

SEKCJA 10 – OPIS KAR

CHARAKTERYSTYKA – Definicje, wyjaśnienia oraz interpretacje fauli popełnianych podczas gry (zarówno w 60 minutach regularnego czasu gry, dogrywki, rzutów karnych oraz czasu po zakończeniu gry, gdy zawodnicy opuszczają łód i udają się do ich odpowiednich szatni).

ARTYKUŁ 116 – OBRAZA SĘDZIEGO

DEFINICJA: Usiłowanie wywarcia wpływu na sędziego na lodzie przez zawodnika lub oficjela drużyny poprzez:

- poniżanie, pomniejszanie lub deprecjonowanie jego znaczenia,
 - werbalne kwestionowanie jego decyzji,
 - podważanie jego uczciwości lub umiejętności,
 - fizyczną konfrontację z nim.
- i. **Kara mniejsza, gdy:**
1. Gracz uderza w szyby ochronne w proteście przeciwko decyzji sędziego na lodzie;
 2. Gracz uderza w bandy kijem lub innym przedmiotem w proteście przeciwko decyzji sędziego na lodzie.
- ii. **Kara mniejsza techniczna, gdy:**
1. Niezidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka albo używa imienia (nazwiska) sędziego wraz z głośnymi, krzykliwymi uwagami;
 2. Ukarany gracz nie udaje się bezpośrednio na ławkę kar lub do szatni, gdy otrzymał takie polecenie od sędziego;
 3. Oficjel drużyny uderza kijem lub jakimkolwiek innym przedmiotem w bandy w proteście przeciwko decyzji sędziego.
- iii. **Kara za niesportowe zachowanie się, gdy:**
1. Gracz sprzecza się lub dyskutuje sposób prowadzenia meczu z sędzią na lodzie;
 2. Gracz umyślnie wystrzeliwuje krążek poza zasięg sędziego na lodzie, mającego zamiar podnieść go;
 3. Gracz wjeżdża lub pozostaje w polu sędziowskim, podczas gdy sędzia na lodzie naradza się z innymi sędziami lub przekazuje informacje sędziom poza lodem;
 4. Kapitan lub jego zastępca, przebywający na lodzie lub poza nim, kwestionują sędziemu na lodzie sposób prowadzenia meczu lub interpretację przepisów;
 5. Gracz, który uderzał w bandy kijem lub innym przedmiotem w proteście przeciwko decyzji sędziego na lodzie, ciągle obstaje przy swoim zachowaniu, za które otrzymał wcześniej **karę mniejszą** lub **karę mniejszą techniczną**;
 6. Gracz, który uderzał w szyby ochronne w proteście przeciwko decyzji sędziego na lodzie, ciągle obstaje przy swoim zachowaniu, za które otrzymał wcześniej **karę mniejszą**.
- iv. **Karę meczu za niesportowe zachowanie, gdy:**
1. Gracz lub trener używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka w stosunku do sędziego na lodzie, za co został już wcześniej ukarany **karą mniejszą** lub **karą mniejszą techniczną**. Kiedy takie zachowanie ma miejsce po zakończeniu meczu na lodzie lub poza nim, **kara meczu za niesportowe zachowanie się** może zostać nałożona bez konieczności nakładania wcześniej **kary mniejszej** lub **kary mniejszej technicznej**.

v. **Kara meczu**, gdy:

1. Gracz lub oficjel drużyny celowo wchodzi w kontakt fizyczny w jakikolwiek sposób z sędzią utrudniając lub przeszkadzając mu w pełnieniu swoich obowiązków;
2. Gracz wymachuje kijem w kierunku sędziów na lodzie.

ARTYKUŁ 117 – KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

DEFINICJA: Zachowania przeszkadzające w prowadzeniu zawodów lub naruszenia przepisów mające miejsce na ławce graczy zarówno ze strony zidentyfikowanych jak i niezidentyfikowanych graczy lub oficjeli drużyny.

- i. Przewinienia mające miejsce na ławce graczy będą karane **karą mniejszą techniczną**.
- ii. Przewinienie popełnione przez zidentyfikowanego gracza lub oficjela drużyny skutkujące nałożeniem **kary za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu za niesportowe zachowanie się** zostanie wyegzekwowane, a kara nałożona niezależnie od faktu czy popełnione zostanie one na lodzie czy ławce graczy.
- iii. **Kara mniejsza techniczna** musi być odbywana przez jakiegokolwiek gracza z pola, który był na lodowisku w momencie zatrzymania gry chyba, że zastosowanie mają inne przepisy.
- iv. Jeśli trener ukaranego zespołu odmawia wyznaczenia gracza z pola do odbywania kary mniejszej technicznej lub kary na bramkarza, sędzia główny ma prawo wyznaczyć gracza, który będzie odbywał karę.

ARTYKUŁ 118 – GRYZIENIE

DEFINICJA: Gracz, który gryzie jakąkolwiek część ciała przeciwnika.

- i. Gracz, który gryzie przeciwnika zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 119 – RZUCENIE NA BANDE

DEFINICJA: Gracz, który atakuje ciałem, łokciem, naciera lub powoduje upadek przeciwnika w taki sposób, że przeciwnik zostaje gwałtownie rzucony na bandę

- i. Rzucenie na bandę będzie ukarane przynajmniej **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który powoduje kontuzję lub lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję rzucenia na bandę, będzie ukarany **karą większą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.
- iii. „Przetaczanie” (rolowanie) przeciwnika, który posiada krążek, wzdłuż band, kiedy próbuje on przedrzeć się małą luką, nie jest oceniane, jako rzucanie na bandę.

ARTYKUŁ 120 – ZŁAMANY KIJ / GRA ZE ZŁAMANYM KIJEM - WYMIANA

DEFINICJA: Kij posiadający uszkodzenia, mający złamaną lub ostrą łopatkę, złamany trzonek, lub niebędący w całości (pęknięty) jest niedozwolony.

- i. Gracz musi rzucić złamany kij natychmiast. Jeśli gracz uczestniczy w grze ze złamanym kijem, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Jeżeli zawodnik z pola używa kija bramkarza podczas gry, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, którego kij został złamany, nie może przejąć kija rzuconego na taflę przez współgraczy z ławki graczy czy przez widzów, lecz może otrzymać kij od współpartnera na lodzie bez konieczności podjeżdżania do swojej ławki graczy. Przekazanie kija może odbyć się jedynie z „ręki do ręki”. Współpartner, który do niego: rzuca, podrzuca, przesuwa lub „strzela” kij po lodzie zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iv. **Artykuł 120-iii** dotyczy również sytuacji, kiedy gracz zgubił *nieuszkodzony kij*, a jego współpartner próbuje mu go dostarczyć.
- v. W żadnym wypadku gracz nie może chwycić kija przeciwnika:
 1. Przebywającego na lodzie i trzymającego kij lub upuszczonego przez niego kija;
 2. Siedzącego na swojej ławce graczy;
 3. Ze stojaka na ławce graczy przeciwnika.

Za takie zagrania chwytający kij zostanie ukarany **karą mniejszą**.

- vi. Gracz z pola, który uczestniczy w grze z zapasowym kijem dla gracza lub bramkarza będzie ukarany **karą mniejszą**.
- vii. Gracz z pola nie może przejąć kija podanego przez współpartnera będącego na ławce kar. Za takie zagranie przyjmujący kij zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- viii. Gracz z pola, który nie ma kija w rękach, może dalej uczestniczyć w grze.

ARTYKUŁ 121 – UDERZANIE TRZONKIEM KIJA

DEFINICJA: niebezpieczna akcja, w której gracz wysuwa/wbija górną część kija (trzonek) w kierunku ciała przeciwnika.

- i. Próba uderzenia trzonkiem kija będzie ukarana **podwójną karą mniejszą** plus **karą za niesportowe zachowanie się**.
- ii. Gracz, który uderza trzonkiem kija przeciwnika będzie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.
- iii. Gracz, który powoduje kontuzję lub lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję uderzenia trzonkiem kija, będzie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 122 – NATARCIE

DEFINICJA: Gracz, który wykorzystując przebyty dystans do przeciwnika, atakuje go z dużą siłą, rzuca się lub wskakuje na przeciwnika.

- i. Gracz, który wykorzystując przebyty dystans do przeciwnika, atakuje go z dużą siłą, rzuca się lub na niego wskakuje będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.

- ii. Gracz, który wchodzi w fizyczny kontakt z przeciwnikiem po gwizdku mający wg w opinii sędziego wystarczającą ilość czasu, aby uniknąć takiego kontaktu będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą** za natarcie.
- iii. Bramkarz nie traci swoich przywilejów tylko, dlatego, że przebywa poza swoim polem bramkowym. **Kara mniejsza** za przeszkadzanie lub natarcie musi być nałożona, gdy przeciwnik wchodzi w niepotrzebny dla tej sytuacji kontakt z bramkarzem.
- iv. Gracz, który powoduje kontuzję lub lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję *natarcie*, będzie ukarany **karą większą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 123 – ATAK Z TYŁU

DEFINICJA: Gracz, który atakuje przeciwnika niespodziewającego się grożącego mu uderzenia lub niemającego możliwości ustrzec się lub obronić przed takim atakiem. Miejscem ataku jest tylna część ciała.

- i. Gracz, który atakuje ciałem przeciwnika z tyłu w kierunku bandy, słupka, poprzeczki bramki lub otwartej części lodowiska będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą** plus **karą za niesportowe zachowanie się**.
- ii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję *ataku z tyłu*, będzie ukarany **karą większą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się**.
- iii. Gracz, który powoduje kontuzję przeciwnika przez akcję *ataku z tyłu*, będzie ukarany **karą meczu**.
- iv. Jeśli gracz tuż przed atakiem umyślnie obraca się, aby doprowadzić do kontaktu z przeciwnikiem, wówczas jego akcja powoduje, że atak nie będzie zaklasyfikowany, jako *atak z tyłu* (jednakże mogą zostać nałożone kary wg innych artykułów).

ARTYKUŁ 124 – ATAK W OKOLICY GŁOWY LUB SZYI

DEFINICJA: Gracz, który atakuje, kieruje uderzenie jakąkolwiek częścią ciała lub sprzętu w głowę lub szyję przeciwnika, lub nakierowuje, uderza głową przeciwnika o szyby ochronne lub bandy. Artykuł ten nie dotyczy sytuacji związanych z uderzeniami w głowę lub szyję, które zdarzają się podczas bójek.

- i. Nie istnieje prawidłowy, czysty atak na głowę. Niezależnie czy przypadkowy czy celowy, każdy bezpośredni atak na głowę lub szyję będzie ukarany.
- ii. Gracz, który kieruje atak na głowę lub szyję przeciwnika będzie ukarany jedną z kar:
 - 1. **Karą mniejszą** plus **karą za niesportowe zachowanie się**;
 - 2. **Karą większą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się**;
 - 3. **Karą meczu**.
- iii. Gracz, który powoduje kontuzję lub lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję ataku na głowę lub szyję, będzie ukarany **karą meczu**.
- iv. Kara za atak na głowę lub szyję zostanie nałożona, jeśli podczas ataku zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:

1. Gracz kieruje uderzenie jakąkolwiek częścią swojego ciała lub sprzętu w głowę lub szyję przeciwnika;
 2. Gracz nakierowuje lub uderza głową przeciwnika o szyby ochronne lub bandy używając jakiejkolwiek górnej części swojego ciała;
 3. Gracz wysuwa i kieruje jakąkolwiek górną część swojego ciała, aby zainicjować kontakt z głową lub szyją przeciwnika;
 4. Gracz wysuwa jakąkolwiek część swojego ciała w górę lub w bok tak, aby zainicjować kontakt z głową lub szyją przeciwnika. Gracz używa jakiejkolwiek górnej części swojego ciała, aby zainicjować kontakt z głową lub szyją przeciwnika;
 5. Gracz skacze (unosząc swoje tyżwy), aby wymierzyć atak w głowę lub szyję przeciwnika.
- v. Jeżeli jadący gracz jest w posiadaniu krążka, utrzymuje swoją głowę w górze i spodziewa się ataku, to mimo to atakujący go gracz nie ma prawa zaatakować go w głowę lub szyję.
- vi. Kiedy cała siła ataku skierowana jest początkowo na obszar ciała przeciwnika, a następnie przenosi się w górę w okolice głowy lub szyi, to taki atak nie zostanie zaklasyfikowany, jako atak na głowę lub szyję.
- vii. Gracz, który atakuje ciałem przeciwnika będącego w posiadaniu krążka, który trzyma nisko głowę i zbliża się w kierunku atakującego gracza, nie będzie zaklasyfikowany, jako atak na głowę lub szyję, jeśli atakujący gracz nie wysuwa lub nie nakierowuje jakiejkolwiek części swojego ciała w okolice głowy lub szyi przeciwnika.
- viii. Jeśli gracz utrzymuje w sposób normalny swoją pozycję w czasie gry, a przeciwnik wpada na niego, wynikający z tego kontakt nie będzie uważany, jako atak na głowę lub szyję o ile nie zostaną spełnione okoliczności wymienione w **art. 124-iv lub art. 124-v**.

ARTYKUŁ 125 – PODCIĘCIE

DEFINICJA: Podcięcie to obniżenie przez gracza swego ciała z wyraźnym zamiarem ataku przeciwnika w okolice jego kolan.

- i. Gracz, który obniża pozycję swojego ciała, atakując przeciwnika w kolana będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który kuca (obniża pozycję swego ciała) w okolicach band, aby uniknąć ataku ciałem i powoduje w ten sposób sytuację, że atakujący przeciwnik przewraca się ponad nim będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który powoduje kontuzję lub lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję *podcięcie*, będzie ukarany **karą większą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 126 – ZAMYKANIE KRĄŻKA W RĘKAWICY

DEFINICJA: Gracz podczas gry może uderzyć krążek rękawicą lub złapać go i bezzwłocznie umiejscowić go na lodzie, nie może przetrzymywać krążka w dłoni (np. w rękawicy) dłużej niż jest to potrzebne do położenia krążka na lodzie lub jechać z krążkiem w rękawicy.

- i. Gracz, który podczas gry łapie krążek i trzyma go w rękawicy stojąc w miejscu lub jadąc na łyżwach i w ten sposób będzie starał się uniknąć przeciwnika lub zdobyć przewagę będzie ukarany **karą mniejszą** za zamykanie krążka w rękawicy.
- ii. Gracz, który podczas gry podnosi krążek z lodu poza swoim polem bramkowym rękawicą lub ręką będzie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który podczas gry nakrywa krążek rękawicą poza swoim polem bramkowym będzie ukarany **karą mniejszą**.
- iv. Jeśli gracz z pola podnosi krążek z lodu, ukrywa go lub przykrywa rękawicą, kiedy ten znajduje się w **(3D)** polu bramkowym, podczas gdy bramkarz jest na lodzie, zostanie przyznany przeciwnikowi **rzut karny**.

ARTYKUŁ 127 – ATAK KIJEM TRZYMANYM OBUŁĄCZ

DEFINICJA: Gracz, który atakuje ciało przeciwnika z obiema rękami na kij, gdy żadna z części kija nie ma styczności z lodem.

- i. Gracz, który atakuje przeciwnika kijem trzymany oburącz będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który powoduje kontuzję lub lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję ataku kijem trzymany oburącz, będzie ukarany **karą większą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 128 – NIEBEZPIECZNE WYPOSAŻENIE

DEFINICJA: Wkładki lub sprzęt ochronny zrobiony z materiału, który może spowodować kontuzje lub jest uważany za niebezpieczny i którego używanie jest surowo zabronione.

- i. Sędzia główny może zakazać używania przez graczy wyposażenia, które w jego opinii może spowodować kontuzję.
- ii. Drużyna gracza, który uczestniczy w grze z nielegalnym wyposażeniem, za pierwszym razem zostanie ostrzeżona przez sędziego głównego. Po ostrzeżeniu w razie braku poprawy, nieusunięcia nielegalnego wyposażenia zgodnie z instrukcjami sędziego głównego lub w przypadku, gdy kolejny gracz wcześniej *ostrzeżonej* drużyny używa niebezpiecznego wyposażenia, zostanie nałożona **kara za niesportowe zachowanie się**.
- iii. Jeśli sędzia główny uzna kij zawodnika za niebezpieczny, kij ten musi być usunięty z gry bez jakiegokolwiek kary. Jeśli jednak zawodnik używa później tego kija w grze zostanie na niego nałożona **kara za niesportowe zachowanie się**.
- iv. Sędzia główny może żądać od gracza usunięcia osobistych akcesoriów uznanych, jako niebezpieczne. Jeśli okaże się, że wspomniane osobiste akcesoria są trudne do usunięcia, gracz musi zabezpieczyć je taśmą lub umieścić pod koszulką meczową w taki sposób, aby nie mogły powodować zagrożenia. Aby dokonać takiego zabezpieczenia gracz będzie usunięty z lodu, a jego drużyna zostanie *ostrzeżona* zgodnie z procedurą. Po ostrzeżeniu w razie braku poprawy lub nieusunięcia osobistych akcesoriów zgodnie z instrukcjami sędziego głównego

lub w przypadku, gdy kolejny gracz ostrzeżonej wcześniej drużyny nosi osobiste akcesoria, zostanie nałożona **kara za niesportowe zachowanie się**.

- v. Jako niebezpieczne wyposażenie traktowana jest pęknięta lub uszkodzona krata lub osłona pleksiglasowa twarzy. Jednakże graczowi zezwala się na dokończenie zmiany z opisanym wcześniej uszkodzeniem. Uszkodzenie to musi być naprawione lub wymienione przed następnym pobytem tego gracza na lodzie. Brak naprawy lub wymiany skutkować będzie *ostrzeżeniem* ze strony sędziego głównego, a w kolejnym takim przypadku zostanie nałożona **kara za niesportowe zachowanie się**.

ARTYKUŁY 129-137 – OPÓŹNIANIE GRY

DEFINICJA: Celowe lub przypadkowe zagranie, które spowalnia grę, powoduje zatrzymanie gry lub utrudnia rozpoczęcie gry.

ARTYKUŁ 129 – OPÓŹNIANIE GRY/POPRAWIANIE SPRZĘTU

- i. Gracz, który zatrzymuje grę lub opóźnia rozpoczęcie gry, aby naprawić lub poprawić swój sprzęt będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 130 – OPÓŹNIANIE GRY/PORUSZENIE BRAMKI

- i. Gracz, który celowo porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Jeśli gracz celowo porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji podczas ostatnich dwóch minut regularnego czasu gry lub w jakimkolwiek momencie trwania dogrywki, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej **rzut karny**.
- iii. Jeśli gracz celowo porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji, kiedy atakujący gracz jest w sytuacji kontrataku, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej **rzut karny**.
- iv. Jeśli bramkarz został odwołany z lodu, a jego współpartner porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji, kiedy atakujący gracz jest w sytuacji kontrataku, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej **bramkę**.
- v. Jeśli w trakcie gry bramka została przesunięta przez gracza drużyny atakującej, a drużyna broniąca jest w posiadaniu krążka i ma szansę na kontynuowanie gry, należy pozwolić na jej kontynuowanie do czasu, aż nie straci kontroli nad krążkiem. Jeśli drużyna kontynuując grę zdobywa bramkę, **to bramkę taką należy uznać**.
- vi. Jeśli w sytuacji opisanej w art. 130-v, niezawiniająca drużyna straci krążek w swojej strefie obronnej, następujące wznowienie będzie miało miejsce na najbliższym dla tej strefy punkcie wznowień w strefie neutralnej.
- vii. Jeśli w sytuacji opisanej w art. 130-v, niezawiniająca drużyna straci krążek w swojej strefie neutralnej lub strefie ataku, następujące wznowienie będzie miało miejsce na najbliższym punkcie wznowień, gdzie gra została przerwana.

ARTYKUŁ 131 – OPÓŹNIANIE GRY/UPADANIE NA KRĄŻEK

- i. Gracz z pola, który upada na krążek, przytrzymuje lub zagarnia go pod swoje ciało lub sprzęt ochronny powodując przerwę w grze, będzie ukarany **karą mniejszą**. Jeśli na skutek blokowania strzału, podania, krążek ugrzęźnie pod zawodnikiem, w jego sprzęcie ochronnym, łyżwach powodując zatrzymanie gry, nie zostanie nałożona żadna kara.
- ii. Gracz z pola, który używa swoich rąk, aby ukryć krążek w dłoniach lub sprzęcie i w ten sposób spowodować przerwę w grze, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 132 – OPÓŹNIANIE GRY/ZBYTECZNE UNIERUCHAMIANIE KRĄŻKA

- i. Gracz z pola, który podczas gry przytrzymuje lub unieruchamia krążek używając do tego swojego kija, łyżew lub ciała w okolicach band lub na otwartej tafli, a nie znajduje się pod presją przeciwnika, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 133 – OPÓŹNIANIE GRY/CELEBROWANIE ZDOBYCIA GOLA

- i. Gracze z ławki graczy mogą wejść na lód po zdobytej bramce tylko, aby dokonać wymiany graczy i na lodzie podczas celebrowania zdobycia bramki może przebywać nie więcej zawodników niż jedna zmiana. Jeśli przepis ten zostanie przekroczony, sędzia główny dokona *ostrzeżenia* obydwu drużyn. Następne przekroczenie tego przepisu skutkować będzie nałożeniem na zawiniający zespół **kary mniejszej technicznej**.

ARTYKUŁ 134 – OPÓŹNIANIE GRY/OPÓŹNIANIE WYMIANY LINII GRACZY

- i. Trener, który nie wystawia na lodzie w odpowiednim/właściwym czasie wymaganej ilości graczy, aby rozpocząć tercję, dogrywkę będzie ukarany **karą mniejszą techniczną**.

ARTYKUŁ 135 – OPÓŹNIANIE GRY/WYSTRZELENIE LUB WYRZUCENIE KRĄŻKA POZA LODOWISKO

- i. Gracz, który podczas toczącej się gry wystrzeliwuje, wyrzuca lub uderza krążek ręką bezpośrednio bez jakiegokolwiek odbicia poza lodowisko z obszaru własnej strefy obrony z wyjątkiem, kiedy nie ma szyb ochronnych wokół lodowiska, zostanie ukarany **karą mniejszą**. Decydującym czynnikiem jest pozycja zagrywanego krążka.
- ii. Kara nie zostanie nałożona, jeśli gracz wystrzeliwuje krążek ponad bandą na ławkę graczy, ale krążek nie przeleciał ponad szybami ochronnymi usytuowanymi za ławkami graczy.
- iii. Jeśli gracz celowo wystrzeliwuje krążek poza lodowisko z jakiegokolwiek strefy podczas gry lub podczas przerwy w grze, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iv. Jeśli gracz wystrzeliwuje krążek z własnej strefy obronnej, który uderza w podwieszony pod dachem zegar lub uderza w dach nad środkową częścią lodowiska, powodując zatrzymanie gry, kara nie zostanie nałożona.

ARTYKUŁ 136 – OPÓŹNIANIE GRY/ZMIANA PO DOKONANIU UWOLNIENIA

- i. Drużyna, która dokonała uwolnienia nie może dokonać wymiany zawodników z wyjątkiem:
 - 1. Do bramki powraca bramkarz, który był zamieniony na dodatkowego gracza;
 - 2. Wymiany kontuzjowanego gracza lub bramkarza;
 - 3. Jeżeli jakkolwiek drużyna otrzymuje karę, która powoduje przewagę liczebną graczy na lodzie drużyna dokonująca uwolnienia może przeprowadzić zmianę graczy, ale wznowienie gry nastąpi w strefie obronnej drużyny otrzymującej karę.
- ii. Trener drużyny, który próbuje dokonać nielegalnej wymiany graczy po dokonaniu uwolnienia, powodując tym samym opóźnienie gry w chwili, kiedy sędzia główny oraz sędziowie liniowi przywracają poprawną linię graczy za pierwszym razem, zostanie *ostrzeżony* przez sędziego głównego. Trener, który usiłuje po raz drugi dokonywać wymiany graczy, powodując opóźnienie mającego nastąpić wznowienia, zostanie ukarany **karą mniejszą techniczną**.

ARTYKUŁ 137 – OPÓŹNIANIE GRY/NARUSZENIE PROCEDURY WZNOWIANIA GRY

- i. Kiedy gracz z pola nie biorący udziału we wznowieniu, wjedzie do koła wznowień przed rzuceniem krążka, współpartner, który miał wznowiać grę zostanie usunięty i zastąpiony przez innego gracza. Za drugie naruszenie tego przepisu przez jakiegokolwiek gracza tej samej drużyny w trakcie tego samego wznowienia, zawinająca drużyna zostanie ukarana **karą mniejszą techniczną**.
- ii. Jeśli gracz z pola został odsunięty od wznowienia przez sędziego, a inny gracz tej samej drużyny po ostrzeżeniu przez sędziego opóźnia zajęcie prawidłowej pozycji do wznowienia, zawinająca drużyna zostanie ukarana **karą mniejszą techniczną**.
- iii. Gracz z pola, który nie ustawia się właściwie do wznowienia i po ostrzeżeniu przez sędziego nie podejmuje próby skorygowania niewłaściwej pozycji, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 138 – SYMULOWANIE/NURKOWANIE

DEFINICJA: Gracz, który ewidentnie imituje upadek lub symuluje kontuzję, próbując wymusić nałożenie kary na przeciwnika.

- i. Zawodnik, który imituje faul lub udaje, że jest faulowany przez przeciwnika, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 139 – ATAK ŁOKCIEM

DEFINICJA: Gracz, który używa swojego łokcia, aby sfaulować przeciwnika.

- i. Gracz, który atakuje przeciwnika łokciem będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który powoduje kontuzję lub lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję ataku łokciem, będzie ukarany **karą większą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 140 – ZWADA Z WIDZAMI

DEFINICJA: Gracz lub oficjel drużyny, który wchodzi w fizyczny kontakt z widzem podczas meczu (gry, przerw w grze oraz przerw między tercjami).

- i. Gracz lub oficjel drużyny, który wchodzi w fizyczną konfrontację, odwzajemnia fizyczny atak lub nawiązuje fizyczny kontakt z widzem, zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 141 – BÓJKI

DEFINICJA: Zawodnik, który uderza pięścią przeciwnika podczas gry, po gwizdku lub w jakimkolwiek momencie meczu podczas przedłużającej się konfrontacji zawodników.

- i. Gracz, który rozpoczyna bójkę, będzie ukarany **karą meczu**.
- ii. Uderzony gracz, który odpowiada ciosem, będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który ściąga swoje rękawice lub kask, aby zaangażować się w konfrontację z przeciwnikiem, zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie się**, jako dodatek do innych kar.
- iv. Jeśli gracz zostanie zidentyfikowany, jako inicjator lub agresor podczas bójki, zostanie on z tego tytułu ukarany **karą mniejszą**, jako dodatek do innych kar.
- v. Jeśli żaden z graczy nie może zostać zidentyfikowany, jako inicjator lub agresor podczas bójki, obydwaj gracze mogą być ukarani **karami meczu**.
- vi. Gracz, który znajduje się na lodzie i jako pierwszy włącza się interweniując w trwającej pomiędzy dwoma graczami bójce (trzeci gracz w bójce), zostanie **ukarany karą za niesportowe zachowanie się**, jako dodatek do innych kar. *Skala intensywności interwencji to kryterium nałożenia wymienionej kary.*
- vii. Gracz, który po otrzymaniu polecenia od sędziego głównego zaprzestania bójki, kontynuuje, próbuje kontynuować bójkę lub który sprzeciwia się, stawia opór, uniemożliwiając sędziom liniowym interwencję i wykonywanie swoich obowiązków, będzie ukarany **podwójną karą mniejszą** lub **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.
- viii. Jeśli w bójkę zaangażowany jest jeden gracz, przebywający na lodowisku z graczem, który jest poza lodowiskiem, obydwaj gracze zostaną ukarani **karą za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.
- ix. Oficjel, który jest zaangażowany w bójkę, na lodowisku lub poza nim, będzie ukarany **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.
- x. Pierwszy gracz, który opuszcza *ławkę graczy* lub *ławkę kar* podczas konfrontacji zawodników na tafli, zostanie ukarany **podwójną karą mniejszą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie się**. Kolejni gracze, którzy opuszczają *ławkę graczy* podczas konfrontacji zawodników, zostaną ukarani **karą za niesportowe zachowanie się**. Kolejni gracze, którzy opuszczają *ławkę kar* podczas konfrontacji zawodników, zostaną ukarani **karą mniejszą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się**. Kary te będą nałożone dodatkowo do niezakończonych jeszcze kar. Opuszczenie ławek graczy lub ławek kar to także sytuacje, kiedy opuszczający je zawodnicy nie angażują się w trwającą na lodowisku bójkę.
- xi. Wymiana graczy (np. linia graczy), dokonana przed konfrontacją graczy, jest dozwolona, ale żaden z wchodzących graczy nie może włączyć się do konfrontacji graczy. Jeśli jednak taki gracz lub gracze, włączają się do konfrontacji, będą traktowani jak gracze opuszczający *ławkę graczy* lub *ławkę kar* włączający się do konfrontacji (**art. 141-x**).
- xii. Jeśli gracze obydwu drużyn opuszczają swoje ławki w tym samym czasie, lub jeśli gracze jednego zespołu opuszczają swoją *ławkę graczy*, widząc przeciwników robiących to samo, *pierwszy zidentyfikowany gracz* każdego zespołu, będzie ukarany zgodnie z tym artykułem.

- xiii. Maksymalnie **pięć kar** za niesportowe zachowanie się i/lub **kar meczu za niesportowe zachowanie się** może zostać na każdą z drużyn, zgodnie z tym artykułem.
- xiv. Gracz nie może zostać ukarany jednocześnie **karą meczu oraz karą meczu za niesportowe zachowanie się** za kontynuowanie bójki.

ARTYKUŁ 142 – UDERZENIE GŁOWĄ

DEFINICJA: Gracz, który używa swojej głowy (z kaskiem lub bez), aby uderzyć przeciwnika.

- i. Gracz, który próbuje lub uderza umyślnie głową przeciwnika, będzie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 143 – WYSOKO UNIESIONY KIJ

DEFINICJA: Gracz, który podnosi swój kij lub jakąkolwiek jego część powyżej wysokości swoich ramion, uderzając przeciwnika jakąkolwiek jego częścią.

- i. Gracz, który powoduje kontakt wysoko uniesionym kijem z przeciwnikiem, będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który powoduje kontuzję przeciwnika poprzez przypadkowe zagranie wysokim kijem, będzie ukarany **podwójną karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który powoduje kontuzję przeciwnika poprzez nieostrożne zagranie wysoko uniesionym kijem, będzie ukarany **karą większą** plus **automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.
- iv. Gracz, który powoduje kontakt wysoko uniesionym kijem z górną częścią ciała przeciwnika, podczas robienia zamachu przy strzale lub przy wymachu po strzale lub podaniu, będzie ukarany zgodnie z artykułem o wysoko uniesionym kiju.

ARTYKUŁ 144 – TRZYMANIE PRZECIWNIKA

DEFINICJA: Gracz, który utrudnia swobodne poruszanie się przeciwnikowi za pomocą jednego lub obu rąk, ramion, nóg lub w jakikolwiek inny sposób

- i. Gracz, który trzyma przeciwnika, będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Wyróżniamy trzy sposoby trzymania przeciwnika:
 - 1. Gracz, który używa jednego lub obu ramion, chwytając przeciwnika z zamiarem ograniczenia swobody jego przemieszczania się (zarówno z krążkiem jak i bez niego);
 - 2. Gracz niezainteresowany zagrywaniem krążka, który wykorzystując bandy i używając ramion lub innych części ciała przytrzymuje przeciwnika, tym samym uniemożliwiając przeciwnikowi opuszczenie okolic bandy
 - 3. Gracz, który chwyta koszulkę przeciwnika, aby ograniczyć swobodę jego przemieszczania się lub spowolnić jazdę.

ARTYKUŁ 145 – TRZYMANIE KIJA PRZECIWNIKA

DEFINICJA: Gracz, który chwyta kij przeciwnika jedną lub obiema rękami, utrudniając swobodne poruszanie się przeciwnikowi, prowadzenia krążka, zagrywanie krążka lub swobodne używanie kija.

- i. Gracz, który trzyma kija przeciwnika, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 146 – ZAHACZANIE

DEFINICJA: Gracz, który używa swojego kija, aby utrudnić swobodne poruszanie się przeciwnikowi, będącego lub niebędącego w posiadaniu krążka.

- i. Gracz, który zahacza przeciwnika, będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- ii. Wyróżniamy cztery sposoby zahaczania przeciwnika:
 - 1. Gracz zahacza ramię, rękę lub rękawicę przeciwnika, który zamierza podać krążek lub oddać strzał;
 - 2. Gracz swoim kijem doprowadza do kontaktu z ciałem przeciwnika w walce jeden na jednego o krążek;
 - 3. Gracz używa swojego kija w stosunku do ciała przeciwnika, aby w ten sposób uniemożliwić mu utrzymanie się w posiadaniu krążka;
 - 4. Gracz używa swojego kija, aby uniemożliwić przeciwnikowi swobodne poruszanie się po lodowisku.
- iii. Gracz, który powoduje kontuzję lub lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję zahaczania, będzie ukarany **karą większą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 147 – NIEDOZWOLONY KIJ/POMIARY KIJA

DEFINICJA: Gracz musi używać prawidłowego kija, zgodnego ze standardami IIHF.

- i. Kapitan drużyny może prosić o pomiar kija przeciwnika w każdej przerwie w grze. Jeśli dokonany pomiar wykaże, że kij jest nieprawidłowy, na używającego kij gracza, zostanie nałożona zostanie **kara mniejsza**, a kij zostanie zwrócony przez sędziego głównego na odpowiednią ławkę graczy.
- ii. Gracz, którego kij ma być mierzony, musi być w jego posiadaniu, kiedy zgłaszana jest prośba o pomiar. Może on być na lodowisku lub na ławce graczy, ale sędzia główny musi dokonać wzrokowego potwierdzenia, że kwestionowany kij jest w jego posiadaniu.
- iii. Jeśli dokonany pomiar wykaże, że kij jest prawidłowy na drużynę proszącą o pomiar kija, zostanie nałożona zostanie **kara mniejsza techniczna** za opóźnianie gry. Kara musi być odsiadywana przez gracza, który w momencie zgłaszania prośby o pomiar, był na lodzie.
- iv. Nie ma limitu ilości próśb o pomiar kija, które drużyny mogą zgłosić podczas meczu, ale tylko jeden pomiar w przerwie w grze przysługuje tylko jednej drużynie.
- v. Jeśli gracz odmawia pomiaru swojego kija lub części swojego wyposażenia zarządzanego przez sędziego głównego lub niszczy swój kij, wyposażenie przed dokonaniem pomiaru, sprzęt taki zostanie uznany za nielegalny, a gracz zostanie ukarany **karą mniejszą** plus **karą za niesportowe zachowanie się**.
- vi. Pomiaru kija można żądać także po strzelonej bramce w regularnym czasie gry, ale jeśli kij okaże się nieprawidłowy to strzelona bramka *nie może zostać anulowana*. Ten sam przepis dotyczy także dogrywki oraz serii rzutów karnych.

ARTYKUŁ 148 – ZAWODNICZY NIEPRAWIDŁOWO WCHODZĄCY/OPUSZCZAJĄCY ŁAWKĘ KAR

DEFINICJA: Gracz z pola, który wchodzi lub opuszcza ławkę kar inaczej niż poprzez lodowisko.

- i. Gracz, który wchodzi lub wychodzi na ławkę kar inaczej niż poprzez lodowisko, zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 149 – KONTUZJOWANY GRACZ ODMAWIA OPUSZCZENIA TAFLI

DEFINICJA: Gracz z pola, który nie jest w stanie kontynuować gry musi opuścić lodowisko w momencie, kiedy gra jest przerwana.

- i. Gracz z pola, który jest kontuzjowany i wymaga medycznej pomocy, powinien zjechać na ławkę graczy, aby nie opóźnić wynikającego z przerwy wznowienia. Gracz z pola, który odmawia opuszczenia lodowiska, pomimo kontuzji, zostanie ukarany **karą mniejszą**. Jeśli pomimo nałożenia na niego *kary mniejszej* nadal nie opuszcza lodowiska, zostanie nałożona na niego **kara za niesportowe zachowanie się**.
- ii. Gracz z pola, który krwawi, nie może powrócić do gry, aż do momentu, kiedy jego rana jest skutecznie opatrzona. Jeśli taki gracz wraca na lodowisko bez skutecznego opatrzenia rany lub z poplamionym krwią jakimkolwiek sprzętem, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który leży na lodzie, udając kontuzję i odmawia opuszczenia lodowiska, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 150 – PRZESZKADZANIE

DEFINICJA: Gracz, który utrudnia lub uniemożliwia przeciwnikowi, niebędącemu w posiadaniu krążka, w swobodnym przemieszczaniu się po lodowisku lub przyjmowaniu podań.

- i. Gracz, który przeszkadza przeciwnikowi będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Wyróżniamy następujące sposoby przeszkadzania:
 - 1. Gracz z pola powstrzymuje przeciwnika przed swobodnym poruszaniem się po lodowisku;
 - 2. Gracz z pola blokuje przeciwnika przed wjazdem do tercji ataku, szczególnie w przypadku, gdy poprzez „wystawienie biodra” zmusza atakującego do objechania go po wstrzeleniu krążka do strefy ataku;
 - 3. Gracz z pola, który uniemożliwia przeciwnikowi zaatakowanie ciała swojego współpartnera, który jest w posiadaniu krążka, lub wjeżdża w tor jazdy przeciwnika, który nie jest w posiadaniu krążka zanim uzyskał prawidłową *"body position"* (*pozycja ciała*). *Pozycja ciała jest określana, kiedy gracz jedzie przed lub za przeciwnikiem w tym samym kierunku. Gracz, który jest za przeciwnikiem niebędącym w posiadaniu krążka, nie może używać swojego kija, wolnej ręki, w celu spowolnienia lub przewrócenia przeciwnika, lecz musi jechać tak, aby przywrócić/uzyskać prawidłową pozycję do wykonania legalnego ataku ciałem.*
 - 4. Gracz blokuje przeciwnika uniemożliwiając mu przejęcie podania;
 - 5. Gracz wygrywający wznowienie, blokuje przeciwnika, który próbuje podążyć za krążkiem (*przeszkadzanie przy wznowieniu*);
 - 6. Gracz przebywający na ławce graczy lub ławce kar, wystawiający swoje ciało lub kij poza ławkę i przeszkadzający w poruszaniu się krążka lub przeciwnika podczas akcji;

7. Gracz z pola poruszający się w poprzek lodowiska, utrudniający poruszanie się przeciwnikom po tafli;
 8. Gracz uniemożliwiający przeciwnikowi podnoszenie swojego wyposażenia z lodowiska (kija, rękawic, kasku) poprzez odsuwanie lub wybijanie, kiedy przeciwnik chce podnieść takie wyposażenie.
- iii. Gracze z pola przed bramką mogą walczyć o zajęcie jak najlepszego miejsca, co może przybierać postać podobną do przeszkadzania, gry kijem trzymany oburącz, zahaczania, trzymania, powodowania upadku czy uderzania kijem, ale tylko wtedy dopóki nie przekroczy ona znamion walki z duchem fair-play. Przekroczenia w tym obszarze, które w żadnej mierze nie będą uznawane, jako walka przed bramką, definiowane są, jako: przewracanie przeciwnika, który nie jest w posiadaniu krążka, ciągnięcia za koszulkę, wkładanie kija pomiędzy nogi przeciwnika i „przekręcanie” go, gwałtowne ataki kijem trzymany oburącz, uderzanie kijem w tył nóg przeciwnika.
- iv. Sytuacje, które nie są klasyfikowane, jako przeszkadzanie:
1. Gracz z pola może znajdować się na lodowisku pomiędzy krążkiem a przeciwnikiem, tak długo jak utrzymuje odpowiednią szybkość swojej jazdy i pozycję swojego ciała względem niego i wolnego krążka. Jeśli taki gracz zaczyna zwalniać, ryzykuje nałożeniem na niego kary za przeszkadzanie;
 2. Gracz z pola może stać na lodowisku i nie jest wymagane, aby był w ruchu, jeśli przeciwnik chce przejechać przez miejsce, na którym się znajduje;
 3. Gracz z pola może blokować tak długo przeciwnika, dopóki jest przed nim i porusza się w tym samym kierunku;
 4. Gracz z pola może używać pozycji swego ciała, chcąc wymusić na przeciwniku, wybranie dłuższej drogi do krążka, tak długo jak nie używa w tym celu rąk lub ramion, aby powstrzymać, zablokować przeciwnika.
- v. Gracz, który atakuje ciałem przeciwnika, który nie jest w posiadaniu krążka, zostanie ukarany **karą mniejszą** za przeszkadzanie.
- vi. Dwaj gracze z pola, którzy przepychają się jadąc do będącego w ich zasięgu wolnego krążka mają do tego prawo, lecz jeśli jeden używa swojego kija, ramion lub jadąc utrudnia przeciwnikowi możliwość poruszania się w kierunku krążka, zostanie ukarany **karą mniejszą** za przeszkadzanie.
- vii. Gracz, który powoduje kontuzję przeciwnika lub lekkomyślnie zagraża jego zdrowiu poprzez akcję przeszkadzania może także być ukarany **karą większą** i automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 151 – PRZESZKADZANIE BRAMKARZOWI

DEFINICJA: Gracz, który w jakikolwiek sposób przeszkadza bramkarzowi w grze, kiedy ten znajduje się na swojej pozycji w bramce.

- i. Gracz z pola, który używa swojego kija lub ciała, przeszkadza lub ogranicza poruszanie się bramkarza, znajdującego się w swoim polu bramkowym, utrudnia mu grę na swojej pozycji w bramce, będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Jeśli atakujący gracz z pola, który jest w posiadaniu krążka, jadąc przodem lub tyłem, powoduje kontakt z bramkarzem w polu bramkowym, a krążek wpada do bramki, *gol nie zostanie uznany*, a atakujący gracz zostanie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**. Przepis ten obowiązuje także podczas strzelania rzutu karnego jak i serii rzutów karnych.

- iii. Atakujący gracz z pola, który ustawia się przed bramkarzem drużyny przeciwnej wymachuje rękami lub kijem przed twarzą bramkarza, przeszkadzając i rozpraszając jego uwagę, aby samemu uzyskać jak najlepszą pozycję w grze, niezależnie czy gracz znajduje się w polu bramkowym czy też poza nim, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iv. Jeśli przeciwnik powstrzymuje lub blokuje bramkarza, który wraca do swojej bramki lub wpada na niego, gdy bramkarz zagrywa krążek poza bramką, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- v. Atakujący gracz z pola może przejechać przez pole bramkowe podczas gry tak długo dopóki nie wejdzie w kontakt z bramkarzem. Jeśli atakujący gracz powoduje kontakt z bramkarzem lub gdy bramkarz powoduje ten kontakt z zawodnikiem, podczas gdy cofa się w swoim polu bramkowym, atakujący gracz zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 152 – KOPNIĘCIE

DEFINICJA: Gracz, który inicjuje ruch łyżwą skierowany w jakąkolwiek część ciała przeciwnika.

- i. Gracz, który kopie lub próbuje kopnąć przeciwnika zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 153 – ATAK KOLANEM

DEFINICJA: Gracz z pola, który wysuwa swoje kolano w celu zainicjowania kontaktu z przeciwnikiem.

- i. Gracz z pola, który atakuje kolaniem przeciwnika zostanie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który powoduje kontuzję przeciwnika lub lekkomyślnie zagraża jego zdrowiu poprzez akcję ataku kolaniem będzie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 154 – PRZEDWCZESNE OPUSZCZANIE ŁAWKI KAR

DEFINICJA: Tylko sędzia kar jest upoważniony do otwierania i zamykania drzwi ławki kar podczas meczu. Gracz z pola nie może opuszczać ławki kar z wyjątkiem sytuacji, kiedy jego kara zakończyła się lub zakończyła się tercja meczu.

- i. Ukarany gracz z pola, który opuszcza ławkę kar przez swój własny błąd, przed upływem odbywanej kary, zostanie ukarany **karą mniejszą**, która będzie dodatkową do odsiadywanej kary.
- ii. Ukarany gracz z pola, który opuszcza ławkę kar przez błąd sędziego kar, przed upływem odbywanej kary, *nie zostanie ukarany żadną karą*, jednak musi powrócić na ławkę kar w celu odbycia pozostałego czasu odsiadywanej kary.
- iii. Ukarany gracz z pola, który opuszcza ławkę kar w celu krytykowania decyzji sędziego na lodzie, przed upływem odbywanej kary, zostanie ukarany **karą mniejszą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się**.
- iv. Ukarany gracz z pola, który opuszcza ławkę kar w celu wejścia w konfrontację z innymi graczami lub celem dołączenia do trwającej już bójki, przed upływem odbywanej kary, zostanie ukarany **karą mniejszą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się**.

ARTYKUŁ 155 – GRA BEZ KASKU

DEFINICJA: Gracz z pola, który uczestniczy w grze bez kasku prawidłowo zapiętego na głowie.

- i. Gracz z pola, któremu spadł z głowy kask podczas meczu i który nie udaje się natychmiast na swoją ławkę graczy zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 156 – CIĄgniĘCIE ZA WŁOSY, KASK, KRATĘ

DEFINICJA: Gracz, który chwyta lub trzyma kratę/kask przeciwnika lub ciągnie jego włosy.

- i. Gracz, który chwyta lub trzyma kratę/kask przeciwnika lub ciągnie jego włosy zostanie ukarany **karą mniejszą** lub **karą większą** plus **karą za niesportowe zachowanie się**.

ARTYKUŁ 157 – ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY

DEFINICJA: Żadna z drużyn nie może ignorować wezwania sędziego głównego do rozpoczęcia gry.

- i. Jeśli obydwie drużyny znajdują się na lodowisku i jedna z nich odmawia rozpoczęcia gry z jakiegokolwiek powodu, sędzia główny ostrzega jej kapitana i wyznaczy tej drużynie nie więcej niż 30 sekund na rozpoczęcie gry. Jeśli po upływie tego czasu, drużyna nadal odmawia rozpoczęcia gry, sędzia główny nałoży na nią **karę mniejsza techniczną**.
- ii. Jeśli ta sytuacja ma dalej miejsce, sędzia główny zakończy mecz, a opis tego przypadku zostanie zaraportowany właściwym władzom, celem podjęcia dalszego postępowania przeciwko drużynie odmawiającej rozpoczęcia gry.
- iii. Jeśli drużyna nie jest na lodowisku i odmawia wejścia na nią, aby rozpocząć grę, sędzia główny poprzez kapitana, kierownika lub trenera wezwie drużynę, wyznaczając jej **2 minuty** na rozpoczęcie gry. Jeśli zespół podejmie grę *przed upływem 2 minut*, zostanie na niego nałożona **kara mniejsza techniczna**. Jeśli po upływie tego czasu, drużyna nadal odmawia rozpoczęcia gry, sędzia główny zakończy mecz, a opis tego przypadku zostanie zaraportowany właściwym władzom, celem podjęcia dalszego postępowania przeciwko drużynie odmawiającej rozpoczęcia gry.

ARTYKUŁ 158 – OSTROŚĆ

DEFINICJA: Gracz, który popycha lub uderza przeciwnika podczas meczu.

- i. Gracz zaangażowany w konfrontację z przeciwnikiem zostanie ukarany **karą mniejszą, podwójną karą mniejszą** lub **karą większą** plus automatycznie **karą za niesportowe zachowanie się**.
- ii. Gracz, który celowo zrzuca kask przeciwnika i tym samym zmuszając go do opuszczenia gry, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który obstaje przy zachowaniu klasyfikowanym, jako ostrość podlegać będzie artykułowi – bójka.

- iv. Gracz, który ściąga swoje rękawice, aby zaangażować się w konfrontację z przeciwnikiem, zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie się**.

ARTYKUŁ 159 – UDERZANIE KIJEM

DEFINICJA: Gracz, który wymachuje swoim kijem trzymanym w jednej lub obu rękach w kierunku jakiegokolwiek części ciała lub wyposażenia przeciwnika. Kontakt z przeciwnikiem *nie jest konieczny*, aby zgodnie z tym artykułem nałożyć karę.

- i. Stukanie kijem gracza posiadającego krążek, nie będzie rozpatrywane, jako uderzenie kijem, dopóki ogranicza się do stukania kijem w kij przeciwnika i ma na celu odebranie przeciwnikowi krążka. Mocne uderzenia kijem w kij w szczególności te, które łamią kij zarówno uderzającego zawodnika czy posiadacza krążka, wytrącają kij przeciwnikowi będą podlegały artykułowi uderzanie kijem.
- ii. Gracz, który uderza przeciwnika kijem, zostanie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który powoduje kontuzję przeciwnika lub lekkomyślnie zagraża jego zdrowiu na skutek uderzenia kijem, zostanie ukarany **karą większą plus karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.
- iv. Gracz, który wymachuje swoim kijem w kierunku przeciwnika podczas konfrontacji, zostanie ukarany **karą większą plus karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.
- v. Gracz, który wymachuje szeroko kijem (po lodzie lub nad nim) prowadząc krążek, celem zastraszenia przeciwnika, zostanie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- vi. Gracz, który podnosi kija pomiędzy nogami przeciwnika, celem uderzenia w okolice pachwin, zostanie ukarany **karą większą plus karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 160 – PODCIĘCIE Z TYŁU

DEFINICJA: Gracz, który niebezpiecznie z tyłu kopie nogi / łyżwy lub ciągnie przeciwnika do tyłu jednocześnie kopiąc jego nogi / łyżwy podbija mu stopy.

- i. Gracz, który podcina przeciwnika z tyłu, zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 161 – KŁUCIE KOŃCEM KIJA

DEFINICJA: Gracz, który kłuje lub próbuje kłuć przeciwnika końcem łopatkki kija, niezależnie czy kij jest w jednej czy w obu rękach gracza. Kontakt z przeciwnikiem nie jest konieczny, aby zgodnie z tym artykułem nałożyć karę.

- i. Gracz, który próbuje kłuć przeciwnika końcem kija zostanie ukarany **podwójną karą mniejszą plus karą za niesportowe zachowanie się**.
- ii. Gracz, który kłuje przeciwnika końcem kija zostanie ukarany **karą większą plus karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.

- iii. Gracz, który powoduje kontuzję przeciwnika lub lekkomyślnie zagraża jego zdrowiu na skutek kłucia kijem, zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 162 – PLUCIE

DEFINICJA: Gracz, który pluje na lub przy przeciwniku, na kibiców lub kogokolwiek na lodowisku podczas meczu.

- i. Gracz lub oficjel drużyny, który pluje na lub przy przeciwniku, na kibiców lub kogokolwiek na lodowisku podczas meczu, zostanie ukarany **karą meczu**.
- ii. Krwawiący gracz, który celowo ściera krew ze swojego ciała na przeciwnika lub kogokolwiek na lodowisku, zostanie ukarany **karą meczu** za plucie.

ARTYKUŁ 163 – SZYDZENIE

DEFINICJA: Gracz z pola, który celebrować strzelenie gola lub próbuje deprimować, przejeżdżając przed ławką graczy przeciwników, przesadnie gestykulując, kpiąc lub prowokując słowami w celu wyszydzenia lub podburzania przeciwnika.

- i. Nadmierna celebrowanie lub szydzenie z przeciwników, znajdujących się na ławce graczy, w jakikolwiek sposób, skutkować będzie nałożeniem **kary za niesportowe zachowanie się**.

ARTYKUŁ 164 – OFICJEL WCHODZĄCY NA TAFLE

DEFINICJA: Oficjele nie może wchodzić na lodowisko podczas meczu bez pozwolenia ze strony sędziów.

- i. W przypadku kontuzji gracza, w przerwie w grze, lekarz drużyny (lub inny personel medyczny) może wejść na lodowisko, celem zajęcia się kontuzjowanym graczem, bez zbędnego oczekiwania na pozwolenie sędziego głównego.
- ii. Każdy oficjel drużyny wchodzący na lodowisko w trakcie trwania każdej z tercji (oprócz **art. 164-i**), zostanie ukarany **karą meczu za niesportowe zachowanie się**.

ARTYKUŁ 165 – RZUCANIE KIJA LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW

DEFINICJA: Gracz lub oficjel drużyny, który rzuca kij lub inny przedmiot na lub poza taflę.

- i. Gracz, który wyrzuca kij lub jego część lub jakikolwiek inny przedmiot poza lodowisko, zostanie ukarany **karą meczu za niesportowe zachowanie się**.
- ii. Gracz może odsunąć lub skierować kij, jego część lub jakikolwiek przedmiot ze swojego najbliższego otoczenia tylko wtedy, gdy nie przeszkodzi to przeciwnikowi. Jednakże, jeśli gracz na lodowisku, który rzuca lub kieruje swój kij, jego część lub jakikolwiek przedmiot, w kierunku krążka lub gracza posiadającego krążek w strefie neutralnej lub strefie ataku, zostanie ukarany **karą mniejszą**.

- iii. Gracz lub oficjel drużyny będący na ławce graczy lub ławce kar, który rzuca lub kieruje swój kij, jego część lub jakikolwiek przedmiot, w kierunku krążka lub gracza posiadającego krążek w strefie neutralnej lub strefie ataku, zostanie ukarany **karą mniejszą** lub **karą mniejszą techniczną**.
- iv. Jeśli gracz lub oficjel drużyny, popełni wymienione w **art. 165-ii** oraz **art. 165-iii** wykroczenie w swojej strefie obronnej, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej **rzut karny**.
- v. Pozycja krążka lub gracza posiadającego krążek w momencie popełnienia przewinienia jest decydującym czynnikiem czy przyznać: *karę mniejszą, karę mniejszą techniczną czy rzut karny*.
- vi. Kiedy gracz lub oficjel drużyny rzuca kij, jego część lub jakikolwiek przedmiot w kierunku atakującego gracza, który jest w sytuacji kontrataku, sędzia główny podyktuje **rzut karny**, który będzie wykonany przez gracza, będącego w sytuacji kontrataku.
- vii. Kiedy bramkarz został wymieniony na dodatkowego gracza z pola, zostawiając swoją bramkę pustą, a jego współpartner lub oficjel drużyny rzuca kij, jego część lub jakikolwiek przedmiot w kierunku krążka lub gracza posiadającego krążek, w strefie neutralnej lub strefie obronnej z pustą bramką, aby odebrać przeciwnikowi posiadającemu dobrą sytuację do oddania strzału, sędzia główny **przyzna gola** drużynie niezawiniącej. Bramkarz jest uznawany, jako poza lodem w momencie, kiedy zmieniający go gracz ma *jedną łyżwę na lodowisku*.

ARTYKUŁ 166 – NADMIERNA ILOŚĆ GRACZY NA LODZIE

DEFINICJA: Drużyna może posiadać maksymalnie jednego bramkarza i pięciu graczy z pola lub sześciu graczy z pola na lodowisku. Kara mniejsza techniczna zostanie nałożona za nadmierną ilość graczy na lodzie w każdym momencie, kiedy drużyna ma jednego lub więcej graczy na lodzie niż jest to dozwolone.

- i. „Na lodzie” oznacza, że obie nogi muszą być na lodzie. Jeśli gracz ma jedną nogę na lodzie, a drugą ponad bandą lub poza lodem na swojej ławce graczy lub kar, jest on traktowany, jako poza lodem. Jeśli jednak gracz jest zgodnie z tą definicją poza lodem nie może on zagrywać krążka, wchodzić w kontakt z przeciwnikiem lub uczestniczyć w jakikolwiek sposób w grze.
- ii. Gracz wchodzący na lód *musi zaczekać, aż do momentu*, kiedy zmieniany gracz znajduje się w **1.5m** strefie zmian przy swojej ławce graczy.
- iii. Zmiana graczy podczas gry lub podczas przerwy w grze *musi mieć miejsce* tylko przy ławce graczy. Zmiana graczy przy użyciu jakiegokolwiek innego wejścia niż przy ławce graczy, jest nielegalna i będzie ukarana **karą mniejszą techniczną** za nadmierną ilość graczy na lodzie.
- iv. Drużyna, która podczas gry posiada na lodowisku więcej graczy niż liczba graczy, do których jest uprawniona, zostanie ukarana **karą mniejszą techniczną** za nadmierną ilość graczy na lodzie.
- v. Jeżeli podczas zmiany graczy w trakcie trwania gry, gracz wchodzący na lód bądź schodzący z lodu zagrywa krążek, w jakikolwiek sposób powoduje kontakt z przeciwnikiem lub bierze udział w grze, podczas gdy obaj schodzący i wchodzący gracze znajdują się w 1.5m strefie zmian, zostanie nałożona **kara mniejsza techniczna** za nadmierną liczbę graczy.
- vi. Jeżeli zmiana graczy dokonywana jest podczas trwania gry, a:
 1. Zmieniający się gracze znajdują się w strefie **1.5m** od bandy na całej długości swojej ławki graczy,

2. Nie biorą w jakikolwiek sposób udziału w toczącej się grze, nie nakłada się kary za nadmierną liczbę graczy.
- vii. Kara mniejsza techniczna za nadmierną liczbę graczy na lodzie, musi być odsiadywana przez *jakiegokolwiek gracza z pola*, który był na lodowisku w momencie gwizdka oznajmiającego nałożenie kary.

ARTYKUŁ 167 – SPOWODOWANIE UPADKU PRZECIWNIKA

DEFINICJA: Gracz, który przewraca przeciwnika na lodowisko używając swojego kija, stóp, lub nóg.

- i. Gracz, który powoduje upadek przeciwnika w jakikolwiek sposób, zostanie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- ii. Jeśli gracz podąży za przeciwnikiem, który jest w posiadaniu krążka i rzuca się po lodzie, wybijając swoim kijem krążek, a potem powoduje upadek przeciwnika, żadna kara nie zostanie nałożona.
- iii. Gracz opisany w **art. 167-ii**, który rzucając się po lodzie, nie trafia w krążek, a następnie powoduje upadek przeciwnika zostanie ukarany **karą mniejszą** za spowodowanie upadku przeciwnika.
- iv. Gracz, który powoduje kontuzję przeciwnika lub lekkomyślnie zagraża jego zdrowiu poprzez spowodowanie upadku, zostanie ukarany **karą większą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 168 – NIESPORTOWE ZACHOWANIA

DEFINICJA: Gracz lub oficjel drużyny, który dopuszcza się naruszenia zasad związanych ze sportowym współzawodnictwem, rywalizacją fair-play oraz szacunkiem dla rywala.

i. **Kara mniejsza**

1. Zidentyfikowany gracz, który dopuszcza się naruszenia zasad związanych ze sportowym współzawodnictwem, rywalizacją fair-play oraz szacunkiem dla rywala zostanie ukarany **karą mniejszą**.
2. Zidentyfikowany gracz, który używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka na lodowisku w stosunku do kogokolwiek na lodowisku, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
3. Zidentyfikowany gracz, który gratuluje swojemu współpartnerowi spowodowanie kontuzji przeciwnika lub celebryje ją, będzie ukarany **karą mniejszą**.
4. Atakujący gracz z pola, który obsypuje śniegiem bramkarza mrożącego krążek, zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ii. **Kara mniejsza techniczna**

1. **Kara mniejsza techniczna** zostanie nałożona, jeśli niezidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny dopuszcza się naruszenia zasad związanych ze sportowym współzawodnictwem, rywalizacją fair-play oraz szacunkiem dla rywala.

2. **Kara mniejsza techniczna** zostanie nałożona, jeśli niezidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny gratuluje swojemu współpartnerowi spowodowanie kontuzji przeciwnika.
3. **Kara mniejsza techniczna** zostanie nałożona, jeśli niezidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka skierowanego do kogokolwiek na lodzie lub gdziekolwiek na lodowisku.
4. **Kara mniejsza techniczna** zostanie nałożona, jeśli niezidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny, będący na poza lodowiskiem rzuca kij lub inny przedmiot na taflę.

iii. ***Kara za niesportowe zachowanie się***

1. Gracz, który strzela krążek po przerwaniu gry, zakończonej tercji, zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie się**.
2. Jeżeli naruszenie gry jest rażące (zupełnie niezwiązane ze sportową rywalizacją) lub jeśli gracz kontynuuje swoje niesportowe zachowanie się, można nałożyć na niego **karę za niesportowe zachowanie się**.
3. Gracz, który obstaje przy używaniu niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka skierowanego do kogokolwiek na lodzie lub gdziekolwiek na lodowisku, za które został *poprzednio ukarany karą mniejszą lub karą mniejszą techniczną*, zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie się**.
4. Ukarany gracz, który nie udaje się bezpośrednio i natychmiast na ławkę kar po bójce lub konfrontacji z przeciwnikiem, zostanie ukarany dodatkowo **karą za niesportowe zachowanie się**.
5. Gracz, który nie przestaje prowokować przeciwnika, chcąc tym sposobem wymusić nałożenie na niego kary, zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie się**.
6. Gracz, który wchodzi na ławkę graczy przeciwników, inaczej niż w sposób przypadkowy, zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie się**, jako dodatkową do innych, które mogą zostać nałożone podczas takiego incydentu.

iv. ***Kara meczu za niesportowe zachowanie się***

1. Oficjel drużyny, który obstaje przy zachowaniu, za które *otrzymał karę mniejszą, karę mniejszą techniczną lub karę za niesportowe zachowanie się*, zostanie ukarany **karą meczu za niesportowe zachowanie się**.
2. Gracz lub trener, który używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka w stosunku do kogokolwiek na lodowisku lub gdziekolwiek na lodowisku, za co został *już karą mniejszą lub karą mniejszą techniczną*, zostanie ukarany **karą meczu za niesportowe zachowanie się**. Kiedy tego typu zachowanie zdarzy się po zakończeniu meczu, na lodowisku lub poza nim, może zostać nałożona **kara meczu za niesportowe zachowanie się**, bez konieczności nakładania wcześniej kary mniejszej lub kary mniejszej technicznej.

v. ***Kara mniejsza techniczna i kara za niesportowe zachowanie się***

1. Jeśli zidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny, *będący na poza lodowiskiem* rzuca kij lub inny przedmiot na lodowisko, zostanie ukarany karą mniejszą techniczną i karą za niesportowe zachowanie się.

vi. **Kara meczu**

1. Gracz lub oficjel drużyny, który grozi, czyni uwagi na tle rasowym lub etnicznym, pluje, rozmazuje na kimś krew lub czyni uwagi na tle seksualnym wobec jakiegokolwiek osoby, będzie ukarany **karą meczu**.
2. Gracz lub oficjel, który czyni jakiegokolwiek obsceniczne gesty w kierunku jakiegokolwiek osoby znajdującej się na lodowisku lub poza nim, przed, podczas lub po meczu, zostanie ukarany **karą meczu**.
3. Gracz, który wymachuje kijem w kierunku kibiców lub kogokolwiek innego niż przeciwnik na lodzie, zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 169 – ATAKOWANIE CIAŁEM (HOKEJ KOBIET)

DEFINICJA: W hokeju kobiecym, gracz nie może atakować ciałem przeciwnika.

- i. Nielegalne zagranie ciałem w hokeju kobiecym odnosi się do atakowania ciałem przeciwnika.
- ii. Gracz, który atakuje ciałem przeciwnika, zostanie ukarany jedną z następujących kar:
 1. **Karą mniejszą;**
 2. **Karą większą** i automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie się;**
 3. **Karą meczu.**
- iii. Gracz, który powoduje kontuzję przeciwnika lub lekkomyślnie zagraża jego zdrowiu poprzez atakowanie ciałem, zostanie ukarany **karą większą** i **karą meczu za niesportowe zachowanie się** lub **karą meczu**.
- iv. Jeśli dwóch graczy podąża za krążkiem, mogą oni walczyć o krążek ścierając ciałem i przepychając się, mając na uwadze fakt, że walka o krążek jest ich głównym celem.
- v. Jeśli dwóch lub większa ilość graczy walczy o wejście w posiadanie krążka, gracze ci nie mogą używać band, aby eliminować przeciwnika w walce poprzez pchanie ich na bandy lub dociskanie ich do bandy. Akcje takie świadczą o braku intencji wejścia w posiadanie krążka.
- vi. Gracz, który stoi w miejscu, ma do tego pełne prawo. Przeciwnik, który chce przejechać przez to miejsce musi unikać kontaktu ciałem z tak stojącym graczem. Jeśli taki gracz stoi pomiędzy przeciwnikiem a krążkiem, przeciwnik jest zobligowany do ominięcia stojącego gracza.
- vii. Gracz będący w posiadaniu krążka, który jedzie wprost na stojącego przeciwnika, jest zobligowany do uniknięcia kontaktu ciałem ze stojącym graczem. Jeśli gracz będący w posiadaniu krążka czyni starania, aby unikać kontaktu ciałem ze stojącym graczem, ale przeciwnik wpada na jadącego z krążkiem, zostanie on ukarany **karą mniejszą** za atakowanie ciałem.