

## SEKCJA 3 – DRUŻYNY I GRACZE

**CHARAKTERYSTYKA – Mecz hokeja na lodzie rozgrywany jest pomiędzy dwoma drużynami, które grają pod kontrolą sędziów na lodzie. W przepisach konsekwentnie używa się rodzaju męskiego, ale wszystkie przepisy dotyczą także hokeja na lodzie kobiet chyba, że zaznaczono inaczej.**

### ARTYKUŁ 21 – ZESTAWIENIE MECZOWE

- i. Aby rozpocząć mecz drużyna musi być w stanie na początku spotkania wystawić na taflę lodową przynajmniej pięciu graczy z pola i jednego bramkarza.

### ARTYKUŁ 22 – PRZEDWCZESNE ZAKOŃCZENIE MECZU

- i. Jeśli obydwie drużyny znajdują się na lodzie i jedna z nich z jakiegokolwiek powodu, odmawia rozpoczęcia gry sędzia główny ostrzega jej kapitana, że drużyna musi rozpocząć grę w ciągu 30 sekund. Jeśli drużyna nadal odmawia rozpoczęcia gry, sędzia główny nałoży na nią **karę mniejszą techniczną**. Jeśli incydent powtarza się i trwa dalej sędzia główny zakończy mecz i złoży raport o incydencie właściwym władzom.
- ii. Jeśli drużyny nie ma na lodzie i odmawia wejścia na lód, aby rozpocząć grę, sędzia główny za pośrednictwem kapitana, kierownika lub trenera wezwie drużynę do podjęcia na nowo gry w przeciągu nie więcej niż dwóch minut. Jeśli drużyna podejmie grę przed upływem dwóch minut, zostanie na nią nałożona **kara mniejsza techniczna**. Jeśli po upływie tego czasu, drużyna nadal odmawia rozpoczęcia gry, sędzia główny zakończy mecz i złoży raport o incydencie właściwym władzom.
- iii. Jeśli drużyna odmawia rozpoczęcia gry z wymaganą liczbą graczy na lodzie mecz kończy się walkowerem na korzyść przeciwnika.
- iv. Jeśli drużyna nie jest w stanie wystawić wymaganej liczby graczy na lodzie podczas toczącej się gry, ze względu na kary i kontuzje, mecz kończy się walkowerem na korzyść przeciwnika.
- v. Jeśli drużyna odmawia uczestnictwa w strzelaniu pomeczowych serii rzutów karnych, drużyna przeciwna zostanie ogłoszona, jako zwycięzca.

### ARTYKUŁ 23 – NIEUPRAWNIONY GRACZ UCZESTNICZĄCY W MECZU

- i. Gracz musi spełniać kryteria dwóch federacji zarówno IIHF jak i krajowej, zanim będzie mógł zagrać w meczu. W szczególności, musi on spełniać wymogi dotyczące narodowości i wieku oraz musi być wpisany do przed turniejowego, przed mistrzowskiego lub przedmeczowego zestawienia oraz do protokołu zawodów.
- ii. Czynnikiem decydującym o możliwości uczestniczenia gracza w meczu jest jego nazwisko (nie numer koszulki) prawidłowo wpisane do przedmeczowego zestawienia.
- iii. Żadna bramka nie może zostać zaliczona drużynie podczas meczu, jeśli jeden z jej nieuprawnionych graczy znajdował się na lodzie w chwili jej zdobycia i sędzia główny zostanie

o tym poinformowany natychmiast po zdobyciu bramki przed wznowieniem gry na centralnym punkcie wznowień. Wszystkie wcześniej strzelone gole z udziałem nieuprawnionego gracza, zostaną drużynie zaliczone.

- iv. Jeśli gracz został ukarany karą i w trakcie jej trwania okaże się, że jest nieuprawniony do gry, gracz taki zostanie usunięty z meczu, a gracz z pola wyznaczony przez trenera drużyny za pośrednictwem kapitana musi odsiedzieć pozostałą część jego kary.
- v. Jeśli podczas meczu okaże się, że bierze w nim udział nieuprawniony gracz, zostanie on usunięty natychmiast bez nakładania kary.
- vi. Każdy udział w zawodach gracza nieuprawnionego powinien być zgłoszony właściwym władzom.

#### **ARTYKUŁ 24 – GRACZE W UBIORACH MECZOWYCH**

- i. Sześćdziesiąt minut przed rozpoczęciem meczu, przedstawiciel każdej z drużyn musi dostarczyć sekretarzowi zawodów zestawienie graczy (lista nazwisk i odpowiadających im numerów koszulek), w tym nazwisko kapitana oraz zastępców kapitana.
- ii. W turniejach IIHF, nie później niż dwie minuty przed rozpoczęciem meczu, przedstawiciel każdej z drużyn musi potwierdzić zestawienie graczy, ale gracze mogą być dopisywani lub wykreślni, aż do rozpoczynającego mecz wznowienia.
- iii. Żadne zmiany, dopisywanie graczy nie jest możliwe po rozpoczęciu gry z wyjątkiem zmiany trzeciego bramkarza.
- iv. Żaden członek drużyny (trener, asystent trenera, kierownik lub inny oficjel drużyny) nie może wejść na lodę bez zgody sędziego na lodzie, za wyjątkiem przypadku udzielenia pomocy kontuzjowanemu graczowi.
- v. Każda drużyna może posiadać w meczu przebranych maksymalnie 20 graczy z pola i 2 bramkarzy.
- vi. Wszyscy gracze muszą mieć kije graczy i łyżwy hokejowe graczy oraz nosić pełne wyposażenie, aby zostać uznanym za kwalifikującego się do uczestnictwa w meczu. Pełne wyposażenie składa się z kijów, łyżew, sprzętu ochronnego i ubiorów meczowych.
- vii. Cały sprzęt ochronny, z wyłączeniem rękawic, kasków i parkanów, musi być noszony całkowicie pod ubiorem meczowym.
- viii. Żaden gracz nie może rozgrzewać się na lodzie po zakończonej tercji i w jakiegokolwiek przerwie w grze.
- ix. Tylko uprawnieni gracze mogą być wpisani do przedmeczowego zestawienia i uczestniczyć w meczu.
- x. Gracze, którzy są potwierdzeni do gry w turnieju lub wydarzeniu hokejowym, ale nie są wpisani do protokołu meczowego, mogą uczestniczyć w przedmeczowej rozgrzewce.

## **ARTYKUŁ 25 – OFICJELE DRUŻYNY**

- i. Każda drużyna musi mieć przynajmniej jednego oficjela na ławce, który będzie sprawował rolę w charakterze trenera, wykwalifikowanego trenera lub lekarza udzielającego pomocy graczom w przypadku kontuzji.

## **ARTYKUŁ 26 – OFICJELE DRUŻYNY A TECHNOLOGIA**

- i. Żaden z oficjeli drużyny, który znajduje się na ławce graczy lub obok niej, nie może podczas meczu używać jakichkolwiek urządzeń technologicznych, za wyjątkiem urządzeń radiowych pozwalających na kontakt z asystentem trenera w łożu prasowej. Urządzenia te obejmują, ale nie ograniczają się tylko do, urządzeń video, komputerów, smartfon'ów, iPad'ów lub innych form konsultacji elektronicznej.

## **ARTYKUŁ 27 – GRACZE NA LODZIE PODCZAS TOCZĄCEJ SIĘ AKCJI MECZOWEJ**

- i. Przepisy gry nie pozwalają drużynie mieć mniej niż czterech graczy (jednego bramkarza i trzech graczy z pola -skutek nałożonych kar) lub więcej niż sześciu graczy (jednego bramkarza i pięciu graczy z pola lub sześciu graczy z pola) na lodzie podczas akcji meczowej.
- ii. Gracze z pola podczas akcji meczowej mogą poruszać się swobodnie w jakikolwiek sposób, na jakiejkolwiek pozycji sobie życzą jednakże wyróżnia się sześć standardowych pozycji: bramkarz, lewy obrońca, prawy obrońca, środkowy, lewoskrzydłowy, prawoskrzydłowy.
- iii. Tylko jeden bramkarz może przebywać w tym samym czasie na lodzie podczas akcji meczowej. Bramkarz ten może być usunięty i zastąpiony graczem z pola. Jednakże w wyniku takiej zmiany gracz z pola, który zmienił bramkarza, nie może korzystać z przepisów odnoszących się do bramkarza, zwłaszcza w kwestii wyposażenia, mrożenia krążka i fizycznego kontaktu z przeciwnikami.

## **ARTYKUŁ 28 – KAPITAN I ZASTĘPCY KAPITANA**

- i. Każda drużyna musi wyznaczyć kapitana i nie więcej niż dwóch zastępców kapitana spośród graczy z pola wyszczególnionych w zestawieniu meczowym. Drużyna nie może zrezygnować z wytypowania kapitana i zamiast tego wyznaczyć trzech zastępców kapitana na czas meczu.
- ii. Drużyna nie może zmienić swojego kapitana lub zastępców kapitana podczas meczu. Jeśli kapitan został wykluczony z meczu lub nie może kontynuować gry ze względu na kontuzję, jeden z jego zastępców może pełnić jego obowiązki.
- iii. Kapitan musi nosić literę „C” a zastępcy kapitana muszą nosić literę „A” w widocznym miejscu z przodu koszulki. Litera musi mieć 8 cm (3 1/8") wysokości i być w kontrastującym do koloru koszulki kolorze.
- iv. Tylko ci wyznaczeni gracze z pola, jeśli nie są ukarani, mogą dyskutować z sędzią głównym wszelkie kwestie związane z interpretacją przepisów w trakcie gry.
- v. Jeśli kapitan oraz zastępca kapitana znajdują się na lodzie, tylko kapitan może rozmawiać z sędzią głównym o interpretacjach przepisów.

- vi. Jeśli na lodzie nie ma ani kapitana ani jego zastępcy, żaden z nich nie może opuścić ławki graczy w celu omówienia jakiegokolwiek sytuacji z sędzią głównym, o ile nie został poproszony za pośrednictwem innego sędziego. Gdy kapitan lub zastępca kapitana opuszcza ławkę graczy nieproszony, sędzia główny odeśle go z powrotem i ostrzeże trenera drużyny, że kolejne tego typu zachowanie, będzie skutkować nałożeniem **kary za niesportowe zachowanie**.
- vii. Interweniowanie dotyczące zasadności nałożonej kary nie jest traktowane, jako zapytanie o interpretacje przepisów gry i jest niedozwolone. Gracz, który spiera się w sprawie nałożonej kary zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie**.