

## SEKCJA 7 – ZASADY GRY/ZMIANY GRACZY

**CHARAKTERYSTYKA** – Gracze mogą być zmieniani podczas gry na 2 sposoby: podczas zatrzymania gry oraz podczas gry. W obu przypadkach poszczególne przepisy regulują sposób przeprowadzania zmian oraz okoliczności, w jakich nie można ich dokonywać.

### ARTYKUŁ 87 – DEFINICJA: ZAWODNIK NA LODZIE/POZA LODEM

- i. Gracz, który jedną nogą znajduje się na lodzie, a drugą na ławce graczy uważany jest za zawodnika znajdującego się poza lodem chyba, że zagrywa krążek albo w jakikolwiek sposób podejmuje kontakt z przeciwnikiem, lub obiema łyżwami znajduje się na lodzie.

### ARTYKUŁ 88 – ZMIANA GRACZY PODCZAS GRY

- i. Zmiany graczy mogą być dokonywane w każdym momencie czasu gry, pod warunkiem, że zmieniający się gracze znajdują się maksymalnie 1.5m od bandy na całej długości swojej ławki graczy i nie biorą w jakikolwiek sposób udziału w grze.
- ii. Jeżeli wchodzący gracz opuści **1.5m** strefę zmian i weźmie czynny udział w grze zanim schodzący gracz znajdzie się przynajmniej jedną nogą/łyżwą na swojej ławce graczy drużyna ta zostaje ukarana **karą mniejszą techniczną** za nadmierną liczbę graczy na lodzie.
- iii. Jeżeli podczas zmiany graczy w trakcie trwania gry, zawodnik 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.
- iv. Jeżeli zmiana graczy dokonywana jest podczas trwania gry, a zmieniający się gracze znajdują się w strefie **1.5m** od bandy na całej długości swojej ławki graczy i nie biorą w jakikolwiek sposób udziału w toczącej się grze, nie nakłada się kary za nadmierną liczbę graczy.

### ARTYKUŁ 89 – NIEDOZWOLONE KORZYSTANIE Z ŁAWKI GRACZY PRZECIWNEJ DRUŻYNY

- i. Podczas gry niedozwolone jest korzystanie przez gracza z ławki graczy drużyny przeciwnej, za wyjątkiem sytuacji przypadkowych.

### ARTYKUŁ 90 – ŁAWKA GRACZY WEWNĄTRZ STREFY ATAKU/SPALONY

- i. Jeżeli podczas odłożonego spalonego, zawodnik atakujący, w swojej strefie ataku schodzi z lodu na swoją ławkę graczy znajdującą się w strefie ataku, będzie on uważany za zawodnika poza lodem, jeżeli jego współpartner wejdzie na lód w strefie neutralnej. Jeżeli zmiennik wejdzie na lód w strefie ataku, a spalony odłożony trwa nadal, musi opuścić/oczyścić strefę ataku. Jeżeli pozostali gracze atakujący opuścili strefę ataku i sędzia liniowy anulował odłożonego spalonego, zmiana graczy uważana jest za prawidłową.

### ARTYKUŁ 91- ZMIANA GRACZY W TRAKCIE ZATRZYMANIA GRY

- i. Zmiana jednego lub wielu graczy oznacza zmianę graczy.
- ii. Drużyna gospodarzy ma prawo „ostatniej zmiany”. Oznacza to, że drużyna gości musi dokonać zmiany graczy pierwsza, po tym czasie trener drużyny gospodarzy musi postąpić zgodnie z procedurą określoną poniżej. Jeżeli któraś z drużyn nie dokonuje zmiany graczy niezwłocznie, sędzia główny nie zezwala na jej wykonanie.

- iii. Nieprawidłowa zmiana którejkolwiek drużyny, opieszałość w jej wykonaniu bądź celowe łamanie tego przepisu będzie skutkowało za pierwszym razem ostrzeżeniem przez sędziego głównego, a następnie **karą mniejszą techniczną** za opóźnianie gry.
- iv. Gdy dokonana zostaje jedna zmiana graczy, drużyna nie może już dokonać kolejnej zmiany linii graczy, aż do momentu rozpoczęcia gry prawidłowym wznowieniem.
- v. Drużyny nie mogą dokonywać zmiany graczy po nieprawidłowym wznowieniu.
- vi. Jeśli po zmianie graczy, lecz przed prawidłowym wznowieniem, jedna lub obydwie drużyny otrzymały kary, które powodują przewagę liczebną graczy na lodzie jednej z drużyn, drużyny mogą dokonać dalszych zmian.
- vii. Zawodnik z ławki graczy, może wejść na lód po strzelonej bramce tylko w celu wymiany, żaden inny gracz poza zmieniającymi się, nie może wejść na lód w celu celebrowania bramki.

#### **ARTYKUŁ 92 – PROCEDURA ZMIANY GRACZY**

- i. Podczas zmiany graczy stosowana musi być poniższa procedura:
  - 1. Bezzwłocznie po przerwaniu gry, sędzia główny sygnalizuje trenerowi drużyny gości, że może przeprowadzić zmianę graczy;
  - 2. Drużyna gości ma 5 sekund na przeprowadzenie zmiany graczy;
  - 3. Sędzia główny podnosi rękę wskazując drużynie gości, że nie może już dokonać zmiany graczy;
  - 4. Trzymając podniesioną rękę, sędzia główny sygnalizuje trenerowi drużyny gospodarzy, że ten może przeprowadzić zmianę graczy;
  - 5. Po 5 sekundach sędzia główny opuszcza rękę, informując tym samym drużynę gospodarzy, że ta nie może już dokonać zmiany graczy;
  - 6. Gdy tylko sędzia główny opuści rękę, sędzia liniowy gwizdkiem rozpoczyna procedurę wznowienia, informując tym samym obie drużyny, że mają nie więcej niż 5 sekund, aby zająć prawidłowe pozycje do wznowienia;
  - 7. Po 5 sekundach (lub wcześniej, jeżeli gracze biorący udział we wznowieniu są już gotowi), sędzia liniowy rzuca krążek. Obowiązkiem sędziego liniowego jest upewnić się, że wszyscy gracze zajmują prawidłowe pozycje podczas wznowienia;
  - 8. Jeżeli drużyna próbuje dokonać zmiany graczy po upływie przydzielonego czasu, sędzia główny odeśle z powrotem na ławkę graczy zawodnika wchodzącego na lód i udzieli ostrzeżenia trenerowi. Jakikolwiek dalsze naruszenie tej procedury będzie skutkowało nałożeniem **kary mniejszej technicznej** za opóźnianie gry.

#### **ARTYKUŁ 93 – ZMIANA GRACZY PO UWOLNIENIU**

- i. Drużyna, która powoduje uwolnienie nie może dokonywać zmiany graczy przed wznowieniem gry. Przepis ten dotyczy tych graczy, którzy znajdowali się na lodzie w momencie, gdy krążek opuścił łopatkę kija zawodnika rozpoczynając tym samym procedurę uwolnienia.
- ii. Jeżeli drużyna po dokonaniu uwolnienia próbuje zmienić graczy, sędzia główny udzieli ostrzeżenia za pierwsze naruszenie tego przepisu, a przy dalszym naruszaniu nałoży **karę mniejszą techniczną** za opóźnianie gry.
- iii. Drużyna dokonująca uwolnienia może poprosić o czas „*time-out*” podczas przerwy w grze spowodowanej uwolnieniem, lecz jakkolwiek zmiana graczy w tym czasie jest niedopuszczalna.
- iv. Drużyna może dokonać zmiany gracza:
  - 1. Bramkarza, który wcześniej został zmieniony na dodatkowego zawodnika z pola;
  - 2. Aby zmienić kontuzjowanego gracza bądź bramkarza;

3. Jeżeli jakakolwiek drużyna otrzymuje karę, która powoduje przewagę liczebną graczy na lodzie, drużyna dokonująca uwolnienia może przeprowadzić zmianę graczy, lecz wznowienie gry nastąpi w strefie obronnej drużyny otrzymującej karę.
- v. Gracze, który złamał kij podczas gry, w momencie, gdy nastąpiło uwolnienie, zezwala się na podjechanie do swojej ławki graczy w celu pobrania nowego kija.