SEKCJA 6 – ZASADY GRY/ZATRZYMANIA GRY

CHARAKTERYSTYKA – Gra rozpoczyna się po rzuceniu krążka na lód przez sędziego. Zatrzymanie gry gwizdkiem sędziego, gdy naruszono jeden z przepisów wymienionych poniżej lub w wyniku zagrania, które uniemożliwia kontynuowanie gry (krążek poza grą, „zamrożony" krążek, etc.)

ARTYKUŁ 64 – PRZESZKADZANIE PRZEZ WIDZÓW

i. Każdy przypadek przeszkadzania przez widzów musi być zgłoszony przez sędziego odpowiednim władzom.
ii. W sytuacji, gdy widzowie rzucają przedmioty na lód, zakłócając przebieg meczu, gra zostanie zatrzymana, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższym miejsca przerwania gry.
iii. W przypadku, gdy gracz z pola jest przytrzymywany przez widzów, bądź przeszkadzają mu oni w grze, gra zostanie przerwana.
iv. Jeśli drużyna gracza z pola, któremu przeszkodzono w grze jest w posiadaniu krążka, gra będzie kontynuowana do momentu zakończenia akcji.

ARTYKUŁ 65 – UWOLNIENIE/MIESZANE (HYBRYDOWE) UWOLNIENIE

i. Jeżeli jakikolwiek gracz drużyny równej lub większej liczebnie w stosunku do drużyny przeciwnej wystrzela, uderza lub odbija krążek kijem, rękawicą, łyżwą, ciałem po lodzie uwzględniając odbicie od band, szyb ochronnych ze swojej własnej połowy lodowiska poza linię uwolnienia przeciwnika bez kontaktu krążka z jakimkolwiek graczem na połowie ataku, właściwy sędzia przerywa grę oznajmiając uwolnienie.
ii. Sędzia liniowy musi podjąć dwie decyzje, które wynikają z przepisów dotyczących mieszanego (hybrydowego) uwolnienia. Po pierwsze musi określić, czy krążek wybity przez gracza z własnej połowy, przekroczy linię bramkową. Po drugie musi określić, który gracz broniący, czy atakujący może, jako pierwszy przejąć krążek.
iii. Ta druga decyzja musi zostać podjęta nie później niż w chwili, gdy pierwszy z graczy osiągnie wyobrażalną linię punktów wznowień w strefie końcowej. Pozycja łyżew graczy jest czynnikiem decydującym. Decyzja ta może zostać podjęta wcześniej, tj. przed wyobrażalną linią punktów wznowień w strefie końcowej.
iv. Jeśli wystrzelony krążek przecina linie bramkową i odbija się, lub poruszając się wzdłuż bandy wraca z powrotem w kierunku środka lodowiska, sędzia liniowy musi określić, który gracz ma szansę, jako pierwszy przejąć krążek. W tym wypadku, decydującym czynnikiem nie są punkty wznowień w strefie końcowej, ale sam krążek.
v. Jeśli nie ma „wyścigu" do krążka, uwolnienie nie zostanie oznajmione, do momentu, aż gracz broniący nie przekroczy linii niebieskiej w swojej strefie obronnej, a krążek nie przekroczy linii uwolnień.
vi. Jeśli gracze „ścigający się" do krążka są blisko siebie i trudno jest określić, który z graczy będzie tym, który jako pierwszy może przejąć krążek, oznajmione zostanie uwolnienie.
vii. Podczas sytuacji uwolnienia, gdy gra została zatrzymana, surowo muszą być egzekwowane przepisy dotyczące możliwych do uniknięcia kontaktów fizycznych.
viii. Podczas sytuacji uwolnienia, gdy uwolnienie zostało anulowane, ponieważ gracz atakujący uzyskał przewagę pozycyjną, gracze muszą rywalizować zgodnie z przepisami odnoszącymi się do kontaktów fizycznych (gra ciałem).

ARTYKUŁ 66 – UWOLNIENIE/SPECYFIKA GRY
patrz również **Art. 204** – Uwolnienie i Bramkarz

i. Dla procedury uwolnienia powierzchnia środkowej czerwonej linii jest częścią połowy ataku. Jeśli gracz „osiągnął linię" może on wstrzelić krążek do pozostałej części lodowiska, bez ponoszenia konsekwencji uwolnienia.
ii. By uznać, że zawodnik osiągnął linię, gracz musi mieć kontakt z centralną/środkową, a krążkiem „na kiju" (nie samą łyżwą).
iii. Tylko drużyna, która gra w osłabieniu (np. ma mniej graczy na lodzie niż przeciwnik) może wystrzelić krążek z własnej połowy lodowiska poza linię uwolnienia przeciwnika bez oznajmienia uwolnienia.
iv. To czy drużyna jest w osłabieniu czy nie, jest określone przez liczbę graczy z pola uprawnionych do gry w czasie, gdy krążek opuszcza kij gracza. Jeżeli sędzia kar otworzył drzwi po upływie kary, a gracz fizycznie nie wszedł na lód, będzie on uważany za znajdującego się na lodzie, tak długo jak trwa procedura uwolnienia.
v. Drużyna nie jest uważana za osłabioną, jeżeli liczba graczy na lodzie jest mniejsza niż dozwolona, a liczba ta nie jest wynikiem nałożonych kar.
vi. Jeśli krążek uderza w sędziego, na połowie ataku i przesuwa się dalej po lodzie, uwolnienie trwa nadal. Jeżeli po uderzeniu w sędziego krążek zwalnia i nie przecina linii uwolnienia, uwolnienie będzie anulowane.
vii. Po oznajmieniu uwolnienia, wynikające z tego wznowienie będzie miało miejsce na punkcie wznowień w strefie końcowej drużyny zawiniającej, najbliżej miejsca, gdzie gracz wystrzelił, zagrał, dotknął krążek po raz ostatni.
viii. Jeśli sędzia popełnił błąd przy oznajmianiu uwolnienia, wynikające z tego wznowienie nastąpi na środkowym punkcie wznowień.
ix. Jeśli ma miejsce jedna z poniższych sytuacji, uwolnienie nie zostanie oznajmione:
    1. Jeśli krążek jest uwalniany/wystrzeliwany bezpośrednio przez gracza uczestniczącego we wznowieniu;
    2. Jeśli gracz drużyny przeciwnej, z wyjątkiem bramkarza, może zagrać krążek zanim ten przekroczy linię uwolnienia łącznie z graczami, którzy zwalniają jazdę gwarantując przekroczenie przez krążek linii uwolnienia lub którzy udają szybką jazdę nie czynią odpowiedniego wysiłku, aby przejąć krążek zanim ten przekroczy linię uwolnienia;
    3. Jeśli gracz dokonuje zmiany graczy i udając się na ławkę graczy zamiast zagrać, ignoruje krążek, także w przypadku, aby uniknąć kary za nadmierną liczbę graczy lub z jakiegokolwiek innego powodu;
    4. Jeśli krążek dotyka jakiejkolwiek części ciała lub sprzętu przeciwnika od momentu, gdy został wystrzelony do chwili, kiedy przekracza linię uwolnienia;
    5. Jeśli bramkarz opuszcza swoje pole bramkowe podczas sygnalizacji uwolnienia lub jest poza swoim polem bramkowym i porusza się w kierunku krążka;
    6. Jeśli krążek uderza słupek lub poprzeczkę bramki i przekracza linię uwolnienia.

ARTYKUŁ 67 – KRĄŻEK POZA GRĄ

i. Kiedy krążek jest wystrzelony lub odbity poza pole gry (w tym do ławki graczy) lub uderza jakieś przeszkody inne niż bandy lub ochronne szyby powyżej powierzchni lodu, gra zostanie zatrzymana, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliżej miejsca skąd krążek był wystrzelony lub odbity chyba, że inaczej określono w tych przepisach.
ii. Kiedy gra jest zatrzymana, ponieważ strzał lub podanie gracza uderza jego współpartnera znajdującego się na ławce graczy, który opiera się na bandzie lub który wychyla ciało nad powierzchnię lodu lub, gdy krążek wpada na własną ławkę graczy przez otwarte drzwi

ławki, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie skąd został wystrzelony krążek, nie dającym drużynie zawiniającej przewagi terytorialnej.

iii. Kiedy gra jest zatrzymana, ponieważ strzał gracza lub podanie uderza w przeciwnika znajdującego się na ławce graczy, który opiera się na bandzie lub który wychyla ciało nad powierzchnię lodu lub, gdy krążek wpada na ławkę graczy przeciwnika przez otwarte drzwi ławki, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie neutralnej bliższym ławki graczy drużyny przeciwnika nie dającym drużynie zawiniającej przewagi terytorialnej.

iv. Jeśli podczas przeprowadzanego wznowienia krążek wypadnie bezpośrednio poza lodowisko, wznowienie będzie powtórzone na tym samym punkcie wznowienia, a na żadnego gracza z pola nie zostanie nałożona kara za opóźnianie gry.

v. Ochronne szyby w jednym końcu ławki graczy połączone są wspornikiem, który łączy je z ochronnymi szybami znajdującymi się wewnątrz ławki graczy (wyścielany/osłonięty brzeg, gdzie ochronne szyby lodowiska łączą się z ochronnymi szybami wewnątrz ławki graczy pod kątem prostym). Jeżeli krążek uderza wspornik to pozostaje nadal w grze, ale jeżeli uderzy ochronne szyby wewnątrz ławek graczy jest uważany za znajdujący się poza grą.

vi. Jeśli krążek uderza w siatkę za jedną z bramek, jest uważany za będący poza grą i właściwe przepisy dotyczące wznowień stosuje się tak długo, aż gwizdek przerwie grę (patrz także **Art. 70-ix** - **wyjątek**).

ARTYKUŁ 68 – KRĄŻEK NA POWIERZCHNI BANDY (DASHER)

i. Jeśli podczas gry krążek wpadnie na powierzchnię bandy gdziekolwiek wewnątrz lodowiska, będzie traktowany, jako będący w grze i zawodnicy mogą wejść w jego posiadanie przez jakikolwiek dozwolony przepisami sposób.

ARTYKUŁ 69 – KRĄŻEK NA SIATCE BRAMKOWEJ (U PODSTAWY I NA GÓRNEJ SIATCE)

i. Kiedy krążek leży na zewnątrz siatki bramkowej u podstawy bramki lub na górnej siatce dłużej niż wynika to z płynności gry, albo, jeżeli został zamrożony na siatce bramkowej przez gracza drużyny przeciwnej, sędzia przerwie grę.

ii. Jeśli zatrzymanie gry spowodowane jest przez zawodnika broniącego, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie końcowej.

iii. Jeśli zatrzymanie gry spowodowane jest przez atakującego gracza z pola, wynikające z tego wznowienie nastąpi na zewnątrz strefy ataku na najbliższym punkcie wznowień przy linii niebieskiej.

iv. Gracz, podczas trwającej akcji może wybić krążek z siatki bramkowej leżący u podstawy bramki lub na górnej siatce, bez powodowania przerwy w grze.

v. W sytuacji strącania krążka z górnej siatki bramkowej do gracza powodującego kontakt kija z krążkiem, stosuje się odpowiednie przepisy dotyczące zagrywania krążka wysokim kijem.

ARTYKUŁ 70 – KRĄŻEK POZA SIATKAMI KOŃCOWYMI

i. Jeśli krążek został wystrzelony ze strefy ataku i bezpośrednio uderzył siatki znajdujące się na końcu lodowiska, wynikające z tego wznowienie nastąpi na zewnętrz strefy ataku na najbliższym punkcie wznowień przy linii niebieskiej.

ii. Jeśli krążek został wystrzelony ze strefy ataku i uderzył siatki znajdujące się na końcu lodowiska w wyniku odbicia się od gracza drużyny broniącej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie ataku, najbliżej miejsca skąd został oddany strzał.

iii. Jeśli krążek został wystrzelony spoza strefy ataku i uderzył bezpośrednio siatkę znajdującą się na końcu lodowiska, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień, niedającym drużynie zawiniającej przewagi terytorialnej najbliżej miejsca skąd oddano strzał.

iv. Jeśli wybicie opisane w **art. 70-iii** zostało wykonane w strefie neutralnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliżej miejsca skąd wybito krążek, który jednocześnie nie przyzna drużynie zawiniającej przewagi terytorialnej.

v. Jeśli wybicie opisane w **art. 70-iii** zostało wykonane w strefie obronnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie obronnej.

vi. Jeśli krążek został wystrzelony spoza strefy ataku i uderza siatkę końcową w wyniku odbicia się od gracza drużyny broniącej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień, niedającym drużynie zawiniającej przewagi terytorialnej najbliżej miejsca odbicia się wystrzelonego krążka.

vii. Jeśli jak w **art. 70-vi** krążek został odbity w strefie obronnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej.

viii. Jeśli jak w **art. 70-vi** krążek został odbity w strefie neutralnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie neutralnej na punkcie wznowień najbliżej miejsca odbicia, niedającym drużynie zawiniającej przewagi terytorialnej.

ix. Jeśli krążek uderza siatki końcowe, ale gra nie zostanie przerwana gwizdkiem, gra będzie kontynuowana tak, jakby krążek uderzył w ochronne szyby.

ARTYKUŁ 71 – KRĄŻEK POZA WIDOCZNOŚCIĄ

i. Gdy tylko sędzia straci krążek z pola widzenia przerywa grę gwizdkiem. Wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień, najbliżej miejsca przerwania gry, o ile nie przewidziano inaczej w niniejszych przepisach.

ARTYKUŁ 72 – KRĄŻEK ODBITY OD BRAMKI/SIATKI BRAMKOWEJ

i. Jeśli krążek został wystrzelony przez gracza atakującego i uderzył w jakąkolwiek część konstrukcji bramki lub siatki bramkowej i bez jakiegokolwiek kontaktu z przeciwnikiem znalazł się poza grą, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie ataku. Jeżeli krążek został odbity przed bądź po uderzeniu konstrukcji bramki lub siatki bramkowej przez zawodnika drużyny broniącej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na końcowym punkcie wznowień najbliższym miejsca skąd został oddany strzał.

ARTYKUŁ 73 – KRĄŻEK UDERZAJĄCY SĘDZIEGO

i. Gra nie zostanie przerwana, jeżeli krążek uderzy sędziego podczas trwającej gry, z wyjątkiem, gdy:
   1. Krążek wpada do bramki w wyniku tego kontaktu;
   2. Krążek opuszcza lodowisko w wyniku tego kontaktu;
   3. Jeśli sędzia został kontuzjowany.

ii. Jeśli drużyna atakująca zdobyła bramkę, ponieważ krążek znalazł się w bramce w wyniku bezpośredniego odbicia się od sędziego, bramka nie zostanie uznana i wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliżej miejsca gdzie nastąpił kontakt z sędzią.

iii. Jeśli krążek uderzył sędziego i następnie skierowany został do bramki w jakikolwiek dozwolony sposób, bramka zostanie uznana.

iv. Jeśli krążek opuszcza obszar gry po uderzeniu sędziego w strefie neutralnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie neutralnej, najbliżej miejsca, gdzie doszło do kontaktu krążka z sędzią.

v. Jeśli krążek opuszcza obszar gry po uderzeniu sędziego w jednej z obydwu stref końcowych, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień strefy końcowej, najbliżej miejsca, gdzie doszło do kontaktu krążka z sędzią.

ARTYKUŁ 74 – PODANIE RĘKĄ

i. Gracz nie może złapać krążka dłonią i poruszać się z nim w celu uniknięcia ataku przeciwnika bądź utrzymania krążka w posiadaniu.

ii. Kiedy na skutek podania ręką, gra zostanie zatrzymana to wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliżej miejsca gdzie nastąpiło naruszenie przepisu lub współpartner wszedł w posiadanie krążka, w zależności od tego, które miejsce przyzna drużynie zawiniającej mniejszą przewagę terytorialną.

iii. Podanie ręką w strefie obronnej jest dozwolone, jeżeli zarówno gracz z pola otrzymujący podanie oraz krążek znajdują się w strefie obronnej.

iv. Jeśli gracz z pola w swojej strefie obronnej celowo kieruje krążek rękawicą lub ramieniem do współpartnera lub doprowadza do uzyskania przez swoją drużynę przewagi terytorialnej w jakiejkolwiek strefie innej niż strefa obronna, gra zostanie przerwana i wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie obronnej najbliżej miejsca, skąd nastąpiło podanie ręką.

v. Gracz z pola w strefie neutralnej nie może podać ręką krążka do współpartnera znajdującego się w strefie obronnej. W takim wypadku sędzia główny przerwie grę, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie obronnej.

vi. Jeśli krążek wpada do bramki w wyniku uderzenia rękawicą przez atakującego gracza z pola, albo wpada do bramki po odbiciu od rękawicy i zmianie kierunku lotu krążka lub w jakikolwiek inny sposób po początkowym kontakcie z rękawicą atakującego gracza z pola, bramka nie zostaje uznana, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na zewnętrz strefy ataku na najbliższym punkcie wznowień przy linii niebieskiej w miejscu skąd nastąpiło podanie ręką nie dającym drużynie zawiniającej przewagi terytorialnej .

vii. Jeśli gracz broniący odbija, wrzuca rękawicą krążek do własnej bramki, bramka zostanie uznana.

ARTYKUŁ 75 – ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKIM KIJEM/PODCZAS GRY

i. Jeśli gracz zagrywa krążek kijem powyżej wysokości swoich ramion i albo on albo jego współpartner jest następnym zawodnikiem wchodzącym w posiadanie krążka i kontrolującym krążek, albo krążek został odbity i znajduje się poza grą, gra zostanie przerwana.

ii. Jeśli takie zagranie nastąpiło w strefie ataku i w posiadanie krążka wchodzi jego współpartner wynikające z tego wznowienie nastąpi na zewnętrz strefy ataku na najbliższym miejsca zagrania krążka punkcie wznowień przy linii niebieskiej.

iii. Jeśli takie zagranie nastąpiło w strefie ataku i współpartner wchodzi w posiadanie i ma kontrolę nad krążkiem w strefie neutralnej albo w strefie obronnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliżej miejsca, gdzie krążek został kontrolowany/opanowany, który przyzna drużynie zawiniającej mniejszą przewagę terytorialną.

iv. Jeśli takie zagranie nastąpiło w strefie neutralnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej po stronie najbliższej miejscu, gdzie współpartner wszedł w posiadanie i kontrolował krążek.

v. Jeśli takie zagranie nastąpiło w strefie obronnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej po stronie najbliższej miejscu, gdzie współpartner wszedł w posiadanie i kontrolował krążek.
vi. Za zagranie krążka wysokim kijem uważa się zagranie go powyżej wysokości barków (jednakże dopuszczalną wysokość zagrania krążka do bramki wyznacza poprzeczka).
vii. Jeśli gracz zagrywa krążek w jakikolwiek sposób kijem powyżej wysokości swoich ramion i przeciwnik jest następnym graczem, który zagrywa krążek, gra będzie kontynuowana.
viii. Jeśli gracz uderza krążek wysokim kijem i trafia krążkiem do własnej bramki, bramka zostanie przyznana przeciwnikom.
ix. Zagranie w stylu" Lacrosse" za pomocą, którego gracz z pola umieszcza krążek na łopatce swojego kija jest dozwolone pod warunkiem, że gracz nie podnosi swojego kija (i tym samym krążka) ponad wysokość swoich ramion w jakimkolwiek momencie wykonywania tego ruchu/zagrania. Jeżeli kij i krążek są ponad wysokością ramion w jakimkolwiek momencie tego manewru, gra zostanie przerwana.
x. Jeśli gracz drużyny będącej w posiadaniu krążka powoduje kontakt z krążkiem poprzez zagranie wysokim kijem, podczas sygnalizowania kary na drużynę przeciwną, wynikające z tego wznowienie nastąpi na jednym z dwóch punktów wznowień w strefie końcowej drużyny, na którą została nałożona kara.

ARTYKUŁ 76 – ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKIM KIJEM DO BRAMKI
patrz również **art**. **97-ii**

i. Bramka nie zostanie uznana, jeżeli atakujący gracz z pola kieruje, odbija albo zagrywa krążek do bramki w jakikolwiek sposób kijem powyżej wysokości poprzeczki, nawet wtedy, gdy krążek w następstwie tego zagrania odbił się od jakiegokolwiek gracza, bramkarza lub sędziego, bądź odbił się od lodu.
ii. Czynnikiem determinującym jest relacja pomiędzy: kontakt krążka z kijem, a wysokość poprzeczki. Jeżeli część kija, która ma kontakt z krążkiem jest na lub poniżej wysokości poprzeczki, bramka zostanie uznana.

ARTYKUŁ 77 – OCHRONNE SZYBY/USZKODZENIA

i. Jeśli jakakolwiek sekcja bądź część ochronnej szyby jest uszkodzona podczas gry, gra zostanie zatrzymana natychmiast i nie zostanie wznowiona do czasu naprawienia uszkodzenia.

ARTYKUŁ 78 – SPALONY
i. Jedyną linią spalonego jest linia niebieska strefy ataku. Gracze z pola drużyny atakującej nie mogą przekroczyć tej linii przed krążkiem bez spowodowania spalonego
ii. Cała szerokość linii niebieskiej jest uważana za część strefy, w której znajduje się krążek.
iii. Jeśli krążek jest poza linią niebieską strefy ataku, nie jest uważany za znajdujący się w strefie ataku, do momentu, aż całkowicie przekroczy linię niebieską.
iv. Jeśli krążek znajduje się w strefie ataku, nie jest uważany za znajdujący się poza linią niebieską, do momentu, aż całkowicie przekroczy linię niebieską.
v. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej znajduje się w strefie ataku, a krążek znajduje się w strefie neutralnej, krążek nie jest uważany za znajdujący się w strefie ataku, do momentu, aż całkowicie przekroczy linię niebieską.
vi. Spalony jest determinowany przez pozycję łyżew graczy drużyny atakującej na linii niebieskiej strefy ataku w stosunku do krążka. Atakujący gracz z pola jest na pozycji spalonej, jeżeli obie łyżwy znajdują się całkowicie za linią niebieską w strefie ataku, zanim krążek „całym obwodem" przekroczy linię niebieską. Dotyczy to również 3D pozycji

krążka. Jeżeli krążek jest w powietrzu powyżej płaszczyzny linii niebieskiej przed którymkolwiek z graczy atakujących, nie ma spalonego.

vii. Łyżwy graczy są interpretowane tylko w aspektach 2D. Gdy którakolwiek z łyżew jest w powietrzu, nie jest uważana za którąkolwiek stronę linii niebieskiej do czasu, aż nie dotknie lodu.

viii. Aby nie było pozycji spalonej, gracz z pola może mieć jedną łyżwę za linią niebieską tak długo, jak druga będąc na lub poza linią dotyka lodu.

[Rysunek]

ARTYKUŁ 79 – SYTUACJE SPALONEGO

i. Jeśli atakujący gracz z pola wystrzeliwuje lub podaje krążek, który uderza jego współpartnera, który wyprzedza krążek w strefie ataku, gra zostanie zatrzymana, a spalony odgwizdany. Wynikające z tego wznowienie nastąpi w punkcie wznowień najbliżej miejsca skąd nastąpiło podanie lub strzał przyznającym drużynie zawiniającej mniejszą przewagę terytorialną.

ii. Jeśli atakujący gracz z pola wystrzeliwuje krążek spoza strefy i ten w strefie ataku wychodzi poza lodowisko, a jego współpartner wyprzedza krążek w tej strefie, gra zostanie zatrzymana, a spalony odgwizdany. Wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliżej miejsca skąd nastąpiło podanie lub strzał przyznającym drużynie zawiniającej mniejszą przewagę terytorialną.

iii. Jeśli gracz drużyny broniącej jest w swojej strefie obronnej i „czyści" strefę poprzez strzał lub podanie, które uderza sędziego poza linią niebieską i krążek po odbiciu wraca z powrotem do strefy, podczas gdy atakujący gracz z pola nadal jest w strefie ataku zostanie zasygnalizowany spalony odłożony.

iv. Jeśli gracz z pola podaje krążek spoza swojej strefy obronnej do współpartnera, który obiema łyżwami znajduje się w strefie ataku, zostanie odgwizdany spalony, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie neutralnej, najbliżej miejsca podania, przyznającym drużynie zawiniającej mniejszą przewagę terytorialną

v. Jeśli gracz podaje krążek ze swojej strefy obronnej do swojego współpartnera znajdującego się w strefie ataku, zostanie odgwizdany spalony, a wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej, na punkcie wznowień najbliższym miejsca podania.

vi. Jeśli atakujący gracz jest w strefie ataku, lecz mając krążek „na kiju" i pod kontrolą na zewnątrz tej strefy zagrywa krążek „zyg-zakiem" tam i z powrotem poprzez niebieską linię, takie zagranie określone zostanie, jako spalony, a wynikające z tego powodu wznowienie nastąpi na punkcie w strefie neutralnej najbliższym miejsca przerwania gry.

ARTYKUŁ 80 – WZNOWIENIA PO ZAISTANIAŁYM SPALONYM

i. Jeśli zaistniał spalony, gra zostanie przerwana, a wznowienie nastąpi na następujących punktach wznowień:
   1. Na najbliższym miejscu punkcie wznowień strefy neutralnej gdzie atakujący gracz z pola przekroczył z krążkiem linię niebieską w chwili, gdy jego współpartner już znajdował się w strefie ataku.
   2. Na środkowym punkcie wznowień, jeżeli podanie lub strzał został zapoczątkowany pomiędzy środkową linią czerwoną, a linią niebieską strefy ataku;
   3. Na punkcie wznowień strefy neutralnej bliżej strefy obronnej, jeżeli strzał lub podanie nastąpiło pomiędzy linią niebieską strefy obronnej, a środkową linią czerwoną;
   4. Na końcowych punktach wznowień strefy obronnej drużyny zawiniającej, jeżeli gracz z pola celowo popełnił spalonego;

5. Na końcowych punktach wznowień strefy obronnej drużyny zawiniającej, jeżeli krążek został podany lub wystrzelony przez atakującego gracza z pola z własnej strefy obronnej;
6. Na punkcie wznowień najbliżej miejsca skąd krążek został wystrzelony, jeżeli podany lub wystrzelony krążek spowodował odłożonego spalonego i następnie znalazł się poza grą.
7. Na punkcie wznowień strefy obronnej, jeśli drużyna broniąca ma ponieść karę w sytuacji odłożonego spalonego.

ARTYKUŁ 81 – NIE MA SPALONEGO

i. Jeśli łyżwy prowadzącego i mającego pod kontrolą krążek gracza przekraczają linię niebieską wcześniej niż krążek to jego pozycja będzie uważana za prawidłową / nie ma spalonego, jeżeli obie łyżwy, przejęcie krążka pod kontrolę nastąpiło w strefie neutralnej, a zagrywany krążek całym obwodem nie przekraczał linii niebieskiej.
ii. Jeśli gracz z pola przyjmuje podanie i jego kij oraz jedna z łyżew jest za linią niebieską, a druga z łyżew mając kontakt z lodem znajduje się w strefie neutralnej nie ma spalonego.
iii. Jeśli gracz z pola drużyny broniącej jest w strefie neutralnej lub w strefie ataku wycofuje krążek do swojej strefy obronnej (przez drybling, podanie, kopnięcie krążka), gdy znajdują się tam gracze z pola drużyny atakującej, nie ma spalonego.

ARTYKUŁ 82 – SPALONY ODŁOŻONY

i. Jeśli którykolwiek z atakujących graczy z pola wyprzedza krążek w strefie ataku nie dotykając go, sędzia podniesie rękę sygnalizując odłożonego spalonego. Gra będzie kontynuowana, jeżeli drużyna broniąca wejdzie w posiadanie krążka i żaden z atakujących graczy z pola, który zamiast opuścić strefę ataku tak, aby przynajmniej jedną łyżwą mieć kontakt z linią niebieską nie próbuje: w żaden sposób wejść w posiadanie krążka lub atakować gracza broniącego zmuszając go do cofania się w głąb swojej strefy obronnej.
ii. Strefa ataku musi być całkowicie „oczyszczona” z atakujących graczy z pola lub drużyna broniąca musi wyprowadzić krążek poza linię niebieską przed anulowaniem spalonego przez sędziego liniowego. W tym momencie drużyna atakująca może próbować wejść w posiadanie krążka albo z powrotem wprowadzić go do strefy ataku.
iii. Jeśli odłożony spalony powoduje przerwę w grze, wynikające z tego wznowienie będzie miało miejsce przy linii niebieskiej drużyny broniącej w punkcie wznowień najbliżej miejsca gdzie znajdował się krążek w momencie przerwania gry.
iv. Jeśli podczas odłożonego spalonego, drużyna broniąca nie próbuje przejąć krążka i wyprowadzić go ze swojej strefy, a drużyna atakująca nie próbuje „oczyścić” strefy, gra zostanie zatrzymana a spalony odgwizdany. Wynikające z tego wznowienie nastąpi poza linią niebieską drużyny broniącej na punkcie wznowień najbliżej miejsca, gdzie znajdował się krążek w momencie przerwania gry.
v. Jeśli podczas odłożonego spalonego, drużyna broniąca uderza krążek do własnej bramki, samobójcza bramka zostaje uznana.
vi. Podczas odłożonego spalonego, drużyna broniąca może grać krążkiem za swoją bramką w trakcie oczyszczania strefy tak długo, jak nie powoduje to usiłowania opóźnienia gry.
vii. Jeśli krążek został wstrzelony do strefy ataku, podczas odłożonego spalonego, i w wyniku tego krążek trafia do bramki drużyny broniącej (bezpośrednio, po obiciu od bramkarza, gracza, sędziego, szyb ochronnych lub bandy), bramka nie zostanie uznana, ponieważ strzał był oddany podczas spalonego. Fakt, że drużyna atakująca mogła oczyścić strefę zanim krążek wpadł do bramki jest nieistotny.

viii. Jeśli podczas odłożonego spalonego, gracz drużyny broniącej wystrzeliwuje bezpośrednio krążek poza lodowisko, zastosowane zostaną właściwe przepisy dotyczące opóźniania gry i nałożone odpowiednie kary.

ix. W sytuacji określonej w **art. 82-viii**, lecz gdy krążek odbija się od szyb ochronnych lub współpartnera nie przekraczając linii niebieskiej, kara nie zostanie nałożona, ze względu na odłożonego spalonego, a wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie neutralnej.

x. W sytuacji określonej w **art. 82-viii**, lecz gdy krążek odbija się od szyb ochronnych lub współpartnera i przekracza linię niebieską, kara nie zostanie nałożona, a wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej po stronie, z której krążek został wystrzelony lub odbity.

xi. Jeśli podczas odłożonego spalonego, drużyna atakująca wystrzeliwuje krążek za linię niebieską i krążek odbija się od gracza drużyny broniącej i wychodzi poza lodowisko, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie, z której krążek został wystrzelony.

xii. Przepisy dotyczące kar zastępują przepisy dotyczące odłożonego spalonego. Jeśli drużyna atakująca powoduje przerwę w grze w wyniku odłożonego spalonego, i na drużynę broniącą zostaje nałożona kara, wznowienie nastąpi w strefie obronnej według przepisów dotyczących wznowień po otrzymaniu kary.

ARTYKUŁ 83 – ODŁOŻONY SPALONY/MIESZANEJ(HYBRYDOWE) UWOLNIENIE

i. Jeśli gracz z pola, który próbując anulować uwolnienie przekracza linię niebieską strefy ataku przed krążkiem, powoduje odłożonego spalonego, uwolnienie będzie oznajmione zgodnie z przepisami dotyczącymi mieszanego/hybrydowego uwolnienia. Jeśli sędzia liniowy uzna, że gracz z pola, który jest na pozycji spalonej, będzie pierwszym, który przejmie krążek, spalony zostanie odgwizdany.

ii. Jeżeli gracz dotyka krążka, jak w **art**. **83-i** przed zaistnieniem uwolnienia, powodując spalonego, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliżej miejsca wystrzelenia krążka.

ARTYKUŁ 84 – CELOWY SPALONY

i. Spalony uważany jest za celowy, jeżeli drużyna atakująca podejmuje działania, które mają spowodować zatrzymanie gry.

ii. Wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej drużyny dokonującej celowego spalonego.

iii. Odłożony spalony będzie uznany za celowego spalonego, jeżeli:
   1. Krążek wystrzelony przez drużynę atakującą w okolice bramki podczas odłożonego spalonego, zmusza bramkarza do interwencji;
   2. Jeśli drużyna atakująca podczas odłożonego spalonego dotyka krążek, próbuje wejść w jego posiadanie, próbuje atakować będącego w posiadaniu krążka zawodnika drużyny broniącej.
   3. Drużyna atakująca zdobywa bramkę podczas sygnalizowanego spalonego np. strzał wpada do bramki, w tym przypadku bramka nie zostaje uznana;
   4. Drużyna atakująca nie próbuje „oczyścić" strefy ataku, w celu anulowania spalonego.

iv. Jeśli krążek został wstrzelony do strefy ataku, podczas odłożonego spalonego, i krążek w jakikolwiek sposób wpada do bramki, bramka nie zostanie uznana, chyba, że jest efektem zamierzonego działania gracza broniącego. Wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej drużyny dokonującej celowego spalonego.

v. Jeżeli w trakcie, gdy drużyna atakująca „oczyszcza" strefę ataku, krążek przypadkowo uderza któregokolwiek gracza atakującego w tej strefie, spalony zostanie odgwizdany, ale nie będzie zinterpretowany, jako celowy.

ARTYKUŁ 85 – KONTUZJOWANY GRACZ Z POLA

i. Jeśli jest oczywiste, że gracz z pola odniósł poważną kontuzję, sędzia natychmiast przerwie grę i wezwie na lód odpowiedni personel medyczny.
ii. We wszystkich innych przypadkach, jeżeli gracz z pola jest kontuzjowany i nie może kontynuować gry lub zejść na ławkę graczy, gra będzie kontynuowana do czasu, aż jego drużyna nie wejdzie w posiadanie krążka oraz jeśli jego zespół ma dogodną pozycję do zdobycia bramki.
iii. Jeśli gracz jest kontuzjowany i w tym samym czasie została na niego nałożona kara, może udać się do szatni drużyny. Jeżeli został ukarany karą mniejszą, większą lub karą meczu, jego drużyna musi natychmiast odesłać na ławkę kar zastępczego gracza z pola, który odbędzie jego karę w całości.
iv. Jeśli ukarany, kontuzjowany gracz z pola, jest gotowy powrócić do gry przed upływem czasu jego kary, musi udać się na ławkę kar, żeby osobiście odbyć pozostały czas kary.
v. Jeżeli gra została przerwana z powodu kontuzji gracza, gracz ten musi opuścić lód i nie może na niego powrócić do czasu wznowienia gry.

ARTYKUŁ 86 – KONTUZJOWANY SĘDZIA

i. W jakimkolwiek przypadku, gdy sędzia odniósł kontuzję w czasie trwania gry, gra zostanie natychmiast przerwana (chyba, że jedna z drużyn znajduje się w dogodnej pozycji do strzelenia bramki), aby ocenić stopień obrażeń i opatrzyć kontuzjowanego sędziego. Jeśli problem nie może zostać rozwiązany natychmiast, kontuzjowany sędzia uda się na ławkę graczy drużyny gospodarzy gdzie będzie opatrywany przez personel medyczny drużyny gospodarzy.
ii. Jeśli sędzia jest tak kontuzjowany, że nie może kontynuować gry drugi sędzia główny (w systemie 4-sędziów) będzie jedynym sędzią głównym. W systemie 3-sędziów jeden z sędziów liniowych, wyznaczony przez obserwatora sędziów, kontuzjowanego sędziego głównego albo kierowników drużyn, przejmie obowiązki kontuzjowanego sędziego głównego.
iii. Jeśli sędzia liniowy jest kontuzjowany i niezdolny do kontynuowania gry, w dowolnym systemie 4 lub 3 sędziów, zostanie zastąpiony, jeżeli sędzia główny/sędziowie główni uznają to za konieczne.
iv. Jeśli gra odbywa się z udziałem sędziego rezerwowego, wyznaczony sędzia wejdzie do gry, kiedy będzie przebrany i gotowy w tym czasie gra jest kontynuowana.