

Przepisy gry w hokeja na lodzie 2021/2022+

Ver. 0.9



Agenda

- Tło zmian
- Struktura zmian
- Główne zmiany przepisów
- Nowe typy kar i standard kar
- Zmiany w procedurach dla sędziów głównych i liniowych



Tło zmian

- IIHF pracował w sezonie 2020-2021 nad nową wersją przepisów gry w hokeju na lodzie, aby system gry był jednolity na wszystkich poziomach
- Ponadto celem było znalezienie wspólnej struktury gry, aby była ona stosowana w turniejach jak i w rozgrywkach ligowych



Struktura zmian

- Wprowadzenie nowych przepisów 2022+
- Jakie są główne zmiany:
 - Układ przepisów i numeracja stron została zmieniona i jest podobna do przepisów ligi NHL
 - Zmiany mają doprowadzić do tego samego standardu kar oraz wprowadzenie narzędzi do prawidłowej oceny sytuacji
- Co zostaje bez zmian
 - Większość przepisów pozostaje bez zmian. Warto zwrócić uwagę, że niektóre artykuły mają nową numerację
- Nie wszystkie przepisy i zasady muszą być stosowane na wszystkich poziomach IIHF lub w poszczególnych ligach. Każda narodowa federacja i liga może używać różnych przepisów z uwagi na ograniczenia np. braki infrastruktury technicznej



Struktura zmian

- W tej prezentacji:
 - Podkreślone zostaną najważniejsze zmiany
 - Ustalenie wspólnego poziomu dla standardu nakładania kar i rodzaju kar, jakie można w danym przypadku nałożyć



Ważne jest aby sędziowie, zawodnicy oraz trenerzy zapoznali się z pełną wersją przepisów aby mogli poznać wszystkie aktualizacje.



Przegląd głównych zmian



Strefa graczy / Opóźnianie Gry

1.8 Obszar zastrzeżony dla bramkarza

- Za każdą z bramek, na powierzchni lodu, został wyznaczony obszar w kształcie trapezu, nazywany „Obszarem zastrzeżonym dla bramkarza”.

63 - Opóźnianie gry

- Kara mniejsza za opóźnianie gry zostanie nałożona:
 - Na bramkarza, który zagrywa krążek poza wyznaczoną strefą za bramką. Czynnikiem decydującym jest pozycja krążka.

UWAGA: Kara mniejsza nie zostanie nałożona na bramkarza, który zagrywa krążek, utrzymując kontakt łyżwy ze swoim polem bramkowym.



1st 6:47 SHOTS
DET 1 8
BUF 1 10

FALLSVIEW CASINO
NIAGARA FALLS • CANADA

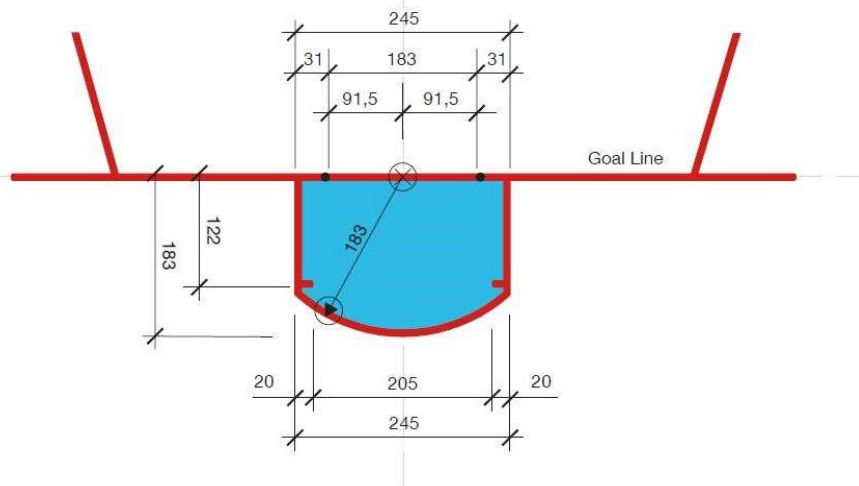
SUPERCUTS

enterprise

northtown
automotive companies

TOYOTA

KeyBank



Kije

10.4 Złamany kij / Upuszczony kij – bramkarz

- Bramkarz może kontynuować grę złamanym kijem do momentu przerwania gry lub do momentu aż otrzyma on od współpartnera prawidłowo przekazany kij.





Kary mniejsze techniczne

17.1 – Kara mniejsza techniczna

- Kara mniejsza techniczna polega na usunięciu z lodu jednego gracza drużyny, na którą została nałożona kara dwóch minut (2'),
- Dowolny gracz ukaranej drużyny, za wyjątkiem bramkarza, może zostać wyznaczony przez trenera za pośrednictwem grającego kapitana do odbycia kary i taki gracz powinien niezwłocznie zająć swoje miejsce na ławce kar, i odbyć karę w taki sposób, jakby na niego została nałożona kara mniejsza.



Kara większa 1/4

20.6 Analiza wideo kar większych

UWAGA: Przepis ten ma zastosowanie tylko podczas wybranych turniejów IIHF. Więcej informacji znajduje się w Regulacjach Sportowych IIHF (ang. IIHF Sport Regulations).

- Sędziowie Główni powinni dokonać analizy wideo wszystkich zagrań, które skutkują nałożeniem kary większej (poza karami większymi dotyczącymi bójki) w celu potwierdzenia (lub zmiany) swojej pierwotnej decyzji podjętej „na lodzie”,
- Analiza wideo będzie prowadzona wyłącznie przez Sędziego Głównego lub Sędziów Głównych „na lodzie” w porozumieniu z pozostałymi sędziami znajdującymi się na lodzie, odpowiednio, przy użyciu technologii (na przykład tabletu, ekranu telewizyjnego lub monitora), które zostały określone w Przepisie 38.5.



Kara większa (2/4)

20.6 Analiza wideo kar większych

- Sędzia Główny po dokonanej analizie wideo może podjąć wyłącznie jedną z następujących decyzji:
 - (I) Potwierdzić swoją pierwotną decyzję o nałożeniu kary większej, lub
 - (II) Zredukować swoją pierwotną decyzję o nałożeniu kary większej do kary w mniejszej wysokości przewidzianej dla tego samego wykroczenia

Kara większa (3/4)

- **Sytuacja 1:**

Sędzia Główny przerywa grę w celu nałożenia kary większej za rzucenie na bandę. Przed wznowieniem gry, dokonuje analizy wideo, która potwierdza słuszność nałożenia kary większej.



Decyzja: Decyzja zostaje podtrzymana i zawodnik zostaje ukarany zgodnie z pierwotną decyzją.

- **Sytuacja 2:**

Sędzia główny przerywa grę w celu nałożenia kary większej za rzucenie na bandę. Przed wznowieniem gry, dokonuje analizy wideo i która wykazuje, że nie powinna zostać nałożona kara większa za rzucenie na bandę a kara mniejsza.



Decyzja: Decyzja zostaje zmieniona z kary większej na karę mniejszą i zawodnik odbywa karę dwóch minut (2').



Kara większa (4/4)

- **Sytuacja 3:**

Sędzia główny przerywa grę z powodu kontuzji gracza w sytuacji, gdy nie była sygnalizowana odłożona kara. Sędzia główny udaje się na ławkę kar w celu dokonania analizy wideo.

☒ Decyzja: Taka sytuacja jest niedopuszczalna. Sędzia główny ma możliwość analizy wideo danej sytuacji, tylko gdy została nałożona kara większa.

- **Sytuacja 4:**

Sędzia Główny przerywa grę w celu nałożenia kary większej za rzucenie na bandę. Przed wznowieniem gry, dokonuje analizy wideo, która potwierdza, że powinna zostać nałożona kara większa, jednakże analizowane przewinienie powinno zostać zakwalifikowane jako kara meczu za atak na głowę.

☒ Decyzja: Pierwotna decyzja zostaje podtrzymana i zawodnik odbywa pierwotnie nałożoną karę, klasyfikacja przewinienia nie może zostać zmieniona.



38 Weryfikacja na żądanie trenera(1/6)



Weryfikacja na żądanie Trenera (ang. Coach's Challenge) została przeniesiona do przepisów gry i będzie stosowana podczas wybranych turniejów, a nie we wszystkich. Przepis ten może być także stosowany w każdej lidze i może różnić się od przepisów IIHF.

Zasady ogólne:

- Mechanizm analizy wideo uruchamiany podczas Weryfikacji na żądanie Trenera może być stosowany tylko przypadku potwierdzenia uznania gola/nieuznanie gola i stosowany jest w niezwykle wąskim zakresie,
- We wszystkich sytuacjach Weryfikacji na żądanie Trenera, pierwotna decyzja podjęta przez sędziego na lodzie zostanie zmieniona wtedy i tylko wtedy, gdy na podstawie materiału wideo można dokonać jednoznacznej i niepodważalnej oceny, że pierwotna decyzja była bezsprzecznie nieprawidłowa,
- Jeżeli analiza wideo jest niejednoznaczna i/lub istnieją jakiekolwiek wątpliwości, czy pierwotna decyzja była prawidłowa, to w takim wypadku sędziowie podtrzymają swoją pierwotną decyzję podjętą na lodzie,



38 Weryfikacja na żądanie trenera(2/6)

- W ostatniej minucie gry trzeciej tercji lub w jakimkolwiek momencie dogrywki, sędziowie wideo zainicjują analizę każdej sytuacji, która w innym przypadku mogłaby podlegać Weryfikacji na żądanie Trenera,
- Sędziowie wideo w dalszym ciągu są odpowiedzialni za przegląd wszystkich sytuacji bramkowych podlegających analizie wideo zgodnie z Przepisem 37,
- W sytuacji mającej wpływ na wynik meczu, dla której możliwa jest Weryfikacja na żądanie Trenera potencjalnie obejmująca spalonego, nieprzerwanie gry w strefie ataku lub przeszkadzanie bramkarzowi, najistotniejszym aspektem, który muszą ustalić sędziowie wideo w pierwszej kolejności jest to czy krążek prawidłowo wpadł do bramki, zanim nastąpiła sytuacja podlegająca dalszej analizie zgodnie z procedurą Weryfikacji na żądanie Trenera (lub w przypadku ostatniej minuty gry czasu regularnego lub dogrywki, weryfikacji zainicjowanej przez sędziów wideo),



38 Weryfikacja na żądanie trenera(3/6)

- Drużyna może żądać Weryfikacji na żądanie Trenera wyłącznie w następujących przypadkach:
 - (a) bezpośrednio przed zdobyciem bramki nastąpił spalony,
 - (b) w sytuacji prowadzącej do zdobycia bramki gra nie została przerwana, a które to przerwanie gry powinno nastąpić zgodnie z przepisami dotyczącymi przerwania w strefie ataku,
 - (c) podczas sytuacji bramkowej mogło dojść do przeszkadzania bramkarzowi.

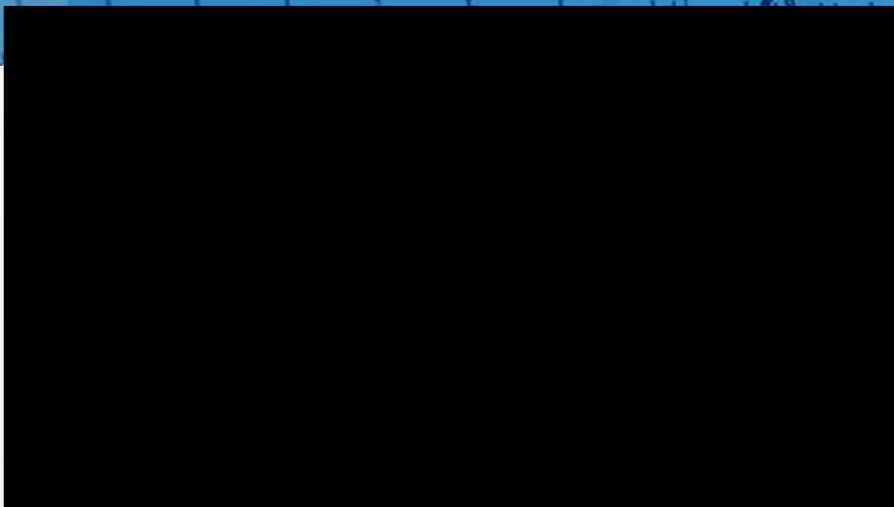
38 Weryfikacja na żądanie trenera(4/6)

38.8 Skutek nieudanej Weryfikacji na żądanie Trenera.

- Jeżeli drużyna zainicjuje Weryfikację na żądanie Trenera zgodnie z jakimkolwiek przypadkiem opisanym w Przepisie 38.2 powyżej i taka weryfikacja wideo nie powoduje zmiany pierwotnej decyzji podjętej na lodzie, drużyna dokonująca Weryfikacji na żądanie Trenera zostanie ukarana karą mniejszą za opóźnianie gry (2 minuty),
- Jeżeli drużyna dokonała już jedną lub więcej aniżeli jedną Weryfikację na żądanie Trenera, które były nieskuteczne i zażąda przeprowadzenia kolejnej Weryfikacji na żądanie Trenera na podstawie wymienionych w Przepisie 38.2 przypadków oraz żądana Weryfikacja na żądanie Trenera nie spowoduje zmiany pierwotnej decyzji podjętej na lodzie, drużyna dokonująca Weryfikacji na żądanie Trenera zostanie ukarana podwójną karą mniejszą (4 minuty) za opóźnianie gry.



38 Weryfikacja na żądanie trenera(5/6)



Przeszkadzanie bramkarzowi



38 Weryfikacja na żądanie trenera(6/6)



Spalony



39 – Obraza sędziego/ 40 – Fizyczny atak na sędziego

- Zaktualizowano przepisy dotyczące obrazy sędziego oraz niesportowego zachowania i przypadków kiedy można nałożyć karę mniejszą, karę za niesportowe zachowanie lub karę meczu za niesportowe zachowanie
- Pamiętaj, że nie można nałożyć kary meczu
- W przypadku graczy ukaranych karą mniejszą za obrazę sędziego, którzy kontynuują swoje zachowanie mają zastosowanie poniższe procedury nakładania kar:



39 – Obrza sędziego/ 40 – Fizyczny atak na sędziego

1. (i) Każdy gracz który podważa lub dyskutuje na temat decyzji sędziego

(ii) Każdy zidentyfikowany gracz, który używa obscenicznego, wulgarnego lub obraźliwego języka lub gestów skierowanych do dowolnego sędziego „na lodzie” bądź sędziego funkcyjnego.

UWAGA: Dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie za używanie obscenicznych gestów, rasistowskich obelg lub wyzwisk oraz uwag na tle płci lub orientacji seksualnej – zobacz Przepis 39.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie

...

2. (iii) Każdy gracz, który po otrzymaniu kary mniejszej za niesportowe zachowanie, podważa lub dyskutuje na temat decyzji sędziego

3. (i) Każdy gracz, który po otrzymaniu kary za niesportowe zachowanie, w dalszym ciągu podważa lub dyskutuje na temat decyzji sędziego



39 – Obraza sędziego/ 40 – Fizyczny atak na sędziego

- Jakikolwiek gracz, który celowo używa siły fizycznej przeciwko sędziemu w jakikolwiek sposób, gdzie takie działanie może spowodować kontuzję lub obrażenia u sędziego, fizycznie poniża lub celowo stosuje siłę fizyczną wobec sędziego wyłącznie w celu uwolnienia się od sędziego podczas lub bezpośrednio po sprzeczce/bójce, otrzyma karę meczu za niesportowe zachowanie
- Odwołaj się do kodeksu dyscyplinarnego IIHF (ang. IIHF Disciplinary Code)



Należy pamiętać, że w rozgrywkach IIHF każda kara meczu będzie podlegała analizie przez panel dyscyplinarny



41 – Rzucenie na bandę

- Kara za rzucenie na bandę powinna zostać nałożona na gracza, który atakuje ciałem lub popycha bezbronnego przeciwnika w taki sposób, że ten uderza lub wpada na bandę w sposób gwałtowny lub niebezpieczny. Wymiar kary oparty na sile uderzenia w bandę, jest zależny od interpretacji Sędziego Głównego.
- Każdy niepotrzebny kontakt z graczem, który zagrywa krążek w oczywistej sytuacji uwolnienia lub spalonego i na skutek tego ataku gracz uderza lub wpada na bandę traktuje się jako rzucenie na bandę i podlega karom zgodnie z tym przepisem. W pozostałych przypadkach, jeżeli nie było kontaktu gracza z bandą, atak taki traktuje się jako natarcie.



Za rzucenie na bandę można nałożyć poniższe kary:

Kara mniejsza, kara większa, kara większa +KMNZ lub Kara Meczu (zwróć uwagę, że nałożenie kary 2+10 'nie jest możliwe)



43 – Atak z tyłu

- Atak z tyłu polega na zaatakowaniu bezbronnego przeciwnika, który nie spodziewa się ataku, w związku z czym nie ma możliwości uniknięcia lub obronienia się przed takim atakiem, który skierowany jest w tylną część ciała
- Gracz, który atakuje z tyłu w jakikolwiek sposób (np. wysokim kijem, kijem trzymanym oburącz etc.) przeciwnika, który upada na bandę, wpada do bramki lub atak ma miejsce na otwartej przestrzeni lodu, zostanie ukarany zgodnie z tym przepisem
- Jeżeli gracz przed atakiem celowo obraca się plecami do przeciwnika, aby znaleźć się w bezbronnej pozycji bezpośrednio przed atakiem by stworzyć sytuację do ataku z tyłu, wówczas nie nakłada się kary za atak z tyłu (jednakże mogą zostać nałożone inne kary)



Za atak z tyłu można nałożyć poniższe kary:

Kara większa + KMNZ lub Kara Meczu (zwróć uwagę, że nałożenie kary 2+10 'nie jest możliwe)



46 – Bójki

- Bójka nie jest częścią międzynarodowego hokeja - bójki nie są dozwolone w grze hokeja na lodzie
- Gracze, którzy dobrowolnie biorą udział w przepychance/bójce, zwani „dobrowolnymi walczącymi”, powinni zostać odpowiednio ukarani przez Sędziów i mogą zostać wykluczeni z meczu. Dalsze środki dyscyplinarne skutkujące zawieszeniem mogą zostać na nich nałożone
- Uznaje się, że “bójka” ma miejsce wtedy, gdy co najmniej jeden (1) gracz wielokrotnie uderza lub próbuje uderzyć przeciwnika lub gdy dwóch (2) graczy walczy w taki sposób, że utrudnia sędziom liniowym interwencje i rozdzielanie walczących



46 – Bójki

Definicja	Opis	Jaka kara
Agresor	Agresorem jest gracz, który podczas sprzeczki, kontynuuje wymierzanie ciosów przeciwnikowi w celu ukarania go i przeciwnik znajduje się w bezbronnej pozycji lub przyjmuje stronę biernego uczestnika bójki. Gracz musi zostać uznany jako agresor, jeżeli wyraźnie wygrywa bójkę i nie przestaje kontynuować wyprowadzania ciosów w celu wymierzenia kary lub zamiaru spowodowania kontuzji przeciwnika, który nie jest już w stanie się bronić. Gracz który zostanie uznany za agresora powinien zostać ukarany karą mniejszą (agresor) plus karą większą (bójka) plus automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie (2'+5'+KMNZ).	2'+5'+KMNZ
Inicjator	Inicjatorem "sprzeczki" jest gracz, który swoim zachowaniem lub działaniem wykazuje jedno lub wiele z poniższych kryteriów: przebywa niezbędny dystans, rzuca rękawice, pierwszy wyprowadza cios, przyjmuje postawę gotową do walki, groźby lub wyzwiska werbalne, rewanżuje się za incydent związany z wcześniejszą sytuacją meczową, wymierza karę za wcześniejszą sytuację meczową. Gracz który zostaje uznany za inicjatora sprzeczki / bójki powinien zostać ukarany Karą mniejszą (inicjator) plus karą większą (bójka) plus automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (2'+5'+KMNZ). Gracz który zostanie uznany jednocześnie za „inicjatora” i „agresora” podczas bójki powinien zostać ukarany karą mniejszą (inicjator) plus karą mniejszą (agresor) plus karą większą (bójka) plus automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (2'+2'+5'+KMNZ)	2'+5'+KMNZ
Inicjator i Agresor	Gracz który zostanie uznany jednocześnie za „inicjatora” i „agresora” podczas bójki powinien zostać ukarany karą mniejszą (inicjator) plus karą mniejszą (agresor) plus karą większą (bójka) plus automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie	2'+2'+5'+KMNZ



46 – Bójki

Definicja	Opis	Jaka kara
Niebezpieczny lub niespodziewany cios	Gracz który nosi taśmę lub jakikolwiek materiał na swoich dłoniach (poniżej nadgarstka), który rozcina skórę lub powoduje kontuzje przeciwnika podczas bójki, zostanie ukarany Karą Meczu jako dodatek do innych kar w tym kar za bójkę zgodnie z tym artykułem.	Kary za incydent + Kara Meczu
	Gracz, który wyprowadza niespodziewany cios w stronę biernego uczestnika bójki i może spowodować kontuzje przeciwnika zostanie ukarany Karą Meczu.	Kara Meczu
Postawa walcząca – gracz chcący kontynuować bójkę	Gracz, który kontynuuje lub próbuje kontynuować bójkę lub sprzeczkę, po wcześniejszym ostrzeżeniu przez sędziego głównego, lub utrudnia sędziom liniowym wykonywanie swoich obowiązków, według uznania sędziego zostanie ukarany dodatkowo KMNZ jako dodatek do innych kar.	Kary za incydent + KMNZ
Postawa broniąca	Gracz który broni się poprzez wyprowadzenie kilku ciosów przed atakiem „agresora”, inicjatora lub atakującego gracza nazywany jest „biernym uczestnikiem bójki”. Zawodnik ten nie chce kontynuować bójki lub przedłużać „sprzeczeki”, żeby ta wymknęła się spod kontroli – i daje sędziom sygnał, że nie chce toczyć regularnej bójki.	5'
	Gracz, który podejmuje działania odwetowe za uderzenie pięściami, zostanie ukarany co najmniej karą mniejszą lub karą większą (bez dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie), jeżeli kryterium „dołączenia do bójki” poprzez wyprowadzenie kilku ciosów nie zostało spełnione.	2' W poprzedniej wersji przepisów takie zachowanie było karane 2'+2'
Trener lub członek sztabu zaangażowany w incydent	Jeżeli trener lub niegrający członek sztabu drużyny zaangażowany jest w bójkę z graczem, trenerem lub członkiem personelu drużyny przeciwnej, który znajduje się na lub poza lodem, zostanie ukarany Karą meczu za niesportowe zachowanie i automatycznie wykluczony z gry, musi udać się do szatni i incydent zostanie zgłoszony do Właściwych Władz w celu podjęcia środków dyscyplinarnych.	KMNZ



47 – Atak głową

- Zaktualizowane zostały przypadki nałożenia kary za atak głową
- 2+2 – próba ataku głową
- 5 + KMNZ lub kara meczu dla jakiegokolwiek gracza, który atakuje głową przeciwnika

48 – Atak ciałem w głowę lub szyję

- Nie istnieje czysty atak w głowę lub szyję przeciwnika. Gracz, który atakuje przeciwnika ciałem musi unikać kontaktu z głową lub szyją przeciwnika. Uderzenie skutkujące kontaktem z głową przeciwnika, w którym głowa jest głównym punktem kontaktu i takiego kontaktu można było uniknąć, jest zabronione. Przepis ten obejmuje wszystkie zdarzenia dotyczące ataku w głowę lub szyję przeciwnika.
- Stosowanie tego przepisu dotyczy wyłącznie sytuacji ataku ciałem. Dla kontaktu z głową/szyją przy użyciu kija, łokcia etc. właściwy przepis taki jak atak kijem trzymanym oburącz etc. powinien zostać zastosowany.

48 – Atak ciałem w głowę lub szyję

- W przypadku nałożenia kary na zawodnika zgodnie z artykułem 48 – atak w okolicę głowy lub szyi istnieją możliwe opcje:
 - ☒ Kara mniejsza
 - ☒ Kara meczu
 - ☒ Zwróć uwagę, że kary 2'+10' oraz 5'+KMNZ nie są możliwe do stosowania

63 – Opóźnianie gry

- W sytuacji, w której słupek bramki zostanie przypadkowo przemieszczony ze swojej prawidłowej pozycji przez gracza drużyny broniącej, powodując przerwanie gry, wynikające z tego wznowienie zostanie przeprowadzone na jednym z punktów wznowień w strefie końcowej drużyny broniącej
- **Zawiniająca drużyna nie może dokonać wymiany żadnego z graczy przed wznowieniem.** Jednakże, drużyna ta może dokonać zmiany gracza na bramkarza, który został wymieniony na dodatkowego gracza z pola, wymiany kontuzjowanego gracza lub w sytuacji, gdy nałożone kary wpływają na liczebność graczy którejkolwiek z drużyn, znajdujących się na lodzie

63 – Opóźnianie gry

- W sytuacji, gdy drużyna atakująca wstrzeli do trzeciej końcowej drużyny przeciwnej krążek przed linią środkową i bramkarz drużyny przeciwnej zamrozi krążek powodując przerwę w grze, wznowienie zostanie przeprowadzone na jednym z punktów wznowień w strefie końcowej drużyny, której bramkarz spowodował przerwę w grze
- **Drużyna broniąca nie może dokonać wymiany żadnego z graczy przed wznowieniem.** Jednakże, drużyna ta może dokonać zmiany gracza, aby zastąpić kontuzjowanego gracza lub w sytuacji, gdy nałożone kary wpływają na liczebność graczy którejkolwiek z drużyn, znajdujących się na lodzie
- Dodatkowo w obu sytuacjach opisanych w tej sekcji, drużyna atakująca ma prawo wyboru, po której stronie nastąpi wznowienie gry w strefie końcowej drużyny broniącej

65 – Wyposażenie

- Cały sprzęt ochrony, z wyjątkiem rękawic, ochraniaczy głowy oraz parkanów bramkarza musi być noszony pod strojem. Za naruszenie tego przepisu, po uprzednim ostrzeżeniu przez sędziego głównego, zostanie nałożona **kara mniejsza**. Gracze naruszający ten przepis nie zostaną dopuszczeni do gry, do momentu, aż odpowiedni sprzęt nie zostanie poprawiony lub usunięty

67 – Zagranie krążka ręką

- Kara mniejsza za „opóźnianie gry – naruszenie procedury wznowienia, zostanie nałożona na gracza, który:

(I) Próbuje wygrać wznowienie poprzez zagranie krążka ręką

Uwaga: Obaj (2) gracze zaangażowani w bieżące wznowienie (środkowi) nie mają prawa zagrywać krążka ręką podczas wznowienia bez otrzymania kary wynikającej z tego przepisu, do momentu aż trzeci gracz (niezależnie z której drużyny) dotknie krążek. W sytuacji, gdy wznowienie uznaje się za zakończone (i wygrane w sposób prawidłowy) podanie ręką będzie rozpatrywane zgodnie z Przepisem 79 – Podanie krążka ręką



69 – Przeszkadzanie bramkarzowi

- Przepis ten opiera się na założeniu, że pozycja gracza atakującego, niezależnie czy wewnątrz lub na zewnątrz pola bramkowego, nie jest jedynym czynnikiem determinującym czy gol może zostać uznany lub anulowany. Innymi słowy, zdobycie bramki, podczas gdy gracz drużyny atakującej znajduje się w polu bramkowym, w odpowiednich okolicznościach jest dozwolone. Gole nie powinny zostać uznane wyłącznie gdy:

- atakujący gracz albo poprzez swoje ustawienie, albo kontakt z bramkarzem, uniemożliwia bramkarzowi swobodne poruszanie się w jego polu bramkowym lub obronę bramki,
- atakujący gracz celowo inicjuje kontakt z bramkarzem, który znajduje się w lub poza swoim polem bramkowym

Przypadkowy kontakt z bramkarzem jest dozwolony, a ewentualne zdobyte gole zostaną uznane za prawidłowe, jeżeli taki kontakt ma miejsce poza polem bramkowym i pod warunkiem, że atakujący gracz zrobił wszystko, aby takiego kontaktu uniknąć. Stosowanie tego przepisu zależy wyłącznie od oceny sytuacji dokonanej przez sędziego głównego, ale może podlegać analizie wideo – zobacz Przepis 37, jeśli ma zastosowanie, lub Weryfikacji na żądanie Trenera – zobacz Przepis 38



76 – Wznowienia

Wprowadzono następujące zmiany przepisów oraz procedur dotyczących wznowień:

- 76.2. Drużyna, która będzie grała w liczebnej przewadze, ma prawo wyboru, po której stronie w strefie końcowej odbędzie się wznowienie rozpoczynające grę w przewadze.
- 76.3. W ostatnich dwóch (2) minutach regulaminowego czasu gry lub w dowolnym momencie dogrywki, sędzia liniowy nadal używa gwizdka aby rozpocząć procedurę wznowienia, lecz limit pięciu (5) sekund nie jest egzekwowany. Jednakże, gracze muszą stosować się do werbalnych wskazówek przekazywanych przez sędziego liniowego, które mają na celu przeprowadzenie sprawnego i sprawiedliwego wznowienia
- 76.7. Jeżeli sędzia na lodzie zauważy, że atakująca drużyna nie wprowadziła na lód wymaganej liczby graczy, sędzia liniowy będzie kontynuował przeprowadzanie wznowienia w normalny sposób. Drużyna atakująca jest odpowiedzialna za wprowadzenie właściwej liczby graczy na lód.



82 – Wymiana graczy - Procedury

- Po zatrzymaniu gry, sędzia główny rozpocznie procedurę wymiany graczy, gdy tylko ustali, że może się ona rozpocząć:
 - (i) Sędzia główny przyzna drużynie gości 5 sekund na przeprowadzenie wymiany swoich graczy,
 - (ii) Sędzia główny unosi rękę, aby wskazać, że nie jest już dopuszczalna dalsza wymiana graczy przez drużynę gości oraz aby rozpocząć procedurę wymiany graczy przez drużynę gospodarzy,
 - (iii) Sędzia główny przyzna drużynie gospodarzy osiem (8) sekund na przeprowadzenie wymiany swoich graczy
 - (iv) Sędzia główny opuszcza rękę, aby wskazać, że nie jest już dopuszczalna dalsza wymiana graczy przez drużynę gospodarzy.
-



83 – Spalony

- Gracz nie jest na pozycji spalonej, jeżeli któraś z jego łyżew ma kontakt z linią niebieską lub znajduje się „po swojej stronie linii” w momencie, gdy krążek całkowicie przekracza (wiodącą krawędź linii niebieskiej) linię niebieską.
- „Po swojej stronie linii” powinno być rozumiane jako płaszczyznę linii niebieskiej, która rozciąga się od krawędzi linii i jest rozciągnięta w górę.



Uwaga ogólna: niebieską linię należy postrzegać w perspektywie 3D, która obejmuje powierzchnię lodu i obszar znajdujący się nad linią niebieską.

83 – Spalony

Gracz ma kontakt z linią, jeżeli jego łyżwa znajduje się nad linią niebieską.



Gracz przekroczył linię niebieską i jest na pozycji „spalonej”



Przepisy dotyczące hokeja na lodzie kobiet

- 101.1 – Niedozwolony atak ciałem

Treść przepisu została zaktualizowana w celu zapewnienia lepszej spójności, nie wprowadzono w tym przepisie żadnych zmian dotyczących kar.



Przepisy dotyczące rozgrywek młodzieżowych

OGÓLNIE: Przepisy dotyczące rozgrywek młodzieżowych obowiązują w rozgrywkach kategorii U20 oraz U18

201.1 Nakładanie kar – Rozgrywki juniorów kategorii U20 oraz U18

Jakikolwiek gracz, który popełnił wykroczenie za które otrzymał karę większą zostanie ukarany także karą meczu za niesportowe zachowanie i wykluczony z meczu

202.3 Ochraniacz na zęby – Rozgrywki juniorów kategorii U20

Gracz, który używa pleksy i nie nosi pełnej ochrony twarzy (pełna pleksa lub krata) musi używać ochraniacza na zęby, najlepiej wykonanego na zamówienie.



Kask /ochrona twarzy/ ochrona uszu

Dla rozgrywek kobiet oraz mężczyzn w kategorii juniorów U18 i U20 oraz rozgrywek seniorskich hokeja kobiet:

- Gracz musi używać ochrony uszu przymocowanych do kasku. Nie można usuwać ochraniaczy i brać w ten sposób udział w grze.
- Gracz, który nie posiada wspomnianej wyżej ochrony nie może być dopuszczony do gry
- Dla hokeja kobiet oraz kategorii U18 juniorów i junierek wymagana jest pełna ochrona twarzy. Ochrona twarzy musi być noszona w prawidłowy sposób aby wyeliminować ryzyko kontuzji przeciwnika lub gracza.



Gracz po lewej stronie nosi pełną ochronę twarzy w prawidłowy sposób.

Gracz po prawej stronie nosi pełną ochronę twarzy w sposób nieprawidłowy.



Przegląd nowych kar i standardu ich stosowania



Standard – kiedy nakładamy karę

- OBI – Skup się na działaniu a nie na konsekwencji



**Obvious –
oczywiste**



**Benefit –
przyznające
korzyść**



**Risk of Injury
– ryzyko
kontuzji**

Możliwe opcje kar

- Kara mniejsza
- Podwójna kara mniejsza
- Kara mniejsza techniczna
- Kara większa (bez lub z automatyczną karą meczu za niesportowe zachowanie)
- Kara za niesportowe zachowanie
- Kara meczu za niesportowe zachowanie
- Kara meczu
- Rzut karny

Przegląd wykroczeń i możliwych kar

Sekcja	Artykuł	Wykroczenie	2'	Kara mniejsza techniczna	Podwójna kara mniejsza	Kara za niesportowe zachowanie	Kara większa	Kara większa + kara meczu za niesportowe zachowanie	Kara meczu za niesportowe zachowanie	Kara meczu	Rzut karny	Przyznanie gola	Anulowanie gola
6 - Faule fizyczne	41	Rzucenie na bandę	X				X		X	X			
	42	Natarcie	X				X		X	X			
	43	Atak z tyłu						X		X			
	44	Podcięcie	X					X		X			
	45	Atak łokciem	X				X		X	X			
	47	Atak głową			X			X		X			
	48	Atak na głowę	X							X			
	49	Kopnięcie								X			X
	50	Atak kolanem	X					X		X			
	52	Podcięcie z tyłu	X							X			
	53	Rzucanie sprzętu	X	X		X			X	X			
11 - Przepisy dotyczące hokeja na lodzie kobiet	101	Atak ciałem w hokeju kobiecym	X					X		X			



Przegląd wykroczeń i możliwych kar

Sekcja	Artykuł	Wykroczenie	2'	Kara mniejsza techniczna	Podwójna kara mniejsza	Kara za niesportowe zachowanie	Kara większa	Kara większa + kara meczu za niesportowe zachowanie	Kara meczu za niesportowe zachowanie	Kara meczu	Rzut karny	Przyznanie gola	Anulowanie gola
7 - Faule spowalniające akcje	54	Trzymanie	X								X	X	
	55	Zahaczanie	X				X		X		X	X	
	56	Przeszkadzanie	X	X			X		X	X	X	X	
	57	Spowodowanie upadku przeciwnika	X				X		X	X	X	X	
	64	Nurkowanie/próba wymuszenia faulu	X										
9 - Pozostałe faule	69	Przeszkadzanie bramkarzowi	X				X		X	X			



Przegląd wykroczeń i możliwych kar

Sekcja	Artykuł	Wykroczenie	2'	Kara mniejsza techniczna	Podwójna kara mniejsza	Kara za niesportowe zachowanie	Kara większa	Kara większa + kara meczu za niesportowe zachowanie	Kara meczu za niesportowe zachowanie	Kara meczu	Rzut karny	Przyznanie gola	Anulowanie gola
8 - Faule popełniane kijem	58	Uderzenie trzonkiem kija			X			X		X			
	59	Atak kijem trzymanym oburącz	X					X		X			
	60	Wysoki kij	X		X					X			
	61	Uderzanie	X					X		X	X	X	
	62	Kłócie końcem kija			X			X		X			



Przegląd wykroczeń i możliwych kar

Artykuł	Wykroczenie	2'	Kara mniejsza techniczna	Podwójna kara mniejsza	Kara za niesportowe zachowanie	Kara większa	Kara większa + kara meczu za niesportowe zachowanie	Kara meczu za niesportowe zachowanie	Kara meczu	Rzut karny	Przyznanie gola	Anulowanie gola
39	Obraza Sędziego	X	X		X			X				
40	Kontakt fizyczny z Sędzią							X				
63	Opóźnianie gry	X	X							X	X	
64	Nurkowanie/próba wymuszenia faulu	X										
65	Wypośażenie	X										
67	Zamykanie krążka w rękawicy	X								X	X	X
68	Nieprawidłowa zmiana		X							X	X	X
70	Opuszczanie ławek		X					X		X	X	X
73	Odmowa rozpoczęcia gry		X					X				
74	Nadmierna ilość graczy na lodzie		X							X		
75	Niesportowe zachowania	X	X		X			X				
76	Wznawienia		X									
78	Gole											X
80	Gra wysokim kijem											X
82	Wymiana graczy		X									
83	Spalony											X
85	Krążek poza lodowiskiem	X										
86	Rozpoczęcie meczu i tercji		X									
102	Przepisy dotyczące wyposażenia				X							
202	Przepisy dotyczące wyposażenia				X							



Przegląd głównych zmian w procedurach



Przegląd głównych zmian w procedurach

- Opis procedur i pozycjonowania sędziów można znaleźć w OPM (Podręcznik sędziego)
- Poniższe slajdy są podsumowaniem zmian w przepisach, które mają wpływ na procedury i działania sędziów głównych i liniowych podczas gry.



Artykuł 31 – Sędzia główny

31.3 Wznowienia

- Jeden z sędziów głównych przeprowadza wznowienie na początku każdej tercji. Sędziowie liniowi odpowiedzialni są za pozostałe wznowienia.

31.5 Gole

- Sędzia główny powinien ogłosić za pomocą Systemu Komunikacji informacje dotyczące prawidłowości zdobytego gola
- Jeżeli jest to możliwe, sekretarz, przy wsparciu Sędziego Wideo, potwierdzą zdobywcę bramki oraz wszystkich asystentów – zobacz Przepis 78 – Bramki
- Sędziowie główni powinni ogłosić przez system komunikacji powody nieuznania bramki, za każdym razem, gdy w trakcie gry zapala się lampka sygnalizująca zdobycie bramki. Powinno to nastąpić w pierwszej przerwie w grze, niezależnie od tego, jaką sygnalizację przedstawił sędzia główny, gdy lampka sygnalizacyjna została włączona przez pomyłkę (jeżeli czerwona lampka jest wymagana i znajduje się na swoim miejscu)



Artykuł 31 – Sędzia główny

31.9 Raporty

Sędzia główny ma obowiązek niezwłocznie złożyć szczegółowy raport do właściwych władz dotyczący okoliczności związanych z:

- (i) Nałożeniem kary za niesportowe zachowanie za obrazę sędziego
- (ii) Nałożeniem Kary meczu za niesportowe zachowanie
- (iii) Nałożeniem kary meczu
- (iv) Każdym zdarzeniem, w którym gracz, bramkarz lub osoba ze sztabu drużyny była zaangażowana w sprzeczkę z widownią,
- (v) Wszystkie nietypowe zdarzenia, które miały miejsce na lub poza lodem, przed, w trakcie lub po meczu



Artykuł 32 – Sędzia liniowy

- 32.2 Wznowienia

Sędzia liniowy przeprowadza wznowienie za każdym razem, za wyjątkiem wznowień rozpoczynających każdą z tercji. Dotyczy to również wznowień po zdobyciu bramki, na środkowym punkcie wznowień.



Procedury sędziów liniowych

32.4 Raportowanie sędziemu głównemu

Sędzia liniowy powinien przedstawić swoją interpretację każdego incydentu, który mógł mieć miejsce podczas gry.

Sędzia liniowy powinien przerwać grę i opisać sędziom głównym to czego był świadkiem (nowe przypadki):

- (ii) Z ławki graczy lub ławki kar został rzucony na лёд jakikolwiek przedmiot – Przepis 75
- (iii) gdy sztab drużyny przeszkadza jakimukolwiek sędziemu – Przepis 39
- (iv) gdy gracz, który złamał lub zgubił swój kij, otrzymuje nowy w nieprawidłowy sposób – Przepis 10
- (v) gdy zidentyfikowany gracz przebywający na ławce graczy lub ławce kar, używając swojego kija lub ciała, przeszkadza w poruszaniu się krążka lub przeciwnika – Przepis 56



Procedury sędziów liniowych

- Sędzia liniowy powinien przerwać grę i niezwłocznie zgłosić swoją interpretację sędziemu głównemu, gdy:

(xii) kontuzja jest wynikiem „ataku wysoko uniesionym kijem”, który nie został zauważony przez Sędziów Głównych i powinien skutkować nałożeniem podwójnej kary mniejszej – Przepis 60



Procedury sędziów liniowych

32.5 Zatrzymanie gry

Sędzia liniowy powinien przerwać grę (nowe sytuacje w przepisach):

(v) gdy którykolwiek środkowy zagrywa krążek ręką w celu wygrania wznowienia przeprowadzanego w jakiejkolwiek strefie – Przepis 76

(viii) gdy doszło do przeszkadzania w grze przez widzów – Przepis 24

(xi) gdy bramka została zdobyta, ale nie została zauważona przez Sędziów Głównych – Przepis 78

(xii) gdy ruch krążka jest zakłócany przez nieuprawnionego gracza/osobę – Przepisy 5, 74, 78, 84

(xiii) W sytuacji, gdy ma zostać nałożony rzut karny zgodnie z Przepisem 53





Dziękuję za uwagę

Tłumaczenie i opracowanie: Bartosz Kaczmarek

Korekta tłumaczenia: Wiktor Zień

