lodowiska, powinny mieć **160 - 200 cm wysokości**. Powinny być też przedłużone o 4 metry, mierząc od linii bramkowej, w kierunku stref neutralnych oraz powinny mieć **nie mniej aniżeli 80 cm wysokości** wzdłuż band bocznych, z wyłączeniem ławek graczy.
- b) Szczeliny pomiędzy panelami osłony powinny być zminimalizowane do 5mm.
- c) Miejsca zakończeń osłon powinny zostać zabezpieczone okładzinami zabezpieczającymi graczy przed kontuzjami.
- d) Nie zezwala się na żadne części ruchome i otwierane wmontowane w osłony pleksiglasowe.

106 – SIATKI W STREFACH KOŃCOWYCH

W strefach końcowych ponad bandami i osłonami pleksiglasowymi, muszą być umocowane siatki ochronne.

110 – PODZIAŁ I OZNACZENIE TAFLI

Tafla na całej swojej długości, podzielona jest przez **pięć linii**, wyznaczonych poziomo na lodzie i przedłużonych na bandach w pionie.

111 – LINIE BRAMKOWE

Linie w kolorze czerwonym o szerokości 5 cm, rozciągające się przez całą szerokość lodowiska w 4 metrowej odległości od krótszych band, nazywają się:

„Liniami bramkowymi”

112 – LINIE NIEBIESKIE

a) Przestrzeń zawarta pomiędzy dwiema liniami bramkowymi podzielona jest na **trzy równe części**, przez linie o szerokości 30 cm i w kolorze **niebieskim** nazywane:

„Liniami niebieskimi”

Linie niebieskie powinny być przedłużone na bandy, ponad żółtą taśmą odbojową

b) Powyższe linie wyznaczają **trzy strefy**, definiowane, jako:

Dla jednej z drużyn, strefa, w której usytuowana jest jej bramka to:

“Strefa obrony”

Strefa środkowa to:

“Strefa neutralna”

Strefa najbardziej oddalona to:

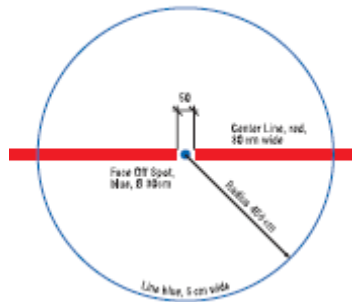
“Strefa ataku”

113 – LINIA ŚRODKOWA

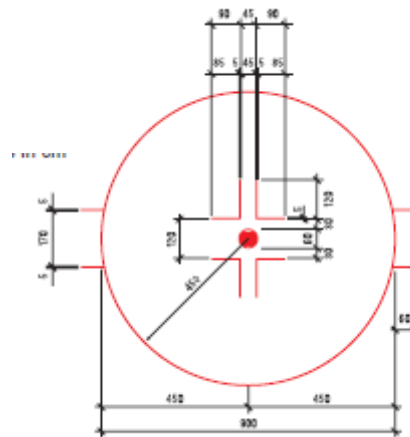
Linia nazywana **“Linia środkową”**, znajduje się na środku lodowiska, ma **30 cm szerokości** i jest koloru czerwonego.

CENTRALNY PUNKT WZNOWIENÍ
I KOŁO

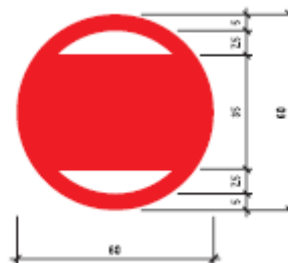
Wszystkie wymiary w centymetrach



PUNKT WZNOWIENÍ STREFY KOŃCOWEJ
I „BULIK”



SZCZEGÓŁOWY OPIS „BULIKA”



114 – PUNKTY WZNOWIEŃ I KOŁA

Wszystkie punkty i koła są wyznaczone na lodzie w celu ustawienia graczy przy wznawianiu gry przez Sędziego, na początku meczu, na rozpoczęcie każdej tercji i po każdej przerwie w grze.

115 - PUNKT I KOŁO NA ŚRODKU LODOWISKA

W środku lodowiska wyznacza się w kolorze niebieskim punkt o **średnicy 30 cm**. Ze środka tego punktu należy zakresić linią w kolorze niebieskim o szerokości **5 cm**, **okrąg o promieniu 4, 5 m**.

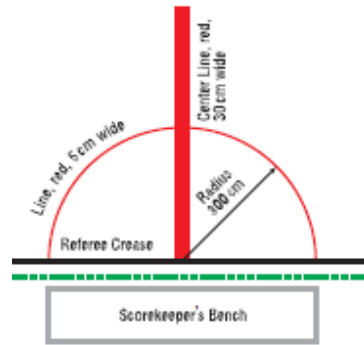
116 - PUNKTY WZNOWIEŃ GRY W STREFIE NEUTRALNEJ

Dwa punkty o średnicy 60 cm należy wyznaczyć na lodowisku w strefie neutralnej w odległości 1, 5 m od każdej linii niebieskiej, jak zilustrowano na rysunku na poprzedniej stronie.

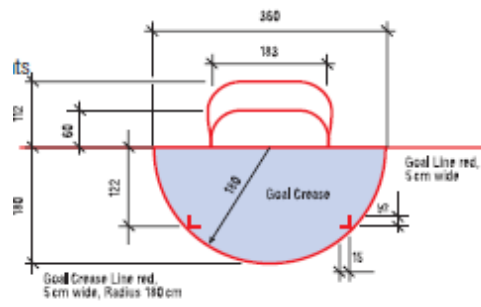
117 - PUNKTY WZNOWIEŃ GRY W STREFIE KOŃCOWEJ

- a) Punkty wznowień gry i koła są wyznaczone w obu strefach końcowych i po obu stronach każdej z bramek, jak zilustrowano na rysunku na poprzedniej stronie.
- b) Punkty wznowień mają średnicę **60 cm**, i są koloru czerwonego, jak pokazano na rysunku.
- c) Po przeciwnych stronach punktu wznowień wyznaczone jest podwójne **“L”**, jak pokazano na rysunku.
- d) Koła mają **promień długości 4, 5m** i wyznaczone są czerwoną linią, o **grubości 5 cm**.

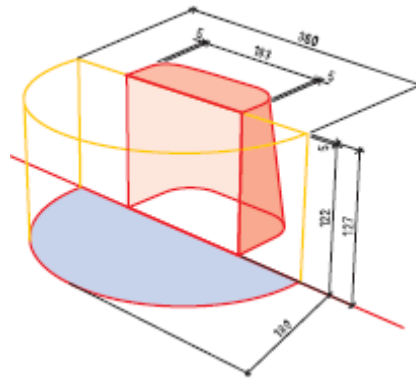
POLE SEDZIOWSKIE



POLE BRAMKOWE



POLE BRAMKOWE W PERSPEKTYWIE



118 – POLE SĘDZIOWSKIE

Obszar zwany „**Polem sędziowskim**” wyznaczony jest przez półokrąg ograniczony czerwoną linią, o szerokości **5 cm** i **promieniu 3m**, przylegający do bandy po stronie ławki sekretarza, jak pokazano na poprzedniej stronie.

119 – POLE BRAMKOWE

- a) Przed każdą bramką wyznaczone jest czerwoną linią o grubości 5 cm, „**Pole Bramkowe**”, jak zilustrowano na rysunku, na poprzedniej stronie
- b) Wnętrze pola bramkowego powinno być pomalowane na kolor jasno-niebieski. Przestrzeń wewnątrz bramki od linii bramkowej włącznie powinna być w kolorze białym.
- c) Pole bramkowe to przestrzeń przez nie wyznaczona, zawierająca linię bramkową i rozszerzona w pionie na wysokość **1.27 m** do górnej krawędzi bramki (poprzeczki).
- d) Pole bramkowe należy wyznaczyć w następujący sposób:
 1. Wyznaczący punkt centralny (na linii bramkowej, w połowie odległości pomiędzy słupkami bramki) należy narysować półokrąg o grubości linii **5 cm** i o promieniu **180 cm**.
 2. Dodatkowo winno się narysować na lodzie w przednich narożnikach znaczniki „**L**” o długości ramion **15 cm** i grubości **5 cm** (obie linie).
 3. Położenie znaczników „**L**” powinno być określone poprzez przeprowadzenie wyobraźnianych linii o długości **122 cm**, poprowadzonych od linii bramkowej do krawędzi półokręgu.

1. Słupki bramkowe i siatka, powinny być zamocowane w taki sposób, aby podczas gry były jak to tylko możliwe nieruchome.

2. Na Igrzyskach Olimpijskich, Mistrzostwach Świata Seniorów i Seniorek, Dywizji I, Mistrzostwach Świata Juniorów do lat 20 i 18, jest obowiązkowym, a na pozostałych imprezach, zalecanym stosowanie, takich kołków mocujących bramkę do powierzchni lodu, aby umożliwiły jej "wystawienie", podczas kontaktu z Zawodnikiem, w celu zapobieżenia kontuzjom.

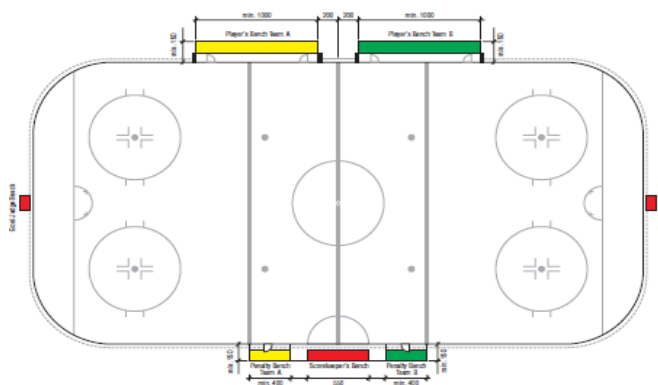


1. Każda z ławek graczy musi mieć dwie pary drzewiczek, z których jedna musi znajdować się w STREFIE NEUTRALNEJ.

2. Ławki graczy muszą być chronione przed dostępem osób innych niż gracze i ośmiu Oficjeli drużyny.

Jeśli nie, zawiadomić kompetentne władze.

ŁAWKI GRACZY I ŁAWKI KAR



130 – BRAMKA, SŁUPKI I SIATKA

- a) Bramki powinny znajdować się na środku linii bramkowej
- b) Słupki bramkowe wg zatwierdzonego modelu i materiału muszą wznosić się pionowo na 1, 22 m ponad powierzchnię lodu w odległości 1, 83 m, (wymiary wewnętrzne).
- c) Poprzeczka, wykonana z tego samego materiału, co słupki, łączy wierzchołki słupków. Zewnętrzna średnica słupków i poprzeczki powinna wynosić 5 cm. Głębokość bramki, licząc od brzegu linii bramkowej do najdalszego punktu głębokości ściany tylnej, nie może wynosić więcej jak 1, 12 m i nie mniej niż 60 cm.
- d) Siatka bramki wykonana z nylonu powinna w taki sposób opadać na tylną część bramki, aby wpadający do niej krążek w niej pozostał.
- e) Wszystkie wewnętrzne części bramki z wyłączeniem słupków i poprzeczki powinny być pokryte specjalną wyściółką. Wyściółka dolnej części bramki powinna być zamocowana nie bliżej aniżeli 10 cm. od słupków bramki, aby nie przeszkodzić krążkowi w całkowitym przekroczeniu linii bramkowej.

140 – ŁAWKI GRACZY

- a) Każde lodowisko powinno wyposażone być we dwie identyczne ławki, przystosowane dla graczy w ubiorach i Oficjeli obu drużyn.
- b) Ławki znajdują się po tej samej stronie lodowiska, wzdłuż lodu, ale naprzeciw w stosunku do ławek kar. Ławki oddzielone powinny być przez odpowiednią odległość lub rodzaj zabudowy, umożliwiające jednak swobodne przejście do szatni zawodników.
- c) Każda ławka powinna rozpoczynać się 2 m od linii środkowej, jej minimalna długość to 10 m, z minimalną szerokością 1,5m.
- d) Każda ławka powinna pomieścić maksymalnie:

16 graczy i 8 Oficjeli drużyny

141 – ŁAWKI KAR

- a) Każde lodowisko winno być wyposażone w dwie identyczne ławki nazywane ławkami kar, przystosowanymi dla min. 5 zawodników, każda.
- b) Ławki ulokowane są po obu stronach sekretariatu, naprzeciw ławek graczy i o długości nie mniejszej aniżeli 4 m i szerokości 1,50 m.
- Zabrania się dostępu do ławek kar osobom innym aniżeli ukaranym graczom oraz sędziom kar.

142 – ŁAWKI SEDZIÓW BRAMKOWYCH

Specjalnie chronione klatki, uniemożliwiające zakłócanie pracy sędziego, powinny być umieszczone za bandą i osłoną pleksiglasową, w okolicach bramek, po obu stronach lodowiska.

143 – ŁAWKA SEKRETARZA ZAWODÓW

Ławka sekretarza zawodów umiejscowiona jest pomiędzy ławkami kar, powinna mieć nie mniej niż **5,50 m długości**, tak aby pomieścić **6 osób**.

PLAYER	PENALTY		PLAYER	PENALTY
44-4.43		20:00	20-3.45	
38-1.37		HOME GUEST	88-1.28	
22-2.00		2 2 1	30-5.00	

➤ Elektroniczna tablica wyników z tekstem video jest rekomendowaną formą komunikacji, podczas zawodów IIHF.

1. Czerwone światło powinno być połączone z urządzeniem czasowym w taki sposób, że kiedy zakończy się tercja sędzia bramkowy nie będzie miał możliwości włączyć czerwonego światła.
2. Fakt, że sędzia bramkowy nie będzie w stanie włączyć czerwonego światła nie musi koniecznie oznaczać, że bramka nie jest ważna. Decyduje moment całkowitego przekroczenia linii bramkowej przez krążek, zanim zakończyła się tercja.
3. Zielone światło ma umożliwić sędziemu głównemu i sędziom liniowym obserwowanie bramki i światła jednocześnie oraz przekonanie się, w którym dokładnie momencie zakończyła się tercja.

➤ Nikt za wyjątkiem zainteresowanych oraz osób wyznaczonych przez PZHL, nie ma wstępu do szatni sędziowskiej. W razie przekroczenia tego przepisu:

➤ Zawiadomić kompetentne władze.

1. Jeśli w opinii sędziego głównego oświetlenie lodowiska jest niewystarczające do kontynuowania gry, sędzia ma prawo przerwać grę i odłożyć ją do czasu naprawienia oświetlenia.
2. Jeśli z powodu słabego oświetlenia jedna z drużyn jest bardziej poszkodowana niż drużyna przeciwna, wówczas - według uznania sędziego głównego - gra nie musi być przerwana, ale ma on prawo zarządzić zmianę stron lodowiska, aby każda z drużyn była w jednakowym czasie zmuszona grać na słabiej oświetlonej połowie lodowiska.



➤ Podczas zawodów sportowych, muzyka może być odtwarzana wyłącznie podczas rozgrzewki i w przerwach w grze.

150 – URZĄDZENIA SYGNALIZACYJNE I CZASU

151 – SYRENA

Każde lodowisko powinno być wyposażone w syrenę lub inne urządzenie dźwiękowe dla użytku sędziego czasu.

152 – ZEGAR

Każde lodowisko powinno być wyposażone w **zegar elektroniczny (tablica wyników)** informujący widzów, graczy i osoby urzędowe o następujących zdarzeniach:

1. Nazwy obu drużyn;
2. Czas gry w dowolnej tercji (zegar odlicza w dół, od 20.00 do 00.00 minut);
3. Czas do końca kary (czas trwania kary odlicza się wstecz od łącznego czasu nałożonej kary, do zera. Wyświetlane są kary 2 ostatnio ukaranych zawodników każdej z drużyn);
4. Wynik;
5. Czas dla drużyn (odliczanie od 00.30 do 00.00 sekund);
6. Przerwy między tercjami (odliczanie od 15.00 do 00.00 minut).

153 – CZERWONE I ZIELONE ŚWIATŁA

Za każdą bramką muszą być:

1. Czerwone światło włącza sędzia bramkowy, gdy drużyna strzeliła gola
2. Zielone światło włącza się automatycznie, kiedy sędzia czasu zatrzymuje zegar w przerwie gry i po zakończeniu każdej tercji.

160 – SZATNIE ZAWODNIKÓW

Każde lodowisko powinno posiadać odpowiednie szatnie dla każdej drużyny **na 30 osób** ze sprzętem, wyposażone w ławki, toaletę i natryski.

161 – SZATNIE SEDZIÓW GŁÓWNYCH I LINIOWYCH

Sędziowie główni i liniowi powinni mieć do dyspozycji oddzielną i tylko dla własnego użytku - szatnię wyposażoną w toaletę, natryski, ławki lub krzesła.

170 – OŚWIETLENIE LODOWISKA

Lodowiska muszą być tak oświetlone, aby widzowie, sędziowie i gracze mogli bez wysiłku obserwować grę przez cały czas jej trwania.

171 – PALENIE NA OBIEKCIE

Na obiektach sportowych, palenie w strefach gdzie toczy się gra oraz gdzie przebywają kibice, jest zabronione. Podobnie jest w przypadku szatni oraz miejsc, w których przebywają zawodnicy.

172 – MUZYKA NA OBIEKCIE

- a) **Zabronione jest odtwarzanie muzyki** w momencie, gdy gra się toczy oraz w czasie 30 sekund, kiedy jedna z drużyn “bierze czas”
- b) Zabrania się używania na obiekcie syren na sprężone powietrze oraz gwizdków.
- c) Zabrania się odtwarzania muzyki, podczas przerwy w grze, gdy na lodowisku leży kontuzjowany gracz.

1. Od momentu rozpoczęcia gry, nie zezwala się na nanoszenie jakichkolwiek poprawek na liście graczy.

2. W przypadku, gdy podczas meczu z powodu kontuzji bądź też wykluczeń, drużyna nie może wystawić na lodzie wystarczającej liczby graczy – sędzia kończy spotkanie.

➤ Raport do WGiD PZHL

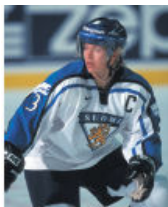
1. Nie zezwala się na wyznaczenie jako kapitana lub zastępcę kapitana drużyny, bramkarza, grającego trenera i menedżera.

2. W sytuacji, gdy na lodzie nie ma ani kapitana ani jego zastępcy, żaden z nich nie może opuścić ławki graczy w celu dyskusji z sędzią. Wyjątek od tej reguły stanowi sytuacja, gdy sędzia główny wzywa do siebie kapitana. Gdy wskazany powyżej gracz opuszcza jednak ławkę samowolnie, sędzia natychmiast odsyła go z powrotem i daje ostrzeżenie trenerowi jego drużyny, że kolejne złamanie tej procedury, będzie skutkowało nałożeniem :

➤ Kary za Niesportowe Zachowanie (patrz przepis 572)

3. W sytuacji gdy na lodzie znajdują się zarówno kapitan jak i jego zastępca, tylko kapitan ma przywilej dyskusji z sędzią głównym.

4. Zawodnicy, którzy nie mają na swojej koszulce emblematu “C” lub “A”, tracą przywileje kapitana lub zastępcy.



➔ 1. Niniejsze przepisy określają sposób użytkowania sprzętu graczy w dbałości o bezpieczeństwo, zdrowie i dobro uczestników. Jednakże niniejsze przepisy nie są gwarancją IIHF, że korzystanie z tego typu sprzętu graczy, będzie chronić przed kontuzjami. gracze ponoszą odpowiedzialność za to, że sprzęt, z którego korzystają jest zgodny ze standardami zawartymi w niniejszych przepisach oraz, że jest użytkowany zgodnie z zaleceniami gwarancyjnymi producentów.



➔ 2. Dla reklamy i/lub identyfikacji marki na sprzęcie, zobacz aneks 1.

200 – ZAWODNICY W UBIORACH

- a) Przed każdym meczem, kierownik lub trener każdej z drużyn musi dostarczyć sędziemu głównemu lub sekretarzowi, listę nazwisk wraz z numerami- graczy i bramkarzy uprawnionych do gry podczas zawodów, z włączeniem imion i nazwisk kapitana oraz zastępców kapitana.
- b) Każda drużyna ma prawo zgłosić maksymalnie:
20 zawodników i
2 bramkarzy,
- łącznie **22 osoby**

201 – KAPITAN DRUŻYNY

- a) Każda drużyna powinna wyznaczyć „Kapitana” i nie więcej niż jego **dwóch „Zastępców.”**
 - b) Kapitan musi być oznaczony literą „C”, a jego zastępcy literą „A”, w kontrastowym kolorze o **wysokości 8 cm**, które to litery muszą znajdować się z przodu koszulki meczowej, w jej górnej części.
 - c) Na lodzie, wyłącznie wyznaczeni gracze (jeśli nie ukarani), posiadają przywilej prowadzenia rozmowy z sędzią głównym na każdy punkt odnoszący się do interpretacji przepisów.
 - d) Interweniowanie w sprawie nałożonych kar nie jest traktowane jako zapytanie o interpretację przepisów gry i będzie karane
- ➔ **Kara Za Niesportowe Zachowanie (patrz Przepis 572),**

210 – SPRZĘT

- a) Sprzęt zawodników i bramkarzy, składa się z kijów, łyżew, sprzętu ochronnego i uniformów.
- b) Każdy sprzęt z wyjątkiem rękawic, kasków ochronnych, parkanów bramkarskich, musi być noszony pod ubiorem zewnętrznym (uniformem).
- c) Wszelkie zdarzenia odnoszące się do noszonego sprzętu, będą karane zgodnie z Przepisem 555.
- d) Podczas rozgrzewki, zawodnicy muszą nosić kompletny sprzęt (włączając koszulki meczowe)

220 – SPRZĘT GRACZA

221 – LYŻWY GRACZA

Gracze noszą „łyżwy hokejowe” z bezpiecznymi ostrzami.

222 – KIJ GRACZA

- a) Kije powinny być wykonane z drewna lub innego materiału zatwierdzonego przez IIHF.
- b) Nie zezwala się na żadne wypustki, a krawędzie powinny być gładkie.
- c) Końcówka trzonka kija musi być zabezpieczona.
- d) Kij może być owinięty w dowolnym miejscu, dodatkową taśmą przylepną dowolnego koloru (z wyłączeniem kolorów fluorescencyjnych).
- e) Nie zezwala się na grę kijami pomalowanymi farbą fluorescencyjną. Taki kij musi zostać wymieniony. W przeciwnym razie zawodnik otrzymuje **Karę za Niesportowe Zachowanie (Przepis 555)**.

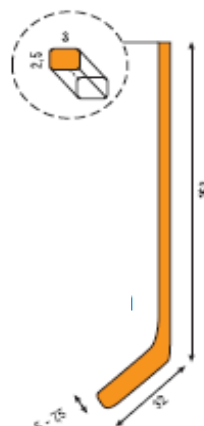
- Łopatką kija zawodnika, może być **zakrzywiona**. Przepisy ograniczają jednak zakres krzywizny. Wygięcie łopatki ograniczyć należy w ten sposób, aby długość prostopadłej, mierzonej od linii prostej łączącej piętkę i koniec łopatki kija do punktu największego wygięcia, nie mogła przekroczyć **1, 50 cm**

Kask gracza

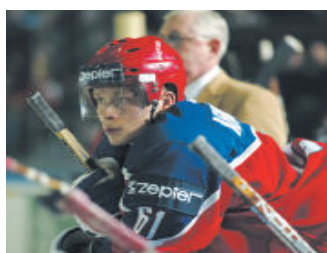


Kij gracza

Wszystkie wymiary w cm



„Półpleksa” gracza



→ Przepis 224 dotyczy zawodników:

Urodzonych w 1993 - na sezon 2010-2011
 Urodzonych w 1994 - na sezon 2011-2012
 Urodzonych w 1995 - na sezon 2012-2013
 Urodzonych w 1996 - na sezon 2013-2014

Pełna Maska na twarz



→ Każda Narodowa Federacja uczestnicząca w zawodach IIHF, powinna zadbać o to aby każdy jej zawodnik był wyposażony w kask gracza oraz jeśli mają zastosowanie przepisy w szybę lub pełną maskę na twarz, przytwierdzone w taki sposób aby takie mocowanie odpowiadało normom przekazanych przez producenta.

→ Pełne maski na twarz powinny być tak skonstruowane Aby ani krążek ani łopatką kija nie mogły się przez nie przedostać.

→ Przepis 226 dotyczy zawodników:

Urodzonych w 1993 - na sezon 2010-2011
 Urodzonych w 1994 - na sezon 2011-2012
 Urodzonych w 1995 - na sezon 2012-2013
 Urodzonych w 1996 - na sezon 2013-2014

f) Wymiary kija gracza:

1. **Trzon:** maksymalna długość – **163 cm** (mierząc od kolanka do końca trzonka)
maksymalna szerokość – **3 cm**
maksymalna grubość – **2,5 cm**
trzon **musi** być prosty
2. **Łopatka:** maksymalna długość - **32 cm** (mierząc od kolanka do końca łopatki)
maksymalna szerokość – **7,5 cm**
minimalna szerokość – **5 cm**

223 – KASK GRACZA

- a) Wszyscy zawodnicy są zobowiązani podczas toczącej się gry oraz rozgrzewki, nosić kask ochronny, z prawidłowo zapiętym paskiem podbródkowym.
- b) Jeśli zawodnik/zawodnicy w turnieju IIHF podczas rozgrzewki nie noszą kasku ochronnego, sędzia rezerwowo taki fakt musi zgłosić do Chairman'a turnieju, który z kolei raportuje do Dyrektoriatu Turnieju bądź też do Komisji Dyscyplinarnej IIHF. W rozgrywkach krajowych mają zastosowanie przepisy krajowe.
- c) Kask gracza powinien być noszony w ten sposób aby jego dolna krawędź nie znajdowała się wyżej aniżeli jeden palec ponad łukiem brwi, a przestrzeń pomiędzy paskiem kasku i podbródkiem gracza powinna pozwolić na swobodne włożenie w nią jednego palca.
- d) Jeśli zawodnik podczas gry straci kask, nie może gry kontynuować i musi **natychmiast** udać się na ławkę graczy
- e) Jeśli zawodnik kontynuuje grę bez kasku, zostanie ukarany zgodnie z przepisem 555 g.

224 – PEŁNA MASKA NA TWARZ I „PÓLPLEKSA”

- a) Rekomenduje się aby wszyscy zawodnicy nosili pełną maskę na twarz lub szybę
- b) Zawodnicy(mężczyźni) urodzeni **po 31 grudnia 1974 r.**, muszą zakładać co najmniej półpleksy.
- c) Półpleksa powinna zakrywać oczy i najniższą część nosa, w rzucie prostym i poprzecznym.
- d) Wszystkie kobiety powinny nosić pełne maski na twarz.
- e) Wszyscy gracze i bramkarze w kategorii wiekowej do 18 lat i młodsi muszą nosić pełne maski na twarz.
- f) Nie zezwala się graczom na noszenie koloryzowanych lub przyciemnianych półpleks i pełnych masek na twarz.

225 – REKAWICE GRACZA

Rękawice muszą chronić dłonie i nadgarstki zawodnika, w taki sposób, aby jednocześnie gracz mógł swobodnie używać rąk i poprawnie trzymać kij.

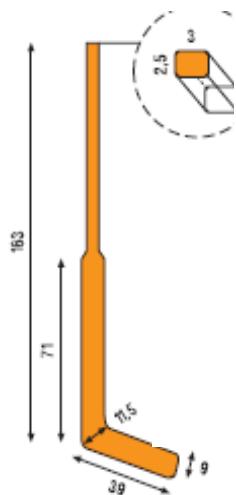
226 – OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA

- a) Rekomenduje się aby wszyscy zawodnicy zakładali ochraniacze szyi i gardła.
- b) Gracze i bramkarze w kategorii wiekowej do 18 lat i młodsi muszą nosić ochraniacze szyi i gardła.

Przepis 227 dotyczy zawodników:
Urodzonych w 1991 - na sezon 2010-2011
Urodzonych w 1992 - na sezon 2011-2012
Urodzonych w 1993 - na sezon 2012-2013
Urodzonych w 1994 - na sezon 2013-2014

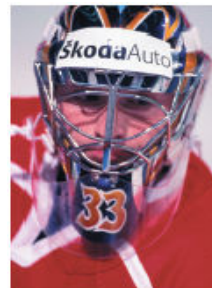
Kij Bramkarza

Wszystkie wymiary w cm.

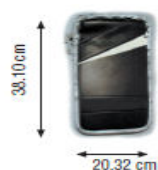


→ Łopatką kija bramkarza może być zakrzywiona. Przepisy ograniczają jednak jego zakres. Wygięcie łopatki ograniczyć należy w ten sposób, aby długość prostopadłej, mierzonej od linii prostej łączącej piętę i koniec łopatki kija do punktu największego wygięcia, nie może przekroczyć **1,50 cm**.

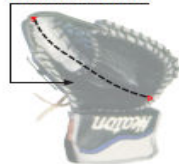
Maska bramkarza



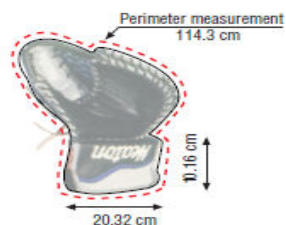
„Odbijaczka” bramkarza



„T” Trap measurement 46 cm



„Łapaczka”



227 – OCHRANIACZ NAZĘBNY

- a) Rekomenduje się aby wszyscy zawodnicy używali ochraniaczy nazębnych "szczęk", zrobionych na indywidualne zamówienie gracza.
- b) Wszyscy zawodnicy w kategorii wiekowej poniżej 20 lat, **muszą** założyć ochraniacz nazębny.

228 – OCHRANIACZE ŁOKCI

Każde ochraniacze łokci, nieposiadające osłony z miękkiego materiału lub pokryte materiałem (do przykrycia gąbki, gumy, tworzywa), o grubości, mniejszej aniżeli 1,27 cm, będą traktowane jako sprzęt niebezpieczny.

230 – SPRZĘT BRAMKARZA

- a) Cały sprzęt bramkarza, za wyjątkiem łyżew i kija musi być wykonany i używany jedynie w celu ochrony głowy i ciała. Bramkarzowi nie wolno nosić jakiegokolwiek ubioru lub używać wyposażenia, które mogłoby w jakikolwiek sposób ułatwić obronę bramki.
- b) Zabrania się używania fartuchów sięgających od uda poniżej spodni.

231 – LYŻWY BRAMKARZA

Bramkarz musi używać Lyżew bramkarskich, zgodnie z zatwierdzonym wzorem.

232 – KIJ BRAMKARZA

- a) Kij powinien być wykonany z drewna lub innego materiału zatwierzonego przez IIHF.
- b) Wszystkie krawędzie kija muszą być gładkie.
- c) Końcówka trzonka kija musi być zabezpieczona
- d) Zabrania się owijania kija taśmą samoprzylepną we fluorescencyjnym kolorze.
- e) Nie zezwala się na używanie kijów pomalowanych farbą fluorescencyjną, taki kij musi zostać wymieniony. Jeśli bramkarz odmawia wymiany kija, zostanie ukarany **Karą za Niesportowe Zachowanie**, zgodnie z przepisem 555.
- f) Wymiary:

1. Trzon:

maksymalna długość – **163 cm** (mierząc od kolanka do końca trzonka)
maksymalna szerokość – **3 cm**
maksymalna grubość – **2,5 cm**

szersza część trzonka:

maksymalna długość – **71 cm** od kolanka i nie szersza aniżeli **9 cm**.

Trzon **musi** być prosty

2. Łopatka:

maksymalna długość - **39 cm** (mierząc od kolanka do końca łopatki)
maksymalna szerokość – **9 cm**, z wyjątkiem kolanka, gdzie szerokość może maksymalnie osiągnąć wymiar - **11,5 cm**.

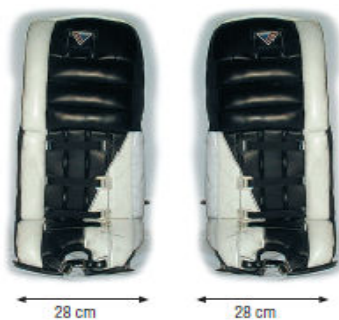
233 – REKAWICE BRAMKARZA

233 a) – ODBIJACZKA

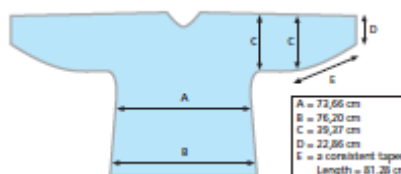
Maksymalne wymiary zewnętrzne odbijaczki przyczepionej do tyłu rękawicy ochronnej, nie mogą przekraczać:

- **38,10 cm** - długości
- **20,32 cm** - szerokości

Kask Bramkarza



Ochroniacze nóg (parkany)



Wymiary koszulki bramkarza

1. Jeśli jakkolwiek gracz nie spełnia powyższych warunków, nie zostanie dopuszczony do gry.
2. Jeśli w opinii sędziego koszulki przeciwnych drużyn wydają się być bardzo podobne i istnieje prawdopodobieństwo przeoczenia kar, obowiązkiem drużyny gospodarzy jest zmienić koszulki, niezwłocznie po ustnym poleceniu sędziego głównego.
3. Jeśli włosy gracza są na tyle długie, że zasłaniają etykietę z nazwiskiem lub numer, włosy muszą być spięte "w kucyk" bądź schowane pod kask.
4. Graffiti to celowe inicjały, slogany, rysunki, które napisano, namalowano lub nakreślono.
5. Graffiti typu : desenie, wzory artystycznej roboty, są niedozwolone do umieszczania na ochroniaczach i rękawicach bramkarskich
6. Rysunki i slogany znieważające, obsceniczne, a odnoszące się do rasy i religii, są zabronione i niedozwolone do umieszczania na jakimkolwiek rodzaju sprzętu, łącznie z kaskiem i maską bramkarza.

233 b) – ŁAPACZKA

- a) Maksymalne zewnętrzne wymiary łapaczki nie mogą przekroczyć:
 - **20,32 cm** długości w dowolnej części ochraniacza nadgarstka, która to część nie może być grubsza (wyższa) aniżeli **10,16 cm**.
 - Wewnętrzny wymiar łapaczki nie może przekroczyć **46 cm**.
- b) Obwód Łapaczki nie może przekroczyć **114,3 cm**.

234 - KASK I MASKA BRAMKARZA

- a) Wszyscy bramkarze muszą nosić **maski bramkarskie**, przytwierdzone do kasku albo pełne ochronne kaski bramkarskie. Pełna maska bramkarza musi być tak skonstruowana, aby nie mógł przedostać się przez nią **krążek**.
- b) Maski bramkarskie w kategorii wiekowej poniżej 18 lat, zarówno w hokeju męskim jak i kobiecym, musi być skonstruowana w taki sposób, że ani krążek ani kij, nie mogą się bezpośrednio przez nią przedostać.
- c) Jeśli podczas toczącej się gry spadnie z głowy bramkarza kask/maska, sędzia przerywa grę.
- d) Jeśli silny strzał powoduje, że krążek trafia w maskę bramkarską, sędzia według własnego uznania może przerwać grę, pod warunkiem, że przeciwna drużyna nie posiadała w tym momencie dogodnej sytuacji do zdobycia bramki.
- e) Jeśli bramkarz zdejmuje kask/maskę, celem spowodowania przerwy w grze, sędzia nałoży na takiego bramkarza, karę mniejszą
- f) Jeśli bramkarz zdejmuje kask/maskę celem przerwania gry, w momencie, gdy zawodnik drużyny przeciwnej jest w sytuacji "sam na sam", sędzia natychmiast przerwie grę i przyzna drużynie niezawiniącej:
 - **Rzut Karny (RK)**
- g) Jeśli bramkarz zdejmuje kask/maskę celem przerwania gry, podczas wykonywania rzutu karnego, sędzia natychmiast przerwie grę i przyzna drużynie niezawiniącej:
 - **GOL**

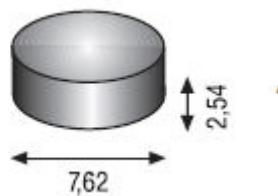
235 – OCHRANIACZE NÓG BRAMKARZA (PARKANY)

- a) Szerokość ochraniacza nóg bramkarza nie może przekroczyć **28cm** , mierząc napięty ochraniacz na nodze.
- b) Nie zezwala się na używanie jakiegokolwiek materiału zakrywającego przestrzeń pomiędzy lodem i dolną częścią parkanów, z przodu łyżew.

240 – UBIÓR ZAWODNIKÓW

- a) **Wszyscy gracze** każdej drużyny muszą ubrani być w kaski, koszulki meczowe, spodnie i getry o **jednolitym kolorze**. Niemniej, bramkarz może występować w kasku o innych kolorach niż pozostali gracze jego drużyny.
- b) Podstawowy kolor musi pokrywać około **80 %** każdego elementu stroju (nie licząc numerów i nazwy drużyny).
- c) Koszulki meczowe i getry muszą być tego samego koloru.
- d) gracze muszą nosić swetry na zewnątrz spodni.
- e) Każdy gracz musi nosić na koszulce meczowej z tyłu numer o wysokości 25 - 30 cm i ten sam numer o wysokości 10 cm na obu rękawach. Zezwala się na używanie wyłącznie numerów od 1 do 99.

Krażek
Wszystkie wymiary w cm



Logo na krażku

- Nadrukowane logo, znak handlowy i/lub reklama, nie mogą przekraczać średnicy 4,5 cm na dowolnej powierzchni krażka bądź mogą pokrywać maksymalnie 35% dowolnej powierzchni krażka. Nadruki mogą znajdować się na obydwu stronach krażka.

- f) W turniejach organizowanych przez IIHF każdy zawodnik powinien mieć swoje nazwisko umieszczone z tyłu swetra ponad numerem, napisane wielkimi literami łacińskimi o wysokości **10 cm**.

250 – KRAŻEK

- a) Krążek wykonany jest z twardej gumy wulkanizowanej lub jakiegokolwiek innego materiału zatwierdzonego przez IIHF, w czarnym kolorze
- b) Wymiary krążka nie mogą przekraczać:
Średnica – **7,62 cm**
Grubość – **2,54 cm**
Waga – **od 156 do 170 gram.**

260 – POMIAR SPRZĘTU

- a) Sędzia w dowolnym momencie, według własnego uznania, może dokonać pomiaru dowolnego elementu sprzętu.
- b) Kapitan drużyny ma prawo zgłosić formalne zastrzeżenia sprzętu przeciwnika, który w jego opinii jest nieprawidłowy. Sędzia niezwłocznie dokona koniecznego pomiaru. Jednakże żaden gol nie będzie anulowany w rezultacie jakiegokolwiek pomiaru.
- c) Jeśli zgłoszenie nieprawidłowego sprzętu jest bezpodstawne, zgłaszająca drużyna zostanie ukarana:

➔ **Karą Mniejszą Techniczną (patrz przepis 555)**

- d) Jeśli pomiar sprzętu wykazał, że sprzęt jest nieprawidłowy, winny zawodnik zostanie ukarany:

➔ **Karą Mniejszą (patrz przepis 555)**

- e) Ilość zgłaszanych zastrzeżeń jest ograniczona. Tylko jedna drużyna w dowolnej przerwie w grze.
- f) Żądania przeprowadzenia pomiaru sprzętu bramkarza, z wyłączeniem kija, można dokonać tylko niezwłocznie po zakończeniu dowolnej tercji.
- g) Jeśli kapitan drużyny grającej w osłabieniu liczebnym 2 zawodników, podczas ostatnich dwóch minut meczu bądź w dowolnym momencie trwania dogrywki, zgłosi sprzęt przeciwnika do pomiaru i jeśli pomiar dowiedzie, że sprzęt był legalny, Sędzia przyzna drużynie niezawiniającej:

➔ **Rzut Karny (RK)**

1. Systemy sędziowania, z których korzysta IIHF oraz PZHL to :
 - system 3 sędziów (1 sędzia główny, 2 sędziów liniowych)
 - system 4 sędziów (2 sędziów głównych, 2 sędziów liniowych)
2. Obowiązki sędziów głównych w systemie 4 Sędziów, są takie same, jak sędziów głównych w systemie 3 Sędziów.
3. Narodowe Federacje mają prawo do korzystania z systemu „2 Sędziów” – w meczach, które całkowicie podlegają tylko i wyłącznie jurysdykcji tychże Federacji.



ROZDZIAŁ 3 – SĘDZIOWIE I ICH OBOWIĄZKI

300 – WYZNACZENI SĘDZIOWIE

Na wszystkie mecze międzynarodowe, wyznacza się następujących sędziów:

SĘDZIOWIE NA LODZIE:

- jeden **sędzia główny**
- dwóch **sędziów liniowych**
lub
- dwóch **sędziów głównych**
- dwóch **sędziów liniowych**

SĘDZIOWIE FUNKCYJNI:

- dwóch **sędziów bramkowych**
- jeden **sekretarz** (z max. dwoma pomocnikami)
- jeden **sędzia czasu**
- jeden **spiker**
- dwóch **sędziów kar**
- jeden **sędzia video** (może być wymagany podczas Mistrzostw IIHF)

310 – SĘDZIOWIE

311 – SPRZĘT SĘDZIÓW GŁÓWNYCH I LINIOWYCH

- a) Wszyscy sędziowie główni oraz sędziowie liniowi muszą być ubrani w czarne spodnie i oficjalne bluzy.
- b) Muszą oni być wyposażeni w łyżwy, czarne hokejowe kaski z półpleksą, zatwierdzone gwizdki oraz metalowe miarki, co najmniej **2 - metrowej** długości.
- c) Sędziowie główni muszą mieć czerwone lub pomarańczowe opaski o szerokości **8 cm** w górnej części rękawów (w systemie trzech lub czterech sędziów).

312 – OBOWIĄZKI SĘDZIEGO GŁÓWNEGO

Sędzia główny sprawuje pełną kontrolę nad graczami i osobami urzędowymi drużyn podczas meczu. W przypadku jakiegokolwiek wątpliwości jego decyzja jest ostateczna.

313 – OBOWIĄZKI SĘDZIEGO LINIOWEGO

- a) Sędziowie liniowi są odpowiedzialni głównie za wszelkie zdarzenia związane z liniami (spalone, uwolnienia).
- b) W większości przypadków, sędziowie liniowi wznawiają grę i asystują sędziemu głównemu w prowadzeniu zawodów.
- c) Szczegółowe obowiązki sędziów głównych i liniowych znajdują się w Załączniku 4.

→ Jeśli po rozpoczęciu meczu okazuje się, że sędzia bramkowy jest winny podejmowania nieadekwatnych (nieobiektywnych) decyzji, sędzia główny ma prawo wyznaczyć innego sędziego bramkowego.

→ Zapoznaj się również z procedurami Systemu Wspomagania Video (SWV)



SĘDZIA GŁÓWNY ROZMAWIAJĄCY Z SĘDZIĄ BRAMKOWYM VIDEO

320 – SEDZIEWIE FUNKCYJNI

321 – SEDZIEWIE BRAMKOWI

- a) Za każdą z bramek stoi jeden sędzia bramkowy. sędziowie bramkowi nie mogą zmieniać stron podczas meczu. Sędziowie bramkowi nie mogą być w jakikolwiek sposób związani z żadną z drużyn rozgrywających mecz.
- b) Sędzia bramkowy decyduje tylko wtedy, kiedy krążek minie oba słupki bramki i całym swoim obwodem przekroczy linię bramkową, wtedy daje odpowiedni sygnał.
- c) **Sędzia główny** może konsultować się z sędzią bramkowym, ale zawsze do sędziego głównego należy **ostateczna decyzja** w sprawie przyznania gola.

322 – SEKRETARZ ZAWODÓW

Szczegółowy zakres obowiązków sekretarza zawodów, znajduje się w Aneksie 4.21 do 4.23

323 – SEDZIA CZASU

Szczegółowy wykaz obowiązków sędziego czasu znajduje się w Aneksie 4.24

324 – SPIKER

Szczegółowy wykaz obowiązków spikera zawodów, znajduje się w Aneksie 4.25

325 – SEDZIEWIE KAR

Dla każdej drużyny wyznaczony zostaje jeden sędzia kar. Szczegółowy wykaz obowiązków sędziego kar, znajduje się w Aneksie 4.26

330 – SYSTEM SĘDZIEGO BRAMKOWEGO VIDEO

- a) System Sędziego Bramkowego Video (SBV) będzie miał zastosowanie tylko na wyraźne życzenie sędziego głównego lub sędziego bramkowego video.
- b) Tylko poniżej przedstawione sytuacje, mogą być przedmiotem odtwarzania zapisu za pośrednictwem Systemu Sędziego Bramkowego Video:
 1. Krążek przekracza linię bramkową,
 2. Krążek w bramce, w sytuacji kiedy bramka została poruszona,
 3. Krążek w bramce, w sytuacji kiedy upłynął czas zakończenia tercji,
 4. Krążek skierowany do bramki ręką bądź kopnięty nogą,
 5. Krążek w bramce po odbiciu od Sędziego,
 6. Krążek w bramce w sytuacji, gdy atakujący gracz zagrał kijem uniesionym powyżej poprzeczki,
 7. Ustawianie poprawnego czasu na oficjalnym zegarze, pod warunkiem, że czasomierz jest wyświetlany na monitorze sędziego bramkowego video.
 8. Gdy w opinii sędziego mógł zaistnieć „spalony” w polu bramkowym.

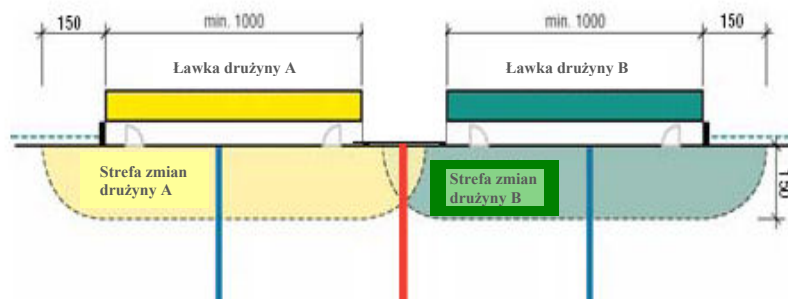
340 – WŁAŚCIWE WŁADZE

Określenie **“właściwe władze”** lub **“właściwe władze dyscyplinarne”** używane w tych przepisach gry oznacza bezpośrednie kierownictwo, dyrektoriat, Wydział Gier i Dyscypliny (WGiD) danych rozgrywek hokeja na lodzie.

- ☛ Każda drużyna może mieć na lodzie tylko jednego bramkarza w każdym momencie gry.
 - ☛ Bramkarz może być wymieniony na innego dowolnego gracza, przy jednoczesnym założeniu, że zmiennik nie posiada przywilejów bramkarza.
1. Jeśli nie została wyznaczona drużyna gospodarzy, współzawodniczące zespoły muszą między sobą uzgodnić przywileje gospodarza. Zazwyczaj używa się losowania za pomocą rzutu monetą lub podobnej metody.
 2. Przywileje drużyny gospodarza:
 1. wybór ławki graczy,
 2. wybór koloru koszulek,
 3. podczas wznowienia, po przerwie w grze, drużyna gospodarzy ustawia swoją linię graczy po drużynie gości.
 3. W każdym momencie gry, sędzia może za pośrednictwem kapitana drużyny gości, ponaglać drużynę do sprawniejszego ustawienia linii graczy

1. Nie zezwala się na przeprowadzenie rozgrzewki jakimkolwiek graczowi lub bramkarzowi, po zakończeniu pierwszej i drugiej tercji spotkania, ani podczas żadnej przerwy w grze.
2. Drużyny nie mogą zmieniać stron przed dogrywką lub rzutami karnymi, jeżeli tafla lodowa nie została oczyszczona.
3. W myśl tego przepisu, wymiana jednego lub kilku graczy jest zmianą linii graczy

Strefa zmian dla graczy



ROZDZIAŁ 4 – ZASADY GRY

400 – ZAWODNICY NA LODZIE

Drużyna w każdym momencie toczącej się gry, nie może mieć na lodzie więcej aniżeli sześciu zawodników.

- ➔ **Kara Mniejsza Techniczna, za nadmierną liczbę graczy na lodzie**
(patrz przepis 573).

Sześciu zawodników:	Bramkarz
Prawy Obrońca	Lewy Obrońca
Prawo-skrzydłowy	Środkowy
	Lewo-skrzydłowy

402 – POCZĄTEK MECZU I TERCJI

- Mecz rozpoczyna się w ściśle określonym czasie przez wznowienie gry na punkcie w kole na środku lodowiska. W ten sam sposób wznawia się grę na początku każdej tercji.
- Drużyny powinny rozpocząć mecz, broniąc bramki znajdującej się bliżej własnej ławki graczy.
- Drużyny zmieniają strony lodowiska po zakończeniu każdej tercji lub dogrywki.

411 – WYMIANA GRACZY I BRAMKARZY Z ŁAWKI GRACZY PODCZAS GRY

- Zarówno zawodnicy jak i bramkarze z lodu, mogą zmieniać się w każdej chwili podczas toczącej się gry z zawodnikami z ławki pod warunkiem, że:
 - Zmiana ta nastąpi wewnątrz wyobraźnego pola w obrębie 1,5 m od bandy przy ławce graczy, jak zilustrowano na poprzedniej stronie.
 - Wymieniający się zawodnicy i bramkarze nie mogą brać udziału w grze, zanim zmiana nie zostanie dokonana.
 - Drużyna wykonująca „uwolnienie” nie ma prawa wykonywać wymiany graczy, aż do momentu kolejnego wznowienia gry (patrz Przepis 460)
- Jeśli podczas dokonywania wymiany graczy wchodzący do gry zagrywa krążek lub powoduje jakikolwiek kontakt fizyczny z graczem drużyny przeciwnej, kiedy wymieniany gracz znajduje się jeszcze na lodzie, należy nałożyć karę:

- ➔ **Kara Mniejsza Techniczna (patrz Przepis 573)**

- Jeśli podczas wymiany, bramkarz opuszczający lód, zagra krążek lub w jakikolwiek sposób dojdzie do kontaktu fizycznego z przeciwnikiem, podczas gdy wchodzący gracz już jest na lodzie, sędzia nałoży karę mniejszą (Przepis 573)
- Jeżeli podczas wymiany nastąpi przypadkowy kontakt krążka z wymieniającymi się graczami (zarówno z graczem wchodzącym jak i opuszczającym lód), nie należy przerywać gry ani nakładać kary.
- Kiedy bramkarz opuszcza swoje pole bramkowe i zbliża się do własnej ławki graczy w celu wymiany z innym graczem i jeśli wymiana została dokonana przedwcześnie, sędzia przerwie grę gwizdkiem w momencie gdy krążek będzie w posiadaniu drużyny zawierającej. Jeśli krążek znajdował się poza linią czerwoną, wznowienie gry nastąpi na środku lodowiska, a jeśli krążek znajdował się przed linią czerwoną, gra zostanie wznowiona na najbliższym punkcie wznowień, w strefie, gdzie gra została przerwana.



Sygnalizacja wymiany graczy – Przepis 412

→ Ta kara powinna być ogłoszona jako „Kara Mniejsza Techniczna za opóźnianie gry – Złamanie Procedury Wymiany graczy (Przepis 412 c)

→ Ta kara powinna być ogłoszona jako „Kara Mniejsza Techniczna za opóźnianie gry – Złamanie procedury Wymiany graczy po wznowieniu (Przepis 412 g)

412 – PROCEDURA WYMIANY GRACZY PODCZAS PRZERWY W GRZE

- a) Po przerwaniu gry, drużyna gości powinna najszybciej jak to możliwe zająć miejsca przy punkcie wznowień i uformować linię graczy, po czym nie może dokonywać już żadnych zmian. W tym czasie drużyna gospodarzy może jeszcze dokonywać zmian ale pod warunkiem, że proceder ten nie będzie powodował nadmiernych opóźnień w grze. Jeśli nastąpiło nieuzasadnione opóźnienie w grze, przez jedną z drużyn, Sędzia główny powinien ponaglić drużynę broniącą lub obie drużyny do zajęcia pozycji i nie zezwolić na kolejne zmiany.
- b) Procedura przeprowadzania wymiany graczy powinna wyglądać następująco:
1. Sędzia główny zajmuje pozycję i jest przygotowany do następnego wznowienia gry, a sędzia liniowy rzucający krążek, wskazuje miejsce wznowienia.
 2. Sędzia główny przez **pięć sekund** zezwala drużynie gości na dokonanie zmian.
 3. Po upływie **pięciu sekund**, sędzia główny podnosi ramię sygnalizując tym samym drużynie gości, że nie może już dokonywać żadnych zmian.
 4. Trzymając nadal rękę w górze, sędzia główny informuje również drużynę gospodarzy, że ma jeszcze **pięć sekund** na dokonanie wymiany graczy.
 5. Po upływie **pięciu sekund**, sędzia główny opuszcza ramię, informując tym samym drużynę gospodarzy, że już się skończył ich czas wymiany graczy.
 6. W tym samym momencie, kiedy sędzia główny opuszcza ramię, liniowy przeprowadzający wznowienie daje znak gwizdkiem informując obie drużyny o tym, że nie pozostało więcej niż **pięć sekund** na poprawne ustawienie linii graczy do wznowienia gry.
 7. Po upływie **pięciu sekund** lub wcześniej, jeśli zawodnicy są gotowi, sędzia liniowy rzuca krążek. Sędzia liniowy po upływie pięciu sekund, nie ma obowiązku czekać na zawodników zajmujących pozycję przy wznowieniu.
- c) W przypadku gdy zawodnicy drużyny, dokonują wymiany po upływie dozwolonego czasu wymiany, sędzia odsyła zawodników na ławkę graczy i przekazuje ostrzeżenie trenerowi drużyny. Każde kolejne naruszenie tej procedury w meczu, powoduje, że na drużynę nakłada się:

➡ Karę Mniejszą Techniczną (patrz Przepis 575)

- d) Nie zezwala się na wymianę gracza/y po błędnie wykonanym wznowieniu, z wyłączeniem sytuacji gdy została nałożona kara, powodując tym samym przewagę liczebną jednej z drużyn.
- e) Drużynie, która dokonała „uwolnienia” , nie zezwala się na wymianę graczy bezpośrednio przed kolejnym wznowieniem.
- f) W przypadku gdy przerwa w grze spowodowana wspomnianym uwolnieniem „nakłada się” z koniecznym opóźnieniem gry spowodowanym wymaganym czasem reklamowym lub też gdy drużyna zawinijająca poprosi o skorzystanie z „czasu”(time out) w tej samej przerwie w grze, nadal nie zezwala się tej drużynie na jakiegokolwiek wymiany linii graczy. Jednakże zezwala się tej drużynie na wymianę graczy w sytuacji gdy ta wymiana będzie dotyczyła zamiany bramkarza, na dodatkowego zawodnika z pola, usunięcia z pola kontuzjowanego bramkarza bądź gracza lub też w sytuacji gdy została nałożona kara powodująca przewagę liczebną jednej z drużyn. Zawodników przebywających na lodzie, określa się od momentu, gdy krążek opuszcza łopatkę zawodnika dokonującego uwolnienie.
- g) Jeśli drużyna ponownie próbuje wymieniać graczy po uwolnieniu i jeśli wcześniej za to przewinienie została ostrzeżona, sędzia nałoży na drużynę zawinijającą :

➡ Karę Mniejszą Techniczną (2’)

- ➔ Ta kara powinna być ogłoszona jako „Kara Mniejsza Techniczna za opóźnianie gry – Złamanie procedury Wymiany graczy z ławki kar (Przepis 413)

- ➔ Ta kara powinna być ogłoszona jako „Kara Mniejsza Techniczna za opóźnianie gry – Złamanie procedury Wymiany z bramkarzem w przerwie w grze (Przepis 415)

- ➔ Nie zezwala się na rozgrzewkę bramkarzowi – zastępcy, wchodzącemu na lód

- ➔ 1. Jeśli zaistniała sytuacja, że gracz odniósł poważną kontuzję, wówczas Sędzia główny lub Sędzia liniowy może bezzwłocznie przerwać grę.

- ➔ 2. W tym przypadku jeden z dwóch „regularnych” bramkarzy, powinien wrócić do gry

- ➔ 3. W zawodach pod egidą IIHF, gdzie rejestruje się 3 bramkarzy, a jeden z dwóch bramkarzy zapisanych w protokole nie jest zdolny do gry, stosuje się IIHF ByLaw

413 – WYMIANA GRACZY Z ŁAWKI KAR

Zawodnik który zakończył już swoją karę, może być wymieniony ale wcześniej musi przebyć drogę z ławki kar do boksu swojej drużyny (po lodzie) i dopiero może poddać się standardowej procedurze wymiany graczy.

➤ **Kara Mniejsza Techniczna** (przepis 562)

415 – WYMIANA BRAMKARZY PODCZAS PRZERWY W GRZE

a) Podczas przerwy w grze, nie zezwala się bramkarzowi na podjeżdżanie do ławki graczy, za wyjątkiem sytuacji gdy zostaje on wymieniony lub drużyna poprosiła o czas.

➤ **Kara Mniejsza Techniczna** (przepis 592)

b) Jeżeli zmiana bramkarza nastąpiła w czasie przerwy w grze lub po „czasie dla drużyny”, bramkarz który opuścił grę, może powrócić do niej dopiero po wznowieniu gry.

416 – KONTUZJOWANI GRACZE

a) Kiedy gracz jest tak kontuzjowany, że nie może brać udziału w grze, a nawet podjechać do swej ławki graczy, gry nie należy przerywać do czasu, aż jego drużyna nie wejdzie w posiadanie krążka lub też przez cały czas gdy jedna z drużyn ma dogodną pozycję do szybkiego zdobycia bramki.

b) Jeżeli gracz za wyjątkiem bramkarza uległ kontuzji podczas gry i jest zdolny do opuszczenia lodu, zezwala się na wymianę graczy lecz gra powinna być cały czas kontynuowana bez opuszczania lodu przez graczy.

c) Jeżeli ukarany gracz doznał kontuzji, może udać się do szatni i jeśli otrzymał karę mniejszą, większą lub karę meczu, ukarana drużyna wysyła na ławkę kar zastępcę, który musi odbyć karę za kontuzjowanego gracza, bez możliwości wymiany, chyba, że kontuzjowany gracz będzie mógł powrócić do gry.

d) Ukarany i kontuzjowany gracz nie ma prawa powrócić do gry aż do momentu kiedy upłynie całkowicie czas jego kary.

e) Jeżeli kontuzjowany i ukarany gracz wróci do gry zanim czas jego kary się zakończy, sędzia nakłada na tego gracza dodatkową karę :

➤ **Kara Mniejsza** (2')

f) Jeśli gra została przerwana z powodu kontuzji gracza (wyluczając bramkarza), taki zawodnik powinien opuścić lód i może wrócić do gry dopiero po wznowieniu gry. Jeżeli taki gracz wraca do gry wcześniej, sędzia nałoży **Karę Mniejszą (2')** – (patrz Przepis 554e)

417 – KONTUZJOWANI BRAMKARZE

a) Jeśli bramkarz doznał kontuzji lub zachorował, musi *natychmiast* być gotowy do podjęcia dalszej gry lub musi być zastąpiony przez rezerwowego bramkarza.

b) Jeśli obaj bramkarze są niezdolni do gry, drużyna otrzymuje **10 minut**, na przygotowanie innego gracza, który wystąpi jako bramkarz.

419 – CZYSZCZENIE LODU

a) Sędzia główny i liniowy, ma uprawnienia do usunięcia kupki śniegu usypanej wokół słupków bramki bądź też na linii bramkowej w okolicach bramki.

b) Jeśli bramkarz umyślnie usypuje kupki śniegu czy inne przeszkody w okolicy swojej bramki i jeśli w opinii sędziego może to utrudnić zdobycie bramki, zostanie nałożona :

➤ **Kara Mniejsza** (2')

- ➔ 1. Odmierzanie czasu gry powinno rozpocząć się niezwłocznie w momencie rzucenia krążka, a zakończyć wraz z dźwiękiem gwizdka.
 - ➔ 2. Jeśli w ciągu ostatnich pięciu minut pierwszej lub drugiej tercji gra ma być opóźniona z przyczyn nieprzewidzianych, sędzia główny może zarządzić natychmiastowe odbycie zbliżającej się piętnastominutowej przerwy. Po przerwie drużyny dokończą niedokończoną tercję bez zmiany stron lodowiska, po czym (po dograniu brakującego czasu) zmieniają strony lodowiska i bezzwłocznie kontynuują grę.
 - ➔ 3. Na otwartych lodowiskach, drużyny muszą zmieniać strony po upływie połowy czasu trzeciej tercji oraz po upływie połowy czasu dogrywki.
 - ➔ 4. W przerwach pomiędzy tercjami, lód musi być oczyszczony.
-
- ➔ 1. Wg uznania, bramkarze mogą się zmieniać podczas obrony każdego rzutu karnego, ale gdy rzut karny musi być powtórzony, ten sam bramkarz musi bronić , a ten sam gracz musi dokonać powtórki rzutu karnego.
 - ➔ 2. Kiedy zawodnik i bramkarz zostali wyznaczeni przez ich trenerów do wykonania i obrony rzutu karnego, to taki gracz czy bramkarz nie może zostać zmieniony, jeśli rzut karny jest powtarzany skutkiem przekroczenia przepisów, popełnienia faulu przez bramkarza, chyba że gracz lub bramkarz doznali kontuzji i nie mogą uczestniczyć w procedurze wykonywania rzutu karnego. W tym przypadku trener musi wyznaczyć innego gracza do wykonania i innego bramkarza do obrony rzutu karnego



Sygnalizacja „czasu dla drużyny” – przepis 422

- ➔ <<Nagła Śmierć>> oznacza, że dogrywka kończy się w momencie, gdy drużyna zdobywa pierwszą bramkę.

420 – CZAS GRY

- a) Regularny czas gry składa się z trzech dwudziestominutowych tercji efektywnej gry i z dwiema 15 – minutowymi przerwami. Po każdej z tercji drużyny zmieniają strony.
- b) Czas gry 60-cio minutowy będzie odnosił się do „Regularnego Czasu Gry”
- c) Drużyny zmieniają strony po zakończeniu każdej tercji Regularnego Czasu Gry.

421 – DOGRYWKA

W meczach, w których należy wyłonić zwycięzcę spotkania, Regularny Czas Gry, zakończony remisem będzie przedłużony o >>**Nagłą Śmierć**<< - dogrywkę.

Jeśli podczas trwania dogrywki, żadna z drużyn nie zdobędzie gola, o zwycięstwie zadecyduje seria rzutów karnych.

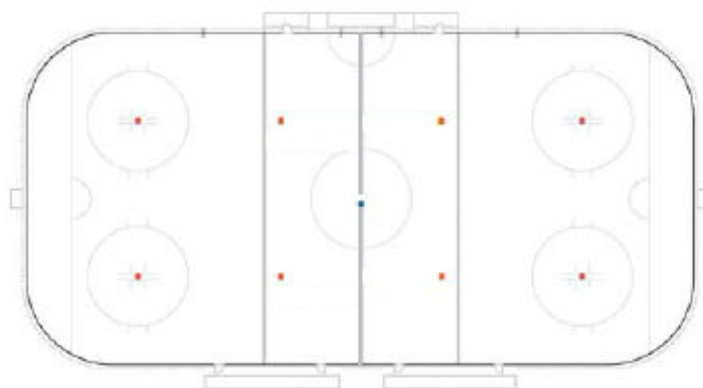
422 – CZAS DLA DRUŻYNY

- a) Każda z drużyn w regularnym czasie gry i w dogrywce, może mieć przyznaną **jedną 30 sekundową przerwę** w grze.
- b) Podczas normalnej przerwy w grze, dowolny zawodnik wyasygnowany przez trenera, może poprosić sędziego głównego o czas. Sędzia główny musi poinformować o tym fakcie sekretarza zawodów.
- c) Zawodnicy i bramkarze obu drużyn za *wyjātiem ukaranych*, mogą udać się do swoich ławek graczy.
- d) Każda drużyna może poprosić o czas w tej samej przerwie w grze, ale drużyna biorąca czas jako druga, musi pamiętać, aby poinformować o tym fakcie sędziego, zanim upłynie czas pierwszej przerwy.

430 – USTALENIE WYNIKU SPOTKANIA

- a) Drużyna, która zdobyła więcej goli w regularnym czasie gry, zostaje zwycięzcą spotkania i otrzymuje **trzy punkty** w statystykach.
- b) Gdy regularny czas gry zakończy się remisem, każdej z drużyn przyznaje się po jednym punkcie i gra jest przedłużona o dogrywkę – „nagłą śmierć”.
- c) Drużynie, która zwycięży w dogrywce dodaje się jeden dodatkowy punkt.
- d) Jeśli żadnej z drużyn nie uda się zdobyć gola w dogrywce, sędzia zarządza serią rzutów karnych.
- e) Zwycięzca rzutów karnych, po zakończeniu meczu, otrzyma dodatkowo jeden punkt
- f) W meczach fazy Play-off, gdzie należy wyłonić zwycięzcę, mecz zostanie przedłużony o dogrywkę. Jeśli w dogrywce, żadna z drużyn nie zdobędzie gola, o zwycięstwie zadecyduje wynik serii rzutów karnych.

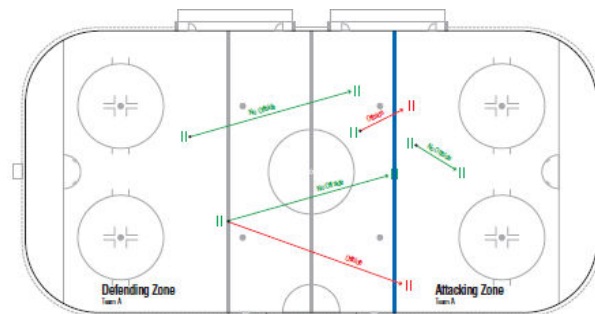
Punkty wznowień :



- a) Grę zawsze wznawia się przy rozpoczęciu każdej tercji i po każdej przerwie w grze.
- b) Wszystkie wznowienia przeprowadzane są:
Na dziewięciu (9) wyznaczonych punktach wznowień
- c) Wznowienia na środku lodowiska przeprowadzane są:
 - 1. Przy rozpoczęciu tercji,
 - 2. Po zdobyciu gola,
 - 3. Po błędzie Sędziego, dotyczącym uwolnienia,
 - 4. Po przedwczesnej wymianie bramkarza, chyba że szczególnie przepisy stanowią inaczej, (patrz Przepis 411e).
- d) Gdy przerwanie gry zostało spowodowane przez jakiegokolwiek gracza drużyny atakującej w jego strefie ataku, wznowienie gry nastąpi na najbliższym punkcie wznowienia w strefie neutralnej. Jeśli dwa naruszenia przepisów są powodem przerwania gry (np. zagranie krążka wysoko uniesionym kijem i rozmyślny spalony), wznowienie gry musi nastąpić na punkcie, który nie pozwala na uzyskanie zdecydowanej przewagi terytorialnej zawinijającej drużynie.
- e) Kiedy przerwa w grze nie była spowodowana jakimkolwiek działaniem żadnej z drużyn w sytuacji gdy krążek znajdował się w strefie neutralnej, wznowienie nastąpi na możliwie najbliższym punkcie wznowień, poza linią niebieską. Jeżeli istnieje wątpliwość, na którym z czterech punktów wznowień powinno się rozpocząć grę, wybiera się taki punkt, który daje drużynie gospodarzy możliwie najlepszą przewagę terytorialną.
- f) Gdy nastąpiło naruszenie przepisów gry przez graczy obu drużyn powodując jej wstrzymanie, wznowienie gry nastąpi na najbliższym punkcie wznowień tej strefy.
- g) Gdy gracze są ukarani i następuje przerwa w grze, i dodatkowo w rezultacie tych nałożonych kar, na zegarze kar umieszczone zostaną kary jednej drużyny, wznowienie gry nastąpi na jednym z dwóch punktów wznowień w strefie końcowej zawinijającej drużyny. **Istnieją cztery wyjątki od tego przypadku:**
 - 1. Gdy kara zostaje nałożona po zdobyciu bramki - wznowienie nastąpi na środkowym centralnym punkcie,
 - 2. Gdy kara zostanie nałożona na końcu/początku tercji - wznowienie nastąpi na środkowym centralnym punkcie,
 - 3. Gdy drużyna broniąca ma zostać ukarana, a atakujący gracze przekroczą wyobraźną styczną linię kół wznowień stref końcowych- wznowienie nastąpi w strefie neutralnej,
 - 4. Kiedy drużyna niezawinijająca wystrzeli krążek na uwolnienie- wznowienie nastąpi na jednym z punktów wznowień strefy neutralnej przy linii niebieskiej drużyny dokonującej uwolnienia.
- h) Gdy wstrzymanie gry następuje pomiędzy punktami wznowień stref końcowych, a krótka banda lodowiska, wznowienie nastąpi na punkcie wznowień strefy końcowej po tej stronie gdzie nastąpiło przerwanie gry po warunkiem, że przepisy nie stanowią inaczej.
- i) Gdy bramka została zdobyta w sposób nieprawidłowy na skutek bezpośredniego odbicia się od sędziego gdziekolwiek w strefie końcowej, wznowienie nastąpi na jednym z punktów wznowień tej strefy.
- j) Gdy gra jest przerywana z jakiegokolwiek powodu nie określonego oficjalnymi przepisami, gra zostaje wznowiona na jednym z punktów wznowień tej strefy w której nastąpiło jej zatrzymanie.
- k) Gdy po przerwaniu gry, jeden albo obydwaj obrońcy będący w okolicy linii niebieskiej strefy ataku lub jakiegokolwiek gracz wychodzi z ławki graczy *w czasie sprzeczki* i przemieszcza się za wyobraźną styczną linię kół wznowień strefy końcowej, tworząc „młyn” wznowienie zostaje przeprowadzone na jednym z punktów wznowień w tercji neutralnej przy linii niebieskiej drużyny broniącej. Ten Przepis także stosuje się po uwolnieniu, rozmyślnym spalonym i zagranie krążka wysoko uniesionym kijem.
Gdy gracz niepełniący wykroczenia wjeżdża do tercji ataku poza wyobraźną styczną linię kół wznowień strefy końcowej podczas sprzeczki, wznowienie zostaje przeprowadzone na jednym z punktów wznowień w tercji neutralnej przy linii niebieskiej drużyny broniącej.

- 1. Sędzia główny nie gwizdże przy rozpoczynaniu meczu.
- 2. Nie zezwala się na wymianę graczy dopóki nie zostanie dokonane wznowienie i podjęta gra z wyjątkiem przypadku, gdy nałożona została kara wpływająca na zmianę siły liczebnej jednej z drużyn.
- 3. Jeśli zawodnik przystępujący do wznowienia, poinstruowany przez sędziego wznawiającego, nadal nie zajmuje właściwej pozycji do wznowienia, będzie on wymieniony na innego gracza ze swojej drużyny.
- 4. Jeśli zawodnik w momencie wznawiania gry wjeżdża do koła punktu wznowień, sędzia główny lub liniowy daje znak gwizdkiem w celu przerwania gry i ponownego wznowienia. Przerwanie gry nie powinno jednak nastąpić w sytuacji gdy bezpośrednio po wznowieniu, krążek przejmie drużyna niezawiniąca.
- 5. Sędzia powinien nałożyć odpowiednią karę/kary za złamanie przepisów.
(Patrz Przepis 554 (g), paragraf b).

Sytuacje Spalonego



- 1. Jeśli broniący zawodnik wprowadza krążek do swojej strefy obrony, w której znajduje się już zawodnik drużyny atakującej, nie ma spalonego.
- 2. **Rozmyślny spalony** ma miejsce, gdy został dokonany w celu spowodowania przerwy w grze bez względu na motyw.

- l) Po naruszeniu przepisu art. 411 e (zła wymiana bramkarza na dodatkowego gracza z pola) będące rezultatem tego wznowienie nastąpi na środkowym punkcie, jeżeli zatrzymanie gry nastąpiło poza środkową czerwoną linią.
Jeżeli gra zostaje zatrzymana przed środkową czerwoną linią, wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień tej strefy gdzie nastąpiło przerwanie gry.
- m) Jeśli gra zostaje wstrzymana na skutek kontuzji gracza, wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień tej strefy gdzie znajdował się krążek po przerwaniu gry. Kiedy drużyna kontuzjowanego gracza była w posiadaniu krążka w strefie ataku, wznowienie zostaje przesunięte na najbliższy punkt wznowień przy linii niebieskiej strefy neutralnej. Kiedy kontuzjowany gracz jest we własnej strefie obrony, a drużyna atakująca jest w posiadaniu krążka w strefie ataku, wznowienie nastąpi na jednym z dwóch punktów wznowień strefy końcowej.

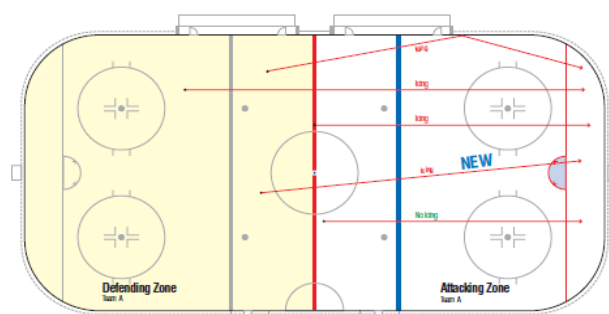
442 –PROCEDURA PRZEPROWADZANIA WZNOWIEŃ

- a) Sędzia główny lub sędzia liniowy wprowadza krążek do gry, rzucając go pomiędzy kije graczy wznowiających grę.
- b) Wznawiający gracze muszą stać naprzeciw siebie zwróceniami twarzami do krótszych band lodowiska oddaleni od siebie na odległość kija, z łopatkami kijów dotykającymi białych pól na punktach wznowień.
- c) Zawodnik drużyny atakującej, na swojej połowie ataku, powinien jako pierwszy położyć kij na lodzie, co tuż po nim powinien uczynić zawodnik drużyny broniącej.
- d) Jednakże kiedy wznowienie ma miejsce na środku lodowiska, jako pierwszy kij na lodzie położyć powinien zawodnik drużyny gości.

450 – SPALONE

- a) Graczom drużyny atakującej nie wolno wjeżdżać do strefy ataku przed krążkiem.
- b) Czynniki decydujące o fakcie zaistnienia spalonego:
 - 1. **Położenie łyżew gracza** -gracz jest na pozycji spalonej kiedy jego obie łyżwy znajdują się całkowicie poza linią niebieską w jego strefie ataku, zanim krążek całym obwodem, przekroczył tę linię
 - 2. **Położenie krążka** – krążek musi całym obwodem przekroczyć linię niebieską i znaleźć się w strefie ataku.
 - 3. Jeśli zawodnik prowadzący krążek, wjeżdża tyłem do strefy ataku przed krążkiem, taki zawodnik nie jest na pozycji spalonej, pod warunkiem, że wszedł w posiadanie krążka, mając obie nogi (łyżwy) w strefie neutralnej, zanim przekroczył linię niebieską.

- ➔ 1. Strefa ataku musi być całkowicie „wyczyszczona” z graczy drużyny atakującej, zanim odłożony spalony zostanie anulowany, kiedy krążek wciąż znajduje się w terci.
- ➔ 2. „Niewzłocznie” oznacza, że gracze drużyny atakującej nie mogą dotykać krążka w celu jego przejścia, bądź w celu wykorzystania straty krążka przez drużynę przeciwną, nie mogą również w żaden sposób atakować prowadzącego krążek w swojej strefie obrony, lub zmuszać gracza, do wycofania się w głąb swojej strefy obrony.
- ➔ 3. W drugiej sytuacji, sędzia liniowy podnosi ramię, i każdy gracz drużyny atakującej, musi opuścić strefę ataku.



1. Jeśli Sędzia pomylił się w oznajmianiu uwolnienia, wznowienie nastąpi na środku lodowiska.
2. Zamysłem tych przepisów jest zapewnienie ciągłości w grze i zarówno sędziowie liniowi jak i sędzia główny, powinni w sposób poprawny interpretować poniższe przepisy.
3. „OSŁABIENIE” oznacza sytuację, kiedy jedna z drużyn w wyniku nałożonej kary/kar , znajduje się poniżej numerycznej ilości graczy na lodzie, w stosunku do przeciwników.

- c) Gdy nastąpiło naruszenie tego przepisu, gra zostanie zatrzymana, a wznowienie gry będzie przeprowadzone:
1. na punkcie wznowień, w najbliższej strefie neutralnej, jeśli krążek przeprowadzony był przez linię niebieską, przez gracza drużyny atakującej,
 2. na najbliższym punkcie wznowień miejsca podania/strzału, jeśli krążek był podawany lub wystrzeliwany ponad linię niebieską, przez gracza drużyny atakującej,
 3. w strefie końcowej (obrony) drużyny zawinającej, jeśli w opinii sędziego liniowego bądź głównego, zawodnik **umyślnie** spowodował spalonego.
 4. na punkcie wznowień w strefie końcowej (obrony) drużyny zawinającej, jeśli krążek został podany bądź wystrzelony przez gracza znajdującego się we własnej tercji obrony.

451 – ODŁOŻONY SPALONY – PROCEDURA

Jeśli zawodnik drużyny atakującej znajdzie się w strefie ataku przed krążkiem, a zawodnik drużyny broniącej ma możliwość zagrania krążka, Sędzia liniowy podnosi ramię w celu zasygnalizowania >>odłożonego spalonego<<, za wyjątkiem sytuacji, kiedy krążek został wystrzelony na bramkę, **powodując, że bramkarz musiał go zagrać.**

Sędzia liniowy opuszcza ramię, anulując jednocześnie odłożonego spalonego, pozwala na kontynuowanie gry, w sytuacji, gdy:

1. drużyna broniąca wystrzeliwuje lub wyprowadza krążek do strefy neutralnej.
2. dszyscy gracze drużyny atakującej niezwłocznie „wyczyszczą” strefę ataku poprzez „złapanie” kontaktu łyżwami z linią niebieską.

460 – UWOLNIENIE

- a) Zgodnie z tym przepisem, linia środkowa dzieli lodowisko na dwie połowy. Moment ostatniego kontaktu z krążkiem drużyny będącej w posiadaniu krążka jest determinującym w celu określenia czy uwolnienie nastąpiło czy też nie.
- b) Jeżeli jakikolwiek gracz drużyny równej lub większej liczebnie w stosunku do drużyny przeciwnej wystrzeli, uderzy lub odbije krążek **ze swojej własnej połowy lodowiska poza linię bramkową** drużyny przeciwnej, gra zostanie przerwana i sędzia oznajmi uwolnienie.
- c) Gra będzie wznowiona na punkcie wznowień w kole w końcowej strefie drużyny zawinającej, najbliższym miejsca gdzie ostatnio krążek był dotknięty.
- d) **Nie ma uwolnienia** gdy:
 1. Krążek wpada do bramki – bramkę uznaje się,
 2. Drużyna atakująca jest <<w osłabieniu>>, aż do momentu wystrzelenia krążka,
 3. Krążek dotyka jakiegokolwiek części gracza drużyny przeciwnej, włączając bramkarza, zanim krążek przekroczy linię bramkową,
 4. Krążek jest wystrzelony przez gracza biorącego bezpośredni udział we wznowieniu,
 5. W opinii Sędziego liniowego, dowolny gracz drużyny przeciwnej, z wyjątkiem bramkarza, ma możliwość przejęcia bądź zagrania krążka,
 6. Bramkarz opuszcza pole bramkowe bądź też, gdy przebywa poza polem bramkowym w sytuacji uwolnienia i porusza się w kierunku krążka..
- e) Drużynie, która dokonała „uwolnienia” , nie zezwala się na wymianę graczy bezpośrednio przed kolejnym wznowieniem.

- Ta kara powinna być zakomunikowana jako: „Kara Mniejsza Techniczna za opóźnianie gry” – złamanie procedury wymiany graczy po uwolnieniu.



Krażek w bramce

- 1. W każdej przerwie w grze, tylko jedna bramka może zostać przyznana jednej z drużyn
- 2. Ruch w „Sposób – Lacrosse”, polega na tym, że uniesiony z powierzchni lodu kijem krażek, leży na łopacie i zostaje „wrzucony” do bramki. Taki ruch jest dozwolony pod warunkiem, że w momencie strzału, podczas przenoszenia krażek nie znajdzie się na wysokości powyżej barków zawodnika, jak i również powyżej poprzeczki bramki.
- 3. Wszystkie tego typu decyzje zależą od opinii sędziego
- 1. Bramka nie może być anulowana, gdy po jej zdobyciu wznowiono grę.
- 2. Obszar pola bramkowego obejmuje **całą przestrzeń** wyznaczoną liniami tego pola i wznoszącą się pionowo do **wysokości 1,27 m** powyżej powierzchni lodu.
- 3. Jako „**kontakt**” pomiędzy graczem i bramkarzem rozumie się zarówno kontakt fizyczny (jakąkolwiek częścią ciała) lub też kijem.
- 4. Wszystkie tego typu decyzje zależą od opinii sędziego

- f) W przypadku gdy przerwa w grze spowodowana wspomnianym uwolnieniem „nakłada się” z koniecznym opóźnieniem gry spowodowanym wymaganym czasem reklamowym lub też gdy drużyna zwinająca poprosi o skorzystanie z „czasu” (time out) w tej samej przerwie w grze, nadal nie zezwala się tej drużynie na jakiegokolwiek wymiany linii graczy. Jednakże zezwala się tej drużynie na wymianę graczy w sytuacji gdy ta wymiana będzie dotyczyła zamiany bramkarza, na dodatkowego zawodnika z pola, usunięcia z pola kontuzjowanego bramkarza bądź gracza lub też w sytuacji gdy została nałożona kara powodująca przewagę liczebną jednej z drużyn. zawodników przebywających na lodzie, określa się od momentu, gdy krążek opuszcza łopatkę zawodnika dokonującego uwolnienia.
- g) Jeśli drużyna ponownie próbuje wymieniać graczy po uwolnieniu i jeśli wcześniej za to przewinienie została ostrzeżona, sędzia nałoży na drużynę zwinającą:
- **Karę Mniejszą Techniczną (2')**

470 – UZNANIE BRAMKI

Gol zostaje **uznany** gdy :

1. Krążek został skierowany w jakikolwiek prawidłowy sposób kijem gracza drużyny atakującej i przeszedł pomiędzy słupkami bramki od przodu poniżej poprzeczki całym obwodem, poprzez czerwoną linię bramkową.
2. Krążek został skierowany do bramki w jakikolwiek sposób przez gracza drużyny broniącej.
3. Po strzale gracza drużyny atakującej krążek odbije się od jakiegokolwiek części ciała, kija lub łyżwy współpartnera i wpadnie do bramki,
4. Jeśli gracz drużyny atakującej został celowo wepchnięty do pola bramkowego przez gracza drużyny broniącej lub jest tam przytrzymany a krążek wpadnie do bramki w chwili, gdy gracz jest jeszcze przytrzymywany w polu bramkowym, bramkę należy uznać, chyba że według opinii sędziego głównego, gracz miał wystarczającą ilość czasu do opuszczenia pola bramkowego.
5. Jeśli krążek pozostaje do zagrania w polu bramkowym drużyny broniącej, i atakujący gracz “wbija” krążek kijem do bramki.
6. Krążek odbija się **bezpośrednio od łyżwy gracza** atakującego lub broniącego.
7. Jeśli w momencie gdy krążek wpadał do bramki, w polu bramkowym znajdował się gracz drużyny atakującej ale ten gracz w żaden sposób nie ograniczał bramkarzowi możliwości obrony, z wyłączeniem sytuacji opisanych w przepisie 471.

471 – NIEUZNANIE BRAMKI

a) **Nie uznaje się bramki**, gdy:

1. Gracz atakujący rozmyślnie kopie, rzuca lub uderza ręką lub w inny sposób skierowuje krążek do bramki za pomocą innych przedmiotów niż kij, nawet wówczas gdy w następstwie krążek odbił się od innego gracza, bramkarza lub sędziego,
2. Atakujący gracz uderza krążek kijem uniesionym ponad poprzeczką bramki,
3. Krążek został odbity bezpośrednio od sędziego,
4. Atakujący gracz stoi lub trzyma swój kij w polu bramkowym w momencie gdy pada bramka, chyba że spowodowane to było przez fizyczną akcję gracza broniącego, a zdaniem Sędziego, miał on wystarczającą ilość czasu, aby opuścić pole bramkowe lub ma zastosowanie przepis 470.
5. Bramka została przesunięta w stosunku do swej normalnej pozycji lub też podstawa bramki nie znajdowała się całkowicie płasko na powierzchni lodu.

- 1. Tylko jeden punkt może być przyznany jakiegokolwiek graczowi przy jednej bramce.
- 2. Dwie asysty mogą być przyznane, gdy gracz zdobywa bramkę po odbiciu się krążka od bramkarza.
- 3. W przypadku oczywistego błędu w zaliczeniu bramki lub asysty, powinien on być szybko skorygowany, ale żadna zmiana nie może być dokonana po podpisaniu przez sędziego głównego protokołu meczowego.

6. Atakujący gracz inicjuje kontakt z bramkarzem, przypadkowo lub też w jakikolwiek inny sposób, gdy bramkarz znajduje się w polu bramkowym w momencie strzelenia gola.
 7. Atakujący gracz inicjuje kontakt z bramkarzem w inny niż przypadkowy sposób, gdy bramkarz znajduje się poza polem bramkowym, w momencie strzelenia gola.
 8. Atakujący gracz wjeżdża lub też przebywa w polu bramkowym, utrudniając widoczność lub możliwość obrony swojej bramki bramkarzowi, w momencie, gdy gol zostaje strzelony.
 9. Po przerwaniu gry, bramkarz wraz z krążkiem został wepchnięty do bramki. Jeśli mają zastosowanie, adekwatne kary będą nałożone.
- b) Krążek znajduje się pod graczem leżącym w okolicach pola bramkowego lub w polu bramkowym (celowo lub z innych powodów), gol nie może być zdobyty poprzez wepchnięcie gracza wraz z krążkiem do bramki. Jeśli zaistnieje taka konieczność, zostaną nałożone kary, włączając **Rzut Karny** (zobacz Przepis 557).

472 - GOLE I ASYSTY PRYZNAWANE GRACZOM

- a) **“Gol”** będzie przyznany w statystyce bramkowej temu graczowi, który umieścił krążek w bramce przeciwnika.
- b) Każda bramka jest liczona w statystyce graczy jako jeden punkt.
- c) Gdy bramka została zdobyta, **“asysta”** zostaje zaliczona graczowi (graczom), biorącemu udział w grze bezpośrednio w akcji poprzedzającej zdobycie bramki.
- d) Przy każdej bramce przyznaje się nie więcej niż dwie asysty.
- e) Każda asysta liczy się za **jeden punkt** w statystyce graczy.

480 – KRAŻEK POZA LODOWISKIEM

Gdy krążek opuszcza lodowisko i uderza w przeszkody, inne niż bandy i osłony pleksiglasowe, powyżej powierzchni lodu, gra zostaje zatrzymana i wznowienie nastąpi w punkcie wznowień najbliższym miejscu, z którego krążek został wystrzelony lub odbity, o ile inne przepisy nie stanowią inaczej.

481 – KRAŻEK NA SIATCE BRAMKOWEJ

Gdy krążek znajdzie się na zewnętrznej siatce bramki **dłużej niż 3 sekundy** lub jest tam zamrożony przez graczy drużyny przeciwnej, sędzia zatrzyma grę i wznowi ją:

1. na najbliższym punkcie wznowień w strefie końcowej, jeśli sędzia uzna, że przerwa została spowodowana przez gracza drużyny broniącej
2. w najbliższym punkcie wznowień strefy neutralnej, jeśli zdaniem sędziego, zatrzymanie gry zostało spowodowane przez gracza atakującego.

482 – KRAŻEK POZA WIDOCZNOŚCIĄ

Jeśli na skutek zamieszania albo przypadkowego upadku gracza na krążek, znika on z pola widzenia sędziego, zatrzymuje się natychmiast grę a następnie wznowia ją w punkcie wznowień najbliższym miejscu, gdzie gra została zatrzymana, o ile inne przepisy nie stanowią inaczej.



Podanie krążka ręką- sygnalizacja
Przepis 490



Zagrywanie krążka
wysoko uniesionym kijem- sygnalizacja
Przepis 492

483 – NIEDOZWOLONY (NIELEGALNY) KRAŻEK

Jeśli, w jakimkolwiek momencie gry, pojawi się na lodowisku inny krążek niż legalny (rozgrywany w grze), gra nie zostanie przerwana aż do momentu gdy w **posiadanie** (legalnego krążka), wejdzie drużyna przeciwna.

484 – KRAŻEK DOTYKA SĘDZIEGO

Nie przerywa się gry ze względu na dotknięcie sędziego przez krążek, z wyjątkiem sytuacji, gdy krążek wpada do bramki.

490 – ZATRZYMYWANIE/PODAWANIE KRAŻKA REKA

Gracz może zatrzymywać lub uderzać krążek w powietrzu otwartą dłonią lub też popychać go ręką po lodzie, a gra w takich przypadkach nie będzie zatrzymywana chyba, że w opinii sędziego gracz celowo skierował krążek do swojego współpartnera, który wchodząc w posiadanie krążka i mając go pod kontrolą pozwala drużynie uzyskać przewagę terytorialną, bez względu na to czy było to wykonane w sposób bezpośredni lub nastąpiło po odbiciu się krążka od sędziego. Graczowi zezwala się również łapać w powietrzu krążek pod warunkiem, że ten zostanie bezzwłocznie „zbity” na lód. Jeżeli jednak taki gracz złapie krążek, po czym będzie z nim się przemieszczał w celu uniknięcia ataku ciałem lub zdobędzie przewagę terytorialną, otrzyma :

➔ Karę Mniejszą 2’ (art. 559)

- a) Jeśli zaistniało podanie ręką, gra zostanie przerwana, a gra będzie wznowiona na najbliższym punkcie wznowień, miejsca gdzie zaistniało zdarzenie. Chyba, że w wyniku podania ręką, zawinijająca drużyna uzyskałaby przewagę terytorialną, w takim przypadku gra będzie wznowiona na najbliższym punkcie wznowień, miejscu przerwania gry.
- b) Jeśli współpartner takiego gracza wchodzi w posiadanie krążka **we własnej strefie obronnej**, sędzia nie przerywa gry, o ile podanie ręką zostało wykonane zanim gracz i krążek opuścili strefę.
- c) Jednakże, jeśli krążek został zagrany ręką od gracza znajdującego się w strefie neutralnej do jego współpartnera znajdującego się w jego **strefie obronnej**, wówczas sędzia zatrzymuje grę ze wznowieniem w strefie obrony.
- d) Jeśli współpartner takiego zawodnika wchodzi w posiadanie krążka w strefie ataku, **sędzia zatrzymuje** grę z jej wznowieniem w punkcie wznowień w strefie neutralnej poza strefą ataku.
- e) Gola nie uznaje się, gdy krążek został uderzony ręką przez zawodnika, również w sytuacjach gdy zanim wpadł do bramki odbił się od innego gracza, jego łyżwy, kija, bramkarza, czy też sędziego

492 – UDERZANIE KRAŻKA WYSOKO UNIESIONYM KIJEM

- a) **Zatrzymywanie lub uderzanie krążka kijem uniesionym powyżej ramion jest zabronione**, a gra będzie przerwana, chyba że:
 - 1) Krążek został uderzony przez zawodnika do przeciwnika; w takim przypadku sędzia sygnalizuje “anulowanie” (washout)
 - 2) Gracz drużyny broniącej uderza krążek do własnej bramki, wówczas bramka taka zostaje uznana.



Anulowanie - sygnalizacja

- b) Jeśli krążek został uderzony przez gracza atakującego wysoko uniesionym kijem w jego strefie ataku, wznowienie nastąpi w najbliższym punkcie wznowień, w strefie neutralnej.
- c) Jeśli krążek został zagrany wysoko uniesionym kijem przez gracza w jego strefie obrony albo w strefie neutralnej, wynikające z tego wznowienie zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie obrony.
- d) Gol nie może zostać zdobyty gdy: krążek został uderzony przez gracza drużyny atakującej wysoko uniesionym kijem, a punkt na kiju w który uderzył krążek i następnie wpadł do bramki, znajdował się powyżej poprzeczki bramki.

493 – PRZESZKADZANIE PRZEZ WIDZÓW

- a) W sytuacji, gdy przedmioty są rzucane na lód, co zakłóca przebieg meczu, sędzia zatrzymuje grę a następnie wznowia ją w tym miejscu, w którym została ona przerwana.
- b) Jeżeli gracz zostaje zatrzymany przez widza lub jeśli widz przeszkadza mu w grze, wówczas sędzia główny lub sędzia liniowy powinien przerwać grę. Jeśli drużyna gracza zaatakowanego jest w posiadaniu krążka, gra powinna być kontynuowana do zakończenia akcji.

Uwaga: Sędzia powinien [zameldować o wykroczeniu](#) Właściwym Władzom.

Kara	Zawodnicy	Bramkarze	Uwagi				
	zawodnik opuszcza lód na :	Odsiadywany przez :	Odsiadywany przez :				
		Bramkarz schodzi z lodu :	Zapis w protokole				
			Spostrzeżenia				
			Kary równoczesne				
Mniejsza	2 minuty	Zawiniający	gracz z lodu	2 minuty	Anulacja po bramce	Ma zastosowanie	
Mniejsza techniczna	2 minuty	Dowolny gracz	--	Nie dotyczy	2 minuty	Anulacja po bramce	Ma zastosowanie
Większa	Do końca meczu	Dowolny gracz za wyjątkiem zawiniającego na 5 minut	Do końca meczu	Do końca meczu	5 minut	--	Ma zastosowanie
Za niesportowe	10 minut	Zawiniający	--	--	10 minut	--	--
Meczu za niesportowe	Do końca meczu	Żaden	Do końca meczu	Do końca meczu	20 minut	Raport	--
Meczu	Do końca meczu	Dowolny gracz za wyjątkiem zawiniającego na 5 minut	Do końca meczu	Do końca meczu	25 minut	Raport	Ma zastosowanie
Rzut Karny	--	--	--	--	Rzut karny	--	--

ROZDZIAŁ 5 – KARY

500 – KARY, DEFINICJE I PROCEDURY

Kary dzieli się na następujące kategorie i czas ich odbywania:

1. Kara Mniejsza	(2 min.)
2. Kara Mniejsza Techniczna	(2 min.)
3. Kara Większa	(5 min.)
4. Kara Za Niesportowe Zachowanie	(10 min.)
5. Kara Meczu Za Niesportowe Zachowanie	(KMNZ)
6. Kara Meczu	(KM)
7. Rzuty Karne	(RK)

Dla wszystkich karach podaje się **aktualny czas gry**.

1. Kary nałożone po zakończeniu meczu powinny być ujęte przez sędziego głównego w protokole meczowym.
2. Niektóre przepisy stanowią, że kierownik drużyny lub trener wyznacza gracza, który będzie odbywał karę. Jeśli oni odmówią, sędzia główny jest uprawniony do wyznaczenia po nazwisku gracza winnej drużyny do odbycia kary.
3. Kiedy kary mniejsze lub większe dwóch graczy tej samej drużyny kończą się w tym samym czasie, kapitan drużyny powinien zgłosić sędziemu głównemu który gracz jako pierwszy powróci na łód. Sędzia główny powiadomi o tym sekretarza zawodów.
4. W przypadku Kary Meczu za Niesportowe Zachowanie ukaranemu graczowi lub bramkarzowi zapisuje się w protokole meczowym **czas łączny 20 minut**. W przypadku Kary Meczu ukaranemu graczowi lub bramkarzowi, zapisuje się **czas łączny 25 minut**.
5. Wszystkie przypadki nałożenia Kary Meczu za Niesportowe Zachowanie i Kary Meczu, sędzia główny zgłasza do **właściwych władz**, poprzez przygotowanie stosownego raportu (opis kary na rewersie protokołu meczowego)

501 – KARA MNIEJSZA

Każdy gracz, za wyjątkiem bramkarza, na którego nałożono **Karę Mniejszą**, zostanie usunięty z lodowiska na czas **dwóch minut** i w tym okresie nie może być zastąpiony.

- 1. Wyznaczony gracz powinien niezwłocznie zająć swe miejsce na ławce kar i odbyć karę, jakby to była Kara Mniejsza nałożona na niego.
 - 2. „**GRA W OSŁABIENIU**” oznacza, że ze względu na nałożoną karę(y) drużyna musi liczyć mniej graczy niż drużyna przeciwna przebywająca na lodzie w momencie zdobycia bramki.
 - 3. Przepisu tego nie stosuje się, kiedy bramka została zdobyta z Rzutu Karnego.
-
- Jeśli na gracza nałożono jednocześnie karę większą i karę mniejszą, wówczas kara większa odbywana jest w pierwszej kolejności.
 - Jeśli na gracza nałożono jednocześnie **Karę Mniejszą** lub **karę większą** oraz **Karę za Niesportowe Zachowanie**, ukarana drużyna natychmiast skieruje zawodnika zastępcę na ławkę kar celem odbycia kary mniejszej lub większej, bez zmiany.
-
- 1. Kara meczu za **niesportowe zachowanie** nie powoduje automatycznie zawieszenia, za wyjątkiem danego meczu, ale odpowiednie władze (WGiD) mają prawo zawiesić gracza lub Oficjela drużyny w uczestnictwie w następnych meczach.
 - 2. Na mistrzostwach i turniejach, każdy gracz lub oficjel drużyny, na którego nałożono po raz drugi karę meczu za niesportowe zachowanie, zostanie automatycznie zawieszony na następne mistrzostwa lub turnieje z udziałem jego drużyny.
 - 1. Gracz ukarany otrzymuje polecenie udania się do szatni, a gracz zastępujący go będzie mógł wejść do gry po **upływie pięciu minut** czasu gry.
 - 2. Gracz lub oficjel drużyny otrzymujący karę meczu będzie **automatycznie zawieszony**, co oznacza zawieszenie na minimum następny mecz, a jego przypadek będzie rozważony przez odpowiednie władze (WGiD).

502 – KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

- a) Przy karze **Mniejszej Technicznej** dowolny gracz inny aniżeli bramkarz, ukaranej drużyny, który podczas zdarzenia przebywał na lodzie, wyznaczony przez kierownika drużyny lub trenera za pośrednictwem kapitana, zostanie usunięty z lodu na czas **2 minut** i w tym okresie nie może być zastąpiony.
- b) Jeśli w czasie, gdy drużyna gra „w osłabieniu” ze względu na nałożoną jedną (lub więcej) **karę mniejszą lub karę mniejszą techniczną**, drużyna przeciwna zdobywa bramkę, **pierwsza** z nałożonych kar automatycznie kończy się. Jednakże, jeśli kary zostały nałożone w tym samym czasie na obie drużyny, co pierwotnie spowodowało, że obie drużyny grały w osłabieniu o 1 zawodnika, anulowana będzie następna nałożona kara mniejsza lub kara mniejsza techniczna.

503 – KARA WIEKSZA

Każdy gracz, włącznie z bramkarzem, na którego **nałożono Karę Większą**, będzie usunięty z lodowiska do końca meczu (kara meczu za niesportowe zachowanie), a zmiana będzie dozwolona po pięciu minutach.

504 – KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

- a) Przy pierwszej karze za **Niesportowe Zachowanie**, każdy gracz, z wyjątkiem bramkarza, będzie usunięty z lodowiska na czas **dziesięciu minut**, a gracz zastępujący ukaranego wchodzi natychmiast do gry. gracz, którego kara za niesportowe zachowanie skończyła się, pozostaje na ławce kar do najbliższej przerwy w grze.
- b) Przy drugiej karze za **Niesportowe Zachowanie**, każdy gracz, łącznie z bramkarzem, będzie usunięty z lodowiska do końca meczu (kara meczu za niesportowe zachowanie), a gracz zastępujący ukaranego wchodzi natychmiast do gry.

505 – KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Każdy gracz, bramkarz lub, Oficjel drużyny, na którego nałożono **Karę Mecz za Niesportowe Zachowanie**, będzie usunięty z lodowiska z poleceniem udania się do szatni **do końca meczu**, a gracz zastępujący ukaranego wchodzi natychmiast do gry.

507 – KARA MECZU

Każdy gracz, bramkarz lub oficjel drużyny, na którego nałożono **Karę Mecz**, będzie usunięty z lodowiska z poleceniem udania się do szatni do końca meczu, a gracz zastępujący ukaranego wchodzi do gry po upływie **pięciu minut**.

- ➔ 1. W sytuacji „Sam na Sam”, gdy gracz kontroluje krążek i kiedy poza bramkarzem, ten gracz nie ma żadnego innego zawodnika do ominięcia (Patrz również Przepisy 533 i 539), jest faulowany z tyłu i z tego powodu traci realną szansę zdobycia gola, Sędzia przyzna drużynie niezawiniącej :
 - ➔ Rzut Karny (RK)
- ➔ 2. Jeśli bramkarz drużyny przeciwnej w tym momencie nie przebywał na lodzie i zawodnik kontrolujący krążek, znajdował się poza swoją strefą obrony i dodatkowo nie było żadnego innego gracza pomiędzy tym zawodnikiem, a bramką (patrz również przepisy 533 i 539), jest faulowany z tyłu, w takim przypadku, Sędzia przyzna drużynie niezawiniącej :
 - ➔ GOL

Dla Przepisu 509:

- ➔ 1. Jeśli przewinienie, które było podstawą do podyktowania rzutu karnego nastąpiło w trakcie gry, rzut ten jest przyznawany i wykonywany bezzwłocznie, pomimo opóźnienia spowodowanego odłożeniem kary przez sędziego. W takim przypadku sędzia zezwala na dokończenie gry, a normalny czas gry w którejkolwiek tercji przedłuża się o czas wykonywania rzutu karnego.
- ➔ 2. Jeżeli bramkarz opuszcza swoje pole bramkowe zanim gracz dotknął krążka lub popełnił jakiegokolwiek przewinienie, sędzia unosi rękę i zezwala na dokończenie rzutu. Jeśli rzut karny się nie powiódł, sędzia nakazuje jego powtórzenie. Jeśli bramkarz opuści swe pole bramkowe przedwcześnie, **sędzia powinien:**
 1. za pierwszym razem - udzielić **ostrzeżenia** i nakazać powtórzenie rzutu karnego,
 2. za drugim razem - **nałożyć karę za niesportowe zachowanie** i nakazać powtórzenie rzutu karnego,
 3. za trzecim razem – **przyznać zdobycie bramki** przeciwnikowi.
- ➔ 3. Bramkarz może usiłować bronić rzutu karnego w jakikolwiek sposób z wyjątkiem rzucania kija lub jakichkolwiek innych przedmiotów, w którym to przypadku przyznaje się bramkę.
- ➔ 4. Jeśli w trakcie wykonywania rzutu karnego jakikolwiek gracz drużyny przeciwnej przeszkadza lub rozprasza gracza wykonującego rzut i jeśli z tego powodu rzut karny nie powiedzie się, wówczas sędzia zezwala na powtórzenie rzutu i nakłada na gracza winnego karę za nie sportowe zachowanie.
- ➔ 5. Czas potrzebny do wykonania rzutu karnego, nie wlicza się do bieżącego czasu gry.
- ➔ 6. Ruch „spin-o-rama”, polegający na tym, że zawodnik zmierzający w kierunku bramki obraca się wokół własnej osi o 360 stopni, jest dozwolony pod warunkiem, że zachowana jest ciągłość ruchu,
- ➔ 7. W przypadku gdy w tej samej przerwie w grze miałyby być przyznane 2 rzuty karne na tę samą drużynę (2 różne faule), tylko jeden gol może być przyznany jednej drużynie w tej samej przerwie w grze. Jeśli w rezultacie pierwszego wykonanego rzutu karnego, drużyna zdobyła bramkę, kolejny rzut karny nie będzie wykonany lecz zostanie zamieniony na odpowiednią karę
- ➔ 8. Przenoszenie krążka na łopatkę kija (jak w Lacrosse), powyżej barków jest zabronione i w takim wypadku, sędzia natychmiast przerywa grę.
- ➔ 9. Jeśli zdarzy się to podczas wykonywania rzutu karnego lub w serii rzutów karnych, sędzia natychmiast gwizdże i taki rzut karny uważa się za zakończony.
- ➔ 10. Kiedy gracz i bramkarz zostali wyznaczeni przez właściwych trenerów do wykonania lub obrony rzutu karnego, taki gracz /bramkarz nie może zostać zmieniony jeśli rzut karny musi być powtórzony z powodu naruszenia przepisów czy zaistniałego faulu popełnionego przez bramkarza chyba, że taki gracz i bramkarz z powodu doznanej kontuzji nie mogą dalej uczestniczyć w procedurze wykonywania rzutu.

508 – RZUT KARNY

- a) 5 warunków musi być spełnionych, aby przyznać **Rzut Karny**, gdy zawodnik, jest faulowany z tyłu:
1. Zdarzenie ma miejsce w momencie, kiedy krążek jest poza strefą obrony gracza faulowanego (całkowicie przekroczył linię niebieską),
 2. Faulowany zawodnik będzie w posiadaniu krążka i będzie miał nad nim pełną kontrolę,
 3. Atak nastąpi z tyłu,
 4. Zawodnik, który jest w posiadaniu krążka i mający nad nim kontrolę, straci możliwość dogodnej sytuacji do zdobycia gola,
 5. Zawodnik, który jest w posiadaniu krążka i mający nad nim kontrolę nie ma oprócz bramkarza żadnego innego gracza do ominięcia.
- b) Rzut Karny powinien zostać przyznany w takiej sytuacji, gdy bramkarz drużyny przeciwnej fauluje zawodnika atakującego w sytuacji „sam na sam”, i bez względu na to czy faul miał miejsce z tyłu czy od przodu.
- c) Jeśli zdarzenie pociąga za sobą jakiegokolwiek inne kary, **Rzut Karny będzie przyznany, a kary zostaną nałożone** bez względu na to czy w wyniku Rzutu Karnego drużyna zdobyła gola czy też nie.

509 – RZUT KARNY – PROCEDURY

- a) W przypadku, gdy gracz został faulowany w taki sposób, że należy podyktować rzut karny, *faulowany gracz musi wykonać rzut karny*. W przypadku gdy gracz faulowany uległ kontuzji, kapitan drużyny wyznacza innego nieukaranego zawodnika, który momencie zdarzenia przebywał na lodzie – do wykonania rzutu karnego.
- b) W przypadku gdy faulowany gracz jest nie identyfikowalny, trener lub też kapitan drużyny niezawiniącej wybiera i przekazuje sędziemu numer nieukaranego i znajdującego się w tym momencie na lodzie gracza, który będzie wykonywał rzut karny.
- c) Sędzia główny zarządza ogłoszenie przez urządzenia nagłaśniające nazwiska i numeru gracza, który będzie wykonywał rzut karny i który nie może aktualnie odbywać kary ani na którego nie nałożono odłożonej kary.
- d) W czasie wykonywania rzutu karnego gracze obydwu drużyn, powinni udać się na swoje ławki graczy.
- e) Sędzia główny umieszcza krążek w punkcie wznowień na środku lodowiska.
Tylko bramkarz może bronić rzutu karnego,
- f) Bramkarz musi znajdować się w swoim polu bramkowym aż do momentu dotknięcia krążka przez gracza wykonującego rzut karny.
- g) gracz, na polecenie Sędziego głównego, zagrywa krążek w kierunku bramki przeciwnika i stara się zdobyć bramkę.
- h) Jeśli gracz zgubi krążek i nie dotknie go rozpoczynając rzut karny, a krążek pozostanie w obrębie centralnego punktu wznowień, taki gracz może zawrócić, zabrać krążek i dalej kontynuować wykonywanie rzutu karnego.
- i) Gdy krążek zostanie wystrzelony, rzut karny jest zakończony, nie wolno wykonywać drugiego strzału.
- j) Jeśli bramka została zdobyta, wznowienie gry następuje w punkcie wznowień na środku lodowiska.
- k) Jeśli bramka nie została zdobyta, wznowienie gry następuje w jednym z punktów wznowień na końcu lodowiska w strefie, w której wykonywano rzut karny.

- 1. Wszystkie kary nałożone na bramkarza, bez względu na to, kto fizycznie odbywa karę, będą zapisane w protokole bramkarzowi.

- 2. Jakikolwiek dodatkowe kary, które zostały nałożone na bramkarza w tej samej przerwie w grze będą mieć zastosowanie i będą wykonywane przez innego gracza jego drużyny, który przebywał na lodzie, kiedy kary te zostały nałożone.

Zgodnie z tym przepisem, Kara Mniejsza oraz Kara Mniejsza Techniczna, traktowane są identycznie

510 – DODATKOWE KROKI DYSCYPLINARNE

Dodatkowo, do kar zawieszenia nakładanych zgodnie z przepisami, odpowiednie władze mogą, w każdej chwili po zakończeniu meczu, zbadać każdy incydent i mogą nałożyć dodatkową karę zawieszenia za każde naruszenie przepisów zaistniałe na lub poza lodem przed, podczas i po meczu, i bez względu na to czy takie naruszenie przepisów zostało czy też nie, ukarane przez sędziego głównego.

511 – BRAMKARZ – PROCEDURY NAKŁADANIA KAR

Bramkarz nigdy nie jest odsyłany na ławkę kar

- a) W przypadku kary mniejszej lub pierwszej kary za niesportowe zachowanie nałożonej na bramkarza:
 - ➔ Bramkarz **kontynuuje grę**.
 - ➔ Karę za bramkarza odbędzie jakikolwiek inny gracz jego drużyny, który w momencie zatrzymania gry spowodowanego celem nałożenia kary, znajdował się na lodzie i został wyznaczony przez kierownika drużyny bądź trenera, za pośrednictwem kapitana.
- b) W przypadku kary większej, kary meczu za niesportowe zachowanie lub kary meczu, ukarany bramkarz będzie usunięty z lodu do **końca meczu**. W takim przypadku bramkarz będzie zastąpiony przez bramkarza rezerwowego lub przez innego zawodnika swojej drużyny, któremu to zezwala się na 10 minutowy czas potrzebny na przebranie się w pełny sprzęt bramkarski.
- c) W przypadku kar większych lub kar meczu, karę w wymiarze pięciu minut odbędzie jakikolwiek inny gracz jego drużyny, który w momencie zatrzymania gry spowodowanego celem nałożenia kary znajdował się na lodzie i został wyznaczony przez kierownika drużyny bądź trenera, za pośrednictwem kapitana.

512 – KARY RÓWNOCZESNE

- a) Jeśli taka sama liczba identycznych kar (kara mniejsza, większa lub kara meczu) została nałożona na **obie drużyny w tej samej przerwie w grze**, kary te będą rozpoznane jako:

↻ Kary równoczesne

- b) Gdy kary takie zostaną nałożone, dokonuje się natychmiastowej zamiany dla tych kar i nie będą one liczyły się dla celów kar odłożonych.
- c) W przypadku, gdy ukarani gracze pozostają w grze, powinni oni zająć swe miejsca na ławce kar i nie będą mogli opuścić jej do pierwszej przerwy w grze następującej po upływie czasu ich kar.

Istnieje tylko **jeden wyjątek od tego przepisu** (patrz punkt „d” tego przepisu) :

- d) Jeśli **obie drużyny** przebywają na lodzie w **pełnych składach**, niedozwolone są żadne zmiany, jeśli tylko jedna kara mniejsza została nałożona na jednego gracza każdej drużyny podczas **tej samej przerwy w grze**.

- 1. Jeśli kary dwóch graczy tej samej drużyny wygasają w tym samym czasie, kapitan drużyny zgłosi sędziemu głównemu, który z tych graczy powróci na łód pierwszy a sędzia główny przekaże tę informację sekretarzowi zawodów.
- 2. Jeśli w tym samym czasie na dwóch lub więcej graczy tej samej drużyny nałożona zostanie kara większa i kara mniejsza, sekretarz zawodów zapisze w protokole karę mniejszą, jako pierwszą z tych kar.

- 1. „**Posiadanie krążka**” przez drużynę oznacza, że krążek ten musi przejść w posiadanie i być kontrolowany lub umyślnie zagrany przez gracza lub bramkarza drużyny przeciwnej albo został “zamrożony”

Żadna dobitka, odbicie od bramkarza, bramki lub zawodnika drużyny zawinającej nie jest traktowana jako posiadanie krążka.

- 2. Jeśli, po zasygnalizowaniu przez sędziego kary, ale jeszcze przed gwizdkiem przerywającym grę, krążek wpadł do bramki niezawinającej drużyny, w wyniku akcji gracza drużyny zawinającej, bramka nie będzie uznana a zasygnalizowana kara będzie nałożona.



Oznajmianie kary
Odłożonej



Oznajmianie kary

513 – KARA ODŁOŻONA

Przepis ten odnosi się tylko do kary mniejszej, kary mniejszej technicznej, kary większej i kary meczu.

- a) Jeśli trzeci gracz tej samej drużyny został ukarany, gdy dwaj gracze jego drużyny odbywają kary, początek kary trzeciego gracza będzie się liczył dopiero, gdy upłynął czas kary jednego z poprzednio ukaranych graczy.
- b) Gracz powinien udać się natychmiast na ławkę kar, ale może zostać wymieniony na lodzie przez gracza zastępującego.
- c) Kiedy w jakiegokolwiek drużynie w tym samym czasie trzech graczy odbywa karę i według przepisu o "karze odłożonej" zastępca trzeciego ukaranego gracza znajduje się na lodzie, żaden z trzech ukaranych graczy nie może powrócić na lód, dopóki nie nastąpi przerwa w grze, chyba że ze względu na wygaśnięcie jego kary, ukarana drużyna ma prawo do posiadania na lodzie czterech graczy łącznie z bramkarzem i w takim przypadku ukarani gracze mogą powrócić na lód w kolejności nałożonych na nich kar.

514 – NAKŁADANIE KAR

Naruszenie przepisów gry będzie skutkowało nakładaniem kar:

- a) Jeśli drużyna zawinającego gracza jest w posiadaniu krążka sędzia natychmiast przerywa grę i nakłada karę. Wznowienie zostanie przeprowadzone na jednym z punktów wznowień strefy końcowej drużyny zawinającej (zobacz przepis 440 g).
- b) Jeśli drużyna zawinającego gracza nie jest w posiadaniu krążka, sędzia unosi rękę sygnalizując oznajmienie kary, aż do momentu gdy drużyna zawinająca wejdzie w posiadanie krążka – wtedy sędzia gwizdże i nakłada karę.
- c) Jeśli, po podniesieniu przez sędziego ręki, sygnalizującym nałożenie kary, w jakikolwiek sposób gol jest strzelony przeciwko drużynie niezawinającej i jest on wynikiem akcji tejże drużyny, gol zostanie uznany, a kara zostanie nałożona w normalny sposób.
- d) Jeśli, po podniesieniu ręki sygnalizującym nałożenie kary, niezawinająca drużyna zdobywa bramkę, zostaje ona uznana i nie nakłada się pierwszej kary mniejszej. Wszystkie pozostałe kary będą nałożone. Jeśli drużyna zawinająca jest już w osłabieniu, nałożona wcześniej kara mniejsza lub kara mniejsza techniczna zostanie anulowana, natomiast wszystkie pozostałe kary sygnalizowane, będą nałożone w normalny sposób.

- „Przetaczanie” (rolowanie) przeciwnika, który posiada krążek, wzdłuż bandy, kiedy próbuje on przedrzeć się małą luką, nie jest oceniane jako rzucanie na bandę.



Rzucanie na bandę - Sygnalizacja
- Przepis 520



Rzucanie na bandę.

- 1. „Uderzenie trzonkiem kija” określa się jako działanie gracza, który używa uchwyty kija powyżej górnej ręki celem zatrzymania przeciwnika.
- 2. „Próba uderzenia trzonkiem kija” obejmuje przypadki, kiedy wykonany jest gest takiego uderzenia ale nie dochodzi do kontaktu.



Uderzenie trzonkiem kija

Uderzenie trzonkiem kija
Sygnalizacja -przepis 521

- 1. „Natarcie” określa się jako takie działanie zawodnika, który wykorzystując przebyty dystans do przeciwnika, brutalnie go atakuje. Efektem natarcia może być rzucenie na bandę, wepchnięcie zawodnika w bramkę lub też atak na otwartej przestrzeni lodowiska.
- 2. gracz, który wchodzi w fizyczny kontakt z przeciwnikiem po gwizdku i jeśli, w opinii Sędziego, gracz taki miał wystarczającą ilość czasu po gwizdku, by uniknąć takiego kontaktu, będzie ukarany, według uznania sędziego, karą za „Natarcie”.
- 3. Bramkarz nie traci swoich przywilejów tylko dlatego, że przebywa poza swoim polem bramkowym. Dlatego też w każdym przypadku gdy gracz drużyny przeciwnej wchodzi w niepotrzebny kontakt z takim bramkarzem, zostanie nałożona kara za „Przeszkadzanie” lub „Natarcie”.



Natarcie, Sygnalizacja
- przepis 522

FAULE PRZECIWKO GRACZOM

520 – RZUCENIE NA BANDE

- a) Gracz, który atakuje ciałem, łokciami, naciera lub powoduje upadek przeciwnika w taki sposób, że przeciwnik gwałtownie zostaje rzucony na bandę, będzie ukarany, według uznania sędziego:
- Karą Mniejszą (2')
 - lub
 - Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5 min. + KMNZ)
 - Karą Mecz (KM)
- b) Gracz, który powoduje kontuzję swego przeciwnika w wyniku rzucenia na bandę, będzie ukarany według uznania sędziego:
- Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5' + KMNZ)
 - lub
 - Karą Mecz (KM)

521 – UDERZENIE TRZONKIEM KIJA

- a) Gracz, który próbuje uderzyć przeciwnika trzonkiem kija, będzie ukarany:
- Podwójną Karą Mniejszą + Karą za Niesportowe Zachowanie (2'+2'+ 10')
- b) Gracz, który uderza przeciwnika trzonkiem kija, będzie ukarany według uznania sędziego:
- Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5' + KMNZ)
 - lub
 - Karą Mecz (KM)
- c) gracz, który powoduje kontuzję przeciwnika poprzez uderzenie trzonkiem kija będzie ukarany:
- Karą Mecz (KM)

522 – NATARCIE

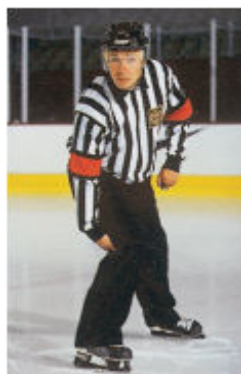
- a) Gracz, który rozpędza się, wskakuje lub naciera na przeciwnika lub też rozpędza się, wskakuje lub naciera na bramkarza drużyny przeciwnej w jego polu bramkowym, będzie ukarany według uznania sędziego:
- Karą Mniejszą (2')
 - lub
 - Karą Większą + automatycznie karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5'+ KMNZ)
 - lub
 - Karą Mecz (KM)
- b) Gracz, który w wyniku natarcia powoduje kontuzję przeciwnika, będzie ukarany, według uznania sędziego:
- Karą Większą + automatycznie karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5'+ KMNZ)
 - lub
 - Karą Mecz (KM)

- 1. Atakowanie z tyłu oznacza atak na gracza, który nie spodziewa się grożącego mu uderzenia, nie ma możliwości się przed nim uchronić, a kontakt dotyczy tylnej części ciała.



Ataku z tyłu. Sygnalizacja – przepis 523

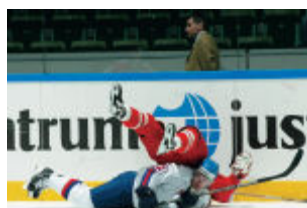
2. Jednakże, jeśli gracz umyślnie obraca się, aby doprowadzić do kontaktu, wówczas nie będzie to zakwalifikowane jako atakowanie z tyłu.



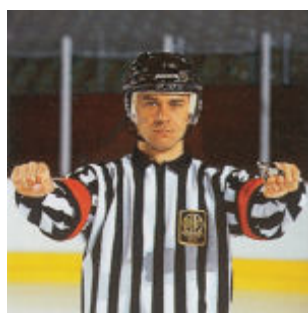
Podcięcie. Sygnalizacja – przepis 524

Atakowanie z tyłu

“Podcięcie” jest działaniem polegającym na ataku w strefie kolan przeciwnika, atakowanie ciałem lub spowodowanie upadku przeciwnika po dogonieniu go, z tyłu, boku lub od przodu.



Podcięcie



Atak kijem trzymany oburącz. Sygnalizacja – przepis 525

“Atak kijem trzymany oburącz” jest wykonywany obydwoma rękami spoczywającymi na kij w pozycji poziomej, gdy żadna z części kija nie ma styczności z lodem.



523 – ATAK Z TYŁU

a) Gracz, który z tyłu najeżdża, wskakuje, atakuje ciałem lub uderza w jakikolwiek sposób przeciwnika, będzie ukarany, według uznania sędziego:

➤ **Karą Mniejszą + automatycznie Karą za Niesportowe Zachowanie (2 + 10')**

lub

➤ **Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5'+ KMNZ)**

lub

➤ **Karą Mecz (KM)**

b) Gracz, który w wyniku ataku z tyłu powoduje kontuzję przeciwnika, będzie ukarany:

➤ **Karą Mecz (KM)**

524 – PODCIECIE

a) Gracz, który obniża pozycję swojego ciała, atakując przeciwnika w kolana bądź poniżej jego kolan, będzie ukarany według uznania sędziego:

➤ **Karą Mniejszą (2')**

lub

➤ **Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5'+ KMNZ)**

lub

➤ **Karą Mecz (KM)**

b) Gracz, który poprzez podcięcie powoduje kontuzję przeciwnika, będzie ukarany według uznania sędziego:

➤ **Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5'+KMNZ)**

lub

➤ **Karą Mecz (KM)**

525 – ATAK KIJEM TRZYMANYM OBUŁACZ

a) Gracz, który atakuje przeciwnika kijem trzymanym oburącz, będzie ukarany, według uznania sędziego:

➤ **Karą Mniejszą (2')**

lub

➤ **Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5'+KMNZ)**

lub

➤ **Karą Mecz (KM)**

b) Gracz, który w wyniku ataku kijem trzymanym oburącz powoduje kontuzję przeciwnika, będzie ukarany według uznania sędziego:

➤ **Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5'+KMNZ)**

lub

➤ **Karą Mecz (KM)**



Atak łokciem, Sygnalizacja
- Przepis 526



Atak łokciem



Ostrość, Sygnalizacja
- Przepis 528



Walka na pięści

526– ATAK ŁOKCIEM

- a) Gracz, który używa łokcia aby sfaulować przeciwnika, będzie ukarany według uznania sędziego:

➤ **Karą Mniejszą** (2')

lub

➤ **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (5'+ KMNZ)**

lub

➤ **Karą Meczu** (KM)

- b) Gracz, który w wyniku ataku łokciem powoduje kontuzję przeciwnika będzie ukarany według uznania sędziego:

➤ **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (5'+ KMNZ)**

lub

➤ **Karą Meczu** (KM)

527 – NADMIERNA OSTROŚĆ W GRZE

Każdy gracz, który podejmuje działania niezgodne z przepisami , a które mogą powodować lub powodują kontuzje przeciwnika, osób funkcyjnych drużyny lub sędziego, będzie ukarany:

➤ **Karą Meczu** (KM)

W takich okolicznościach, należy zaraportować do :

➤ **Odpowiednich Władz**

528 – BÓJKA NA PIĘŚCI LUB OSTROŚĆ

- a) Gracz, który umyślnie zdejmuje swą rękawicę/ce w walce lub kłótni, będzie ukarany:

➤ **Karą za Niesportowe Zachowanie (10')**

- b) Gracz, który rozpoczyna bójkę na pięści będzie ukarany:

➤ **Karą Meczu** (KM)

- c) Gracz uderzony, który odpowiada lub zamierza odpowiedzieć ciosem będzie ukarany:

➤ **Karą Mniejszą** (2')

- d) Każdy gracz lub bramkarz, który jako pierwszy włącza się do trwającej już sprzeczki dodatkowo do kar należnych dla tego incydentu, będzie ukarany:

➤ **Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (KMNZ)**

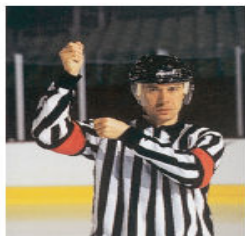
➡ „Usiłowanie uderzenia głową powinno obejmować wszystkie przypadki gdy został wykonany ruch uderzenia głową ale nie doszło do kontaktu.

- e) Jeśli gracz, który po otrzymaniu polecenia sędziego zaprzestania, kontynuuje lub próbuje kontynuować sprzeczkę lub uniemożliwia sędziemu liniowemu wykonywanie jego obowiązków, będzie ukarany, według uznania sędziego:
- **Podwójną Karą Mniejszą** (2' + 2')
 - lub
 - **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie** (5' + KMNZ)
 - lub
 - **Karą Meczu** (KM)
- f) Zawodnik lub bramkarz drużyny przebywający na lodzie lub poza nim i biorący udział w sprzeczce lub bójce na pięści z zawodnikiem, z bramkarzem lub też z oficjelem drużyny poza lodowiskiem, będzie ukarany według uznania sędziego:
- **Karą za Niesportowe Zachowanie** (10')
 - lub
 - **Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (KMNZ)**
 - lub
 - **Karą Meczu** (KM)
- g) Oficjel drużyny, przebywający na lodzie lub poza nim i biorący udział w sprzeczce lub bójce na pięści z zawodnikiem, bramkarzem lub też z oficjelem drużyny poza lodowiskiem lub też na lodzie, będzie ukarany według uznania sędziego:
- **Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (KMNZ)**
 - lub
 - **Karą Meczu** (KM)
- h) Zawodnik, który winny jest nieuzasadnionej ostrości w grze, będzie ukarany według uznania sędziego:
- **Karą za Mniejszą** (2')
 - lub
 - **Podwójną Karą Mniejszą** (2' + 2')
 - lub
 - **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie** (5' + KMNZ)
- i) Gracz, który ciągnie lub trzyma maskę albo kask lub ciągnie za włosy przeciwnika, będzie ukarany, według uznania sędziego:
- **Karą Mniejszą** (2')
 - lub
 - **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie** (5' + KMNZ)
- j) Bramkarz, który uderza przeciwnika „łapaczką” w okolice głowy, szyi lub też twarzy, otrzyma:
- **Karą Meczu** (KM)

529 – UDERZENIE GŁOWA

Gracz, który próbuje lub umyślnie uderza głową przeciwnika będzie ukarany:

- **Karą Meczu** (KM)



Wysoko uniesiony kij ,
Sygnalizacja
– przepis 530



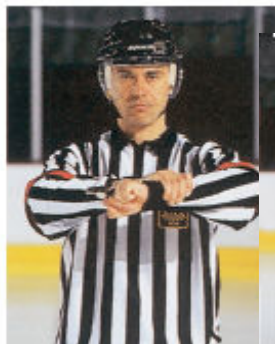
Wysoko uniesiony kij



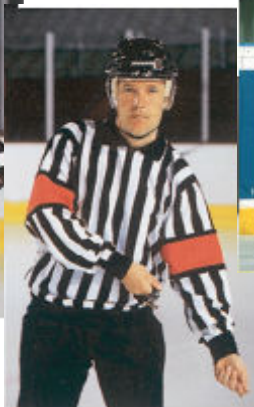
Trzymanie, Sygnalizacja
– przepis 531



Trzymanie



Trzymanie kija
– Przepis 532



(sygnał 2-etapowy)



Trzymanie kija

530 - WYSOKO UNIESIONY KIJ

a) Zawodnik, który przeprowadza lub trzyma kij bądź też jakąkolwiek jego część powyżej swoich własnych barków i powoduje tym samym kontakt z przeciwnikiem, będzie ukarany według uznania sędziego:

➤ Karą Mniejszą (2')

lub

➤ Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5'+ KMNZ)

lub

➤ Karą Mecz (KM)

b) Zawodnik, który przeprowadza lub trzyma kij bądź też jakąkolwiek jego część powyżej swoich własnych barków i powoduje kontakt z przeciwnikiem jednocześnie powodując kijem bądź jakąkolwiek jego częścią kontuzję innego gracza, będzie ukarany według uznania sędziego:

➤ Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5'+ KMNZ)

lub

➤ Karą Mecz (KM)

c) Jednakże, jeśli akcja wysoko uniesionym kijem, która spowodowała kontuzję i oceniona została jako przypadkowa, zawinający gracz będzie ukarany:

➤ Podwójną Karą Mniejszą (2'+ 2')

531 – TRZYMANIE PRZECIWNIKA

Gracz, który trzyma przeciwnika za pomocą rąk, kija lub w jakikolwiek inny sposób, będzie ukarany:

➤ Karą Mniejszą (2')

532 – TRZYMANIE KIJA

Gracze, którzy trzymają kij przeciwnika rękoma lub w jakikolwiek inny sposób będą ukarani:

➤ Karą Mniejszą (2')

533 – ZAHACZANIE

a) Gracz, który przytrzymuje lub usiłuje przytrzymać przeciwnika poprzez zahaczenie go swym kijem będzie ukarany według uznania sędziego:

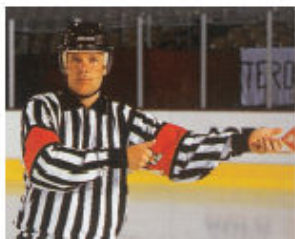
➤ Karą Mniejszą (2')

lub

➤ Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (5'+KMNZ)

lub

➤ Karą Mecz (KM)



Zahaczanie, Sygnalizacja – przepis 533

Zahaczanie

1. „Sam na sam” (breakaway) może być określone jako sytuacja, kiedy gracz jest w posiadaniu krążka i kontroluje go i nie ma przeciwnika między nim a bramkarzem drużyny przeciwnej lub bramką, gdy bramkarz został usunięty z lodu.
2. Przez określenie „krążek w swym posiadaniu” należy rozumieć prowadzenie go za pomocą kija. Jeżeli podczas takiej akcji krążek dotknie innego gracza lub jego sprzętu, uderzy w bramkę lub zagubi się w akcji, gracza takiego nie należy uważać za posiadającego krążek.
3. Sędzia nie powinien przerywać gry tak długo, dopóki drużyna atakująca nie straci krążka.
4. Pozycja krążka jest decydującym czynnikiem. Krążek musi znajdować się całkowicie poza niebieską linią w strefie obrony, aby sędzia przyznał rzut karny lub bramkę.
5. Intencją tego przepisu jest przywrócenie graczowi dogodnej pozycji do zdobycia bramki, którą stracił na skutek faulowania z tyłu.



Przeszkadzanie, Sygnalizacja

Przepis 534



1. Przepis ten ma zastosowanie w każdej sytuacji przeszkadzania, takiej jak:
 - Wytrącanie kija z ręki przeciwnika,
 - Uniemożliwianie zawodnikowi podniesienia upuszczonego kija,
2. Ostatni gracz, poza bramkarzem, który dotknął krążka uznawany jest za posiadającego krążek.
3. Jeżeli gracz drużyny atakującej umyślnie stoi w polu bramkowym bez przeszkadzania bramkarzowi, sędzia powinien zatrzymać grę i nakazać wznowienie w najbliższym punkcie wznowień w strefie neutralnej.

- b) Gracz, który przez zahaczanie powoduje kontuzję przeciwnika, będzie ukarany według uznania sędziego:

☞ **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie** (5' + KMNZ)

lub

☞ **Karą Meczu** (KM)

- c) Jeśli gracz będący w posiadaniu krążka poza własną strefą obrony, w sytuacji „sam/sam” z bramkarzem i nie mający przed sobą do ominięcia poza bramkarzem innego przeciwnika jest z tyłu zahaczany lub faulowany w inny sposób tracąc w ten sposób możliwość zdobycia bramki, sędzia przyznaje drużynie niezawiniącej :

☞ **Rzut karny** (RK)

- d) W sytuacji gdy bramkarz drużyny przeciwnej został odwołany z lodu, a gracz będący w posiadaniu krążka poza własną strefą obrony, w sytuacji gdy pomiędzy nim, a bramką nie ma przeciwnika jest z tyłu zahaczany lub faulowany w inny sposób tracąc w ten sposób możliwość zdobycia bramki, sędzia przyznaje drużynie niezawiniącej :

☞ **Bramkę**

534 -PRZESZKADZANIE

- a) Gracz, który przeszkadza lub utrudnia poruszanie się przeciwnikowi nie będącemu w posiadaniu krążka, będzie ukarany:

☞ **Karą Mniejszą** (2')

- b) Gracz, przebywający na ławce zawodników lub ławce kar, który swym kijem lub ciałem przeszkadza w prowadzeniu krążka przez przeciwnika lub innemu zawodnikowi znajdującemu się na lodzie i w trakcie gry, będzie ukarany:

☞ **Karą Mniejszą** (2')

- c) Gracz, który swym kijem lub ciałem przeszkadza lub utrudnia działanie bramkarza wówczas, gdy znajduje się on w swym polu bramkowym, będzie ukarany:

☞ **Karą Mniejszą** (2')

- d) Jeśli w czasie, gdy bramkarz został usunięty z lodu, jakkolwiek członek jego drużyny, w tym osoba funkcyjna, w jakikolwiek sposób, przeszkadza kijem lub ciałem w poruszaniu się krążka bądź też zawodnikowi drużyny przeciwnej, sędzia przyznaje drużynie nie zawiniącej:

☞ **Gol**

- e) Jeśli atakujący gracz znajdując się „na pozycji w grze” przed bramkarzem przeciwnika wykonuje ruchy machając rękami lub kijem przed twarzą bramkarza przeszkadzając i rozprasząc jego uwagę, aby samemu uzyskać jak najlepszą pozycję w grze, obojętnie czy znajduje się wewnątrz czy przed polem bramkowym, sędzia nakłada :

☞ **Karą Mniejszą** (2')

1. "Próba kopnięcia" określa wszystkie przypadki, gdy został wykonany gest kopnięcia, natomiast nie doszło do fizycznego kontaktu.



Atak kolaniem . Sygnalizacja
- Przepis 536



Atak kolaniem

- ➔ 1. Sędzia powinien nałożyć karę za uderzenie kijem na każdego gracza, który wymachuje swym kijem w kierunku przeciwnika, bez względu na to, czy go trafi, względnie wykonuje okrężny wymach pod pretekstem zagrania krążka z zamiarem odstraszenia przeciwnika.
- ➔ 2. „**Podbijanie kija**” gracza posiadającego krążek nie jest oceniane jako uderzenie kijem, jeśli jest ograniczone do uderzania kija przeciwnika wyłącznie w celu przejęcia krążka.



Uderzanie kijem

- Przepis 537



Uderzanie kijem

535 – KOPNIECIE

Gracz, który kopie lub próbuje kopnąć innego gracza, będzie ukarany:

☞ **Karą Mecz** (KM)

536 – ATAK KOLANEM

a) Gracz, który używa swego kolana aby faulować przeciwnika, będzie ukarany według uznania sędziego:

☞ **Karą Mniejszą** (2')

lub

☞ **Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie** (5'+ KMNZ)

lub

☞ **Karą Mecz** (KM)

b) Gracz, który używając swego kolana, powoduje kontuzję przeciwnika, będzie ukarany według uznania sędziego:

☞ **Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie** (5'+ KMNZ)

lub

☞ **Karą Mecz** (KM)

537 – UDERZANIE KIJEM

a) Gracz, który utrudnia lub próbuje utrudnić działanie przeciwnika przez uderzenie go swym kijem, będzie ukarany, według uznania sędziego:

☞ **Karą Mniejszą** (2')

lub

☞ **Karą Większą + automatycznie karą Mecz za Niesportowe Zachowanie** (5'+ KMNZ)

lub

☞ **Karą Mecz** (KM)

b) Gracz, który na skutek uderzania kijem, powoduje kontuzję przeciwnika będzie ukarany:

☞ **Karą Większą + automatycznie karą Mecz za Niesportowe Zachowanie** (5'+ KMNZ)

lub

☞ **Karą Mecz** (KM)

c) Gracz, który w trakcie sprzeczki wymachuje swym kijem w kierunku przeciwnika, będzie ukarany według uznania sędziego:

☞ **Karą Większą + automatycznie Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie** (5'+ KMNZ)

lub

☞ **Karą Mecz** (KM)

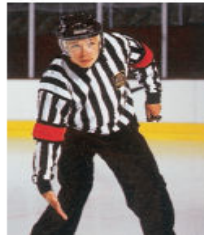
- 1. „Próba klucia” obejmuje wszystkie przypadki, kiedy gracz wykonuje gest klucia, ale dotknięcie przeciwnika nie miało miejsca
- „Klucie” oznacza pchnięcie przeciwnika końcem łopatkki kija, trzymanym jedną lub dwoma rękami.



Klucie. Sygnalizacja

– przepis 538

Jeśli, zdaniem sędziego, gracz bezspornie wybiera przeciwnikowi krążek kijem przez tzw. zahaczanie i wchodzi w jego posiadanie, nawet jeśli gracz prowadzący krążek upadnie, **nie należy nałożyć kary.**



Spowodowanie upadku przeciwnika sygnalizacja

– Przepis 539



Spowodowanie upadku przeciwnika

- 1. „Sam na sam” (ucieczka) może być określona jako sytuacja, kiedy gracz jest w posiadaniu krążka i nie ma przeciwnika między nim a bramkarzem drużyny przeciwnej lub bramką, gdy bramkarz został usunięty z lodu.
- 2. Przez określenie „krążek w posiadaniu” należy rozumieć prowadzenie go za pomocą kija. Jeżeli podczas takiej akcji krążek dotknie innego gracza lub jego sprzętu, uderzy w bramkę lub zagubi się w akcji, gracza takiego nie należy uważać za posiadającego krążek.
- 3. Sędzia nie powinien przerywać gry tak długo, dopóki drużyna atakująca nie straci krążka.
- 4. Pozycja krążka jest decydującym czynnikiem. Krążek musi znajdować się całkowicie poza niebieską linią w strefie obrony, aby sędzia przyznał rzut karny lub bramkę.
- 5. Intencją tego przepisu jest przywrócenie graczowi dogodnej pozycji do strzelenia bramki, którą stracił na skutek faulowania z tyłu.

538 – KLUCIE KOŃCEM KIJA

- a) Gracz, który uśiłuje kłuć przeciwnika końcem kija, będzie ukarany:
☞ **Podwójną Karą Mniejszą + Karą za Niesportowe Zachowanie**
(2'+2' + 10')
- b) Gracz, który kłuje przeciwnika końcem kija, będzie ukarany według uznania sędziego:
☞ **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe zachowanie**
(5' + KMNZ)
lub
☞ **Karą Meczu** **(KM)**
- c) Gracz, który na skutek kłucia końcem kija, powoduje kontuzję przeciwnika, będzie ukarany:
☞ **Karą Meczu** **(KM)**

539 – SPOWODOWANIE UPADKU PRZECIWNIKA

- a) Gracz, który używa swego kija, nogi, stopy, ramienia, ręki lub łokcia w taki sposób, że powoduje podcięcie lub upadek przeciwnika, będzie karany, według uznania sędziego:
☞ **Karą Mniejszą** **(2')**
lub
☞ **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie**
(5'+ KMNZ)
lub
☞ **Karą Meczu** **(KM)**
- b) Gracz, który na skutek spowodowanego przez siebie upadku przeciwnika powoduje jego kontuzję, będzie ukarany według uznania sędziego:
☞ **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie**
(5'+ KMNZ)
lub
☞ **Karą Meczu** **(KM)**
- c) Jeśli gracz będący w posiadaniu krążka poza własną strefą obrony, w sytuacji „sam/sam” z bramkarzem i nie mający przed sobą do ominięcia poza bramkarzem innego przeciwnika jest z tyłu podcinany lub faulowany w inny sposób tracąc możliwość zdobycia bramki, sędzia przyznaje drużynie niezawiniącej :
☞ **Rzut karny** **(RK)**
- d) W sytuacji gdy bramkarz drużyny przeciwnej został odwołany z lodu, a gracz będący w posiadaniu krążka poza własną strefą obrony, w sytuacji gdy pomiędzy nim, a bramką nie ma przeciwnika jest z tyłu podcinany lub faulowany w inny sposób tracąc możliwość zdobycia bramki, sędzia przyznaje drużynie niezawiniącej :
☞ **Bramkę**

1. Właściwa kara za atak na głowę zostanie nałożona jeżeli podczas ataku przeciwnika zostanie spełniony jeden z poniżej wymienionych warunków:

- 1) Gracz skierował atak, uderzenie, jakąkolwiek częścią swego ciała na głowę i okolice szyi przeciwnika.
- 2) Gracz skierował, uderzył głową przeciwnika o ochronną pleksi na bandach jakąkolwiek częścią ciała lub w sposób określony w # 3.
- 3) Gracz wysunął i skierował swoją rękę , łokieć , przedramię, albo ramię i miał kontakt z głową i okolicą szyi przeciwnika.
- 4) Gracz przez wypchnięcie swego ciała w górę lub bokiem tak, aby dosięgnąć przeciwnika i jakąkolwiek częścią ciała lub w sposób określony w # 3 ma kontakt z jego głową i okolicą szyi.
- 5) Atakujący gracz skacząc unosi łyżwy z lodu z zamiarem wymierzenia ataku w głowę lub okolice szyi przeciwnika.
- 6) Atakuje kijem trzymanym oburącz głowę lub okolice szyi.
- 7) Bramkarz, atakuje swoją odbijaczką zadając cios w głowę i okolice szyi przeciwnika. W tej sytuacji zostanie nałożona **Kara Mecz (KM)**.

2. Gracz jest odpowiedzialny za trzymanie głowy do góry i za przyjęcie właściwej pozycji mając świadomość rozpoczynającego się ataku ciałem.

3. Niemniej fakt, czy gracz miał albo nie miał możliwość przygotowania się do ochrony, miał albo nie miał świadomości o nieuchronności ataku nie może decydować, że atak na głowę nie będzie ukarany.

4. Kiedy cała siła ataku skierowana jest początkowo na obszar ciała przeciwnika, a następnie przenosi się w górę w okolice głowy, to taki atak nie zostanie zakwalifikowany jako „atak na głowę”.

5. Atak ciałem będącego w posiadaniu krążka trzymającego nisko głowę zawodnika gdy zbliża się atakujący gracz nie będzie zakwalifikowany jako „atak na głowę”, jeśli atakujący gracz nie wysunął i nie skierował swojej ręki , łokcia , przedramienia, ramienia lub jakiegokolwiek części swojego ciała w kierunku głowy i okolicy szyi przeciwnika.

6. Jeśli atakujący ciałem gracz utrzymuje w sposób normalny swoją pozycję w czasie gry, zbliżając się do przeciwnika, jego atak nie będzie uważany jako „atak na głowę” o ile nie zostaną spełnione wyżej wymienione w# 3 albo # 4 okoliczności.

7. Cios pięścią albo uderzenie w głowę i okolice szyi podczas sprzeczki czy bójki na pięści, nie będzie zaliczany jako „atak na głowę i okolice szyi” lecz kary zostaną nałożone zgodnie z art. 528 -bójka na pięści i ostrość.

540 – ATAK W OKOLICE GŁOWY I SZYI

- a) Gracz, który kieruje atak, uderzenie, jakąkolwiek częścią ciała lub sprzętu w głowę lub szyję przeciwnika, albo kieruje, uderza głową przeciwnika o ochronną pleksi na bandach wg uznania sędziego będzie ukarany:

➤ **Karą Mniejszą + automatycznie karą za niesportowe zachowanie (2'+10'),**

lub

➤ **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (5'+KMNZ),**

lub

➤ **Karą Meczu (KM)**

- b) Gracz, który na skutek ataku w okolicę głowy i szyi, powoduje kontuzję i/lub zranienie przeciwnika, będzie ukarany:

➤ **Karą Meczu (KM)**

- c) Ten Przepis nie ma związku z art. 520,522, 525,526 i 537, a dotyczy przede wszystkim sytuacji opisanych w pkt. a, b tego artykułu.

541 – ATAK CIAŁEM W HOKEJU KOBIECYM

W hokeju kobiecym jakikolwiek gracz, który bezpośrednio atakuje ciałem przeciwnika, będzie ukarany według uznania Sędziego:

➤ **Karą Mniejszą (2')**

lub

➤ **Karą Większą + automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (5' + KMNZ)**



Kara za niesportowe zachowanie,
Sygnalizacja - przepisy 504, 550, 551.

W zastosowaniu tego przepisu, sędzia ma wiele możliwości i wybór następujących opcji :

1. Kara mniejsza techniczna, za przewinienia, które miały miejsce na lub też w okolicach ławki graczy ale poza lodem i mające wpływ na personel niebiorący udziału w grze.
2. Kara za niesportowe zachowanie, za przewinienia, które miały miejsce na lodzie lub ławce kar i gdy gracze byli identyfikowalni.

INNE KARY

550– OBRAZA SĘDZIEGO I NESPORTOWE ZACHOWANIE ZAWODNIKÓW

a) Jeśli jakikolwiek gracz:

1. Po ukaraniu nie udaje się bezpośrednio na ławkę kar lub do szatni.
2. Przebywając poza lodem, używa wulgarnego, obelżywego języka w stosunku do sędziego lub innych osób.
3. Przebywając poza lodem przeszkadza w jakikolwiek sposób w pełnieniu obowiązków jakimkolwiek sędziemu, jego drużyna będzie ukarana:
 ➔ **Karą Mniejszą Techniczną (2')**

b) gracz, który:

1. Sprzeczka się lub dyskutuje sposób prowadzenia meczu z jakimkolwiek sędzią.
2. Umyślnie wystrzeliwuje krążek poza zasięg sędziów, mających zamiar podnieść go.
3. Wjeżdża lub pozostaje w polu sędziowskim, podczas gdy sędzia główny naradza się z innymi sędziami, będzie ukarany:
 ➔ **Karą za Niesportowe Zachowanie (10')**
 za kontynuowanie kłótni, będzie ukarany:
 ➔ **Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (KMNZ)**

c) Jeśli gracz przebywający na lodzie:

1. Używa wulgarnego, obelżywego języka gdziekolwiek na lodowisku lub poza nim, przed, podczas lub po meczu, za wyjątkiem okolic ławki.
2. Uderza kijem lub innym przedmiotem o bandy w jakimkolwiek czasie.
3. Nie udaje się bezpośrednio i natychmiast na ławkę kar po bójce lub kłótni, w którą był zaangażowany lub powoduje jakiejkolwiek opóźnienie związane z odzyskaniem swego wyposażenia.
4. Nie przestaje prowokować przeciwnika chcąc tym sposobem wymusić nałożenie na niego kary.
będzie ukarany:
 ➔ **Karą za Niesportowe Zachowanie (10')**

d) Jeśli gracz przebywający na lodzie w dalszym ciągu obstaje przy zachowaniu, za które uprzednio otrzymał karę za niesportowe zachowanie, będzie ukarany:
 ➔ **Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (KMNZ)**

e) Gracz, który używa lub wykonuje jakiegokolwiek uwagi na tle rasowym lub etnicznym, będzie ukarany:
 ➔ **Karą Mecz za Niesportowe Zachowanie (KMNZ)**

f) Każdy gracz, który:

1. Umyślnie dotyka ręką lub kijem, przytrzymuje lub popycha rękoma, kijem lub ciałem, podcina, uderza w jakikolwiek sposób lub opluwa sędziego.
2. Parodiuje lub przeszkadza i utrudnia prowadzenie gry.
3. Będąc na lodzie lub poza nim, przed w trakcie i po meczu, wykonuje jakiegokolwiek obsceniczne gesty w stosunku do sędziego lub innych osób.
4. Pluje na jakąkolwiek osobę przebywającą na lodzie lub gdziekolwiek na lodowisku, będzie ukarany:
 ➔ **Karą Mecz (KM)**

- Rękawice oraz kij zawodnika, powinny mu zostać dostarczone na ławkę kar przez współpartnera z drużyny.

- g) Jeśli zidentyfikowany gracz znajdujący się poza lodowiskiem , rzuca na lód kij bądź jakikolwiek inny przedmiot z ławki graczy lub z ławki kar, zostanie na niego nałożona kara :
- **Kara Mniejsza + automatycznie Kara Meczu z Niesportowe Zachowanie**
(2'+ KMNZ)
- h) Jeśli niezidentyfikowany gracz znajdujący się poza lodowiskiem , rzuca na lód kij bądź jakikolwiek inny przedmiot z ławki graczy lub ławki kar, zostanie nałożona kara :
- **Kara Mniejsza Techniczna (2')**

551– OBRAZA SĘDZIEGO I NIESPORTOWE ZACHOWANIE OFICJELI DRUŻYN

- a) Jeśli jakikolwiek oficjel drużyny:
1. Używa obscenicznego, wulgarnego języka w stosunku do sędziego lub jakiegokolwiek innej osoby.
 2. Przeszkadza w jakikolwiek sposób któremukolwiek sędziemu.
 3. Uderza kijem lub jakimkolwiek innym przedmiotem w bandy.
jego drużyna będzie ukarana:
➤ **Karą Mniejszą Techniczną (2')**
- b) Jeśli taka osoba nie przestaje lub jeśli jest winna jakiegokolwiek rodzaju niesportowego zachowania, będzie ukarana:
➤ **Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (KMNZ)**
- c) Oficjel drużyny, który używa lub wykonuje jakiegokolwiek uwagi na tle rasowym lub etnicznym, będzie ukarany:
➤ **Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (KMNZ)**
- d) Jeśli jakikolwiek oficjel drużyny:
1. Przytrzymuje lub uderza sędziego.
 2. Parodiuje lub zakłóca przebieg meczu.
 3. Wykonuje obsceniczne gesty w kierunku sędziego lub innej osoby
 4. Opluwa sędziego,
będzie ukarany:
➤ **Karą Meczu (KM)**
- e) Jeśli zidentyfikowany oficjel, rzuca na lód kij bądź jakikolwiek inny przedmiot z ławki graczy, zostanie na niego nałożona kara :
- **Kara Meczu z Niesportowe Zachowanie (KMNZ),**
- a na jego drużynę :
- **Kara Mniejsza Techniczna (2')**
- f) Jeśli niezidentyfikowany oficjel , rzuca na lód kij bądź jakikolwiek inny przedmiot z ławki graczy, zostanie nałożona kara na jego drużynę :
- **Kara Mniejsza Techniczna (2')**



Utrzymywanie krążka w ruchu



Poruszona bramka

554 – OPÓŹNIANIE GRY

554 a) UTRZYMYWANIE KRAŻKA W RUCHU

- a) Krążek cały czas musi być utrzymywany w ruchu. Drużyna będąca w posiadaniu krążka w swojej strefie obronnej, musi zagrywać krążek w kierunku bramki przeciwnika, za wyjątkiem:
1. Jednorazowego przeprowadzenia krążka poza swą bramka
 2. Gdy zagranie takim przeszkadzają gracze drużyny przeciwnej
 3. Gra w osłabieniu.
- b) Gracz znajdujący się poza swoją strefą obrony nie może odgrywać krążka do tyłu do swej strefy obrony celem opóźnienia gry, chyba że jego drużyna gra w osłabieniu.

Za pierwsze tego rodzaju przewinienie, sędzia powinien udzielić:

➔ **Ostrzeżenia, kapitanowi zawiniałej drużyny.**

Za drugie tego rodzaju przewinienie w tej samej tercji, zawiniały gracz będzie ukarany:

➔ **Karą Mniejszą (2')**

- c) Jakikolwiek gracz lub bramkarz, który przy bandzie przytrzymuje, unieruchamia, zagrywa krążek kijem, łyżwą lub ciałem w taki sposób, aby spowodować opóźnienie gry, chyba że gracz ten jest zatrzymywany przez przeciwnika, będzie ukarany:
- ➔ **Karą Mniejszą (2')**

554 b) – PORUSZENIE BRAMKI

- a) Gracz lub bramkarz, który umyślnie porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji, będzie ukarany:
- ➔ **Karą Mniejszą (2')**
- b) Jeśli sytuacja taka wydarzy się w ostatnich dwóch minutach meczu lub w jakimkolwiek momencie dogrywki, a jest spowodowana przez zawodnika broniącego lub bramkarza w jego strefie obrony, Sędzia powinien przyznać drużynie niezawiniałej:
- ➔ **Rzut Karny (RK)**
- c) Jeśli gracz lub bramkarz umyślnie porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji wówczas, gdy przeciwnik posiada krążek i jest w dogodnej sytuacji do zdobycia bramki i gdy między nim a bramkarzem przeciwnika nie ma żadnego innego gracza, wówczas sędzia powinien przyznać drużynie niezawiniałej:
- ➔ **Rzut Karny (RK)**
- d) Jeśli w jakimkolwiek czasie podczas wykonywania rzutu karnego (który rozpoczyna się, gdy sędzia dał zawodnikowi sygnał gwizdkiem) bramkarz rozmyślnie porusza albo przesuwa bramkę, sędzia przyzna drużynie niezawiniałej:

➔ **Gol**

1. Lodowisko wg tego przepisu oznacza powierzchnię ograniczoną bandami i plastikową ochroną. Wysokość obszaru gry w górę jest nieskończona.
2. Wyrażenie „z wyjątkiem gdy nie posiada plastikowej ochrony” odnosi się do przestrzeni przed ławkami graczy obu drużyn - standard lodowisk IIHF.
3. Decydującym faktem do nałożenia kary jest pozycja krążka w chwili, gdy zostaje on wystrzelony kijem, wyrzucony lub uderzony ręką przez gracza lub bramkarza .
4. Nie nakłada się kary gdy krążek wystrzelony z tercjii obrony uderzy w zegar powodując zatrzymanie gry.

1. Taka kara będzie ogłoszona jako „kara mniejsza za opóźnianie gry- naruszenie- dopasowanie wyposażenia.

1. Taka kara będzie ogłoszona jako „kara mniejsza za opóźnianie gry- kontuzjowany gracz odmawia opuszczenia lodu.

1. Taka kara będzie ogłoszona jako „kara mniejsza techniczna za opóźnianie gry-więcej niż jedna zmiana na lodowisku po zdobyciu bramki.

- e) Jeśli bramkarz został odwołany z lodu , a zawodnik jego drużyny porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji ,kiedy przeciwnik mając krążek pod kontrolą i między nim a bramką nie ma graczy drużyny broniącej , sędzia przyzna:

➔ **Gol**

554c)–WYSTRZELENIE LUB WYRZUCENIE KRAŻKA POZA LODOWISKO

- a) Jeśli gracz lub bramkarz z własnej strefy obrony wystrzeli kijem , wyrzuci, lub uderzy krążek ręką bezpośrednio (nie odbity) poza lodowisko, z wyjątkiem kiedy nie ma pleksi, zawodnik zostanie ukarany zgodnie z tym przepisem karą za opóźnianie gry.
b) Kiedy krążek zostaje wystrzelony kijem , wyrzucony lub uderzony ręką przez gracza lub bramkarza na ławkę graczy (lub ławkę kar, która nie posiada plastikowej osłony) nie nakłada się kary.
c) Kiedy krążek zostaje wystrzelony kijem , wyrzucony lub uderzony ręką przez gracza lub bramkarza ponad ochronę z pleksi, poza ławkę graczy (lub ławkę kar, która nie posiada plastikowej osłony) zostanie zgodnie z tym przepisem nałożona kara.
d) Zgodnie z tym przepisem kara mniejsza za opóźnianie gry będzie nałożona na jakiegokolwiek gracza lub bramkarza , który rozmyślnie wystrzeli , uderzy krążek poza lodowisko po zatrzymaniu gry.

554 d) – DOPASOWANIE SPRZĘTU

- a) Gry nie należy zatrzymywać ani opóźniać z powodu poprawiania lub dopasowywania przez gracza sprzętu i ubioru, a gracz wymagający takiego dopasowania powinien opuścić lód.
b) Gry nie należy zatrzymywać ani opóźniać z powodu poprawiania lub dopasowywania przez bramkarza sprzętu i ubioru, a bramkarz wymagający takiego dopasowania powinien opuścić lód i być natychmiast zastąpiony przez bramkarza rezerwowego.
c) Za przekroczenie tego przepisu gracz lub bramkarz będzie ukarany:

➔ **Karą Mniejszą** (2')

554 e) – KONTUZJOWANY GRACZ ODMAWIA OPUSZCZENIA LODU

Kontuzjowany gracz, który odmawia opuszczenia lodu, będzie ukarany:

➔ **Karą Mniejszą** (2')

554 f) – WIECEJ NIŻ JEDNA ZMIANA PO ZDOBYCIU BRAMKI

Jeśli drużyna, po zdobyciu bramki, ma na lodzie więcej niż jedną zmianę graczy, będzie ukarana:

➔ **Karą Mniejszą Techniczną** (2')

1. Taka kara będzie ogłoszona jako „kara mniejsza techniczna za opóźnianie gry-naruszenie wznowienia.

1. Taka kara będzie ogłoszona jako „kara mniejsza techniczna za opóźnianie gry-naruszenie wymiany linii graczy.

1. Winny zawodnik nie będzie dopuszczony do gry aż do momentu poprawienia nielegalnego wyposażenia lub usunięcia go.

554 g) – NARUSZENIE PROCEDURY WZNOWIANIA GRY

- a) Jeśli gracz został odsunięty przez sędziego od wznowienia gry a inny gracz tej samej drużyny **po ostrzeżeniu** przez sędziego opóźnia zajęcie prawidłowej pozycji do wznowienia, drużyna taka zostanie ukarana:

➡ **Karą Mniejszą Techniczną (2')**

- b) Kiedy gracz, niebiorący udziału we wznowieniu, wjedzie do koła wznowień przed rzuceniem krążka, jego współpartner, który miał wznowić grę zostanie usunięty i zastąpiony. Za drugie naruszenie tego przepisu w trakcie tego samego wznowienia, zawiniająca drużyna będzie ukarana:

➡ **Karą Mniejszą Techniczną (2')**

554 h) – OPÓŹNIANIE WYMIANY LINII GRACZY

Jeśli drużyna, po przerwie nie stawia się na lodzie w wymaganej numerycznie liczbie graczy celem rozpoczęcia tercji (dogrywki), taka drużyna zostanie ukarana:

➡ **Karą Mniejszą Techniczną (2')**

555 – NIELEGALNE LUB NIEBEZPIECZNE WYPOSAŻENIE

- a) Gracz lub bramkarz, który:

1. Nosi swoje wyposażenie lub półpleksę w taki sposób, że może spowodować kontuzję przeciwnika,
2. Nosi niedopuszczony sprzęt,
3. Używa lub nosi nielegalne lub niebezpieczne łyżwy, kije lub wyposażenie,
4. Nie nosi swego sprzętu, poza rękawicami, ochroną głowy i "parkanami" bramkarza, pod swym strojem,
5. Gracz, który używa podczas gry rękawic, z których częściowo lub w całości usunięto palce, aby umożliwić używanie gołych rąk, będzie usunięty z lodu, a jego drużyna otrzyma "ostrzeżenie".

- b) Sędzia ma prawo zażądać od takiego gracza usunięcia jakichkolwiek akcesoriów (dodatków) osobistych, które w jego opinii noszone podczas gry, mogą być niebezpieczne dla zawodników oraz innych uczestników meczu. Jeśli okaże się, że wspomniane akcesoria trudno jest usunąć, gracz lub bramkarz, powinien przytwierdzić je bądź też umieścić pod koszulką meczową, w taki sposób, aby nie powodowały już więcej zagrożenia. W takim przypadku, zawodnik lub bramkarz powinien być usunięty z lodu, a jego drużyna powinna otrzymać „ostrzeżenie”

- c) Za drugie naruszenie jakiegokolwiek z punktów wspomnianych powyżej, przez któregoś gracza lub bramkarza tej samej drużyny, zawiniający gracz lub bramkarz zostanie ukarany:

➡ **Karą za Niesportowe Zachowanie (10')**

- d) Jeśli gracz lub bramkarz odmawia poddania swego kija lub jakiegokolwiek części swego wyposażenia do pomiaru zarządzanego przez sędziego lub niszczy kij lub jakąkolwiek część swego wyposażenia przed jej pomiarem, sprzęt taki będzie uznany za nielegalny, a gracz lub bramkarz będzie ukarany:

➡ **Karą Mniejszą + karą za Niesportowe Zachowanie (2'+ 10')**

- 1. „Złamany kij” to taki, który zdaniem Sędziego, uniemożliwia normalną grę.
 - 2. Gracz bez kija może brać udział w grze.
 - 3. Kary nakładane zgodnie z tym przepisem powinny być ogłaszane jako: „Kara Mniejsza za Niedozwoloną Wymianę Kija”
-
- Gracz, który upada na lód, aby zablokować strzał, nie powinien być ukarany, jeśli krążek został wystrzelony pod nim lub utkwiał w jego ubraniu lub wyposażeniu, lecz każde użycie rąk w celu jego unieruchomienia podlega karze.

- e) Jeśli drużyna poprosiła o pomiar jakiegokolwiek wyposażenia drużyny przeciwnej, a wniesione zastrzeżenie okazało się podstawne, zawinający gracz będzie ukarany:
 ➔ **Karą Mniejszą** (2')
- f) Jeśli drużyna poprosiła o pomiar jakiegokolwiek wyposażenia drużyny przeciwnej, a wniesione zastrzeżenie okazało się bezpodstawne, drużyna ta będzie ukarana:
 ➔ **Karą Mniejszą Techniczną** (2')
- g) Gracz na lodowisku, który zgubił kask podczas gry i nie udał się natychmiast na swoją ławkę graczy kontynuując grę otrzyma:
 ➔ **Karę mniejszą** (2')

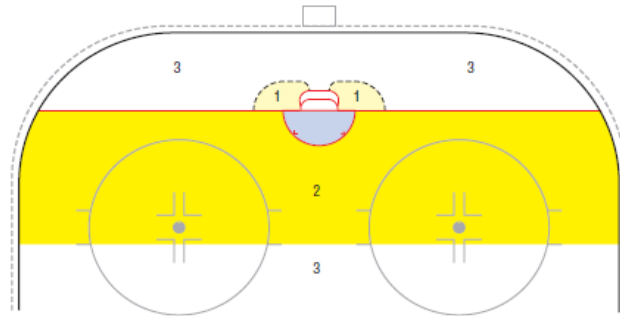
556 – ZŁAMANY KIJ

- a) Graczowi lub bramkarzowi, którego kij uległ złamaniu, nie można dostarczyć nowego kija poprzez rzucenie go na lód, ale może on być dostarczony przez partnera z drużyny bez podjeżdżania do ławki zawodników.
- b) Jeśli gracz lub bramkarz którego kij uległ złamaniu, nie rzuci natychmiast złamanych fragmentów, zostanie ukarany:
 ➔ **Karą Mniejszą** (2')
- c) Jeśli podczas przerwy w grze, bramkarz podjeżdża do swojej ławki celem wymiany kija, po czym powraca do bramki, sędzia nałoży :
 ➔ **Karę Mniejszą** (2')
 Jednakże jeśli ten bramkarz zostanie zastąpiony przez bramkarza rezerwowego, kary nie nakłada się
- d) Bramkarz ma prawo podjechać do ławki celem wymiany kija, w trakcie gry.
- e) Jeśli gracz uczestniczy w grze podczas brania rezerwowego kija dla gracza lub bramkarza, będzie ukarany:
 ➔ **Karą Mniejszą** (2')
- f) Jeśli gracz, który złamał kij przejmie w trakcie gry, kij od swego współpartnera będącego na ławce kar otrzyma :
 ➔ **Karę mniejszą** (2')

557 – UPADANIE NA KRAŻEK PRZEZ ZAWODNIKA

- a) Jeśli gracz, inny niż bramkarz, umyślnie upada, przytrzymuje lub zagarnia pod siebie krążek, będzie ukarany:
 ➔ **Karą Mniejszą** (2')
- b) Jeśli broniący gracz, inny niż bramkarz, umyślnie upada, przytrzymuje lub zagarnia pod siebie krążek wtedy, gdy krążek znajduje się w polu bramkowym jego drużyny, sędzia podyktuje na korzyść drużyny niezawinającej:
 ➔ **Rzut Karny** (RK)

UPADANIE NA KRAŻEK PRZEZ BRAMKARZA



- 1** Bramkarz ma prawo “zamrozić” krążek jedynie wtedy, gdy jego ciało co najmniej częściowo znajduje się w polu bramkowym.
- 2** Bramkarz ma prawo “zamrozić” krążek gdy jest atakowany
- 3** Bramkarz **nie ma prawa** “zamrozić” krążka.

Nie uznaje się bramki, jeśli krążek został uderzony przez atakującego gracza ręką, nawet jeśli odbił się on od jakiegokolwiek innego gracza, kija lub od sędziego.

- c) Jeśli bramkarz drużyny broniącej został usunięty z lodu, a gracz umyślnie upada, przytrzymuje lub zagarnia krążek pod siebie wtedy, gdy krążek znajduje się w polu bramkowym jego drużyny, Sędzia przyzna drużynie niezawiniącej:

➔ **Gol**

558 – UPADANIE NA KRAŻEK PRZEZ BRAMKARZA

- a) Jeśli bramkarz, którego ciało znajduje się całkowicie poza polem bramkowym i kiedy krążek znajduje się za linią bramkową lub poza dwiema liniami po każdej stronie kół wznowień gry, umyślnie upada albo zagarnia krążek pod siebie lub przytrzymuje względnie umieszcza go poprzez przyciskanie do jakiegokolwiek części bramki lub bandy, będzie ukarany:
- ➔ **Karą Mniejszą (2')**
- b) Jeśli bramkarz upada na krążek bądź też zagarnia go pod siebie w obszarze zawartym pomiędzy linią bramkową i dwiema liniami po każdej stronie kół wznowień gry (jak pokazano na rysunku), z wyłączeniem sytuacji gdy jest pod “presją”, będzie ukarany:
- ➔ **Karą Mniejszą (2')**

559 – ZAGRYWANIE KRAŻKA REKĄ PRZEZ ZAWODNIKA

- a) Zezwala się graczowi na zatrzymanie ,odbicie krążka w powietrzu otwartą rękawicą , popchnięcie krążka ręką po lodzie i nie powoduje to zatrzymania gry, chyba , że wg opinii sędziego uczynił to rozmyśle do współpartnera lub pozwoliło to uzyskać jego drużynie przewagę terytorialną w każdej ze stref z wyjątkiem strefy obrony w tym przypadku grę należy zatrzymać, a wznowienia dokonać (patrz art. 490).
Gra nie będzie zatrzymana gdy gracz dokona jakiegokolwiek podania ręką w swojej strefie obrony.
- b) Graczowi pozwala się złapać krążek w powietrzu lecz musi go natychmiast przenieść, „zgasić” na lód. Jeśli gracz po złapaniu krążka porusza się z nim, w celu uzyskania przewagi terytorialnej lub uniknięcia ataku ciałem, zostanie ukarany:
- ➔ **Kara mniejszą (2’) za „zamknięcie krążka w ręce”**
- c) Każdy gracz, za wyjątkiem bramkarza, który ręką podnosi krążek z lodu, będzie ukarany:
- ➔ **Karą Mniejszą (2')**
- d) Jeśli jakikolwiek gracz drużyny broniącej, za wyjątkiem bramkarza, podnosi z lodu ręką krążek znajdujący się we własnym polu bramkowym, sędzia przyzna drużynie niezawiniącej:
- ➔ **Rzut Karny (RK)**
- e) Jeśli w sytuacji analogicznej jak w pkt. c) tego przepisu, bramkarz był odwołany z lodu, sędzia przyzna drużynie niezawiniącej:
- ➔ **Gol**

→ Intencją tego przepisu jest, aby krążek stale znajdował się w grze, a jakakolwiek akcja ze strony bramkarza, powodująca nieuzasadnioną przerwę w grze, będzie karana.

- 1. Jeśli gracz bezprawnie wchodzi do gry ze swojej ławki graczy lub też z ławki kar, ze swojej winy bądź też z winy sędziego kar i w tym czasie jego drużyna strzela bramkę, w takim przypadku gol nie będzie uznany, a wszystkie kary nałożone na drużyny muszą być odbyte.
- 2. Jeśli gracz bezprawnie opuszcza ławkę kar z winy sędziego kar, taki gracz nie zostanie ukarany, ale musi odbyć pozostały czas kary od momentu jego opuszczenia ławki.
- 3. Sędzia kar powinien taki fakt odnotować i poinformować sędziego głównego w najbliższej przerwie w grze.
- 4. Wymiana graczy podczas sprzeczki jest dozwolona pod warunkiem że tak wymienieni gracze nie biorą udziału w tej sprzeczce.
- 5. Jeśli zawodnicy obu drużyn opuszczają swoje ławki graczy w tym samym czasie, pierwszy zidentyfikowany gracz każdej drużyny będzie karany zgodnie z tym przepisem.
- 6. W celu zdecydowanego ustalenia, który gracz był pierwszym opuszczającym ławkę graczem sędzia będzie się konsultował z sędziami liniowymi i osobami urzędowymi poza lodowiskiem.
- 7. Maksymalnie pięć kar za niesportowe zachowanie i/lub kar meczu za niesportowe zachowanie może zostać nałożonych na drużynę zgodnie z tym przepisem.

560 – ZAGRYWANIE KRAŻKA REKĄ PRZEZ BRAMKARZA

- a) O ile bramkarz, nie będąc do tego zmuszony (pod presją), przetrzymuje krążek dłużej niż trzy sekundy, będzie ukarany:
☛ **Karą Mniejszą (2')**
- b) Jeśli bramkarz wyrzuca krążek do przodu i pierwszym, który zagrywającym krążek jest jego współpartner, Sędzia natychmiast przerywa grę, a wznowienie ma miejsce na punkcie wznowień w strefy końcowej.
- c) Bramkarz, który umyślnie umieszcza krążek w swych ochraniaczach, opóźniając tym samym grę, będzie ukarany:
☛ **Karą Mniejszą (2')**

561 – ZWADA Z WIDZAMI

Gracz, który wchodzi w fizyczną zwadę (kontakt) z Widzami, będzie ukarany, według uznania sędziego:

- ☛ **Karą Meczu (KM)**

562 – ZAWODNICZY OPUSZCZAJĄCY ŁAWKI KAR LUB ŁAWKI GRACZY

- a) Za wyjątkiem zakończenia każdej tercji lub legalnego wejścia do gry ani gracz lub bramkarz nie może w żadnym momencie ,wejść na lodowisko z ławki graczy lub ławki kar.
- b) Za wyjątkiem zakończenia każdej tercji ,ukarany gracz , który przed zakończeniem kary wszedł na lód otrzyma:
☛ **Karę mniejszą (2')**
- c) Jakikolwiek gracz będący na ławce kar, opuszcza ławkę kar przed zakończeniem swojej kary w celu krytykowania orzeczeń osób urzędowych zostanie ukarany:
☛ **Karą mniejszą+ Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (2'+KMZN)**
- d) Pierwszy gracz opuszczający ławkę graczy lub ławkę kar podczas sprzeczki zostanie ukarany :
☛ **Podwójną karą mniejszą+ Automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (2'+2'+KMZN),**
- e) Każdy inny gracz lub gracze , którzy opuszczą ławki graczy podczas sprzeczki zostaną ukarani :
☛ **Karą za Niesportowe Zachowanie (10'),**
- f) Każdy inny gracz lub gracze , którzy opuszczą ławki kar podczas sprzeczki zostaną ukarani :
☛ **Karą mniejszą + karą za niesportowe zachowanie (2'+10'),** która będzie mierzona po zakończeniu poprzedniej kary.

- W przypadku kontuzji zawodnika, w przerwie w grze, lekarz drużyny lub osoba wyznaczona, może wejść na лёd, celem zajęcia się kontuzjowanym graczem, bez zbędnego oczekiwania aż sędzia przywoła zainteresowanego.

g) Jeśli gracz lub bramkarz nielegalnie wchodzi do gry i przeszkadza graczowi będącemu w posiadaniu krążka w sytuacji, że pomiędzy nim a bramkarzem nie ma żadnego przeciwnika, sędzia przyznaje:

➔ **Rzut karny przeciwko zwiniającej drużynie (RK)**

h) Jeśli w sytuacji gdy bramkarz drużyny przeciwnej zostaje odwołany z lodowiska, a do gry wchodzi nielegalnie gracz i przeszkadza graczowi będącemu w posiadaniu krążka, sędzia przyznaje:

➔ **Gol**

565 – OFICJELE DRUŻYNY OPUSZCZAJĄCY ŁAWKI GRACZY

Każdy funkcjonariusz drużyny wchodzący na lód w jakiegokolwiek chwili bez zgody sędziego głównego, będzie ukarany:

➔ **Kara Meczu za Niesportowe Zachowanie (KMNZ)**

566 – ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY – DRUŻYNA NA LODZIE

a) Gdy obie drużyny znajdują się na lodzie, a jedna z drużyn, obojętnie z jakiego powodu, odmawia gry pomimo wezwania przez sędziego do jej rozpoczęcia, wówczas powinien on upomnieć kapitana i wyznaczyć zwiniającej drużynie **30 sekund** na rozpoczęcie gry lub podjęcie jej na nowo.

b) Jeśli po upływie tego czasu drużyna w dalszym ciągu odmawia podjęcia gry, sędzia nałoży:

➔ **Karę Mniejszą Techniczną (2')**

c) Jeśli to zajście dalej ma miejsce, sędzia ogłasza zawody za zakończone, z wynikiem na korzyść drużyny niezawiniającej, a przypadek ten powinien być przedstawiony, i rozpatrzony przez WGiD, celem podjęcia dalszego postępowania.

567 – ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY – DRUŻYNA POZA LODEM

a) Jeżeli drużyna przebywająca poza lodem, na wezwanie sędziego przekazane za pośrednictwem kapitana, kierownika lub trenera, odmawia wejścia na lód i rozpoczęcia gry, wówczas sędzia wyznacza tej drużynie **2 minuty** na rozpoczęcie gry.

b) Jeśli drużyna podejmie grę przed upływem 2 minut, będzie ukarana:

➔ **Mniejszą Techniczną (2')**

c) Jeśli po upływie tego czasu, drużyna w dalszym ciągu odmawia wejścia na lód, wówczas Sędzia ogłasza zawody za zakończone na korzyść drużyny niezawiniającej.

568 – WYRZUCANIE KIJĄ LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW POZA LODOWISKO

Każdy gracz lub bramkarz, który wyrzuca kij, jego część lub jakiegokolwiek inny przedmiot poza lodowisko, będzie ukarany:

➔ **Karę Meczu za Niesportowe Zachowanie (KMNZ)**

- Jeśli gracz lub bramkarz odrzuca złamany fragment kija poprzez podrzucenie go do góry na lodowisko (ale nie ponad bandę) w taki sposób by nie przeszkadzać w grze lub przeciwnikowi, wówczas nie nakłada się na niego żadnej kary.
- Główną determinantą decydującą o fakcie, czy nałożona zostanie kara mniejsza czy też przyznany zostanie rzut karny jest pozycja krążka lub gracza prowadzącego krążek, w momencie gdy gracz drużyny przeciwnej rzucił lub skierował (dowolną częścią ciała), kij jego część lub inny przedmiot, w kierunku krążka bądź zawodnika prowadzącego krążek. W sytuacji gdy bramkarz został odwołany z lodu, stosuje się zapisy pkt. e) niniejszego przepisu.

- W takim przypadku pozycja krążka jest czynnikiem decydującym. Aby przyznać drużynie rzut karny lub bramkę krążek musi się znajdować całkowicie poza linią niebieską strefy obrony.

569 – RZUCANIE KIJĄ LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW W OBREBIE LODOWISKA

- a) Każdy gracz lub bramkarz będący na lodzie bądź na ławce lub też oficjel drużyny, który rzuca, wyrzuca, wyrzuca kij, jego część albo jakikolwiek inny przedmiot bądź też skieruje (dowolną częścią ciała) kij, jego część albo jakikolwiek inny przedmiot w kierunku krążka lub prowadzącego krążek w swej strefie ataku lub w strefie neutralnej, będzie ukarany:
- **Karą Mniejszą** (2')
lub
 - **Karą Mniejszą Techniczną** (2')
- b) Jeśli jakikolwiek gracz, bramkarz lub oficjel drużyny, popełnia którekolwiek przewinienie opisane w pkt. a) niniejszego przepisu, we własnej strefie obrony, sędzia przyzna drużynie niezawiniącej:
- **Rzut Karny** (RK)
- c) Jeśli bramkarz umyślnie zostawia swój kij lub jego część albo jakikolwiek inny przedmiot przed swą bramką i jeśli krążek uderza w taki przedmiot, gdy bramkarz jest na lodzie lub poza nim, sędzia przyzna drużynie niezawiniącej:
- **Gol**
- d) Jeśli kij, jego część lub jakikolwiek inny przedmiot został rzucony, wyrzucony bądź skierowany (dowolną częścią ciała) z dala od bramkarza lub zawodnika i w żaden sposób nie przeszkodził w grze, nie nakłada się kary na bramkarza i zawodnika.
- e) Kiedy akcja określona w pkt. a) tego przepisu jest wykonana przeciwko graczowi mającemu krążek pod kontrolą w jakiegokolwiek strefie , a bramkarz przeciwnika został odwołany z lodowiska, sędzia przyznaje niezawiniącej drużynie:
- **Gol**

570 – RZUCANIE KIJĄ LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW W SYTUACJI „SAM NA SAM”

- a) Jeśli zawodnik, będąc w posiadaniu krążka poza swoją strefą obrony w sytuacji “sam na sam” z bramkarzem, jest atakowany kijem, jego częścią lub gdy jakikolwiek przedmiot zostanie rzucony lub wyrzucony przez jakiegokolwiek członka drużyny przeciwnej, w tym oficjela tej drużyny, sędzia przyzna drużynie niezawiniącej:
- **Rzut karny** (RK)
- b) Jeśli akcje opisane w pkt. a) tego przepisu zostały przeprowadzone przeciw graczowi prowadzącemu krążek, poza jego własną strefą obrony i gdy w tym momencie bramkarz był odwołany z lodu, sędzia przyzna drużynie niezawiniącej:
- **Gol**

571 – ZAPOBIEGANIE ZAKAŻENIOM POPRZEZ KREW

- a) Gracz krwawiący lub pochlapany krwią przeciwnika będzie uważany za kontuzjowanego (zranionego) i musi opuścić lód celem poddania się zabiegowi i/lub czyszczeniu stroju. Jeśli nie spełni tego wymogu regulaminowego, będzie ukarany:
- **Karą Mniejszą** (2')



Nadmierna liczba graczy na lodzie
Sygnalizacja, Przepis 573



„Diving”

- b) Taki gracz może wrócić na łód pod warunkiem:
1. Rana jest całkowicie zamknięta i zabandażowana w sposób prawidłowy.
 2. Cała krew jest usunięta z gracza, jego sprzętu, a ubiór wymieniony lub wyczyszczony.
- c) Jeśli powierzchnia lodu, infrastruktura lub inne obiekty zostały zachłapane krwią, sędzia musi upewnić się, czy wszystkie plamy krwi zostały usunięte podczas pierwszej przerwy w grze.

572 – KAPITAN I ZASTĘPCA, KWESTIONUJACY

Jeśli kapitan lub zastępca kapitana podjeżdża do sędziego kwestionując nałożone kary, bez względu na to czy znajdował się na lodzie czy też opuścił ławkę graczy, zostanie ukarany:

➔ **Karą za Niesportowe Zachowanie (10')**

573 – NADMIERNA LICZBA GRACZY NA LODZIE

- a) Jeśli w jakimkolwiek momencie gry, drużyna ma więcej graczy na lodzie niż ma do tego prawo, wówczas będzie ukarana:

➔ **Karą Mniejszą Techniczną (2')**

- b) Jeśli w ciągu dwóch ostatnich minut meczu i w jakimkolwiek momencie dogrywki dokonano umyślnie nieprawidłowego zastępstwa (za dużo graczy na lodzie), sędzia przyzna drużynie niezawiniąjącej:

➔ **Rzut karny (RK)**

575 – NARUSZENIE PROCEDURY WYMIANY GRACZY

- a) Kiedy drużyna usiłuje dokonać wymiany gracza(y) po przyznanym okresie czasu, sędzia odeśle gracza(y) z powrotem na ławkę i udzieli drużynie **upomnienia**.
- b) Kolejne naruszenie tej procedury w jakimkolwiek momencie meczu, spowoduje nałożenie:

➔ **Kary Mniejszej Technicznej (2')**

576 – DIVING

Jakikolwiek gracz, który według uznania sędziego w jawny sposób imituje upadek, reaguje lub symuluje kontuzję, próbując tym samym przez swoje działanie wymusić nałożenie kary na przeciwnika, zostanie ukarany:

➔ **Karą Mniejszą (2')**

590 – KARY NAKŁADANE NA BRAMKARZY

Procedury nakładania kar na bramkarzy są wyszczególnione w przepisie 511. Szczegółowe kary dla bramkarzy ujęto w następujących przepisach:

- | | |
|---------------|---|
| 1. 509 | Procedura wykonywania rzutów karnych |
| 2. 528j | Walka na pięści lub ostrość |
| 2. 554 c | Wystrzeliwanie lub wyrzucanie krążka poza lodowisko |
| 3. 556 | Złamany kij |
| 4. 558 | Upadanie na krążek |
| 5. 560 | Zagrywanie krążka ręką |
| 6. 568 do 570 | Rzucanie kija lub innych przedmiotów |

Decydującym w tym przypadku jest pozycja łyżew bramkarza.

- 1. Wszystkie decyzje dla tego przepisu opierają się tylko i wyłącznie na podstawie uznania sędziego
- 2. „**Kontakt**” przypadkowy czy też nie pomiędzy graczem i bramkarzem może być zarówno dokonany dowolną częścią ciała jak i kijem

591 – BRAMKARZ POZA CZERWONĄ LINIĄ ŚRODKOWĄ

Jeśli bramkarz uczestniczy w grze w jakikolwiek sposób będąc poza czerwoną linią środkową, będzie ukarany:

➤ **Karą Mniejszą** (2')

592 – BRAMKARZ PODJEŻDŻA DO ŁAWKI GRACZY PODCZAS PRZERWY W GRZE

Jeśli bramkarz podjeżdża do ławki graczy w trakcie zatrzymania gry, za wyjątkiem zmiany lub „czasu” dla drużyny, będzie ukarany:

➤ **Karą Mniejszą Techniczną** (2')

593 – BRAMKARZ OPUSZCZA POLE BRAMKOWE W TRAKCIE KLÓTNI

Jeśli w trakcie klótni bramkarz opuszcza najbliższe otoczenie swego pola bramkowego, będzie ukarany:

➤ **Karą Mniejszą** (2')

594 – BRAMKARZ RZUCA KRAŻEK NA SIATKĘ BRAMKI

Jeśli bramkarz celowo rzuca krążek na siatkę bramkową w celu spowodowania przerwy w grze, będzie ukarany:

➤ **Karą Mniejszą** (2')

595 – OCHRONA BRAMKARZY

- a) We wszystkich sytuacjach innych niż przypadkowe, kiedy atakujący gracz inicjuje jakikolwiek kontakt z bramkarzem znajdującym się we własnym polu bramkowym i bez względu na to czy gol został zdobyty czy też nie, na tego gracza będzie nałożona stosowna kara.
- b) Bramkarz nie jest w „sytuacji fair” w momencie, gdy znajduje się poza polem bramkowym. W każdym przypadku, gdy atakujący gracz inicjuje niepotrzebny kontakt z bramkarzem, kara będzie nałożona (zobacz przepis 522). Nie nakłada się kary w sytuacji, gdy doszło do przypadkowego kontaktu z bramkarzem, który właśnie zagrywał krążek będąc poza swoim polem bramkowym i dodatkowo jeszcze został spełniony warunek, że zawodnik zrobił wszystko, co w jego mocy, aby uniknąć niepotrzebnego kontaktu.
- c) Jeśli atakujący zawodnik zostanie pchnięty, wepchnięty lub faulowany przez broniącego gracza i w ten sposób dochodzi do kontaktu z bramkarzem, wg tego przepisu taki kontakt nie jest uważany za inicjowany przez gracza atakującego pod warunkiem, że atakujący gracz zrobił wszystko co było w jego mocy, aby uniknąć kontaktu z bramkarzem.
- d) Gdy bramkarz zagrywa krążek poza polem bramkowym i atakujący gracz w sposób inny niż przypadkowy uniemożliwia mu powrót do własnego pola, taki gracz zostanie ukarany karą **za przeszkadzanie**.
- e) Bramkarz będzie ukarany, jeśli poprzez swoją akcją poza polem bramkowym przeszkadza przeciwnikowi, lub też przeszkadza zawodnikowi próbującemu zagrać krążek.
- f) Kiedy gracz atakujący stoi w polu bramkowym gra zostaje przerwana ,a wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w tercji neutralnej.

- ➔ 1. Zegar meczowy na lodowisku jest urządzeniem pomiaru czasu, które jest decydującym dla tych procedur.
- ➔ 2. Podczas rozgrzewki każda drużyna ogranicza swoje działanie do własnej połowy lodowiska.
- ➔ 3. Podczas rozgrzewki może być odtwarzana muzyka na obiekcie.
- ➔ 4. Na imprezach organizowanych przez IIHF, sędzia rezerwowi powinien pilnować przestrzegania przebiegu rozgrzewki.

ZAŁĄCZNIK 1 – PRZEPISY DOTYCZĄCE REKLAM

Reklamy i materiały identyfikujące miejsce rozgrywania zawodów mogą być umieszczone na lodzie, bandach, szybach ochronnych, siatkach, bramkach lub innych powierzchniach na i wzdłuż ławek graczy, ławek kar, pomieszczeń sędziów bramkowych i innych osób funkcyjnych, ubiorach i/lub sprzęcie graczy, ubiorach i/lub sprzęcie sędziego głównego i sędziów liniowych, jeśli spełniają one wymogi i została udzielona pisemna zgoda:

1. Międzynarodowej Federacji Hokeja na Lodzie w odniesieniu do mistrzostw IIHF
2. Narodowych związków hokeja na lodzie w odniesieniu do wszystkich meczów, zarówno krajowych jak i międzynarodowych, rozgrywanych na ich obszarze.

ZAŁĄCZNIK 2 – PROCEDURY ODLICZANIA CZASU PRZED MECZEM I CZASU ROZGRZEWKI

Poniższe procedury odliczania czasu muszą być spełnione przed wszystkimi zawodami IIHF (ich przedmiot może ulec zmianie w zależności od rangi mistrzostw):

Czas

- 90:00 Formularze „Zestawienie drużyny” dostarczane do drużyn.
- 60:00 20 minutowe odliczanie czasu do rozpoczęcia rozgrzewki. Drużyny dostarczają swoje kompletne składy Sekretarzowi. Biuro prasowe otrzymuje kopie składów. sędziowie rozgrzewają się.
- 40:00 Drużyny wjeżdżają na lód na 20-minutową rozgrzewkę. Zegar rozpoczyna 20-minutowe odliczanie. przez te 20 minut, zezwala się na odtwarzanie muzyki na obiekcie.
- 20:00 Sygnał dźwiękowy oznajmia koniec rozgrzewki. Drużyny opuszczają lodowisko. Czyszczenie lodowiska.
- 10:00 Drużyny otrzymują kopie protokołu meczowego. Kopie protokołu meczowego otrzymują także : sędziowie oraz przedstawiciele kontroli antydopingowej. spiker zawodów ogłasza składy drużyn.
- 07:00 Sędziowie otrzymują komunikat, że pozostała 1 minuta do ich wyjścia na lód.
- 06:00 Drużyny otrzymują komunikat, że pozostała 1 minuta do ich wyjścia na lód. Sędziowie opuszczają szatnię.
- 05:00 Drużyny opuszczają szatnię. Sędziowie wchodzi na lód. Rozpoczyna się przekaz TV. (animacje wstępne).
- 04:00 Drużyny wchodzi na lód.
- 03:15 Sędziowie stoją w polu sędziowskim.
- 02:50 Spiker zawodów przedstawia sędziów.

- 02:30 Drużyny ustawiają się na właściwych liniach niebieskich.
- 02:00 Kapitanowie drużyn witają się z sędziami.
- 01:00 Drużyny udają się na ławki graczy. Na lodzie pozostają zawodnicy rozpoczynający mecz.
- 00:15 Sędzia wzywa drużyny do punktu wznowień gry na środku lodowiska.
- 00:00 Rozpoczęcie meczu.

Oznajmienia (komunikaty Spikera zawodów)

Bramki i asysty:

„Bramka dla drużyny ...(nazwa drużyny),zdobyta przez numer.... (nazwisko); asysta numer 53,.... (Nazwisko) i numer, (Nazwisko). Czas;”

Kary:

*„Drużyna...(nazwa drużyny), numer.....,(nazwisko) kara 2-minutowa za (powód kary).
Czas....”*

- ➔ Kary dla drużyny gości oznajmiane są w pierwszej kolejności.
- ➔ W przypadku, gdy ukarany gracz nie może udać się na ławkę kar albo w przypadku, gdy na bramkarza nałożono karę:

„Kara ta będzie odbywana przez numer...(nazwisko).”

Koniec kar:

„Koniec kary dla drużyny A” (jeśli inne kary są odbywane, co powoduje, że drużyna jest w osłabieniu)

„Drużyna (nazwa) gra w pełnym składzie”, (jeśli żadne inne kary nie są odbywane, co powoduje, że drużyna jest w osłabieniu)

„Obie drużyny grają w pełnych składach”, (jeśli żadnej drużynie nie pozostały żadne kary).

Przeгляд Przez Sędziego Video

„Następuje przeгляд video z nagrany przebiegiem gry.”

Czas dla drużyny:

„Czas dla drużyny (nazwa drużyny).”

„Czas dla drużyny, zakończył się”

Czas pozostający do końca tercji/meczu:

W 1:00 I tercji : pozostała jedna minuta do zakończenia pierwszej tercji,

W 1:00 II tercji : pozostała jedna minuta do zakończenia drugiej tercji,

W 2:00 III tercji : pozostały dwie minuty do zakończenia trzeciej tercji,

ZALĄCZNIK 3 – OFICJALNE KOMUNIKATY

A3.1 – Obowiązkowe komunikaty

Niżej wymienione komunikaty muszą być obowiązkowo podane do wiadomości graczy, trenerów, sędziów i widzów:

1. Bramki i asysty
2. Kary
3. Koniec kar
4. Przegląd nagrania video przez Sędziego Bramkowego Video
5. Czas dla drużyny
6. Czas pozostały do końca tercji/meczu.

A3.2 – Informacje dla Widzów

1. Spalony
2. Uwolnienie

ZAŁĄCZNIK 4 – OBOWIĄZKI SĘDZIÓW

A4.1 – Sędzia główny lub liniowy niezdolny do pełnienia obowiązków – przed meczem

Jeśli z jakiegoś powodu wyznaczeni sędziowie główni lub liniowi nie stawili się, kierownicy obu drużyn powinni uzgodnić zastępczego sędziego głównego i/lub liniowego. Jeśli uzgodnienie takie jest niemożliwe do osiągnięcia, wówczas właściwe władze muszą wyznaczyć sędziów.

A4.2 Sędzia główny lub liniowy niezdolny do pełnienia obowiązków – w trakcie meczu

- a) Jeśli sędzia główny opuszcza lodowisko lub jest kontuzjowany, sędzia liniowy lub inny sędzia główny przerywa grę, chyba, że jedna z drużyn ma dogodną szansę na zdobycie bramki.
- b) Jeśli sędzia główny nie jest w stanie pełnić swych obowiązków, wówczas jeden z sędziów liniowych będzie pełnił obowiązki sędziego głównego. Będzie on wybrany przez obserwatora sędziów, lub, jeśli to będzie konieczne, przez kierowników drużyn.
- c) Jeśli sędzia liniowy lub inny sędzia nie jest w stanie pełnić swych obowiązków, sędzia będzie miał prawo wyznaczyć zastępstwo, jeśli uzna, że jest to konieczne.
- d) Jeśli formalnie wyznaczony sędzia stawia się na mecz w trakcie jego trwania, powinien on zastąpić tymczasowego sędziego.

A4.3 – System trzech Sędziów

Sędzia główny i sędziowie liniowi pozostają na lodzie do zakończenia każdej tercji i do końca meczu aż do momentu, gdy wszyscy gracze opuszczą lodowisko i udadzą się do swoich szatni.

A4.4 – System trzech Sędziów – obowiązki Sędziego głównego przed meczem

Sędzia główny sprawuje **ogólny nadzór nad meczem**, kontrolę nad sędziami i graczami, a w spornych sytuacjach **jego decyzje są ostateczne**.

Przed rozpoczęciem meczu, sędzia główny powinien upewnić się, że wyznaczone osoby urzędowe znajdują się na swych miejscach i przekonać się, czy system pomiaru czasu i urządzenia sygnalizacyjne są sprawne.

Sędzia główny zobowiązany jest na lodzie wezwać drużyny, aby w oznaczonym czasie rozpoczęły poszczególne tercje.

A4.5 – System trzech Sędziów – obowiązki Sędziego głównego podczas meczu

- a) Sędzia główny ma obowiązek nakładać i zgłaszać do sekretarza zawodów wszystkie kary z uzasadnieniem ich nałożenia, zgodnie z przepisami gry.
sędzia główny decyduje o przyznaniu bramki.
- b) Sędzia główny może konsultować się z sędziami liniowymi, sędziami bramkowymi i sędzią video, jeśli jest taki, w kwestiach spornych bramek, przed podjęciem decyzji, która jest ostateczna.

- c) Powinien on podać sekretarzowi zawodów **numery zdobywców bramek** oraz podających.

→ Na Mistrzostwach Świata IIHF i Olimpiadzie podający powinni być określani przez sekretarza zawodów.

- d) Podczas najbliższego zatrzymania gry, powinien on spowodować podanie do publicznej wiadomości za pośrednictwem urzędów nagłaśniających, przyczyn nieprzyznania bramki.
- e) Według własnego uznania lub na prośbę kapitana drużyny, dokonuje pomiarów sprzętu (przepis 260). Wzywa drużyny, aby w oznaczonym czasie stawiły się na lodzie celem rozpoczęcia poszczególnych tercji. Dokonuje wznowień gry na początku każdej tercji i po zdobyciu bramki.

A4.6. – System trzech Sędziów – obowiązki Sędziego głównego po zakończeniu meczu

- a) Bezpośrednio po każdym meczu sędzia główny powinien uzyskać od sekretarza zawodów oficjalny protokół meczowy, który po sprawdzeniu i podpisaniu zwraca sekretarzowi.
- b) Sędzia główny jest zobowiązany, bezpośrednio po meczu, zgłaszać na protokole meczowym, właściwym władzom, podając szczegółowe okoliczności, wszystkie nałożone:

1. kary **meczu za niesportowe zachowanie**
2. kary **meczu**
3. raportować i opisywać do właściwych władz, wszystkie incydenty, które zdarzyły się przed, po i trakcie meczu.

A4.7 – Obowiązki Sędziów liniowych

- a) Obowiązkiem sędziów liniowych jest stwierdzenie i zatrzymanie gry, przy użyciu gwizdków, we wszystkich przypadkach naruszenia przepisów gry:

1. spalony,
2. uwolnienie,
3. krążek poza lodowiskiem, nie do zagrania, przetrzymywany przez nieuprawnioną osobę,
4. bramka przesunięta w stosunku do swej normalnej pozycji,
5. złamanie procedury wznowienia,
6. przedwczesna zmiana bramkarza,
7. przeszkadzanie przez Widzów,
8. kontuzje graczy,
9. zagranie krążka ręką do współpartnera,
10. zagranie krążka wysoko uniesionym kijem.

- b) Sędzia liniowy musi gwizdkiem zasygnalizować zagranie krążka ręką lub wysoko uniesionym kijem, jeśli jest oczywiste, że sędzia główny nie zauważył takich naruszeń przepisów.

c) Sędzia liniowy zatrzymuje gwizdkiem grę i zgłasza do sędziego głównego nałożenie kar dotyczące tylko:

1. za dużej liczby graczy na lodzie,
2. kije lub inne przedmioty rzucone na lód z okolic ławki graczy lub ławki kar.

d) Sędzia liniowy, na życzenie sędziego głównego, powinien podać swą wersję sytuacji zaistniałej w trakcie meczu.

e) Powinien również niezwłocznie podać swą wersję okoliczności odnośnie umyślnego przesunięcia bramki z jej normalnej pozycji.

Sędzia liniowy powinien niezwłocznie podać swą wersję w przypadku:

1. kary **mniejszej technicznej**
2. kary **większej**
3. kary za **niesportowe zachowanie**
4. kary **meczu za niesportowe zachowanie**
5. kary **meczu**.

f) Sędziowie liniowi **zawsze przeprowadzają wznowienia gry**, za wyjątkiem wznowień na początku każdej tercji i po zdobyciu bramki.

A4.8 – System dwóch Sędziów

Sędziowie główni sprawują nadzór nad przebiegiem meczu, pełną kontrolę nad sędziami funkcyjnymi i graczami, a ich decyzje w kwestiach spornych są ostateczne.

A4.9 - System dwóch Sędziów– obowiązki Sędziów przed meczem

Przed rozpoczęciem meczu sędziowie powinni upewnić się, że wyznaczeni sędziowie funkcyjni znajdują się na swych miejscach i przekonać się, czy urządzenia pomiaru czasu i sygnalizacyjne są sprawne.

Sędziowie powinni wezwać drużyny, aby w oznaczonym czasie rozpoczęły poszczególne tercje.

A4.10 – System dwóch Sędziów – obowiązki Sędziów podczas meczu

Sędziowie główni powinni **nakładać i zgłaszać** do sekretarza **kary**, jakie wynikają z naruszenia przepisów gry.

Powinni oni również **zatrzymać grę** przy jakichkolwiek innych naruszeniach przepisów. Sędziowie główni **decydują o przyznaniu bramki**.

Sędziowie główni **podają sekretarzowi numery zdobywców bramek oraz podających**. Powinni oni spowodować ogłoszenie przez urządzenia nagłaśniające **przyczyny nieprzyznania bramki**.

Według własnego uznania lub na życzenie kapitana drużyny dokonują pomiaru sprzętu (przepis 260).

Wzywają drużyny, aby w wyznaczonym czasie rozpoczęły poszczególne tercje. Dokonują także **wznowień po każdym zatrzymaniu gry**.

A4.11 – System dwóch Sędziów – obowiązki Sędziów po zakończeniu meczu

Po zakończeniu każdej tercji sędziowie pozostają na lodzie do chwili, gdy wszyscy gracze opuszczą lód i udadzą się do swych szatni.

Bezpośrednio po meczu, sędziowie powinni otrzymać od Sekretarza oficjalny protokół meczu, który po sprawdzeniu i podpisaniu zwracają.

Sędziowie główni, bezpośrednio po meczu, powinni zgłosić do Odpowiednich Władz na protokole zawodów z podaniem szczegółów, wszystkie nałożone:

1. kary meczu **za niesportowe zachowanie**
2. kary **meczu**
3. **raportować** i opisywać do właściwych władz, wszystkie **incydenty**, które zdarzyły się przed, po i trakcie meczu.

A4.20 Sędziowie funkcjni

A4.21 – Obowiązki Sekretarza zawodów przed meczem

Przed rozpoczęciem meczu sekretarz zawodów powinien otrzymać od kierowników lub trenerów obu drużyn listy wszystkich graczy uprawnionych do gry,

Sekretarz powinien wypełnić formularze, uwzględniając następujące informacje:

1. Nazwisko, pozycja i numer każdego gracza, z oznaczeniem kapitana i jego zastępcy przez umieszczenie liter "C" i "A" przed ich nazwiskami,
2. Wszystkie dane dotyczące meczu, takie jak lokalizacja, data, nazwy drużyn gospodarzy i gości oraz nazwiska sędziów.

A4.22 – Obowiązki Sekretarza zawodów podczas meczu

a) Sekretarz zawodów zapisuje na oficjalnym protokole zawodów:

1. Zdobyte bramki,
2. Numery graczy, którzy zdobyli bramki i tych, którym przyznano asysty przy zdobyciu bramki,
3. Zawodników obu drużyn, którzy przebywali na lodzie w chwili zdobycia bramki,
4. Wszystkie kary nałożone przez sędziów z podaniem numerów ukaranych graczy, rodzaju przewinienia, czasu, kiedy kara została nałożona i czas trwania każdej kary,
5. Każdy rzut karny z podaniem nazwiska gracza wykonującego rzut i jego rezultat,
6. Czas wejścia do gry każdego bramkarza rezerwowego.

➔ Na Mistrzostwach Świata IIHF i na turnieju olimpijskim sekretarz zawodów musi określić graczy asystujących przy zdobyciu bramki.

- Żadne prośby o zmianę dotyczącą przyznawania punktów nie będą rozpatrywane, chyba, że kapitan drużyny zgłosi je przed zakończeniem meczu lub przed podpisaniem oficjalnego protokołu meczowego przez sędziego głównego.

b) Sekretarz zawodów jest odpowiedzialny za:

1. Prawidłowe umieszczenie na tablicy wyników kar i zdobytych bramek,
2. Zagwarantowanie, że czas kar wszystkich ukaranych graczy jest prawidłowy,
3. Bezzwłoczne przekazanie do wiadomości sędziego głównego wszelkich niezgodności między czasem odnotowanym na zegarze a prawidłowym oficjalnym czasem,
4. Dokonanie wszelkich poprawek zgłoszonych przez sędziego,
5. Powiadomienie sędziego, gdy ten sam gracz został ukarany po raz drugi w tym samym meczu karą za niesportowe zachowanie.
6. Powiadomienie sędziego o fakcie, że nienotowany w protokole zawodnik, bierze udział w grze

A4.23 – Obowiązki Sekretarza zawodów po meczu

Sekretarz zawodów przygotowuje oficjalny protokół meczu do podpisu przez sędziego głównego a następnie przekazuje go do właściwych władz.

A4.24 – Obowiązki Sędziego czasu

a) Sędzia czasu rejestruje:

1. odliczanie czasu przed meczem (patrz załącznik 2 – Procedura odliczania czasu przed meczem i czasu rozgrzewki),
2. czas rozpoczęcia i zakończenia każdej tercji i meczu,
3. 15-minutowe przerwy między poszczególnymi tercjami,
4. efektywny czas trwania meczu,
5. czas rozpoczęcia i zakończenia wszystkich kar,
6. początek i koniec czasu dla drużyny.

b) W przypadku, gdy lodowisko nie jest wyposażone w brzęczyk lub syrenę, oznajmia za pomocą brzęczyka, syreny lub gwizdka koniec każdej tercji lub dogrywki.

c) Na trzy i dwie minuty przed rozpoczęciem każdej tercji, sędzia czasu sygnałem uprzedza o tym sędziów i obie drużyny.

d) W przypadku jakichkolwiek kwestii spornych odnośnie czasu, decyzja sędziego głównego zawsze jest ostateczna.

A4.25 - Spiker zawodów

Zadaniem spikera jest ogłaszanie za pomocą urządzeń nagłaśniających:

1. zdobycie bramek i przyznanie asyst,
2. nałożonych kar,
3. końca kar,
4. gdy do końca pierwszej i drugiej tercji pozostała jedna minuta,
5. gdy do końca meczu pozostały dwie minuty.

→ Patrz załącznik 3 Oficjalne Komunikaty.

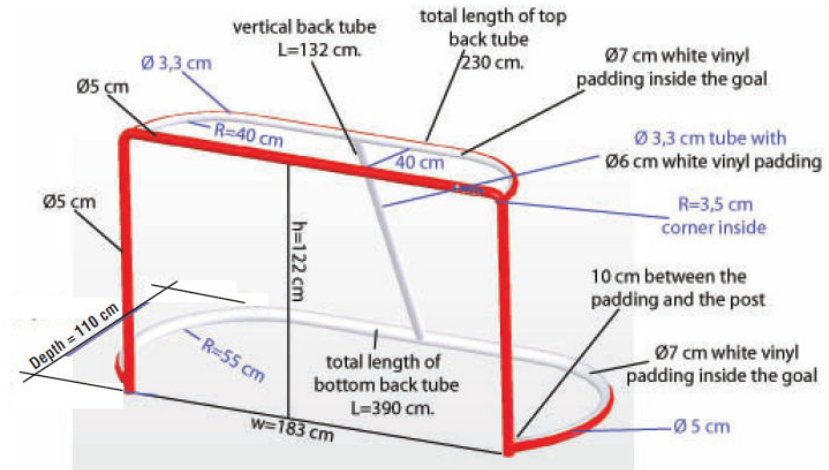
A4.26 – Sędziowie kar

a) Do ławki kar każdej drużyny przydzielony jest jeden sędzia kar.

b) Sędzia kar jest odpowiedzialny za:

1. Udzielanie, na prośbę ukaranego gracza, informacji odnośnie czasu pozostałego do zakończenia kary,
2. Zezwolenie ukaranemu zawodnikowi na powrót na łód we właściwym czasie po zakończeniu kary,
3. Powiadomienie sekretarza zawodów, gdy gracz opuści ławkę kar przed końcem swej kary.

ZALĄCZNIK 5 – WYGLĄD I WYMIARY BRAMKI



SYGNALIZACJA SĘDZIÓW

Rzucenie na bandę – Przepis 520

Uderzenie zaciśniętą pięścią jednej ręki w otwartą dłoń drugiej ręki na wysokości klatki piersiowej.



Uderzenie rękojęścią kija – Przepis 521

Poprzeczny ruch przedramion, jedno nad drugim. Dłoń ręki znajdującej się wyżej jest otwarta, a ręki znajdującej się niżej jest zaciśnięta w pięść.



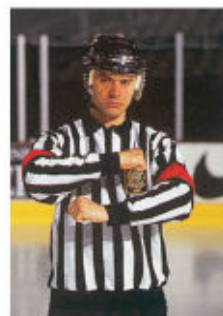
Sygnalizowanie zmiany zawodników -przepis 412

Sędzia zezwala drużynie gości na dokonanie zmiany gracza (-czy) w ciągu pięciu sekund. Po upływie pięciu sekund, Sędzia unosi rękę do góry sygnalizując w ten sposób, że drużyna gości nie może już dokonać żadnej zmiany, i że drużyna gospodarzy ma pięć sekund na dokonanie zmiany swych graczy.



Natarcie – Przepis 522

Rotacyjny ruch dłońmi zaciśniętymi w pięść jedna wokół drugiej na wysokości klatki piersiowej.



Atak z tyłu – Przepis 523

Ruch wprzód obydwoma rękoma z otwartymi dłońmi do pełnego wyprostowania ramion na wysokości barków.



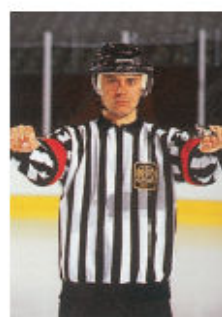
Podcięcie – Przepis 524

Uderzenie nogi ręką z tyłu poniżej kolana trzymając obie łyżwy na lodzie.



Atak kijem trzymany oburącz – Przepis 525

Ruch ramion wprzód i w tył z zaciśniętymi pięściami, na wysokości klatki piersiowej na odległość około pół metra.



Odłożona kara – Przepis 514

Pełny wyprost ręki bez gwizdka nad głową. Dopuszcza się wskazanie najpierw na gracza, a następnie wzniesienie ręki ponad głowę.



Atak łokciem – Przepis 526

Lekkie uderzenie w łokieć drugą ręką.



Krażek w bramce– Przepis 470

Wskazanie na bramkę, do której krążek został wstrzelony.



Podanie krążka ręką – Przepis 490

Ruch posuwisty imitujący poruszanie się krążka po lodzie, wykonywany otwartą dłonią.



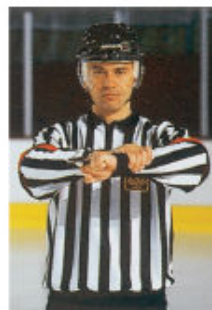
Zagranie wysoko uniesionym kijem – Przepis 530

Trzymanie obu zaciśniętych pięści, jedna nad drugą, na wysokości czoła.



Trzymanie przeciwnika
– Przepis 531

Objęcie nadgarstka jednej ręki drugą ręką na wysokości klatki piersiowej.



Trzymanie kija – Przepis 532

Dwufazowy sygnał obejmujący sygnał “trzymanie przeciwnika” oraz sygnał oznaczający trzymanie kija oburącz w normalny sposób.



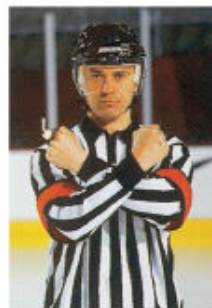
Zahaczanie – Przepis 533

Ruch obydwoma rękami imitujący ciągnięcie czegoś od zewnątrz w kierunku brzucha.



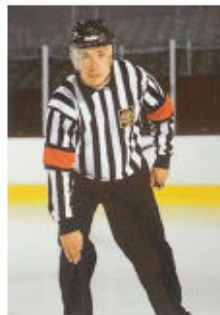
Przeszkadzanie – Przepis 534

Skrzyżowanie ramion z dłońmi zaciśniętymi w pięści na wysokości klatki piersiowej.



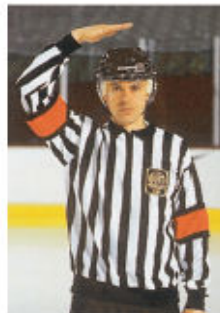
Atak kolanem – Przepis 536

Lekkie uderzenie otwartą dłonią w kolano.
Obie łyżwy spoczywają na lodzie.



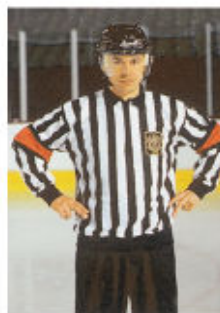
Kara meczu – Przepis 507

Klepanie otwartą dłonią po czubku głowy.



Kara za niesportowe zachowanie i kara meczu za niesportowe zachowanie – Przepisy 504, 505

Obie ręce spoczywają na biodrach.
Ten sam sygnał odnosi się do kary za niesportowe zachowanie, kary dziesięciminutowej i kary meczu za niesportowe zachowanie.



Rzut karny – Przepis 508

Ręce skrzyżowane nad głową. Rzut karny sygnalizuje się po zatrzymaniu gry.



Ostrość – Przepis 528

Dłoń zaciśnięta w pięść i skierowana w bok od ciała.



Uderzenie kijem – Przepis 537

Ruch imitujący rąbanie wykonywany kantem dłoni w poprzek drugiego przedramienia.



Kłucie końcem kija – Przepis 538

Ruch imitujący szturchanie wykonywany obydwoma rękami przed sobą.



Czas dla drużyny – Przepis 422

Za pomocą obu rąk, utworzenie litery „T” na wysokości klatki piersiowej.



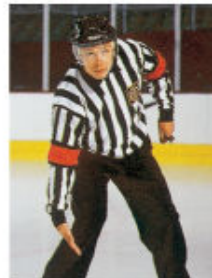
Nadmierna liczba graczy na lodzie
– Przepis 573

Sygnalizuje się przez pokazanie sześciu palców (jedna dłoń otwarta) na wysokości klatki piersiowej.



Spowodowanie upadku przeciwnika –
Przepis 539

Uderzenie nogi ręką poniżej kolana. Obie łżwy spoczywają na lodzie.



Sygnal: „Anulowania:

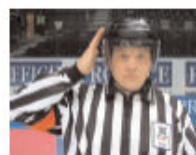
Ramiona rozłożone na całą szerokość na wysokości barków, z dłońmi skierowanymi w dół;

- Sędzia główny sygnalizuje w ten sposób: „nie ma bramki”, „nie ma podania ręką”, „nie ma zagrania krążka wysoko uniesionym kijem”,
- Sędzia liniowy sygnalizuje w ten sposób: „nie ma uwolnienia” i w pewnych sytuacjach „nie ma spalonego”.



Atak w okolicy głowy lub szyi
– Przepis 540

Ruch otwartą dłonią w kierunku głowy



Atak ciałem w hokeju kobiecym
– Przepis 541

Dłoń bez gwizdka, przesuwa się w poprzekciała i zatrzymuje na przeciwległym ramieniu



gracz atakujący w polu bramkowym
- Przepis 595

Półokrągły ruch jednej ręki na wysokości klatki piersiowej, równoległy do powierzchni lodu imitujący pole bramkowe, a następnie drugim ramieniem poziomo ręką wskazać w kierunku strefy neutralnej.



Opóźnianie gry
- Przepis 554

Sędzia umieszcza rękę bez gwizdka z otwartą dłonią w poprzek klatki piersiowej, a następnie odsuwa ramię na zewnątrz ciała.



SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH

Odłożony spalony – Przepis 451

Ręka bez gwizdka uniesiona powyżej głowy.
Aby anulować odłożonego spalonego, sędzia liniowy skierowuje swą rękę w bok.



Uwolnienie – Przepis 460

Dalszy sędzia liniowy (lub, w przypadku systemu dwóch Sędziów głównych, jeden z Sędziów głównych) sygnalizuje prawdopodobne uwolnienie przez podniesienie swej ręki ponad głowę. Ręka pozostaje w tej pozycji do chwili, aż bliższy sędzia liniowy lub sędzia główny gwizdkiem nie zasygnalizuje uwolnienia lub do chwili zasygnalizowania „nie ma uwolnienia”.



Natychmiast, gdy uwolnienie zakończyło się, dalszy sędzia liniowy lub sędzia główny krzyżuje swe ramiona na wysokości klatki piersiowej, a następnie wskazuje właściwy punkt wznowień i podjeżdża do niego.



Sygnalizowanie spalonego – Przepis 450

Sędzia w pierwszej kolejności daje sygnał gwizdkiem, a następnie wskazuje na niebieską linię.



SYSTEM 4 SĘDZIÓW

Pojęcie Systemu 4 Sędziów (S4S)

Po zapoznaniu się z tą częścią, będziesz lepiej przygotowany do :

- **Pracy w Systemie 4 Sędziów**
- **Zrozumienia obowiązków każdego z dwóch sędziów głównych**
- **Zrozumienia roli dwóch sędziów liniowych w Systemie 4 Sędziów**

1. WPROWADZENIE

Praca w systemie dwóch sędziów głównych oraz dwóch sędziów liniowych daje wiele dodatkowych możliwości dla sędziów na lodzie – pozwala osiągać wyższy poziom (standard) sędziowania. sędziowie pracujący w S4S muszą jednak pamiętać o kilku ważnych sprawach :

1. Być stałym (konsekwentnym) dla wszystkich akcji podczas meczu
2. Nie powinna istnieć konkurencja w nakładaniu kar
3. Być otwartym na krytykę i umieć wziąć odpowiedzialność, kiedy zachodzi taka potrzeba – obaj sędziowie główni są tak samo odpowiedzialni za kontrolę przebiegu meczu

Głównym celem S4S jest uniknięcie czy zminimalizowanie sytuacji karowych, które mogłyby pozostać niezauważone. S4S w samej „filozofii nakładania kar” nie różni się od obecnie stosowanego systemu 3 sędziów.

Podczas meczów i turniejów obaj sędziowie mają równy status i żaden z nich nie przejmuje roli „sędziego nadrzędnego”. Każdy z sędziów ma takie same uprawnienia do nakładania kar, przeglądu video, do dyskusji z zawodnikami lub trenerami także do przerywania gry, kiedykolwiek taka potrzeba przerwy w grze zaistnieje.

2. TERMINOLOGIA

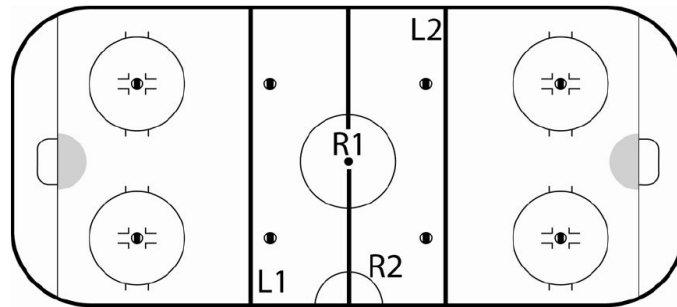
- Nazwa Sytemu : „System 4 Sędziów” (dalej S4S)
- Przedni/ Wiodący Sędzia = odpowiedzialność – jego główny priorytet w obszarze akcji – (R1)
- Tylny/ Podążający Sędzia = odpowiedzialność – gra/sytuacje poza obszarem akcji – (R2)
- Obszar akcji – obszar, w którym znajduje się krążek

CZĘŚĆ I – POZYCJONOWANIE

1. Pozycjonowanie sędziów głównych podczas wznowień gry

Pierwsze wznowienie na środku lodowiska (początek meczu i tercji)

- Sędzia (R1) ustawia się i rzuca krążek stojąc twarzą do ławki sekretariatu zawodów, podczas gdy sędzia (R2) zajmuje pozycję po stronie sekretariatu, twarzą do ławek graczy. (Rysunek 1)



Rysunek 1

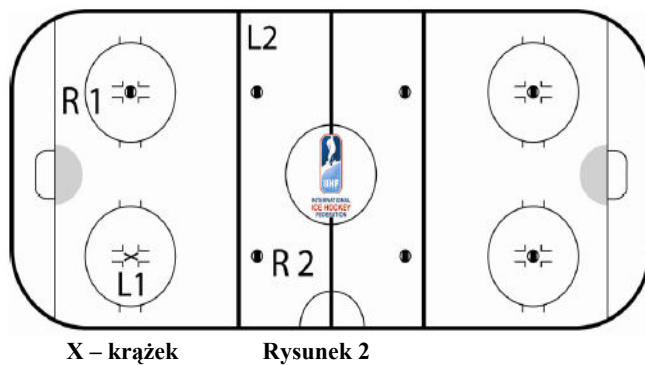
- Sędziowie między sobą muszą ustalić, kto rzuca krążek na rozpoczęcie meczu, przed drugą i trzecią tercją i dogrywką.

WZNOWIENIE NA ŚRODKU LODOWISKA, BEZPOŚREDNIO PO ZDOBYCIU GOLA

- Sędzia który sygnalizuje gol/uznaje, udaje się i pozostaje przy ławce sekretariatu zawodów, podczas gdy drugi będzie rzucał krążek (twarzą do sekretariatu)

WZNOWIENIA W STREFACH KOŃCOWYCH

- Przy wznawianiu gry w strefach końcowych, sędziowie muszą znajdować się na przeciwległych stronach w stosunku do siebie.
- Sędzia Wiodący (R1), ustawia się w okolicach linii bramkowej w ten sam sposób jak dla systemu 3 Sędziów. Sędzia podążający (R2), zajmuje pozycję po przeciwległej stronie pomiędzy linią niebieską i czerwoną i generalnie powinien pozostać w ruchu i być przygotowanym do przemieszczenia się na drugą stronę, tak aby mieć lepszą widoczność gry w momencie gdy krążek został rzucony. (R2) musi mieć „czystą pozycję” również nie zasłaniając widoczności sędziemu liniowemu pokrywającemu linię niebieską. (Rysunek 2)

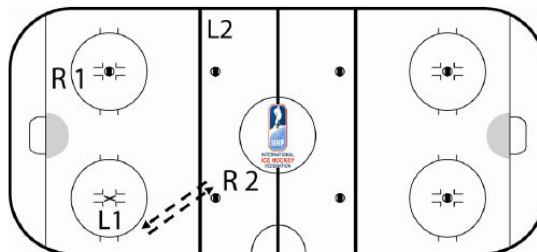


Jeśli Sędzia Wiodący (R1), podczas wznowienia zmienia stronę lodowiska, staje się oczywistym, że Sędzia Podążający (R2) również przejeżdża na drugą stronę lodowiska, zanim wznowienie zostanie wykonane. (Rysunek 3)



Uwaga : Jeśli skrzydłowi pozostający za plecami sędziego rzucającego krążek przy wznowieniu przekroczą linię koła wznowień lub w inny sposób złamią procedurę ustawienia linii graczy, wtedy tylny Liniowy informuje o tym swojego współpartnera, zgodnie z instrukcjami sędziów liniowych. Zazwyczaj w takich przypadkach za takie wykroczenie, wymiana jednego ze wznowiających zawodników – rozwiązuje problem. Podążający Sędzia (R2), powinien wkraczać tylko i wyłącznie w sytuacjach, kiedy jest to naprawdę niezbędne, wjeżdżając w głąb tereji do zawodników, ostrzega ich, po czym wraca na swoją pozycję do tereji neutralnej. (Rysunek 4.)

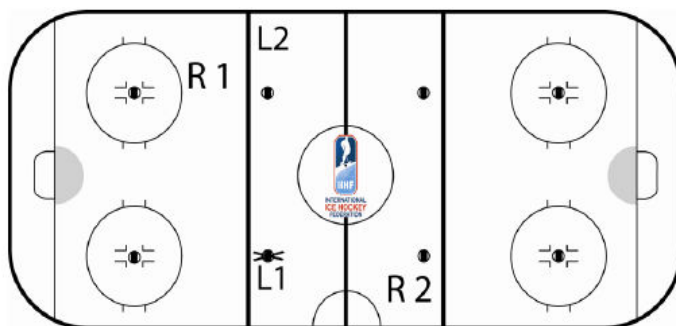
Rysunek 4



- Podczas wymiany gracza wznawiającego, sędzia liniowy wznawiający grę musi uważać, aby sędziowie główni zdążyli zająć swoje właściwe pozycje.
- W przypadku przerwy w grze w strefie końcowej (ale bez nałożonych kar), sędzia liniowy przemieszcza się w kierunku miejsca , w którym nastąpi wznowienie gry, do jednego z dwóch punktów wznowień w strefie końcowej.

WZNOWIENIA W STREFIE NEUTRALNEJ

- Podczas wznowień w strefie neutralnej, sędziowie główni zajmują pozycje na przeciwnych stronach lodowiska.
- Zazwyczaj, Sędziowie pozostają po tych samych stronach lodowiska, na których znajdowali się jeszcze przed przerwaniem gry.
- Sędzia (R1), powinien ustawić się w okolicach zewnętrznych krawędzi koła wznowień w tercji końcowej, tak jak w systemie 3 sędziów i po przeciwległej stronie drugiego sędziego (R2), który zajmuje pozycję po tej samej stronie co wznowienie, w okolicach linii niebieskiej i szuka takiej pozycji, która nie będzie przeszkadzała dalszemu rozwojowi gry. W takim ustawieniu obaj sędziowie będą gotowi do poruszania się w głąb strefy końcowej jeśli gra przeniesie się do tejeż. (Rysunek 5)



Rysunek 5

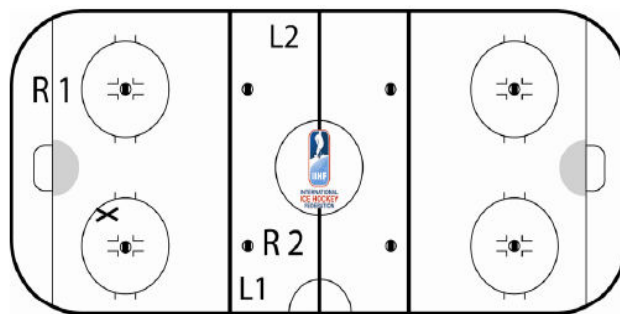
2. POZYCJONOWANIE SĘDZIÓW GŁÓWNYCH PODCZAS TOCZĄCEJ SIĘ GRY

KTO JEST DESYGNOWANY DO PRACY „GŁĘBOKO” W STREFIE KOŃCOWEJ BEZPOŚREDNIO PO WZNOWIENIU GRY NA ŚRODKU LODOWISKA ?

- Sędzia nieprzeprowadzający wznowienia na środku lodowiska powinien podążać w tym samym kierunku, w którym przemieści się krążek i ostatecznie w jeździe osiągnąć koniec lodowiska. Tym samym ten sędzia osiągając strefę końcową przejmuje rolę sędziego wiodącego (R1). Tym samym, sędzia który przeprowadza wznowienie staje się Sędzią Podążającym (R2). Ważnym jest aby sędzia wjeżdżający w strefę końcową, przemieścił się tam szybko i głęboko jak tylko to jest możliwe.

POZYCJONOWANIE SĘDZIÓW GŁÓWNYCH – STREFA KOŃCOWA

- Sędzia (R1) (jak wyżej) przemieszcza się do strefy końcowej jak wcześniej opisano. Jego pozycjonowanie w strefie końcowej powinno być zgodne z zasadami pozycjonowania sędziego głównego w strefie końcowej (tak jak w Systemie 3 Sędziów). W niektórych przypadkach zezwala się na wykonywanie manewrów typu „C-Cut” (vis standardowy PIVOT i BUMP)
- 1. Znaleźć się przy bramce – kiedykolwiek zaistnieje taka potrzeba
- 2. Antycypować w grze i jednocześnie pozostawać w bezpiecznej odległości od gry/graczy
- 3. Cały czas mieć w polu widzenia krążek i graczy
- Sędzia (R2) (Podążający), powinien poruszać się na wysokości koła wznowień ale na zewnątrz linii niebieskiej. Jego głównym priorytetem jest obserwacja i kontrola tych graczy, którzy pozostają poza grą (inni niż Ci skupieni wokół prowadzącego krążek i inni niż Ci, którzy podążają w kierunku punktu wznowień). Ten sam Sędzia musi być również pewien, że nie ogranicza widoczności sędziemu liniowemu „pokrywającemu” niebieską linię. (Rysunek 8.)



Rysunek 8

R1 = Sędzia Wiodący
R2 = Sędzia Podążający
L1 = Przedni Liniowy
L2 = Tylny Liniowy

- ✚ Główną rolę w zmianach pozycji ma Sędzia Wiodący (R1), którego pozycjonowanie podyktowane jest tym aby zawsze być blisko obszaru akcji, aby uzyskać możliwie najlepszy kąt widzenia na akcję, zawodników i krążek. W pozycjonowaniu w strefie końcowej zezwala się sędziemu (R1) na zmiany strony lodowiska jeśli przebieg gry dyktuje taką potrzebę.
- ✚ Sędzia Podążający (R2), pozycjonuje się w taki sposób, że przemieszcza się pomiędzy linią niebieską i linią czerwoną wzdłuż oraz w poprzek (tor jazdy zgodnie z kształtem cyfry „8”), zawsze w taki sposób aby być po przeciwległej stronie w stosunku do Sędziego Wiodącego (R1). Sędzia (R2) musi być także przygotowany na szybkie przemieszczenie się na przeciwległą stronę lodowiska, w sytuacji gdy Sędzia Wiodący (R1), zmieni stronę lodowiska przejeżdżając za bramką. Jeżeli sytuacja tego wymaga (możliwie najlepszy kąt widzenia), sędzia (R2) może podjeżdżać bliżej linii niebieskiej.
- ✚ Sędzia (R1) decyduje, po której stronie lodowiska będzie się pozycjonował i ma prawo przejeżdżać za bramką w jedną stronę i z powrotem.
- ✚ Obowiązkiem Sędziego Podążającego (R2) w strefie neutralnej jest również dostosowanie swojej pozycji w stosunku do Sędziego Wiodącego (R1).
- ✚ Sędzia Wiodący (R1) nie może zmieniać strony lodowiska w sytuacji gdy Sędzia Podążający (R2), nie ma możliwości dokonania takiej zmiany. Co do zasady nie ma procedur określających zmiany stron lodowiska przez sędziów – podczas gry.
- ✚ W sytuacji gdy atakujący gracz porusza się w okolicach środka lodowiska, a gra nadal toczy się w strefie końcowej, Sędzia Podążający (R2) powinien pozycjonować się mniej więcej „na wysokości” tego zawodnika, podobnie jak tylny sędzia liniowy.
- ✚ Sędzia Wiodący (R1) powinien kontynuować proces pozycjonowania w strefie końcowej będąc zawsze przygotowanym do znalezienia się szybko i blisko bramki.

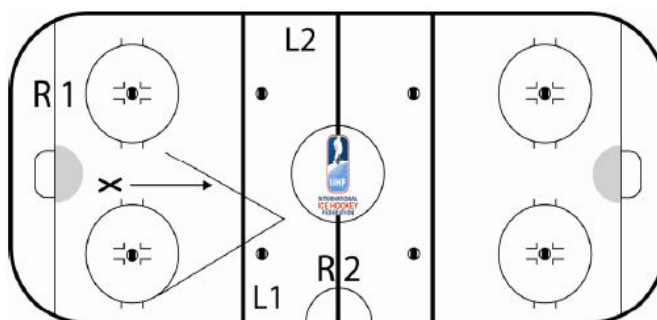
POZYCJONOWANIE SĘDZIÓW GŁÓWNYCH – GRA PRZENOSI SIĘ Z JEDNEJ STREFY DO INNEJ

- ✚ Jak tylko drużyna broniąca przejmie kontrolę nad krążkiem, Sędzia Podążający (R2) w strefie neutralnej musi być przygotowany do zmiany pozycji ze strefy neutralnej do strefy końcowej jadąc tyłem. Jadący tyłem sędzia powinien mieć grę przed sobą (twarzą do atakujących graczy) i jednocześnie uważać aby w żaden sposób nie zakłócić widoczności sędziego liniowego, pokrywającego linię niebieską.

- ✦ Ważnym jest aby Sędzia Podążający (R2) podczas tego przemieszczania zamieniający się w Sędziego Wiodącego (R1), znajdował się poza grą to znaczy nie był w równej linii z krążkiem, z zawodnikiem prowadzącym krążek lub też nie miał żadnego zawodnika za swoimi plecami.
- ✦ Sędzia Wiodący (R1) powinien przekroczyć linię niebieską jeszcze przed krążkiem, jednocześnie nie ograniczając widoczności Sędziemu Liniowemu.

Uwaga : W niektórych przypadkach głównie aby uniknąć zagrożenia (własne bezpieczeństwo lub kontakt z graczami), sędzia może podążać za grą od linii niebieskiej i nadal może mieć dobry kąt do obserwacji graczy i nadal może szybko przemieścić się w okolice bramki.

- ✦ Sędzia Wiodący (R1) w strefie końcowej, który staje się Sędzią Podążającym (R2), powinien podążać za grą, pozostać nieco z tyłu, trzymać w zasięgu wzroku ostatniego atakującego gracza, przez cały czas obserwować grę gdy ta przenosi się do strefy końcowej.(rysunek 9)



Rysunek 9

R1 = Sędzia Wiodący
R2 = Sędzia Podążający
L1 = Przedni Liniowy
L2 = Tylny Liniowy
x = krążek

—————→ = ruch krążka

- ✦ Nie zezwala się, aby Sędzia Podążający opuszczający strefę końcową, pozostawiał za swoimi plecami jakichkolwiek zawodników.

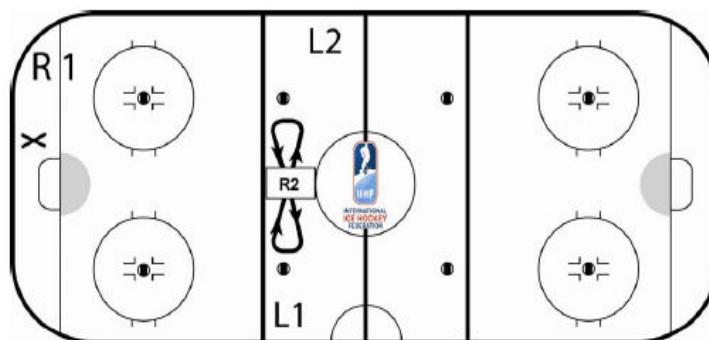
Uwaga: Jeżeli zdarzy się, że Sędzia Podążający (R2) zauważy, że Sędzia Wiodący (R1) napotkał problem próbując uniknąć kontaktu z krążkiem lub zawodnikami, w takiej sytuacji powinien zwrócić szczególną uwagę na zawodników wjeżdżających do strefy końcowej, prawdopodobnie powinien poruszać się nieco szybciej i zmniejszyć dystans aby osiągnąć lepszy kąt widzenia gry.

- ✦ Sędzia Podążający, który będzie zmieniał się w Sędziego Wiodącego powinien tak pozycjonować się na lodzie, aby znaleźć się po przeciwległej stronie lodowiska w stosunku do Sędziego znajdującego się w strefie

końcowej. Jednakże może on też poruszać się w okolicy środka tercji neutralnej i w ruchu być przygotowanym do zajęcia tej części lodowiska, z której będzie miał najlepszą widoczność i będzie przygotowany na dalsze zmiany kierunku, gdy tak podyktuje gra lub też gdy drużyna broniąca przejmie kontrolę nad krążkiem i znacznie opuszczać swoją strefę obrony.

Uwaga: Pozycjonowanie (Sędzia Wiodący) podczas wjeżdżania do tercji końcowej może ulec zmianie w zależności od kierunku akcji lub kierunku poruszania się krążka. Takie pozycjonowanie powinno zapewnić dobry standard decyzji karowych oraz możliwość przemieszczenia się na drugą stronę lodowiska, uwzględniając kierunek ruchu krążka.

- ✚ Sędzia Podążający (R2) w strefie neutralnej powinien poruszać się w okolicach środka tercji, relatywnie blisko linii niebieskiej i nigdy nie powinien pozostawać w bezruchu.(rysunek 10)



Rysunek 10

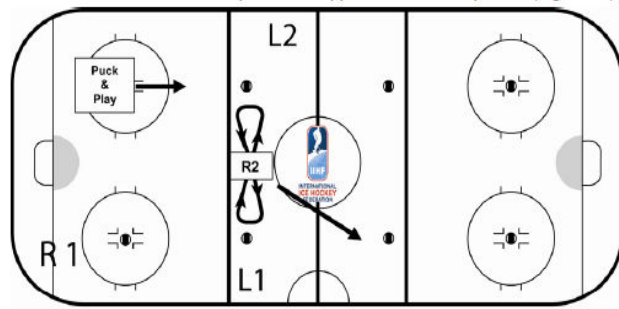
Uwaga : Środek tercji powinien być rozumiany jako przestrzeń pomiędzy punktami wznowień w strefie neutralnej, bliżej linii niebieskiej.

- ✚ Takie pozycjonowanie pozwoli Sędziemu Podążającemu w każdej chwili przemieścić się na dowolną stronę lodowiska i uniknąć kontaktu z graczami i krążkiem w momencie, gdy gra przenosi się w inne miejsca, przed nim. (Rysunek 11)

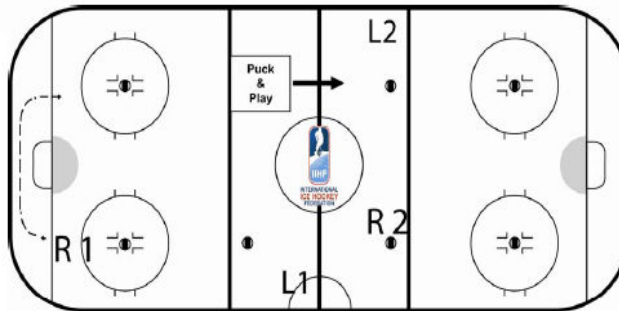
- ✚ Takie pozycjonowanie również pozwala sędziemu na pewną „elastyczność” podczas jego zmiany na Sędziego Wiodącego, podczas gdy odjeżdża od akcji – krążek/gra (Rysunek 11)

- ✚ Teraz już do obowiązków byłego Sędziego Wiodącego (który staje się Sędzią Podążającym) należy dostosowanie jego pozycji do pozycji (R2), tak aby być po przeciwnej stronie lodowiska.

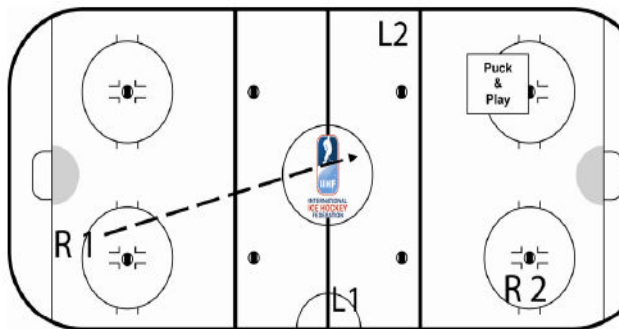
Może to nastąpić poprzez przejechanie na drugą stronę lodowiska za bramką (Rysunek 12) lub też poprzez osiągnięcie linii niebieskiej, przy jednoczesnej zmianie strony lodowiska (Rysunek 13).



Rysunek 11



Rysunek 12



Rysunek 13

- ✚ Jeśli nastąpi nie za silne wstrzelenie krążka do tercji końcowej, nie ma takiej potrzeby, aby sędzia szybko wjeżdżał głęboko w tercję. W przeciwnym razie mogłoby dojść do takiej sytuacji, że przy jakimkolwiek zdarzeniu w tercji neutralnej (np. kara), żaden z sędziów nie byłby w dogodnej sytuacji do podjęcia właściwej decyzji karowej.
- ✚ Jeżeli jeden z sędziów (Wiodący) został „zamknięty”/wpadł w pułapkę/przewrócił się i niemożliwym jest aby pokrył obszar akcji, w takim

przypadku jego obowiązki przejmuje Sędzia Podążający, zajmuje pozycję pierwotnego Sędziego Wiodącego, który dalej staje się Sędzią Podążającym.

- ✚ Sędzia znajdujący się w strefie neutralnej (R2) ma obowiązek kontrolować graczy zmieniających się podczas toczącej się gry. Jeżeli ten sędzia (R2) znajduje się po stronie ławek graczy, powinien cofnąć się i pozwolić zmieniającym się graczom wyjechać przed niego.

POZYCJONOWANIE SĘDZIÓW GŁÓWNYCH – UWOLNIENIE

- ✚ W sytuacji, gdy krążek został wystrzelony sprzed linii czerwonej i istnieje potencjalna szansa na uwolnienie, sędzia znajdujący się w strefie neutralnej, powinien przemieszczać się w kierunku strefy końcowej, jadąc tyłem, aż do momentu gdy Sędzia liniowy nie odgwiżdże uwolnienia.
- ✚ Bezpośrednio po uwolnieniu w przerwie w grze, Sędzia Wiodący ze strefy końcowej (jeśli nie ma problemów z zawodnikami), szybko udaje się do przeciwległej strefy końcowej i zajmuje swoją pozycję, po stronie zależnej od tego gdzie będzie przeprowadzone wznowienie gry.
- ✚ Sędziowie Liniowi, powinni wskazać, po której stronie lodowiska zostanie wznowiona gra.
- ✚ Sędzia Wiodący, który przemieszcza się do przeciwległej strefy końcowej, powinien jechać tyłem, tak, aby obserwować lodowisko i zawodników.
- ✚ To oznacza, że Sędzia Podążający od momentu wystrzelenia porusza się w kierunku tercjii neutralnej, a po przerwaniu gry, bierze odpowiedzialność za prawidłową procedurę wymiany graczy. Kontrolując wymianę graczy, sędzia może przemieścić się w kierunku środka lodowiska.
- ✚ Sędzia Podążający, który jest odpowiedzialny za prawidłową wymianę graczy, powinien zaczekać aż sędzia liniowy przywołający krążek przekroczy linię niebieską i wtedy zaczyna odliczać czas wymiany dla drużyny gości.
- ✚ Podczas gdy Sędzia liniowy jest już na punkcie wznowień, Sędzia Podążający powinien dać mu 3-4 sekundy aby ten skontrolował/skorygował pozycję graczy przy wznowieniu (również tych z jego plecami) i dopiero wtedy opuszcza ramię (dot. drużyny gospodarzy). To pozwala dać sędziemu liniowemu 5 sekund na przeprowadzenie poprawnej procedury wznowienia.
- ✚ Sędzia Podążający w strefie neutralnej powinien dostosować swoją ostateczną pozycję po zakończeniu procedury wymiany graczy.

3. POZYCJONOWANIE SĘDZIÓW GŁÓWNYCH PODCZAS ODGRYWANEGO HYMNU NARODOWEGO

- ✚ Sędziowie stoją w polu sędziowskim przed ławką sekretarza zawodów
- ✚ Sędziowie liniowi stoją na zewnątrz pola sędziowskiego po obu stronach sędziów głównych.

CZĘŚĆ II – NAKŁADANIE KAR, PROCEDURY I WYTYCZNE

1. SĘDZIOWIE – OBSZARY ODPOWIEDZIALNOŚCI

- ❖ Sędzia Podążający, podczas gry jest odpowiedzialny za „pokrycie” peryferyjnych obszarów lodowiska. Sędzia Wiodący przemieszcza się głęboko do strefy końcowej lodowiska, **jadąc tyłem**, i stosuje standardowe procedury pozycjonowania się w strefie końcowej.
- ❖ Sędzia Wiodący osiąga pozycję w strefie końcowej w takiej pozycji, jaką podyktowała gra i tak, aby pokryć „obszar akcji” (gdzie przede wszystkim znajdują się gracze i krążek). Tym samym Sędzia Podążający, pokrywa peryferyjne/pozostałe obszary lodowiska. (Rysunek 14.)

Obszar akcji



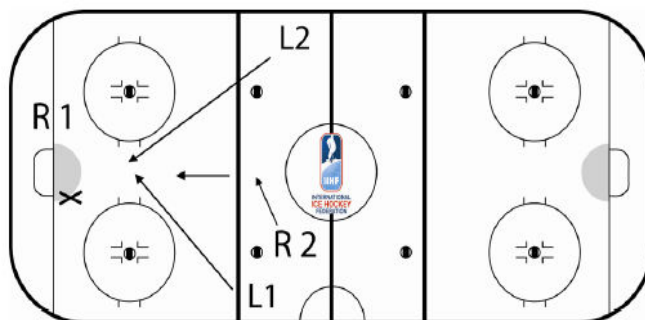
Rysunek 14

R1 – Sędzia Wiodący
R2 – Sędzia Podążający
L1 – Przedni Liniowy
L2 – Tylny Liniowy
X - Pozycja Krążka

Uwaga 1: obszar peryferyjny oraz inne obszary, powinny być pokryte przez R2.

Uwaga 2: Obszar akcji zmienia się od czasu do czasu, w zależności od pozycji krążka.

- ❖ Nie jest tak, że każdy sędzia ma wyznaczoną swoją strefę końcową/półówkę lodowiska. Podczas trwania całego meczu, sędziowie zmieniają strony.
- ❖ Jeżeli jeden z Sędziów zbyt długo przebywa w jednej strefie końcowej, istnieje możliwość, aby w przerwie w grze, sędziowie strony zmienili. Taka ewentualna możliwość zmiany, powinna być przedyskutowana przed rozpoczęciem meczu.
- ❖ **Również obowiązkiem Sędziego Podążającego jest zwracanie uwagi na zdarzenia w obszarze akcji, w strefie końcowej.**
- ❖ **Sędzia podążający (R2) w strefie neutralnej powinien mieć również na uwadze obszar, na którym koncentruje się Sędzia Wiodący (R1), w strefie końcowej.**
- ❖ Po przerwaniu gry, Sędzia Podążający przemieszcza się w obszar zawarty pomiędzy środkowym punktem wznowień i linią niebieską, w celu obserwacji i/lub wjechania w głąb strefy celem obserwacji (jeśli okaże się to konieczne) i asystuje przy podejmowaniu decyzji karowych. (Rysunek 15.)



Rysunek 15

R1 – Sędzia Wiodący
R2 – Sędzia Podążający
L1 – Przedni Liniowy
L2 – Tylny Liniowy
X - Pozycja Krążka

- ❖ W sytuacji gdy Sędzia Podążający (R2), nakłada karę na zawodników w strefie końcowej, i ze względu na to, że (R2) nie zauważył kto dotyka krążek – grę przerywa Sędzia Wiodący (R1), zaleca się aby również Sędzia Podążający (R2) zagwizdał gwizdkiem (aby skupić na nim uwagę) komunikując tym samym nałożenie kary.
- ❖ W sytuacji, gdy bramkarz zjeżdża z lodu i pozostawia przed swoją bramką kij, rękawicę lub jakikolwiek inny przedmiot, a jego drużyna bierze ciągły udział w grze, Podążający Sędzia (R2) przerywa grę i nakłada karę.

- ❖ Sędzia Podążający (R2) odpowiedzialny jest za kontrolę procesu, kiedy to bramkarz udaje się w kierunku ławek graczy.
- ❖ Podobnie, jeśli bramkarz przesuwa bramkę, ale zabiera kij ze sobą – Sędzia Podążający przerywa grę i nakłada karę.
- ❖ Za decyzje w sprawie przerywania bądź też nie przerywania gry, w sytuacji, gdy krążek uderza w kask/maskę bramkarza, głównie powinien być odpowiedzialny Sędzia Wiodący (R1) – w strefie końcowej.
- ❖ Obaj Sędziowie mogą przedyskutować sprawę przyznania asyst zawodnikom, po zdobytym голу. Również Sędziowie Liniowi mogą pomagać. Jednakże we wszystkich sytuacjach, dyskusja powinna być zwięzła i krótka.

2. DECYZJE SĘDZIEGO GŁÓWNEGO

- ❖ Podejmowane decyzje sędziowskie zależą od wielu rzeczy, takich jak :
 - Jego pozycjonowanie
 - To co się dzieje po jego obu stronach
 - Przebieg gry
 - Przypadki złamania przepisów
- ❖ Najistotniejszym jest, aby sędzia ufał swoim umiejętnościom w zakresie nakładania kar jak i również swoim instyktom. W przypadku 100% pewności, co do zaistniałego zdarzenia/złamania przepisów – decyzja musi być podjęta. Jednakże, jeśli sędzia nie ma 100% pewności, co do zaistniałego faulu i jednocześnie jest przekonany, że jego współpartner widział zdarzenie i je ocenił, w takim przypadku nie ma mowy o nałożeniu kary.

Uwaga 1 – „Podjęcie decyzji/nałożenie kary”: Jeżeli jeden z sędziów nie może podjąć decyzji na temat sytuacji, którą obserwował drugi sędzia, obaj sędziowie mają uprawnienia do podjęcia decyzji w tej sprawie. Odnosi się to do jakiegokolwiek akcji na całym lodowisku.

Uwaga 2 - „Podjęcie decyzji/nałożenie kary”: Obszary odpowiedzialności za decyzje mogą się ząbnić i czasami być sprzeczne – rywalizować ze sobą, na przykład : Jeden z sędziów mówi : „nie ma kary” natomiast drugi sędzia mówi : „jest kara”. Decyzje Sędziów nie mogą ze sobą rywalizować jak i sędziowie nie mogą ze sobą rywalizować na lodzie. Obaj sędziowie mają takie same uprawnienia do przerywania gry i nakładania kar, natychmiast po zaistniałym faulu.

Uwaga 3 - „Podjęcie decyzji/nałożenie kary: Po wznowieniu w strefie końcowej czasami może być bardziej efektywne lub łatwiejsze podjęcie decyzji karowej przez Sędziego Podążającego, głównie decyzji dotyczącej przewinień zawodników jadących

w jego kierunku (ku linii niebieskiej). Tacy zawodnicy mogą być ale też nie muszą w obszarze akcji.

Uwaga 4 - Podjęcie decyzji/nałożenie kary: Oczywistym i dopuszczalnym jest to, że obaj sędziowie mogą mieć w tym samym momencie podniesione ręce i to bez względu na to czy sygnalizują tę samą czy też różne kary.

- ❖ System będzie funkcjonował poprawnie, o ile osiągnie się przewagi wynikające z pracy zespołowej.
- ❖ Nie zezwala się żadnemu z sędziów na jakiegokolwiek negatywne komentowanie decyzji podjętych bądź też nie podjętych przez Kolegę. Nie zezwala się także na jakiegokolwiek stosowanie „języka ciała” sugerującego dezaprobatę i brak poparcia dla decyzji kolegi. Tak samo, nie wolno winić kolegi za to, że podjął jakąkolwiek decyzję, czy też jej nie podjął w ogóle.
- ❖ W sytuacjach, gdy jeden z sędziów nałożył karę, tymczasem zawodnicy/trenerzy, pytają o /kwestionują zasadność kary (do drugiego sędziego), w tym przypadku najlepszą odpowiedzią jest: „On miał lepszy kąt widzenia aniżeli ja..”, sędzia, gdy pytany, powinien wzmacniać decyzję kolegi poprzez stwierdzenia: „dobra decyzja” lub „w pełni się zgadzam z jego decyzją..”
- ❖ Ostatecznie na lodzie jest 2 sędziów głównych i jeszcze włączając sędziów liniowych, zawsze będzie dobry kąt widzenia na konkretną sytuację.
- ❖ Jeżeli zachodzi taka potrzeba, że cała czwórka sędziowska musi uczestniczyć w krótkiej naradzie w polu sędziowskim, takie narady powinny trwać możliwie krótko, a ich ilość powinna być zredukowana do niezbędnego minimum.

3. NAKŁADANIE KAR

- ❖ Zarówno Sędzia Wiodący jak i Podążający, mogą nakładać kary w **dowolnym** momencie meczu i w **jakiegokolwiek** strefie lodowiska, w zależności od ich pozycji na lodzie i kto miał najlepszy kąt widzenia gry.
- ❖ Sędziowie oraz ich decyzje nie mogą być przedmiotem współzawodnictwa na lodzie.
- ❖ Dopuszcza się, aby obaj sędziowie mieli podniesione ręce do góry dla tych samych kar lub różnych kar, na tych samych zawodników lub różnych zawodników. Jeżeli będą nałożone dwie kary na różnych zawodników, obaj sędziowie muszą oznajmić karę (zaszygnalizować), poprzez wskazanie ręką zawodnika ukaranego.
- ❖ Podczas gdy obaj sędziowie mają podniesione ręce, sygnalizując kary bez względu na to czy na tego samego gracza czy też różne kary (te same lub różne drużyny), muszą to przejrzysto komunikować dla pewności, że właściwe decyzje zostaną podjęte. W takich przypadkach sędzia w danej strefie (tam gdzie nastąpiło przewinienie), sygnalizuje jako pierwszy, po czym swoim sygnałem potwierdza to

drugi sędzia, – jeśli konieczne. Założeniem tej procedury jest to, aby nakładano kary, te, które faktycznie zaistniały. Istotnym jest, aby obaj Sędziowie dokładnie wiedzieli, na kogo i za co nakładają kary, po to, aby w przerwie w grze, możliwie krótko skonsultować i wyjaśnić sobie czy kary były sygnalizowane na tego samego gracza bądź różnych graczy.

- ❖ W sytuacjach, gdy nakłada się dwie kary, Sędzia Wiodący jako pierwszy sygnalizuje swoją karę, po czym czyni to Sędzia Podążający.
- ❖ W przypadku, gdy nakłada się kilka kar, sędziowie powinni je skonsultować celem uzgodnienia czy kary będą nałożone prawidłowo. Każdy z sędziów może przekazać informacje o karach do sędziów kar.
- ❖ Sędzia, który sygnalizował karę – raportuje do sekretarza zawodów.
- ❖ W przypadku, gdy obaj sędziowie sygnalizują karę w tym samym momencie i gdy gra zostaje przerwana w tercji neutralnej – sędzia znajdujący się w strefie neutralnej, raportuje karę do sekretarza zawodów.
- ❖ W przypadku, gdy obaj sędziowie sygnalizują karę w tym samym momencie i gdy gra zostaje przerwana w tercji końcowej – sędzia znajdujący się w strefie końcowej, raportuje karę do sekretarza zawodów.
- ❖ W przypadku, gdy obaj sędziowie sygnalizują karę, ale na różnych zawodników, każdy z sędziów osobno raportuje swoją karę do sekretarza zawodów i powraca do strefy, w której się znajdował w momencie przerwania gry.

Uwaga 1: Sędziowie powinni obserwować grę, a nie siebie nawzajem. Sędziowie powinni nakładać kary te, które widzą i mają uprawnienia do podejmowania decyzji w zakresie stosowania przepisów, gdziekolwiek na lodowisku.

Uwaga 2: Wszystkie starania powinny dążyć do tego, aby ograniczyć/zminimalizować liczbę wspólnych narad sędziów gdziekolwiek na lodzie lub w polu sędziowskim. Tylko, kiedy sytuacja naprawdę tego wymaga, cała czwórka sędziowska może naradzać się w polu sędziowskim.

- ❖ W przypadku nakładanych kar większych lub wielu kar, zaleca się krótką konsultację sędziów, po czym sędzia Wiodący raportuje karę do sekretarza zawodów.
- ❖ W sytuacji, gdy nakłada się więcej kar, ważnym jest, aby każdą z kar sygnalizować osobno, zgodnie z procedurą nakładania kar. W celu uniknięcia jakichkolwiek nieporozumień ważnym jest, aby sygnalizacja była poprawna.
- ❖ Należy dołożyć wszelkich starań, aby w sytuacji, gdy obaj sędziowie mają podniesione ręce (kara na tego samego zawodnika), tylko jeden sędzia przeprowadził dalszą sygnalizację kary za faul. Jednakże, gdy kary są sygnalizowane na różnych zawodników, każdy z sędziów musi przeprowadzić swoją sygnalizację osobno.

- ❖ Jeżeli jeden z sędziów podnosi rękę jako pierwszy, po czym kolejny sędzia również podnosi rękę, obaj muszą trzymać ręce w górze aż do momentu przerwania gry.
- ❖ Konieczność nałożenia kar zanim gra została zatrzymana, – jeżeli Sędzia główny lub liniowy musi nałożyć karę, zanim gra została zatrzymana, jest on ograniczony tylko i wyłącznie przez te działania, które są dozwolone w procedurach określonych przepisami.
- ❖ Zarówno sędziowie główni jak i liniowi mają prawo i obowiązek nakładania kar zgodnie z Przepisami Gry w Hokeja na Lodzie.
- ❖ Aby zachować dobrą współpracę pomiędzy sędziami głównymi. należy unikać sygnalizacji „washout” w sytuacjach, które nie będą klasyfikowane jako karowe. **Sędziowie nie mogą używać sygnału „washout”, gdy chcą zakomunikować „nie ma kary”.**
- ❖ Sędziowie powinni być bardzo ostrożni w momentach, gdy/gdzie upominają graczy i jednocześnie nie nakładają kar. Sędziowie mogą nadal używać swojego głosu aby werbalnie zaznaczyć swoją obecność bądź też komunikować się z graczami i używać słów typu : „, to ostatni raz, kolejna będzie kara”, „jeszcze teraz nie ma kary” ale muszą być bardzo ostrożni w tym aspekcie, szczególnie gdy gra się toczy.
- ❖ Generalnie rekomenduje się, aby sędziowie nie używali żadnej sygnalizacji również werbalnej w sytuacjach, gdy nie będzie nałożona kara. Kary za słowną obrazę zarówno na zawodników z lodu jak i z ławek, mogą być nakładane przez dowolnego sędziego, pod warunkiem, że znajdował się w takiej strefie, która potwierdza trafność oceny sytuacji sędziego.
- ❖ Takie zdarzenia, sędziowie liniowi raportują do głównych, bez podnoszenia ręki.

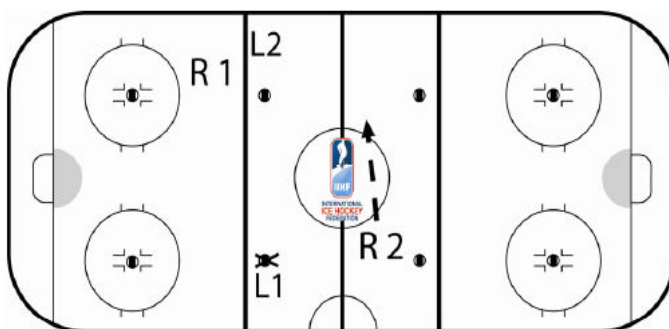
4. POZYCJONOWANIE SĘDZIEGO GŁÓWNEGO BEZPOŚREDNIO PO NAŁOŻENIU KARY.

- ❖ Gdy sędzia przebywający w strefie neutralnej nakłada karę na zawodnika ze strefy końcowej, jego obowiązkiem jest zaraportować karę, po czym zająć pozycję sędziego w strefie końcowej. Tym samym sędzia ze strefy końcowej przemieszcza się do strefy neutralnej i bierze odpowiedzialność za kontrolę wymiany linii graczy.
- ❖ Gdy sędzia przebywający w strefie końcowej, nakłada karę w strefie końcowej, jego obowiązkiem jest zaraportować karę i powrócić do strefy końcowej. Tym samym sędzia ze strefy neutralnej, pozostaje w niej i kontroluje wymianę linii graczy.

CZĘŚĆ III – RÓŻNE PROCEDURY I WYTYCZNE

1. TECHNIKI SYGNALIZACJI – PROCEDURA WYMIANY GRACZY PODCZAS PRZERWY W GRZE

- ❖ Podczas wznowień w strefach końcowych, obowiązkiem Sędziego Podążającego jest sygnalizowanie procedury wymiany graczy – bez względu na to, z której strony lodowiska się znajduje.
- ❖ Gdy Sędzia sygnalizuje wymianę graczy, powinien nieco odjechać od band, w ten sposób, aby mieć lepszy kontakt wzrokowy z trenerami, w szczególności, gdy znajduje się po stronie ławek graczy.
- ❖ Wznowienie gry w strefie neutralnej, Sędzia Podążający (R2), który może ale nie musi być po stronie ławek graczy, powinien kontrolować zmiany. Sędzia powinien być widoczny i przemieszczać się w kierunku środka lodowiska tak, aby być widzialnym przez trenerów. Zmiany powinny być przeprowadzane zgodnie z Przepisami Gry w Hokeja na Lodzie (przepis 412). Powyższe stosuje się to również podczas przerw reklamowych. (Rysunek 16.)



Rysunek 16

- R1 – Sędzia Wiodący
- R2 – Sędzia Podążający – przemieszcza się celem kontroli zmian
- L1 – Przedni Liniowy – przeprowadzający wznowienie
- L2 – Tylny Liniowy

- ❖ Sędzia w strefie neutralnej we wszystkich sytuacjach odpowiedzialny jest za kontrolę wymiany linii graczy.

2. OBOWIĄZKI SĘDZIEGO GŁÓWNEGO PODCZAS PRZEGLĄDU VIDEO

- ❖ Gdy jeden z sędziów zarządził przegląd video, ten sędzia powinien wdzwonić się do Sędziego Bramkowego Video (SBV) i przedyskutować z nim zaistniałą sytuację. Jednakże również sędziowie między sobą mogą również powyższą sytuację omówić.
- ❖ W czasie, gdy jeden z sędziów rozmawia z SBV, jego współpartner powinien obserwować zawodników i upewnić się, że żaden z nich nie przeszkadza/zakłóca tej rozmowy. Sędzia ma prawo zejść z lodu, na ławkę sekretarza zawodów i użyć telefonu do kontaktu z SBV. Po odbyciu rozmowy z SBV, sędzia musi udać się na lód i oznajmić oraz zasygnalizować swoją ostateczną decyzję.
- ❖ Sędzia, który nie bierze udziału w dyskusji z SBV nie może w żaden sposób komentować do graczy, sytuacji, która jest przedmiotem przeglądu. Sędzia może tylko i wyłącznie zakomunikować, jakie sytuacje zgodnie z przepisami, mogą być przeglądane przez sędziego.
- ❖ W sytuacji, gdy przegląd video jest zarządzony przez SBV, Sędzia znajdujący się w strefie, w której zaistniało zdarzenie, będzie tą osobą, która będzie się kontaktować z SBV oraz oznajmi i zasygnalizuje ostateczną decyzję.
- ❖ Jeżeli miałyby nastąpić przeglądy video, sędziowie powinni krótko przedyskutować zaistniałą sytuację, zanim zadzwonią do SBV. Takie działanie ma na celu zaoszczędzenie czasu w przypadku gdyby odpowiedź SBV byłaby nierozstrzygująca.
- ❖ W sytuacji, gdy SBV daje odpowiedź (na zapytanie sędziego o przegląd video), i ta odpowiedź w opinii sędziego jest nierozstrzygująca, wtedy obaj sędziowie główni ewentualnie konsultując z Liniowymi, muszą zdarzenie przedyskutować i podjąć ostateczną decyzję.
- ❖ W sytuacji gdy zawodnik prosi sędziego o przegląd video, odpowiedź każdego z sędziów lub obu jednocześnie, powinna brzmieć następująco: *„drużyna nie może żądać przeglądu video”*

3. OBOWIĄZKI SĘDZIÓW PODCZAS DOGRYWKI

Kiedy będzie rozgrywana dogrywka, każdy z sędziów stosuje tę samą procedurę pozycjonowania jak w przypadku rozpoczęcia każdej regularnej tercji.

4. OBOWIĄZKI SĘDZIÓW PODCZAS WYKONYWANIA RZUTÓW KARNYCH

- ❖ Zgodnie z procedurą, jeden z sędziów może sprawdzić pole bramkowe, tej strefy, w której będą się odbywać rzuty karne. Sędzia może również poinstruować ekipę porządkową lodowiska, w jaki sposób powinien być czyszczony lód.
- ❖ Ten sam sędzia może być osobą, która wyjaśni sytuację trenerom drużyn.
- ❖ Drugi sędzia w tym czasie, wzywa do siebie kapitanów Drużyn, przeprowadza losowanie monetą i wskazuje, która z drużyn będzie wykonywać rzuty karne jako pierwsza.
- ❖ Jeden z sędziów głównych oraz jeden liniowy, zajmują takie same pozycje przy bramce jak w systemie 3 Sędziów.
- ❖ Drugi sędzia główny w strefie neutralnej, powinien poinstruować graczy wykonujących rzuty karne jak i również sprawdzić, czy kolejność graczy oraz kolejność drużyn wykonujących rzuty karne, jest poprawna. Ten sam sędzia czeka na sygnał gwizdka od sędziego znajdującego się w strefie końcowej, przy bramce.
- ❖ Sędzia znajdujący się przy linii bramkowej, instruuje bramkarza, odpowiednim momencie gwizdże, a po wykonanym rzucie karnym, sygnalizuje zdobycie bądź niezdobycie bramki – po każdym strzale.
- ❖ W momencie, gdy zawodnik rusza do wykonania rzutu karnego, sędzia w strefie neutralnej, również zaczyna jechać, przekraczając środek lodowiska i wjeżdżając 2-3 metry poza linię niebieską. Ten poruszający się sędzia powinien jechać za zawodnikiem, tak, aby mieć dobrą widoczność od tyłu na tego zawodnika oraz bramkarza.

5. RAPORTOWANIE DO ŁAWEK

- ❖ Jeśli sędzia podjął decyzję o podjechaniu do ławek graczy (trenerów), rekomenduje się, aby osobą, która wyjaśnia, był ten sędzia, który podjął ostatnią decyzję.
- ❖ Jednakże obaj sędziowie mają prawo podjeżdżać do ławek graczy, celem wyjaśnień.
- ❖ Jeżeli pojawił się jakikolwiek problem u jednego z sędziów, z którąkolwiek z drużyn, może zajść taka potrzeba, że drugi sędzia weźmie na siebie ciężar dyskusji i wyjaśnień. Taka procedura może mieć również swoje odzwierciedlenie w ustawieniu sędziów. Sędzia, który pierwotnie nie był włączony w konflikt, powinien stać relatywnie bliżej drużyn.

6. PISANIE RAPORTU POMECZOWEGO

- ❖ Jeżeli podczas przebiegu meczu zaszło jakiegokolwiek zdarzenie/nałożone kary, które wymagają sporządzenia raportu pomeczowego do odpowiednich władz – obaj sędziowie taki raport wspólnie powinni napisać.
- ❖ Jeśli sytuacja wymaga napisania raportu na temat konkretnego zdarzenia, cała czwórka sędziowska powinna taki raport podpisać. Jednakże, jeżeli jeden z sędziów głównych ma odmienne zdanie na temat opisywanej sytuacji – w takim przypadku, ten sędzia musi przygotować odrębny raport.
- ❖ Zgodnie z procedurami, Sędziowie Liniowi, mogą być również poproszeni o przygotowanie swoich raportów.
- ❖ Obaj sędziowie główni są odpowiedzialni za to, że ich raport zostanie dostarczony do właściwych władz.
- ❖ Jednocześnie, sędziowie mogą być również poproszeni do uczestnictwa w spotkaniu, podczas którego właściwe władze rozpatrują opisywany wcześniej incydent.

7. PROCEDURY POSTĘPOWANIA PODCZAS ZAMIESZANIA I ZWADY

- ❖ W czasie jakiegokolwiek zwady pomiędzy zawodnikami, sędzia przyjmuje rolę obserwatora. Sędziowie liniowi postępują tak jak się postępuje w takich przypadkach i według swojego uznania mogą próbować (o ile jest to możliwe), przerwać zwadę.
- ❖ Za nakładanie kar, odpowiedzialny jest sędzia, w strefie, w której zajście ma miejsce. Jeśli zachodzi taka potrzeba, drugi sędzia może również asystować. Zawsze dyskusja pomiędzy sędziami powinna być krótka i zwięzła.
- ❖ Podczas zwady w strefie końcowej, Sędzia Podążający, powinien znajdować się w okolicach linii niebieskiej, w ten sposób, aby obserwować również ławki graczy i móc wskazać zawodników wchodzących na лёd. Nie rekomenduje się, aby Sędzia Podążający wjeżdżał głęboko do strefy końcowej.
- ❖ W przypadku zwady w strefie końcowej, kiedy włączona jest większa liczba zawodników, Sędzia Podążający stosuje takie same procedury jak powyżej i dodatkowo przemieszcza się troszkę bliżej zwady, tak by w przypadku zapytania ze strony Sędziego Wiodącego, móc wyrazić swoją opinię na temat zwady. **Przemieszczać się**, znaczy nieznacznie przekroczyć linię niebieską, ale w żadnym wypadku nie włączać się do zwady.

- ❖ Kiedy jest zamieszanie lub „ostra” sytuacja w strefie końcowej i tym samym istnieje prawdopodobieństwo, że zostanie nałożona kara na bramkarza, Sędzia Podążający (R2), powinien:
 - ❖ Odnotować i zapamiętać numery graczy znajdujących się na lodzie
 - ❖ Nie dopuścić, aby gracze z ławek wychodzili na lód
- ❖ Podczas zamieszania podbramkowego, przerwie w grze, Sędzia Podążający (R2), może przemieścić się w kierunku zewnętrznych krawędzi kół wznowień, jednocześnie obserwując graczy przekraczających te punkty.

Poniżej krótkie podsumowanie procedur postępowania podczas zwady:

Sędziowie Główni

- 1 – Odpowiedzialny jest Sędzia Wiodący
- 2 – Sędzia Podążający kontroluje graczy niewłączonych/poza zwadą czy bójką
- 3 – Po zwadzie może nastąpić krótka wymiana zdań, tak, aby sędziowie upewnili się, że zostaną nałożone prawidłowe kary.
- 4 – Sędzia Wiodący anonsuje i sygnalizuje nałożone kary
- 5 – Obowiązkiem Sędziego Wiodącego jest również poinformowanie kapitanów drużyn o nałożonych karach
- 6 – W tym samym czasie, Sędzia Podążający kontroluje pozostałych graczy
- 7 – Obaj sędziowie muszą wiedzieć, jakie kary zostaną nałożone
- 8 – Ostatecznie weryfikują, gdzie nastąpi następne wznowienie gry

Sędziowie Liniowi

- 1 – Standardowa procedura podczas sprzeczki
- 2 – Eskortują graczy na ławki kar lub podczas opuszczania lodowiska
- 3 – Podczas krótkiej konsultacji Sędziów Głównych – kontrola graczy
- 4 – Zapytani przez sędziego głównego – wyrażają swoją opinię nt. zdarzenia

Różne

1 – Podstawowym celem do osiągnięcia dla powyższego, jest upewnienie się, że właściwe kary zostaną nałożone.

8. INNE PROCEDURY

- ❖ Obaj sędziowie główni mają uprawnienia do podejmowania takich decyzji jak „podanie ręką”, „zagranie krążka wysoko uniesionym kijem”, „krążek poza lodowiskiem” itd. sędziowie liniowi mogą wspomagać w takich sytuacjach, gdy sędzia główny nie zaobserwował zdarzenia, ale zgodnie z przepisami gry.
- ❖ Sędziowie główni muszą otrzymać szansę na podjęcie decyzji jako pierwsi i dopiero, gdy danego zdarzenia nie zaobserwują, sędziowie liniowi mogą podjąć właściwą decyzję. Sędziowie mają teraz takie same uprawnienia, jakie mieli uprzednio.
- ❖ Gdy zawodnik ma kontakt z krążkiem wysoko uniesionym kijem i gdy sędzia główny podjął jako pierwszy właściwą dla tego zdarzenia sygnalizację:
 - czekaj i patrz, co się dzieje
 - ta sama drużyna przejmuje krążek – zatrzymaj grę
 - przeciwna drużyna przejmuje krążek – zastosuj sygnalizację „washout”Ten sam sędzia, który pierwotnie sygnalizował (R1/R2), musi zakończyć procedurę – zatrzymać grę lub zastosować „washout” sygnał.
- ❖ Jeżeli sytuacją NIE jest zagranie wysoko uniesionym kijem, NIE stosuje się sygnalizacji „washout”
- ❖ Jeśli zachodzi taka potrzeba, Sędzia Podążający może przyspieszyć jedną bądź obie drużyny do szybszego ustawienia linii graczy/wznowienia gry.
- ❖ Jeżeli obaj sędziowie udają się do ławek graczy, powinni upewnić się, że przekażą takie same instrukcje
- ❖ W przypadku, gdy jeden z sędziów liniowych nie może podjąć decyzji na linii niebieskiej, w pierwszej kolejności, sędzia główny sprawdza, czy kolejny Liniowy taką decyzję może podjąć – jeżeli nie, wówczas sędzia główny przerywa grę.
- ❖ Sędziowie nie powinni tylko i wyłącznie koncentrować się na własnych obowiązkach, zależnych od miejsca akcji.

- ❖ Ze względu na przebieg gry, okazjonalnie może zdarzać się, że sędziowie główni znajdą się po tej samej stronie lodowiska. Jednakże przy pierwszej nadarżającej się okazji, powinni się dostosować, aby zajmować naprzeciwległe pozycje.

9. KONTUZJOWANY SĘDZIA GŁÓWNY LUB LINIOWY – PROCEDURA POSTĘPOWANIA

SĘDZIA GŁÓWNY KONTUZJOWANY

- ❖ W przypadku, gdy jeden z sędziów głównych jest niezdolny do kontynuowania pracy, sędziowie dalej kontynuują mecz, stosując System 3 Sędziów

SĘDZIA LINIOWY KONTUZJOWANY

- ❖ W przypadku, gdy jeden z sędziów liniowych jest niezdolny do dalszej pracy, postępuje się według poniższych wskazówek:

PROCEDURA WZNOWIEŃ

- ❖ Sędzia liniowy przeprowadza wszystkie wznowienia, z wyłączeniem wznowień na środku lodowiska
- ❖ Podczas wznowień w strefie końcowej, R2 kontroluje bliższą linię niebieską, a z do momentu, gdy sędzia liniowy powróci na tę linię lub na dalszą linię niebieską w sytuacji nagłego przemieszczenia gry.
- ❖ W strefach neutralnych, sędzia główny stojący bliżej linii niebieskiej, pokrywa tę linię, aż do momentu, gdy na tę linię nie powróci sędzia liniowy.

SPALONE

- ❖ Jeżeli sędzia liniowy nie jest w stanie pokryć na czas linii niebieskiej, w takim przypadku najbliższy sędzia główny pokrywa linię i przerywa grę, jeśli to konieczne.
- ❖ W sytuacji odłożonego spalonego, sędzia główny werbalnie informuje o zaistniałym spalonym. sędziemu głównemu nie wolno podnosić ręki celem sygnalizacji odłożonego spalonego. Jeżeli sytuacja odłożonego spalonego nadal będzie w mocy, nadjeżdżający sędzia liniowy podnosi rękę i kontroluje linię.

UWOLNIENIA

- ❖ Sędzia liniowy kontroluje wszystkie uwolnienia

1. KARY, KTÓRE MOGĄ BYĆ NAKŁADANE PRZEZ SĘDZIÓW LINIOWYCH

- ❖ Nie ma żadnych zmian w standardach postępowania dla sytuacji gdzie sędzia liniowy ma prawo nałożyć karę.
- ❖ Sędziowie liniowi mają te same uprawnienia, które wyszczególniono w Przepisach Gry w Hokeja na Lodzie.

2. POZYCJONOWANIE SĘDZIÓW LINIOWYCH PODCZAS WZNOWIEŃ NA ŚRODKU LODOWISKA

- ❖ Pozycjonowanie sędziów liniowych pozostaje bez zmian i następuje w ten sam sposób jak dotychczas w Systemie 3 Sędziów.

UWAGA Wytyczne dotyczące pozycjonowania muszą być traktowane jako podpowiedzi. Takie podejście pozwala na pewną elastyczność umożliwiającą takie pozycjonowanie, które nie będzie szkodziło przebiegowi meczu.

3. SĘDZIA LINIOWY ZASTĘPUJE SĘDZIEGO GŁÓWNEGO „W PUŁAPCE”

- ❖ Po to, aby zapewnić pełną obserwację akcji, szczególnie w okolicach bramki, Sędzia liniowy ma takie same uprawnienia do „pokrycia” okolic bramki, szczególnie w przypadku, gdy sędzia główny „wpadł w pułapkę” (został zablokowany, przewrócił się, został z tyłu) i tym samym nie może zająć swojej normalnej pozycji w okolicach linii bramkowej.
- ❖ W sytuacji dogodnej sytuacji do zdobycia gola, w okolicach bramki zawsze musi się znajdować jeden sędzia.

Jeżeli Sędzia Wiodący stracił swoją pozycję (upadł), obowiązkiem sędziego liniowego jest sprawdzić, czy Sędzia Podążający może zastąpić Sędziego Wiodącego, – jeśli tak – pozwolić mu na wjechanie głęboko do strefy końcowej.

Jeżeli również Sędzia Podążający nie jest w stanie zastąpić kolegi, wówczas sędzia liniowy po sprawdzeniu i stwierdzeniu tego faktu, wjeżdża głęboko do strefy końcowej, – jeśli zachodzi taka potrzeba.

INDEX ALFABETYCZNY

Temat	Numer przepisu
Aktualny czas	420, 500
Asysta	472
Atak ciałem (kobiety)	601
Atak kijem trzymanym oburącz	503, 525
Atak kolaniem	503, 536
Atak łokciem	503, 526
Atak z tyłu	503, 523
Bandy	102
Bójka na pięści	528
Bramka (gol)	470, 471, 472
Bramka (siatka)	130
Czas dla drużyny	415, 422, 592, Zał. 3
Czas trwania meczu	420
Dodatkowe kroki dyscyplinarne	510
Dogrywka	421, 554b, 573
Dopasowanie sprzętu	554d
Drużyna gospodarzy	240, 412
Drużyna gości	412, Zał. 3
Drzwiczki	104
Dwie minuty do końca meczu	554b, 573, Zał. 3, A4.25
Głowa (uderzenie w głowę)	540
Gra w osłabieniu	460, 502, 514, 554a
Gra w pełnym składzie	512, Zał. 3
gracze na lodzie	400
Infekcje (zapobieganie)	418, 471
Jedna minuta do końca I i II tercji	Zał. 2 i 3
Junior	227, 650, 651
Kapitan	201, 566, 567, 572
Kara meczu	507
Kara meczu za niesportowe zachowanie	505
Kara mniejsza	501
Kara mniejsza techniczna	502
Kara odłożona	513
Kara większa	503
Kara za niesportowe zachowanie	504
Kary	500
Kary nakładane na bramkarza	509, 511, 554c, 558, 560, 569, 590 do 594
Kary równoczesne	512
Kask	223, 234
Kierownik	200, 201, 401, 500, 567
Kij (bramkarz)	232

Kij (gracz)	222
Kij (złamany)	556
Kłótnia, Zwada	564, 593
Kłucie końcem kija	503, 538
Kobiety	600
Koło	114, 115, 117, 440
Komunikaty	Zał. 3
Kontuzjowany gracz/bramkarz	416, 417, 554e
Kopnięcie gracza	535
Kopnięcie krążka	491
Koszulki hokejowe	240
Krążek	250, 330b, 450, 460, 480 do 484, 490, 491, 492
Krążek poza lodowiskiem, nie do zagrania	480, 481, 482, 554c
Krążek poza siatką bramkową	481, 594
Krążek w ruchu	554a
Krew	418, 571
Linia (bramkowa)	111, 460, 558
Linia (niebieska)	112, 450, 451, 533, 539, 570
Linia (środkowa)	113, 460, 591
Linia bramkowa	111, 460, 558
Linia niebieska	112, 450, 451, 533, 539, 570
Linia środkowa	113, 460, 591
Lodowisko	100, 101
Łapaczka	233b
Ławka (graczy)	140, 562, 564, 592
Ławka (kar)	141, 562, 563, 564
Ławka graczy	140, 562, 564, 592
Ławka kar	141, 562, 563, 564
Łopatka kija	222, 232, 234
Łyżwy	221, 231, 450, 451
Maski na twarz (pełne)	234, 531, 600, 650
Miejsca (wznowienia gry)	114 do 117, 440
Miejsca wznowień	114 do 117, 440
Muzyka	172, Zał. 2
Nadmierna ostrość w grze	527
Nagła śmierć	421
Natarcie	522
Niesportowe zachowanie	552, 553
Obraza Sędziego	550, 551
Nurkowanie, Diving	576, 550a
Ochraniacz nazębny	227
Ochrona gardła i szyi	226, 651
Ochrona nóg (bramkarz)	210, 235
Odbijaczka	233a
Odliczanie czasu	152, Zał. 2

Odłożony spalony	451
Odmowa rozpoczęcia gry	200,566, 567
Odmowa rozpoczęcia meczu	566, 567
Opóźnianie gry	554
Opuszczanie ławki graczy	562, 563, 564, 565
Opuszczanie ławki kar	562, 563, 534
Oficjele (drużyna)	551, 553, 565
Oficjele drużyny	551, 565
Ostatnie dwie minuty meczu	554b, 573, Zał. 3, A4.25
Ostrość	528
Oświetlenie lodowiska	170
Oznajmianie kar	514
Pasek pod brodę	223
Pełna maska na twarz	234, 531, 600, 650
Play-off	421
Plucie	550, 551
Podcięcie	524
Pole (bramkowe)	119, 460, 470, 534, 557, 558
Pole (sędziowskie)	118, 550
Pole sędziowskie	118, 550
Pomiar sprzętu	260, 555
Posiadanie krążka	431, 533, 539
Posiadanie krążka	533, 534
Półpleksa	224, 555
Przerwa	420
Przesunięcie bramki	471, 554b
Przeszkadzanie	534
Przeszkadzanie przez Widzów	493
Przetaczanie (rolowanie) przeciwnika	520
Punkt (asysta)	472
Reklamy	Zał. 1
Ręka	490, 559, 560
Rękawice (bramkarz)	233
Rękawice (gracz)	225, 528, 555
Rozgrzewka	172, 402, 415, 417, Zał. 2
Rozpoczęcie meczu i tercji	402, 566, 567
Rzucanie kija	568 do 570
Rzucenie na bandę	503, 520
Rzucanie różnych przedmiotów	568 do 570
Rzut karny	508, 509
Rzut karny (rozstrzygający mecz)	430
Sekretarz zawodów	143, 300, 322, Zał. 4.21 do 4.23
Sędzia bramkowy	142, 321
Sędzia czasu	300, 323, A4
Sędzia główny	300, 311, 312, Zał. 4
Sędzia kar	300, 325, A4.26, 562

Sędzia video	330
Sędzia/liniowy niezdolny do pełnienia obowiązków	Zał. 4.1, 4.2
Sędziowie (na lodzie)	310, Zał. 4.1 do 4.11
Sędziowie (poza lodem)	320, Zał. 4.20 do 4.26
Sędziowie liniowi	300, 311, 313, A4.7
Siatka (siatka bramkowa)	130, 481, 594
Siatka (strefa końcowa)	106
Skład drużyny	200
Spalony	442, 450, 451
Spiker zawodów	300, 324, Zał. 4.25
Spowodowanie upadku przeciwnika	539
Sprzęt (bramkarz)	230
Sprzęt (gracze)	220
Sprzęt (nielegalny lub niebezpieczny)	555
Sprzęt (pomiar)	260, 555
Sprzęt (Sędziowie)	311
Strefa ataku	112, 490, 569
Strefa neutralna	112, 116, 140, 440, 490, 569
Strefa obrony	112, 440, 490, 533, 569, 570
Sygnalizacja Sędziów głównych/liniowych	Zał. 5
Sygnal „nie było” bramki, uwolnienia itd.	492, 514
Syrena	151
System dwóch Sędziów	300, A4.8
System Sędziowie główni/liniowi	A 4.3 do 4.7
Sytuacja sam na sam z bramkarzem	533, 539, 570
Szatnie (Sędziowie)	161
Szatnie (zawodnicy)	160
Szyba (ochronna)	105
Światła (czerwone i zielone)	153
Tablica wyników	152
Taśma odbojowa	103, notatka do przep. 110
Tercja	420, 421
Trener	200, 201, 500, 550a, 567
Trzymanie kija	532
Trzymanie przeciwnika	531
Ubiory	200, 210, 240
Uderzanie (podbijanie) kija	537
Uderzanie kijem	503, 537
Uderzanie rękojeścią kija	503, 521
Uderzenie głową	529
Uderzenie krążka wysoko uniesionym kijem	492
Umyślny spalony	450
Upadanie na krążek	557, 558
Upomnienie (ostrzeżenie)	509, 554a, 554g, 555
Uwolnienie	440, 460

Władze (właściwe)	340
Włosy	240, 531
Wygięcie (kija)	222, 232
Wynik meczu	430
Wyposażenie bramkarza	230
Wyrzucanie krążka poza lodowisko	554c
Wysoko uniesiony kij (gracz)	530
Wystrzelenie krążka poza lodowisko	554c
Wznowienia	313, 440, 442, 554g
Za dużo graczy na lodzie	400, 410, 573
Zagrywanie krążka ręką	490, 559, 560
Zahaczanie	533
Zakaz palenia	171
Zakończenie gry	514
Zastępca Kapitana	201, 572
Zastępstwo ukaranego gracza	503, 504, 505, 507, 512
Zatrzymanie gry	114, 172, 412, 415, 422, 440, 512, 556
Zatrzymywanie krążka ręką	490
Zawieszenie	507
Zegar	152
Zestawienie drużyn	Notatka 3 do przep. 402, Zał. 2
Złamany kij	556
Zmiana bramkarza	415
Zmiana graczy	410 do 413, 554f, 575
Zwada z Widzami	561

NOTATKI
