

## SEKCJA 5 – PRZEPISY GRY/GENERALNE (GŁÓWNE)

**CHARAKTERYSTYKA – Przepisy stanowią istotną bazę (zasadę) dla gry w hokeja na lodzie i muszą być respektowane i przestrzegane przez cały czas. Pomimo wszelkich starań, aby przedstawić wszystkie wykroczenia na lodzie, sędziowie na lodzie, mają prawo do oceny kar za inne naruszenia, które uznają za niezgodne z duchem fair play i uczciwością w sporcie zgodnie z niniejszymi przepisami, ale które nie zostały wymienione poniżej.**

### ARTYKUŁ 43 – JAK ODBYWA SIĘ GRA

- i. Mecz składa się z trzech, 20-minutowych, tercji, dodatkowej dogrywki i serii rzutów karnych, jeżeli są wymagane.
- ii. Dwie drużyny rywalizują o strzelenie większej liczby bramek w meczu. Drużyna, która zdobędzie większą liczbę bramek zostaje zwycięzcą.
- iii. Aby zdobyć bramkę, drużyna musi umieścić krążek w sposób zgodny z przepisami, w bramce przeciwników (dla wyjątku zobacz również: **art. 179** i **art. 180** dotyczących: Zdobycia bramki).
- iv. Gracze z pola kontrolują krążek swoim kijem i pracują nim na lodzie poprzez podania, strzały i jazdę z nim.
- v. Gra ciałem jest integralnym elementem gry. Jest to najbardziej powszechna metoda zdobywania/uzyskiwania kontroli nad krążkiem. Aby gra ciałem była prawidłowa, musi spełnić ściśle określone kryteria zawarte w niniejszych przepisach.
- vi. Gracze oraz oficjele drużyn, którzy naruszają przepisy są karani przez sędziów na lodzie, lub, w poważniejszych przypadkach, przez właściwe władze.

### ARTYKUŁ 44 – CZAS GRY

- i. Regularny czas gry składa się z trzech tercji, każda z 20-minutowych akcji meczowych, które są zatrzymywane.
- ii. Tercje są oddzielone od siebie 15-minutowymi przerwami.
- iii. Zmiana stron przez drużyny odbywa się na początku każdej tercji.
- iv. Lód musi być odnowiony przed rozpoczęciem każdej z tercji (z wyjątkiem 5 i 10 minutowych dogrywek).
- v. Dogrywka następuje po trzeciej tercji, gdy po 60 minutach regularnego czasu gry jest remis i może składać się z 5 minutowej, 10 minutowej lub 20 minutowej tercji. W każdym z tych wariantów dogrywki, gra toczy się według zasady „nagłej śmierci” (kolejna bramka wygrywa). Seria rzutów karnych składa się z 3 rzutów karnych przypadających na każdą drużynę (jeżeli są wymagane), a zasada „nagłej śmierci” w rzutach karnych następuje, gdy po 3 kolejkach jest remis.

### ARTYKUŁ 45 – TABLICA WYNIKU/ZEGAR CZASU

- i. Tablica wyników/zegar czasu odmierza czas gry i rozpoczyna pomiar w zależności od długości tercji (20 minut, 10 minut, 5 minut) do 00:00.
- ii. Tablica wyniku/zegar czasu jest aktywowany wznowieniem gry przez sędziego na lodzie i zatrzymywany przez gwizdek sędziego na lodzie.
- iii. Sędzia na lodzie może konsultować się z sędzią systemu video, w sytuacji, gdy mógł upłynąć dodatkowy czas na tablicy wyniku/ zegarze czasu – zwłaszcza po nieprawidłowym wznowieniu, albo z powodu powolnej reakcji sędziego czasu na gwizdek i wprowadzić niezbędną korektę.

#### **ARTYKUŁ 46 – ZATRZYMANIE GRY GWIZDKIEM**

- i. Kiedy sędzia gwizdże, aby zatrzymać akcję meczową, gracze muszą zaprzestać kontaktów z przeciwnikami i gry krążkiem.
- ii. Jeśli akcja meczowa się toczy, jest ona kontynuowana do momentu, aż sędzia na lodzie zagwizdże, aby zatrzymać grę.

#### **ARTYKUŁ 47 – KRAŻEK**

- i. Krążek musi być przede wszystkim czarny i wykonany z wulkanizowanej gumy lub innego materiału zatwierdzonego przez IIHF.
- ii. Krążek musi mieć 7.62 cm (3") średnicy i 2.54 cm (1") grubości.
- iii. Krążek musi ważyć 156-170 gramów (5.5 – 6.0 uncji).
- iv. Nadrukowane logo, znaki towarowe i reklama na krążku, nie mogą przekraczać 4.5 cm (1 ¾") średnicy po każdej stronie/powierzchni krążka lub 35% powierzchni każdej strony krążka. Nadruki mogą być po obu stronach krążka.

#### **ARTYKUŁ 48 – ROZGRZEWKA**

- i. Podczas rozgrzewki kontakt fizyczny pomiędzy graczami przeciwnych drużyn jest niedozwolony, a w trakcie trwania rozgrzewki gracze nie mogą przekraczać centralnej czerwonej linii. Naruszenie tego przepisu będzie odnotowane przez sędziego rezerwowego, który nadzoruje rozgrzewkę.
- ii. Wszelkie naruszenia przepisów, które zdarzą się w trakcie rozgrzewki nie mogą być egzekwowane przez sędziów na lodzie, ponieważ nie są oni naoczniymi świadkami tych naruszeń, ale mogą być zawarte w pomeczowym sprawozdaniu do właściwych władz.

#### **ARTYKUŁ 49 – KRAŻEK W GRZE**

- i. Akcja meczowa zostanie natychmiast zatrzymana, jeżeli krążek jest mniejszy niż przepisowy i nie jest w jednym kawałku (na przykład: rozdrobniony, przetłamany lub uszkodzony w jakikolwiek sposób).
- ii. Jeśli krążek inny niż będący legalnie w grze pojawi się na lodzie podczas akcji meczowej, akcja meczowa nie będzie zatrzymana aż do momentu, gdy drużyna przeciwna wejdzie w posiadanie legalnego krążka lub jeśli nielegalny krążek zostanie błędnie zagrany w miejsce krążka będącego w grze.
- iii. Krążek musi być w ruchu lub być zagrywany przez cały czas. Jeśli jedna lub obie drużyny nie chcą zagrywać krążka, sędziowie na lodzie przerwą grę, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższej miejsca, gdzie znajdował się krążek w momencie przerwania gry.

#### **ARTYKUŁ 50 – ZMIANY STRON**

- i. Drużyny muszą rozpocząć grę, broniąc bramki najbliższej swojej ławki graczy.
- ii. Drużyny muszą zmieniać strony po każdej kolejnej regularnej tercji lub 20-minutowej dogrywce. Drużyny nie zmieniają stron, gdy lód nie jest odnawiany (na przykład, gdy dogrywka jest ograniczona do 5 lub 10 minut), i także nie zmieniają stron przed rozpoczęciem serii rzutów karnych.
- iii. Dla meczy na odkrytych lodowiskach, gra będzie zatrzymywana w 10 minucie trzeciej tercji, w celu zmiany stron przez drużyny. Jednakże w dogrywce drużyny nie zmieniają stron.

#### **ARTYKUŁ 51 – ROZPOCZĘCIE AKCJI MECZOWEJ**

- i. Akcja meczowa zawsze musi być rozpoczęta wznowieniem przeprowadzonym przez sędziego na lodzie.

- ii. Każda tercja zaczyna się wznowieniem na centralnym punkcie wznowień. Każdy inny przypadek rozpoczęcia gry odbędzie się tylko na jednym z dziewięciu punktów wznowień, oznaczonych na lodzie.

#### **ARTYKUŁ 52 – MIEJSCA WZNOWIEŃ/GENERALNE ZASADY**

- i. Kiedy gra jest zatrzymana z jakiegokolwiek powodu nieopisanego poniżej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie, najbliższej miejsca gdzie krążek został zagrany po raz ostatni.
- ii. W przypadku, gdy przyczyną zatrzymania gry są dwa naruszenia przepisów przez jedną drużynę (na przykład: zagranie krążka wysokim kijem i celowy spalony), wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień, który nie przyzna drużynie zawinającej przewagi terytorialnej.
- iii. Jeśli zatrzymanie gry powoduje naruszenie przepisów przez obie drużyny (na przykład: zagranie krążka wysokim kijem i celowy spalony), wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższej miejsca gdzie znajdował się krążek, w momencie zatrzymania gry.
- iv. Kiedy przerwa w grze jest spowodowana przez gracza atakującego w strefie ataku, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie neutralnej, chyba, że drużyna broniąca otrzymała w tym samym czasie karę.
- v. Jeżeli gracz podnosi krążek tak wysoko, że ten uderza w tablicę wyników/zegar czasu lub jakiegokolwiek przeszkody nad środkiem lodowiska, gra zostanie zatrzymana i wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższej miejsca, skąd krążek został wybity.

#### **ARTYKUŁ 53 – MIEJSCA WZNOWIEŃ, A NAŁOŻONE KARY**

- i. Kiedy gracze otrzymują kary, w wyniku czego kary jednej z drużyn trafiają na tablicę wyników /zegar czasu, wynikające z tego wznowienie nastąpi na jednym z dwóch punktów wznowień w strefie końcowej drużyny, która będzie grała w osłabieniu z wyjątkiem:
  - 1. Kiedy kara została nałożona po zdobyciu bramki, wynikające z tego wznowienie nastąpi na centralnym punkcie wznowień;
  - 2. Kiedy kara została nałożona przed początkiem lub po zakończonej tercji, wynikające z tego wznowienie nastąpi na centralnym punkcie wznowień;
  - 3. Kiedy drużyna broniąca ma zostać ukarana i atakujący gracze z pola wchodzą do strefy ataku, poza zewnętrzne krawędzie okręgów punktów wznowień strefy końcowej podczas konfrontacji graczy, wynikające z tego wznowienie nastąpi na jednym z dwóch punktów wznowień w tercji neutralnej na zewnątrz strefy ataku.
- ii. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej został ukarany podczas wznowienia w strefie ataku, wznowienie zostanie cofnięte do strefy obronnej ukaranej drużyny.
- iii. Jeśli kara ma zostać nałożona na obydwie drużyny podczas tej samej przerwy w grze, ale z różnych przypadków i z różnych przyczyn, wznowienie nastąpi w strefie obronnej drużyny, która jako ostatnia popełniła faul.
- iv. Kiedy obie drużyny zostały ukarane karami, które zostają umieszczone na tablicy wyników/ zegarze czasu, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie, gdzie gra została przerwana.
- v. Jeśli atakujący gracz otrzymał karę za niesportowe zachowanie lub karę meczu za niesportowe zachowanie w swojej strefie ataku, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższej miejsca, gdzie gra została przerwana.

#### **ARTYKUŁ 54 – MIEJSCA WZNOWIEŃ A KONTUZJA**

- i. Kiedy akcja meczowa została przerwana z powodu kontuzji gracza, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień zdeterminowanym przez lokalizację krążka i to, która drużyna była w jego posiadaniu w chwili przerwania gry.
- ii. Jeśli drużyna kontuzjowanego gracza jest w posiadaniu krążka w strefie ataku, niezależnie od tego gdzie znajduje się kontuzjowany gracz, wynikające z tego wznowienie nastąpi na jednym z punktów wznowień przy linii niebieskiej na zewnątrz strefy ataku.
- iii. Jeśli drużyna kontuzjowanego gracza jest w posiadaniu krążka w strefie neutralnej, niezależnie od tego gdzie znajduje się kontuzjowany gracz, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień pomiędzy liniami niebieskimi, najbliższej miejsca gdzie znajdował się krążek w momencie przerwania gry.
- iv. Jeśli drużyna kontuzjowanego gracza, jest w posiadaniu krążka w strefie obronnej, niezależnie od tego gdzie znajduje się kontuzjowany gracz, wynikające z tego wznowienie nastąpi na jednym z punktów wznowień w strefie obronnej.
- v. Jeśli jeden z sędziów na lodzie jest kontuzjowany, akcja meczowa zostanie przerwana natychmiast, chyba, że zachodzi dogodna sytuacja bramkowa, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień, najbliższej miejsca, gdzie znajdował się krążek w momencie przerwania gry.

#### **ARTYKUŁ 55 – MIEJSCA WZNOWIEŃ, A STREFA OBRONNA**

- i. Kiedy gracz drużyny broniącej zamraża krążek wzdłuż bandy w swojej strefie obronnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na końcowym punkcie wznowień po stronie, gdzie nastąpiło zatrzymanie gry.
- ii. Jeśli atakujący gracz z pola strzela lub podaje krążek nad lodem i broniący gracz z pola w jakikolwiek sposób odbija krążek w strefie neutralnej tak, że ten znajduje się poza grą, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie neutralnej, najbliższej miejsca gdzie krążek został odbity.
- iii. Jeśli atakujący gracz z pola strzela lub podaje krążek nad lodem i broniący gracz z pola w jakikolwiek sposób odbija krążek w swojej strefie obronnej tak, że ten znajduje się poza grą, wynikające z tego wznowienie nastąpi na końcowym punkcie wznowień najbliższej miejsca, gdzie krążek został odbity.
- iv. Jeśli drużyna atakująca popełnia celowy spalony, wynikające z tego wznowienie nastąpi w ich strefie obronnej, po stronie, gdzie spalony został popełniony.

#### **ARTYKUŁ 56 – MIEJSCA WZNOWIEŃ, A ŚRODKOWY PUNKT WZNOWIEŃ**

- i. Wznowienie nastąpi na centralnym punkcie wznowień w następujących okolicznościach:
  1. Na początku tercji;
  2. Po zdobyciu bramki;
  3. Po błędzie sędziów na lodzie dotyczącym oznajmiania uwolnienia;
  4. Jeśli gracze z pola obydwu drużyn zamrażają krążek wzdłuż bandy blisko centralnej czerwonej linii;
  5. Przy przedwczesnej zmianie bramkarza, po tym jak drużyna zawierająca jest w posiadaniu krążka, a akcja meczowa jest zatrzymana w strefie ataku, ale tylko wtedy, gdy gra toczy się poza centralną czerwoną linią. Kiedy gra zostaje zatrzymana zanim krążek osiągnie centralną czerwoną linię, wynikające z tego wznowienie nastąpi najbliższej punktu wznowień, gdzie gra została przerwana.
- ii. Kiedy akcja meczowa jest zatrzymana w strefie neutralnej z jakiegokolwiek przyczyny, której nie można przypisać żadnej z drużyn, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień, pomiędzy liniami niebieskimi. Jeżeli nie jest jasne, który z 5 punktów wznowień w strefie neutralnej jest najbliższy, do wznowienia zostanie wybrany punkt wznowień, który da drużynie gospodarzy większą przewagę terytorialną w strefie neutralnej.

## **ARTYKUŁ 57 – MIEJSCA WZNOWIEŃ, A STREFA ATAKU**

- i. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej zamraza krążek wzdłuż bandy w strefie ataku, a sędzia główny uzna to za wyraźną próbę zatrzymania gry, wynikające z tego wznowienie nastąpi poza linią niebieską strefy ataku na punkcie wznowień po stronie, na której nastąpiło zatrzymanie gry.
- ii. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej strzela krążek ponad szyby ochronne w strefie ataku, bez kontaktu krążka z ciałem lub kijem przeciwnika, wynikające z tego wznowienie nastąpi poza linią niebieską na punkcie wznowień najbliższej miejsca skąd został wystrzelony krążek.
- iii. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej strzela krążek ponad szyby ochronne w strefie ataku, lecz krążek dotyka ciała lub kija przeciwnika, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie ataku, po stronie, gdzie doszło do ostatniego kontaktu z krążkiem.
- iv. Jeśli gracz z pola wykonuje strzał na bramkę, z jakiegokolwiek miejsca na lodzie, i krążek, bez odbicia, uderza jakąkolwiek część konstrukcji bramki i wychodzi poza grę, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie ataku, najbliższej miejsca skąd oddano strzał.
- v. Kiedy gracz z pola drużyny atakującej zdobywa bramkę poprzez zagranie wysokim kijem, kopnięcie, lub w jakikolwiek inny sposób, który jest uznany przez sędziego na lodzie lub sędziego systemu video za niezgodny z przepisami, wynikające z tego wznowienie nastąpi poza niebieską linią na zewnątrz strefy ataku.
- vi. Kiedy krążek wpada do bramki w wyniku bezpośredniego odbicia od sędziego na lodzie, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższej miejsca odbicia krążka od sędziego.
- vii. Jeśli atakujący gracz z pola w strefie ataku uderza i przemieszcza bramkę z jej zamocowań nie usiłując tego uniknąć, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień bliższym strefie ataku w strefie neutralnej. Jednakże, kiedy atakujący gracz został wepchnięty na konstrukcję bramki przez gracza broniącego, wynikające z tego wznowienie nastąpi na końcowym punkcie wznowień w strefie ataku.
- viii. Istnieją cztery przypadki, kiedy zatrzymanie gry następuje w strefie ataku, ale wynikające z tego wznowienie następuje poza strefą ataku:
  1. Jeśli jeden lub obaj obrońcy będący na lodzie lub gracz wchodzący na lód z ławki graczy drużyny atakującej, podczas konfrontacji graczy wchodzi do strefy ataku poza zewnętrzną krawędź okręgów końcowych punktów wznowień;
  2. Jeśli atakujący gracz z pola strzela lub odbija krążek poza grę, a krążek nie dotyka konstrukcji bramki lub gracza drużyny broniącej w jakikolwiek sposób;
  3. Kiedy drużyna atakująca zagrywa krążek wysokim kijem w strefie ataku;
  4. Kiedy atakujący gracz z pola znajduje się w polu bramkowym.

## **ARTYKUŁ 58 – PROCEDURA PRZEPROWADZANIA WZNOWIEŃ**

- i. Sędzia na lodzie musi rzucić krążek na jednym z dziewięciu wyznaczonych punktów wznowień.
- ii. Tylko jeden z graczy z pola każdej z drużyn jest dopuszczony do uczestnictwa we wznowieniu.
- iii. Dwóch graczy z pola uczestniczących we wznowieniu musi być skierowanych twarzą do bramki swojego przeciwnika, około jednej długości kija od siebie, z nieruchomą końcówką łopatkki kija na białej części punktu wznowień.
- iv. Sędzia na lodzie może rzucić krążek, kiedy tylko jeden gracz jest gotowy do wznowienia pod warunkiem, że wszyscy pozostali gracze z pola niezaangażowani we wznowienie są gotowi i znajdują się na pozycjach.

- v. Kiedy wznowienie jest na obronnej połowie lodowiska, gracz z pola drużyny broniącej musi położyć kij pierwszy, następnie natychmiast kładzie kij gracz z pola drużyny atakującej.
- vi. Kiedy wznowienie jest na centralnym punkcie wznowień, gracz z pola drużyny gości musi położyć kij na lodzie jako pierwszy.
- vii. Wszyscy gracze z pola niebiorący udziału we wznowieniu muszą trzymać swoje łyżwy poza okręgiem (kontakt z linią jest dozwolony). Kije graczy z pola mogą znajdować się wewnątrz okręgu pod warunkiem, że nie mają kontaktu z którymkolwiek z przeciwników lub jego kijem.
- viii. Gracz z pola musi utrzymywać swoje łyżwy po swojej stronie linii (wąsa) (kontakt z linią jest dozwolony). Kij gracza z pola może być wewnątrz obszaru pomiędzy dwoma liniami pod warunkiem, że nie ma on kontaktu z którymkolwiek z przeciwników lub jego kijem.
- ix. Wszyscy gracze z pola muszą być na swojej stronie lodowiska w odpowiedniej odległości, odsunięci od graczy z pola biorących udział we wznowieniu pomiędzy liniami niebieskimi. Muszą pozostać nieruchomi i nie mogą jeździć swobodnie podczas procedury wznowienia lub wpływać bądź zakłócać procedurę wznowienia.
- x. Kiedy tylko gracze z pola znajdują się na pozycjach do wznowienia nie mogą ich zmieniać.

#### **ARTYKUŁ 59 – NIEPRAWIDŁOWE WZNOWIENIE**

- i. Jeśli jeden lub obaj gracze z pola biorący udział we wznowieniu nie zajmuje natychmiast właściwej dla siebie pozycji, w momencie gdy musi to zrobić, sędzia na lodzie może go ostrzec lub zastąpić go we wznowieniu współpartnerem znajdującym się na lodzie.
- ii. Kiedy jeden z graczy z pola nie biorących udziału we wznowieniu wchodzi do okręgu wznowień przedwcześnie, sędzia na lodzie przerywa wznowienie. Gracz z pola drużyny zawinającej biorący udział we wznowieniu musi zostać zastąpiony.
- iii. Kiedy jeden z graczy z pola nie biorących udziału we wznowieniu wchodzi do okręgu wznowień przedwcześnie, a krążek został już rzucony, akcja meczowa zostanie przerwana i wznowienie zostanie powtórzone chyba, że drużyna przeciwna wejdzie w posiadanie krążka. Jeżeli gra została zatrzymana, gracz z pola drużyny zawinającej biorący udział we wznowieniu musi zostać zastąpiony.
- iv. Nie jest dopuszczalna zmiana graczy po nieprawidłowym wznowieniu dopiero, aż wznowienie zostanie prawidłowo przeprowadzone i akcja meczowa rozpoczęta z wyjątkiem sytuacji, gdy zostanie nałożona kara, która ma wpływ na stan liczebny którejkolwiek z drużyn.
- v. Jeśli gracz z pola wygrał wznowienie poprzez kopnięcie krążka do współpartnera, akcja meczowa będzie zatrzymana, a wznowienie zostanie powtórzone. Gracz z pola drużyny zawinającej biorący udział we wznowieniu musi zostać zastąpiony.
- vi. Kiedy wznowienie zostało wygrane poprzez podanie ręką, gra zostanie zatrzymana i wznowienie powtórzone, a gracz z pola drużyny, która popełniła podanie ręką musi zostać zastąpiony. Jeśli gracz z pola poda ręką krążek podczas wznowienia i w posiadanie krążka wejdzie drużyna przeciwna, gra będzie kontynuowana. Dowolny sędzia na lodzie może podjąć tę decyzję.
- vii. Każda drużyna, która popełnia drugie naruszenie procedury wznowienia w trakcie tego samego wznowienia zostanie ukarana **karą mniejszą techniczną**.
- viii. Gracz nie może wygrać wznowienia poprzez uderzenie lub dotknięcie ręką krążka znajdującego się w powietrzu zaraz po upuszczeniu go przez sędziego na lodzie.
- ix. Jeżeli gracz przekracza linie przed rzuceniem krążka podczas wznowienia, będzie to traktowane jako naruszenie procedury wznowienia.
- x. Jakikolwiek kontakt z przeciwnikiem lub jego kijem przed rzuceniem krążka przy wznowieniu, będzie traktowany jako naruszenie procedury wznowienia.

#### **ARTYKUŁ 60 – PRZERWA TELEWIZYJNA**

- i. W meczach IIHF, które są transmitowane w telewizji obowiązują dwie przerwy reklamowe na tercję.
- ii. Przerwy występują po pierwszym gwizdku, który nastąpił, gdy upłynął czas oznaczony na tablicy / zegarze czasu gry jako 14:00 i 8:00.
- iii. Przerwy telewizyjne nie mogą mieć miejsca:
  1. Po oznajmieniu uwolnienia;
  2. Podczas gry w przewadze;
  3. Po bramce;
  4. Jeśli gra została zatrzymana z powodu przyznania rzutu karnego.
- iv. W przypadku, gdy przerwa reklamowa nie nastąpiła podczas przypisanego przedziału czasowego, kolejna nastąpi przy pierwszym zatrzymaniu gry, w następnym okresie przerwy reklamowej. Druga przerwa reklamowa odbędzie się w drugiej przerwie w grze, po pierwszej przerwie reklamowej, która zajmuje jej przedział czasowy. Jeżeli jest inny przypadek, że druga przerwa reklamowa nie dojdzie do skutku, procedura ta będzie się powtarzać, dopóki nie zostaną wykonane wszystkie przerwy reklamowe. Jedyne wyjątki występują, gdy kara większa 5 minut (nie pokrywają się) jest nałożona na gracza. W tej sytuacji, przerwa reklamowa nastąpi w wyznaczonym czasie.
- v. Przerwy reklamowe są niedopuszczalne podczas dogrywki.

#### **ARTYKUŁ 61 – CZAS DLA DRUŻYNY**

- i. Każda z drużyn ma dopuszczony jeden, 30 sekundowy, czas podczas gry (60 minut regularnego czasu gry + dogrywka).
- ii. Gracz z pola wyznaczony przez trenera lub sam trener może zwrócić się do sędziego głównego o czas dla drużyny podczas przerwy w grze.
- iii. Dopuszcza się, aby wszyscy gracze mogli podjechać do swoich ławek graczy podczas czasu dla drużyny.
- iv. Obydwie drużyny mogą wziąć swój czas podczas tej samej przerwy w grze, ale drużyna biorąca czas jako druga, musi powiadomić sędziego głównego o zamiarze jego wzięcia przed końcem czasu pierwszej drużyny.
- v. Drużyna nie może wziąć czasu podczas serii rzutów karnych, przed rozpoczęciem tercji lub po jej zakończeniu.
- vi. Czas dla drużyny nie może zostać przyznany, gdy ukończona została procedura zmiany graczy.
- vii. Czas dla drużyny nie może zostać przyznany po nieprawidłowym wznowieniu.
- viii. Czas dla drużyny nie może zostać przyznany podczas akcji meczowej.

#### **ARTYKUŁ 62 – DOGRYWKA**

- i. Mecz, który musi mieć wyłonionego zwycięzcę (np.: w którym remis jest nie dopuszczalny) i który jest zakończony remisem po regularnym czasie gry musi być w oparciu o zasadę „nagłej śmierci” przedłużony o 5,10 lub 20 minutową dogrywkę.
- ii. Po regularnym czasie przy 5, 10 minutowej dogrywce, odbędzie się 3 minutowa przerwa. Lód nie jest odnawiany, a drużyny bronią tych samych bramek, jak w 3 tercji.
- iii. W przypadku 20 minutowej dogrywki, drużyny udają się do szatni na standardową przerwę, podczas gdy lód jest odnawiany i drużyny zmieniają strony w stosunku do 3 tercji.
- iv. Dla przepisów dotyczących kar w dogrywce i regulacji przewagi, patrz także **art. 115**.

#### **ARTYKUŁ 63 – SERIA RZUTÓW KARNYCH**

Patrz także **art. 176-178** dla Procedury Rzutów Karnych

- i. Jeżeli nie została zdobyta bramka podczas dogrywki, do wyłonienia zwycięzcy zostaną zastosowane rzuty karne.
- ii. Przed startem serii rzutów karnych, cała środkowa część lodowiska pomiędzy końcowymi punktami wznowień będzie oczyszczona na sucho przez maszynę do czyszczenia lodu.
- iii. Sędzia główny wezwie obydwu kapitanów do pola sędziowskiego w celu przeprowadzenia rzutu monetą. Zwycięzca wybiera czy jego drużyna strzela pierwsza albo druga.
- iv. Bramkarze będą bronić tych samych bramek jak w dogrywce.
- v. Bramkarze z każdej drużyny mogą się zmieniać po każdym rzucie karnym, lecz jeśli z jakichkolwiek powodów rzut karny ma zostać powtórzony, gracz z pola i bramkarz muszą pozostać ci sami z wyjątkiem przypadku kontuzji.
- vi. Trzej różni gracze z każdej drużyny będą strzelać naprzemiennie (A, B, A, B, A, B). Gracze z pola nie muszą być oznajmieni wcześniej i mogą być zmieniani w dowolnym czasie do momentu, gdy sędzia główny gwizdkiem zasygnalizuje początek rzutu karnego.
- vii. Kwalifikujący się do udziału w rzutach karnych są wszyscy gracze obydwu zespołów wymienieni w oficjalnym protokole meczowym za wyjątkiem tych, którzy odsiadują kary, które nie zakończyły się przed końcem dogrywki, jak również gracze, którzy ukarani zostali karami meczu za niesportowe zachowanie i karami meczu. Ci gracze muszą pozostać na ławce kar lub w szatni podczas serii rzutów karnych.
- viii. Drużyna, która zdobyła więcej bramek po pierwszych 6 rzutach karnych jest oznajmiana jako zwycięzca. Kiedy wynik meczu jest już znany zanim wszystkie 6 rzutów karnych zostało wykonanych, pozostałe rzuty karne nie będą wykonywane.
- ix. Jeżeli wynik po podstawowych, sześciu rzutach karnych, nadal jest remisowy to rzuty karne będą kontynuowane według zasady „nagłej śmierci”.
- x. „Nagła śmierć” w serii rzutów karnych pozwala jednemu graczowi z pola z każdej drużyny na wykonanie rzutu karnego, do momentu wyłonienia zwycięzcy. Każdy gracz z pola, łącznie z tymi, którzy wzięli udział w pierwszym etapie serii rzutów karnych, ma prawo strzelać w tyłu rundach „nagłej śmierci”, jaka może wystąpić.
- xi. Drużyna, która strzelała pierwsza podczas serii rzutów karnych w 3 pierwszych rundach będzie strzelała jako druga w czwartej i kolejnych rundach „nagłej śmierci”, do momentu wyłonienia zwycięzcy.
- xii. Kiedy po zaleceniu sędziego głównego trener nie desygnuje gracza z pola do wykonywania rzutu karnego lub jeśli gracz z pola odmawia wykonania rzutu karnego, rzut karny zostanie oznajmiony jako „bez bramki” i drużyna przeciwna przejdzie do wykonywania swojego rzutu karnego.
- xiii. Jeżeli drużyna odmawia udziału w serii rzutów karnych, drużyna przeciwna zostanie oznajmiona jako zwycięzca.
- xiv. Sędzia główny może konsultować się z sędzią systemu video tylko wtedy, gdy istnieją wątpliwości, co do tego, czy krążek całkowicie przekroczył linię bramkową po strzale. Wszystkie inne zastosowania dla sędziego systemu video nie są stosowane podczas serii rzutów karnych.