

SEKCJA 4 – SPRZĘT GRACZY Z POLA

CHARAKTERYSTYKA – Sprzęt graczy z pola składa się z kijów, łyżew, ochraniaczy i strojów. Cały sprzęt ochronny, z wyjątkiem rękawic, kasków i łyżew musi być noszony całkowicie pod strojem. Sprzęt musi być zgodny z normami bezpieczeństwa i być używany/stosowany tylko do ochrony graczy, a nie w celu zwiększania lub poprawy zdolności gry, lub spowodowania kontuzji przeciwnika. Pełny sprzęt, łącznie z kaskami, musi być noszony prawidłowo podczas przedmeczowej rozgrzewki.

ARTYKUŁ 29 – NIEBIEZPIECZNY SPRZĘT

- i. Nielegalny sprzęt, sprzęt, który nie spełnia wymagań/standardów IIHF i sprzęt uznany za niedopuszczony do gry są klasyfikowane, jako niebezpieczny sprzęt i gracze wykorzystujący taki sprzęt podlegają karom, jakie określono w **art. 128**.
- ii. Sędzia główny może zażądać pomiaru jakiegokolwiek części sprzętu w dowolnym czasie. Jeśli postanowi, że nie jest zgodny ze standardami IIHF określonymi w poniższych przepisach, sprzęt będzie uważany za niebezpieczny i zostanie skonfiskowany.
- iii. Gracz, który używa niebezpiecznego sprzętu zostanie uznany za będącego poza lodem i ostrzeżony przez sędziego głównego. Gracz nie będzie mógł uczestniczyć w grze, dopóki nielegalny sprzęt nie zostanie poprawiony lub usunięty.
- iv. Niebezpieczny sprzęt obejmuje noszenie osłony pleksiglasowej twarzy w sposób, który może spowodować kontuzję przeciwnika, noszenie niezatwierdzonego sprzętu, używanie niebezpiecznych lub nielegalnych łyżew lub kija, nie noszenia sprzętu pod strojem (z wyjątkiem rękawic, kasku, i parkanów bramkarskich i wycięty w jednej lub obydwu rękawicach materiał osłaniający powierzchnię dłoni.

ARTYKUŁ 30 – OCHRANIACZE ŁOKCI

- i. Ochraniacze łokci muszą mieć miękką, zewnętrzną część ochraniacza, pokrytą gąbczastą wyściółką lub podobnym materiałem grubości, co najmniej 1.27cm (½").

ARTYKUŁ 31 – OCHRANIACZE (OCHRONA) TWARZY

- i. Istnieją dwa dopuszczalne rodzaje ochraniaczy, które mogą być przyłączone z przodu kasku gracza z pola: krata i osłona pleksiglasowa twarzy.
- ii. Osłona pleksiglasowa twarzy jest przyłączona do kasku i musi osłaniać oczy, aż do dolnej krawędzi nosa patrząc od przodu i z boku.
- iii. Członkowie narodowych federacji uczestniczących w mistrzostwach IIHF muszą gwarantować, że ich gracze są wyposażeni w kaski produkowane specjalnie do hokeja na lodzie i to, że jak obowiązuje krata lub osłona pleksiglasowa jest ona zamocowana do niego prawidłowo.
- iv. Mężczyźni (Gracze mężczyźni) urodzeni po 31 grudnia 1974 roku muszą nosić przynajmniej osłonę pleksiglasową twarzy.
- v. Kobiety (Gracze kobiety) muszą nosić kask z kratą.
- vi. Wszyscy gracze, którzy mają 18 lat i młodszy, bez względu na wydarzenie lub turniej, w którym uczestniczą, muszą nosić kratę skonstruowaną w taki sposób, że żaden krążek lub łopatką kija nie może jej przeniknąć.
- vii. Gracze z pola nie mogą używać kolorowanych lub przyciemnianych osłon pleksiglasowych twarzy lub krat.
- viii. Gracz z pola, którego osłona pleksiglasowa twarzy lub krata pękła lub została złamana może dokończyć swoją zmianę, ale po opuszczeniu lodu musi naprawić lub wymienić uszkodzony ochraniacz twarzy, zanim zostanie dopuszczony do powrotu na лёд.

ARTYKUŁ 32 – MATERIAŁY FLUORESCENCYJNE

- i. Materiały fluorescencyjne nie są dozwolone na jakiegokolwiek części sprzętu, odzieży, lub stroju kogokolwiek na lodzie.

ARTYKUŁ 33 – RĘKAWICE

- i. Rękawice gracza z pola muszą być właściwie zaprojektowane, osłaniać dłoń i okolice nadgarstka.
- ii. Zewnętrzna część rękawic musi być wykonana z miękkiego materiału i nie mogą znajdować się w niej żadne materiały lub elementy inne niż ochraniacze obszyte materiałem.

ARTYKUŁ 34 – KASK

- i. Podczas trwania rozgrzewki i samej gry (regularny czas, dogrywka i seria rzutów karnych), gracze z pola muszą nosić certyfikowany kask produkowany specjalnie dla hokeja na lodzie z prawidłowo zapiętym paskiem podbródkowym.
- ii. Jeśli gracz z pola nie nosi kasku podczas przedmeczowej rozgrzewki w rozgrywkach IIHF, sędzia rezerwowy zgłosi naruszenie przepisów do właściwych władz. W rozgrywkach narodowych procedura musi być zgodna z przepisami narodowej federacji.
- iii. Gracz z pola musi nosić swój kask tak, aby dolna krawędź kasku nie znajdowała się wyżej niż na szerokość jednego palca powyżej brwi. Ponadto pomiędzy paskiem podbródkowym, a podbródkiem powinno być tyle przestrzeni, aby zmieścić się tam tylko jeden palec.
- iv. Jeśli graczowi z pola podczas akcji meczowej spadł kask, musi on udać się natychmiast prosto do ławki graczy. Nie może dotknąć krążka lub uczestniczyć w akcji meczowej, nie może nałożyć z powrotem kasku będąc na lodzie nawet, gdy nie uczestniczy w akcji meczowej.
- v. Graczowi z pola nie wolno celowo zrzucić kasku przeciwnika, wyraźnie zmuszając go do udania się na ławkę graczy lub w celu wyeliminowania go z akcji meczowej.
- vi. Kaski graczy z pola nie mogą mieć jakiegokolwiek wzoru lub napisów, z wyjątkiem numeru odpowiadającemu numerowi na ich koszulce lub oficjalnej, licencjonowanej reklamy.
- vii. Gracze z pola muszą nosić swoje kaski podczas pobytu na ławce graczy lub w boksie kar, z wyjątkiem sytuacji, gdy kask jest czyszczony lub naprawiany.

ARTYKUŁ 35 – OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA/GRACZ Z POLA

- i. Wszyscy gracze, którzy mają 18 lat lub młodsi niezależnie, w jakim wydarzeniu hokejowym lub turnieju uczestniczą, muszą nosić ochraniacz szyi i gardła.

ARTYKUŁ 36 – OCHRANIACZE GOLENI

- i. Ochraniacze goleń graczy z pola muszą mieć rozmiar, który pozwala im zmieścić się wewnątrz standardowych getrów graczy z pola. Żadne wypukłości lub dodatki do produkowanych ochraniaczy goleń nie są dozwolone.

ARTYKUŁ 37 – ŁYŻWY/GRACZ Z POLA

- i. Łyżwy muszą się składać tylko z 4 elementów: buta, ostrza, płozy i sznurowadeł.
- ii. Buty muszą być dopasowane do stopy gracza z pola i nie mogą być za szerokie lub za długie albo zawierać jakiegokolwiek dodatki.
- iii. Ostrze musi być gładkie od przodu do końca i zamocowane w płozie na stałe. Nie może mieć „ząbków” jak w łyżwach figurowych.
- iv. Przód i tył ostrza musi być odpowiednio objęty płożą tak, że żaden z jego końców nie wystaje. Ostrze nie może wychodzić z przodu przed palce lub z tyłu za pięty buta tak jak w łyżwach do jazdy szybkiej.

- v. Mechaniczne urządzenie lub jakiegokolwiek inne urządzenie, które może wspomóc prędkość gracza z pola lub zdolność jezdnię jest zabronione.
- vi. Sznurowadła mogą być w dowolnym kolorze innym niż fluorescencyjny i zawiązane w dowolny sposób, ale nie mogą być tak długie, że dotykają lodu.

ARTYKUŁ 38 – KIJ/GRACZ Z POLA

- i. Kij musi być wykonany z drewna lub innego materiału zatwierdzonego przez IIHF. Nie może mieć żadnych występow, a wszystkie krawędzie muszą być szlifowane.
- ii. Zakrzywienie łopatki kija gracza z pola nie może przekraczać 1.5 cm (5/8"). Zakrzywienie jest determinowane poprzez linię prostopadłą do linii prostej ciągnącej się od dowolnego punktu na piętce łopatki do jej zakończenia.
- iii. Kij może mieć tylko jedno zakrzywienie i jedną łopatkę. Wszelkie podwójne zakrzywienia łopatki zmierzone przez wskaźnik zakrzywienia będą świadczyć o tym, że kij jest nielegalny.
- iv. Trzonek kija, od góry do początku łopatki, musi być prosty.
- v. Zakończenie trzonka kija musi być w jakiś sposób zabezpieczone. Jeśli gałka na zakończeniu trzonka metalowego kija została usunięta lub odpadła, kij taki będzie traktowany, jako niebezpieczne wyposażenie.
- vi. Zabronione jest umieszczanie jakiegokolwiek materiału wewnątrz trzonka kija, który zasadniczo zmienia jego wagę, substancje lub przeznaczenie.
- vii. Samoprzylepna, nie fluorescencyjna taśma dowolnego koloru może być owinięta wokół kija w dowolnym miejscu. Fluorescencyjnie pomalowane kije są niedozwolone.
- viii. Gra złamanym kijem jest niedozwolona. Jeśli kij gracza z pola złamie się podczas akcji meczowej gracz musi go upuścić natychmiast.
- ix. W żadnym momencie gracz z pola nie może używać kija bramkarza.
- x. W żadnym momencie gracz z pola nie może używać więcej niż jednego kija w tym samym czasie.
- xi. Zabronione jest wykorzystywanie przez gracza z pola kija przeciwnika, czy to przez podniesienie go z lodu, czy też odebranie go przeciwnikowi.
- xii. Maksymalna długość trzonka kija wynosi 163 cm (64") mierzona od góry trzonka do piętki; maksymalna szerokość wynosi 3cm (1 3/16"); maksymalna grubość 2.54 cm (1").
- xiii. Maksymalna długość łopatki kija wynosi 32 cm (12 1/2") wzdłuż dolnej krawędzi od piętki do końca łopatki i musi mieć pomiędzy 5 – 7.62 cm (2" – 3") wysokości.
- xiv. Wyjątki od dozwolonej długości kija są możliwe, jeśli:
 - 1. Gracz ma, co najmniej 2.0 metry (6' 6 3/4") wzrostu,
 - 2. Wniosek składa się w formie pisemnej do IIHF w odpowiednim czasie zanim gracz będzie używał kija,
 - 3. Długość trzonka kija nie przekracza 165.1 cm (65").

ARTYKUŁ 39 – TAŚMA

- i. Tylko taśma, którą okleja się wokół kija jest dozwolona do pokrycia łopatki. Inne samoprzylepne taśmy są nielegalne.

ARTYKUŁ 40 – STROJE/GRACZ Z POLA

- i. Wszyscy gracze z drużyny muszą być ubrani w jednolicie dopasowane koszulki, spodnie, getry i kaski.
- ii. Wszystkie koszulki drużyny muszą być tego samego projektu, łącznie z logiem z przodu, numerami na rękawach i plecach i nazwiskiem z tyłu.
- iii. Gracze nie mogą dokonywać zmian przy swoich strojach w jakikolwiek sposób, czy to przez cięcie jakiegokolwiek części, pisanie na nich lub ich oznaczanie.

- iv. Jeśli w opinii sędziego głównego, kolory strojów przeciwnych drużyn są tak podobne, że istnieje możliwość błędnej identyfikacji graczy, obowiązkiem gospodarzy jest zmienić swoje koszulki.
- v. Dominujący kolor stroju musi obejmować około 80% koszulki i getrów z wyjątkiem nazwisk i numerów.
- vi. Koszulki muszą być noszone całkowicie poza spodniami.
- vii. Koszulki muszą być dopasowane do kształtu ciała graczy, ale nie mogą być zbyt obszerne.
- viii. Koszulki nie mogą wystawać poza długość spodni, a rękawy nie mogą wystawać poza palce rękawicy.
- ix. Każdy gracz musi nosić numer, który ma 25-30 cm (10" – 12") wysokości z tyłu koszulki i 10 cm (4") wysokości na obydwu rękawach. Numery są ograniczone do liczb całkowitych od 1 do 99 (bez ułamków lub po przecinku).
- x. Nie może być dwóch graczy w drużynie, którzy mogą korzystać w tej samej grze, z tego samego numeru.
- xi. Gracze nie mogą zmieniać lub wymieniać numerów na koszulkach, gdy gra została rozpoczęta. Muszą nosić swój numer przez całą długość meczu i przez cały turniej lub wydarzenie hokejowe.
- xii. Jedynym wyjątkiem dla artykułu **40-xi**, jest sytuacja, w której koszulka gracza została poplamiona krwią lub poważnie rozerwana podczas gry. W tym momencie gracz może zostać poinformowany przez sędziego na lodzie, aby opuścić łód i zmienić na tego samego wzoru koszulkę z innym numerem, bez nazwiska.
- xiii. Gracz, którego włosy są na tyle długie, że zasłaniają nazwisko lub numer z tyłu koszulki musi związać je w kucyk lub podwinąć włosy i schować je pod kask.
- xiv. Projekty typu graffiti, grafiki, wzory, rysunki czy slogany, które są obraźliwe lub obsceniczne i odnoszące się do kultury, rasy lub religii są niedozwolone.
- xv. W zawodach IIHF każdy gracz musi nosić swoje nazwisko nadrukowane w górnej części koszulki na plecach o wysokości 10 cm (4"), utworzone z dużych liter alfabetu łacińskiego i czcionki zatwierdzonej przez IIHF przed meczem lub turniejem.
- xvi. Wszyscy gracze z drużyny podczas rozgrzewki muszą nosić takie same stroje z numerami na koszulkach, jak podczas meczu.
- xvii. Gracze, którzy nie stosują się do tych przepisów, nie mogą brać udziału w grze.

ARTYKUŁ 41 – POMIAR SPRZĘTU GRACZY

- i. Sędzia główny może zażądać pomiaru jakiegokolwiek części sprzętu, w dowolnym czasie. Jeśli postanowi, że nie jest on zgodny ze standardami IIHF określonymi w niniejszych przepisach, będzie uznany za niebezpieczny sprzęt i nie może być używany podczas gry dopóki, nie zostanie dostosowany do zgodności z niniejszymi przepisami lub standardami IIHF.
- ii. Żadna bramka nie może zostać anulowana w efekcie niedozwolonego wyposażenia.
- iii. Pomiar sprzętu graczy z pola ograniczony jest do kijów.
- iv. Kapitan lub zastępca kapitana drużyny jest jedynym graczem, który może złożyć oficjalne żądanie do sędziego głównego wobec konkretnych wymiarów jakiegokolwiek sprzętu przeciwnika. Może to zrobić podczas każdej przerwy w grze lub przed rozpoczęciem każdej z tercji.
- v. Sędzia główny niezwłocznie dokona niezbędnych pomiarów. Jeśli żądanie jest nieuzasadnione drużyna żądająca zostanie ukarana **karą mniejszą techniczną**. Jeśli żądanie się potwierdziło zawinający gracz zostanie ukarany **karą mniejszą** i nielegalny sprzęt zostanie zwrócony na ławkę graczy przez sędziego głównego.
- vi. Żądanie ogranicza się do jednego pomiaru i jednej drużyny w każdej przerwie w grze, ale kapitan może w trakcie gry, złożyć tyle żądań o pomiar ile uważa za stosowne.
- vii. Jeśli kapitan drużyny, która gra w podwójnym osłabieniu w ostatnich 2 minutach meczu lub w jakimkolwiek momencie dogrywki zażąda pomiaru sprzętu, a żądanie to okazało się

- nieuzasadnione, sędzia główny przyzna rzut karny przeciwko drużynie zawiniającej. Jeśli pomiar zostanie uwzględniony, zawiniający gracz zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- viii. Gracz, którego kij ma zostać mierzony musi używać kija w momencie złożenia żądania. Gracz ten może znajdować się na ławce graczy lub na łodzie, ale sędzia główny musi mieć wizualne potwierdzenie, że kwestionowany kij należy do tego gracza.
 - ix. Jeśli kij zostaje uznany za nielegalny, zawiniający gracz z pola musi natychmiast udać się na ławkę kar, a współpartner może przynieść mu inny kij. Sędzia główny zwróci nielegalny kij na ławkę graczy i jeśli drużyna zmieni kij do przepisowych wymiarów może być on ponownie wykorzystany. W wyniku tego może być również mierzony ponownie.
 - x. Jeśli sędzia główny, aby zmierzyć krzywiznę kija, nie jest w stanie skorzystać z miernika krzywizny z jakiegokolwiek powodu, kij będzie uznany za nielegalny i zostanie usunięty z gry. Jednakże, żadne kary nie zostaną nałożone na jakąkolwiek z drużyn.
 - xi. Pomiary kijów graczy lub bramkarzy mogą być dokonywane w dowolnym czasie dogrywki, serii rzutów karnych lub w dowolnym momencie od rozpoczęcia gry, aż do jej zakończenia.

ARTYKUŁ 42 – POMIAR KIJĄ GRACZA Z POLA/SERIA RZUTÓW KARNYCH

- i. Kapitan może zażądać pomiaru kija podczas serii rzutów karnych.
- ii. Jeśli pomiar zostanie zgłoszony przed tym, nim gracz z pola rozpocznie rzut karny, a kij okaże się legalny, żądająca drużyna zostanie ukarana **karą mniejszą techniczną** i gracz z pola tej drużyny musi udać się na ławkę kar. Od tego momentu nie kwalifikuje się on do uczestnictwa w serii rzutów karnych. Gracz z pola, którego kij mierzono może następnie rozpocząć wykonywanie rzutu karnego.
- iii. Jeżeli pomiar z **art. 42-ii** wykaże, że kij jest nielegalny, gracz z pola, który miał wykonywać rzut karny musi udać się na ławkę kar i od tego momentu nie kwalifikuje się do uczestnictwa w serii rzutów karnych. Do wykonania rzutu karnego, zostanie wyznaczony inny gracz z pola.
- iv. Kapitanowie mogą żądać pomiaru kija pomiędzy każdym i wszystkimi rzutami karnymi w serii, ale zezwala się tylko na nie więcej niż jeden na „przerwę” (np., czas pomiędzy rzutami karnymi).
- v. Jeżeli pomiar nastąpił po tym, jak gracz wykonał rzut karny, obowiązywać będą te same skutki, co w **art.42-ii** i **art.42-iii**. Jeśli gracz z pola zdobył bramkę przy użyciu kija uznanego za nielegalny, bramka nadal pozostaje uznana.