

[OKŁADKA]

PRZEPISY GRY W HOKEJA NA LODZIE
2018-2022

WERSJA POLSKA
WRZESIEŃ 2018

**Niniejsze Przepisy Gry w Hokeja na Lodzie mają
zastosowanie dla wszystkich meczów rozgrywanych
pod egidą IIHF oraz wszystkich spotkań rozgrywanych
na terenie Polski**

Autorzy polskiej wersji 2014 - 2018:

Ryszard Piotrowski

Włodzimierz Marczuk

Wiktor Zień

Bartosz Kaczmarek

Paweł Meszyński

Korekta do wersji 2018 – 2022:

Wiktor Zień

Paweł Meszyński

PRZEPISY GRY**11**

ARTYKUŁ 1	MIĘDZYNARODOWA FEDERACJA HOKEJA NA LODZIE (IIHF), JAKO CIAŁO ZARZĄDZAJĄCE	12
SEKCJA 1	STANDARDY WSPÓŁZAWODNICTWA	13
ARTYKUŁ 2	PŁEĆ A ZAWODY	13
ARTYKUŁ 3	UPRAWNIENIA GRACZY/WIEK	13
ARTYKUŁ 4	SĘDZIOWIE NA LODZIE	13
ARTYKUŁ 5	WŁAŚCIWE WŁADZE I DYSCYPLINA	13
ARTYKUŁ 6	STOSOWANIE ŚRODKÓW DOPINGUJĄCYCH	14
ARTYKUŁ 7	TERMINOLOGIA	14
SEKCJA 2	LODOWISKO	17
ARTYKUŁ 8	POWIERZCHNIA LODU/PRZYGOTOWANIE DO GRY	17
ARTYKUŁ 9	ŁAWKI GRACZY	17
ARTYKUŁ 10	ŁAWKI KAR	19
ARTYKUŁ 11	PRZEDMIOTY NA LODZIE	19
ARTYKUŁ 12	STANDARDOWE WYMIARY LODOWISKA	19
ARTYKUŁ 13	BANDY LODOWISKA	19
ARTYKUŁ 14	SZYBY OCHRONNE	20
ARTYKUŁ 15	SIATKI OCHRONNE	20
ARTYKUŁ 16	DRZWI	21
ARTYKUŁ 17	OZNACZENIE LODOWISKA / STREFY	21
ARTYKUŁ 18	OZNACZENIE LODOWISKA/ KOŁA I PUNKTY WZNOWIEŃ	21
ARTYKUŁ 19	OZNACZENIE LODOWISKA/ POLA BRAMKOWE ORAZ POLE SĘDZIOWSKIE	22
ARTYKUŁ 20	BRAMKA	24
SEKCJA 3	DRUŻYNY I GRACZE	26
ARTYKUŁ 21	ZESTAWIENIE MECZOWE	26
ARTYKUŁ 22	PRZEDWCZESNE ZAKOŃCZENIE MECZU	26
ARTYKUŁ 23	NIEUPRAWNIONY GRACZ UCZESTNICZĄCY W MECZU	26
ARTYKUŁ 24	GRACZE W UBIORACH MECZOWYCH	27
ARTYKUŁ 25	OFICJELE DRUŻYNY	27
ARTYKUŁ 26	OFICJELE DRUŻYNY A TECHNOLOGIA	27
ARTYKUŁ 27	GRACZE NA LODZIE PODCZAS TOCZĄCEJ SIĘ AKCJI MECZOWEJ	27
ARTYKUŁ 28	KAPITAN I ZASTĘPCY KAPITANA	28
SEKCJA 4	SPRZĘT GRACZY Z POLA	29
ARTYKUŁ 29	NIEBIEZPIECZNY SPRZĘT	29
ARTYKUŁ 30	OCHRANIACZE ŁOKCI	29
ARTYKUŁ 31	OCHRANIACZE (OCHRONA) TWARZY	29
ARTYKUŁ 32	MATERIAŁY FLUORESCENCYJNE	30
ARTYKUŁ 33	RĘKAWICE	30
ARTYKUŁ 34	KASK	30
ARTYKUŁ 35	OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA/GRACZ Z POLA	30
ARTYKUŁ 36	OCHRANIACZE GOLENI	31
ARTYKUŁ 37	ŁYŻWY/GRACZ Z POLA	31
ARTYKUŁ 38	KIJ/GRACZ Z POLA	31

ARTYKUŁ 39	TAŚMA DO KIJA	32
ARTYKUŁ 40	STROJE/GRACZ Z POLA	32
ARTYKUŁ 41	POMIAR SPRZĘTU GRACZY	32
ARTYKUŁ 42	POMIAR KIJA GRACZA Z POLA/SERIA RZUTÓW KARNYCH	33
SEKCJA 5	PRZEPISY GRY/OGÓLNE ZASADY	34
ARTYKUŁ 43	JAK ODBYWA SIĘ GRA	34
ARTYKUŁ 44	CZAS GRY	34
ARTYKUŁ 45	TABLICA WYNIKU/ZEGAR CZASU	34
ARTYKUŁ 46	ZATRZYMANIE GRY GWIZDKIEM	35
ARTYKUŁ 47	KRĄŻEK	35
ARTYKUŁ 48	ROZGRZEWKA	35
ARTYKUŁ 49	KRĄŻEK W GRZE	35
ARTYKUŁ 50	ZMIANY STRON	36
ARTYKUŁ 51	ROZPOCZĘCIE AKCJI MECZOWEJ	36
ARTYKUŁ 52	OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/OGÓLNE ZASADY	36
ARTYKUŁ 53	OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/NAŁOŻONE KARY	36
ARTYKUŁ 54	OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/KONTUZJA	37
ARTYKUŁ 55	OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/STREFA OBRONNA	37
ARTYKUŁ 56	OKREŚLANIE MIEJSCA WZNOWIENIA/ŚRODKOWY PUNKT WZNOWIEŃ	37
ARTYKUŁ 57	OKREŚLANIE MIEJSCA WZNOWIENIA/STREFA ATAKU	38
ARTYKUŁ 58	PROCEDURA PRZEPROWADZANIA WZNOWIEŃ	38
ARTYKUŁ 59	NIEPRAWIDŁOWE WZNOWIENIE	39
ARTYKUŁ 60	PRZERWA TELEWIZYJNA	40
ARTYKUŁ 61	CZAS DLA DRUŻYNY	40
ARTYKUŁ 62	DOGRYWKA	40
ARTYKUŁ 63	SERIA RZUTÓW KARNYCH	40
SEKCJA 6	PRZEPISY GRY/OGÓLNE ZASADY	42
ARTYKUŁ 64	PRZESZKADZANIE PRZEZ WIDZÓW	42
ARTYKUŁ 65	UWOLNIENIE/HYBRYDOWE UWOLNIENIE	42
ARTYKUŁ 66	UWOLNIENIE/SPECYFIKA GRY	42
ARTYKUŁ 67	KRĄŻEK POZA GRĄ	44
ARTYKUŁ 68	KRĄŻEK NA POWIERZCHNI BANDY (DASHER)	44
ARTYKUŁ 69	KRĄŻEK NA SIATCE BRAMKOWEJ (U PODSTAWY I NA GÓRZE)	45
ARTYKUŁ 70	KRĄŻEK POZA SIATKAMI KOŃCOWYMI	45
ARTYKUŁ 71	KRĄŻEK POZA WIDOCZNOŚCIĄ	45
ARTYKUŁ 72	KRĄŻEK ODBITY OD BRAMKI/SIATKI BRAMKOWEJ	45
ARTYKUŁ 73	KRĄŻEK UDERZAJĄCY SĘDZIEGO NA LODZIE	46
ARTYKUŁ 74	PODANIE RĘKĄ	46
ARTYKUŁ 75	ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKIM KIJEM/PODCZAS GRY	47
ARTYKUŁ 76	ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKIM KIJEM DO BRAMKI	47
ARTYKUŁ 77	OCHRONNE SZYBY/USZKODZENIA	48
ARTYKUŁ 78	SPALONY	48
ARTYKUŁ 79	SYTUACJE SPALONEGO	49
ARTYKUŁ 80	WZNOWIENIA PO SPALONYM	50
ARTYKUŁ 81	NIE MA SPALONEGO	50

ARTYKUŁ 82	SPALONY ODŁOŻONY	51
ARTYKUŁ 83	ODŁOŻONY SPALONY/HYBRYDOWE UWOLNIENIE	51
ARTYKUŁ 84	CELOWY SPALONY	52
ARTYKUŁ 85	KONTUZJOWANY GRACZ Z POLA	52
ARTYKUŁ 86	KONTUZJOWANY SĘDZIA	52
SEKCJA 7	ZASADY GRY/ZMIANY GRACZY	54
ARTYKUŁ 87	DEFINICJA GRACZA NA LODZIE/POZA LODEM	54
ARTYKUŁ 88	ZMIANA GRACZY PODCZAS GRY	54
ARTYKUŁ 89	NIEDOZWOLONE KORZYSTANIE Z ŁAWKI GRACZY PRZECIWNEJ DRUŻYNY	54
ARTYKUŁ 90	ŁAWKA GRACZY WEWNĄTRZ STREFY ATAKU/SPALONY	54
ARTYKUŁ 91	ZMIANA GRACZY W TRAKCIE ZATRZYMANIA GRY	54
ARTYKUŁ 92	PROCEDURA ZMIANY GRACZY	55
ARTYKUŁ 93	ZMIANA GRACZY PO UWOLNIENIU	55
SEKCJA 8	ZASADY GRY/GOLE	56
ARTYKUŁ 94	UZNANIE BRAMKI	56
ARTYKUŁ 95	POLE BRAMKOWE/UZNANIE BRAMKI	57
ARTYKUŁ 96	BRAMKA ZDOBYTA ŁYŻWĄ	57
ARTYKUŁ 97	NIEUZNANIE BRAMKI/SYTUACJE MECZOWE	58
ARTYKUŁ 98	ZDOBYCIE BRAMKI / PORUSZONA BRAMKA	59
ARTYKUŁ 99	WYKORZYSTANIE SYSTEMU VIDEO W DECYZJACH O BRAMKACH	59
SEKCJA 9	KARY/CZAS TRWANIA ORAZ SYTUACJE	61
ARTYKUŁ 100	PROCEDURA NAKŁADANIA KAR	61
ARTYKUŁ 101	NAŁOŻONE KARY – REGUŁY POSTĘPOWANIA	61
ARTYKUŁ 102	KARY NA ZEGARZE CZASU	61
ARTYKUŁ 103	GRA W OSŁABIENIU	62
ARTYKUŁ 104-110	CZAS TRWANIA KAR	62
ARTYKUŁ 104	CZAS TRWANIA KAR / KARA MNIEJSZA – KARA MNIEJSZA TECHNICZNA	62
ARTYKUŁ 105	CZAS TRWANIA KAR / KARA WIĘKSZA	62
ARTYKUŁ 106	CZAS TRWANIA KAR / KARA MNIEJSZA I KARA WIĘKSZA	63
ARTYKUŁ 107	CZAS TRWANIA KAR / KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE	63
ARTYKUŁ 108	CZAS TRWANIA KAR / KARA MNIEJSZA I KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE	63
ARTYKUŁ 109	CZAS TRWANIA KAR / KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE	63
ARTYKUŁ 110	CZAS TRWANIA KAR / KARA MECZU	63
ARTYKUŁ 111	SYTUACJE KAR	63
ARTYKUŁ 112	KARY RÓWNOCZESNE	65
ARTYKUŁ 113	KARY ODŁOŻONE	65
ARTYKUŁ 114	NAKŁADANIE KARY / OPÓŹNIENIE NAŁOŻENIA KARY – KONTROLA KRAŻKA & GOLE	65
ARTYKUŁ 115	KARY W DOGRYWCE	67
SEKCJA 10	OPIS KAR	68
ARTYKUŁ 116	OBRAZA SĘDZIEGO	68
ARTYKUŁ 117	KARA MNIEJSZA TECHNICZNA	69
ARTYKUŁ 118	GRYZIENIE	69

ARTYKUŁ 119	RZUCENIE NA BANDE	69
ARTYKUŁ 120	ZŁAMANY KIJ / GRA ZE ZŁAMANYM KIJEM - WYMIANA	70
ARTYKUŁ 121	UDERZANIE TRZONKIEM KIJA	70
ARTYKUŁ 122	NATARCIE	71
ARTYKUŁ 123	ATAK Z TYŁU	71
ARTYKUŁ 124	ATAK W OKOLICY GŁOWY LUB SZYI	71
ARTYKUŁ 125	PODCIĘCIE	72
ARTYKUŁ 126	ZAMYKANIE KRAŻKA W RĘKAWICY	72
ARTYKUŁ 127	ATAK KIJEM TRZYMANYM OBUŁĄCZ	72
ARTYKUŁ 128	NIEBEZPIECZNE WYPOSAŻENIE/NIEBEZPIECZNE UŻYCIE WYPOSAŻENIA	72
ARTYKUŁ 129-137	OPÓŹNIANIE GRY	73
ARTYKUŁ 129	OPÓŹNIANIE GRY/POPRAWIANIE SPRZĘTU	73
ARTYKUŁ 130	OPÓŹNIANIE GRY/PORUSZENIE BRAMKI	73
ARTYKUŁ 131	OPÓŹNIANIE GRY/UPADANIE NA KRAŻEK	74
ARTYKUŁ 132	OPÓŹNIANIE GRY/ZBYTECZNE UNIERUCHAMIANIE KRAŻKA	74
ARTYKUŁ 133	OPÓŹNIANIE GRY/CELEBROWANIE ZDOBYCIA GOLA	74
ARTYKUŁ 134	OPÓŹNIANIE GRY/OPÓŹNIANIE WYMIANY LINII GRACZY	74
ARTYKUŁ 135	OPÓŹNIANIE GRY/WYSTRZELENIE LUB WYRZUCENIE KRAŻKA POZA LODOWISKO	74
ARTYKUŁ 136	OPÓŹNIANIE GRY/ZMIANA PO DOKONANIU UWOLNIENIA	75
ARTYKUŁ 137	OPÓŹNIANIE GRY/NARUSZENIE PROCEDURY WZNAWIANIA GRY	75
ARTYKUŁ 138	SYMULOWANIE/NURKOWANIE	75
ARTYKUŁ 139	ATAK ŁOKCIEM	75
ARTYKUŁ 140	ZWADA Z WIDZAMI	76
ARTYKUŁ 141	BÓJKI	76
ARTYKUŁ 142	UDERZENIE GŁOWĄ	76
ARTYKUŁ 143	WYSOKO UNIESIONY KIJ	77
ARTYKUŁ 144	TRZYMANIE PRZECIWNIA	77
ARTYKUŁ 145	TRZYMANIE KIJA PRZECIWNIA	77
ARTYKUŁ 146	ZAHACZANIE	77
ARTYKUŁ 147	NIEDOZWOLONY KIJ/POMIARY KIJA	78
ARTYKUŁ 148	KONTUZJOWANY GRACZ ODMAWIA OPUSZCZENIA LODOWISKA	78
ARTYKUŁ 149	PRZESZKADZANIE	78
ARTYKUŁ 150	PRZESZKADZANIE BRAMKARZOWI	80
ARTYKUŁ 151	KOPNIĘCIE	80
ARTYKUŁ 152	ATAK KOLANEM	80
ARTYKUŁ 153	SPÓŹNIONY ATAK CIAŁEM	80
ARTYKUŁ 154	NARUSZENIA PRZEPISÓW NA ŁAWCE KAR/PRZEDWCZESNE/NIEPRAWIDŁOWE WEJŚCIE NA LODOWISKO	81
ARTYKUŁ 155	GRA BEZ KASKU	81
ARTYKUŁ 156	CIĄGNIĘCIE ZA WŁOSY, KASK, KRATĘ	81
ARTYKUŁ 157	ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY	81
ARTYKUŁ 158	OSTROŚĆ	82
ARTYKUŁ 159	UDERZANIE KIJEM	82
ARTYKUŁ 160	PODCIĘCIE Z TYŁU	82

ARTYKUŁ 161	KŁUCIE KOŃCEM KIJA	82
ARTYKUŁ 162	PLUCIE	83
ARTYKUŁ 163	SZYDZENIE	83
ARTYKUŁ 164	OFICJEL WCHODZĄCY NA TAFLE	83
ARTYKUŁ 165	RZUCANIE KIJA LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW	83
ARTYKUŁ 166	NADMIERNA ILOŚĆ GRACZY NA LODZIE	83
ARTYKUŁ 167	SPOWODOWANIE UPADKU PRZECIWNIKA	84
ARTYKUŁ 168	NIESPORTOWE ZACHOWANIA	84
ARTYKUŁ 169	ATAKOWANIE CIAŁEM (HOKEJ KOBIET)	85
SEKCJA 11	RZUT KARNY I PRYZNANIE BRAMKI	86
ARTYKUŁ 170	RZUTY KARNE I SERIA RZUTÓW KARNYCH, JAKO CZĘŚĆ GRY	86
ARTYKUŁ 171	PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/KONTRATAK	86
ARTYKUŁ 172	PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/PRZESZKADZANIE LUB RZUCANIE PRZEDMIOTÓW	87
ARTYKUŁ 173	PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/OSTATNIE DWIE MINUTY REGULARNEGO CZASU GRY/DOWOLNY CZAS DOGRYWKI	87
ARTYKUŁ 174	PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/GRACZ PRZEMIESZCZAJĄCY BRAMKĘ	88
ARTYKUŁ 175	PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/GRACZ Z POLA UPADAJĄCY NA KRAŻEK	88
ARTYKUŁ 176	PROCEDURA RZUTU KARNEGO/ ZARYS OGÓLNY	88
ARTYKUŁ 177	PROCEDURA RZUTU KARNEGO/WYKONYWANIE	88
ARTYKUŁ 178	PROCEDURA RZUTU KARNEGO/ SYTUACJE SPECYFICZNE	90
ARTYKUŁ 179	PRYZNANIE BRAMKI	91
ARTYKUŁ 180	PRYZNANIE BRAMKI/BLOKOWANIE BRAMKI	91
SEKCJA 12	PRZEPISY DOTYCZĄCE BRAMKARZA	92
ARTYKUŁ 181	ROZGRZEWKA BRAMKARZA	92
ARTYKUŁ 182	BRAMKARZ JAKO KAPITAN LUB ZASTĘPCA KAPITANA	92
ARTYKUŁ 183	OCHRONA BRAMKARZA	92
ARTYKUŁ 184	BRAMKARZ I POLE BRAMKOWE	92
ARTYKUŁ 185	BRAMKARZ A POLE BRAMKOWE/UZNANIE BRAMKI	93
ARTYKUŁ 186	BRAMKARZ A POLE BRAMKOWE/NIEUZNANIE BRAMKI	93
ARTYKUŁ 187	WYPOSAŻENIE BRAMKARZA/OGÓLE ZASADY	93
ARTYKUŁ 188	ODBIJACZKA/BRAMKARZ	94
ARTYKUŁ 189	KAMIZELKA OCHRONNA/BRAMKARZ	94
ARTYKUŁ 190	KASK I MASKA/BRAMKARZ	94
ARTYKUŁ 191	OCHRANIACZE KOLAN/BRAMKARZ	94
ARTYKUŁ 192	OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA/BRAMKARZ	95
ARTYKUŁ 193	PARKANY/BRAMKARZ	95
ARTYKUŁ 194	SPODNIE/BRAMKARZ	95
ARTYKUŁ 195	ŁYŻWY/BRAMKARZ	95
ARTYKUŁ 196	KIJ/BRAMKARZ	95
ARTYKUŁ 197	KOSZULKA/BRAMKARZ	96
ARTYKUŁ 198	OCHRONA SZYI/BRAMKARZ	96
ARTYKUŁ 199	WYPOSAŻENIE/BRAMKARZ	96
ARTYKUŁ 200	SYTUACJE MECZOWE/KRAŻEK UDERZAJĄCY MASKĘ BRAMKARZA	96

ARTYKUŁ 201	RZUCANIE KRAŻKA DO PRZODU/BRAMKARZ	97
ARTYKUŁ 202	WYMIANA BRAMKARZA	97
ARTYKUŁ 203	NIEPRAWIDŁOWA WYMIANA/BRAMKARZ	97
ARTYKUŁ 204	WZNOWIENIA/BRAMKARZ	98
ARTYKUŁ 205	UWOLNIENIE A BRAMKARZ	98
ARTYKUŁ 206	CZAS DLA DRUŻYNY („TIME-OUT”) A BRAMKARZ	98
ARTYKUŁ 207	KARY DLA BRAMKARZA/CHARAKTERYSTYKA	98
ARTYKUŁ 208	KARY DLA BRAMKARZA/OPIS	99
ARTYKUŁ 209	BRAMKARZ POZA CZERWONĄ ŚRODKOWĄ LINIĄ	99
ARTYKUŁ 210	ZŁAMANY KIJ/BRAMKARZ	99
ARTYKUŁ 211	NIEBEZPIECZNE WYPOSAŻENIE/BRAMKARZ	100
ARTYKUŁ 212-217	OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ	100
ARTYKUŁ 212	OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ - POPRAWIANIE SPRZĘTU	100
ARTYKUŁ 213	OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ - PORUSZENIE BRAMKI	100
ARTYKUŁ 214	OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – MROŻENIE KRAŻKA W OKOLICACH BAND	100
ARTYKUŁ 215	OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – PODJEŻDŻA DO ŁAWKI GRACZY PODCZAS PRZERWY W GRZE	101
ARTYKUŁ 216	OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – ŚCIĄGANIE KASKU / MASKI	101
ARTYKUŁ 217	OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – WYSTRZELENIE LUB WYRZUCENIE KRAŻKA POZA LODOWISKO	101
ARTYKUŁ 218	UMIESZCZANIE KRAŻKA NA SIATCE BRAMKI/BRAMKARZ	102
ARTYKUŁ 219	BÓJKA/BRAMKARZ	102
ARTYKUŁ 220	PRZYTRZYMYWANIE KRAŻKA W POLU BRAMKOWYM/BRAMKARZ	102
ARTYKUŁ 221	PRZYTRZYMYWANIE KRAŻKA POZA POLEM BRAMKOWYM/BRAMKARZ	102
ARTYKUŁ 222	NIELEGALNE BLOKOWANIE BRAMKI, PRYZMY ŚNIEGU/BRAMKARZ	102
ARTYKUŁ 223	OPUSZCZANIE POLA BRAMKOWEGO PODCZAS KONFRONTACJI GRACZY/BRAMKARZ	103
ARTYKUŁ 224	NADMIERNA ILOŚĆ GRACZY/BRAMKARZ	103
ARTYKUŁ 225	RZUTY KARNE/FAULE BRAMKARZA	103
ARTYKUŁ 226	PRYZNANIE BRAMKI/FAULE BRAMKARZA	104
ZAŁĄCZNIK 1	KARY NA ZEGARZE MECZOWYM – SPECYFICZNE SYTUACJE	105
	BRAMKI STRZELONE DRUŻYNIW GRAJĄCEJ W OSŁABIENIU	105
	BRAMKI STRZELONE PODCZAS SYGNALIZOWANIA KARY ODŁOŻONEJ	108
	RÓWNOCZESNE KARY MNIEJSZE	110
	RÓWNOCZESNE KARY WIĘKSZE	114
	KOMBINACJE RÓWNOCZESNYCH KAR MNIEJSZYCH I WIĘKSZYCH	114
	KOMBINACJE RÓWNOCZESNYCH KAR WIĘKSZYCH I KAR MECZU	116
	KARY ODŁOŻONE	116
	KARY NA BRAMKARZA	117
	SYGNALIZACJA SĘDZIÓW GŁÓWNYCH I LINIOWYCH	120
	SYGNALIZACJA SĘDZIEGO GŁÓWNEGO	121
	SYGNALIZACJA SĘDZIEGO GŁÓWNEGO (HOKEJ KOBIET)	129
	SYGNALIZACJA SĘDZIEGO LINIOWEGO	130

PRZEPISY GRY

ARTYKUŁ 1 – MIĘDZYKARODOWA FEDERACJA HOKEJA NA LODZIE (IIHF), JAKO CIAŁO ZARZĄDZAJĄCE

- i. W skład IIHF wchodzą krajowe związki, które, jeśli już dołączą, uznają potrzebę współzawodnictwa według skodyfikowanego systemu przepisów, opartego na sportowej postawie, niezależnie od poziomu lub miejsca rozgrywania meczu.
- ii. Intencją przepisów IIHF jest promocja umiejętności i sprawności fizycznej w bezpiecznym środowisku. Naruszenia tych przepisów podczas meczu są rozstrzygane przez sędziów na lodzie. Poważniejsze naruszenia przepisów, mogą być adresowane po meczu do właściwych władz, zgodnie ze Statusem IIHF oraz Regulaminem Dyscyplinarnym.
- iii. Gracz, sędzia, oficjal drużyny lub członek jakiegokolwiek krajowego związku, zaangażowany w manipulowanie sportowym współzawodnictwem, zostanie ukarany zgodnie z Kodeksem Zachowań IIHF.
- iv. Gracze, którzy współzawodniczą, reprezentując krajowe federacje w zawodach organizowanych pod egidą IIHF, robią to rozumiejąc i respektując przepisy gry, zgadzają się na ich przestrzeganie w każdym momencie.
- v. Zgodnie z punktem 1300 Statutu IIHF Przepisy Gry w Hokeja na Lodzie stosuje się do wszystkich rozgrywek organizowanych pod egidą IIHF, Igrzysk Olimpijskich i kwalifikacji do nich, a także innych meczy międzynarodowych rozgrywanych w ramach współzawodnictwa nadzorowanego przez IIHF.

SEKCJA 1 – STANDARDY WSPÓŁZAWODNICTWA

CHARAKTERYSTYKA – Standardy gry zapewniają uczciwość współzawodnictwa na wszystkich poziomach. Przepisy te uznają potrzebę równych szans i odpowiedzialności członków krajowych związków, graczy i sędziów do przestrzegania tych standardów.

ARTYKUŁ 2 – PŁEĆ A ZAWODY

- i. W zawodach prowadzonych przez IIHF, żaden mężczyzna nie może uczestniczyć w meczach kobiet, a żadna kobieta nie może uczestniczyć w meczach mężczyzn.

ARTYKUŁ 3 – UPRAWNIENIA GRACZY/WIEK

Patrz również Statut i Regulaminy IIHF (na stronie www.iihf.com).

- i. W przypadku turniejów określonej kategorii wiekowej, szczególnie U18 oraz U20, określony jest zarówno minimalny jak i maksymalny wiek uprawniający gracza do udziału w zawodach. Minimalny wiek to 15 lat.

ARTYKUŁ 4 – SĘDZIOWIE NA LODZIE

Patrz również IIHF Officials Procedure Manual (na stronie www.iihf.com).

- i. Wszystkie decyzje podejmowane są przez sędziów na lodzie, według ich uznania i w oparciu o zrozumienie i bezstronną interpretację przepisów gry.
- ii. Zarówno system trzech sędziów (jeden sędzia główny, dwóch sędziów liniowych) jak i system czterech sędziów (dwóch sędziów głównych, dwóch sędziów liniowych) używany jest we wszystkich mistrzostwach IIHF, turniejach i międzynarodowych meczach, w których uczestniczą drużyny narodowe. Obowiązki sędziów głównych i sędziów liniowych w wymienionych systemach są takie same.
- iii. Krajowe związki mają prawo do używania systemu dwóch sędziów (dwóch sędziów na lodzie pełni równocześnie funkcję sędziów głównych jak i liniowych) lub innego systemu w zawodach będących pod ich jurysdykcją.
- iv. System video jest obowiązkowy tylko na wyspecyfikowanych zawodach IIHF.

ARTYKUŁ 5 – WŁAŚCIWE WŁADZE I DYSCYPLINA

Patrz również IIHF Disciplinary Code (na stronie www.iihf.com).

- i. Termin „właściwe władze” odnosi się w szczególności do bezpośredniego ciała zarządzającego, pod którego egidą mecz (mecze) są rozgrywane. Dodatkowo oprócz sędziów na lodzie, każdy

mecz na turniejach i mistrzostwach IIHF jest nadzorowany przez wyznaczonych przedstawicieli. Rażąco naruszenia przepisów gry, których dopuszczają się gracze lub oficjele, mogą być rozpatrywane przez właściwe władze po zakończeniu meczu.

ARTYKUŁ 6 – STOSOWANIE ŚRODKÓW DOPINGUJĄCYCH

Patrz również IIHF Doping Control Regulations and IIHF Disciplinary Code (na stronie www.iihf.com).

- i. Członkostwo w IIHF wymaga od członka narodowych federacji akceptacji Kodeksu Światowej Agencji Antydopingowej (WADA) oraz spełniania wymagań związanych z wprowadzaniem polityki, zasad, programów zgodnych z obowiązującym Kodeksem.

ARTYKUŁ 7 – TERMINOLOGIA

KATEGORIA WIEKOWA – Odnosi się do statusu gracza w całym sezonie (np. od gracza w kategorii U18 w danym sezonie wymaga się respektowania przepisów dotyczących kategorii U18 przez cały rok, niezależnie w jakich meczach lub turniejach gracz ten występuje).

POŁOWA ATAKU / POŁOWA OBRONY – Podział powierzchni lodowiska na dwie równe połowy, wykorzystujący środkową czerwoną linię, jako linię podziału. Drużyna, która jest bliżej własnej bramki jest na połowie obrony, podczas gdy drużyna, która jest dalej od własnej bramki jest na połowie ataku.

ATAK CIAŁEM – Atak ciałem to kontakt gracza pola z przeciwnym graczem z pola do momentu, kiedy celem atakującego jest odebranie przeciwnikowi krążka. Każdy gracz z pola, który kontroluje lub jest w posiadaniu krążka, może zostać zaatakowany ciałem pod warunkiem, że: (a) atak ciałem jest przeprowadzony za pomocą biodra, tułowia lub barku; (b) kontakt z przeciwnikiem odbywa się z przodu lub z boku i nie jest skierowany w okolice głowy lub szyi lub na dolną część ciała (poniżej biodra). Nie istnieje prawidłowy atak ciałem w plecy, głowę lub dolną część ciała przeciwnika. Nie istnieje prawidłowy atak ciałem z użyciem dolnej części ciała, kija lub głowy. Nie istnieje prawidłowy atak ciałem na bramkarza.

KONTRATAK – Każda sytuacja podczas gry, która spełnia wszystkie poniższe kryteria: (1) Atakujący gracz kontroluje krążek lub znajduje się na oczywistej pozycji, aby przejąć kontrolę nad zgubionym krążkiem, i jedzie samotnie na bramkarza przeciwnika; (2). Pomiędzy atakującym graczem a bramką przeciwnika nie ma przeciwnika; (3). Krążek jest całkowicie poza strefą obrony (linią niebieską) atakującego gracza; (4). Atakujący gracz posiada uzasadnioną szansę zdobycia bramki.

ZŁAMANY KIJ – Kij posiadający uszkodzenia, mający złamaną łopatkę, złamany trzonek, lub niebędący w całości.

KRATA (GRACZ Z POLA) – Pełna maska, dołączona do kasku gracza z pola, całkowicie zakrywająca twarz.

TRENER – Trener jest oficjelem drużyny odpowiedzialnym za wszystkie decyzje związane z tym jak drużyna rozgrywa mecz, a w szczególności taktyką drużyny, zmianami graczy, wskazywaniem graczy

odsiadujących kary nałożone na bramkarza, kary mniejsze techniczne oraz strzelających serię rzutów karnych. Pełnienie obowiązków trenera podczas meczu (w czasie dwóch godzin przed rozpoczęciem meczu, aż do końcowej syreny oznaczającej koniec meczu, włączając w to dogrywkę i/lub serię rzutów karnych) wymaga wszelkiej bezpośredniej lub pośredniej komunikacji z oficjelami drużyn i sędziami, odnośnie bezpośrednich lub pośrednich aspektów meczu.

WALKA CIAŁEM – Walka ciałem oznacza kontakt cielesny pomiędzy dwoma lub większą ilością zawodników z pola, którzy znajdują się w bezpośrednim sąsiedztwie krążka i którzy próbują zdobyć nad nim kontrolę. Ci zawodnicy z pola mogą rozpychać się i pochylać się względem siebie, pod warunkiem, że zdobycie kontroli nad krążkiem jest jedynym celem tego kontaktu.

KONFRONTACJA – Jakikolwiek przypadek, gdy przeciwnicy inicjują kontakt fizyczny w niesportowy sposób.

KRĄŻEK W POSIADANIU I POD KONTROLĄ – Oznacza dłuższe/przedłużone posiadanie krążka.

- Kontrola krążka oznacza, że gracz prowadzący krążek na kiju używa swoich rąk lub stóp do utrzymania krążka w posiadaniu. Jeśli krążek dotyka innego gracza, jego wyposażenia, albo uderza w bramkę lub przesuwają się swobodnie w dowolny sposób, gracz nie jest uważany dalej za posiadającego krążek pod kontrolą.

- Posiadanie krążka oznacza, że gracz prowadzący krążek na kiju, celowo kieruje krążek do współpartnera lub blokuje (mrozi) krążek. Każdy przypadkowy kontakt lub odbicie od przeciwnika, bramki lub band nie stanowi posiadania krążka. Ostatni gracz z pola, który dotknął krążka jest uważany za posiadającego krążek i może on zostać zaatakowany ciałem pod warunkiem, że atak odbywa się w trakcie lub natychmiast po tym jak ten gracz stracił posiadanie nad krążkiem.

ODBICIE / SKIEROWANIE – Odbity krążek to przypadkowo przemieszczający się krążek po kontakcie z ciałem gracza z pola, jego kijem lub łyżwą. Skierowany krążek to krążek przemieszczający się w zamierzonym kierunku po kontakcie z ciałem gracza z pola, jego kijem lub łyżwą.

MASKA (BRAMKARZ) – Zarówno kask gracza z pola z kratą lub kask bramkarski z ochroną twarzy.

AKCJA MECZOWA – Moment meczu, kiedy zegar odmierza czas.

BRAMKA/KONSTRUKCJA BRAMKI – Konstrukcja bramki to jedynie trzy czerwone elementy, stanowiące płaszczyznę bramki – dwa słupki i poprzeczka. Bramka składa się z całej jednostki, zarówno konstrukcji bramki, siatki oraz podstawy znajdującej się za linią bramkową.

SPÓŹNIONY ATAK CIAŁEM – spóźniony atak ciałem stanowi lekkomyślne zagrożenie dla gracza z pola, który nie jest już w posiadaniu krążka lub nie ma już nad nim kontroli. Każdy gracz z pola, który traci posiadanie krążka lub traci kontrolę nad krążkiem, może zostać zaatakowany ciałem, o ile atakujący znajduje się w bezpośrednim sąsiedztwie atakowanego. Jeśli atakujący musi przemieścić się do atakowanego gracza z pola, aby wykonać silny kontakt ryzykuje, że atak ciałem nabierze charakteru spóźnionego ataku ciałem z powodu przejścia przez atakowanego w bezbronną pozycję, w której nie może bronić się przed silnym atakiem ciałem.

KARA MNIEJSZA / KARA MNIEJSZA TECHNICZNA – Kara mniejsza jest karą dwuminutową nakładaną na konkretnego gracza. Kara mniejsza techniczna jest również karą dwuminutową, nakładaną na

drużynę, bez wskazania konkretnego gracza. Kara mniejsza techniczna może być odsiadywana przez jakiegokolwiek gracza z pola, wyznaczonego przez trenera za pośrednictwem kapitana, który w momencie zatrzymania gry znajdował się na lodzie chyba, że zastosowanie mają inne przepisy.

SĘDZIA NA LODZIE – Zarówno sędzia główny, albo sędzia liniowy.

GRACZE / GRACZE Z POLA – Graczem może być każdy z zawodników (bramkarz, obrońca, napastnik). Termin „gracz z pola” odnosi się tylko do obrońców lub napastników.

OBSZAR GRY – Trójwymiarowy obszar powierzchni lodowiska otoczony bandami i szybami ochronnymi, ale nieograniczony od góry do wysokości szyb ochronnych i band.

WŁAŚCIWE WŁADZE – Ciało zarządzające lub orzekające, które nadzoruje zachowanie graczy i oficjeli drużyn podczas meczu.

LEKKOMYŚLNA – każda akcja, która zagraża przeciwnikowi.

STRZAŁ (PROCES ODDAWANIA STRZAŁU) – Akt wprawiania krążka w ruch w kierunku bramki. Po oddaniu strzału, nieprzerwany ruch krążka bez dalszej ingerencji drużyny atakującej i przed przejściem krążka w posiadanie przez drużynę broniącą, jest traktowany jako kontynuacja strzału.

OFICJEL DRUŻYNY – Każdy członek zespołu, który nie jest ubrany w meczowy strój gracza włączając (nie przekraczając limitu) trenera, asystenta trenera, osoby odpowiedzialne za wyposażenie i trening, itp.

PRZEWAGA TERYTORIALNA – Każda decyzja, która przenosi wznowienie bliżej strefy obronnej, zapewniająca, że nie ma terytorialnych korzyści dla drużyny popełniającej przewinienie.

BEZBRONNY – Zawodnika uważa się za znajdującego w bezbronnej sytuacji, gdy nie ma on już kontroli nad krążkiem i nie jest on świadomy zbliżającego się ataku lub nie jest przygotowany na taki atak. Atak ciałem na przeciwnika, który jest bezbronny, automatycznie uważa się za lekkomyślny, nawet jeśli ten atak byłby uznany za prawidłowy w odniesieniu do przygotowanego na taki atak przeciwnika.

SEKCJA 2 – LODOWISKO

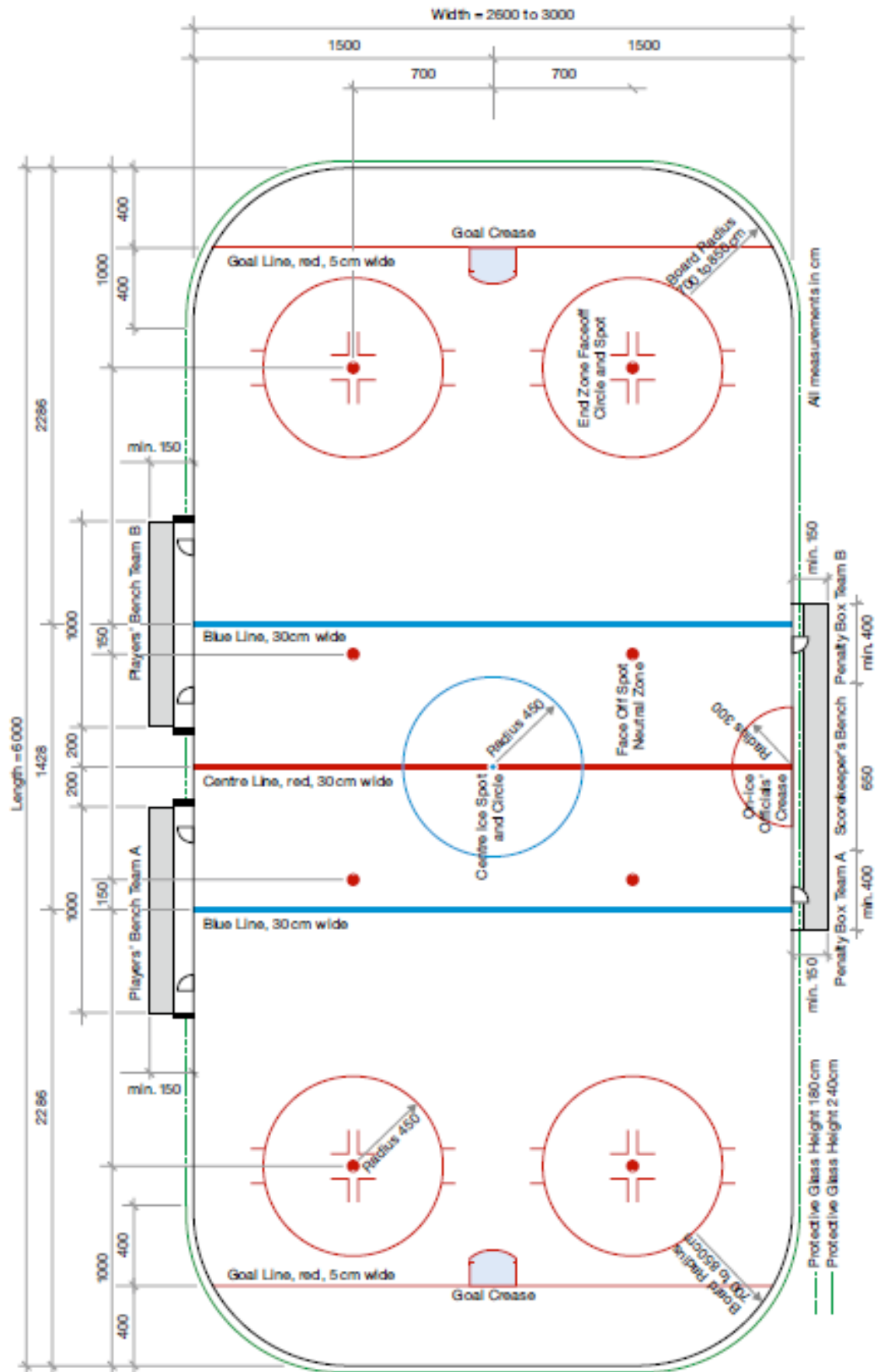
CHARAKTERYSTYKA – Hokej na lodzie rozgrywany jest na wyznaczonej powierzchni z lodu z oznaczeniami właściwymi do reguł gry. Lodowisko musi spełniać warunki dla rozgrywania gry w sposób sprawiedliwy i bezpieczny dla zawodników i przygotowane w sposób biorący pod uwagę bezpieczeństwo widzów, którego znaczenie jest najważniejsze. Jedyne dozwolone oznaczenia na lodowisku opisane są w niniejszych przepisach oraz w Wytycznych Marketingowych IIHF. Jakiegokolwiek odstępstwa od tych wytycznych podczas zawodów IIHF, wymagają aprobaty IIHF. Wytyczne dotyczące obiektu oraz niezbędnego wyposażenia obiektu opisane są w odpowiednich instrukcjach.

ARTYKUŁ 8 – POWIERZCHNIA LODU/PRZYGOTOWANIE DO GRY

- i. Hokej na lodzie rozgrywany jest na białej powierzchni z lodu nazywanej lodowiskiem. Wyznaczeni do prowadzenia meczu sędziowie na lodzie oceniają jakość lodowiska czy „nadaje się do gry”.
- ii. Lodowisko musi być przygotowane za pomocą wody oraz środków chemicznych, posiadać jednakową strukturę na całej powierzchni oraz być zamrożone za pomocą systemu chłodzenia w celu zapewnienia stabilnej temperatury i gęstości lub zamrożone w sposób naturalny.
- iii. Jeśli przed lub podczas gry jakiegokolwiek fragment lodowiska ulega zniszczeniu, sędziowie na lodzie muszą natychmiast przerwać grę, a powstałe uszkodzenia muszą zostać naprawione przed wznowieniem gry.
- iv. Jeśli naprawa nadmiernie opóźnia rozpoczęcie gry, sędzia główny może odesłać drużyny do szatni do momentu, aż lodowisko zostanie przystosowane do dalszego rozgrywania meczu. Jeżeli problem nie może zostać rozwiązany w krótkim czasie, lub jakiegokolwiek fragment lodowiska nie nadaje się do rozegrania meczu w sposób bezpieczny, sędzia główny ma prawo do przełożenia rozpoczęcia meczu do momentu aż lodowisko zostanie przystosowane do bezpiecznego rozgrywania meczu.
- v. Jeśli opóźnienie wystąpi w ostatnich dziesięciu minutach tercji, sędzia główny może wysłać drużyny do szatni i natychmiast zarządzić przerwę między tercjami. Pozostały czas do zakończenia tercji zostanie rozegrany po naprawie uszkodzeń i przygotowaniu lodowiska oraz po upływie obowiązującego czasu przerwy. Gdy gra zostanie wznowiona drużyny pozostaną po tej samej stronie lodowiska, jak przed przerwaniem gry, a po zakończeniu tercji drużyny natychmiast zmieniają swoje strony i bez opóźnienia rozpoczną następną tercję.
- vi. Jeżeli lodowisko jest pokryte mgłą lub innymi oparami, sędzia główny nie wznowi gry do momentu aż widoczność na lodowisku będzie wystarczająca do rozegrania meczu w sposób bezpieczny dla zawodników oraz widzów.

ARTYKUŁ 9 – ŁAWKI GRACZY

- i. Pomimo tego, że ławki graczy nie są częścią powierzchni z lodu, zaliczane są do lodowiska i podlegają wszystkim przepisom odnoszącym się do powierzchni z lodu.
- ii. Na ławkach graczy mogą przebywać tylko przebrani zawodnicy oraz nie więcej niż 8 oficjeli drużyny.
- iii. Ławki obu drużyn muszą być tego samego wymiaru oraz jakości i zapewniać drużynom te same warunki.



- iv. Każda z ławek graczy musi się zaczynać 2 metry (6' 6 ¾") od czerwonej linii środkowej i mieć 10 (32' 9¾") metrów długości oraz 1,5 metra głębokości (5').
- v. Każda z ławek graczy musi posiadać dwoje drzwi, po jednym na każdym końcu ławki.
- vi. Ławki graczy muszą być umieszczone po jednej stronie lodowiska, naprzeciwko odpowiednich ławek kar oraz ławki sekretarza zawodów.
- vii. Drużyny muszą korzystać z tych samych ławek przez cały czas trwania meczu.
- viii. Ławki graczy muszą być oddzielone ze wszystkich trzech stron od kibiców, tylko jedna część może pozostać otwarta i stanowić bezpośrednie wejście na lód dla graczy.
- ix. Wyznaczona drużyna gospodarzy ma prawo do wyboru ławki graczy, którą będzie zajmowała.

ARTYKUŁ 10 – ŁAWKI KAR

- i. Ławki kar, jedna dla każdej drużyny, muszą znajdować się po tej samej stronie, co ławka sekretarza zawodów i naprzeciwko odpowiednich ławek graczy każdej z drużyn. Obie ławki kar muszą być tego samego wymiaru oraz jakości i zapewniać drużynom te same warunki.
- ii. Drużyny muszą używać ławek kar naprzeciwko swoich ławek graczy przez cały czas trwania meczu.
- iii. Każda ławka kar musi posiadać wyłącznie drzwi do wejścia i wyjścia, które otwierane są tylko przez sędziego kar.
- iv. Tylko sędzia kar, ukarani gracze z pola oraz pozostali wyznaczeni sędziowie mogą wchodzić na ławkę kar.
- v. Obie ławki kar muszą znajdować się w strefie neutralnej.

ARTYKUŁ 11 – PRZEDMIOTY NA LODZIE

- i. Powierzchnia lodowiska przeznaczona jest wyłącznie dla graczy oraz sędziów. Jakikolwiek inne przedmioty na lodzie z wyjątkiem krążka, nienależące bezpośrednio do nich, niebędące ich wyposażeniem są surowo zabronione. Możliwość spowodowania w jakikolwiek sposób kontuzji grających spowoduje natychmiastową przerwę w grze. Wznowienie akcji meczowej nastąpi po całkowitym oczyszczeniu lodowiska z tych przedmiotów.

ARTYKUŁ 12 – STANDARDOWE WYMIARY LODOWISKA

- i. Dla najwyższego poziomu rozgrywek pod egidą IIHF zalecane wymiary lodowiska to 60 metrów (197') długości oraz 25-30 metrów (82'-98' 5'') szerokości.
- ii. Narożniki lodowiska muszą być zaokrąglone łukiem o promieniu od 7 do 8,5 metra (23'-28').
- iii. W krajach, w których standardy określone w artykułach 12-i oraz 12-ii są niemożliwe do spełnienia dopuszczalne są inne wymiary, jeżeli zostały zatwierdzone przez IIHF przed rozpoczęciem turnieju lub meczu.
- iv. Dla turniejów o Mistrzostwo Świata IIHF oficjalne wymiary lodowiska to 60 metrów (197') długości oraz 30 metrów (98' 5'') szerokości.
- v. Minimalna wysokość od powierzchni lodowiska do jakichkolwiek obiektów ponad tą powierzchnią to przynajmniej 7 metrów (23').

ARTYKUŁ 13 – BANDY LODOWISKA

- i. Lodowisko musi być obudowane elementami zwanymi bandami, które wykonane są z drewna lub materiałów z tworzyw sztucznych pomalowanych na biało.
- ii. Szczeliny pomiędzy elementami tworzącymi bandy nie mogą wynosić więcej niż 3 mm (1/8").
- iii. Bandy powinny zostać wykonane w taki sposób, że powierzchnia zwrócona w kierunku lodowiska powinna być gładka i nie posiadać żadnych dodatkowych elementów stanowiących przeszkody, mogące powodować kontuzje graczy lub w sposób nienaturalny zmieniać tor lotu krążka.

- iv. Wysokość band powinna wynosić 107 cm (42") od powierzchni lodu.
- v. Do dolnej części band wokół całego obwodu, powinna być przymocowana „taśma odbojowa” w kolorze żółtym. Wysokość taśmy powinna wynosić 15 - 25 cm (6" – 10"), mierząc od powierzchni lodu.
- vi. Na powierzchni bandy wokół całego obwodu powinna być przymocowana niebieska listwa, która wyznacza gdzie kończą się bandy, a zaczynają szyby ochronne. Listwa powinna znajdować się na wysokości 110 cm (43 5/16") licząc od betonowej powierzchni pod powierzchnią lodu.



ARTYKUŁ 14 – SZYBY OCHRONNE

- i. Szyby wykonane z pleksiglasu lub z podobnego materiału akrylowego o grubości 12 mm – 15 mm (½" – 5/8") powinny być przejrzyste i o wysokiej wytrzymałości, muszą być przymocowane do górnej listwy bandy. Szyby ochronne muszą być wyrównane za pomocą słupków, które zapewniają elastyczność konstrukcji. Jest to obowiązkowe wyposażenie dla imprez pod egidą IIHF.
- ii. Szyby ochronne muszą mieć 2,4 m (7' 10 ½") wysokości za bramkami i rozciągać się na 4 (13' 1 ½") m od linii bramkowej w stronę linii niebieskiej. Szyby ochronne muszą mieć wysokość 1,8 m (5' 11") wzdłuż band bocznych z wyłączeniem ławek graczy.
- iii. Szyby ochronne wzdłuż ławek graczy są niedozwolone, ale szyby ochronne o wysokości określonej w artykule 14-ii muszą znajdować się za ławkami oraz po obu stronach ławek graczy oraz boksów kar. Kiedy szyby ochronne łączą się z bandami muszą być zabezpieczone ochronną wyściółką na całej wysokości tych szymb.
- iv. Mocowania do szyb ochronnych oraz jakiegokolwiek mocowania do band muszą znajdować się po zewnętrznej stronie lodowiska.
- v. Szerokość szczelin pomiędzy szybami ochronnymi nie może wynosić więcej niż 5 mm (3/16").
- vi. Nie zezwala się na jakiegokolwiek otwory w szybach ochronnych na całej powierzchni szyb ochronnych z wyjątkiem okrągłego otworu o średnicy 10 cm (4") naprzeciw ławki sekretarza zawodów.
- vii. Szyby ochronne muszą być mocowane w taki sposób, że pojedyncza szyba może zostać wymieniona bez naruszania pozostałych.

ARTYKUŁ 15 – SIATKI OCHRONNE

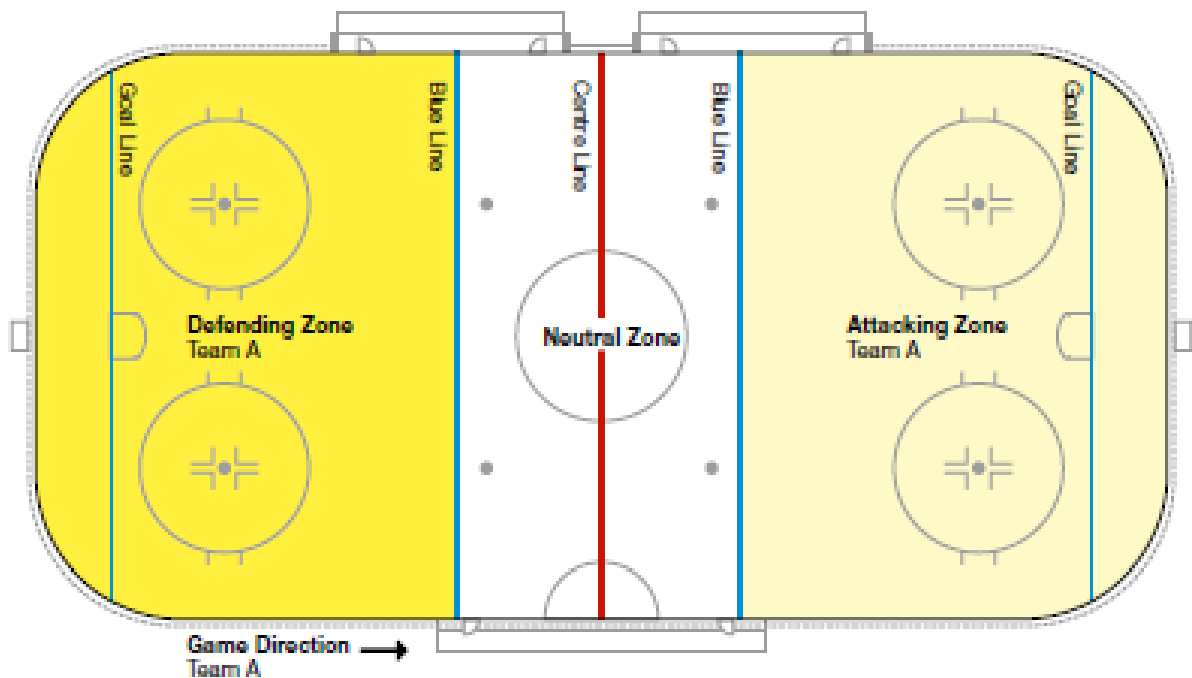
- i. Siatki ochronne o odpowiedniej wysokości są obowiązkowe na zawodach organizowanych przez IIHF. Muszą być one zamocowane ponad szybami w strefach końcowych poza obiema bramkami i powinny rozciągać się nad lodowiskiem minimum do miejsca styku linii bramkowej z bandami.

ARTYKUŁ 16 – DRZWI

- i. Wszystkie drzwi umożliwiające wejście na lodowisko muszą otwierać się na zewnątrz lodowiska, w kierunku trybun.
- ii. Szczeliny pomiędzy drzwiami i bandą nie mogą być większe niż 5 mm (3/16").

ARTYKUŁ 17 – OZNACZENIE LODOWISKA/ STREFY

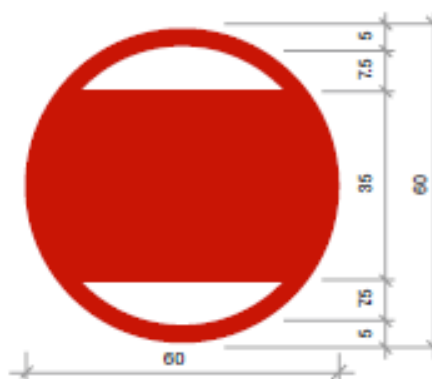
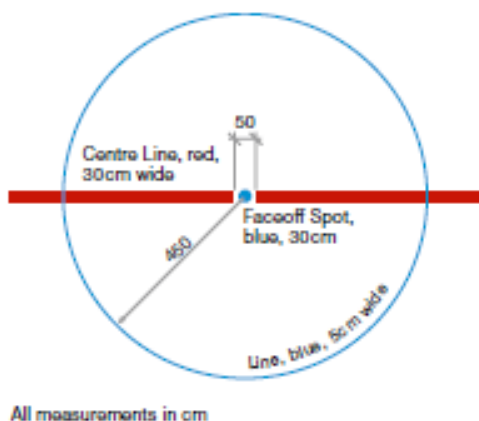
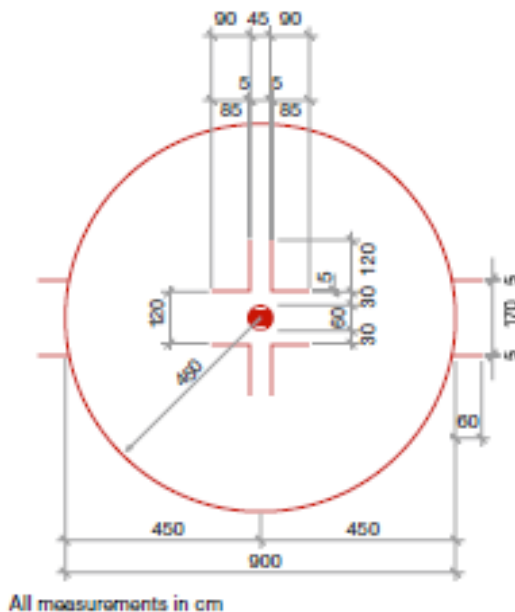
- i. Powierzchnia lodu musi być podzielona wzdłuż przez pięć linii, które rozciągają się w poprzek lodowiska i na bandach do wysokości niebieskiej listwy: linia bramkowa, linia niebieska, czerwona linia środkowa, linia niebieska, linia bramkowa.
- ii. Trzy linie (środkowa oraz dwie niebieskie) wyznaczają strefy lodowiska: strefa obrony, strefa neutralna oraz strefa ataku. Strefy wyznaczone są w następujący sposób: od linii bramkowej do linii niebieskiej, od linii niebieskiej do linii niebieskiej, od linii niebieskiej do linii bramkowej mierzone od środka każdej linii.
- iii. Linia środkowa dzieli lodowisko dokładnie na dwie równe części. Linia musi mieć 30 cm (12") szerokości i rozciągać się w poprzek całej tafli oraz być wyznaczona na bandach do wysokości niebieskiej listwy. W przypadku reklam występujących na bandach linia musi być wyznaczona minimum na żółtej taśmie odbojowej.
- iv. Dwie linie bramkowe muszą być wyznaczone 4 metry (13' 1 1/2") mierząc od odcinków prostych (niezaokrąglonych) band na obu końcach lodowiska i muszą mieć 5 cm (2") szerokości.
- v. Linie niebieskie muszą być wyznaczone 22,86 m (75') mierząc od odcinków prostych (niezaokrąglonych) band na obu końcach lodowiska i muszą mieć 30 cm (12") szerokości. Linie muszą rozciągać się w poprzek całego lodowiska oraz być wyznaczone na bandach do wysokości niebieskiej listwy. W przypadku reklam występujących na bandach linia musi być wyznaczona na żółtej taśmie odbojowej.
- vi. Podane szerokości linii są uwzględnione we wszystkich pomiarach.
- vii. Na lodowiskach odkrytych /niezadaszonych linie niebieskie oraz środkowa muszą mieć 30 cm (12") szerokości, ale są wyrysowane za pomocą dwóch równoległych linii o szerokości 5 cm (2").



ARTYKUŁ 18 – OZNACZENIE LODOWISKA/ KOŁA I PUNKTY WZNOWIEŃ

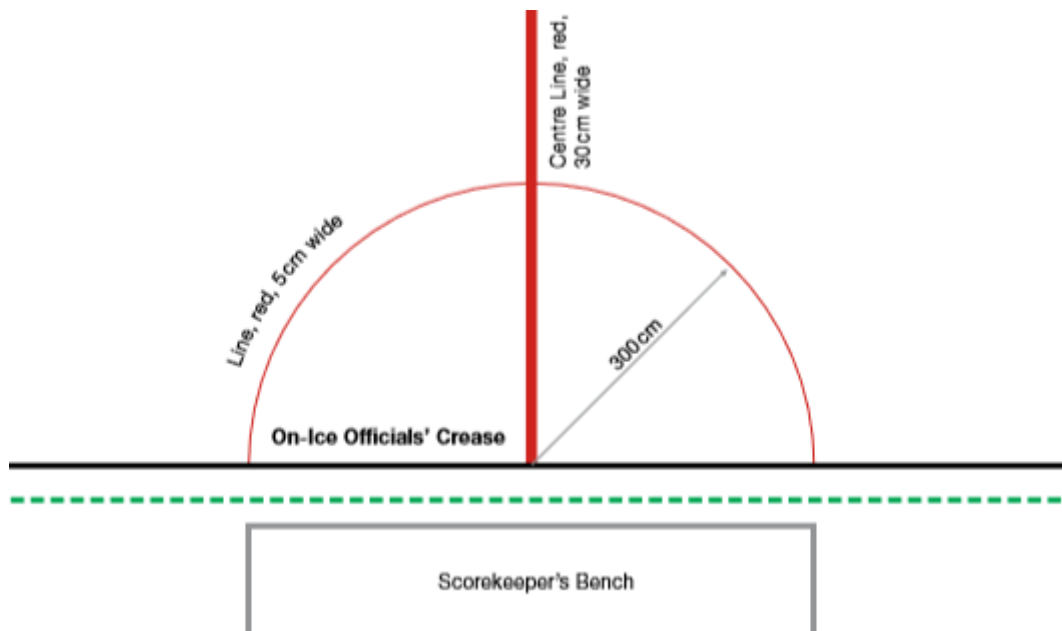
- i. Na powierzchni z lodu wyznaczone musi być 9 punktów wznowień. Tylko na tych punktach sędziowie poprzez rzut krążka rozpoczynają akcję meczową.

- ii. Wszystkie punkty wznowień muszą być czerwone z wyjątkiem punktu wznowień na środku lodowiska, który musi być niebieski.
- iii. Okrągły punkt o średnicy 30 cm (12") musi być wyznaczony dokładnie na środku tafli lodowiska. Z tego punktu linią koloru niebieskiego o szerokości 5cm (2") wyznacza się okrąg o promieniu 4,5m (14' 9 1/4"). Stanowi on środkowy okrąg wznowień.
- iv. Cztery punkty wznowień o średnicy 60 cm (24") muszą być wyznaczone w strefie neutralnej. Przy każdej linii niebieskiej w odległości 1,5m (5') muszą być wyznaczone dwa punkty wznowień. Punkty wznowień wyznaczone są na wyobraźalnej linii biegnącej od środka obu linii uwolnienia poprzez środki punktów wznowień w strefach końcowych.
- v. Cztery punkty wznowień o średnicy 60 cm (24") oraz okręgi wyznaczone przez czerwoną linię o szerokości 5 cm (2") i promieniu 4,5 m (14' 9 1/4") mierzonym ze środka punktu do linii zewnętrznej punktu wznowień, muszą zostać wyznaczone na lodowisku w obu strefach końcowych i po obu stronach każdej bramki. Po każdej stronie punktu wznowień musi być wyznaczone podwójne „L”.
- vi. Położenie punktów wznowień w strefie końcowej określone jest poprzez wyznaczenie punktu znajdującego się 6 metrów (19' 8 1/2") od każdej linii bramkowej w stronę środka lodowiska. Równoległe do wyobraźalnej linii łączącej środki linii bramkowych wyznacza się dwa punkty w odległości 7 metrów (23') po obu stronach linii. Każdy punkt stanowi środek końcowego punktu wznowień.
- vii. Podane odległości są takie, że pełna grubość linii jest uwzględniona we wszystkich pomiarach (chyba, że podano inaczej).

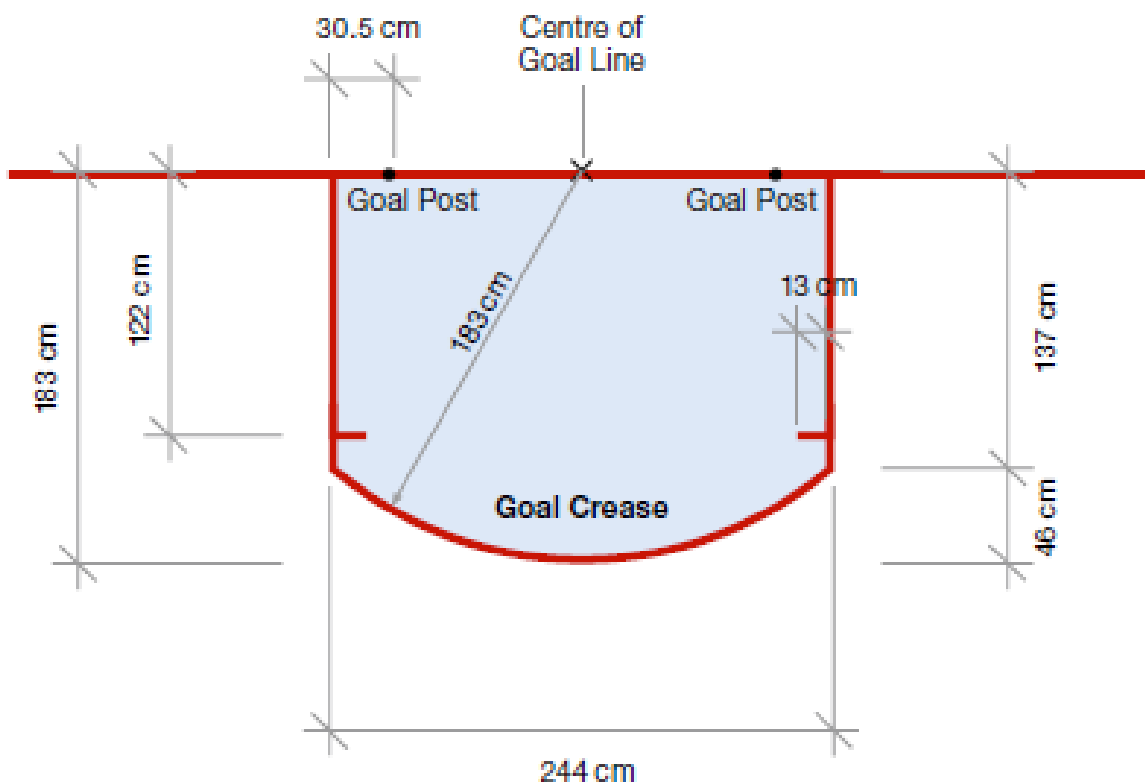


ARTYKUŁ 19 – OZNACZENIE LODOWISKA/ POLA BRAMKOWE ORAZ POLE SĘDZIOWSKIE

- i. Na lodowisku wyznaczone są trzy pola: po jednym polu dla bramkarza przed każdą z bramek oraz jedno pole przy bandzie przed ławką sekretarza zawodów przeznaczone dla sędziów na lodzie.
- ii. Czerwone pole przeznaczone dla sędziów musi być wyznaczone na lodzie półokręgiem o szerokości 5 cm (2") i promieniu 3,0 m (9' 10") bezpośrednio przed ławką sekretarza zawodów. Graczom nie zezwala się na wjazd do pola sędziowskiego podczas przerwy w grze, kiedy sędziowie konsultują swoje decyzje lub raportują do sędziów funkcyjnych.



- iii. Przed każdą z bramek musi być wyznaczone pole bramkowe za pomocą czerwonych linii o szerokości 5cm (2") każda.
- iv. Pole bramkowe musi być pomalowane na kolor jasnoniebieski, lecz powierzchnia wewnętrzna bramki od linii bramkowej do tylnej części bramki musi być biała.
- v. Pole bramkowe stanowi przestrzeń trójwymiarowa ograniczona liniami pola bramkowego do wysokości górnej części poprzeczki.
- vi. Pole bramkowe musi zostać wyznaczone według poniższych kryteriów:
 1. 30,5 cm (12") od zewnętrznych części słupków, muszą zostać wyznaczone czerwone linie, pod kątem prostym do linii bramkowej, mające długość 137 cm (4' 6") każda i namalowane w kierunku środka lodowiska. Wymienione 30,5 cm zawiera szerokość linii i szerokość słupków. Wymienione 137 cm zawiera szerokość linii bramkowej.
 2. Linia czerwonego półkola o promieniu 183 cm (6' 1"), wyznaczona przy wykorzystaniu środka linii bramkowej, będącego jednocześnie środkiem wyznaczanego półokręgu, który łączy końce dwóch równoległych linii, namalowanych z linii bramkowej w kierunku środka lodowiska. Wymienione 183 cm zaczyna się na końcu linii bramkowej i zawiera szerokość linii wyznaczających pole bramkowe.
 3. 122 cm (4') od linii bramkowej, wzdłuż każdej z dwóch linii tworzących krawędzie pola bramkowego, wyznacza się czerwoną linię o długości 13 cm (5"), prostopadłą do tych linii, tworzących krawędzie pola i skierowaną do środka pola bramkowego. Wymienione 122 cm nie zawiera szerokości linii.
 4. Ogółem szerokość pola bramkowego musi wynosić 244 cm (8'), zawierając szerokość wyznaczających go linii.
 5. Odległość od środka linii bramkowej do szczytu pola bramkowego wynosić ma 183 cm (6') łącznie z szerokością obu linii.
- vii. Pole bramkowe stanowi przestrzeń trójwymiarowa ograniczona liniami pola bramkowego do wysokości górnej części poprzeczki. Pole bramkowe stanowi całą przestrzeń wyznaczona liniami pola bramkowego i rozciągająca się na wysokość 122 cm (4'), do wysokości górnej części poprzeczki.



All lines are 5 cm (2") wide

ARTYKUŁ 20 – BRAMKA

- i. Każde lodowisko musi być wyposażone w dwie bramki, po jednej na każdym końcu lodowiska.
- ii. Bramka składa się z konstrukcji oraz siatki.
- iii. Otwarta część bramki musi być skierowana w stronę środka lodowiska.
- iv. Bramki muszą znajdować się w każdym z końców dokładnie na środku linii bramkowej oraz muszą być zainstalowane w taki sposób, aby pozostały stabilne podczas toczącej się gry. Dla rozgrywek najwyższych kategorii pod egidą IIHF, wymagane są elastyczne kołki utrzymujące bramkę w miejscu, które w przypadku nagłego kontaktu, pozwolą bramce wyskoczyć z wywierconych w lodzie otworów. Otwory na kołki mocujące muszą znajdować się dokładnie na linii bramkowej.
- v. Słupki muszą mieć wymiar 1,22 m (4') wysokości mierzonej od powierzchni lodu oraz być rozstawione od siebie w odległości 1,83m (6') (mierzone od wewnątrz). Słupki oraz poprzeczka muszą być wykonane ze stalowych okrągłych elementów o średnicy 5 cm (2").
- vi. Słupki oraz poprzeczka muszą być pomalowane na kolor czerwony. Inne elementy bramki oraz siatka muszą być białe.
- vii. Słupki oraz poprzeczka muszą zostać uzupełnione białymi wspornikami znajdującymi się wewnątrz bramki u jej podstawy oraz na wysokości poprzeczki tak, aby utrzymywały siatkę, najgłębszy punkt wsporników musi znajdować się w przedziale 0,60-1,12m (2' – 3'8") w kierunku band końcowych.
- viii. Siatki bramkowe, wykonane z nylonowych sznurów koloru białego, muszą być zamocowane na całej powierzchni bramki w taki sposób, aby wpadający krążek w niej pozostał i nie miał możliwości dostania się do bramki w inny sposób niż od przodu.
- ix. Sędziowie na lodzie mają obowiązek sprawdzić przed każdą tercją lub dogrywką siatki bramkowe. Jeżeli znajdą jakiegokolwiek uszkodzenia, gra nie może rozpocząć się do momentu naprawienia usterek.
- x. Wewnątrz wsporniki bramki koloru białego, z wyłączeniem słupków oraz poprzeczki, muszą być pokryte białym materiałem wyścielającym. Wyścielenie podstawy ramy bramki musi

zaczynać się w odległości nie mniejszej niż 10 cm (4") od słupków w kierunku do wewnątrz bramki i muszą być mocowane w taki sposób, aby krążek mógł całym obwodem przekroczyć linię bramkową.

SEKCJA 3 – DRUŻYNY I GRACZE

CHARAKTERYSTYKA – Mecz hokeja na lodzie rozgrywany jest pomiędzy dwoma drużynami, które grają pod kontrolą sędziów na lodzie.

W przepisach konsekwentnie używa się rodzaju męskiego, ale wszystkie przepisy dotyczą także hokeja na lodzie kobiet chyba, że zaznaczono inaczej.

ARTYKUŁ 21 – ZESTAWIENIE MECZOWE

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

ARTYKUŁ 22 – PRZEDWCZESNE ZAKOŃCZENIE MECZU

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

ARTYKUŁ 23 – NIEUPRAWNIONY GRACZ UCZESTNICZĄCY W MECZU

- i. Gracz musi spełniać kryteria dwóch federacji zarówno IIHF jak i krajowej, zanim będzie mógł zagrać w meczu. W szczególności, musi on spełniać wymogi dotyczące narodowości i wieku oraz musi być wpisany do przedturniejowego, przedmistrzowskiego lub przedmeczowego zestawienia oraz do protokołu zawodów.
- ii. Czynnikiem decydującym o możliwości uczestniczenia gracza w meczu jest jego nazwisko (nie numer koszulki) prawidłowo wpisane do przedmeczowego zestawienia.
- iii. Żadna bramka nie może zostać zaliczona drużynie podczas meczu, jeśli jeden z jej nieuprawnionych graczy znajdował się na lodzie w chwili jej zdobycia i sędzia główny zostanie o tym poinformowany natychmiast po zdobyciu bramki przed wznowieniem gry na centralnym punkcie wznowień. Wszystkie wcześniej strzelone gole z udziałem nieuprawnionego gracza, zostaną drużynie zaliczone.
- iv. Jeśli gracz został ukarany karą i w trakcie jej trwania okaże się, że jest nieuprawniony do gry, gracz taki zostanie usunięty z meczu, a gracz z pola wyznaczony przez trenera drużyny za pośrednictwem kapitana musi odsiedzieć pozostałą część jego kary.
- v. Jeśli podczas meczu okaże się, że bierze w nim udział nieuprawniony gracz, zostanie on usunięty natychmiast bez nakładania kary.
- vi. Każdy udział w zawodach gracza nieuprawnionego powinien być zgłoszony właściwym władzom.

ARTYKUŁ 24 – GRACZE W UBIORACH MECZOWYCH

- i. Sześćdziesiąt minut przed rozpoczęciem meczu, przedstawiciel każdej z drużyn musi dostarczyć sekretarzowi zawodów zestawienie graczy (lista nazwisk i odpowiadających im numerów koszulek), w tym nazwisko kapitana oraz zastępców kapitana.
- ii. W turniejach IIHF, nie później niż dwie minuty przed rozpoczęciem meczu, przedstawiciel każdej z drużyn musi potwierdzić zestawienie graczy, ale gracze mogą być dopisywani lub wykreślani, aż do rozpoczynającego mecz wznowienia.
- iii. Żadne zmiany w składzie nie są możliwe po rozpoczęciu gry z wyjątkiem zmiany trzeciego bramkarza.
- iv. Żaden oficjel drużyny nie może wejść na lodzie bez zgody sędziego na lodzie, za wyjątkiem przypadku udzielenia pomocy kontuzjowanemu graczowi.
- v. Każda drużyna może posiadać w meczu przebranych maksymalnie 20 graczy z pola i 2 bramkarzy (wyjątek patrz Artykuł 202 vi-vii).
- vi. Wszyscy gracze muszą mieć kije graczy i łyżwy hokejowe graczy oraz nosić pełne wyposażenie, aby zostać uznanym za kwalifikującego się do uczestnictwa w meczu. Pełne wyposażenie składa się z kijów, łyżew, sprzętu ochronnego i ubiorów meczowych.
- vii. Cały sprzęt ochronny, z wyłączeniem rękawic, kasków i parkanów, musi być noszony całkowicie pod ubiorem meczowym.
- viii. Żaden gracz nie może rozgrzewać się na lodzie po zakończonej tercji i w jakiegokolwiek przerwie w grze.
- ix. Tylko uprawnieni gracze mogą być wpisani do przedmeczowego zestawienia i uczestniczyć w meczu.
- x. Gracze, którzy są potwierdzeni do gry w turnieju lub wydarzeniu hokejowym, ale nie są wpisani do protokołu meczowego, mogą uczestniczyć w przedmeczowej rozgrzewce.

ARTYKUŁ 25 – OFICJELE DRUŻYNY

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

ARTYKUŁ 26 – OFICJELE DRUŻYNY A TECHNOLOGIA

- i. Oficjele drużyny, którzy znajdują się na ławce graczy lub obok niej, podczas meczu mogą używać urządzeń radiowych pozwalających na kontakt z innym oficjelem drużyny, znajdującym się w wyznaczonej przez IIHF strefie.
- ii. Inne urządzenia techniczne są dozwolone tylko pod warunkiem wykorzystywania ich tylko do celów szkoleniowych (np. statystyki) i nie można ich używać, aby próbować wpływać jakkolwiek na decyzje sędziów.

ARTYKUŁ 27 – GRACZE NA LODZIE PODCZAS TOCZĄCEJ SIĘ AKCJI MECZOWEJ

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

ARTYKUŁ 28 – KAPITAN I ZASTĘPCY KAPITANA

- i. Każda drużyna musi wyznaczyć kapitana i nie więcej niż dwóch zastępców kapitana spośród graczy z pola wyszczególnionych w zestawieniu meczowym. Drużyna nie może zrezygnować z wytypowania kapitana przez wyznaczenie trzech zastępców kapitana na czas meczu.
- ii. Drużyna nie może zmienić swojego kapitana lub zastępców kapitana podczas meczu. Jeśli kapitan został wykluczony z meczu lub nie może kontynuować gry ze względu na kontuzję, jeden z jego zastępców musi pełnić jego obowiązki.
- iii. Kapitan musi nosić literę „C” a zastępcy kapitana muszą nosić literę „A” w widocznym miejscu z przodu koszulki. Litera musi mieć 8 cm (3 1/8") wysokości i być w kontrastującym do koloru koszulki kolorze.
- iv. Tylko ci wyznaczeni gracze z pola, jeśli nie są ukarani, mogą dyskutować z sędzią głównym wszelkie kwestie związane z interpretacją przepisów w trakcie gry.
- v. Jeśli kapitan oraz zastępca kapitana znajdują się na łodzie, tylko kapitan może rozmawiać z sędzią głównym o interpretacjach przepisów.
- vi. Jeśli na łodzie nie ma ani kapitana ani jego zastępcy, żaden z nich nie może opuścić ławki graczy w celu omówienia jakiegokolwiek sytuacji z sędzią głównym, o ile nie został poproszony za pośrednictwem innego sędziego. Gdy kapitan lub zastępca kapitana opuszcza ławkę graczy nieproszony, sędzia główny odeśle go z powrotem i ostrzeże trenera drużyny, że kolejne tego typu zachowanie, będzie skutkować nałożeniem **kary za niesportowe zachowanie**.
- vii. Interweniowanie dotyczące zasadności nałożonej kary nie jest traktowane, jako zapytanie o interpretacje przepisów gry i jest niedozwolone. Gracz, który spiera się w sprawie nałożonej kary zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie**.

SEKCJA 4 – SPRZĘT GRACZY Z POLA

CHARAKTERYSTYKA – Sprzęt graczy z pola składa się z kijów, łyżew, ochraniaczy i strojów. Cały sprzęt ochronny, z wyjątkiem rękawic, kasków i łyżew musi być noszony całkowicie pod strojem. Sprzęt musi być zgodny z normami bezpieczeństwa i być używany/stosowany tylko do ochrony graczy, a nie w celu zwiększania lub poprawy zdolności gry, lub spowodowania kontuzji przeciwnika. Pełny sprzęt, łącznie z kaskami, musi być noszony prawidłowo także podczas przedmeczowej rozgrzewki.

ARTYKUŁ 29 – NIEBIEZPIECZNY SPRZĘT

- i. Nielegalny sprzęt, sprzęt, który nie spełnia wymagań/standardów IIHF i sprzęt uznany za niedopuszczony do gry są klasyfikowane, jako niebezpieczny sprzęt i gracze noszący taki sprzęt podlegają karom, jakie określono w art. 128.
- ii. Sędzia główny może zażądać pomiaru kija każdego gracza lub parkanów bramkarza. Jeśli postanowi, że nie jest zgodny ze standardami IIHF określonymi w przepisach, sprzęt będzie uważany za niebezpieczny i nie będzie mógł być używany podczas gry dopóki nie zostanie poprawiony i dostosowany do obowiązujących przepisów.
- iii. Gracz, który używa niebezpiecznego sprzętu zostanie usunięty z gry a jego drużyna zostanie ostrzeżona przez sędziego głównego.
- iv. Niebezpieczny sprzęt obejmuje noszenie osłony pleksiglasowej twarzy w sposób, który może spowodować kontuzję przeciwnika, noszenie niezatwierdzonego sprzętu, używanie niebezpiecznych lub nielegalnych łyżew lub kija, nie noszenia sprzętu pod strojem (z wyjątkiem rękawic, kasku, i parkanów bramkarskich i wycięty w jednej lub obydwu rękawicach materiał osłaniający powierzchnię dłoni.

ARTYKUŁ 30 – OCHRANIACZE ŁOKCI

- i. Ochraniacze łokci muszą mieć miękką, zewnętrzną część ochraniacza, pokrytą gąbczastą wyściółką lub podobnym materiałem grubości, co najmniej 1.27cm (½").

ARTYKUŁ 31 – OCHRANIACZE (OCHRONA) TWARZY

Patrz również IIHF Sport Regulations (na stronie www.iihf.com).

- i. Istnieją trzy dopuszczalne rodzaje ochraniaczy, które mogą być przyłączone z przodu kasku gracza z pola: krata, częściowa osłona pleksiglasowa twarzy i pełna osłona pleksiglasowa twarzy.
- ii. Częściowa osłona pleksiglasowa twarzy jest przyłączona do kasku i musi osłaniać oczy i nos w całości. Musi być przymocowana do kasku wzdłuż boków, tak aby nie można było jej odwrócić.
- iii. Członkowie narodowych federacji uczestniczących w mistrzostwach IIHF muszą gwarantować, że ich gracze są wyposażeni w kaski produkowane specjalnie do hokeja na lodzie i to, że jak obowiązuje krata lub osłona pleksiglasowa jest ona zamocowana do niego prawidłowo.
- iv. Mężczyźni (Gracze mężczyźni) urodzeni po 31 grudnia 1974 roku muszą nosić przynajmniej osłonę pleksiglasową twarzy.
- v. Kobiety (Gracze kobiety) muszą nosić kask z kratą lub pełną osłoną pleksiglasową twarzy.
- vi. Wszyscy gracze, którzy mają 18 lat i młodszy, bez względu na wydarzenie hokejowe lub turniej, w którym uczestniczą, muszą nosić kratę skonstruowaną w taki sposób, że żaden krążek lub łopatką kija nie może jej przeniknąć.
- vii. Gracze z pola nie mogą używać kolorowanych lub przyciemnianych osłon pleksiglasowych twarzy lub krat.
- viii. Gracz z pola, którego osłona pleksiglasowa twarzy lub krata pękła lub została złamana podczas akcji meczowej musi opuścić łód natychmiast.
- ix. Wszyscy gracze w kategorii U20 muszą nosić ochraniacz szczęki.



Visor



Full Visor



Cage

ARTYKUŁ 32 – MATERIAŁY FLUORESCENCYJNE

- i. Materiały fluorescencyjne nie są dozwolone na jakiegokolwiek części sprzętu, odzieży, lub stroju kogokolwiek na lodzie.

ARTYKUŁ 33 – RĘKAWICE

- i. Rękawice gracza z pola muszą być właściwie zaprojektowane, osłaniać dłoń i okolice nadgarstka.
- ii. Zewnętrzna część rękawic musi być wykonana z miękkiego materiału i nie mogą znajdować się w niej żadne materiały lub elementy inne niż ochroniacze obszyte materiałem.
- iii. Rękawice muszą być całe i nie można manipulować ich konstrukcją, aby uzyskać jakąkolwiek przewagę (np. poprzez wycięcie ochroniacza na dłoniach).

ARTYKUŁ 34 – KASK

- i. Podczas trwania rozgrzewki i samej gry (regularny czas, dogrywka i seria rzutów karnych), gracze z pola muszą nosić certyfikowany kask produkowany specjalnie dla hokeja na lodzie z prawidłowo zapiętym paskiem podbródkowym.
- ii. Jeśli gracz z pola nie nosi kasku podczas przedmeczowej rozgrzewki w rozgrywkach IIHF, sędzia rezerwowy zgłosi naruszenie przepisów do właściwych władz. W rozgrywkach narodowych procedura musi być zgodna z przepisami narodowej federacji.
- iii. Gracz z pola musi nosić swój kask tak, aby dolna krawędź kasku nie znajdowała się wyżej niż na szerokość jednego palca powyżej brwi. Ponadto pomiędzy paskiem podbródkowym, a podbródkiem powinno być tyle przestrzeni, aby zmieścić się tam tylko jeden palec.
- iv. Jeśli graczowi z pola podczas akcji meczowej spadł kask, musi on udać się natychmiast prosto do ławki graczy. Nie może dotknąć krążka lub uczestniczyć w akcji meczowej, nie może nałożyć z powrotem kasku będąc na lodzie nawet, gdy nie uczestniczy w akcji meczowej.
- v. Graczowi z pola nie wolno celowo zrzucić kasku przeciwnika, wyraźnie zmuszając go do udania się na ławkę graczy lub w celu wyeliminowania go z akcji meczowej.
- vi. Kaski graczy z pola nie mogą mieć jakiegokolwiek wzoru lub napisów, z wyjątkiem numeru odpowiadającego numerowi na ich koszulce lub oficjalnej, licencjonowanej reklamy.
- vii. Gracze z pola muszą nosić swoje kaski podczas pobytu na ławce graczy lub w boksie kar, z wyjątkiem sytuacji, gdy kask jest czyszczony lub naprawiany.

SYTUACJA MECZOWA 1: Jeżeli pasek podbródkowy kasku gracza z pola zostanie odpięty podczas gry, ale kask pozostanie na jego głowie, gracz ten może uczestniczyć w grze, aż do jej zatrzymania lub do momentu, gdy gracz ten opuści lód.

ARTYKUŁ 35 – OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA/GRACZ Z POLA

Patrz również IIHF Sport Regulations (na stronie www.iihf.com).

- i. Wszyscy gracze, którzy mają 18 lat lub młodsi niezależnie, w jakim wydarzeniu hokejowym lub turnieju uczestniczą, muszą nosić ochroniacz szyi i gardła.

ARTYKUŁ 36 – OCHRANIACZE GOLENI

- i. Ochraniacze goleni graczy z pola muszą mieć rozmiar, który pozwala im zmieścić się wewnątrz standardowych getrów graczy z pola. Żadne wypukłości lub dodatki do produkowanych ochraniaczy goleni nie są dozwolone.

ARTYKUŁ 37 – ŁYŻWY/GRACZ Z POLA

- i. Łyżwy muszą się składać tylko z 4 elementów: buta, ostrza, płozy i sznurowadeł.
- ii. Buty muszą być dopasowane do stopy gracza z pola i nie mogą być za szerokie lub za długie albo zawierać jakiegokolwiek dodatki.
- iii. Ostrze musi być gładkie od przodu do końca i zamocowane w płozie na stałe. Nie może mieć „ząbków” jak w łyżwach figurowych.
- iv. Przód i tył ostrza musi być odpowiednio objęty płozą tak, że żaden z jego końców nie wystaje. Ostrze nie może wychodzić z przodu przed palce lub z tyłu za piętę buta tak jak w łyżwach do jazdy szybkiej.
- v. Mechaniczne urządzenie lub jakiegokolwiek inne urządzenie, które może wspomóc prędkość gracza z pola lub zdolność jeźdźcy jest zabronione.
- vi. Sznurowadła mogą być w dowolnym kolorze innym niż fluorescencyjny i zawiązane w dowolny sposób, ale nie mogą być tak długie, że dotykają lodu.

ARTYKUŁ 38 – KIJ/GRACZ Z POLA

- i. Kij musi być wykonany z materiałów zatwierdzonych przez IIHF. Nie może mieć żadnych występow, a wszystkie krawędzie muszą być sfrezowane.
- ii. Zakrzywienie łopatki kija gracza z pola nie może przekraczać 1.5 cm (5/8"). Zakrzywienie jest determinowane poprzez linię prostopadłą do linii prostej ciągnącej się od dowolnego punktu na piętce łopatki do jej zakończenia.
- iii. Łopatka kija może mieć tylko jedno zakrzywienie a kij może mieć tylko jedną łopatkę. Wszelkie podwójne zakrzywienia łopatki zmierzone przez wskaźnik zakrzywienia będą świadczyć o tym, że kij jest nielegalny.
- iv. Trzonek kija, od góry do początku łopatki, musi być prosty.
- v. Zakończenie trzonka kija musi być w jakiś sposób zabezpieczone. Jeśli gałka na zakończeniu trzonka wyprodukowanego kija (np. metalowego lub z włókna węglowego) została usunięta lub odpadła, kij taki będzie traktowany, jako niebezpieczne wyposażenie.
- vi. Zabronione jest umieszczanie jakiegokolwiek materiału wewnątrz trzonka kija, który zasadniczo zmienia jego wagę, substancję lub przeznaczenie.
- vii. Samoprzylepna, nie fluorescencyjna taśma dowolnego koloru może być owinięta wokół kija w dowolnym miejscu. Fluorescencyjnie pomalowane kije są niedozwolone.
- viii. Gra złamanym kijem jest niedozwolona. Jeśli kij gracza z pola złamie się podczas akcji meczowej gracz musi go upuścić natychmiast.
- ix. W żadnym momencie gracz z pola nie może używać kija bramkarza.
- x. W żadnym momencie gracz z pola nie może używać więcej niż jednego kija w tym samym czasie.
- xi. Zabronione jest wykorzystywanie przez gracza z pola kija przeciwnika, czy to przez podniesienie go z lodu, czy też odebranie go przeciwnikowi.
- xii. Maksymalna długość trzonka kija wynosi 163 cm (64") mierzona od góry trzonka do piętki; maksymalna szerokość wynosi 3cm (1 3/16"); maksymalna grubość 2.54 cm (1").
- xiii. Maksymalna długość łopatki kija wynosi 32 cm (12 1/2") wzdłuż dolnej krawędzi od piętki do końca łopatki i musi mieć pomiędzy 5 – 7.62 cm (2" – 3") wysokości.



- xiv. Wyjątki od dozwolonej długości kija są możliwe, jeśli: (1) Gracz ma, co najmniej 2.0 metry (6' 6") wzrostu, (2) Pisemny wniosek został złożony do IIHF w odpowiednim czasie zanim gracz będzie używał kija, (3) Długość trzonka kija nie przekracza 165.1 cm (65").

ARTYKUŁ 39 – TAŚMA DO KIJĄ

- i. Tylko taśma, którą okleja się wokół kija jest dozwolona do pokrycia łopatki. Inne samoprzylepne taśmy są nielegalne.

ARTYKUŁ 40 – STROJE/GRACZ Z POLA

- i. Wszyscy gracze z drużyny muszą być ubrani w jednolicie dopasowane koszulki, spodnie, getry i kaski.
- ii. Wszystkie koszulki drużyny muszą być tego samego projektu, łącznie z logiem z przodu, numerami na rękawach i plecach i nazwiskiem z tyłu.
- iii. Gracze nie mogą dokonywać zmian przy swoich strojach w jakikolwiek sposób, czy to przez cięcie jakiegokolwiek części, pisanie na nich lub ich oznaczanie.
- iv. Jeśli w opinii sędziego głównego, kolory strojów przeciwnych drużyn są tak podobne, że istnieje możliwość błędnej identyfikacji graczy, obowiązkiem gospodarzy jest zmienić swoje koszulki.
- v. Dominujący kolor stroju musi obejmować około 80% koszulki i getrów z wyjątkiem nazwisk i numerów.
- vi. Koszulki muszą być noszone całkowicie poza spodniami i o ile to jest możliwe powinny być przymocowane do spodni za pomocą pasków mocujących.
- vii. Koszulki muszą być dopasowane do kształtu ciała graczy, ale nie mogą być zbyt obszerne.
- viii. Koszulki nie mogą wystawać poza długość spodni, a rękawy nie mogą wystawać poza palce rękawicy.
- ix. Każdy gracz musi nosić numer, który ma 25-30 cm (10" – 12") wysokości z tyłu koszulki i 10 cm (4") wysokości na obydwu rękawach. Numery są ograniczone do liczb całkowitych od 1 do 99 (bez ułamków lub po przecinku).
- x. Nie może być dwóch graczy w drużynie, którzy mogą korzystać w tej samej grze, z tego samego numeru.
- xi. Gracze nie mogą zmieniać lub wymieniać numerów na koszulkach, gdy gra została rozpoczęta. Muszą nosić swój numer przez całą długość meczu i przez cały turniej lub wydarzenie hokejowe.
- xii. Jedynym wyjątkiem dla artykułu 40-xi, jest sytuacja, w której koszulka gracza została poplamiona krwią lub poważnie rozerwana podczas gry. W tym momencie gracz może zostać poinformowany przez sędziego na lodzie, aby opuścił łód i zmienił na tego samego wzoru koszulkę z innym numerem, bez nazwiska.
- xiii. Gracz, którego włosy są na tyle długie, że zasłaniają nazwisko lub numer z tyłu koszulki musi związać je w kucyk lub podwinąć włosy i schować je pod kask.
- xiv. Projekty typu graffiti, grafiki, wzory, rysunki czy slogany, które są obraźliwe lub obsceniczne i odnoszące się do kultury, rasy lub religii są niedozwolone na jakiegokolwiek części ubioru gracza.
- xv. W zawodach IIHF każdy gracz musi nosić swoje nazwisko nadrukowane w górnej części koszulki na plecach o wysokości 10 cm (4"), utworzone z dużych liter alfabetu łacińskiego i czcionki zatwierdzonej przez IIHF przed meczem lub turniejem.
- xvi. Wszyscy gracze z drużyny podczas rozgrzewki muszą nosić takie same stroje z numerami na koszulkach, jak podczas meczu.
- xvii. Gracze, którzy nie stosują się do tych przepisów, nie mogą brać udziału w grze. Niedostosowanie do tych przepisów przez jakiegokolwiek gracza drużyny, która została już z tego tytułu ostrzeżona, będzie skutkowało nałożeniem **kary mniejszej za opóźnienie gry** na tego gracza.

ARTYKUŁ 41 – POMIAR SPRZĘTU GRACZY

- i. Sędzia główny może zażądać pomiaru tylko dwóch elementów sprzętu podczas meczu: Kija każdego z graczy (w każdej przerwie w grze) lub parkanów bramkarza (podczas pierwszej lub drugiej przerwy pomiędzy tercjami meczu lub po zakończeniu trzeciej tercji jeśli będzie

rozgrywana dogrywka). Jeśli postanowi, że mierzony sprzęt nie jest zgodny ze standardami IIHF określonymi w niniejszych przepisach, będzie uznany za niebezpieczny sprzęt i nie może być używany podczas gry dopóki, nie zostanie dostosowany do zgodności z niniejszymi przepisami.

- ii. Żadna bramka nie może zostać anulowana w efekcie niedozwolonego wyposażenia.
- iii. Kapitan lub zastępca kapitana drużyny jest jedynym graczem, który może złożyć oficjalne żądanie do sędziego głównego wobec konkretnych wymiarów jakiegokolwiek sprzętu przeciwnika. Może to zrobić podczas każdej przerwy w grze lub będąc już na lodzie przed rozpoczęciem każdej z tercji.
- iv. Sędzia główny niezwłocznie dokona niezbędnych pomiarów. Jeśli żądanie jest nieuzasadnione drużyna żądająca zostanie ukarana karą mniejszą techniczną. Jeśli żądanie się potwierdziło zawinający gracz zostanie ukarany karą mniejszą i nielegalny sprzęt zostanie zwrócony na ławkę graczy przez sędziego głównego.
- v. Żądanie ogranicza się do jednego pomiaru i jednej drużyny w każdej przerwie w grze, ale kapitan może w trakcie gry, złożyć tyle żądań o pomiar ile uważa za stosowne.
- vi. Gracz, którego kij ma zostać mierzony musi używać kija w momencie złożenia żądania. Gracz ten może znajdować się na ławce graczy lub na lodzie, ale sędzia główny musi mieć wizualne potwierdzenie, że kwestionowany kij należy do tego gracza.
- vii. Jeśli kij zostaje uznany za nielegalny, zawinający gracz z pola musi natychmiast udać się na ławkę kar, a współpartner może przynieść mu inny kij. Sędzia główny zwróci nielegalny kij na ławkę graczy i jeśli drużyna zmieni kij do przepisowych wymiarów może być on ponownie wykorzystany. W wyniku tego może być również mierzony ponownie.
- viii. Jeśli sędzia główny, aby zmierzyć krzywiznę kija, nie jest w stanie skorzystać z miernika krzywizny z jakiegokolwiek powodu, kij będzie uznany za nielegalny i zostanie usunięty z gry. Jednakże, żadne kary nie zostaną nałożone na jakkolwiek z drużyn.
- ix. Pomiary kijów graczy z pola lub bramkarzy mogą być dokonywane w dowolnym czasie dogrywki, serii rzutów karnych lub w dowolnym momencie od rozpoczęcia gry, aż do jej zakończenia.

SYTUACJA MECZOWA 1: W stosunku do gracza z pola, który właśnie wchodzi lub wychodzi z ławki kar, w której miał zasiąść lub właśnie zakończył odsiadanie kary, może zostać zarządzony pomiar kija, aby zweryfikować jego zgodność z niniejszymi przepisami.

ARTYKUŁ 42 – POMIAR KIJĄ GRACZA Z POLA/SERIA RZUTÓW KARNYCH

- i. Kapitan może zażądać pomiaru kija podczas serii rzutów karnych.
- ii. Jeśli pomiar zostanie zgłoszony przed tym, nim gracz z pola rozpocznie rzut karny, a kij okaże się legalny, żądająca drużyna zostanie ukarana karą mniejszą techniczną i gracz z pola tej drużyny musi udać się na ławkę kar. Od tego momentu nie kwalifikuje się on do uczestnictwa w serii rzutów karnych. Gracz z pola, którego kij mierzono może następnie rozpocząć wykonywanie rzutu karnego.
- iii. Jeżeli pomiar z art. 42-ii wykaże, że kij jest nielegalny, gracz z pola, który miał wykonywać rzut karny musi udać się na ławkę kar i od tego momentu nie kwalifikuje się do uczestnictwa w serii rzutów karnych. Do wykonania rzutu karnego, zostanie wyznaczony inny gracz z pola.
- iv. Kapitanowie mogą żądać pomiaru kija pomiędzy każdym i wszystkimi rzutami karnymi w serii, ale zezwala się tylko na nie więcej niż jeden na „przerwę” (np., czas pomiędzy rzutami karnymi).
- v. Jeżeli pomiar nastąpił po tym, jak gracz wykonał rzut karny, obowiązywać będą te same skutki, co w art.42-ii i art.42-iii. Jeśli gracz z pola zdobył bramkę przy użyciu kija uznanego za nielegalny, bramka nadal pozostaje uznana.

SEKCJA 5 – PRZEPISY GRY/OGÓLNE ZASADY

CHARAKTERYSTYKA – Przepisy stanowią istotną podstawę 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 są niezgodne z duchem fair play i uczciwością w sporcie zgodnie z niniejszymi przepisami, ale które niekoniecznie 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 wyjątków zobacz art. 179 i art. 180 dotyczące 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

Patrz również IIHF Sport Regulations (na stronie www.iihf.com).

- i. Regularny czas gry składa się z trzech tercji, każda z 20-minutowych akcji meczowych, które są zatrzymywane.
- ii. Tercje są oddzielone 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 dogrywki. W każdym z tych wariantów dogrywki, gra toczy się według zasady „nagłej śmierci” (kolejna bramka wygrywa). Seria rzutów karnych składa się z określonej liczby rzutów karnych przypadających na każdą drużynę, a zasada „nagłej śmierci” w rzutach karnych następuje, gdy po określonej liczbie rzutów karnych wynik pozostaje remisowy.

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. Sędziowie na lodzie mogą konsultować się z sędzią systemu video, w sytuacjach, 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 niezbędne korekty.

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 3/4") 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 jej trwania gracze nie mogą przekraczać środkowej 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 naocznymi 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 (na przykład: rozdrobniony 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 utrzymywany 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.

SYTUACJA MECZOWA 1: Drużyna A gra w osłabieniu ze względu na karę mniejszą. Jeżeli na Drużynę B ma być nałożona kara mniejsza (odłożona), ale Drużyna A rozmyślnie powstrzymuje się od gry krążkiem, tak aby upłynął czas ich własnej kary, sędzia główny zatrzyma grę. Wznowienie nastąpi w punkcie wznowień w strefie końcowej drużyny ukaranej karą (Drużyna B).

ARTYKUŁ 50 – ZMIANY STRON

- i. Drużyny muszą rozpocząć grę, broniąc bramki najbliższej swojej ławki graczy.
- ii. Drużyny muszą zmieniać strony po każdej tercji. W sytuacji dogrywki oraz serii rzutów karnych, zobacz IIHF Sport Regulations.
- iii. Dla meczów na odkrytych lodowiskach, gra będzie zatrzymana w 10 minucie trzeciej tercji, w celu zmiany stron przez drużyny. Dalsze informacje zobacz IIHF Sport Regulations).

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 środkowym punkcie wznowień. Każdy inny przypadek rozpoczęcia gry odbędzie się tylko na jednym z dziewięciu punktów wznowień, oznaczonych na lodzie.

ARTYKUŁ 52 – OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/OGÓLNE 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 atakującego gracza z pola 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. Jeśli gracz podnosi krążek tak wysoko, że ten uderza w tablicę wyników/zegar czasu lub jakiegokolwiek przeszkody nad środkiem lodowiska, gra zostanie zatrzymana, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższej miejsca, skąd krążek został wybity.

ARTYKUŁ 53 – OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/NAŁOŻONE KARY

- i. Kiedy gracze otrzymują kary, w wyniku czego kary jednej z drużyn zostają umieszczone na tablicy wyników/zegarze 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 środkowym punkcie wznowień;
 2. Kiedy kara została nałożona przed początkiem lub po zakończonej tercji, wynikające z tego wznowienie nastąpi na środkowym punkcie wznowień;
 3. Kiedy drużyna broniąca ma zostać ukarana i atakujący gracze z pola wchodzi 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 poza strefą ataku.
- ii. Jeśli atakujący gracz z pola został ukarany podczas wznowienia w strefie ataku, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej ukaranej drużyny.
- iii. Jeśli gracz zostaje ukarany karą za niesportowe zachowanie lub karą meczu za niesportowe zachowanie, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej ukaranej drużyny.
- iv. Jeśli kara ma zostać nałożona na obydwie drużyny podczas tej samej przerwy w grze, ale z różnych przyczyn, wznowienie nastąpi w strefie obronnej drużyny, która jako ostatnia popełniła faul.

- v. 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.

SYTUACJA MECZOWA 1: W sytuacji odłożonej kary, jeżeli drużyna niezawiniająca dokonuje przedwczesnej zmiany bramkarza, która powoduje przerwanie gry w strefie końcowej drużyny niezawiniającej, wznowienie nastąpi na jednym z dwóch punktów wznowień w strefie końcowej drużyny zawiniającej.

ARTYKUŁ 54 – OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/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, najbliższym 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, najbliższym miejsca, gdzie znajdował się krążek w momencie przerwania gry.

ARTYKUŁ 55 – OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/STREFA OBRONNA

- i. Kiedy gracz drużyny broniącej zamraza 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 wystrzeliwuje lub podaje krążek nad lodem, a 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, najbliższym miejsca gdzie krążek został odbity.
- iii. Jeśli atakujący gracz z pola wystrzeliwuje lub podaje krążek nad lodem, a 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 najbliższym miejsca, gdzie krążek został odbity.
- iv. Jeśli drużyna atakująca popełnia celowy spalony, wynikające z tego wznowienie nastąpi w ich strefie obronnej, po stronie, gdzie nastąpił spalony.

ARTYKUŁ 56 – OKREŚLANIE MIEJSCA WZNOWIENIA/ŚRODKOWY PUNKT WZNOWIENI

- i. Wznowienie nastąpi na środkowym punkcie wznowień w następujących sytuacjach:
 - 1. Na początku tercji;
 - 2. Po zdobyciu bramki;
 - 3. Po błędzie sędziów na lodzie dotyczącym uwolnienia;
 - 4. Jeśli gracze z pola obydwu drużyn zamrażają krążek wzdłuż bandy blisko środkowej czerwonej linii;
 - 5. Przy przedwczesnej zmianie bramkarza, po tym jak drużyna zawiniająca jest w posiadaniu krążka, a akcja meczowa jest zatrzymana na połowie ataku, ale tylko wtedy, gdy gra toczy się poza środkową czerwoną linią. Kiedy gra zostaje zatrzymana zanim krążek osiągnie

środkową 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 przynosi drużynie gospodarzy większą przewagę terytorialną w strefie neutralnej.

ARTYKUŁ 57 – OKREŚLANIE MIEJSCA WZNOWIENIA/STREFA ATAKU

- i. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej zamraza krążek wzdłuż bandy w strefie ataku wyraźnie w celu 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 wystrzeliwuje krążek ponad szyby ochronne wewnątrz strefy ataku, bez kontaktu krążka z ciałem lub kijem przeciwnika, wynikające z tego wznowienie nastąpi poza linią niebieską na punkcie wznowień najbliższego miejsca skąd został wystrzelony krążek.
- iii. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej wystrzeliwuje krążek ponad szyby ochronne wewnątrz strefy 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 drużyny atakującej 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, najbliższego 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 na zewnątrz niebieskiej linii strefy ataku.
- vi. Kiedy krążek wpada do bramki w wyniku bezpośredniego odbicia od sędziego na lodzie, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższego 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 w strefie neutralnej, najbliższym strefy ataku. 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 na zewnątrz strefy 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 wystrzeliwuje 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 z własnej woli.

ARTYKUŁ 58 – PROCEDURA PRZEPROWADZANIA WZNOWIEŃ

- i. Sędzia na lodzie musi rzucić krążek tylko na jednym z dziewięciu wyznaczonych punktów wznowień.
- ii. Tylko jeden gracz z pola każdej z drużyn jest dopuszczony do uczestnictwa we wznowieniu.
- iii. Dwóch graczy z pola biorących udział we wznowieniu musi być skierowanych twarzą do strefy końcowej swojego przeciwnika, około jednej długości kija od siebie, z nieruchomą końcówką łopatk kija na białej części punktu wznowień. Na punktach wznowień w strefach końcowych, łyżwy graczy muszą być ustawione wewnątrz każdego z oznaczeń punktu wznowień (podwójne

- ,L') oraz gracze nie mogą wkraczać jakkolwiek częścią ciała do przestrzeni drugiego zawodnika, powyżej środkowego punktu.
- iv. Jeżeli gracz z pola biorący udział we wznowieniu powoduje kontakt kaskiem w kask ze swoim przeciwnikiem, zostanie on odsunięty od wznowienia. Jeżeli sędzia liniowy nie jest w stanie określić, który z graczy z pola spowodował kontakt, obaj gracze z pola zostaną odsunięci.
 - v. Sędzia na lodzie może rzucić krążek, kiedy tylko jeden gracz z pola jest gotowy do wznowienia pod warunkiem, że wszyscy pozostali gracze z pola niebiorący udziału we wznowieniu są gotowi i znajdują się na pozycjach.
 - vi. Kiedy wznowienie następuje w obronnej połowie lodowiska, gracz z pola drużyny broniącej musi położyć kij pierwszy, następnie natychmiast kładzie kij gracz z pola drużyny atakującej.
 - vii. Kiedy wznowienie następuje na środkowym punkcie wznowień, gracz z pola drużyny gości musi położyć kij na lodzie jako pierwszy.
 - viii. 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 przeciwnikiem lub jego kijem.
 - ix. 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 przeciwnikiem lub jego kijem.
 - x. 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.
 - xi. Kiedy wszyscy 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 zajmują natychmiast właściwej dla siebie pozycji, w momencie gdy muszą to zrobić, sędzia na lodzie może jednego lub obydwu zastąpić na wznowieniu współpartnerem znajdującym się na lodzie.
- ii. Gdy nastąpiła wymiana, sędzia liniowy powiadomi zmieniającego gracza, że drugie naruszenie będzie skutkowało karą mniejszą techniczną za opóźnianie gry.
- iii. Kiedy jeden z graczy z pola niebiorących 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.
- iv. Kiedy jeden z graczy z pola niebiorących 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.
- v. Zmiana graczy po nieprawidłowym wznowieniu jest niedozwolona do czasu, gdy wznowienie zostanie przeprowadzone prawidłowo, z wyjątkiem sytuacji, gdy nałożona zostanie kara, która ma wpływ na stan liczebny którejkolwiek z drużyn.
- vi. 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.
- vii. 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.
- viii. Drużyna, która popełnia drugie naruszenie procedury wznowienia w trakcie tego samego wznowienia zostanie ukarana karą mniejszą techniczną.
- ix. Nie można wygrać wznowienia poprzez uderzenie lub dotknięcie ręką krążka znajdującego się w powietrzu zaraz po upuszczeniu go przez sędziego na lodzie.

- x. Jeżeli łyżwa gracza z pola nieuczestniczącego we wznowieniu przekracza linie przed rzuceniem krążka podczas wznowienia, będzie to traktowane jako naruszenie procedury wznowienia.
- xi. Jakikolwiek kontakt z przeciwnikiem lub jego kijem przed rzuceniem krążka przy wznowieniu, będzie traktowany jako naruszenie procedury wznowienia.
- xii. Jeżeli tablica wyników/zegar czasu został uruchomiony podczas nieprawidłowego wznowienia, utracony czas musi zostać dodany do czasu gry, zanim wznowienie zostanie powtórzone.

ARTYKUŁ 60 – PRZERWA TELEWIZYJNA

Patrz również IIHF Sport Regulations (na stronie www.iihf.com).

- i. W meczach IIHF, które są transmitowane w telewizji obowiązują przerwy reklamowe.

ARTYKUŁ 61 – CZAS DLA DRUŻYNY

- i. Każda z drużyn dysponuje jednym, 30 sekundowym, czasem podczas gry (60 minut regularnego czasu gry + dogrywka).
- ii. Wyłącznie 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

Patrz również IIHF Sport Regulations (na stronie www.iihf.com).

- i. Mecz, który musi mieć wyłonionego zwycięzcę (np. w którym remis jest niedopuszczalny) 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.

ARTYKUŁ 63 – SERIA RZUTÓW KARNYCH

Patrz także Artykuły 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. Drużyna gospodarzy wybiera stronę monety. 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. Bramkarze obydwu drużyn mogą pozostać w swoim polach bramkowych podczas całej procedury serii rzutów karnych.

- vii. Różni gracze z pola każdej z drużyny będą strzelać naprzemiennie (A, B, A, B etc.). 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.
- viii. Kwalifikujący się do udziału w rzutach karnych są wszyscy gracze obydwu zespołów wymienieni w oficjalnym protokole meczowym za wyjątkiem: (a) graczy odsiadujących kary, które nie zakończyły się przed końcem dogrywki; (b) graczy, którzy zostali ukarani karami meczu za niesportowe zachowanie i karami meczu. Ci gracze muszą pozostać na ławce kar lub w szatni podczas serii rzutów karnych.
- ix. Drużyna, która zdobyła więcej bramek jest oznajmiana jako zwycięzca. Kiedy wynik meczu jest już znany zanim wszystkie rzuty karne zostały wykonane, pozostałe rzuty karne nie będą wykonywane.
- x. Jeżeli wynik po podstawowych rzutach karnych, nadal jest remisowy to rzuty karne będą kontynuowane według zasady „nagłej śmierci”.
- xi. „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.
- xii. Drużyna, która strzelała pierwsza podczas serii rzutów karnych w pierwszych rundach będzie strzelała jako druga w kolejnych rundach „nagłej śmierci”, do momentu wyłonienia zwycięzcy.
- xiii. 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.
- xiv. Jeżeli drużyna odmawia udziału w serii rzutów karnych, drużyna przeciwna zostanie oznajmiona jako zwycięzca.
- xv. 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.

SEKCJA 6 – ZASADY GRY/ZATRZYMANIA GRY

CHARAKTERYSTYKA – Gra rozpoczyna się, gdy krążek zostaje rzucony na lód przez sędziego na lodzie. Jest zatrzymywana przez gwizdek sędziego na lodzie, z powodu naruszenia jednego 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, sędzia na lodzie przerwie grę, 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/HYBRYDOWE UWOLNIENIE

- i. Jeżeli jakikolwiek gracz drużyny, w równej lub większej liczbie graczy, wystrzeliwuje krążek w jakikolwiek sposób (kijem, rękawicą, łyżwą, ciałem) ze swojej połowy lodu poza linię bramkową drużyny przeciwnej (ale nie pomiędzy słupkami bramki) - włączając w to odbicie od band lub szyb ochronnych - bez dotknięcia krążka przez jakiegokolwiek gracza, którejkolwiek drużyny na połowie ataku, zanim krążek przekroczy linię bramkową (ale nie pomiędzy słupkami bramki), zaistnieje uwolnienie.
- ii. Sędzia liniowy musi podjąć dwie decyzje, które wynikają z przepisów dotyczących hybrydowego uwolnienia. Po pierwsze musi określić, czy krążek wystrzelony przez gracza z własnej połowy, przekroczy linię bramkową w strefie ataku (ale nie pomiędzy słupkami bramki). Po drugie musi określić czy broniący gracz z pola, czy atakujący gracz z pola, jako pierwszy może być tym, który dotknie krążka.
- iii. Ta druga decyzja musi zostać podjęta nie później niż w chwili, gdy pierwszy z graczy z pola osiągnie punkty wznowień w strefie końcowej, jakkolwiek decyzja może zostać podjęta wcześniej. Pozycje łyżew graczy z pola są czynnikiem decydującym.
- iv. Jeśli krążek został wystrzelony lub wybity w jakikolwiek sposób, tak że porusza się wzdłuż bandy i wraca z powrotem w kierunku środka lodowiska, sędzia liniowy musi określić, który gracz z pola może być pierwszym, który dotknie krążek. W tym wypadku, decydującym czynnikiem nie są punkty wznowień w strefie końcowej, ale sam krążek.
- v. Jeśli nie ma „wyscigu” do krążka, uwolnienie nie zostanie oznajmione, do momentu, aż broniący gracz z pola nie przekroczy swojej obronnej linii niebieskiej, a krążek nie przekroczy linii bramkowej (ale nie pomiędzy słupkami bramki).
- vi. Jeśli gracze z pola „ścigający się” do krążka są zbyt blisko siebie, aby określić, który może być pierwszym, który dotknie krążek, uwolnienie zostanie oznajmione.
- vii. Podczas sytuacji uwolnienia, która skutkuje zatrzymaniem gry, przepisy dotyczące możliwych do uniknięcia kontaktów fizycznych muszą być rygorystycznie egzekwowane.
- viii. Podczas sytuacji uwolnienia, gdy uwolnienie zostało anulowane, ponieważ atakujący gracz z pola uzyskał przewagę pozycyjną, gracze z pola muszą rywalizować zgodnie z przepisami dotyczącymi gry ciałem.

ARTYKUŁ 66 – UWOLNIENIE/SPECYFIKA GRY

Patrz również Artykuł 93 - Zmiana gracza podczas uwolnienia oraz Artykuł 205 – Uwolnienie i Bramkarz

- i. Dla uwolnienia, cała środkowa czerwona linia jest częścią połowy ataku. Jeśli gracz z pola „osiągnął linię” może on wstrzelić krążek do pozostałej części lodowiska, bez ponoszenia konsekwencji uwolnienia.
- ii. Aby „osiągnąć linię”, gracz musi mieć kontakt ze środkową czerwoną linią poprzez krążek „na kiju” (nie poprzez łyżwę).
- iii. Tylko drużyna, która gra w osłabieniu (np. ma mniej graczy z pola na lodzie niż przeciwnik w wyniku kar) może wystrzelić krążek z własnej połowy lodowiska poza linię bramkową przeciwnika (ale nie pomiędzy słupki bramki) bez oznajmienia uwolnienia.
- iv. To czy drużyna jest w osłabieniu czy nie, jest określone przez liczbę graczy z pola w momencie, 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 wystrzelony krążek uderza w sędziego na lodzie, uwolnienie nadal będzie skuteczne. Jeżeli w wyniku uderzenia sędziego na lodzie krążek zwalnia i nie przekracza linii bramkowej (ale nie pomiędzy słupkami bramki), uwolnienie będzie anulowane.
- vii. Po oznajmieniu uwolnienia, wynikające z tego wznowienie będzie miało miejsce na punkcie wznowień w strefie końcowej drużyny zawiniającej, najbliższej miejsca, gdzie gracz wystrzelił lub skierował krążek po raz ostatni.
- viii. Jeśli sędziowie na lodzie popełnili błąd przy odgwiżdżaniu 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 wystrzelony bezpośrednio przez gracza z pola uczestniczącego we wznowieniu;
 2. Jeśli gracz z pola drużyny przeciwnej ma możliwość zagrania krążka zanim ten przekroczy linię bramkową (ale nie pomiędzy słupkami bramki, łącznie z graczami z pola, którzy zwalniają jazdę zapewniając przekroczenie przez krążek linii bramkowej (ale nie pomiędzy słupkami bramki) lub którzy udając szybką jazdę, w rzeczywistości nie starają się przejąć krążka zanim ten przekroczy linię bramkową);
 3. Jeśli gracz dokonujący zmianę graczy ignoruje krążek, aby udać się na ławkę graczy, zamiast zagrać krążek, także w przypadku, aby uniknąć kary za nadmierną liczbę graczy lub z jakiegokolwiek innego powodu;
 4. Jeśli krążek dotyka jakiegokolwiek części ciała lub sprzętu przeciwnika od momentu, gdy został wystrzelony do chwili, kiedy przekracza linię bramkową (ale nie pomiędzy słupkami bramki);
 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 konstrukcję bramki i przekracza linię bramkową (ale nie pomiędzy słupkami bramki).
- x. Jeżeli drużyna broniąca wystrzeliwuje krążek w momencie, gdy drużyna atakująca znajduje się w sytuacji odłożonego spalonego, uwolnienie zostanie oznajmione.

SYTUACJA MECZOWA 1: Gracz podaje krążek zza swojej niebieskiej linii do współpartnera, który stoi oboma łyżwami przed środkową czerwoną linią. Jeżeli krążek uderzy kij współpartnera, który znajduje się za środkową czerwoną linią i porusza się dalej przekracza linię bramkową przeciwnika (ale nie pomiędzy słupkami bramki), uwolnienie nie zostanie oznajmione.

SYTUACJA MECZOWA 2: Krążek został wystrzelony przez gracza Drużyny A z własnej niebieskiej linii (z tercji obrony) i uderza gracza Drużyny B, który znajduje się przed środkową czerwoną linią. Jeżeli, po uderzeniu gracza Drużyny B, krążek porusza się dalej i przekracza linię bramkową Drużyny B (ale nie pomiędzy słupkami bramki), uwolnienie nie zostanie oznajmione.

SYTUACJA MECZOWA 3: Bramkarz, mający łopatkę kija zaraz za swoim polem bramkowym, wykonuje ruch w kierunku krążka w trakcie sygnalizacji uwolnienia, podczas gdy jego łyżwy nadal pozostają w polu bramkowym. Nawet jeżeli cofnie on swój kij do pola bramkowego, uwolnienie nie zostanie oznajmione, ponieważ wykonał on ruch w kierunku krążka.

SYTUACJA MECZOWA 4: Gracz na połowie ataku wystrzeliwuje krążek w kierunku bramki przeciwnika. Jeżeli krążek uderzy gracza broniącego i odbijając się przekroczy linię bramkową drużyny pierwotnie wystrzeliwiającej krążek (ale nie pomiędzy słupkami bramki), uwolnienie nie zostanie oznajmione.

SYTUACJA MECZOWA 5: Gracz ma łyżwy poza środkową czerwoną linią a krążek jest na jego kiju przed środkową czerwoną linią. Jeżeli znajdując się na opisanej pozycji wystrzeli krążek, który przekroczy linię bramkową (ale nie pomiędzy słupkami) (np. upadając podczas próby uzyskania „kontaktu z linią”), uwolnienie zostanie oznajmione.

SYTUACJA MECZOWA 6: Krążek został wystrzelony przez gracza sprzed środkowej czerwonej linii i przeskakuje ponad kijem przeciwnika starającego się go zagrać. Jeżeli krążek porusza się nadal i przekracza linię bramkową (ale nie pomiędzy słupkami bramki), uwolnienie zostanie oznajmione.

ARTYKUŁ 67 – KRAŻEK POZA GRĄ

- i. Kiedy krążek został wystrzelony lub odbity poza pole gry (w tym do ławki graczy) lub uderzył jakieś przeszkody inne niż bandy lub ochronne szyby powyżej powierzchni lodu, gra zostanie zatrzymana, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższej miejsca skąd krążek był wystrzelony lub odbity chyba, że inaczej określono w tych przepisach.
- ii. Kiedy gra została zatrzymana, ponieważ strzał lub podanie gracza uderza jego współpartnera znajdującego się na ławce graczy, który opiera się na bandzie lub którego ciało znajduje się ponad powierzchnią lodu lub, gdy krążek wpada na jego ławkę graczy przez otwarte drzwi, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie, z której został wystrzelony krążek, nie dającym drużynie zawinającej przewagi terytorialnej.
- iii. Kiedy gra została zatrzymana, ponieważ strzał gracza lub podanie uderza przeciwnika znajdującego się na ławce graczy, który opiera się na bandzie lub którego ciało znajduje się ponad powierzchnią lodu lub, gdy krążek wpada na ławkę graczy przeciwnika przez otwarte drzwi, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie neutralnej bliższym ławki graczy przeciwnika, nie dającym drużynie zawinającej przewagi terytorialnej.
- iv. Jeżeli podczas przeprowadzanego wznowienia krążek wypadnie bezpośrednio poza lodowisko, wznowienie zostanie 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 (wyściełany/osłonięty brzeg, gdzie ochronne szyby lodowiska łączą się z ochronnymi szybami wewnątrz ławki graczy pod kątem prostym). Jeżeli krążek uderza ten wspornik to pozostaje nadal w grze, ale jeżeli uderzy ochronne szyby wewnątrz ławek graczy jest uważany za znajdujący się poza grą.
- vi. Jeżeli 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.

ARTYKUŁ 68 – KRAŻEK NA POWIERZCHNI BANDY (DASHER)

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

ARTYKUŁ 69 – KRAŻEK NA SIATCE BRAMKOWEJ (U PODSTAWY I NA GÓRZE)

- i. Kiedy krążek leży na zewnątrz siatki bramkowej (u podstawy, wzdłuż tyłu siatki bramkowej lub na górnej siatce) dłużej niż pozwala na to płynność gry, albo, jeżeli został zamrożony na siatce bramkowej, sędzia główny przerwie grę.
- ii. Jeżeli zatrzymanie gry spowodowane jest przez broniącego gracza, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień strefy końcowej.
- iii. Jeżeli zatrzymanie gry spowodowane jest przez atakującego gracza z pola, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień poza linią niebieską.
- iv. Jeżeli gracz z pola, który podczas trwającej akcji ma możliwość wybicia krążka z siatki bramkowej, bądź z podstawy, wzdłuż tyłu siatki bramkowej bądź z górnej siatki, gra będzie kontynuowana.
- v. Jeżeli w sytuacji strącania krążka z górnej siatki bramkowej gracz powoduje kontakt kija z krążkiem, stosuje się właściwe przepisy dotyczące zagrania krążka wysokim kijem.

ARTYKUŁ 70 – KRAŻEK POZA SIATKAMI KOŃCOWYMI

- i. Jeżeli krążek został wystrzelony ze strefy ataku i bezpośrednio uderzył siatki znajdujące się na końcu lodowiska, wynikające z tego wznowienie nastąpi na poza niebieską linią strefy ataku.
- ii. Jeżeli 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, najbliższym miejscu, skąd został oddany strzał.
- iii. Jeżeli krążek został wystrzelony spoza strefy ataku i uderzył bezpośrednio siatkę znajdującą się na końcu lodowiska, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższym miejscu, skąd oddano strzał, który nie przyzna drużynie zawinającej przewagi terytorialnej.
- iv. Jeżeli wystrzelenie opisane w Artykule 70-iii zostało wykonane w strefie neutralnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższym miejscu, skąd wybito krążek, który jednocześnie nie przyzna drużynie zawinającej przewagi terytorialnej.
- v. Jeżeli wystrzelenie opisane w Artykule 70-iii zostało wykonane w strefie obronnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie obronnej.
- vi. Jeżeli krążek został wystrzelony spoza strefy ataku i uderzył siatkę końcową w wyniku odbicia się od gracza drużyny broniącej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższym miejscu, skąd wybito krążek, które nie przyzna drużynie zawinającej przewagi terytorialnej.
- vii. Jeżeli wystrzelenie opisane w Artykule 70-vi odbija się w strefie obronnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej.
- viii. Jeżeli wystrzelenie opisane w Artykule 70-vi odbija się w strefie neutralnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie neutralnej na punkcie wznowień najbliższym miejscu odbicia, które nie przyzna drużynie zawinającej przewagi terytorialnej.

ARTYKUŁ 71 – KRAŻEK POZA WIDOCZNOŚCIĄ

- i. Tak szybko jak sędzia główny utraci widoczność krążka, przerwie on grę gwizdkiem. Wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższym miejscu przerwania gry, o ile nie przewidziano inaczej w niniejszych przepisach.

ARTYKUŁ 72 – KRAŻEK ODBITY OD BRAMKI/SIATKI BRAMKOWEJ

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

ARTYKUŁ 73 – KRAŻEK UDERZAJĄCY SĘDZIEGO NA LODZIE

- i. Akcja meczowa nie zostanie przerwana, jeżeli krążek uderzy sędziego na lodzie 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 na lodzie, bramka nie zostanie uznana, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższym miejscu, gdzie nastąpił kontakt z sędzią na lodzie.
- iii. Jeśli krążek uderzył sędziego na lodzie i następnie został skierowany do bramki w jakikolwiek dozwolony sposób, bramka zostanie uznana.
- iv. Jeśli krążek opuszcza obszar gry po uderzeniu sędziego na lodzie w strefie neutralnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie neutralnej, w najbliższym miejscu, gdzie doszło do kontaktu krążka z sędzią na lodzie.
- v. Jeśli krążek opuszcza obszar gry po uderzeniu sędziego na lodzie w jednej z obydwu stref końcowych, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie końcowej, w najbliższym miejscu, gdzie doszło do kontaktu krążka z sędzią na lodzie.

ARTYKUŁ 74 – PODANIE RĘKĄ

- i. Gracz z pola nie może podać lub skierować krążka do współpartnera ręką poza strefę obronną. Nie może on również złapać krążka dłonią i poruszać się z nim w celu uniknięcia ataku przeciwnika bądź utrzymania krążka w posiadaniu.
- ii. Kiedy nastąpi podanie ręką gra zostanie zatrzymana, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższym miejscu, gdzie nastąpiło naruszenie przepisu lub współpartner wszedł w posiadanie krążka, w zależności od tego, które miejsce przyzna drużynie zwiniającej mniejszą przewagę terytorialną.
- iii. Podanie ręką w strefie obronnej jest dozwolone, jeżeli zarówno gracz z pola otrzymujący podanie oraz krążek znajdują się nadal w strefie obronnej.
- iv. Jeśli gracz z pola w swojej strefie obronnej kieruje krążek ręką lub ramieniem do współpartnera lub doprowadza do uzyskania przez swoją drużynę przewagi terytorialnej w jakiejkolwiek strefie innej niż strefa obronna w wyniku zagrania krążka ręką lub ramieniem, gra zostanie przerwana, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie obronnej w najbliższym miejscu, 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 ręką przez atakującego gracza z pola, albo wpada do bramki po odbiciu od któregośkolwiek gracza w jakikolwiek sposób, po początkowym kontakcie z ręką, bramka nie zostanie uznana, a wynikające z tego wznowienie nastąpi poza linią niebieską, na punkcie wznowień najbliższym miejscu, skąd nastąpiło podanie ręką i który nie przyzna drużynie zwiniającej przewagi terytorialnej.
- vii. Jeśli gracz broniący odbija lub wrzuca ręką krążek do własnej bramki, bramka zostanie uznana.

SYTUACJA MECZOWA 1: A6 odbija krążek używając swojej dłoni. Jeżeli uderzy on bramkarza drużyny przeciwnej, odbije się i zostanie przejęty przez współpartnera, gra zostanie przerwana ponieważ bramkarz nie kontrolował krążka.

SYTUACJA MECZOWA 2: A6 odbija krążek używając swojej ręki wewnątrz własnej linii niebieskiej. Jeżeli uderzy on w ciało A10, a następnie zostanie przejęty przez przeciwnika, gra będzie kontynuowana, chyba że A10 uzyska kontrolę nad krążkiem poza swoją linią niebieską.

SYTUACJA MECZOWA 3: A6 odbija krążek ze swojej strefy obronnej do strefy neutralnej. Krążek uderza B7 w strefie neutralnej, ale B7 nie uzyskuje posiadania lub kontroli nad krążkiem. Jeżeli krążek

jest wtedy kontrolowany przez gracza drużyny A w strefie neutralnej, gra zostanie zatrzymana ponieważ B7 nie kontrolował krążka.

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 graczem wchodzącym w posiadanie i kontrolę nad krążkiem, albo krążek został odbity poza grę, gra zostanie przerwana.
- ii. Jeśli takie zagranie nastąpiło w strefie ataku i współpartner w konsekwencji wszedł w posiadanie i kontrolę nad krążkiem w strefie ataku, wynikające z tego wznowienie nastąpi poza linią niebieską, po stronie najbliższego miejsca, gdzie współpartner uzyskał kontrolę.
- iii. Jeśli takie zagranie nastąpiło w strefie ataku i współpartner w konsekwencji uzyskał kontrolę nad krążkiem bądź w strefie neutralnej, bądź w strefie obronnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższym miejscu, gdzie krążek był kontrolowany i który przyzna drużynie zawierającej mniejszą przewagę terytorialną.
- iv. Jeśli takie zagranie nastąpiło w strefie neutralnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej po stronie najbliższego miejsca, gdzie współpartner w konsekwencji uzyskał kontrolę nad krążkiem.
- v. Jeśli takie zagranie nastąpiło w strefie obronnej, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie obronnej po stronie najbliższego miejsca, gdzie współpartner w konsekwencji uzyskał kontrolę nad krążkiem.
- vi. Zagranie krążka wysokim kijem w trakcie akcji meczowej jest determinowane przez barki gracza (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 uznana.
- ix. Zagranie w stylu " Lacrosse" (podczas którego gracz z pola umieszcza krążek na łopatkę 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 zagrania. Jeżeli krążek i łopatkę kija są powyżej wysokości ramion w jakimkolwiek momencie tego zagrania, 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 strefy końcowej drużyny, na którą została nałożona kara.

SYTUACJA MECZOWA 1: B6 zagrywa krążek wysoko uniesionym kijem. Krążek odbija się od klatki piersiowej bramkarza drużyny A. Jeśli po odbiciu, jakikolwiek gracz drużyny B wchodzi w posiadanie, strzela lub podaje krążek, gra zostanie zatrzymana, ponieważ bramkarz nie kontrolował krążka.

ARTYKUŁ 76 – ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKIM KIJEM DO BRAMKI

Patrz również Artykuł 97-ii - Nieuznanie bramki/sytuacje meczowe

- 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 na lodzie, bądź odbił się od lodu.
- ii. Determinującym czynnikiem jest to gdzie krążek miał kontakt z kijem w relacji do wysokości poprzeczki. Jeżeli część kija, która ma kontakt z krążkiem jest na lub poniżej wysokości poprzeczki, bramka zostanie uznana.
- iii. Bramka może być zdobyta poprzez zagranie w stylu " Lacrosse" (podczas którego gracz z pola umieszcza krążek na łopatkę swojego kija), z zastrzeżeniem, że gracz z pola nie podnosi swojego kija (i tym samym krążka) ponad wysokość swoich ramion w jakimkolwiek momencie

wykonywania tego zagrania. Jeżeli krążek i łopatka kija są powyżej wysokości ramion w jakimkolwiek momencie tego zagrania, gra zostanie przerwana. Podobnie, jeśli krążek i łopatka kija są powyżej wysokości poprzeczki w momencie wykonania strzału, który powoduje umieszczenie krążka w bramce, bramka nie 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 popełnienia spalonego (Patrz Artykuł 81-i jako wyjątek).
- 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 z pola 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 całkowicie przekroczy linię niebieską. Dotyczy to również trójwymiarowej pozycji krążka. Jeżeli krążek jest w powietrzu bezpośrednio powyżej płaszczyzny linii niebieskiej przed którymkolwiek z atakujących graczy z pola, nie ma spalonego.
- vii. łyżwy graczy z pola są interpretowane tylko w płaszczyźnie dwuwymiarowej. 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.



ARTYKUŁ 79 – SYTUACJE SPALONEGO

- i. Jeśli atakujący gracz z pola wystrzeliwuje lub podaje krążek, który uderza jego współpartnera będącego już w strefie ataku, gra zostanie zatrzymana, a spalony odgwizdany. Wynikające z tego wznowienie nastąpi w punkcie wznowień najbliższym miejscu, skąd nastąpiło podanie lub strzał i które przyzna drużynie zwiniającej mniejszą przewagę terytorialną.
- ii. Jeśli atakujący gracz z pola wystrzeliwuje krążek spoza strefy ataku, który następnie wychodzi poza grę w strefie ataku, podczas gdy jego współpartner wyprzedzał krążek w tej strefie, gra zostanie zatrzymana, a spalony odgwizdany. Wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższym miejscu, skąd nastąpiło podanie lub strzał i który przyzna drużynie zwiniającej mniejszą przewagę terytorialną.
- iii. Jeśli gracz drużyny broniącej jest w swojej strefie obronnej i „czyści” strefę poprzez strzał lub podanie, które uderza sędziego na lodzie poza linią niebieską, a krążek po odbiciu wraca z powrotem do strefy, podczas gdy gracz z pola drużyny atakującej nadal znajduje się w strefie ataku, zostanie zasygnalizowany spalony odłożony.
- iv. Jeśli gracz z pola podaje krążek spoza swojej strefy obronnej do współpartnera, który oboma łżwami znajduje się w strefie ataku, zostanie odgwizdany spalony, a wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień w strefie neutralnej, najbliższym miejscu podania, i który przyzna drużynie zwiniającej 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 miejscu podania.
- vi. Jeśli atakujący gracz z pola jest w strefie ataku, lecz operuje lub kontroluje krążek poza tą strefą lub 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 miejscu przerwania gry.

SYTUACJA MECZOWA 1: Jeżeli gracz z pola ma jedną łżwę ponad lodem i drugą łżwę w strefie ataku, w momencie gdy krążek całkowicie przekracza niebieską linię, jest to spalony.

SYTUACJA MECZOWA 2: Jeżeli gracz z pola ma obie łżwy całkowicie w strefie ataku, w momencie gdy krążek całkowicie przekracza niebieską linię, jest to spalony.

SYTUACJA MECZOWA 3: Jeżeli gracz z pola w strefie neutralnej wstrzeliwuje krążek do tercji ataku, a jego współpartner poprzedza krążek przekraczający niebieską linię strefy ataku, ale go nie zagrywa, to współpartner jest na pozycji odłożonego spalonego.

SYTUACJA MECZOWA 4: Gracz z pola znajdujący się całkowicie oboma łżwami w strefie ataku otrzymuje podanie od współpartnera. Jeżeli zatrzyma on krążek kijem zanim ten przekroczy linię, a następnie przeciągnie go poza niebieską linię, to jest spalony.

SYTUACJA MECZOWA 5: A6 ma obie łżwy całkowicie w strefie ataku. A8, będąc w strefie neutralnej, wstrzeliwuje lub podaje krążek, który uderza B4, również znajdującego się w strefie neutralnej. Jeżeli krążek odbije się od ciała lub kija B4 i przekroczy niebieską linię wchodząc do strefy ataku, A6 jest na pozycji odłożonego spalonego.

SYTUACJA MECZOWA 6: Drużyna atakująca jest w posiadaniu krążka w strefie ataku. Krążek jest częściowo na niebieskiej linii i częściowo w strefie neutralnej. Jeżeli atakujący gracz z pola przesunie krążek całkowicie przez niebieską linię do strefy ataku, nie ma spalonego.

SYTUACJA MECZOWA 7: Atakujący gracz z pola ma jedną łżwę wewnątrz niebieskiej linii strefy ataku i jedną łżwę poza. Otrzymuje podanie na kij znajdujący się w strefie neutralnej, a następnie przenosi łżwę, która znajdowała się w tercji neutralnej ponad niebieską linię, podczas gdy krążek cały czas znajduje się na jego kiju w strefie neutralnej. Jeżeli następnie gracz przeciągnie krążek poza niebieską linię, jest to spalony.

SYTUACJA MECZOWA 8: Gracz broniący wystrzeliwuje krążek ze swojej strefy obronnej, tak że ten całkowicie przekracza niebieską linię. Krążek następnie odbija się od gracza z pola którejkolwiek z drużyn w strefie neutralnej i powraca do strefy obronnej. Jeżeli atakujący gracz z pola nadal znajduje się w strefie ataku, to jest spalony.

ARTYKUŁ 80 – WZNOWIENIA PO SPALONYM

- i. Jeśli nastąpił spalony, gra zostanie przerwana, a wznowienie nastąpi na następujących punktach wznowień:
 1. Na najbliższym punkcie wznowień strefy neutralnej, jeżeli krążek został wprowadzony przez niebieską linię przez atakującego gracza z pola, w momencie gdy jego współpartner już znajdował się wewnątrz niebieskiej linii przed krążkiem.
 2. Na środkowym punkcie wznowień, jeżeli podanie lub strzał został wykonany pomiędzy środkową linią czerwoną, a linią niebieską strefy ataku;
 3. Na punkcie wznowień strefy neutralnej bliżej strefy obronnej, jeżeli podanie lub strzał został wykonany pomiędzy linią niebieską strefy obronnej, a środkową linią czerwoną;
 4. Na końcowych punktach wznowień strefy obronnej drużyny zawinającej, jeżeli gracz z pola celowo popełnił spalonego;
 5. Na końcowych punktach wznowień strefy obronnej drużyny zawinającej, jeżeli krążek został podany lub wystrzelony przez atakującego gracza z pola z własnej strefy obronnej;
 6. Na punkcie wznowień najbliższej miejsca skąd krążek został wystrzelony, jeżeli w następstwie strzału lub podania, który spowodował odłożonego spalonego, krążek znalazł się poza grą.
 7. Na punkcie wznowień strefy obronnej, jeśli drużyna broniąca ma ponieść karę w sytuacji odłożonego spalonego.
- ii. Jeżeli sędzia liniowy popełnił błąd przy ocenie spalonego i zatrzymał grę, wznowienie nastąpi na tym samym punkcie wznowień, jak gdyby decyzja o spalonym była prawidłowa.

ARTYKUŁ 81 – NIE MA SPALONEGO

- i. Jeżeli gracz z pola utrzymuje krążek pod kontrolą w momencie gdy jego łyżwy przekraczają linię niebieską przed krążkiem, to jego pozycja będzie uważana za prawidłową z zastrzeżeniem, że gracz z pola miał krążek pod kontrolą mając jednocześnie obie łyżwy w strefie neutralnej i utrzymywał krążek na swoim kiju do momentu, aż krążek całkowicie przekroczył niebieską linię.
- ii. Jeśli gracz z pola otrzymuje 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, który znajduje się w strefie neutralnej lub w strefie ataku wycofuje krążek do swojej strefy obronnej (przez drybling, podanie lub kopnięcie krążka), gdy znajdują się tam gracze z pola drużyny atakującej, nie ma spalonego.

SYTUACJA MECZOWA 1: Jeżeli gracz z pola ma jedną łyżwę na linii niebieskiej lub w strefie neutralnej, a jedną łyżwę ma w strefie ataku w momencie, gdy krążek całkowicie przekracza linię niebieską, to nie ma spalonego.

SYTUACJA MECZOWA 2: Jeżeli gracz z pola ma obie łyżwy w strefie neutralnej, ale jego kij znajduje się w strefie ataku w momencie, gdy krążek całkowicie przekracza linię niebieską, to nie ma spalonego.

SYTUACJA MECZOWA 3: Jeżeli gracz z pola ma jedną łyżwę w strefie neutralnej i jedną łyżwę na linii niebieskiej w momencie, gdy krążek całkowicie przekracza linię niebieską, to nie ma spalonego.

SYTUACJA MECZOWA 4: Jeżeli gracz z pola ma obie łyżwy całkowicie w strefie ataku, ale krążek nadal znajduje się na linii niebieskiej, to nie ma spalonego tak długo, jak krążek całkowicie nie przekroczy linii niebieskiej.

SYTUACJA MECZOWA 5: Jeśli A8 ma obie łyżwy całkowicie w strefie ataku kiedy B5 wstrzeliwuje, podaje lub przeciąga krążek z powrotem ze strefy neutralnej do własnej strefy obronnej, to A8 nie jest na spalonym.

SYTUACJA MECZOWA 6: Atakujący gracz mający obie łyżwy w strefie ataku, otrzymuje podanie od współpartnera w strefie neutralnej. Zatrzymuje kijem krążek zanim ten przekroczył linię niebieską, a następnie przesuwa jedną z łyżew z powrotem na linię niebieską i utrzymuje ją na linii. Jeżeli przeciągnie on krążek poza linię niebieską, podczas gdy jego łyżwa cały czas znajduje się na linii, to nie ma spalonego.

ARTYKUŁ 82 – SPALONY ODŁOŻONY

- i. Jeśli którykolwiek z atakujących graczy z pola wyprzedza krążek w strefie ataku nie dotykając go, sędzia na lodzie podniesie rękę sygnalizując odłożonego spalonego. Gra będzie kontynuowana, jeżeli drużyna broniąca wejdzie w posiadanie krążka i żaden z atakujących graczy z pola nie będzie starał się uzyskać kontroli nad krążkiem lub atakować gracza broniącego zmuszając go do cofania się wгłęb swojej strefy obronnej, zamiast opuścić strefę ataku tak, aby przynajmniej jedną łyżwą mieć kontakt z linią niebieską.
- ii. Strefa ataku musi być całkowicie „oczyszczona” z atakujących graczy z pola lub drużyna broniąca musi wyprowadzić krążek poza linię niebieską zanim sędzia liniowy będzie mógł anulować spalonego. W tym momencie drużyna atakująca może próbować uzyskać 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 poza linią niebieską drużyny broniącej na punkcie wznowień najbliższym miejscu, gdzie znajdował się krążek w momencie przerwania gry.
- iv. Jeśli podczas odłożonego spalonego, drużyna broniąca nie próbuje przejść 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 najbliższym miejscu, gdzie znajdował się krążek w momencie przerwania gry.
- v. Jeśli podczas odłożonego spalonego, drużyna broniąca uderza krążek do własnej bramki, 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 opóźnień gry.
- vii. Jeśli krążek został wstrzelony do strefy ataku, powodując odłożonego spalonego, ale w wyniku tego strzału krążek trafia do bramki drużyny broniącej (bezpośrednio lub po obiciu od bramkarza, broniącego gracza lub sędziego bądź odbiciu od szyb ochronnych bądź band), 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. Jeżeli nastąpi sytuacja opisana w Artykule 82-viii, lecz krążek odbija się od szyb ochronnych lub współpartnera nie przekraczając płaszczyzny linii niebieskiej, kara nie zostanie nałożona, ale z uwagi na odłożony spalony, wynikające z tego wznowienie nastąpi w strefie neutralnej.
- x. Jeżeli nastąpi sytuacja opisana w Artykule 82-viii, lecz krążek odbija się od szyb ochronnych lub współpartnera przekraczając płaszczyznę linii niebieskiej, 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 poza linię niebieską, a 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/HYBRYDOWE UWOLNIENIE

- i. Jeśli gracz z pola, który próbując anulować uwolnienie przekracza linię niebieską strefy ataku przed krążkiem, powodując odłożonego spalonego, uwolnienie będzie oznajmione zgodnie z

przepisami dotyczącymi 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 krążek, jak określono w Artykule 83-i przed zaistnieniem uwolnienia, w wyniku czego powoduje spalonego, wynikające z tego wznowienie nastąpi na punkcie wznowień najbliższym miejscu wystrzelenia krążka.

ARTYKUŁ 84 – CELOWY SPALONY

- i. Spalony uważany jest za celowy, jeżeli drużyna atakująca podejmuje działania, które mają spowodować celowe 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 został wystrzelony przez drużynę atakującą do lub w okolice bramki podczas odłożonego spalonego, zmuszając bramkarza do interwencji;
 - 2. Jeśli drużyna atakująca podczas odłożonego spalonego dotyka krążek lub próbuje uzyskać jego posiadanie poprzez zagranie krążka lub próby ataku będącego w posiadaniu krążka zawodnika drużyny broniącej.
 - 3. Drużyna atakująca zdobywa bramkę podczas sygnalizowanego odłożonego spalonego (np. strzał wpada do bramki), w tym przypadku bramka nie zostaje uznana;
 - 4. Drużyna atakująca nie próbuje „oczyścić” strefy ataku, w celu anulowania odłożonego spalonego.
- iv. Jeśli krążek został wstrzelony do strefy ataku, powodując odłożony spalony, a 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 z atakujących graczy z pola, którzy znajdują się w tej strefie, spalony zostanie odgwizdany, ale zostanie uznany za niecelowy.

ARTYKUŁ 85 – KONTUZJOWANY GRACZ Z POLA

- i. Jeśli jest oczywiste, że gracz odniósł poważną kontuzję, sędziowie na lodzie natychmiast przerwą grę i wezwą na lód właściwy 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, chyba że jego zespół ma dogodną pozycję do zdobycia bramki.
- iii. Jeśli gracz z pola 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 z pola, gracz ten musi opuścić lód i nie może na niego powrócić do czasu wznowienia gry.

ARTYKUŁ 86 – KONTUZJOWANY SĘDZIA

- i. W sytuacji, gdy sędzia na lodzie 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 na lodzie. Jeśli problem może zostać rozwiązany natychmiast, kontuzjowany sędzia na lodzie uda się na ławkę graczy drużyny gospodarzy albo zostanie opatrzony przez personel medyczny drużyny gospodarzy.
- ii. Jeśli sędzia główny jest tak kontuzjowany i niezdolny do kontynuowania gry, pozostający 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 sędziego głównego.

- iii. Jeśli sędzia liniowy jest kontuzjowany i niezdolny do kontynuowania gry, w systemie 4 lub 3 sędziów, zostanie zastąpiony, jeżeli sędzia główny uzna to za konieczne.
- iv. Jeśli gra odbywa się z udziałem sędziego rezerwowego, wyznaczony sędzia wejdzie do gry, kiedy będzie przebrany i gotowy, ale gra jest w tym czasie kontynuowana.

SEKCJA 7 – ZASADY GRY/ZMIANY GRACZY

CHARAKTERYSTYKA – Gracze mogą być zmieniani podczas gry na dwa 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 GRACZA NA LODZIE/POZA LODEM

- i. Gracz, który jedną nogą znajduje się na lodzie, a drugą poza lodem, na ławce graczy, uważany jest za zawodnika znajdującego się poza lodem. Ale jeśli gracz zagrywa krążek albo w jakikolwiek sposób podejmuje kontakt z przeciwnikiem, będzie uznawany za znajdującego 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 (5')** od bandy na całej długości swojej ławki graczy i nie biorą w jakikolwiek sposób udziału w grze.
- ii. Jeżeli wchodzący gracz opuści **1.5m (5')** strefę zmian i weźmie czynny udział w grze zanim schodzący gracz znajdzie się przynajmniej jedną tyżwą poza lodem, 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 (włączając w to uzyskanie terytorialnej lub liczebnej przewagi), podczas, gdy obaj schodzący i wchodzący gracze znajdują się na lodzie w **1.5m (5')** 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 (5')** od band na całej długości swojej ławki graczy i nie biorą w jakikolwiek sposób udziału w toczącej się grze, kara za nadmierną liczbę graczy nie zostanie nałożona.

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, atakujący gracz, 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 on 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 kilku graczy stanowi zmianę graczy.
- ii. Drużyna gospodarzy ma prawo „ostatniej zmiany”. Oznacza to, że drużyna gości musi dokonać zmiany graczy jako 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 naruszanie 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, do momentu aż rozpocznie się akcja meczowa po prawidłowo przeprowadzonym wznowieniu.

- 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 dokonania zmiany, 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. Niezwłocznie 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 z pola biorący udział we wznowieniu są już gotowi), sędzia liniowy rzuca krążek. Obowiązkiem sędziego liniowego jest upewnić się, że wszyscy gracze z pola 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. Jakiegokolwiek dalsze naruszenie tej procedury będzie skutkowało nałożeniem **kary mniejszej technicznej** za opóźnianie gry.

ARTYKUŁ 93 – ZMIANA GRACZY PO UWOLNIENIU

- i. Drużyna, która dokonała uwolnienia 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 kolejnym naruszeniu nałoży **karę mniejszą techniczną** za opóźnianie gry.
- iii. Drużyna dokonująca uwolnienia może poprosić o czas podczas przerwy w grze spowodowanej uwolnieniem, lecz jakakolwiek zmiana graczy w tym czasie jest niedopuszczalna.
- iv. Drużyna może dokonać zmiany gracza jedynie w poniższych sytuacjach:
 1. Zmiana bramkarza, który wcześniej został zastąpiony przez dodatkowego zawodnika z pola;
 2. Aby zmienić kontuzjowanego gracza;
 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.
 4. Aby zastąpić zawodnika, który ma uszkodzony sprzęt (np. uszkodzoną kratę, pleksę lub ostrze łyżwy).
- v. Graczowi z pola, który złamał kij podczas gry, w momencie, gdy nastąpiło uwolnienie, zezwala się na podjechanie do swojej ławki graczy w celu odebrania nowego kija.

SEKCJA 8 – ZASADY GRY/GOLE

CHARAKTERYSTYKA – Szczegółowe przepisy regulujące, kiedy uznaje się bramkę oraz okoliczności, w jakich bramki powinno się nie uznać. Kiedy krążek znajduje się w bramce z jakiegokolwiek powodu, sędzia przerywa grę gwizdkiem a zegar zostaje zatrzymany.

ARTYKUŁ 94 – UZNANIE BRAMKI

- i. Bramka zostanie uznana, gdy krążek w trakcie gry został strzelony lub skierowany do bramki i całkowicie przekroczył linię bramkową pomiędzy słupkami bramki w sposób, który został uznany za prawidłowy przez sędziego i/lub Sędziego Systemu Video (za wyjątkiem **art.99-vii.**).
- ii. Bramka zostanie uznana, gdy krążek został umieszczony pomiędzy słupkami bramki poniżej poprzeczki oraz całkowicie przekroczył linię bramkową.
- iii. Bramka zostanie uznana, gdy krążek został strzelony, kopnięty, skierowany lub umieszczony w bramce w jakikolwiek sposób przez gracza drużyny broniącej.
- iv. Bramka zostanie uznana, gdy krążek po strzale gracza drużyny atakującej znajdującego się na lodzie, przypadkowo odbija się od kasku lub dowolnej części ciała współpartnera i wpada do bramki.
- v. Jeżeli krążek został skierowany do przeciwnej bramki za pomocą kasku lub jakiegokolwiek części ciała atakującego gracza z pola, gol nie zostanie uznany.
- vi. Podczas przekraczania linii bramkowej pomiędzy słupkami krążek musi być w całości.
- vii. Żadna bramka nie będzie uznana, jeśli krążek został skierowany/strzelony do bramki podczas przerwy w grze.
- viii. Bramka jest nieodwołalnie uznana, jeżeli po jej zdobyciu dokonano wznowienia na środkowym punkcie wznowień. Uzyskana po przeprowadzonym wznowieniu analiza Video wskazująca, że bramka nie powinna być uznana jest niedopuszczalna.
- ix. Tylko jedna bramka jednej drużynie może zostać przyznana w jakimkolwiek przypadku podczas gry. W przypadku, gdy bramka zostaje zdobyta bez zatrzymywania gry i kolejną bramkę strzela którakolwiek z drużyn, a przeprowadzony przegląd Video dla tej części gry wykazał, że pierwsza bramka została zdobyta prawidłowo, drugą bramkę anulujemy, pierwszą zaliczamy, i czas zostaje cofnięty do momentu strzelenia pierwszej bramki (zarówno czas gry jak i ewentualnych odbywanych kar).
- x. Jeśli w sytuacji jak **art. 94-ix** pierwsza bramka została uznana, przez Sędziego Systemu Video jako zdobyta nieprawidłowo, zaliczona zostaje **druga** bramka, czas gry nie jest regulowany.
- xi. Jakiegokolwiek kary wynikające z gry pomiędzy zdobyciem bramek oraz po zatrzymaniu gry po zdobyciu drugiej bramki, o których mowa w **art. 94-ix** należy nałożyć z wyjątkiem pierwszej kary mniejszej na drużynę, która bramkę utraciła (wg przepisów dotyczących anulowania kary sygnalizowanej w trakcie gry po zdobyciu bramki).
- xii. Bramka może zostać zdobyta przez gracza z pola wykonującego ruch „lacrosse” (poprzez kołysanie krążka na łopatkę kija) pod warunkiem, że kij zawodnika w trakcie wykonywania ruchu w jakimkolwiek momencie nie był uniesiony powyżej wysokości jego ramion (zobacz także **art. 75-ix**).
- xiii. Jeśli bramkarz znajduje się w polu bramkowym i krążek odbija się od kija lub jakiegokolwiek części ciała atakującego gracza z pola stojącego w polu bramkowym i wpada do bramki, bramki nie uznaje się, a wynikające z tego zagrania wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień przy linii niebieskiej w strefie neutralnej.
- xiv. Jeśli w sytuacji jak w **art. 94-xiii** łyżwy gracza z pola znajdują się poza polem bramkowym za wyjątkiem kija, jakakolwiek bramka zdobyta kijem zostanie uznana pod warunkiem, że kij nie utrudniał bramkarzowi w poruszaniu się. Jeśli kij utrudniał bramkarzowi poruszanie się bramka zostanie nieuznana, a wynikające z tego zagrania wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień przy linii niebieskiej w strefie neutralnej.

- xv. Gracz może być w całości w polu bramkowym, gdy krążek wpada do bramki, poprzez jego zagranie lub zagranie innego gracza, dopóki bramkarz jest poza polem bramkowym poprzez jego własne zachowanie.
- xvi. Aby uznać bramkę krążek musi przekroczyć linię bramkową przed zakończeniem tercji. W przypadku, gdy zegar nie funkcjonuje, sędzia może konsultować się z Sędzią Systemu Video. We wszystkich pozostałych przypadkach decyzja sędziów jest ostateczna.
- xvii. Jeśli sędziemu nie udaje się otworzyć drzwi ławki kar opóźniając tym samym graczowi wyjście na lód po zakończonej karze, zdobyta w tym czasie przez drużynę przeciwną bramka zostaje uznana.
- xviii. Jeżeli krążek wpadnie do bramki przed dźwiękiem syreny, kończącej tercję meczu i sędzia uzna gola, nie jest konieczne przeprowadzanie wznowienia na środku lodowiska. Sędzia upewni się, że Sekretarz zanotował w protokole zdobycie gola w czasie 19:59.
- xix. Gdy bramki są strzelone ostatniej minucie meczu, kiedy na zegarze odliczane są dziesiąte części sekundy, czas zanotowania w protokole zdobycia bramki musi być zaokrąglony w dół do najbliższej sekundy.

SYTUACJA MECZOWA 1: Podczas analizy video dotyczącej uznania bramki, jeśli sędziowie zostaną powiadomieni, że zegar meczowy był zatrzymany, gdy krążek wpadał do bramki, gol zostanie uznany pod warunkiem, że czas gry nie upłynął. Sędziowie podczas rozmowy z sędziami liniowymi, Sędzią Czasu oraz Sędzią Video, określą czas, w którym zegar meczowy nie był uruchomiony i dokonają na nim niezbędnych korekt. Jeśli sędziowie na lodzie jak i sędziowie funkcyjni nie będą w stanie określić prawidłowego czasu, gra będzie kontynuowana z użyciem aktualnego wskazania czasu na zegarze meczowym.

SYTUACJA MECZOWA 2: Jeżeli gracz broniący umieszcza krążek w swojej bramce, podczas gdy atakujący gracz z pola znajduje się w polu bramkowym przeciwnika, gol zostanie zaliczony.

ARTYKUŁ 95 – POLE BRAMKOWE/UZNANIE BRAMKI

- i. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej zostaje celowo wepchnięty, przytrzymany, sfaulowany przez gracza drużyny broniącej i znajduje się w polu bramkowym, gdy krążek wpada do bramki, bramkę należy uznać chyba, że atakujący gracz z pola miał wystarczającą ilość czasu na opuszczenie pola.
- ii. Jeśli znajdujący się w polu bramkowym, będący do zagrania krążek zostaje wepchnięty do bramki kijem przez atakującego gracza z pola, bramka zostaje uznana.
- iii. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej znajduje się w polu bramkowym, podczas gdy krążek wpada do bramki bramka zostanie uznana pod warunkiem, że atakujący gracz z pola w żaden sposób nie utrudniał bramkarzowi obrony krążka, nie ograniczył jego pozycji w momencie strzału.
- iv. Jeśli bramkarz znajdował się poza polem bramkowym i gracz z pola drużyny atakującej wchodzi w kontakt z bramkarzem celem uniemożliwienia mu powrotu do bramki lub uniemożliwia mu grę i pada bramka, bramka zostaje nieuznana, a gracz z pola drużyny atakującej ukarany będzie **karą mniejszą** za przeszkadzanie.
- v. Pole bramkowe traktujemy, jako wyobraźną trójwymiarową przestrzeń **3D** (tej przestrzeni dotyczą właściwe przepisy) ograniczoną linią pola bramkowego do wysokości poprzeczki.

ARTYKUŁ 96 – BRAMKA ZDOBYTA ŁYŻWĄ

- i. Bramka nie zostanie uznana, jeżeli atakujący gracz z pola w jakikolwiek sposób skierował krążek do bramki za pomocą swojej łyżwy.
- ii. Jeśli atakujący gracz z pola kopie krążek, a ten zostaje przejęty przez innego gracza z pola lub po obronie bramkarza zostaje przejęty przez współpartnera strzelającego, który zdobywa bramkę, bramkę należy uznać.
- iii. Jeśli atakujący gracz z pola kopie krążek, który następnie odbija się od bramkarza lub jego sprzętu lub jakiegokolwiek gracza z pola, a następnie wpada do bramki, bramka nie zostanie uznana.

- iv. Jeśli gracz z pola obraca w jakikolwiek sposób swoją tyżwę w kierunku krążka z zamiarem skierowania go do bramki i po tym nakierowaniu krążek wpada do bramki, bramka nie zostanie uznana.
- v. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej próbuje kopnąć krążek w celu przejęcia go kijem i nie przejmie krążka w efekcie, czego krążek wpada do bramki, bramka nie zostanie uznana.
- vi. Jeśli atakujący gracz z pola walczy o pozycję z przeciwnikiem i w tym czasie starając się utrzymać równowagę kieruje krążek do bramki, bramka nie zostanie uznana. Skierowanie krążka do bramki jest jedynym kryterium nieuznania bramki, a nie przepychanie się z przeciwnikiem.
- vii. Jeśli gracz z pola drużyny atakującej prowadzi krążek na kiju i kopiąc w kij kieruje krążek do bramki, bramka nie zostanie uznana.

ARTYKUŁ 97 – NIEUZNANIE BRAMKI/SYTUACJE MECZOWE

Zobacz także Art. 184 – 186 dotyczące naruszenia ochrony bramkarzy oraz pola bramkowego.

- i. Bramki nie uznaje się, jeśli gracz z pola drużyny atakującej kopnie, wrzuci, uderzy rękawicą lub w jakikolwiek inny sposób z użyciem dowolnej części swojego ciała, inaczej niż kijem skieruje krążek do bramki, także odbity od innego gracza lub sędziego.
- ii. Bramki nie uznaje się, jeśli gracz z pola drużyny atakującej kieruje, odbija, uderza lub w inny sposób krążek ma kontakt z jego kijem znajdującym się powyżej poprzeczki i pada bramka, także wtedy, gdy krążek po tym zagraniu odbija się od jakiegokolwiek gracza, bramkarza, sędziego lub powierzchni lodu. Decydującym czynnikiem jest to gdzie krążek miał kontakt z kijem zawodnika w odniesieniu do poprzeczki. Jeżeli miejsce kontaktu krążka z kijem znajdowało się poniżej poprzeczki bramka zostanie uznana.
- iii. Bramki nie uznaje się, jeśli krążek wpada do bramki bezpośrednio po odbiciu się od sędziego nawet, gdy po takim zagraniu krążek odbija się od jakiegokolwiek gracza z pola lub bramkarza. Jeśli krążek po takim zagraniu zostaje skierowany później do bramki w jakikolwiek dozwolony sposób bramka zostanie uznana.
- iv. Bramki nie uznaje się, jeśli gracz drużyny broniącej wraz ze znajdującym się pod nim krążkiem zostanie wepchnięty do swojej bramki przez atakującego gracza z pola.
- v. Bramki nie uznaje się, jeśli gracz z pola w sposób niedozwolony wchodzi do gry ze swojej ławki graczy i przebywa na lodzie podczas zdobycia bramki.
- vi. Jeśli gracz z pola opuszcza ławkę kar z powodu swojego błędu lub błędu sędziego kar przed zakończeniem jego kary i drużyna gracza z pola zdobywa bramkę w momencie, gdy jest na lodzie lub dokonał wymiany na innego gracza bramka nie będzie uznana a gracz z pola musi powrócić na ławkę kar celem odbycia pozostałego czasu kary. Jeśli nałożono inne kary w tym czasie zostaną one odbyte w normalny sposób.
- vii. Sędzia główny ma prawo skonsultować z sędziami liniowymi sytuacje, które poprzedzały zdobycie bramki. Sędzia liniowy powinien przedstawić swoją wersję wykroczeń skutkującą nałożeniem **Kary większej, Kary Meczu za Niesportowe Zachowanie, Kary Meczu, Kary za Niesportowe Zachowanie** popełnionych przez zawodnika atakującego z pola, których nie widział sędzia główny tuż przed zdobyciem bramki, sędzia liniowy może zrelacjonować incydent i sędzia główny może zdecydować by nie uznać bramki i nałożyć kary.
- viii. Bramka nie zostanie uznana, jeśli krążek całkowicie przekroczył linię bramkową po zakończeniu czasu gry danej tercji.
- ix. Bramka nie zostanie uznana, jeśli sędzia przerwał gwizdkiem grę zanim krążek całkowicie przekroczył linię bramkową. Sytuacja ta nie podlega przeglądowi przez Sędzię Systemu Video.

SYTUACJA MECZOWA 1: A7 uderza krążek rękawicą. Jeśli krążek odbije się od bramkarza drużyny przeciwnej i trafi do zawodnika A8, który następnie skieruje krążek do bramki, bramka nie zostanie uznana.

SYTUACJA MECZOWA 2: A6 uderza krążek rękawicą. Jeśli krążek odbije się od bramkarza drużyny przeciwnej, potem odbije się od zawodnika B2 i trafi do zawodnika A9, który następnie skieruje krążek do bramki, bramka nie zostanie uznana.

SYTUACJA MECZOWA 3: A7 uderza krążek rękawicą. Jeśli krążek odbije się od trzonka kija zawodnika A6 i trafi bezpośrednio do bramki drużyny przeciwnej, bramka nie zostanie uznana.

SYTUACJA MECZOWA 4: Jeżeli krążek będzie miał kontakt z kijem atakującego gracza z pola w punkcie na kiju, który znajduje się powyżej poprzeczki, a następnie uderzy w ciało dowolnego innego gracza na lodzie i wpadnie do bramki, bramka nie zostanie uznana.

SYTUACJA MECZOWA 5: Jeżeli broniący gracz z pola, skieruje krążek do swojej bramki, podczas gdy atakujący gracz z pola znajduje się w polu bramkowym i gracz ten inicjuje kontakt z bramkarzem, bramka nie zostanie uznana a atakujący gracz z pola może zostać ukarany.

SYTUACJA MECZOWA 6: Jeżeli broniący gracz z pola, skieruje krążek do swojej bramki, podczas gdy atakujący gracz z pola inicjuje kontakt z bramkarzem, bramka nie zostanie uznana a atakujący gracz z pola może zostać ukarany.

SYTUACJA MECZOWA 7: Jeżeli broniący gracz z pola, skieruje krążek do swojej bramki, podczas gdy atakujący gracz z pola znajduje się w polu bramkowym, ale gracz ten nie przeszkadza w jakikolwiek sposób bramkarzowi w / przy obronie krążka, bramka zostanie uznana.

ARTYKUŁ 98 – ZDOBYCIE BRAMKI / PORUSZONA BRAMKA

- i. Jeżeli zawodnik drużyny broniącej porusza bramkę z normalnej pozycji, a drużyna przeciwna zdobywa bramkę, bramkę należy uznać pod warunkiem, że:
 1. Zawodnik wykonywał strzał przed poruszeniem bramki,
 2. Sędzia zdecydował, że krążek wpadłby do wcześniej poruszonej bramki, gdy ta stała na swojej normalnej pozycji.
- ii. Bramka jest uznana za poruszoną, jeśli:
 1. Jeden lub obydwa kołki mocujące bramki nie są w swoich otworach w lodzie.
 2. Jeden lub obydwa kołki mocujące bramkę wyskoczyły ze swoich otworów w lodzie.
- iii. Jeśli jeden lub obydwa słupki bramki nie spoczywają płasko na lodzie, ale mają kontakt z kołkami mocującymi, a kołki mocujące znajdują się w swoich otworach w lodzie, bramka zostanie uznana.
- iv. W przypadku konstrukcji bramek, które nie posiadają kołków mocujących, aby bramka mogła być uznana słupki muszą się znajdować płasko na lodzie i na linii bramkowej w momencie, gdy krążek wpada do bramki.
- v. Jeśli broniący gracz podniesie tył konstrukcji bramki, ale krążek wpadnie do bramki i przekroczy linię bramkową, bramka zostanie uznana o ile spełnione są przepisy odnoszące się do kołków mocujących i słupków (**art. 98-i-iv**).
- vi. Jeśli bramka została w jakikolwiek sposób poruszona ze swojej normalnej pozycji podczas gry, gra zostanie przerwana, jeżeli nie powróciła na swoją normalną pozycję. Jeśli bramka powraca do swojej normalnej pozycji gra będzie kontynuowana.
- vii. Bramka nie zostanie uznana, jeśli podstawa bramki została poruszona ze swojej normalnej pozycji przed tym, gdy krążek przekroczył linię bramkową z wyłączeniem **art.98-i**.
- viii. Bramka zostaje przyznana, jeśli bramkarz drużyny broniącej został odwołany z lodu i zastąpiony na dodatkowego gracza z pola i jego współpartner porusza bramkę ze swej normalnej pozycji, gdy gracz z pola drużyny atakującej znajduje się w sytuacji kontrataku.

ARTYKUŁ 99 – WYKORZYSTANIE SYSTEMU VIDEO W DECYZJACH O BRAMKACH

- i. Sędzia Systemu Video może konsultować się z sędzią głównym tylko na jego życzenie lub na swoje życzenie. Konsultacja dotyczy ustalenia, czy bramka została zdobyta prawidłowo.
- ii. Jeśli bramka została zdobyta lub wydaje się, że została zdobyta, sędzia główny powinien natychmiast użyć właściwej sygnalizacji (gol lub nie ma gola) i jeśli jest to konieczne konsultuje się z Sędzią Systemu Video. To od Sędziego Systemu Video będzie zależało czy potwierdzi decyzję, jeśli była właściwa lub ją zmieni.

- iii. W przypadku, gdy przegląd video nie pozwala na podjęcie jednoznacznej decyzji obowiązuje pierwotna decyzja sędziego głównego.
- iv. Jeśli Sędzia Systemu Video żąda konsultacji z Sędzią głównym na temat potencjalnego zdobycia bramki, której nie widział sędzia główny, decyzja Sędziego Systemu Video będzie wiążąca.
- v. Jeśli nikt, ani sędzia główny czy Sędzia Systemu Video nie wykonali analizy Video, co do możliwej bramki w najbliższej przerwie w grze, po dokonaniu wznowienia przepisy nie pozwalają na jej przegląd.
- vi. Jeśli sędzia główny oraz Sędzia Systemu Video nie dokonają analizy Video zakwestionowanego fragmentu gry natychmiast po zakończonej tercji nie ma możliwości przeglądu Video, jeśli gracze opuścili lodowisko.
- vii. Tylko poniżej przedstawione sytuacje mogą być poddane przeglądowi Video (dla pozostałych przypadków użycia analizy Video patrz **Art. 45-iii**):
 - 1. Czy krążek całkowicie przekroczył linię bramkową;
 - 2. Czy krążek wpadł do bramki przed poruszeniem bramki;
 - 3. Czy krążek wpadł do bramki przed czy po zakończeniu tercji;
 - 4. Czy krążek został skierowany do bramki przy użyciu jakiegokolwiek części ciała gracza z pola;
 - 5. Krążek wpada do bramki po odbiciu się od sędziego;
 - 6. Krążek uderzony przez atakującego gracza z pola kijem powyżej poprzeczki wpada do bramki;
 - 7. Krążek wpada do bramki po tym jak atakujący gracz z pola wszedł w kontakt z bramkarzem.
- viii. Zasady dotyczące Challenge'u Trenera znajdują się w dokumencie IIHF Sport Regulations.
- ix. Z Sędzią Systemu Video nie można konsultować się w określonych poniżej przypadkach:
 - 1. Czy krążek wpadł do bramki przed czy po gwizdku sędziego;
 - 2. Czy bramka została przemieszczona podczas wykonywania rzutu karnego;
 - 3. Jeśli oddany został drugi strzał (dobitka) podczas wykonywania rzutu karnego.

SEKCJA 9 – KARY/CZAS TRWANIA ORAZ SYTUACJE

CHARAKTERYSTYKA – Kary oznajmiane przez sędziów na lodzie.

Wszystkie naruszenia dotyczące bramkarzy patrz Sekcja 12 - Przepisy, określenia dla bramkarzy

ARTYKUŁ 100 – PROCEDURA NAKŁADANIA KAR

- i. Kary mogą zostać nałożone w dowolnym czasie trwania meczu. Dotyczy to 60' regularnego czasu gry, dogrywki, rzutu karnego, serii rzutów karnych, przerw w grze oraz zejścia drużyn z lodowiska do swoich szatni.
- ii. Sędzia musi być świadkiem jakichkolwiek wykroczeń, aby nałożyć kary, które wpisane zostaną do protokołu. Dotyczy to wykroczeń mających miejsce przed, podczas oraz po zakończeniu meczu.
- iii. „Przed meczem” oznacza minuty, kiedy sędziowie, zawodnicy znajdują się na lodowisku tuż przed pierwszym wznowieniem rozpoczynającym akcję meczową.
- iv. Jakiegokolwiek naruszenia przepisów, mające miejsce podczas rozgrzewki lub w dolnej części trybun lodowiska nie mogą być wymierzone i karane jak podczas gry, gdyż sędziowie w tym czasie w nich nie uczestniczyli. Naruszenia te zostaną opisane przez sędziego rezerwowego w raporcie i przekazane, jeśli to konieczne do rozpatrzenia przez właściwe władze.
- v. Gracz lub oficjel drużyny nie jest upoważniony, aby wejść do szatni sędziów podczas meczu oraz tuż przed rozpoczęciem lub tuż po zakończeniu gry. Każde naruszenie tego przepisu skutkuje sporządzeniem raportu do właściwych władz.

ARTYKUŁ 101 – NAŁOŻONE KARY – REGUŁY POSTĘPOWANIA

- i. Podczas prowadzenia zawodów w systemie dwóch sędziów głównych, gracz nie może zostać ukarany za to samo przewinienie przez obydwu sędziów jednocześnie, ale sędziowie mogą nałożyć karę na tego samego zawodnika, za dwa różnego rodzaju wykroczenia.
- ii. Po nałożeniu kary gracz z pola musi natychmiast udać się prosto na ławkę kar lub do szatni, chyba, że został inaczej poinformowany przez sędziego. Jeśli gracz nie udaje się bezpośrednio na ławkę kar lub do szatni otrzyma dodatkowo **karę mniejszą techniczną**.
- iii. Jeśli w tej samej przerwie w grze na drużynę nałożone zostaną więcej niż jedna kara, powodująca zmianę układu sił na lodzie, kapitan drużyny musi poinformować sędziego o kolejności odbywania kar oraz o tym, który ukarany gracz z pola ma opuścić ławkę kar, jako pierwszy po utracie bramki lub po zakończeniu kary.
- iv. Gracz z pola musi udać się do szatni po nałożeniu na niego kary za niesportowe zachowanie w trzeciej tercji meczu, jeżeli czas odbywania kary uniemożliwia mu udział w dogrywce i serii rzutów karnych.
- v. Jeśli w momencie sygnalizacji kary, drużyna zawinająca jest w posiadaniu krążka, grę należy przerwać natychmiast. Jeśli w posiadaniu krążka jest drużyna przeciwna gra będzie kontynuowana, aż do momentu przejścia kontroli nad krążkiem przez drużynę, na którą sygnalizowana jest kara.

ARTYKUŁ 102 – KARY NA ZEGARZE CZASU

- i. Karę uważa się za zakończoną, jeżeli na zegarze czasu dokładnie upłynął czas określony dla danej kary np., jeśli kara mniejsza została nałożona w 4:58 to kara upływa w 2:58. Jeśli kara większa została nałożona w 13:05 to kara upływa dokładnie w 8:05 czas samego wejścia na lód przez gracza z pola nie może być uwzględniany do wymiaru kary. W przypadku równoczesnych kar mniejszych oraz kar za niesportowe zachowanie gracz z pola może powrócić na lód tylko w pierwszej przerwie w grze po upływie czasu kary.
- ii. Tylko kary wyświetlone na zegarze czasu pozwalają drużynie na powrót gracza z pola na lód po ich zakończeniu. Kary, niewyświetlane na zegarze czasu to równoczesne kary mniejsze lub

- większe, kary za niesportowe zachowanie się, kary meczu za niesportowe zachowanie się oraz równoczesne kary meczu.
- iii. Kary, które muszą zostać wyświetlone na zegarze czasu to: kary mniejsze, podwójne kary mniejsze, kary większe i kary meczu.
 - iv. Kary odłożone będą wyświetlane na zegarze czasu tylko od momentu ich rzeczywistego rozpoczęcia.
 - v. W przypadku kar za niesportowe zachowanie gracz z pola może powrócić na łód w pierwszej przerwie w grze po zakończeniu tej kary.
 - vi. W przypadku nałożenia więcej niż jednej kary na drużynę, gracz z pola jest uprawniony do powrotu na łód w momencie zakończenia czasu jego kary. Gracz z pola, który wchodzi na łód po zakończeniu kary swojego współpartnera – nie swojej – podlega karze zgodnie z przepisami.

ARTYKUŁ 103 – GRA W OSŁABIENIU

- i. „Gra w osłabieniu” oznacza, że podczas gry drużyna ze względu na nałożoną jedną lub więcej kar posiada mniejszą liczbę graczy na lodzie niż drużyna przeciwna.
- ii. Jeżeli podczas „gry w osłabieniu” drużyna traci bramkę, ukarany gracz z pola może powrócić natychmiast na łód, gdy był ukarany karą mniejszą lub karą mniejszą techniczną, która spowodowała osłabienie drużyny.

ARTYKUŁ 104-110 – CZAS TRWANIA KAR

PODSUMOWANIE (dla jednego gracza)

Kara mniejsza/Kara mniejsza techniczna = 2 minuty odmierzone na zegarze czasu (2')

Kara większa = 5 minut odmierzone na zegarze czasu i automatycznie nieodmierzana na zegarze czasu kara meczu za niesportowe zachowanie (razem 25')

Kara mniejsza + Kara większa = 5 minut odmierzone na zegarze czasu, następnie 2 minuty odmierzone na zegarze czasu i automatycznie nieodmierzana na zegarze czasu kara meczu za niesportowe zachowanie się (razem 27')

Kara za Niesportowe Zachowanie = 10 minut – czas nieodmierzony na zegarze czasu (10')

Kara mniejsza + kara za niesportowe zachowanie = 2 minuty odmierzone na zegarze czasu + 10 minut nieodmierzone na zegarze czasu (razem 12')

Kara mniejsza + kara meczu za niesportowe zachowanie = 2 minuty na zegarze czasu + wykluczenie do końca meczu - nieodmierzana na zegarze czasu (razem 22')

Kara meczu za niesportowe zachowanie = wykluczenie do końca meczu – nieodmierzana na zegarze czasu (20')

Kara meczu = 5 minut odmierzone na zegarze czasu + wykluczenie do końca meczu (25') + automatycznie zawieszenie na 1 mecz.

ARTYKUŁ 104 – CZAS TRWANIA KAR / KARA MNIEJSZA – KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

- i. Kara mniejsza stanowi dwie minuty efektywnego czasu gry i musi być odsiadywana w całości przez ukaranego gracza z pola. Nie dopuszcza się żadnej zmiany ukaranego gracza z pola. Jeśli drużyna przeciwna zdobywa bramkę podczas gry w przewadze, pierwsza kara mniejsza odmierzana na zegarze czasu zostanie anulowana i gracz z pola może opuścić ławkę kar.
- ii. Jeśli drużyna zdobywa bramkę z rzutu karnego podczas gry w przewadze ukarany gracz z pola nie może powrócić do gry.

ARTYKUŁ 105 – CZAS TRWANIA KAR / KARA WIĘKSZA

- i. Kara większa stanowi pięć minut efektywnego czasu gry oraz powoduje automatyczne nałożenie kary meczu za niesportowe zachowanie. Gracz nie może zostać zastąpiony przez współpartnera na lodzie przez pięć minut. Ukarany gracz udaje się do szatni, a trener drużyny za pośrednictwem kapitana wyznacza zastępcę, który udaje się na ławkę i odbywa karę pięciu minut w całości bez względu na ilość zdobytych przez drużynę przeciwną w tym czasie bramek. Skoro tylko upłynie pięć minut drużynie wolno zastąpić gracza z pola, gdyż czas ten nie jest częścią kary meczu za

niesportowe zachowanie. Opis sytuacji nałożenia kary w celu rozpatrzenia przez właściwe władze należy przekazać niezwłocznie po zakończonym meczu.

ARTYKUŁ 106 – CZAS TRWANIA KAR / KARA MNIEJSZA I KARA WIĘKSZA

- i. Jeśli gracz z pola ukarany jest w tym samym czasie karą mniejszą + karą większą (i automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie), kara większa będzie odmierzana, jako pierwsza, po której rozpocznie się odmierzenie kary mniejszej. Ukazany gracz musi udać się do szatni, a trener drużyny za pośrednictwem kapitana wyznacza zastępcę (gracza z pola) w celu odbycia nałożonych kar.
- ii. Jeśli kara mniejsza i kara większa zostały nałożone na dwóch graczy z pola tej samej drużyny, która grała już w osłabieniu, kara mniejsza będzie odmierzana, jako pierwsza, kara większa rozpocznie się w momencie upływu pierwszej kary odmierzanej na zegarze czasu. Ukazany gracz musi udać się do szatni, a trener drużyny za pośrednictwem kapitana wyznacza zastępcę (gracza z pola) w celu odbycia nałożonych kar.

ARTYKUŁ 107 – CZAS TRWANIA KAR / KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

- i. Kara za niesportowe zachowanie stanowi dziesięć minut efektywnego czasu gry, ale ukazany gracz zostaje bezzwłocznie zastąpiony na lodzie przez współpartnera. Gracz z pola musi odbyć całą swoją dziesięciominutową karę chyba, że uległ kontuzji i w takim przypadku trener za pośrednictwem kapitana wyznacza zastępcę, który udaje się na ławkę kar celem odbycia kary za ukaranego gracza. Gracz z pola nie może opuścić ławki kar do pierwszej przerwy w grze po zakończeniu dziesięciu minut kary.
- ii. Jeśli gracz jest ukarany drugą karą za niesportowe zachowanie w jakimkolwiek czasie podczas meczu to karą tą będzie kara meczu za niesportowe zachowanie. Musi on udać się do szatni, zostaje niezwłocznie zastąpiony w grze i żaden współpartner nie odsiadywa jego kary.
- iii. Jeśli bramkarz jest ukarany karą za niesportowe zachowanie karę odbywa gracz z pola, który w momencie przerwania gry znajdował się na lodzie i został wyznaczony przez trenera za pośrednictwem kapitana.

ARTYKUŁ 108 – CZAS TRWANIA KAR / KARA MNIEJSZA I KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

- i. Jeśli gracz z pola ukarany jest w tym samym czasie karą mniejszą + karą za niesportowe zachowanie ukarana drużyna musi bezzwłocznie wyznaczyć zastępcę z pola, który uda się na ławkę kar w celu odbycia kary mniejszej. Nie dopuszcza się żadnej zmiany dla tego gracza z pola. Po zakończeniu kary mniejszej współpartner może opuścić ławkę kar, lecz gracz z pola, który popełnił wykroczenie musi pozostać na ławce kar w celu odbycia kary za niesportowe zachowanie. Nawet, chociaż współpartner odbywa karę mniejszą, kara za niesportowe zachowanie nie może rozpocząć się wcześniej niż po upływie jakichkolwiek kar.

ARTYKUŁ 109 – CZAS TRWANIA KAR / KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

- i. Kara meczu za niesportowe zachowanie wymaga, aby ukazany gracz lub oficjel drużyny udali się do szatni, lecz dopuszczalna jest natychmiastowa zamiana.
- ii. Gracz, który otrzymał dwie kary meczu za niesportowe zachowanie w tym samym meczu lub różnych meczach w turnieju jest automatycznie zawieszony na jeden dodatkowy mecz.

ARTYKUŁ 110 – CZAS TRWANIA KAR / KARA MECZU

- i. Kara meczu powoduje natychmiastowe wykluczenie gracza lub oficjela drużyny z gry, a karę pięć minut będzie odbywał gracz wyznaczony przez trenera za pośrednictwem kapitana. Zmiana tego gracza z pola jest dozwolona od momentu zakończenia kary pięciu minut.
- ii. Kara meczu skutkuje automatycznym zawieszeniem na minimum 1 mecz.

ARTYKUŁ 111 – SYTUACJE KAR

Patrz również ZAŁĄCZNIK NR 1 – Kary na zegarze czasu – specyficzne Sytuacje

- i. Jedynie kary wyświetlane na zegarze czasu wpływają na układ sił na lodzie (za wyjątkiem kar odłożonych, które mają opóźniony czasstartu).
- ii. Aby ukarany gracz mógł powrócić do gry po zdobyciu bramki przez drużynę przeciwną, jego drużyna musi grać w osłabieniu na skutek kary mniejszej lub kary mniejszej technicznej w momencie zdobycia gola (nie dotyczy kar odłożonych). W przypadku, gdy karę odbywa więcej niż jeden gracz z pola, pierwsza kara mniejsza lub kara mniejsza techniczna zostanie zakończona (chyba, że są to nałożone na gracza drużyny przeciwnej równoczesne kary mniejsze lub mniejsze techniczne, w tym przypadku zakończona zostanie następna kara mniejsza lub mniejsza techniczna).
- iii. Jeśli sygnalizowana jest kara mniejsza lub kara mniejsza techniczna na drużynę, która gra w osłabieniu na skutek kary większej lub kary meczu i drużyna przeciwna zdobywa bramkę przed zatrzymaniem gry dla nałożenia nowej kary, sygnalizowana kara zostanie anulowana po utracie bramki.
- iv. Jeśli sygnalizowana jest kara przeciwko graczowi z pola, która skutkuje nałożeniem kary mniejszej, kary większej i kary meczu za niesportowe zachowanie się lub kary meczu, a drużyna przeciwna zdobywa w tym czasie bramkę, kara mniejsza będzie anulowana, lecz kara większa i kara meczu za niesportowe zachowanie lub kara meczu zostaną nałożone. Ukarany gracz z pola musi udać się do szatni, a jego współpartner wyznaczony przez trenera za pośrednictwem kapitana, będzie odbywał karę większą lub karę meczu.
- v. Jeśli w tej samej trwającej przerwie w grze drużyna otrzymuje dwie lub więcej kar, kapitan drużyny musi poinformować sędziego przed rozpoczęciem gry, jaki gracz z pola będzie pierwszym, który opuści ławkę kar (albo po bramce zdobytej przez przeciwnika „w przewadze” lub gdy gracz z pola opuszcza ławkę kar po zakończeniu kary). Sędzia udzieli tej informacji sekretarzowi zawodów.

SYTUACJA MECZOWA 1: Na drużynę A nałożono karę mniejszą techniczną za nadmierną ilość graczy na lodzie. W tej samej przerwie w grze, drużyna A poprosiła o pomiar prawidłowości kija gracza drużyny B. Jeśli kij okaże się prawidłowy, druga mniejsza kara techniczna zostanie nałożona na drużynę A i jeden gracz tej drużyny będzie odsiadywał obydwie kary (2' + 2').

SYTUACJA MECZOWA 2: Na zawodnika A5 nałożona jest odłożona kara mniejsza za zahaczanie. Jeśli na drużynę A nałożona zostanie dodatkowo kara mniejsza techniczna w tej samej przerwie w grze, zawodnik A5 będzie odsiadywał tylko swoją karę mniejszą, a drużyna A wytupuje innego gracza z pola, aby odsiadywał karę mniejszą techniczną.

SYTUACJA MECZOWA 3: Odłożona kara jest sygnalizowana na drużynę grającą już w osłabieniu z powodu jednej lub większej ilości kar mniejszych technicznych, a sygnalizowana kara powoduje podyktowanie rzutu karnego. Jeśli niezawiniająca drużyna strzeli bramkę zanim gra zostanie przerwana i sędzia przyzna rzut karny, sygnalizowana kara (która spowodowałaby podyktowanie rzutu karnego) zostanie nałożona jako kara mniejsza (podwójna kara mniejsza, kara większa lub kara meczu) a pierwsza z odmierzanych już na zegarze kar mniejszych zostanie anulowana.

SYTUACJA MECZOWA 4: Drużyna A gra w osłabieniu z powodu kary mniejszej a sędzia sygnalizuje odłożoną karę większą na tą drużynę. Jeśli drużyna B strzeli bramkę przed zatrzymaniem gry, pierwsza kara mniejsza zostanie anulowana, ale sędzia nałoży karę większą i automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie się.

SYTUACJA MECZOWA 5: Jeśli gracz otrzymał karę większą i automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie się i następnie za następne zdarzenie przed zatrzymaniem gry, karę meczu, jego drużyna musi desygnować jednego gracza z pola na ławkę graczy i sama będzie grała w osłabieniu przez następne dziesięć minut.

SYTUACJA MECZOWA 6: Jeśli oficjel drużyny otrzymał karę meczu, pozostali oficjele drużyny muszą wytypować, poprzez kapitana, gracza z pola który odsiedzi w zastępstwie na ławce kar karę pięciu minut.

ARTYKUŁ 112 – KARY RÓWNOCZESNE

Patrz również ZAŁĄCZNIK NR 1 – Kary na zegarze czasu – specyficzne Sytuacje

- i. Jeśli taka sama ilość kar mniejszych, większych lub kar meczu została nałożona w tej samej przerwie w grze na obie drużyny, kary traktowane są, jako równoczesne.
- ii. Jeśli w tej samej przerwie w grze nakładane są kary na obie drużyny, sędzia anuluje tyle samo kar o jednakowym czasie (kara mniejsza, kara mniejsza techniczna, podwójna kara mniejsza, kara większa i automatycznie kara meczu za niesportowe zachowanie, kara meczu) dla każdej z drużyn jak tylko jest to możliwe, aby uniknąć sadzania na ławkach kar zastępców.
- iii. Jeśli jednak drużyny grają w zestawieniu 5 na 5 i tylko jedna kara mniejsza lub kara mniejsza techniczna została nałożona na każdą z drużyn, drużyny rozpoczną grę w zestawieniu 4 na 4. Obaj gracze z pola muszą udać się na ławki kar bez możliwości zastąpienia i mogą powrócić na łód po zakończeniu kar.
- iv. Jeśli jeden lub obaj gracze w przypadku art. 112-iii zostali ukarani karą mniejszą i karą za niesportowe zachowanie się, drużyny rozpoczną grę w zestawieniu 4 na 4, a na ławkę kar musi się udać zastępczy gracz z pola w celu odbycia kary mniejszej, zaś ukarany zawodnik odbędzie całą karę 12 minut. Zastępca (gracz z pola) odbywający karę mniejszą może wrócić na łód po zakończeniu tej kary.
- v. Kiedy nałożono kary jak w art. 112-i i jedna z drużyn gra już w osłabieniu, w tej samej przerwie w grze dopuszczalne jest bezzwłoczne zastępstwo dla równej ilości kar równoczesnych dla każdej drużyny i nie będzie mieć zastosowanie przepis o karach odłożonych (patrz art. 113).
- vi. Jeśli drużyny grają w zestawieniu innym niż 5 na 5, w przypadku nałożenia równej ilości kar o tym samym wymiarze, które wzajemnie się kompensują układ sił na lodzie nie ulegnie zmianie.
- vii. Jeśli na obie drużyny nałożone zostały wielokrotne i tej samej ilości kara mniejsza, większa (i automatycznie kara meczu za niesportowe zachowanie) i kary meczu, zostaną one skasowane zgodnie z przepisami dla kar równoczesnych. Jakakolwiek pozostała różnica w czasach kar zostanie umieszczona na zegarach i według nich gracze z pola odbywać będą swoje kary. Gracze z pola ukarani karami równoczesnymi nie będą mogli powrócić do gry, aż do pierwszej przerwy w grze po zakończeniu kar.
- viii. Gracze, którzy otrzymali kary większe (i automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie się), kary meczu, które są karami równoczesnymi muszą udać się do swoich szatni i nie są wymagani za nich zastępcy na ławce kar chyba, że jedna z kar zostanie umieszczona na zegarze czasu.
- ix. Jeżeli kary dotyczą bramkarzy, patrz art. 207-ii oraz 207-iv.
- x. W przypadku równoczesnych kar mniejszych i mniejszych technicznych są one traktowane, tak samo.

ARTYKUŁ 113 – KARY ODŁOŻONE

Patrz również ZAŁĄCZNIK NR 1 – Kary na zegarze czasu – specyficzne Sytuacje

- i. Żadna z drużyn nie może mieć mniej niż 3 graczy z pola w jakimkolwiek czasie podczas gry.
- ii. Gracze z pola zawsze muszą powrócić na łód po zakończeniu odbywanej przez nich kary.
- iii. Jeśli trzeci lub kolejny gracz jakiegokolwiek drużyny otrzyma karę podczas regularnego czasu gry, która wymaga, aby udał się na ławkę kar, gdy dwaj jego współpartnerzy już odbywają kary, czas kary trzeciego lub kolejnego ukaranego gracza nie może rozpocząć się dopóki nie zakończy się jedna z kar pierwszych dwóch graczy z pola. Trzeci lub kolejny gracz z pola muszą udać się na ławkę kar po otrzymaniu kary, lecz mogą być zastąpieni na lodzie aż do rozpoczęcia ich kar.
- iv. Skoro tylko pierwsza kara trzech lub więcej graczy z pola zakończy się, gracz z pola nie może powrócić na łód aż do pierwszej przerwy w grze, po zakończeniu swojej kary.

ARTYKUŁ 114 – NAKŁADANIE KARY / OPÓŹNIENIE NAŁOŻENIA KARY – KONTROLA KRĄŻKA & GOLE

- i. Dla większości kar, aby przerwać grę i nałożyć karę, gracz drużyny zwinającej musi być w posiadaniu krążka i mieć go pod kontrolą.

- ii. Dotknięcie krążka lub odbicie się krążka od kija gracza nie oznacza przejścia kontroli nad krążkiem chyba, że na skutek tego kontaktu drużyna zawinająca zdobywa gola.
- iii. Jeśli drużyna zawinająca nie jest w posiadaniu krążka sędzia unosi rękę sygnalizując karę i nie przerywa gry dopiero, gdy:
 - 1. Drużyna zawinająca przejmuje kontrolę nad krążkiem;
 - 2. Krążek jest zamrożony;
 - 3. Krążek został wystrzelony poza lodowisko;
 - 4. Drużyna niezawinająca popełnia wykroczenie powodujące nałożenie kary;
 - 5. Którakolwiek drużyna popełnia uwolnienie;
 - 6. W innym przypadku określonym przepisami.
- iv. Jeśli drużyna zawinająca nie jest w posiadaniu krążka i celowo powstrzymuje się od zagrania go, aby upłynął czas odbywanej już przez nią kary, sędzia przerwie grę.
- v. Jeśli drużyna będąca w posiadaniu krążka podczas sygnalizowanej kary strzela krążek do własnej bramki, bramka zostaje zaliczona drużynie przeciwnej, lecz kara zostanie nałożona.
- vi. Drużyna, która ma być ukarana w sytuacji oznajmianej kary nie może strzelić bramki w jakikolwiek sposób.
- vii. Jeśli więcej niż jedna kara mniejsza lub kara mniejsza techniczna jest sygnalizowana po podniesieniu ramienia przez sędziego i drużyna będąca w posiadaniu krążka strzela bramkę, gol zostaje uznany, a sędzia poprosi kapitana ukaranej drużyny o decyzję, która z kar ma zostać anulowana.
- viii. Jeśli karana drużyna gra w osłabieniu i przeciwnik podczas gry strzela bramkę w sytuacji sygnalizowanej kary, odbywana wcześniej kara mniejsza jest automatycznie zakończona, a wszystkie nowe sygnalizowane kary zostaną nałożone.
- ix. Jeśli na drużynę sygnalizowana jest kara mniejsza lub kara mniejsza techniczna, a drużyna gra już w osłabieniu na skutek kary większej lub kary meczu i drużyna przeciwna zdobywa bramkę karę sygnalizowaną należy anulować, lecz kara większa, kara meczu pozostają na zegarze czasu.
- x. Jeśli drużyna popełnia przewinienie i zdobywa bramkę tak szybko, że sędzia nie miał czasu przerwać gry przed tym niż krążek wpadł do bramki, sędzia anuluje bramkę i nałoży karę po zatrzymaniu gry.
- xi. Jeśli w momencie sygnalizowania kary, drużyna będąca w posiadaniu krążka zdobywa bramkę, pierwsza kara mniejsza zostanie anulowana. Jeżeli na drużynę ma zostać nałożona podwójna kara mniejsza, pierwsza kara jest anulowana, a druga nałożona. Jeżeli ma zostać nałożona kara większa, kara za niesportowe zachowanie lub kara meczu, karę taką należy nałożyć nawet, kiedy drużyna przeciwna zdobyła bramkę.
- xii. Jeśli podczas sygnalizacji kary dwie lub więcej kar zostanie nałożone na więcej niż jednego zawodnika i pada bramka sędzia zapyta kapitana ukaranej drużyny, którą karę chce anulować. Druga i pozostałe kary zostaną nałożone. Kolejność nakładania kar w tym przypadku nie ma znaczenia.
- xiii. Jeśli atakujący gracz z pola jest faulowany w sytuacji kontrataku i skutkiem tego przeciwnik otrzyma uzasadnioną karę większą i automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie, kara będzie nałożona bez względu na rezultat rzutu karnego.

SYTUACJA MECZOWA 1: Sygnalizowana jest kara na gracza drużyny A, a zawodnik drużyny B strzela krążek w kierunku bramki. Jeśli bramkarz obroni strzał i zyska nad krążkiem kontrolę, kierując go celowo do swojego współpartnera, sędzia zatrzyma grę.

SYTUACJA MECZOWA 2: Sygnalizowana jest kara na gracza drużyny A, a drużyna B wymieniła bramkarza na dodatkowego gracza z pola. Podczas przejeżdżania z krążkiem przed swoją bramką przez gracza z pola drużyny B, gracz ten jest atakowany kijem w kij przez gracza drużyny A. Jeśli krążek po takiej akcji trafi do opuszczonej przez bramkarza bramki, gola się nie uznaje.

SYTUACJA MECZOWA 3: Sygnalizowana jest kara na gracza drużyny A, a drużyna B wymieniła bramkarza na dodatkowego gracza z pola. Gracz z pola drużyny B, będący w posiadaniu krążka podaje go do swojego współpartnera. Krążek odbija się od zawodnika drużyny A. Jeśli krążek po takiej akcji

trafi do opuszczonej przez bramkarza bramki, gola się nie uznaje a sygnalizowana kara zostanie nałożona.

SYTUACJA MECZOWA 4: Sygnalizowana jest kara na gracza drużyny A, a drużyna B wymieniła bramkarza na dodatkowego gracza z pola. Gracz z pola drużyny B oddaje strzał, który trafia w gracza z pola drużyny A. Jeśli krążek odbije się z powrotem i trafi do opuszczonej przez bramkarza bramki drużyny B, gola się nie uznaje a sygnalizowana kara zostanie nałożona.

SYTUACJA MECZOWA 5: Sygnalizowana jest kara na gracza A6, a w wyniku tego przewinienia zostanie przyznany rzut karny dla drużyny B. Zanim gra zostanie zatrzymana, zawodnik A6 popełnia kolejne przewinienie, za które zostanie nałożona kara mniejsza. Jeśli drużyna B strzeli gola przed zatrzymaniem gry, rzut karny zostanie anulowany, ale sędzia nałoży karę mniejszą na zawodnika A6. Jeśli drużyna B nie zdobędzie gola przed zatrzymaniem gry, sędzia przyzna rzut karny drużynie B oraz nałoży karę mniejszą na zawodnika A6. A6 musi odsiedzieć karę bez względu na rezultat wykonywanego rzutu karnego.

SYTUACJA MECZOWA 6: Sygnalizowana jest kara na gracza drużyny A. Drużyna B, która jest w posiadaniu krążka, dokonuje wymiany swojego bramkarza na dodatkowego gracza z pola. Zawodnik drużyny B, będący w posiadaniu krążka w swojej strefie obrony, próbuje podać krążek współpartnerowi, ale krążek zmierza w kierunku opuszczonej przez bramkarza bramki. Współpartner podającego próbuje wślizgiem uniemożliwić krążkowi wejście do bramki, ale nie trafia w krążek. Jeśli w trakcie tego wślizgu zawodnik wpada na konstrukcję bramki tak, że bramka wypada całkowicie z kołków mocujących zanim wpadnie do niej krążek, gola się uznaje a sygnalizowana kara na drużynę A zostanie nałożona.

SYTUACJA MECZOWA 7: Sygnalizowana jest kara na gracza drużyny A. Drużyna B, która jest w posiadaniu krążka, dokonuje wymiany swojego bramkarza na dodatkowego gracza z pola. Zawodnik drużyny B, będący w posiadaniu krążka w swojej strefie obrony, próbuje podać krążek współpartnerowi, ale krążek zmierza w kierunku opuszczonej przez bramkarza bramki. Współpartner podającego wślizgiem uniemożliwia krążkowi wejście do bramki. W trakcie tego wślizgu zawodnik wpada na konstrukcję bramki tak, że bramka wypada całkowicie z kołków mocujących. Jeśli sędzia oceni, że gracz z pola przypadkowo (bardzo mało prawdopodobne) przesunął bramkę uniemożliwiając wejście krążka do bramki, żadna kara na drużynę B nie będzie nałożona. Jeśli jednak sędzia uzna, że gracz z pola celowo przesunął bramkę, aby zapobiec utracie gola, bramka dla drużyny A zostanie uznana a sygnalizowana kara na drużynę A zostanie nałożona.

ARTYKUŁ 115 – KARY W DOGRYWCE

Patrz również IIHF Sport Regulations (na stronie www.iihf.com)

- i. Niezależnie od czasu trwania dogrywki i przepisów odnoszących się do gry w przewadze podczas dogrywki, kary nałożone przed zakończeniem trzeciej tercji lub kary nałożone przed startem dogrywki, będą przeniesione (rzutować) na tą dogrywkę.

SEKCJA 10 – OPIS KAR

CHARAKTERYSTYKA – Definicje, wyjaśnienia oraz interpretacje fauli popełnianych podczas gry (zarówno w 60 minutach regularnego czasu gry, dogrywki, rzutów karnych oraz czasu po zakończeniu gry, gdy zawodnicy opuszczają łód i udają się do ich odpowiednich szatni). W każdym przypadku, kiedy gracz doprowadzi do kontuzji przeciwnika, komisja dyscyplinarna ma prawo zawiesić gracza na podstawie kar nałożonych przez sędziów na lodzie.

ARTYKUŁ 116 – OBRAZA SĘDZIEGO

Patrz również artykuł 168 – NIESPORTOWE ZACHOWANIA

DEFINICJA: Usiłowanie wywarcia wpływu na sędziego na lodzie przez zawodnika lub oficjela drużyny poprzez:

- poniżanie, pomniejszanie lub deprecjonowanie jego znaczenia,
- werbalne kwestionowanie jego decyzji,
- podważanie jego uczciwości lub umiejętności,
- fizyczną konfrontację z nim.

i. **Kara mniejsza, gdy:**

1. Gracz uderza w szyby ochronne lub bandy kijem lub jakimkolwiek innym przedmiotem w proteście przeciwko decyzji sędziego na lodzie;
2. Gracz, który używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka skierowanego do sędziów na lodzie.

ii. **Kara mniejsza techniczna, gdy:**

1. Niezidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka lub działań albo używa imienia (nazwiska) sędziego wraz z głośnymi, krzykliwymi uwagami;
2. Ukarany gracz nie udaje się bezpośrednio na ławkę kar lub do szatni, gdy otrzymał takie polecenie od sędziego;
3. Oficjel drużyny uderza kijem lub jakimkolwiek innym przedmiotem w bandy w proteście przeciwko decyzji sędziego;
4. Oficjel drużyny używającego technologii video w celu zakwestionowania decyzji sędziego na lodzie.

iii. **Kara za niesportowe zachowanie, gdy:**

1. Gracz sprzecza się, używa technologii video, dyskutuje sposób prowadzenia meczu z sędzią na lodzie;
2. Gracz umyślnie wystrzeliwuje krążek poza zasięg sędziego na lodzie, mającego zamiar podnieść go;
3. Gracz wjeżdża lub pozostaje w polu sędziowskim, podczas gdy sędziowie na lodzie naradzają się ze sobą lub z innymi sędziami funkcyjnymi;
4. Kapitan lub jego zastępca, przebywający na lodzie lub poza nim, kwestionują sędziemu na lodzie sposób prowadzenia meczu lub interpretację przepisów;
5. Gracz, który uderzał w szyby ochronne lub w bandy kijem lub innym przedmiotem w proteście przeciwko decyzji sędziego na lodzie, ciągle obstaje przy swoim zachowaniu, za które otrzymał wcześniej **karę mniejszą**;
6. Ukarany gracz, który nie udaje się bezpośrednio i natychmiast na ławkę kar po stoczony bójce lub konfrontacji z przeciwnikiem.

iv. **Karę meczu za niesportowe zachowanie, gdy:**

1. Gracz lub oficjel drużyny używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka lub działań w stosunku do sędziego na lodzie, za co został już wcześniej ukarany **karą mniejszą** lub **karą mniejszą techniczną**. Kiedy takie zachowanie ma miejsce po zakończeniu meczu na

- lodzie lub poza nim, **kara meczu za niesportowe zachowanie** może zostać nałożona bez konieczności nakładania wcześniej na gracza **kary mniejszej** lub **kary mniejszej technicznej**;
2. Gracz lub oficjel drużyny wchodzi w kontakt z sędzią na lodzie w lekceważący sposób lub używa siły fizycznej w stosunku do sędziego na lodzie;
 3. Gracz lub oficjel drużyny rzuca dowolny przedmiot lub polewa wodą z bidonu sędziego na lodzie;
 4. Gracz obstaje przy zachowaniu, za które otrzymał już **karę za niesportowe zachowanie**.
- v. **Kara meczu**, gdy:
1. Gracz lub oficjel drużyny celowo i lekkomyślnie wchodzi w kontakt fizyczny w jakikolwiek sposób z sędzią na lodzie lub powoduje jego kontuzję;
 2. Gracz rzuca lub wymachuje kijem w kierunku sędziego na lodzie (uderzając go lub nie) lub strzela krążkiem w kierunku sędziego na lodzie;
 3. Gracz lub oficjel drużyny grozi, czyni uwagi na tle rasowym lub etnicznym, pluje, rozmazuje na kimś krew lub czyni uwagi na tle seksualnym wobec sędziego na lodzie;
 4. Gracz lub oficjel czyni jakiegokolwiek obsceniczne gesty lub działania w kierunku sędziego na lodzie, znajdującego się na lodowisku lub poza nim, przed, podczas lub po meczu.

ARTYKUŁ 117 – KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

DEFINICJA: Zachowania przeszkadzające w prowadzeniu zawodów lub naruszenia przepisów mające miejsce na ławce graczy zarówno ze strony zidentyfikowanych jak i niezidentyfikowanych graczy lub oficjeli drużyny.

- i. Przewinienia mające miejsce na ławce graczy będą karane **karą mniejszą techniczną**.
- ii. Przewinienie popełnione przez zidentyfikowanego gracza lub oficjela drużyny skutkujące nałożeniem **kary za niesportowe zachowanie** lub **karę meczu za niesportowe zachowanie** zostanie wyegzekwowane, a kara nałożona niezależnie od faktu czy popełnione zostanie one na lodzie czy ławce graczy.
- iii. **Kara mniejsza techniczna** musi być odbywana przez jakiegokolwiek gracza z pola, który był na lodowisku w momencie zatrzymania gry chyba, że zastosowanie mają inne przepisy.
- iv. Jeśli trener ukaranego zespołu odmawia wyznaczenia gracza z pola do odbywania kary mniejszej technicznej lub kary na bramkarza, sędzia główny ma prawo wyznaczyć gracza, który będzie odbywał karę.
- v. Podczas wybranych turniejów IIHF, trener może zakwestionować (challenge) prawidłowość zdobycia bramki z powodu domniemanego spalonego, po którym krążek znalazł się w bramce. Jeśli w wyniku sprawdzenia, okaże się, że bramka została zdobyta prawidłowo, drużyna której trener poprosił o challenge, zostanie ukarana **karą mniejszą techniczną**.

ARTYKUŁ 118 – GRYZIENIE

DEFINICJA: Gracz, który gryzie jakąkolwiek część ciała przeciwnika.

- i. Gracz, który gryzie przeciwnika zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 119 – RZUCENIE NA BANDĘ

DEFINICJA: Gracz, który atakuje ciałem, łokciem, naciera lub powoduje upadek przeciwnika w taki sposób, że przeciwnik zostaje gwałtownie rzucony na bandę

- i. Rzucenie na bandę będzie ukarane **karą mniejszą i karą za niesportowe zachowanie**.
- ii. Gracz, który lekkomyślnie narazi na niebezpieczeństwo przeciwnika w wyniku rzucenia na bandę, będzie ukarany **karą większą plus automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.
- iii. Broniący, który dociska przeciwnika, będącego w posiadaniu krążka, wzdłuż bandy („Przetaczanie” / rolowanie), nie popełnia przewinienia tak długo, dopóki nie przekroczy innych przepisów (trzymanie, przeszkadzanie) podczas tego dociskania.

ARTYKUŁ 120 – ZŁAMANY KIJ / GRA ZE ZŁAMANYM KIJEM - WYMIANA

Patrz również artykuł 165 – RZUCANIE KIJA LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW

DEFINICJA: Kij posiadający uszkodzenia, mający złamaną lub ostrą łopatkę, złamany trzonek, lub niebędący w całości (pęknięty) jest niedozwolony.

- i. Gracz musi rzucić złamany kij natychmiast. Jeśli gracz uczestniczy w grze ze złamanym kijem, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Jeżeli zawodnik z pola używa kija bramkarza podczas gry, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, którego kij został złamany, nie może przejąć kija rzuconego na taflę z jego ławki graczy czy przez widzów. Musi otrzymać kij z jego ławki graczy z „ręki do ręki”. Współpartner, który do niego: rzuca, podrzuca, przesuwają lub „strzela” kij po lodzie zostanie ukarany **karą mniejszą**. Jeśli kij zostanie rzucony, podrzucony, przesunięty po lodzie lub „strzelony” po lodzie przez niezidentyfikowanego współpartnera z drużyny, sędzia nałoży **karę mniejszą techniczną**. Gracz, który otrzymał w ten sposób kij nie zostanie ukarany.
- iv. Gracz, którego kij został złamany może otrzymać kija od swojego współpartnera na lodzie. Przekazanie kija może odbyć się jedynie z „ręki do ręki”. Współpartner, który rzuci, podrzuci, przesunie po lodzie lub „strzeli” kijem po lodzie do gracza, który stracił kij zostanie ukarany **karą mniejszą**. Gracz, który otrzymał w ten sposób kij nie zostanie ukarany.
- v. W żadnym wypadku gracz nie może chwytać kija przeciwnika: (1) przebywającego na lodzie i trzymającego kij lub upuszczonego przez niego kija; (2) siedzącego na swojej ławce graczy; (3) ze stojaka na ławce graczy przeciwnika. Za takie zagrania chwytający kij zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- vi. Gracz z pola, który uczestniczy w grze z zapasowym kijem dla gracza lub bramkarza będzie ukarany **karą mniejszą**.
- vii. Gracz z pola nie może przejąć kija podanego przez współpartnera będącego na ławce kar. Za takie zagranie przyjmujący kij zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- viii. Gracz z pola, który nie ma kija w rękach, może dalej uczestniczyć w grze.

SYTUACJA MECZOWA 1: Jeśli zawodnik drużyny A podnosi kija rzuconego z ławki graczy drużyny B, który był przeznaczony dla zawodnika drużyny B, **kara mniejsza** zostanie nałożona zarówno na gracza drużyny A (podnoszącego) jak i gracza drużyny B (rzucającego). Jeśli gracz drużyny B, rzucający kij, pozostał niezidentyfikowany, na drużynę B zostanie nałożona **kara mniejsza techniczna**.

SYTUACJA MECZOWA 2: Gracz z pola wiezie kij bramkarski dla swojego bramkarza, który stracił lub złamał kij i ten gracz z pola postanawia włączyć się do toczącej gry. Jeśli upuści kij bramkarski i włączy się do gry, żadna kara nie zostanie nałożona. Ale gdy gracz ten zagra krążek lub zaangażuje się w toczącą się akcję trzymając kij bramkarski w rękę, zostanie nałożona na niego **kara mniejsza**.

SYTUACJA MECZOWA 3: A5 uczestniczy w grze bez kija. Jeśli zawodnik A8 przekaże mu swojego kija a zawodnik A9 przekaże swojego kija zawodnikowi A8 podczas toczącej się gry, nie ma w tym przypadku naruszenia przepisów. Gracze mogą przekazywać sobie kija pomiędzy sobą bez żadnych ograniczeń pod warunkiem, że robią to z „ręki do ręki”.

SYTUACJA MECZOWA 4: Podczas toczącej się gry, gracz łamie lub traci końcówkę swojego kompozytowego lub metalowego kija. Jeśli kontynuuje grę z takim kijem nałożona zostanie na niego **kara mniejsza**.

ARTYKUŁ 121 – UDERZANIE TRZONKIEM KIJA

DEFINICJA: niebezpieczna akcja, w której gracz wysuwa/wbija górną część kija (trzonek) w kierunku ciała przeciwnika.

- i. Próba uderzenia trzonkiem kija będzie ukarana **podwójną karą mniejszą plus karą za niesportowe zachowanie**.
- ii. Gracz, który uderza trzonkiem kija przeciwnika będzie ukarany **karą większą plus automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie lub karą meczu**.
- iii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję uderzenia trzonkiem kija, będzie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 122 – NATARCIE

DEFINICJA: Gracz, który wykorzystując przebyty dystans do przeciwnika, atakuje go z dużą siłą, rzuca się lub wskakuje na przeciwnika. Przepis ten jest zastępowany przez wszystkie podobne akcje dotyczące ataków na głowę i szyję, z wyłączeniem tych związanych z bójkami.

- i. Gracz, który wykorzystując przebyty dystans do przeciwnika, atakuje go z dużą siłą, rzuca się lub na niego wskakuje będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który wchodzi w fizyczny kontakt z przeciwnikiem po gwizdku mający wg w opinii sędziego wystarczającą ilość czasu, aby uniknąć takiego kontaktu będzie ukarany **karą mniejszą** za natarcie.
- iii. Bramkarz nie traci swoich przywilejów tylko, dlatego, że przebywa poza swoim polem bramkowym. **Kara mniejsza** za przeszkadzanie lub natarcie musi być nałożona, gdy przeciwnik wchodzi w niepotrzebny dla tej sytuacji kontakt z bramkarzem.
- iv. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję natarcie, będzie ukarany **karą większą** plus **automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 123 – ATAK Z TYŁU

DEFINICJA: Gracz, który atakuje przeciwnika niespodziewającego się (będącego w pozycji bezbronnej) grożącego mu uderzenia lub niemającego możliwości ustrzec się lub obronić przed takim atakiem. Miejscem ataku jest tylna część ciała.

- i. Gracz, który atakuje ciałem przeciwnika z tyłu w kierunku bandy, słupka, poprzeczki bramki lub otwartej części lodowiska w jakikolwiek sposób (wysokim kijem, kijem trzymanym oburącz, itd., ale nie poprzez przeszkadzanie), będzie ukarany **karą mniejszą** plus **karą za niesportowe zachowanie**.
- ii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję ataku z tyłu, będzie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.
- iii. Jeśli gracz tuż przed atakiem umyślnie obraca się, aby doprowadzić do kontaktu z przeciwnikiem, wówczas jego akcja powoduje, że atak nie będzie zaklasyfikowany, jako atak z tyłu (jednakże mogą zostać nałożone kary wg innych artykułów).

ARTYKUŁ 124 – ATAK W OKOLICY GŁOWY LUB SZYI

DEFINICJA: Nie istnieje prawidłowy, czysty atak na głowę. Gracz, który atakuje, kieruje uderzenie jakąkolwiek częścią ciała lub sprzętu w głowę lub szyję przeciwnika, lub nakierowuje, uderza głową przeciwnika o szyby ochronne lub bandy. Artykuł ten nie dotyczy sytuacji związanych z uderzeniami w głowę lub szyję, które zdarzają się podczas bójek.

- i. Gracz, który kieruje swój atak na głowę lub szyję przeciwnika będzie ukarany **karą mniejszą** plus **karą za niesportowe zachowanie**.
- ii. Gracz, który kieruje swój atak na głowę lub szyję przeciwnika może być również ukarany **karą większą** plus **automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.
- iii. Kara za atak na głowę lub szyję zostanie nałożona, jeśli podczas ataku zostanie spełniony jeden z poniższych warunków:
 1. Gracz kieruje uderzenie jakąkolwiek częścią swojego ciała lub sprzętu w głowę lub szyję przeciwnika;
 2. Gracz nakierowuje lub uderza głową przeciwnika o szyby ochronne lub bandy używając jakiegokolwiek górnej części swojego ciała;
 3. Gracz wysuwa i kieruje jakąkolwiek górną część swojego ciała, aby zainicjować kontakt z głową lub szyją przeciwnika;
 4. Gracz wysuwa jakąkolwiek część swojego ciała w górę lub w bok tak, aby zainicjować kontakt z głową lub szyją przeciwnika. Gracz używa jakiegokolwiek górnej części swojego ciała, aby zainicjować kontakt z głową lub szyją przeciwnika;
 5. Gracz skacze (unosząc swoje tyłżywy), aby wymierzyć atak w głowę lub szyję przeciwnika.
- iv. Jeżeli jadący gracz z pola jest w posiadaniu krążka, utrzymuje swoją głowę w górze i spodziewa się ataku, to mimo to atakujący go gracz nie ma prawa zaatakować go w głowę lub szyję.

- v. Kiedy cała siła ataku skierowana jest początkowo na obszar ciała przeciwnika, a następnie przenosi się w górę w okolice głowy lub szyi, to taki atak nie zostanie zaklasyfikowany, jako atak na głowę lub szyję.
- vi. Gracz z pola, który atakuje ciałem przeciwnika będącego w posiadaniu krążka, który trzyma nisko głowę i zbliża się w kierunku atakującego gracza, nie będzie zaklasyfikowany, jako atak na głowę lub szyję, jeśli atakujący gracz nie wysuwa lub nie nakierowuje jakiegokolwiek części swojego ciała w okolice głowy lub szyi przeciwnika.
- vii. Jeśli gracz z pola utrzymuje w sposób normalny swoją pozycję w czasie gry, a przeciwnik wpada na niego, wynikający z tego kontakt nie będzie uważany, jako atak na głowę lub szyję o ile nie zostaną spełnione okoliczności wymienione w art. 124-iii lub art. 124-iv.

ARTYKUŁ 125 – PODCIĘCIE

DEFINICJA: Gracz, który obniża swoje ciało z wyraźnym zamiarem ataku przeciwnika w okolice jego kolan.

- i. Gracz, który obniża pozycję swojego ciała, atakując przeciwnika w kolana będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który kuca (obniża pozycję swego ciała) w okolicach band, aby uniknąć ataku ciałem i powoduje w ten sposób sytuację, że atakujący przeciwnik przewraca się ponad nim będzie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję podcięcie, będzie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 126 – ZAMYKANIE KRAŻKA W RĘKAWICY

DEFINICJA: Gracz podczas gry może uderzyć krążek rękawicą lub złapać go i bezzwłocznie umiejscowić go na lodzie, nie może przetrzymywać krążka w dłoni (np. w rękawicy) dłużej niż jest to potrzebne do położenia krążka na lodzie lub jechać z krążkiem w rękawicy.

- i. Gracz z pola, który podczas gry łapie krążek i trzyma go w rękawicy stojąc w miejscu lub jadąc na łyżwach i w ten sposób będzie starał się uniknąć przeciwnika lub zdobyć przewagę będzie ukarany **karą mniejszą** za zamykanie krążka w rękawicy.
- ii. Gracz z pola, który podczas gry podnosi krążek z lodu poza swoim polem bramkowym rękawicą lub ręką będzie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Gracz z pola, który podczas gry nakrywa krążek rękawicą poza swoim polem bramkowym będzie ukarany **karą mniejszą**.
- iv. Jeśli gracz z pola podnosi krążek z lodu, ukrywa go lub przykrywa rękawicą, kiedy ten znajduje się w (3D) jego polu bramkowym, podczas gdy bramkarz jest na lodzie, zostanie przyznany przeciwnikowi **rzut karny**.
- v. Jeśli gracz z pola podnosi krążek z lodu, ukrywa go lub przykrywa rękawicą, kiedy ten znajduje się w (3D) jego polu bramkowym, podczas gdy bramkarz jest odwołany z lodu i wymieniony na dodatkowego gracza z pola, zostanie przyznany przeciwnikowi **gol**.

ARTYKUŁ 127 – ATAK KIJEM TRZYMANYM OBURĄCZ

DEFINICJA: Gracz, który atakuje ciało przeciwnika z obiema rękami na kiju, gdy żadna z części kija nie ma styczności z lodem.

- i. Gracz, który atakuje przeciwnika kijem trzymanym oburącz będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję ataku kijem trzymanym oburącz, będzie ukarany **karą większą** plus **automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 128 – NIEBEZPIECZNE WYPOSAŻENIE/NIEBEZPIECZNE UŻYCIĘ WYPOSAŻENIA

DEFINICJA: Wkładki lub sprzęt ochronny zrobiony z materiału, który może spowodować kontuzje lub jest uważany za niebezpieczny i których używanie jest surowo zabronione.

- i. Sędzia główny może zakazać używania przez graczy wyposażenia, które w jego opinii może spowodować kontuzję.
- ii. Drużyna gracza, który uczestniczy w grze z nielegalnym wyposażeniem, za pierwszym razem zostanie ostrzeżona przez sędziego głównego. Po ostrzeżeniu w razie braku poprawy, nieusunięcia nielegalnego wyposażenia zgodnie z instrukcjami sędziego głównego lub w przypadku, gdy kolejny gracz wcześniej ostrzeżonej drużyny używa niebezpiecznego wyposażenia, zostanie nałożona **kara za niesportowe zachowanie**.
- iii. Jeśli sędzia główny uzna kij zawodnika za niebezpieczny, kij ten musi być usunięty z gry bez jakiegokolwiek kary. Jeśli jednak zawodnik używa później tego kija w grze zostanie na niego nałożona **kara za niesportowe zachowanie**.
- iv. Sędzia główny może żądać od gracza usunięcia osobistych akcesoriów uznanych, jako niebezpieczne. Jeśli okaże się, że wspomniane osobiste akcesoria są trudne do usunięcia, gracz musi zabezpieczyć je taśmą lub umieścić pod koszulką meczową w taki sposób, aby nie mogły powodować zagrożenia. Aby dokonać takiego zabezpieczenia gracz będzie usunięty z lodu, a jego drużyna zostanie ostrzeżona zgodnie z procedurą. Po ostrzeżeniu w razie braku poprawy lub nieusunięcia osobistych akcesoriów zgodnie z instrukcjami sędziego głównego lub w przypadku, gdy kolejny gracz ostrzeżonej wcześniej drużyny nosi osobiste akcesoria, zostanie nałożona **kara za niesportowe zachowanie**.
- v. Gracz z pola lub bramkarz, który stracił swój kij podczas akcji meczowej, nie może otrzymać rzuconego w jakikolwiek sposób kija od współpartnera. Może on otrzymać kija od swojego współpartnera, ale przekazanie to musi się odbyć z „ręki do ręki”. Gracz który rzuca, podrzuca, przesuwają lub „strzela” kij po lodzie do współpartnera zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁY 129-137 – OPÓŹNIANIE GRY

DEFINICJA: Celowe lub przypadkowe zagranie, które spowalnia grę, powoduje zatrzymanie gry lub utrudnia rozpoczęcie gry.

ARTYKUŁ 129 – OPÓŹNIANIE GRY/POPRAWIANIE SPRZĘTU

- i. Gracz, który zatrzymuje grę lub opóźnia rozpoczęcie gry, aby naprawić lub poprawić swój sprzęt będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Gracz musi nosić cały sprzęt ochronny ukryty, za wyjątkiem rękawic, kasku i parkanów bramkarskich. Niezastosowanie się do tego przepisu skutkuje nałożeniem **kary mniejszej**.
- iii. Gracz, który nie przestrzega przepisów określonych w artykule 40-vi, po otrzymaniu ostrzeżenia, zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 130 – OPÓŹNIANIE GRY/PORUSZENIE BRAMKI

- i. Gracz, który celowo porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Jeśli gracz celowo porusza swoją bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji podczas ostatnich dwóch minut regularnego czasu gry lub w jakimkolwiek momencie trwania dogrywki, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej **rzut karny**.
- iii. Jeśli gracz celowo porusza swoją bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji, kiedy atakujący gracz jest w sytuacji kontrataku, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej **rzut karny**.
- iv. Jeśli bramkarz został odwołany z lodu, a jego współpartner porusza swoją bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji, kiedy atakujący gracz jest w sytuacji kontrataku, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej **bramkę**.
- v. Jeśli w trakcie gry bramka została przesunięta przez gracza drużyny atakującej, a drużyna broniąca jest w posiadaniu krążka i ma szansę na kontynuowanie gry, należy pozwolić na jej kontynuowanie do czasu, aż nie straci kontroli nad krążkiem. Jeśli drużyna kontynuując grę zdobywa bramkę, to **bramkę taką należy uznać**.

- vi. Jeśli w sytuacji opisanej w art. 130-v, niezawiniająca drużyna straci krążek w swojej strefie obronnej, następujące wznowienie będzie miało miejsce na najbliższym dla tej strefy punkcie wznowień w strefie neutralnej.
- vii. Jeśli w sytuacji opisanej w art. 130-v, niezawiniająca drużyna straci krążek w strefie neutralnej lub strefie ataku, następujące wznowienie będzie miało miejsce na najbliższym punkcie wznowień, gdzie gra została przerwana.

ARTYKUŁ 131 – OPÓŹNIANIE GRY/UPADANIE NA KRAŻEK

Patrz również artykuł 175 (PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/GRACZ Z POLA PRZYKRYWA KRAŻEK) & artykuł 179 (PRYZNANIE BRAMKI)

- i. Gracz z pola, który upada na krążek, przytrzymuje lub zagarnia go pod swoje ciało lub sprzęt ochronny powodując przerwę w grze, będzie ukarany **karą mniejszą**. Jeśli na skutek blokowania strzału, podania, krążek ugrzęźnie pod zawodnikiem, w jego sprzęcie ochronnym, łyżwach powodując zatrzymanie gry, nie zostanie nałożona żadna kara.
- ii. Gracz z pola, który używa swoich rąk, aby ukryć krążek w dłoniach lub sprzęcie i w ten sposób spowodować przerwę w grze, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 132 – OPÓŹNIANIE GRY/ZBYTECZNE UNIERUCHAMIANIE KRAŻKA

- i. Gracz z pola, który podczas gry przytrzymuje lub unieruchamia krążek używając do tego swojego kija, łyżew lub ciała w okolicach band lub gdziekolwiek na lodowisku, a nie znajduje się pod presją przeciwnika, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 133 – OPÓŹNIANIE GRY/CELEBROWANIE ZDOBYCIA GOLA

- i. Gracze z ławki graczy mogą wejść na lód po zdobyciu bramki tylko, aby dokonać wymiany graczy, na lodowisku podczas celebrowania zdobycia bramki może przebywać nie więcej zawodników niż jedna zmiana. Jeśli przepis ten zostanie przekroczony, sędzia główny dokona ostrzeżenia obydwu drużyn. Następne przekroczenie tego przepisu skutkować będzie nałożeniem na zawiniającego zespół **kary mniejszej technicznej**.

ARTYKUŁ 134 – OPÓŹNIANIE GRY/OPÓŹNIANIE WYMIANY LINII GRACZY

- i. Trener, który nie wystawia w odpowiednim/właściwym czasie wymaganej ilości graczy, aby rozpocząć tercję, dogrywkę będzie ukarany **karą mniejszą techniczną**.
- ii. „Wymagana ilość graczy” to pełna liczba graczy dopuszczonych do udziału w grze zgodnie z regulaminem (5 graczy z pola i bramkarz, jeśli drużyna gra w pełnym zestawieniu, oraz 4 lub trzech graczy z pola i bramkarz, jeśli drużyna gra w osłabieniu).

ARTYKUŁ 135 – OPÓŹNIANIE GRY/WYSTRZELENIE LUB WYRZUCENIE KRAŻKA POZA LODOWISKO

- i. Gracz, który podczas toczącej się gry wystrzeliwuje, wyrzuca, kopie lub uderza krążek ręką bezpośrednio bez jakiegokolwiek odbicia poza lodowisko z obszaru własnej strefy obrony z wyjątkiem, kiedy nie ma szyb ochronnych wokół lodowiska, zostanie ukarany **karą mniejszą**. Decydującym czynnikiem jest pozycja zagrywanego krążka.
- ii. Kara nie zostanie nałożona, jeśli gracz wystrzeliwuje krążek ponad bandą na ławkę graczy, ale krążek nie przeleciał ponad szybami ochronnymi usytuowanymi za ławkami graczy.
- iii. Kara nie zostanie nałożona, jeśli gracz wystrzeliwuje krążek ponad bandą w jakimkolwiek miejscu na lodowiskach, które nie są otoczone osłoną pleksiglasową.
- iv. Jeśli gracz celowo wystrzeliwuje krążek poza lodowisko z jakiegokolwiek strefy podczas gry lub podczas przerwy w grze, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- v. Jeśli gracz wystrzeliwuje krążek z własnej strefy obronnej, który uderza w podwieszony pod dachem zegar lub uderza w dach nad środkową częścią lodowiska, powodując zatrzymanie gry, kara nie zostanie nałożona.

SYTUACJA MECZOWA 1: Jeśli wystrzelony krążek uderza w kij lub jakąkolwiek część wyposażenia gracza z pola lub bramkarza i nieumyślnie zostanie odbity, wylatując ponad osłonami, kara nie zostanie nałożona.

SYTUACJA MECZOWA 2: Jeśli gracz wystrzeliwuje krążek przez otwarte drzwiczki ławki kar lub ławki graczy, kara nie zostanie nałożona.

SYTUACJA MECZOWA 3: Jeśli krążek jest wystrzelony ze strefy obrony ponad osłoną pleksiglasową po przeciwległej stronie lodowiska, zostanie nałożona **kara mniejsza** za opóźnianie gry (nie będzie odgwiżdżane w tym przypadku uwolnienie).

SYTUACJA MECZOWA 4: Sędzia główny sygnalizuje karę mniejszą przeciwko graczowi A3. Jeśli gracz A6, który znajduje się we własnej strefie obrony, wchodzi w posiadanie krążka, kiedy sędzia główny przerywa grę i wystrzeliwuje go powyżej osłony pleksiglasowej, kara nie zostanie nałożona. Jeśli jednak sędzia główny uzna, że A6 celowo wystrzelił krążek ponad osłoną pleksiglasową, w złości lub jako protest przeciwko decyzji sędziego, **kara mniejsza** może zostać nałożona.

ARTYKUŁ 136 – OPÓZNIANIE GRY/ZMIANA PO DOKONANIU UWOLNIENIA

- i. Drużyna, która dokonała uwolnienia nie może dokonać wymiany zawodników z wyjątkiem:
 1. Do bramki powraca bramkarz, który był zamieniony na dodatkowego gracza;
 2. Wymiany kontuzjowanego gracza;
 3. Jeżeli jakakolwiek drużyna otrzymuje karę podczas uwolnienia, która powoduje przewagę liczebną graczy na lodzie, drużyna dokonująca uwolnienia może przeprowadzić zmianę graczy, ale wznowienie gry nastąpi w strefie obronnej drużyny otrzymującej karę.
- ii. Trener drużyny, który próbuje dokonać nielegalnej wymiany graczy po dokonanym uwolnieniu, powodując tym samym opóźnienie gry w chwili, kiedy sędzia główny oraz sędziowie liniowi przywracają poprawną linię graczy za pierwszym razem, zostanie *ostrzeżony* przez sędziego głównego. Trener, który usiłuje po raz drugi dokonywać wymiany graczy, powodując opóźnienie mającego nastąpić wznowienia, zostanie ukarany **karą mniejszą techniczną**.
- iii. Jeśli gracz z pola drużyny broniącej, który celowo doprowadzi do nieprawidłowego przebiegu wznowienia po odgwiżdżaniu uwolnienia, opóźniając grę, sędzia główny ostrzeże drużynę zawinającą poprzez kontakt z ławką graczy. Drugie naruszenie tego przepisu w trakcie meczu spowoduje nałożenie **kary mniejszej technicznej** za opóźnianie gry.

ARTYKUŁ 137 – OPÓZNIANIE GRY/NARUSZENIE PROCEDURY WZNAWIANIA GRY

- i. Kiedy gracz z pola nie biorący udziału we wznowieniu, wjedzie do koła wznowień przed rzuceniem krążka, współpartner, który miał wznowiać grę zostanie odsunięty i zastąpiony przez innego gracza. Za drugie naruszenie tego przepisu przez jakiegokolwiek gracza tej samej drużyny w trakcie tego samego wznowienia, zawinająca drużyna zostanie ukarana **karą mniejszą techniczną**.
- ii. Jeśli gracz z pola został odsunięty od wznowienia przez sędziego, a inny gracz tej samej drużyny po ostrzeżeniu przez sędziego opóźnia zajęcie prawidłowej pozycji do wznowienia, zawinająca drużyna zostanie ukarana **karą mniejszą techniczną**.
- iii. Gracz z pola, który nie ustawia się właściwie do wznowienia i po ostrzeżeniu przez sędziego nie podejmuje próby skorygowania niewłaściwej pozycji, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 138 – SYMULOWANIE/NURKOWANIE

DEFINICJA: Gracz, który ewidentnie imituje upadek lub symuluje kontuzję, próbując wymusić nałożenie kary na przeciwnika.

- i. Zawodnik, który imituje faul lub udaje, że jest faulowany przez przeciwnika, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 139 – ATAK ŁOKCIEM

DEFINICJA: Gracz, który używa swojego łokcia, aby sfaulować przeciwnika.

- i. Gracz, który atakuje przeciwnika łokciem będzie ukarany **karą mniejszą**.

- ii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję ataku łokciem, będzie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 140 – ZWADAZ WIDZAMI

DEFINICJA: Gracz lub oficjel drużyny, który wchodzi w fizyczny kontakt z widzem podczas meczu (gry, przerw w grze oraz przerw między tercjami).

- i. Gracz lub oficjel drużyny, który wchodzi w fizyczną konfrontację, odwzajemnia fizyczny atak lub nawiązuje fizyczny kontakt z widzem, zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 141 – BÓJKI

DEFINICJA: Zawodnik, który wielokrotnie uderza pięścią przeciwnika podczas gry, po gwizdku lub w jakimkolwiek momencie meczu podczas przedłużającej się konfrontacji zawodników.

- i. Wszyscy gracze, którzy angażują się w bójkę, zostaną ukarani **karą meczu**.
- ii. Uderzony gracz, który odpowiada ciosem, będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który ściąga swoje rękawice lub kask, aby zaangażować się w konfrontację z przeciwnikiem, zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie**, jako dodatek do innych kar.
- iv. Jeśli gracz zostanie zidentyfikowany, jako inicjator lub agresor podczas bójki, zostanie on z tego tytułu ukarany **karą mniejszą**, jako dodatek do innych kar.
- v. Gracz, który znajduje się na lodzie i jako pierwszy włącza się interweniując w trwającej pomiędzy dwoma graczami bójce (trzeci gracz w bójce), zostanie **ukarany karą meczu za niesportowe zachowanie**, jako dodatek do innych kar.
- vi. Gracz, który po otrzymaniu polecenia od sędziego głównego zaprzestania bójki, kontynuuje, próbuje kontynuować bójkę lub który sprzeciwia się, stawia opór, uniemożliwiając sędziom liniowym interwencję i wykonywanie swoich obowiązków, będzie ukarany **podwójną karą mniejszą** lub **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.
- vii. Oficjel drużyny, który jest zaangażowany w bójkę, na lodowisku lub poza nim, będzie ukarany **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.
- viii. Pierwszy gracz, który opuszcza *ławkę graczy* lub *ławkę kar* podczas konfrontacji zawodników na tafli, zostanie ukarany **podwójną karą mniejszą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie**. Kolejni gracze, którzy opuszczają *ławkę graczy* podczas konfrontacji zawodników, zostaną ukarani **karą za niesportowe zachowanie**. Kolejni gracze, którzy opuszczają *ławkę kar* podczas konfrontacji zawodników, zostaną ukarani **karą mniejszą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie**. Kary te będą nałożone dodatkowo do niezakończonych jeszcze kar. Opuszczenie ławek graczy lub ławek kar to także sytuacje, kiedy opuszczający je zawodnicy nie angażują się w trwającą na lodowisku bójkę.
- ix. Jeśli konfrontacja graczy nastąpi podczas wymiany graczy (np. wymiana linii graczy), obowiązywać będą standardowe procedury. Jednak każdy gracz, który zaangażuje się w konfrontację, która nie jest już częścią procedury wymiany linii graczy, zostanie ukarany tak, jakby opuścił *ławkę graczy* lub *ławkę kar*, aby wziąć udział w konfrontacji.
- x. Jeśli gracze obydwu drużyn opuszczają swoje ławki w tym samym czasie, lub jeśli gracze jednego zespołu opuszczają swoją *ławkę graczy*, widząc przeciwników robiących to samo, *pierwszy zidentyfikowany* gracz każdego zespołu, będzie ukarany zgodnie z tym artykułem.
- xi. Maksymalnie **pięć kar** za niesportowe zachowanie się i/lub **kar meczu za niesportowe zachowanie** może zostać nałożone na każdą z drużyn, zgodnie z tym artykułem.
- xii. Gracz nie może zostać ukarany jednocześnie **karą meczu** oraz **karą meczu za niesportowe zachowanie** za kontynuowanie bójki.

ARTYKUŁ 142 – UDERZENIE GŁOWĄ

DEFINICJA: Gracz, który używa swojej głowy (z kaskiem lub bez), aby uderzyć przeciwnika.

- i. Gracz, który próbuje lub uderza umyślnie głową przeciwnika, będzie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 143 – WYSOKO UNIESIONY KIJ

DEFINICJA: Gracz, który podnosi jakąkolwiek część swojego kija powyżej wysokości swoich ramion, uderzając przeciwnika jakąkolwiek jego częścią.

- i. Gracz, który powoduje kontakt wysoko uniesionym kijem z przeciwnikiem, będzie ukarany przynajmniej **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który powoduje przypadkowe zranienie przeciwnika poprzez zagranie wysokim kijem, będzie ukarany **podwójną karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika poprzez zagranie wysoko uniesionym kijem, będzie ukarany **karą większą** plus **automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.
- iv. Gracz, który powoduje kontakt wysoko uniesionym kijem z górną częścią ciała przeciwnika, podczas robienia zamachu przy strzale lub przy wymachu po strzale lub podaniu, będzie ukarany zgodnie z artykułem o wysoko uniesionym kiju.

ARTYKUŁ 144 – TRZYMANIE PRZECIWNIKA

DEFINICJA: Gracz, który utrudnia swobodne poruszanie się przeciwnikowi za pomocą jednej lub obu rąk, ramion, nóg lub w jakikolwiek inny sposób.

- i. Gracz, który trzyma przeciwnika, będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Wyróżniamy trzy sposoby trzymania przeciwnika:
 1. Gracz, który używa jednego lub obu ramion, chwytając przeciwnika z zamiarem ograniczenia swobody jego przemieszczania się (zarówno z krążkiem jak i bez niego);
 2. Gracz niezainteresowany zagrywaniem krążka, który wykorzystując bandy i używając ramion lub innych części ciała przytrzymuje przeciwnika, tym samym uniemożliwiając przeciwnikowi opuszczenie okolic bandy
 3. Gracz, który chwyta koszulkę przeciwnika, aby ograniczyć swobodę jego przemieszczania się lub spowolnić jazdę.

ARTYKUŁ 145 – TRZYMANIE KIJ PRZECIWNIKA

DEFINICJA: Gracz, który trzyma kij przeciwnika w dowolny sposób (rękami, ramieniem, ciałem, nogą), utrudniając swobodne poruszanie się przeciwnikowi, prowadzenia krążka, zagrywanie krążka lub swobodne używanie kija.

- i. Gracz, który trzyma kij przeciwnika, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 146 – ZAHACZANIE

DEFINICJA: Gracz, który używa swojego kija, aby utrudnić swobodne poruszanie się przeciwnikowi, będącemu lub niebędącemu w posiadaniu krążka.

- i. Gracz, który zahacza przeciwnika, będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Wyróżniamy cztery sposoby zahaczania przeciwnika:
 1. Gracz zahacza ramię, rękę lub rękawicę przeciwnika, który zamierza podać krążek lub oddać strzał;
 2. Gracz swoim kijem doprowadza do kontaktu z ciałem przeciwnika w walce jeden na jednego o krążek;
 3. Gracz używa swojego kija w stosunku do ciała przeciwnika, aby w ten sposób uniemożliwić mu utrzymanie się w posiadaniu krążka;
 4. Gracz używa swojego kija, aby uniemożliwić przeciwnikowi swobodne poruszanie się po lodowisku.
- iii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika przez akcję zahaczania, będzie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 147 – NIEDOZWOLONY KIJ/POMIARY KIJA

DEFINICJA: Gracz musi używać prawidłowego kija, zgodnego ze standardami IIHF. Patrz również artykuł 38 (KIJ/GRACZ Z POLA) & artykuł 196 (KIJ/BRAMKARZ)

- i. Kapitan drużyny może prosić o pomiar kija przeciwnika w każdej przerwie w grze. Jeśli dokonany pomiar wykaże, że kij jest nieprawidłowy, na używającego kij gracza, zostanie nałożona **kara mniejsza**, a kij zostanie zwrócony przez sędziego głównego na odpowiednią ławkę graczy.
- ii. Gracz, którego kij ma być mierzony, musi być w jego posiadaniu, kiedy zgłaszana jest prośba o pomiar. Może on być na lodowisku lub na ławce graczy, ale sędzia główny musi dokonać wzrokowego potwierdzenia, że kwestionowany kij jest w jego posiadaniu.
- iii. Jeśli dokonany pomiar wykaże, że kij jest prawidłowy na drużynę proszącą o pomiar kija, zostanie nałożona **kara mniejsza techniczna** za opóźnianie gry. Kara musi być odsiadywana przez gracza, który w momencie zgłaszania prośby o pomiar, był na lodzie.
- iv. Nie ma limitu ilości próśb o pomiar kija, które drużyny mogą zgłosić podczas meczu, ale tylko jeden pomiar w przerwie w grze przysługuje tylko jednej drużynie.
- v. Jeśli gracz odmawia pomiaru swojego kija lub części swojego wyposażenia zarządzanego przez sędziego głównego lub niszczy swój kij, wyposażenie przed dokonaniem pomiaru, sprzęt taki zostanie uznany za nielegalny, a gracz zostanie ukarany **karą mniejszą plus karą za niesportowe zachowanie**.
- vi. Pomiaru kija można żądać także po strzelonej bramce w regularnym czasie gry, ale jeśli kij okaże się nieprawidłowy to strzelona bramka zostanie uznana. Ten sam przepis dotyczy także dogrywki oraz serii rzutów karnych.

SYTUACJA MECZOWA 1: Graczowi z pola, który właśnie wszedł lub wyszedł z ławki kar, gdzie odbywał lub miał odbyć karę, może być mierzony kij.

ARTYKUŁ 148 – KONTUZJOWANY GRACZ ODMAWIA OPUSZCZENIA LODOWISKA

DEFINICJA: Gracz, który nie jest w stanie kontynuować gry lub nie jest w stanie opuścić lodowiska o własnych siłach, musi opuścić lodowisko (o ile jest to możliwe) w momencie, kiedy gra jest przerwana, aby można było zająć się jego kontuzją.

- i. Gracz z pola, który wymaga medycznej pomocy, powinien zjechać na ławkę graczy, o ile to możliwe, przynajmniej do momentu przeprowadzenia kolejnego wznowienia gry. Jeśli taki gracz odmawia opuszczenia lodowiska, zostanie ukarany **karą mniejszą**. Jeśli pomimo nałożenia na niego *kary mniejszej* nadal nie opuszcza lodowiska, zostanie nałożona na niego **kara za niesportowe zachowanie**.
- ii. Gracz z pola, który krwawi, nie może powrócić do gry, aż do momentu, kiedy jego rana jest skutecznie opatrzona. Jeśli taki gracz wraca na lodowisko bez skutecznego opatrzenia rany lub z poplamionym krwią jakimkolwiek sprzętem, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który leży na lodzie, udając kontuzję i odmawia opuszczenia lodowiska, będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 149 – PRZESZKADZANIE

DEFINICJA: Gracz, który utrudnia lub uniemożliwia przeciwnikowi, niebędącemu w posiadaniu krążka, w swobodnym przemieszczaniu się po lodowisku lub przyjmowaniu podań.

- i. Gracz, który przeszkadza przeciwnikowi będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Wyróżniamy następujące sposoby przeszkadzania;
 1. Gracz z pola powstrzymuje przeciwnika przed swobodnym poruszaniem się po lodowisku;
 2. Gracz z pola blokuje przeciwnika przed wjazdem do tercji ataku, szczególnie w przypadku, gdy poprzez „wystawienie biodra” zmusza atakującego do objechania go po wstrzeleniu krążka do strefy ataku;
 3. Gracz z pola, który uniemożliwia przeciwnikowi zaatakowanie ciałem swojego współpartnera, który jest w posiadaniu krążka, lub wjeżdża w tor jazdy przeciwnika, który nie jest w posiadaniu krążka zanim uzyskał prawidłową "body position" (pozycja ciała). Pozycja ciała jest

- określana, kiedy gracz jedzie przed lub za przeciwnikiem w tym samym kierunku. Gracz, który jest za przeciwnikiem niebędącym w posiadaniu krążka, nie może używać swojego kija, wolnej ręki, w celu spowolnienia lub przewrócenia przeciwnika, lecz musi jechać tak, aby przywrócić/uzyskać prawidłową pozycję do wykonania legalnego ataku ciałem.
4. Gracz blokuje przeciwnika uniemożliwiając mu przejęcie podania;
 5. Gracz wygrywający wznowienie, blokuje przeciwnika, który próbuje podążać za krążkiem (przeszkadzanie przy wznowieniu);
 6. Gracz przebywający na ławce graczy lub ławce kar, wystawiający swoje ciało lub kij poza ławkę i przeszkadzający w poruszaniu się krążka lub przeciwnika podczas akcji;
 7. Gracz z pola poruszający się w poprzek lodowiska, utrudniający poruszanie się przeciwnikom po lodowisku;
 8. Gracz uniemożliwiający przeciwnikowi podniesienie swojego wyposażenia z lodowiska (kija, rękawic, kasku) poprzez odsuwanie lub wybijanie, kiedy przeciwnik chce podnieść takie wyposażenie.
- iii. Gracze z pola przed bramką mogą walczyć o zajęcie jak najlepszego miejsca, co może przybierać postać podobną do przeszkadzania, gry kijem trzymanym oburącz, zahaczania, trzymania, powodowania upadku czy uderzania kijem, ale tylko wtedy dopóki nie przekroczy ona znamion walki z duchem fair-play. Przekroczenia w tym obszarze, które w żadnej mierze nie będą uznawane, jako walka przed bramką, definiowane są, jako: przewracanie przeciwnika, który nie jest w posiadaniu krążka, ciągnięcia za koszulkę, wkładanie kija pomiędzy nogi przeciwnika i „przekręcanie” go, gwałtowne ataki kijem trzymanym oburącz, uderzanie kijem w tył nóg przeciwnika.
- iv. Sytuacje, które nie są klasyfikowane, jako przeszkadzanie:
1. Gracz z pola może znajdować się na lodowisku pomiędzy krążkiem a przeciwnikiem, tak długo jak utrzymuje odpowiednią szybkość swojej jazdy i pozycję swojego ciała względem niego i wolnego krążka. Jeśli taki gracz zaczyna zwalniać, ryzykuje nałożeniem na niego kary za przeszkadzanie;
 2. Gracz z pola może stać na lodowisku i nie jest wymagane, aby był w ruchu, jeśli przeciwnik chce przejechać przez miejsce, na którym się znajduje;
 3. Gracz z pola może blokować tak długo przeciwnika, dopóki jest przed nim i porusza się w tym samym kierunku;
 4. Gracz z pola może używać pozycji swego ciała, chcąc wymusić na przeciwniku, wybranie dłuższej drogi do krążka, tak długo jak nie używa w tym celu rąk lub ramion, aby powstrzymać, zablokować przeciwnika.
- v. Gracz, który atakuje ciałem przeciwnika, który nie jest w posiadaniu krążka, zostanie ukarany **karą mniejszą** za przeszkadzanie.
- vi. Gracz z pola, który spodziewa się, że przeciwnik wejdzie w posiadanie lub kontrolę krążka, ale spowoduje kontakt z przeciwnikiem zanim jak przeciwnik wejdzie w posiadanie lub zdobędzie kontrolę nad krążkiem, zostanie ukarany **karą mniejszą** za przeszkadzanie.
- vii. Dwaj gracze z pola, którzy przepychają się jadąc do będącego w ich zasięgu wolnego krążka mają do tego prawo, lecz jeśli jeden używa swojego kija, ramion lub jadąc utrudnia przeciwnikowi możliwość poruszania się w kierunku krążka, zostanie ukarany **karą mniejszą** za przeszkadzanie.
- viii. „Na lodzie” oznacza, że obie łyżwy są na lodzie. Jeśli gracz ma jedną łyżwę na lodzie a jedną ponad bandą lub poza lodem na ławce graczy lub ławce kar, jest uważany za gracza poza lodem. Jednakże, jeśli gracz ten jest poza lodem, zgodnie z tą definicją nie wolno mu zagrywać krążka, wchodzić w kontakt z przeciwnikiem ani w żaden sposób uczestniczyć w grze. Jeśli jednak to robi, zostanie on ukarany **karą mniejszą** za przeszkadzanie.
- ix. Jeśli gracz opiera się o bandę będąc na swojej ławce graczy i zagrywa krążek, wchodzi w kontakt z przeciwnikiem, który jest na lodzie lub w jakikolwiek sposób uczestniczy w grze, zostanie on ukarany **karą mniejszą** za przeszkadzanie.

- x. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika poprzez akcję przeszkadzania może także być ukarany **karą większą** i automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 150 – PRZESZKADZANIE BRAMKARZOWI

Patrz również artykuł 183 (OCHRONA BRAMKARZA) & artykuł 184 (BRAMKARZ I POLE BRAMKOWE)

DEFINICJA: Gracz, który w jakikolwiek sposób przeszkadza bramkarzowi w grze, kiedy ten znajduje się na swojej pozycji w bramce.

- i. Gracz z pola, który używa swojego kija lub ciała, przeszkadza lub ogranicza poruszanie się bramkarza, znajdującego się w swoim polu bramkowym, utrudnia mu grę na swojej pozycji w bramce, będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Jeśli atakujący gracz z pola, który jest w posiadaniu krążka, jadąc przodem lub tyłem, powoduje kontakt z bramkarzem w polu bramkowym, a krążek wpada do bramki, bramka nie zostanie uznana, a atakujący gracz zostanie ukarany **karą mniejszą** (wyjątki patrz także artykuł 183-iii). Przepis ten obowiązuje także podczas strzelania rzutu karnego jak i serii rzutów karnych.
- iii. Atakujący gracz z pola, który ustawia się przed bramkarzem drużyny przeciwnej wymachuje rękami lub kijem przed twarzą bramkarza, przeszkadzając i rozprasząc jego uwagę, aby samemu uzyskać jak najlepszą pozycję w grze, niezależnie czy gracz znajduje się w polu bramkowym czy też poza nim, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iv. Jeśli przeciwnik powstrzymuje lub blokuje bramkarza, który wraca do swojej bramki lub wpada na niego, gdy bramkarz zagrywa krążek poza bramką, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- v. Atakujący gracz z pola może przejeżdżać przez pole bramkowe podczas gry tak długo dopóki nie wejdzie w kontakt z bramkarzem. Jeśli atakujący gracz powoduje kontakt z bramkarzem lub gdy bramkarz powoduje ten kontakt z zawodnikiem, podczas gdy cofa się w swoim polu bramkowym, atakujący gracz zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- vi. Przypadkowy kontakt z bramkarzem jest dozwolony, o ile nie narusza on sytuacji określonych w artykule 150-i-v.

ARTYKUŁ 151 – KOPNIĘCIE

DEFINICJA: Gracz, który inicjuje ruch łyżwą skierowany w jakąkolwiek część ciała przeciwnika.

Gracz, który kopie lub próbuje kopnąć przeciwnika zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 152 – ATAK KOLANEM

DEFINICJA: Gracz z pola, który wysuwa swoje kolano w celu zainicjowania kontaktu z przeciwnikiem.

- i. Gracz z pola, który atakuje kolaniem przeciwnika zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika poprzez akcję ataku kolaniem będzie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 153 – SPÓŹNIONY ATAK CIAŁEM

DEFINICJA: Spóźniony atak ciałem to atak ciałem na gracza z pola, który znajduje się w bezbronnej sytuacji, ponieważ nie ma już kontroli ani nie jest już w posiadaniu krążka.

- i. Gracz z pola, który nie znajduje się w bezpośrednim sąsiedztwie przeciwnika posiadającego lub kontrolującego krążek i przeprowadza spóźniony atak ciałem na takiego przeciwnika, będącego świadomym zbliżającego się kontaktu, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Gracz z pola, który przeprowadza spóźniony atak ciałem na niespodziewającego się takiego ataku przeciwnika, będzie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie**.
- iii. Gracz z pola, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika, znajdującego się w bezbronnej pozycji, poprzez akcję spóźnionego ataku ciałem będzie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 154 – NARUSZENIA PRZEPISÓW NA ŁAWCE KAR/PRZEDWCZESNE/NIEPRAWIDŁOWE WEJŚCIE NA LODOWISKO

DEFINICJA: Tylko sędzia kar jest upoważniony do otwierania i zamykania drzwi ławki kar podczas meczu. Gracz z pola nie może opuszczać ławki kar z wyjątkiem sytuacji, kiedy jego kara zakończyła się lub zakończyła się tercja meczu i musi to zrobić poprzez wejście na taflę lodową.

- i. Ukarany gracz z pola, który opuszcza ławkę kar przez swój własny błąd, przed upływem odbywanej kary, zostanie ukarany **karą mniejszą**, która będzie dodatkową do odsiadywanej kary.
- ii. Ukarany gracz z pola, który opuszcza ławkę kar przez błąd sędziego kar, przed upływem odbywanej kary, nie zostanie ukarany żadną karą, jednak musi powrócić na ławkę kar w celu odbycia pozostałego czasu odsiadywanej kary.
- iii. Ukarany gracz z pola, który opuszcza ławkę kar w celu krytykowania decyzji sędziego na lodzie, przed upływem odbywanej kary, zostanie ukarany **karą mniejszą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie**.
- iv. Ukarany gracz z pola, który opuszcza ławkę kar w celu wejścia w konfrontację z innymi graczami przed upływem odbywanej kary, zostanie ukarany **podwójną karą mniejszą** plus **automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie** (jeśli jest pierwszym opuszczającym ławkę kar) lub **karą mniejszą** plus **karą meczu za niesportowe zachowanie** (jeśli jest kolejnym graczem opuszczającym ławkę kar).
- v. Gracz z pola, który wykorzystuje inną drogę niż tafla lodowa aby wejść lub wyjść z ławki kar w trakcie gry, zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 155 – GRABEZ KASKU

DEFINICJA: Gracz z pola, który uczestniczy w akcji meczowej bez kasku prawidłowo zapiętego na głowie.

- i. Gracz z pola, któremu spadł z głowy kask podczas akcji meczowej i który nie udaje się natychmiast na swoją ławkę graczy zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Jako niebezpieczny sprzęt traktowana jest także pęknięta lub uszkodzona krata lub osłona pleksiglasowa twarzy. Gracz z pola, którego krata lub osłona pleksiglasowa twarzy pęknie lub się złamie podczas gry musi natychmiast opuścić taflę. Jeśli gracz z pola tego nie uczyni, sędzia główny ostrzeże jego drużynę, a każdy następny gracz tej drużyny używający nielegalnego lub niebezpiecznego wyposażenia zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie**.
- iii. Jeśli pasek podbródkowy gracza z pola odepnie się podczas toczącej się gry, ale kask pozostanie na głowie, zawodnik ten może kontynuować grę do przerwy w grze lub do momentu opuszczenia tafli lodowej.

ARTYKUŁ 156 – CIĄNIĘCIE ZA WŁOSY, KASK, KRATĘ

DEFINICJA: Gracz, który chwytą lub trzyma kratę/kask przeciwnika lub ciągnie jego włosy.

- i. Gracz, który chwytą lub trzyma kratę/kask przeciwnika lub ciągnie jego włosy zostanie ukarany **karą mniejszą** lub **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie**.

ARTYKUŁ 157 – ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY

DEFINICJA: Żadna z drużyn nie może ignorować wezwania sędziego głównego do rozpoczęcia gry.

- i. Jeśli obydwie drużyny znajdują się na lodowisku i jedna z nich odmawia rozpoczęcia gry z jakiegokolwiek powodu, sędzia główny ostrzeże jej kapitana i wyznaczy tej drużynie nie więcej niż 30 sekund na rozpoczęcie gry. Jeśli po upływie tego czasu, drużyna nadal odmawia rozpoczęcia gry, sędzia główny nałoży na nią **karę mniejszą techniczną**.
- ii. Jeśli ta sytuacja ma dalej miejsce, sędzia główny zakończy mecz, a opis tego przypadku zostanie zaraportowany właściwym władzom, celem podjęcia dalszego postępowania przeciwko drużynie odmawiającej rozpoczęcia gry.
- iii. Jeśli drużyna nie jest na lodowisku i odmawia wejścia na nią, aby rozpocząć grę, sędzia główny poprzez kapitana, kierownika lub trenera wezwie drużynę, wyznaczając jej **2 minuty** na

rozpoczęcie gry. Jeśli zespół podejmie grę przed upływem **2 minut**, zostanie na niego nałożona **kara mniejsza techniczna**. Jeśli po upływie tego czasu, drużyna nadal odmawia rozpoczęcia gry, sędzia główny zakończy mecz, a opis tego przypadku zostanie zaraportowany właściwym władzom, celem podjęcia dalszego postępowania przeciwko drużynie odmawiającej rozpoczęcia gry.

ARTYKUŁ 158 – OSTROŚĆ

DEFINICJA: Gracz, który popycha lub uderza przeciwnika podczas meczu.

- i. Gracz zaangażowany w krótką konfrontację z przeciwnikiem zostanie ukarany **karą mniejszą, podwójną karą mniejszą lub karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie**.
- ii. Gracz, który celowo zrzuca kask przeciwnika i tym samym zmuszając go do opuszczenia gry, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który obstaje przy zachowaniu klasyfikowanym, jako ostrość podlegać będzie artykułowi – bójka (patrz artykuł 141).

ARTYKUŁ 159 – UDERZANIE KIJEM

DEFINICJA: Gracz, który wymachuje swoim kijem trzymany w jednej lub obu rękach w kierunku jakiegokolwiek części ciała lub wyposażenia przeciwnika. Kontakt z przeciwnikiem nie jest konieczny, aby zgodnie z tym artykułem nałożyć karę.

- i. Stukanie kijem gracza posiadającego krążek, nie będzie rozpatrywane, jako uderzenie kijem, dopóki ogranicza się do stukania kijem w kij przeciwnika i ma na celu odebranie przeciwnikowi krążka. Mocne uderzenia kijem w kij w szczególności te, które łamią kij zarówno uderzającego zawodnika czy posiadacza krążka, wytrącają kij przeciwnikowi będą podlegały artykułowi uderzenie kijem.
- ii. Gracz, który uderza przeciwnika kijem, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika na skutek uderzenia kijem, zostanie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.
- iv. Gracz, który wymachuje swoim kijem w kierunku przeciwnika podczas konfrontacji, zostanie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.
- v. Gracz, który wymachuje szeroko kijem (po lodzie lub nad nim) prowadząc krążek, celem zastraszenia przeciwnika, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- vi. Gracz, który podnosi kija pomiędzy nogami przeciwnika, celem uderzenia w okolice pachwin, zostanie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 160 – PODCIĘCIE Z TYŁU

DEFINICJA: Gracz, który lekkomyślnie z tyłu kopie łyżwy lub lekkomyślnie ciągnie przeciwnika do tyłu jednocześnie kopiąc jego nogi / łyżwy podbija mu stopy.

- i. Gracz, który podcina przeciwnika z tyłu, zostanie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie**.
- ii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika na skutek podcięcia z tyłu, zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 161 – KŁUCIE KOŃCEM KIJA

DEFINICJA: Gracz, który kłuje lub próbuje kłuć przeciwnika końcem łopatki kija, niezależnie czy kij jest w jednej czy w obu rękach gracza. Kontakt z przeciwnikiem nie jest konieczny, aby zgodnie z tym artykułem nałożyć karę.

- i. Gracz, który próbuje kłuć przeciwnika końcem kija zostanie ukarany **podwójną karą mniejszą** plus **karą za niesportowe zachowanie**.

- ii. Gracz, który kłuje przeciwnika końcem kija zostanie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.
- iii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika na skutek kłucia kijem, zostanie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 162 – PLUCIE

DEFINICJA: Gracz, który pluje na lub przy przeciwniku, na kibiców lub kogokolwiek na lodowisku podczas meczu.

- i. Gracz lub oficjel drużyny, który pluje na lub przy przeciwniku, na kibiców lub kogokolwiek na lodowisku podczas meczu, zostanie ukarany **karą meczu**.
- ii. Krwawiący gracz, który celowo ściera krew ze swojego ciała na przeciwnika lub kogokolwiek na lodowisku, zostanie ukarany **karą meczu** za plucie.

ARTYKUŁ 163 – SZYDZENIE

DEFINICJA: Gracz z pola, który celebryje strzelenie gola lub próbuje deprymować, przejeżdżając przed ławką graczy przeciwników, przesadnie gestykulując, kpiąc lub prowokując słowami w celu wyszydzenia lub podburzania przeciwnika.

- i. Nadmierna celebrycja lub szydzenie z przeciwników, znajdujących się na ławce graczy, w jakikolwiek sposób, skutkować będzie nałożeniem **kary za niesportowe zachowanie**.

ARTYKUŁ 164 – OFICJEL WCHODZĄCY NA TAFLE

DEFINICJA: Oficjel nie może wchodzić na lodowisko podczas meczu bez pozwolenia ze strony sędziów.

- i. W przypadku kontuzji gracza, w przerwie w grze, lekarz drużyny (lub inny personel medyczny) może wejść na lodowisko, celem zajęcia się kontuzjowanym graczem, bez zbędnego oczekiwania na pozwolenie sędziego głównego.
- ii. Każdy oficjel drużyny wchodzący na lodowisko w trakcie trwania każdej z tercji (oprócz art. 164-i), zostanie ukarany **karą meczu za niesportowe zachowanie**.

ARTYKUŁ 165 – RZUCANIE KIJĄ LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW

DEFINICJA: Gracz lub oficjel drużyny, który rzuca kij lub inny przedmiot na lub poza taflę.

- i. Gracz, który wyrzuca kij lub jego część lub jakikolwiek inny przedmiot poza lodowisko, zostanie ukarany **karą meczu za niesportowe zachowanie**.
- ii. Gracz może odsunąć lub skierować kij, jego część lub jakikolwiek przedmiot ze swojego najbliższego otoczenia tylko wtedy, gdy nie przeszkodzi to przeciwnikowi. Jednakże, jeśli gracz na lodowisku, który rzuca lub kieruje swój kij, jego część lub jakikolwiek przedmiot, w kierunku krążka lub gracza posiadającego krążek w strefie neutralnej lub strefie ataku, zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 166 – NADMIERNA ILOŚĆ GRACZY NA LODZIE

DEFINICJA: Drużyna może posiadać maksymalnie jednego bramkarza i pięciu graczy z pola lub sześciu graczy z pola na lodowisku. **Kara mniejsza techniczna** zostanie nałożona za nadmierną ilość graczy na lodzie w każdym momencie, kiedy drużyna ma jednego lub więcej graczy na lodzie niż jest to dozwolone.

- i. Gracz wchodzący na lód *musi zaczekać, aż do momentu*, kiedy zmieniany gracz znajduje się w **1.5m** strefie zmian przy swojej ławce graczy.
- ii. Zmiana graczy podczas gry lub podczas przerwy w grze *musi mieć miejsce* tylko przy ławce graczy. Zmiana graczy przy użyciu jakiegokolwiek innego wejścia niż przy ławce graczy, jest nielegalna i będzie ukarana **karą mniejszą techniczną** za nadmierną ilość graczy na lodzie.
- iii. Drużyna, która podczas gry posiada na lodowisku więcej graczy niż liczba graczy, do których jest uprawniona, zostanie ukarana **karą mniejszą techniczną** za nadmierną ilość graczy na lodzie.

- iv. Jeżeli podczas zmiany graczy w trakcie trwania gry, gracz 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.
- v. Jeżeli zmiana graczy dokonywana jest podczas trwania gry, (1) Zmieniający się gracze znajdują się w strefie **1.5m** od bandy na całej długości swojej ławki graczy, (2) Nie biorą w jakikolwiek sposób udziału w toczącej się grze, nie nakłada się kary za nadmierną liczbę graczy.
- vi. **Kara mniejsza techniczna** za nadmierną liczbę graczy na lodzie, musi być odsiadywana przez *jakiegokolwiek gracza z pola*, który był na lodowisku w momencie gwizdka oznajmiającego nałożenie kary.

ARTYKUŁ 167 – SPOWODOWANIE UPADKU PRZECIWNIKA

DEFINICJA: Gracz, który używa swojego kija, łyżwy, nogi lub ręki, aby poderwać stopy przeciwnika od lodu, powodując utratę jego równowagi lub upadek.

- i. Gracz, który powoduje upadek przeciwnika w jakikolwiek sposób, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Jeśli gracz podąży za przeciwnikiem, który jest w posiadaniu krążka i rzuca się po lodzie, wpierw wybijając swoim kijem krążek, a potem powoduje upadek przeciwnika, kara za spowodowanie upadku zostanie nałożona (ale nie zostanie przyznany rzut karny).
- iii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika poprzez spowodowanie upadku, zostanie ukarany **karą większą** plus automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.

ARTYKUŁ 168 – NIESPORTOWE ZACHOWANIA

Patrz również artykuł 116 (OBRAZA SĘDZIEGO)

DEFINICJA: Gracz lub oficjel drużyny, który dopuszcza się naruszenia zasad związanych ze sportowym współzawodnictwem, rywalizacją fair-play oraz szacunkiem dla rywala.

- i. **Kara mniejsza**
 1. Zidentyfikowany gracz, który dopuszcza się naruszenia zasad związanych ze sportowym współzawodnictwem, rywalizacją fair-play oraz szacunkiem dla rywala.
 2. Zidentyfikowany gracz, który używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka lub akcji na lodowisku w stosunku do kogokolwiek na lodowisku.
 3. Zidentyfikowany gracz, który gratuluje swojemu współpartnerowi spowodowanie kontuzji przeciwnika lub celebry ją.
 4. Atakujący gracz z pola, który obsypuje śniegiem bramkarza mrozącego krążek w oczekiwaniu na gwizdek.
- ii. **Kara mniejsza techniczna**
 1. Niezidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny dopuszcza się naruszenia zasad związanych ze sportowym współzawodnictwem, rywalizacją fair-play oraz szacunkiem dla rywala.
 2. Niezidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny gratuluje swojemu współpartnerowi spowodowanie kontuzji przeciwnika.
 3. Niezidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka lub akcji skierowanej do kogokolwiek na lodzie lub gdziekolwiek na lodowisku.
 4. Niezidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny, będący poza lodowiskiem rzuca kij lub inny przedmiot na taflę jako protest przeciwko decyzji sędziego.
- iii. **Kara za niesportowe zachowanie**
 1. Gracz, który strzela krążek po przerwaniu gry, zakończonej tercji.
 2. Jeżeli naruszenie gry jest rażące (zupełnie niezwiązane ze sportową rywalizacją) lub jeśli gracz kontynuuje swoje niesportowe zachowanie się.

3. Gracz, który obstaje przy używaniu niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka lub akcji skierowanej do kogokolwiek na lodzie lub gdziekolwiek na lodowisku, za które został *poprzednio ukarany karą mniejszą*.
 4. Gracz, który nie przestaje prowokować przeciwnika, chcąc tym sposobem wymusić nałożenie na niego kary.
 5. Gracz, który wchodzi na ławkę graczy przeciwników, inaczej niż w sposób przypadkowy.
- iv. **Kara meczu za niesportowe zachowanie**
1. Oficjel drużyny, który obstaje przy zachowaniu, za które *otrzymał już karę mniejszą techniczną*.
 2. Gracz lub trener, który używa niecenzuralnego, znieważającego, obelżywego języka lub wykonuje jakąś akcję w stosunku do kogokolwiek na lodowisku lub gdziekolwiek na lodowisku, za co został ukarany *już karą mniejszą lub karą mniejszą techniczną*. Kiedy tego typu zachowanie zdarzy się po zakończeniu meczu, na lodowisku lub poza nim, może zostać nałożona **kara meczu za niesportowe zachowanie**, bez konieczności nakładania wcześniej kary mniejszej lub kary mniejszej technicznej.
- v. **Kara mniejsza/Kara mniejsza techniczna i kara meczu za niesportowe zachowanie**
1. Jeśli zidentyfikowany gracz lub oficjel drużyny, *będący poza lodowiskiem* rzuca kij lub inny przedmiot na lodowisko jako protest przeciwko decyzji sędziego.
- vi. **Kara meczu**
1. Gracz lub oficjel drużyny, który grozi, czyni uwagi na tle rasowym lub etnicznym, pluje, rozmazuje na kimś krew lub czyni uwagi na tle seksualnym wobec jakiegokolwiek osoby.
 2. Gracz lub oficjel, który czyni jakiegokolwiek obsceniczne gesty lub akcje w kierunku jakiegokolwiek osoby znajdującej się na lodowisku lub poza nim, przed, podczas lub po meczu.
 3. Gracz, który wymachuje kijem w kierunku kibiców lub kogokolwiek innego niż przeciwnik.

ARTYKUŁ 169 – ATAKOWANIE CIAŁEM (HOKEJ KOBIET)

DEFINICJA: W hokeju kobiecym, gracz nie może atakować ciałem przeciwnika.

- i. Gracz, który atakuje ciałem przeciwnika, zostanie ukarany jedną z następujących kar: (1) **Karą mniejszą**; (2) **Karą większą** i automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie**; (3) **Karą meczu**.
- ii. Gracz, który lekkomyślnie zagraża zdrowiu przeciwnika poprzez atakowanie ciałem, zostanie ukarany **karą większą** i automatycznie **karą meczu za niesportowe zachowanie** lub **karą meczu**.
- iii. Jeśli dwóch graczy podąża za krążkiem, mogą oni walczyć o krążek ścierając się ciałem i przepychając się, mając na uwadze fakt, że walka o krążek jest ich głównym celem.
- iv. Jeśli dwóch lub większa ilość graczy walczy o wejście w posiadanie krążka, gracze ci nie mogą używać band, aby eliminować przeciwnika w walce poprzez pchanie ich na bandy lub dociskanie ich do bandy. Akcje takie świadczą o braku intencji wejścia w posiadanie krążka.
- v. Gracz, który stoi w miejscu, ma do tego pełne prawo. Przeciwnik, który chce przejechać przez to miejsce musi uniknąć kontaktu ciałem z tak stojącym graczem. Jeśli taki gracz stoi pomiędzy przeciwnikiem a krążkiem, przeciwnik jest zobligowany do ominięcia stojącego gracza.
- vi. Gracz będący w posiadaniu krążka, który jedzie wprost na stojącego przeciwnika, jest zobligowany do uniknięcia kontaktu ciałem ze stojącym graczem. Jeśli gracz będący w posiadaniu krążka czyni starania, aby uniknąć kontaktu ciałem ze stojącym graczem, ale przeciwnik wpada na jadącego z krążkiem, zostanie on ukarany **karą mniejszą** za atakowanie ciałem.
- vii. Gracze mają prawo „utrzymywać swoją pozycję” w dowolnym momencie, gdy poruszają się po lodzie. Żaden gracz nie jest zmuszony do odsunięcia się, aby uniknąć kolizji ze zbliżającym się przeciwnikiem. Każdy ruch zawodnika, który wykona krok lub ślizg w kierunku przeciwnika, zostanie oceniony jako nieprawidłowy i zostanie nałożona **kara mniejsza** za atakowanie ciałem.
- viii. Gracz nie zostanie ukarany jeśli jego intencją jest zagranie krążka i bezwładnie w wyniku tej akcji spowoduje kolizję z przeciwnikiem.

SEKCJA 11 – RZUT KARNY I PRYZNANIE BRAMKI

CHARAKTERYSTYKA - W sytuacjach, gdy bramkarz znajduje się na lodzie i jakikolwiek członek drużyny broniącej w niedozwolony sposób pozbawia przeciwnika szansy zdobycia bramki, sędzia główny ma możliwość przyznania rzutu karnego drużynie przeciwnej. W sytuacjach, kiedy bramkarz został odwołany z lodu i jakikolwiek członek drużyny broniącej w niedozwolony sposób pozbawia przeciwnika szansy zdobycia bramki, sędzia główny ma możliwość przyznania bramki drużynie przeciwnej.

Intencją tego przepisu jest przywrócenie szansy strzelenia bramki, która została zmniejszona przez faul z tyłu przez przeciwnika lub przez oczywiste naruszenie przepisów, które w inny sposób oddziaływało na możliwość strzelenia bramki.

ARTYKUŁ 170 – RZUTY KARNE I SERIA RZUTÓW KARNYCH, JAKO CZĘŚĆ GRY

- i. Wykonywanie rzutu karnego oraz serii rzutów karnych jest częścią gry. Jakiegokolwiek kary, które normalnie są nakładane na graczy podczas gry, stosuje się również podczas wykonywania rzutu karnego lub serii rzutów karnych.

ARTYKUŁ 171 – PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/KONTRATAK

- i. Jeśli atakujący gracz z pola, będąc w sytuacji kontrataku, jest faulowany przez przeciwnika z tyłu lub przez bramkarza, zostanie mu przyznany rzut karny.
- ii. Jeśli gracz z pola utraci kontrolę lub posiadanie krążka, po tym jak został sfaulowany, sędzia główny zatrzyma grę i przyzna rzut karny.
- iii. Jeśli gracz z pola jest faulowany, ale nadal utrzymuje posiadanie krążka, sędzia główny opóźni nałożenie kary i pozwoli graczowi z pola na dokończenie akcji.
- iv. Jeśli faulowany gracz z pola strzelił bramkę, rzut karny zostanie anulowany. Jeśli za to przewinienie nałożona miała być kara mniejsza to również zostanie ona anulowana przez zdobycie bramki, ale jeśli za przewinienie nałożona miała być kara za niesportowe zachowanie, kara większa plus automatycznie kara meczu za niesportowe zachowanie lub kara meczu, kara nadal zostanie nałożona.
- v. Jeżeli sędzia główny sygnalizuje rzut karny i zanim gra zostaje przerwana (z powodu zdobycia bramki lub podyktowania rzutu karnego) zostaje popełniony kolejny faul przez tę samą drużynę, dodatkowa kara zostanie nałożona niezależnie od tego czy gracz z pola zdobędzie bramkę w wyniku gry lub w konsekwencji rzutu karnego.
- vi. Jeśli faul nastąpi w końcowym czasie dowolnej tercji (regulaminowej lub dogrywki) i czas na zegarze/tablicy wyników upłynie zanim sędzia główny przyzna rzut karny, rzut karny zostanie wykonany pomimo upływu czasu.

SYTUACJA MECZOWA 1: Jeżeli A9 jest w sytuacji kontrataku i zostaje sfaulowany z tyłu przez B5, sędzia główny przyzna A9 rzut karny, a B5 będzie ukarany automatycznie karą za niesportowe zachowanie.

SYTUACJA MECZOWA 2: Gracz z pola Drużyny A jest w sytuacji kontrataku i zostaje sfaulowany z tyłu przez B9. Jeżeli faul skutkuje karą większą i automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie lub karą meczu, sędzia główny przyzna rzut karny, a gracz z pola Drużyny B, który popełnił faul będzie nadal ukarany karą większą i automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie lub karą meczu.

SYTUACJA MECZOWA 3: Gracz z pola Drużyny A jest w sytuacji kontrataku i zostaje sfaulowany z tyłu. Jeżeli upadnie on na lód, ale udaje mu się wstać i oddać czysty strzał na bramkę, rzut karny nie zostanie przyznany. Jakkolwiek, kara mniejsza dla Drużyny B zostanie nałożona.

SYTUACJA MECZOWA 4: A9 jest w sytuacji kontrataku i został spowodowany jego upadek. Jeżeli krążek porusza się samodzielnie i A7 uzyskuje nad nim kontrolę oraz oddaje czysty strzał na bramkę (ale nie zdobywa bramki) rzut karny nie zostanie przyznany. Jakkolwiek, kara mniejsza dla Drużyny B zostanie nałożona.

SYTUACJA MECZOWA 5: A6 jest w sytuacji kontrataku i został sfaulowany z tyłu przez B3. Sędzia główny sygnalizuje rzut karny, ale zanim gra zostanie zatrzymana, sygnalizowane zostaje drugie przewinienie (bądź na B3 bądź na innego gracza z pola Drużyny B). W tym przypadku, rzut karny anuluje pierwsze przewinienie, ale gracz z pola Drużyny B, który popełnił drugie przewinienie nadal będzie ukarany. Musi on udać się na ławkę kar, aby odbyć karę, niezależnie od rezultatu rzutu karnego. Ponadto, jeżeli Drużyna B odbywała już inną karę mniejszą, wtedy drużyna nadal będzie odbywała tę karę, niezależnie od rezultatu rzutu karnego i będzie grała o dwóch graczy z pola mniej.

SYTUACJA MECZOWA 6: A10 znajduje się na ławce kar (kara jest umieszczona na zegarze czasu/tablicy wyników), A8 ma zostać ukarany karą za uderzanie, ale zanim gra zostanie zatrzymana, Drużynie B zostaje przyznany rzut karny w wyniku kolejnego faulu Drużyny A. Jeżeli Drużyna B zdobędzie bramkę podczas rzutu karnego, żaden gracz z pola Drużyny A nie powróci na lód, a kara A8 nadal zostanie przyznana.

SYTUACJA MECZOWA 7: Jeżeli A9 jest w sytuacji kontrataku i B2, stojąc za swoją bramką, przemieszcza ją, sędzia główny przyzna rzut karny.

ARTYKUŁ 172 – PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/PRZESZKADZANIE LUB RZUCANIE PRZEDMIOTÓW

- i. Jeżeli gracz lub oficjel drużyny, na lodzie lub poza, wystrzeliwuje lub kieruje odrzucony lub złamany kij lub jakąkolwiek jego część lub jakąkolwiek część wyposażenia lub przedmiot w kierunku krążka lub gracza prowadzącego krążek, podczas gdy gra toczy się w strefie obronnej gracza popełniającego faul, sędzia główny niezwłocznie przyzna rzut karny.
- ii. Jeżeli gracz lub oficjel drużyny nielegalnie wejdzie na lodowisko z ławki graczy lub innego miejsca lodowiska i w ten sposób przeszkodzi atakującemu graczowi z pola, będącemu w sytuacji kontrataku, sędzia główny przyzna przeciwnej drużynie rzut karny.
- iii. Jeżeli gracz lub oficjel drużyny rzuca lub wystrzeliwuje kij lub jakąkolwiek jego część lub jakikolwiek przedmiot, lub który kieruje (jakąkolwiek częścią ciała) kij lub jego część lub jakikolwiek przedmiot w kierunku krążka lub gracza posiadającego krążek, który jest w sytuacji kontrataku, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej rzut karny.

ARTYKUŁ 173 – PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/OSTATNIE DWIE MINUTY REGULARNEGO CZASU GRY/DOWOLNY CZAS DOGRYWKI

- i. Jeżeli gracz na lodzie celowo przesuwą swoją bramkę z jej normalnej pozycji podczas ostatnich dwóch minut regularnego czasu gry lub w dowolnym czasie dogrywki, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej rzut karny.
- ii. Jeżeli podczas ostatnich dwóch minut regularnego czasu gry lub w dowolnym czasie dogrywki, drużyna celowo dokonuje nieprawidłowej wymiany graczy powodując nadmierną liczbę graczy na lodzie, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej rzut karny.
- iii. Celowa nieprawidłowa wymiana ma miejsce wtedy, gdy zespół wysła dodatkowego gracza z pola na lód podczas akcji meczowej, celem zdobycia przewagi, spowodowania zatrzymania gry lub zapobieżenia utraty bramki.

- iv. Nieprawidłowa wymiana graczy podczas akcji meczowej nie będzie rozpatrywana, jako celowa nieprawidłowa wymiana graczy. Drużyna zawinająca zostanie ukarana karą mniejszą techniczną chyba, że wynikała ona z taktyki opisanej w Artykule 173-iii.
- v. Jeśli kapitan drużyny, która gra w podwójnym osłabieniu w ostatnich dwóch minutach regularnego czasu gry lub w dowolnym czasie dogrywki, prosi o pomiar kija, który okazuje się prawidłowy, sędzia główny przyzna rzut karny przeciwko drużynie wnioskującej o pomiar.

ARTYKUŁ 174 – PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/GRACZ PRZEMIESZCZAJĄCY BRAMKĘ

- i. Jeśli gracz celowo przemieszcza swoją bramkę z jej normalnej pozycji, gdy atakujący gracz z pola jest w sytuacji kontrataku, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej rzut karny.

ARTYKUŁ 175 – PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/GRACZ Z POLA UPADAJĄCY NA KRĄŻEK

- i. Jeśli gracz z pola upada na krążek, przytrzymuje lub zagarnia go pod swoje ciało, ukrywa w rękach lub podnosi rękoma krążek z lodu, gdy ten znajduje się w polu bramkowym jego drużyny, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej rzut karny.
- ii. Pozycja krążka, a nie gracza z pola, jest determinującym czynnikiem.

ARTYKUŁ 176 – PROCEDURA RZUTU KARNEGO/ZARYS OGÓLNY

- i. W przypadkach, gdy gracz z pola jest faulowany w sposób, uzasadniający nałożenie rzutu karnego, jakkolwiek gracz z pola drużyny, który nie został ukarany, może zostać wyznaczony przez trenera do jego wykonania.
- ii. Trener drużyny broniącej może dokonać zmiany bramkarza przed rzutem karnym, ale wchodzący bramkarz nie może przeprowadzić jakiegokolwiek rozgrzewki.
- iii. W sytuacji, gdy zostały przyznane dwa rzuty karne dla tej samej drużyny, w tej samej przerwie w grze (za dwa różne przewinienia), tylko jedna bramka może zostać zdobyta. Jeśli pierwszy z rzutów karnych skutkuje zdobyciem bramki, drugi rzut karny jest automatycznie anulowany, ale odpowiednia kara za drugie przewinienie zostanie nałożona. Jeżeli pierwszy rzut karny nie skutkuje zdobyciem bramki, następuje drugi rzut karny. O kolejności rzutów karnych decyduje kolejność przewinień podczas akcji meczowej.
- iv. Jedynie bramkarz lub bramkarz rezerwowy może bronić rzut karny lub serię rzutów karnych.
- v. Gracz z pola może pełnić funkcję bramkarza podczas rzutu karnego lub serii rzutów karnych, jedynie jeżeli bramkarz oraz bramkarz rezerwowy są kontuzjowani lub otrzymali kary, które wykluczyły ich z gry.

ARTYKUŁ 177 – PROCEDURA RZUTU KARNEGO/WYKONYWANIE

- i. Podczas wykonywania rzutu karnego gracze z lodu obydwu drużyn muszą udać się do swoich ławek graczy, opuszczając całkowicie powierzchnię lodu. Tylko dwaj przeciwni bramkarze broniący rzuty karne, gracz z pola wykonujący rzut karny oraz sędziowie na lodzie są uprawnieni do przebywania na lodzie.
- ii. Sędzia główny umieszcza krążek na środkowym punkcie wznowień.
- iii. Przed rozpoczęciem wykonywania rzutu karnego gracz z pola musi znajdować się na własnej połowie lodowiska.
- iv. Bramkarz musi znajdować się w swoim polu bramkowym do momentu, kiedy gracz z pola wykonujący rzut karny dotknie krążek na środku lodu. Jeśli bramkarz opuści swoje pole bramkowe przed tą sytuacją, sędzia główny podniesie swoje ramię do góry i pozwoli na wykonanie rzutu karnego. Jeśli gracz z pola strzeli bramkę, bramka zostanie uznana. Jeśli gracz z pola nie zdobędzie bramki, będzie mógł powtórzyć wykonywanie rzutu karnego, a bramkarz otrzyma ostrzeżenie. Jeśli bramkarz opuści swoje pole bramkowe po raz drugi przeciwko temu samemu graczowi z pola, zostanie ukarany karą za niesportowe zachowanie, a gracz z pola wyznaczony przez trenera, za pośrednictwem kapitana, musi udać się na ławkę kar. Jeśli gracz z

- pola nie zdobył bramki, będzie mógł powtórzyć wykonywanie rzutu karnego. W przypadku trzeciego naruszenia, bramka zostanie przyznana graczowi z pola wykonującemu rzut karny.
- v. Jeśli bramkarz popełnia faul przeciwko graczowi z pola wykonującemu rzut karny i bramka nie zostanie zdobyta, bramkarz otrzyma stosowną karę, a gracz z pola wyznaczony przez trenera, za pośrednictwem kapitana, musi udać się na ławkę kar. Gracz z pola będzie mógł powtórzyć wykonywanie rzutu karnego. Jeśli bramkarz popełni po raz drugi faul przeciwko temu samemu graczowi z pola i bramka nie zostanie zdobyta, sędzia główny nałoży na bramkarza odpowiednią karę, jak również karę za niesportowe zachowanie. Ten sam gracz z pola będzie odbywał tę karę, a inny gracz z pola wyznaczony przez trenera, za pośrednictwem kapitana, będzie odbywał karę za niesportowe zachowanie. Gracz z pola będzie mógł powtórzyć wykonywanie rzutu karnego. W przypadku trzeciego naruszenia tego przepisu przeciwko temu samemu graczowi z pola, nawet jeżeli bramka nie zostanie zdobyta, zostanie przyznana bramka.
 - vi. Jeżeli bramkarz popełnia faul przeciwko graczowi z pola wykonującemu rzut karny, który skutkuje karą większą, sędzia główny nałoży karę większą i automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie na bramkarza, a rzut karny zostanie powtórzony, jeżeli gracz z pola nie zdobył bramki. Bramkarz zostaje usunięty z lodu na pozostały czas gry i musi udać się do szatni zanim rzut karny zostanie powtórzony. Trener lub oficjel drużyny, poprzez kapitana, wyznaczy gracza z pola do odbycia pięciominutowej kary. Zanim rzut karny zostanie powtórzony, wyznaczony gracz z pola musi udać się na ławkę kar i pozostać na niej do momentu zakończenia kary. Rezerwowi bramkarz następnie wejdzie do bramki na powtórzony rzut karny.
 - vii. Rzut karny oficjalnie rozpoczyna się w momencie, gdy sędzia główny zagwizdże, dając znak graczowi z pola do rozpoczęcia wykonywania rzutu karnego. Gracz z pola musi, w rozsądnym czasie po usłyszeniu gwizdka sędziego głównego, zagrać krążek i poruszać się w kierunku linii bramkowej przeciwnika w sposób ciągły i próbując strzelić bramkę.
 - viii. Jeżeli gracz z pola minie krążek i nie dotknie go pozostawiając go na środkowym punkcie wznowień, może on wrócić i kontynuować wykonywanie rzutu karnego. Jak tylko gracz z pola dotknie krążek w jakikolwiek sposób, rzut karny zostaje uznany za rozpoczęty.
 - ix. Gdy tylko krążek opuścił kij gracza z pola i strzał bądź próba jego oddania zostały ukończone, rzut karny uznaje się za zakończony. Żadna bramka nie może zostać zdobyta w wyniku drugiego strzału, dowolnego rodzaju.
 - x. Gracz z pola jest upoważniony do wykorzystywania całej szerokości lodu, tak długo jak wykazuje ciągły ruch naprzód lub boczny, zarówno jego ciała jak i krążka, w kierunku bramki.
 - xi. Rzut karny uznaje się za zakończony, gdy:
 1. Krążek opuszcza łopatkę kija gracza z pola w wyniku strzału;
 2. Bramkarz obronił strzał;
 3. Gracz z pola nie prowadził krążka w ciągłym ruchu naprzód lub bocznym;
 4. Krążek dotyka bandy gdziekolwiek pomiędzy środkową linią czerwoną, a linią bramkową i nie podąża bezpośrednio w kierunku bramki;
 5. Krążek nie przekracza linii bramkowej pomiędzy słupkami, z jakiegokolwiek powodu lub w jakikolwiek sposób;
 6. Została zdobyta bramka.
 - xii. Jeśli gracz z pola utraci kontrolę nad krążkiem lub upadnie, ale krążek w dalszym ciągu porusza się ruchem naprzód lub bocznym, może on złapać krążek, odzyskać jego posiadanie i kontynuować rzut karny w normalny sposób.
 - xiii. Jeżeli została zdobyta bramka z rzutu karnego, wynikające z tego wznowienie nastąpi na środkowym punkcie wznowień. Jeśli nie została zdobyta bramka, wynikające z tego wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień strefy obronnej, gdzie był wykonywany rzut karny.

SYTUACJA MECZOWA 1: Jeżeli wystrzelony krążek uderza szyby ochronne za bramką, odbija się i wraca uderzając bramkarza w plecy, a następnie wpada do bramki, bramka nie zostanie zaliczona.

SYTUACJA MECZOWA 2: Jeżeli wystrzelony krążek odbija się od bramkarza, uderza gracza z pola wykonującego rzut karny, a następnie wpada do bramki, bramka nie zostanie zaliczona.

SYTUACJA MECZOWA 3: Gracz z pola próbuje wykonać strzał na bramkę, ale nie dotyka krążka, ale krążek nadal porusza się w kierunku bramki. Jeżeli gracz z pola następnie wykona kolejny strzał i strzeli bramkę, bramka zostanie zaliczona.

ARTYKUŁ 178 – PROCEDURA RZUTU KARNEGO/SYTUACJE SPECYFICZNE

- i. Jeśli gracz drużyny przeciwnej przeszkadza lub rozprasza gracza z pola wykonującego rzut karny i w wyniku takich zachowań rzut karny nie powiódł się, sędzia główny pozwoli graczowi z pola na powtórzenie rzutu karnego i nałoży na zawiniającego gracza karę za niesportowe zachowanie.
- ii. Jeśli oficjel drużyny z ławki graczy drużyny broniącej przeszkadza lub rozprasza gracza z pola wykonującego rzut karny i w wyniku takich zachowań rzut karny nie powiódł się, sędzia główny pozwoli graczowi z pola na powtórzenie próby i nałoży na winnego rozpraszania oficjela karę meczu za niesportowe zachowanie.
- iii. Ruch "spin-o-rama", podczas którego gracz z pola wykonuje obrót 360 stopni próbując strzelić bramkę, jest niedozwolony.
- iv. Manewr „lacrosse”, podczas którego gracz z pola umieszcza krążek na łopatkę swojego kija i porusza się w ten sposób, jest niedozwolony.
- v. Jeżeli nastąpi którakolwiek z poniższych sytuacji, bramka zostaje zaliczona:
 1. krążek uderza słupek i odbija się do bramki;
 2. krążek uderza bramkarza i odbija się do bramki;
 3. krążek uderza słupek, następnie bramkarza i wpada do bramki;
 4. krążek uderza bramkarza, następnie słupek i wpada do bramki;
 5. krążek uderza bramkarza, który wślizguje się razem z krążkiem do bramki.
- vi. Kiedy gracz z pola i bramkarz zostali wyznaczeni przez swoich trenerów do wykonywania i obrony rzutu karnego, żaden z nich nie może zostać zmieniony podczas powtórki rzutu karnego z powodu naruszenia przepisów lub popełnienia faulu przez bramkarza, z wyjątkiem przypadku kontuzji. W takim przypadku, trener może wyznaczyć do wykonywania rzutu karnego innego gracza z pola lub bramkarza rezerwowego do obrony rzutu karnego.
- vii. W trakcie wykonywania rzutu karnego lub serii rzutów karnych, kiedy krążek wpada do bramki, bramka została przesunięta ze swej normalnej pozycji na skutek interwencji bramkarza lub próby obrony strzału, bramka zostanie zaliczona bez wideoweryfikacji sędziego wideo.
- viii. W trakcie wykonywania rzutu karnego lub serii rzutów karnych, jeżeli bramka została przesunięta ze swej normalnej pozycji na skutek interwencji bramkarza lub próby obrony strzału, a krążek nie wpadł do bramki, bramka nie zostanie przyznana.
- ix. Jakkolwiek metoda używana przez gracza z pola podczas wykonywania rzutu karnego lub serii rzutów karnych, w celu rozproszenia bramkarza będzie skutkowałą uznaniem rzutu karnego za zakończony, a bramka nie zostanie przyznana.
- x. Jeśli kibic przeszkadza w wykonaniu rzutu karnego, tak że ani gracz z pola nie jest w stanie wykonać rzutu karnego prawidłowo lub bramkarz nie może prawidłowo bronić rzutu karnego, sędzia główny zarządzi powtórkę rzutu karnego.
- xi. Jeśli rzut karny jest wykorzystany podczas gry w przewadze, ukarany gracz z pola nie może powrócić na лёd.
- xii. Rzut karny zostanie wykonany, w momencie gdy zegar czasu/tablica wyników został zatrzymany w chwili gwizdka. Czas nie jest odmierzany podczas procedury rzutu karnego.
- xiii. Jeżeli drużyna gra bez przebranego bramkarza w momencie, gdy zostaje przyznany rzut karny przeciwko niej, musi desygnować gracza z pola, który będzie pełnił funkcję bramkarza i zapewnić mu pełne przywileje bramkarza. Ten gracz z pola podlega tym samym regulacjom co regularny bramkarz podczas rzutu karnego. Jakkolwiek, nie jest wymagane, aby miał kompletne wyposażenie bramkarza. Po zakończeniu rzutu karnego, gracz z pola będzie reklasyfikowany jako gracz z pola. Ta sytuacja dotyczy jedynie przypadku rzutu karnego.

SYTUACJA MECZOWA 1: Jeżeli gracz z pola złamie kij podczas wykonywania rzutu karnego, możliwe są cztery decyzje:

- i. Strzelający oddając strzał łamie kij a krążek wpada do bramki, gol zostaje zaliczony;
- ii. Strzelający oddając strzał łamie kij, ale krążek nie trafia do bramki, rzut karny uważa się za zakończony
- iii. Wpierw strzelający zawodnik łamie kij i potem oddaje strzał a krążek wpada do bramki, gol nie zostaje zaliczony;
- iv. Prowadząc krążek strzelający zawodnik łamie kij przed oddaniem strzału, rzut karny uważa się za zakończony

ARTYKUŁ 179 – PRYZNANIE BRAMKI

- i. Aby sędzia główny mógł przyznać bramkę, gdy krążek nie wpada do bramki, bramkarz drużyny broniącej musi być odwołany z lodu i zastąpiony dodatkowym graczem z pola przed naruszeniem przepisów.
- ii. Bramka zostanie przyznana, gdy bramkarz został odwołany z lodu, a krążek znajduje się w trójwymiarowej przestrzeni pola bramkowego, a gracz z pola jego drużyny celowo:
 1. Upada, przytrzymuje lub zagarnia krążek pod swoje ciało;
 2. Podnosi krążek swoimi rękoma;
 3. Przykrywa krążek swoimi rękoma.
- iii. Bramka zostanie przyznana, gdy bramkarz został odwołany z lodu, a atakujący gracz z pola, który znajduje się w sytuacji kontrataku jest faulowany z tyłu w celu zapobieżenia utracie bramki.
- iv. Bramka zostanie przyznana, gdy bramkarz został odwołany z lodu, a gracz z pola jego drużyny przemieszcza bramkę ich drużyny z jej normalnej pozycji, kiedy atakujący gracz z pola jest w sytuacji kontrataku.
- v. Bramka zostanie przyznana, gdy bramkarz został odwołany z lodu, a gracz lub oficjel jego drużyny nielegalnie wejdzie do gry z ławki graczy lub jakiegokolwiek części lodowiska, i przeszkodzi atakującemu graczowi z pola, będącemu w sytuacji kontrataku.
- vi. Bramka zostanie przyznana, gdy bramkarz został odwołany z lodu, a gracz lub oficjel drużyny z ławki graczy lub ławki kar, za pomocą swojego kija lub jakiegokolwiek przedmiotu lub jakiegokolwiek części swojego ciała przeszkodzi w poruszaniu się krążka poza niebieską linię strefy obronnej przeciwnika.

SYTUACJA MECZOWA 1: Bramkarz Drużyny A został odwołany z lodu i zastąpiony dodatkowym graczem z pola i A3 leży w polu bramkowym, gdy krążek zostaje wstrzelony pod niego. Jeżeli nie stara się on przykryć krążka, upaść na niego lub zagarnąć go pod swoje ciało, ale krążek zostaje zamrożony pod jego ciałem, sędzia główny nie przyzna bramki, chyba że A3 celowo stara się przykryć krążek.

ARTYKUŁ 180 – PRYZNANIE BRAMKI/BLOKOWANIE BRAMKI

- i. Jeżeli bramkarz został zastąpiony graczem z pola, a gracz tej drużyny pozostawia jakikolwiek przedmiot przed swoją bramką, zapobiegając wpadnięciu krążka do bramki, a krążek uderza ten przedmiot, bramka zostanie przyznana.
- ii. Jeżeli bramkarz pozostawia swój kij, inne wyposażenie, śnieg lub inne przedmioty przed swoją bramką zanim został odwołany z lodu i zastąpiony przez gracza, a jakikolwiek z tych przedmiotów zapobiega wpadnięciu krążka do bramki, bramka zostanie przyznana.

SEKCJA 12 – PRZEPISY DOTYCZĄCE BRAMKARZA

CHARAKTERYSTYKA – Sekcja ta zawiera wszystkie przepisy i regulacje odnoszące się do bramkarzy. Określenie „bramkarz” odnosi się także do „bramkarza rezerwowego”.

ARTYKUŁ 181 – ROZGRZEWKA BRAMKARZA

- i. Kiedy krążek został rzucony podczas wznowienia rozpoczynającego mecz, żadnemu wchodzącemu później do gry bramkarzowi nie zezwala się na rozgrzewkę w jakimkolwiek czasie (wyjątek to **art. 202-vii**).
- ii. Określenie „bramkarz” odnosi się do bramkarza, który rozpoczyna mecz, w jakimkolwiek czasie ponownie wraca do gry, bramkarza rezerwowego, trzeciego bramkarza lub gracza z pola, który zmuszony do przebrania się w wyposażenie bramkarza, gra na jego pozycji.

ARTYKUŁ 182 – BRAMKARZ JAKO KAPITAN LUB ZASTĘPCA KAPITANA

- i. Bramkarz nie może pełnić funkcji kapitana lub zastępcy kapitana drużyny podczas meczu.

ARTYKUŁ 183 – OCHRONA BRAMKARZA

- i. W żadnym czasie jest niedozwolony kontakt inicjowany przez gracza z pola z bramkarzem przeciwnika. Wskutek tego nie można nigdy oczekiwać od bramkarza, aby był odpowiedzialny za to, że zostanie zaatakowany ciałem. Kontakt, niezależnie czy przypadkowy czy nie, dotyczy kontaktu kijem lub jakkolwiek częścią ciała.
- ii. Kara będzie nałożona w każdym przypadku, gdy gracz z pola doprowadza do niepotrzebnego kontaktu z bramkarzem drużyny przeciwnej. Przypadkowy kontakt jest dozwolony, kiedy bramkarz zagrywa krążek poza swoim polem bramkowym, a powodujący ten kontakt atakujący gracz z pola usiłuje w widoczny sposób zminimalizować lub uniknąć takiego kontaktu.
- iii. Jeśli atakujący gracz z pola jest popychany, pchnięty lub faulowany przez przeciwnika w taki sposób, że wchodzi w kontakt z bramkarzem, taki kontakt nie będzie traktowany, jako kontakt inicjowany przez atakującego gracza z pola pod warunkiem, że atakujący gracz z pola zrobił rozsądny wysiłek by uniknąć kontaktu.
- iv. Atakujący gracz z pola podczas obrony strzału przez bramkarza nie może pchać, kłuć, uderzać go kijem w rękawice obojętnie czy są one na lodzie czy w powietrzu.
- v. Atakujący gracz z pola nie może uderzać w kij bramkarza i w jakikolwiek sposób wytrącić mu go z rąk.
- vi. Gdy bramkarz gra na swojej pozycji, jego kij jest traktowany za część jego wyposażenia i nie może być zahaczany, podnoszony lub uderzany w jakikolwiek sposób, który przeszkadza mu w bronieniu.
- vii. Bramkarz poza swoim polem bramkowym nie może przeszkadzać atakującemu graczowi z pola, który próbuje zagrać krążek lub atakować go ciałem.

ARTYKUŁ 184 – BRAMKARZ I POLE BRAMKOWE

CHARAKTERYSTYKA Zdolność do gry bramkarza oparta jest na swobodnym poruszaniu w polu bramkowym. Atakującemu graczowi z pola zezwala się na przejazd przez pole bramkowe, pomimo że naraża się na nałożenie kary lub anulowanie strzelonej bramki. Ponadto, jakikolwiek kontakt inicjowany przez atakującego gracza z pola na bramkarzu zarówno bezpośrednio lub będący wynikiem wepchnięcia przez współpartnera bramkarza, naraża również atakującego gracza z pola na nałożenie kary lub anulowanie zdobytej bramki.

- i. Jeśli atakujący gracz z pola zajmuje pozycję w polu bramkowym, gra będzie zatrzymana, a wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie neutralnej.
- ii. Atakujący gracz z pola, który popełnia faul na bramkarzu, niezależnie czy bramkarz ma możliwość grać na swojej pozycji lub kiedy zagrywa krążek zostanie ukarany.

- iii. Jeśli bramkarz jest poza swoim polem bramkowym, a atakujący gracz z pola uniemożliwia bramkarzowi powrót do pola lub uniemożliwia bramkarzowi normalną grę na jego pozycji, i krążek wpada do bramki, bramka nie zostanie uznana, a atakujący gracz z pola ukarany zostanie **karą mniejszą** za przeszkadzanie.
- iv. Jeśli atakujący gracz z pola znajduje się w polu bramkowym i inicjuje przypadkowy kontakt z bramkarzem, uniemożliwiając bramkarzowi granie na jego pozycji, gdy krążek wpada do bramki, bramka nie zostanie uznana i żadna kara nie zostanie nałożona.

ARTYKUŁ 185 – BRAMKARZ A POLE BRAMKOWE/UZNANIE BRAMKI

- i. Jeśli atakujący gracz z pola znajduje się w polu bramkowym w momencie, kiedy krążek przekracza linię bramkową, ale w żaden sposób nie ogranicza bramkarzowi zdolności obrony lub grę na jego pozycji, bramka zostanie uznana.
- ii. Jeśli atakujący gracz z pola jest popychany, pchnięty lub faulowany przez broniącego gracza z pola i znajduje się w polu bramkowym, kiedy krążek wpada do bramki, bramka zostanie uznana nawet jeśli gracz ten miał kontakt z bramkarzem, chyba że atakujący gracz miał wystarczającą ilość czasu, aby opuścić pole bramkowe.
- iii. Atakujący gracz z pola, który wchodzi w przypadkowy kontakt z bramkarzem poza polem bramkowym, nie będzie ukarany, gdy obaj gracze próbują wejść w posiadanie krążka. Strzelona w tym czasie bramka zostanie uznana.
- iv. Atakujący gracz zajmuje pozycję poza polem bramkowym przed bramkarzem, zasłaniając mu pole widzenia, lecz nie ma z nim kontaktu. Jeśli w tym momencie zostanie strzelona bramka, będzie ona uznana (o ile nie ma zastosowanie **art. 150-iii**).

ARTYKUŁ 186 – BRAMKARZ A POLE BRAMKOWE/NIEUZNANIE BRAMKI

- i. Jeśli atakujący gracz z pola wchodzi w kontakt z bramkarzem w polu bramkowym podczas toczącej się gry, zostanie ukarany **karą mniejszą** za przeszkadzanie. Jeśli podczas takiej akcji pada bramka, zostanie ona nieuznana.
- ii. Atakujący gracz z pola, który celowo wchodzi w kontakt z bramkarzem podczas toczącej się gry, zostanie ukarany **karą mniejszą** za przeszkadzanie. Jeśli podczas takiej akcji pada bramka, zostanie ona nieuznana.
- iii. Jeśli atakujący gracz z pola popycha przeciwnika w jakikolwiek sposób, powodując jego kontakt ze swoim bramkarzem i w tym czasie pada bramka, zostanie ona nieuznana.
- iv. Jeśli atakujący gracz z pola zajmuje pozycję w polu bramkowym, zasłaniając bramkarzowi pole widzenia, ale nie ma z nim kontaktu i w tym czasie pada bramka, zostanie ona nieuznana.
- v. Atakujący gracz z pola, który wchodzi w kontakt inny niż przypadkowy z bramkarzem, który jest poza swoim polem bramkowym w trakcie gry, zostanie ukarany **karą mniejszą** za przeszkadzanie. Jeśli w tym czasie pada bramka, zostanie ona nieuznana.

ARTYKUŁ 187 – WYPOSAŻENIE BRAMKARZA/OGÓLE ZASADY

Patrz także IIHF Goaltender Measurement Standards

- i. Cały sprzęt ochronny bramkarza, z wyłączeniem łapaczki, odbijaczki, maski, parkanów, musi być noszony całkowicie pod ubiorem meczowym.
- ii. Pomiar parkanów bramkarza może być dokonany tylko po zakończeniu pierwszej lub drugiej tercji gry lub po zakończeniu trzeciej tercji, kiedy mecz będzie rozstrzygany w dogrywce.
- iii. Z wyjątkiem łyżew i kija cały sprzęt ochronny noszony przez bramkarza, musi być skonstruowany wyłącznie w celu ochrony głowy, ciała bramkarza i jakiegokolwiek części garderoby nie może zawierać żadnych dodatków, które pomogą bramkarzowi w obronie bramki lub uczynią go „większym”.
- iv. Zabrania się używania fartuchów sięgających na uda poniżej spodni.
- v. Zabrania się używania jakiegokolwiek wyposażenia, posiadającego znieważające lub obsceniczne graffiti, desenie, rysunki, wzory artystyczne lub slogany, odnoszące się do kultury, rasy lub religii.

- vi. Sędzia główny może poprosić bramkarza o usunięcie osobistego wyposażenia, kiedy uznana je za niebezpieczne. Jeśli to osobiste wyposażenie jest trudne do usunięcia, bramkarz musi je zabezpieczyć taśmą lub umieścić je pod koszulką meczową w taki sposób, aby dłużej nie stanowiło zagrożenia. W tym przypadku bramkarz musi opuścić lodowisko, a sędzia udzieli jego drużynie ostrzeżenia.
- vii. Za drugie naruszenie **art. 187-vi**, sędzia główny nałoży na przekraczającego przepisy bramkarza **karę za niesportowe zachowanie**.

ARTYKUŁ 188 – ODBIJACZKA/BRAMKARZ

- i. Odbijaczka musi mieć kształt prostokąta.
- ii. Część odbijaczki zabezpieczająca kciuk i przegub dłoni musi być przymocowana do „bloкера”, a kształtem odpowiadać kciukowi i przegubowi dłoni.
- iii. Uniesione wypukłości w jakiegokolwiek części odbijaczki są niedozwolone.

ARTYKUŁ 189 – KAMIZELKA OCHRONNA/BRAMKARZ

- i. Podniesione krawędzie na przedniej stronie kamizelki ochronnej, zakrywającej klatkę piersiową bramkarza, na zewnętrznej lub wewnętrznej części rąk lub w poprzek barku, są zabronione.
- ii. Dodatkowe zabezpieczenia ochraniacza łokci są dozwolone dopóki nie powiększają bramkarzowi obszaru obrony.
- iii. Założone na ramiona ochraniacze muszą odpowiadać konturowi ramion bramkarza i nie mogą wychodzić poza obszar ochrony ani w górę, ani w szereg.
- iv. Z każdej strony ochraniacz obojczyka nie może wychodzić czy to w górę ramienia bramkarza, czy w szereg pod pachy poza obszar ochrony. Wkładka pomiędzy ochraniaczem obojczyka i ochraniaczem klatki piersiowej, która może podnieść ochraniacz obojczyka ponad kontur ramienia jest niedozwolona.
- v. Jeśli bramkarz przyjmuje normalną pozycję w przysiadzie, a ramię z ochraniaczem wypchnięte jest ponad kontur ramienia, to taka kamizelka ochronna klatki piersiowej uważana jest za niedozwoloną.

ARTYKUŁ 190 – KASK I MASKA/BRAMKARZ

- i. Bramkarze muszą nosić kask i maskę cały czas podczas akcji meczowej. Maska bramkarska musi być skonstruowana w taki sposób, aby krążek nie mógł się przez nią przedostać.
- ii. Wszyscy bramkarze w kategorii 18 lat i młodszy, niezależnie od turnieju lub rozgrywek, w jakich uczestniczą, muszą nosić maski skonstruowane w taki sposób, aby ani krążek ani łopatką kija nie mogły się przez nią przedostać.
 - iii. Bramkarz może nosić kask maskę w innym kolorze i kształcie niż jego gracze z pola.
 - iv. Bramkarz rezerwowego nie musi nakładać kasku z maską, kiedy jedzie przez lodowisko do swojej ławki graczy podczas przerw między tercjami.



ARTYKUŁ 191 – OCHRANIACZE KOLAN/BRAMKARZ

- i. Ochraniacze kolana muszą być zapięte i muszą być umieszczone pod ochraniaczem spodni, chroniącym udo.
- ii. Klapki (osłaniające fragment ciała bramkarza ponad kolanem), przymocowane do wewnętrznej strony ochraniaczy nóg/parkanów bramkarskich powyżej kolan, które nie są noszone pod ochraniaczami uda w spodniach są niedozwolone.
- iii. Ochraniacz kolana zapinany na paski jest ochraniaczem, który oddziela wewnętrzną część/stronę kolana od lodu.

- iv. Ochraniacze kolana muszą być związane/noszone tak, aby nie zasłaniały żadnego fragmentu „piętej dziury” (przestrzeni powstałej pomiędzy nogami bramkarza, gdy kłęczy on na lodzie). Wypełnienie pomiędzy ochraniaczem kolana zapinanym na paski, a wewnętrzną przestrzenią pomiędzy ochraniaczami łydek (wewnętrzne wkładki, które biegną od kolana do kostki) nie ma wpływu na standard tego pomiaru.
- v. Dodatkowe, wypukłe części materiału pomiędzy zewnętrznymi ochraniaczami kolana (wypukłe szwy) są niedozwolone.

ARTYKUŁ 192 – OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA/BRAMKARZ

- i. Wszyscy bramkarze w kategorii 18 lat i młodsi, niezależnie od turnieju lub rozgrywek, w jakich uczestniczą, muszą nosić ochraniacze szyi i gardła.

ARTYKUŁ 193 – PARKANY/BRAMKARZ

- i. Nie zezwala się na używanie jakiegokolwiek materiału zakrywającego przestrzeń z przodu łyżew pomiędzy lodem, a dolną częścią parkanów bramkarza.
- ii. Graffiti posiadające znieważające lub obsceniczne desenie, rysunki, wzory artystyczne lub slogany lub odnoszące się do kultury, rasy, religii są niedozwolone. Kolory parkanów bramkarza mogą być dowolne z wyjątkiem fluorescencyjnych.
- iii. Przywiązywanie np. plastikowych krążków z folii aluminiowej do jakiegokolwiek części parkanów bramkarskich jest niedozwolone.

ARTYKUŁ 194 – SPODNIE/BRAMKARZ

- i. Spodnie bramkarza są produkowane przez licencjonowanych dostawców IIHF według wytycznych ustalonych przez IIHF. Jakikolwiek odstępstwa w zakresie tego przepisu, muszą być zatwierdzone przez przedstawiciela IIHF.
- ii. Nie jest dopuszczalne wewnętrzne lub zewnętrzne dodatkowe podszycie w nogawkach spodni lub pasie/talii w celu zapewnienia dodatkowej ochrony (na przykład, nie ma dodatkowych wypukłości wewnątrz lub na zewnątrz)
- iii. Jeżeli bramkarz ma na sobie luźno założone materiałowe obszycie na spodnie (owleczki), które pozwala mu, kiedy jest w przysiadzie zamknąć otwartą przestrzeń pomiędzy jego nogami, a ochraniaczami, obszycie (owleczki) zostanie uznane za nielegalne.
- iv. Ochraniacze uda wewnątrz spodni bramkarza muszą być dopasowane do konturu nogi. Płaskie ochraniacze uda są niedozwolone.

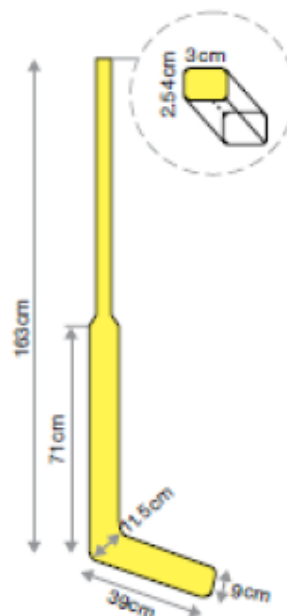
ARTYKUŁ 195 – ŁYŻWY/BRAMKARZ

- i. Łyżwy bramkarza nie mogą mieć czubów butów we fluorescencyjnym kolorze.
- ii. Płozy łyżew muszą być płaskie i nie mogą być dłuższe niż but.
- iii. Jakikolwiek ostrza, odstające ochrony, inne elementy przytwierdzone do butów bramkarza i dające dodatkowy punkt oparcia na powierzchni lodu są niedozwolone.

ARTYKUŁ 196 – KIJ/BRAMKARZ

Patrz również Artykuł 39 – TAŚMA DO KIJA

- i. Kij bramkarski musi być wykonany z materiałów zaaprobowanych przez IIHF. Kij nie może mieć żadnych rysunków, a wszystkie krawędzie kija muszą być gładkie.
- ii. Trzonek, od zakończenia aż do łopatki, musi być prosty.
- iii. Zakończenie trzonka kija bramkarza musi być w jakiś sposób zabezpieczone. Jeśli gałka na zakończeniu trzonka metalowego kija została usunięta lub odpadła, kij taki będzie traktowany, jako niebezpieczne wyposażenie.



- iv. Zabronione jest umieszczanie jakiegokolwiek materiału wewnątrz trzonka kija, który zasadniczo zmienia jego wagę.
- v. Zabrania się owijania kija fluorescencyjną taśmą samoprzylepną jakiegokolwiek koloru. Kije pomalowane farbą fluorescencyjną są niedozwolone.
- vi. Maksymalna długość trzonka kija bramkarza to 163cm (64") (mierząc od końca trzonka kija aż do kolanka); maksymalna szerokość to 3cm (1 3/16"); maksymalna grubość to 2,54cm (1").
- vii. Trzonek kija bramkarza składa się z dwóch części. Niżej położona część do kolanka w dół nie może być dłuższa niż 71cm (30") i nie może być szersza niż 9cm (3 1/2"). Obydwie części trzonka muszą być proste.
- viii. Maksymalna długość łopatki to 39cm (15 3/8") mierząc od kolanka do końca dolnej części łopatki. Maksymalna wysokość łopatki to 9cm (3 1/2"), z wyjątkiem kolanka, gdzie szerokość może maksymalnie osiągnąć wymiar - 11,5 cm (4 1/2"). Maksymalne wygięcie łopatki to 1,5cm (5/8").

ARTYKUŁ 197 – KOSZULKA/BRAMKARZ

- i. Koszulki bramkarskie produkowane przez licencjonowanych dostawców IIHF według wytycznych ustalonych przez IIHF. Jakiegokolwiek odstępstwa w zakresie tego przepisu, muszą być zatwierdzone przez przedstawiciela IIHF.
- ii. Przywiązywanie do koszulki w okolicy nadgarstków, ramion, pach, także w poprzek dodatków, które tworzą „efekt siatki” jest niedozwolone.
- iii. Jakiegokolwiek zwisające części lub dodatki na koszulce, które po naprężeniu tworzą „efekt siatki” są niedozwolone.
- iv. Koszulka jest traktowana, jako niedozwolona, jeśli długość jej jest taka, że zakrywa przestrzeń pomiędzy nogami bramkarza.
- v. Rękawy nie mogą przykrywać palców łapaczki oraz odbijaczki.

ARTYKUŁ 198 – OCHRONA SZYI/BRAMKARZ

- i. Bramkarz może nosić ochraniacz szyi przypięty do maski. Ochraniacz ten musi być zrobiony z materiału, który nie spowoduje urazu.

ARTYKUŁ 199 – WYPOSAŻENIE/BRAMKARZ

- i. Bramkarz może nosić maskę w innym kolorze i kształcie niż gracze z pola.
- ii. Bramkarz może używać łyżew oraz łapaczki i odbijaczki w innym kolorze niż gracze z pola.

ARTYKUŁ 200 – SYTUACJE MECZOWE/KRĄŻEK UDERZAJĄCY MASKĘ BRAMKARZA

- i. Jeśli bramkarz podczas toczącej się gry został uderzony krążkiem w maskę, sędzia główny może zatrzymać grę, jeśli drużyna przeciwna nie ma dogodnej sytuacji na strzelenie bramki.
- ii. Jeśli podczas toczącej się gry bramkarzowi spada maska w momencie, gdy jego drużyna jest w posiadaniu krążka, sędzia główny przerwie grę natychmiast. Następujące po zatrzymaniu gry wznowienie będzie miało miejsce na najbliższym punkcie wznowień w strefie, gdzie znajdował się krążek.
- iii. Jeśli podczas toczącej się gry, bramkarzowi spada maska w momencie, gdy w posiadaniu krążka jest drużyna przeciwna, sędzia główny zatrzyma grę, jeśli drużyna przeciwna nie ma dogodnej sytuacji na strzelenie bramki. Następujące po zatrzymaniu wznowienie będzie miało miejsce na jednym z punktów wznowień w strefie drużyny zawinającej.
- iv. Jeśli podczas toczącej się gry, bramkarzowi spada maska, w momencie, gdy krążek wpada do bramki przed gwizdkiem sędziego głównego zatrzymującym grę, bramka zostanie uznana.
- v. Jeśli krążek uderzy w maskę bramkarza i wpadnie do bramki, bramka zostanie uznana.

ARTYKUŁ 201 – RZUCANIE KRĄŻKA DO PRZODU/BRAMKARZ

- i. Jeśli bramkarz złapał krążek którąkolwiek rękawicą i kładzie go na lodzie przed sobą i prawidłowo wprowadza do gry za pomocą kija, łyżwy lub innej części ciała lub wyposażenia, na bramkarza nie nakłada się żadnej kary.
- ii. Jeśli bramkarz rzuca krążek do przodu i jako pierwszy krążek zagrywa gracz z pola jego drużyny sędzia główny zatrzyma grę, a następujące po zatrzymaniu wznowienie będzie miało miejsce w strefie końcowej drużyny zwiniającej, na najbliższym punkcie wznowień gdzie miało miejsce rzucenie krążka.
- iii. Jeśli bramkarz rzuca krążek do przodu i jako pierwszy krążek zagrywa przeciwnik, gra jest kontynuowana.

ARTYKUŁ 202 – WYMIANA BRAMKARZA

- i. Jeśli bramkarz podczas przerwy w grze musi udać się na swoją ławkę graczy z jakiegokolwiek powodu, musi zostać wymieniony chyba, że drużyna wzięła czas „time-out” lub zarządono przerwę telewizyjną. Bramkarz nie może opóźnić rozpoczęcia gry z powodu korygowania, poprawiania lub wymiany wyposażenia.
- ii. Jeśli bramkarz ma złamany kij lub chciałby wymienić swój kij z jakiegokolwiek powodu, musi on pozostać w okolicach swojego pola bramkowego i wykorzystać w celu wymiany kija gracza z pola swojej drużyny.
- iii. Kiedy wymiana bramkarza została dokonana podczas przerwy w grze lub czasu „time-out” bramkarz, który opuścił bramkę nie może powrócić do gry przed kolejnym wznowieniem.
- iv. Bramkarz oraz bramkarz rezerwowy, mogą dokonać wymiany podczas toczącej się gry, podobnie jak gracz z pola, ale podlegają tym samym przepisom jak gracze z pola podczas „zmiany w locie”.
- v. Nie zezwala się kiedykolwiek na rozgrzewkę bramkarzowi rezerwowemu lub wracającemu do gry bramkarzowi (wyjątek – patrz **art. 202-vii**)
- vi. Jeśli bramkarz został kontuzjowany lub zachorował, musi być gotowy do gry natychmiast po otrzymaniu szybkiej pomocy lekarskiej na lodowisku. Jeśli kontuzja bramkarza powoduje nadmierne opóźnienie gry, bramkarz musi być wycofany z gry i zamieniony mimo tego, może potem wrócić do gry w jakimkolwiek czasie.
- vii. Jeśli w trakcie trwania meczu obydwaj bramkarze drużyny są niezdolni do gry, drużyna może przebrać jednego z graczy z pola w strój bramkarza, który będzie grać, jako bramkarz. Gracz z pola otrzymuje 10 minut na przebranie się w strój bramkarza i jeśli przebierze się przed upływem wyznaczonych 10 minut, może pozostały czas wykorzystać na rozgrzewkę.
- viii. Jeśli dojdzie do sytuacji wymienionej w **art. 202-vii**, żaden z dwóch wpisanych do protokołu bramkarzy nie może wrócić do gry.
- ix. W zawodach pod egidą IIHF, kiedy drużyna rejestruje 3 bramkarzy i jeden z dwóch bramkarzy wpisanych do protokołu meczowego jest niezdolny do gry, obowiązują odpowiednie przepisy dodatkowe IIHF (dotyczy MŚ grupy „elita”).

ARTYKUŁ 203 – NIEPRAWIDŁOWA WYMIANA/BRAMKARZ

- i. **DEFINICJA:** Gracz z pola wymieniający bramkarza musi zaczekać, aż schodzący bramkarz znajdzie się w odległości **1.5m (5')** od swojej ławki graczy.
- ii. Jeśli bramkarz podąży w kierunku swojej ławki graczy w celu wymiany na dodatkowego gracza z pola, ale wymiana dokonana jest przedwcześnie, sędzia główny zatrzyma grę wówczas, kiedy zwiniający zespół wejdzie w posiadanie krążka.
- iii. Kiedy gra jest zatrzymana na połowie drużyny atakującej, następujące po zatrzymaniu wznowienie będzie miało miejsce na centralnym punkcie wznowień.
- iv. Kiedy gra jest zatrzymana na połowie drużyny broniącej, następujące po zatrzymaniu wznowienie będzie miało miejsce na najbliższym punkcie wznowień nie dającym drużynie zwiniającej przewagi terytorialnej w strefie, gdzie gra została zatrzymana.

ARTYKUŁ. 204 – WZNOWIENIA/BRAMKARZ

- i. Bramkarz nie może uczestniczyć we wznowieniu.

ARTYKUŁ 205 – UWOLNIENIE A BRAMKARZ

- i. Jeśli bramkarz opuszcza swoje pole bramkowe lub znajduje się poza polem bramkowym, kiedy sygnalizowane jest uwolnienie przeciwko drużynie przeciwnej, i porusza się w kierunku krążka, uwolnienie zostanie anulowane, nawet, jeśli następnie bramkarz wróci do swojego pola bramkowego.
- ii. Jeśli bramkarz znajduje się poza polem bramkowym, kiedy krążek jest wystrzelony na uwolnienie i sędzia rozpoczyna sygnalizację uwolnienia przeciwko drużynie przeciwnej, sytuacja będzie rozpatrywana, jako potencjalne uwolnienie, jeśli bramkarz zaczyna natychmiast wracać do swojego pola bramkowego.
- iii. Jeśli bramkarz jak określono w art. 205-ii nie próbuje wracać natychmiast do swojego pola bramkowego, uwolnienie zostanie anulowane.
- iv. Jeśli bramkarz jedzie w kierunku swojej ławki graczy podczas toczącej się gry i sygnalizowane jest uwolnienie przeciwko drużynie przeciwnej, uwolnienie zostanie oznajmione, gdy bramkarz nie podejmuje żadnych prób zagrania krążka, kontynuuje jazdę na swoją ławkę graczy lub wraca bezpośrednio do swojego pola bramkowego.
- v. Jeśli bramkarz jak określono w art. 205-iv zagra krążek lub będzie podejmował próby jego zagrania, uwolnienie zostanie anulowane.

ARTYKUŁ 206 – CZAS DLA DRUŻYNY („TIME-OUT”) A BRAMKARZ

- i. Podczas toczącej się gry bramkarz może podejść do swojej ławki graczy tylko podczas czasu dla drużyny („time-out”) lub przerwy telewizyjnej.

ARTYKUŁ 207 – KARY DLA BRAMKARZA/CHARAKTERYSTYKA

- i. Bramkarz, który fauluje atakującego gracza z pola będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Bramkarz nigdy nie może odsiadywać kary lub kar nałożonych na niego lub na jego drużynę, które wymagają, aby zajął miejsce na ławce kar.
- iii. Jakkolwiek dodatkowe kary mniejsze, nakładane na bramkarza w tej samej przerwie w grze, muszą być odsiadywane tylko przez jednego gracza z pola jego drużyny, będącego na lodzie w momencie nałożenia kar (pod warunkiem, że ten gracz z pola sam nie został ukarany).
- iv. Gracz z pola, który odsiadyuje karę za bramkarza, musi być na lodowisku w momencie przerwania gry powodującego nałożenie kary.
- v. Kiedy bramkarz zostanie ukarany po raz pierwszy karą za niesportowe zachowanie może on kontynuować grę. Kara ta musi być odbyta przez gracza z pola jego drużyny, który był na lodzie w momencie przerwania gry (pod warunkiem, że ten gracz z pola sam nie został ukarany).
- vi. Bramkarz, który zostanie ukarany po raz drugi w meczu karą za niesportowe zachowanie, (której rezultatem jest automatyczna kara meczu za niesportowe zachowanie), musi udać się do szatni i zostać wymieniony na bramkarza rezerwowego.
- vii. Bramkarz, który jest ukarany karą większą, karą meczu za niesportowe zachowanie lub karą meczu, zostanie odesłany do szatni.
- viii. W przypadku nałożenia na bramkarza kary większej lub kary meczu, 5 minutowa kara musi zostać odbyta przez gracza z pola, który był na lodzie w momencie przerwania gry (pod warunkiem, że ten gracz z pola sam nie został ukarany).
- ix. W każdym przypadku, gdy bramkarz został wykluczony z dalszej gry, bramkarz rezerwowy będzie rozpatrywany, jako pierwsza opcja zamiany w bramce, zanim zostanie podjęta decyzja, że gracz z pola przebierze się w ubiór bramkarza.
- x. Kiedy bramkarz został ukarany więcej niż jedną karą mniejszą lub większą w tej samej przerwie w grze, jeden gracz z pola z jego drużyny, wyznaczony przez trenera za pośrednictwem kapitana,

który był na lodzie w momencie przerwania gry musi odsiedzieć wszystkie nałożone na bramkarza kary (pod warunkiem, że ten gracz z pola sam nie został ukarany).

- xi. Jeśli bramkarz w tym samym czasie otrzymał dwie kary: karę mniejszą oraz karę za niesportowe zachowanie, jeden gracz z pola, który był na lodzie w momencie przerwania gry musi odsiedzieć **karę mniejszą**, a drugi gracz z pola, który był na lodzie w momencie przerwania gry musi odsiedzieć pełne 12 minut. Obydwaj gracze z pola muszą być wyznaczeni przez trenera za pośrednictwem kapitana.

SYTUACJA MECZOWA 1: Bramkarz został ukarany karą za niesportowe zachowanie. Gdy zawodnik z pola odsiaduje już nałożoną na bramkarza karę, bramkarz otrzymuje drugą karę za niesportowe zachowanie. Rezultatem tego, bramkarz jest usunięty z lodu do końca meczu ponieważ druga kara za niesportowe zachowanie oznacza automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie. Gracz z pola odsiadujący zastępujący na ławce kar bramkarza może ją opuścić.

SYTUACJA MECZOWA 2: Jeśli bramkarz zostanie na ławce graczy ukarany w jakimkolwiek czasie, gracz z pola, który był w momencie zatrzymania gry na lodzie musi odsiedzieć karę za bramkarza. Trener lub oficjel drużyny za pośrednictwem kapitana są odpowiedzialni za wyznaczenie takiego gracza z pola.

ARTYKUŁ 208 – KARY DLA BRAMKARZA/OPIS

- i. Bramkarz podlega wszystkim karą wymienionym w Sekcji 10 – Opis Kar. Dodatkowo poniżej wymieniono specyficzne przepisy dotyczące pozycji bramkarza na lodzie, jego wyposażenia i jego roli w meczu.

ARTYKUŁ 209 – BRAMKARZ POZA CZERWONĄ ŚRODKOWĄ LINIĄ

DEFINICJA: Bramkarz nie może uczestniczyć w jakimkolwiek czasie w akcji meczowej poza czerwoną środkową linią.

- i. **Kara mniejsza** zostanie nałożona za naruszenie tego przepisu.
- ii. Obydwie ławy bramkarza muszą być poza czerwoną środkową linią, aby została nałożona kara.
- iii. Bramkarz, który uczestniczy w drużynowej celebracji po zdobyciu gola na obszarze „połowa ataku” zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iv. Ten przepis jest zastąpiony przepisem o bójce, gdy bramkarz jedzie poza linię środkową, aby zaangażować się w konfrontację.

ARTYKUŁ 210 – ZŁAMANY KIJ/BRAMKARZ

Patrz także Artykuł 120-iii (ZŁAMANY KIJ / GRA ZE ZŁAMANYM KIJEM – WYMIANA) i Artykuł 128-v (NIEBEZPIECZNE WYPOSAŻENIE/NIEBEZPIECZNE UŻYCIE WYPOSAŻENIA)

DEFINICJA: Kij posiadający uszkodzenia, mający złamaną lub ostrą łopatkę, złamany trzonek, lub niebędący w całości (pęknięty) jest niedozwolony.

- i. Bramkarz musi rzucić złamany kij natychmiast. Jeśli bramkarz trzyma złamane kija podczas akcji meczowej, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Bramkarz, którego kij został złamany, nie może przejąć kija rzuconego na lodowisko z ławki graczy czy przez widzów. Może on otrzymać nowy kij od współpartnera na lodzie bez konieczności podjeżdżania do swojej ławki graczy. Wymiana kija musi odbyć się z „ręki do ręki”. Współpartner, który rzuci, podrzuci, wystrzeli, popchnie po lodzie kij do bramkarza otrzyma **karę mniejszą**.
- iii. Bramkarz, który podjeżdża do ławki graczy podczas przerwy w grze, aby wymienić swój kij i wraca do swojego pola bramkowego, zostanie ukarany **karą mniejszą**. Jednakże, jeśli bramkarz podjeżdża do ławki graczy, podczas gry, kara nie zostanie nałożona.
- iv. Podczas toczącej się akcji meczowej bramkarz może podjechać do swojej ławki graczy w celu wymiany kija.
- v. W żadnym czasie bramkarz nie może chwytać kija przeciwnika: (1) Przebywającego na lodzie i trzymającego kij lub upuszczonego przez niego kija; (2) Siedzącego na swojej ławce graczy; (3) Ze

stojaka na ławce graczy przeciwników. Jakiegokolwiek naruszenie tych zasad powoduje nałożenie na bramkarza **kary mniejszej**.

- vi. Jeśli bramkarz, który złamał kij przyjmuje podczas akcji meczowej kij podany od współpartnera będącego na ławce kar, otrzyma **karę mniejszą**.
- vii. Bramkarz może używać kij gracza z pola (patrz Artykuł 210-ii).
- viii. Bramkarz nie może używać w tym samym czasie więcej niż jednego kija.

ARTYKUŁ 211 – NIEBEZPIECZNE WYPOSAŻENIE/BRAMKARZ

DEFINICJA: Wyposażenie bramkarza musi być dostosowane do standardów bezpieczeństwa, zgodne z jakościowymi zaleceniami i wymaganiami i noszone za wyjątkiem rękawic, maski oraz parkanów pod ubiorem meczowym.

- i. Drużyna bramkarza, który uczestniczy w grze z nielegalnym wyposażeniem, za pierwszym razem zostanie ostrzeżona przez sędziego głównego. Po ostrzeżeniu w razie braku poprawy, nieusunięcia nielegalnego wyposażenia zgodnie z instrukcjami sędziego głównego lub w przypadku, gdy kolejny gracz wcześniej *ostrzeżonej* drużyny używa niebezpiecznego wyposażenia, zostaje nałożona **kara za niesportowe zachowanie**.
- ii. Jeśli wyposażenie bramkarza jest mierzone pomiędzy tercjami i zostanie uznane za nieprawidłowe, bramkarz zostanie ukarany **karą mniejszą**. Jakiegokolwiek gracz z pola może odsiedzieć nałożoną w ten sposób karę.

ARTYKUŁ 212-217 – OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ

DEFINICJA: Celowe lub przypadkowe zagrania, które spowalniają grę, powodują zatrzymanie gry lub utrudniają rozpoczęcie gry.

ARTYKUŁ 212 – OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ - POPRAWIANIE SPRZĘTU

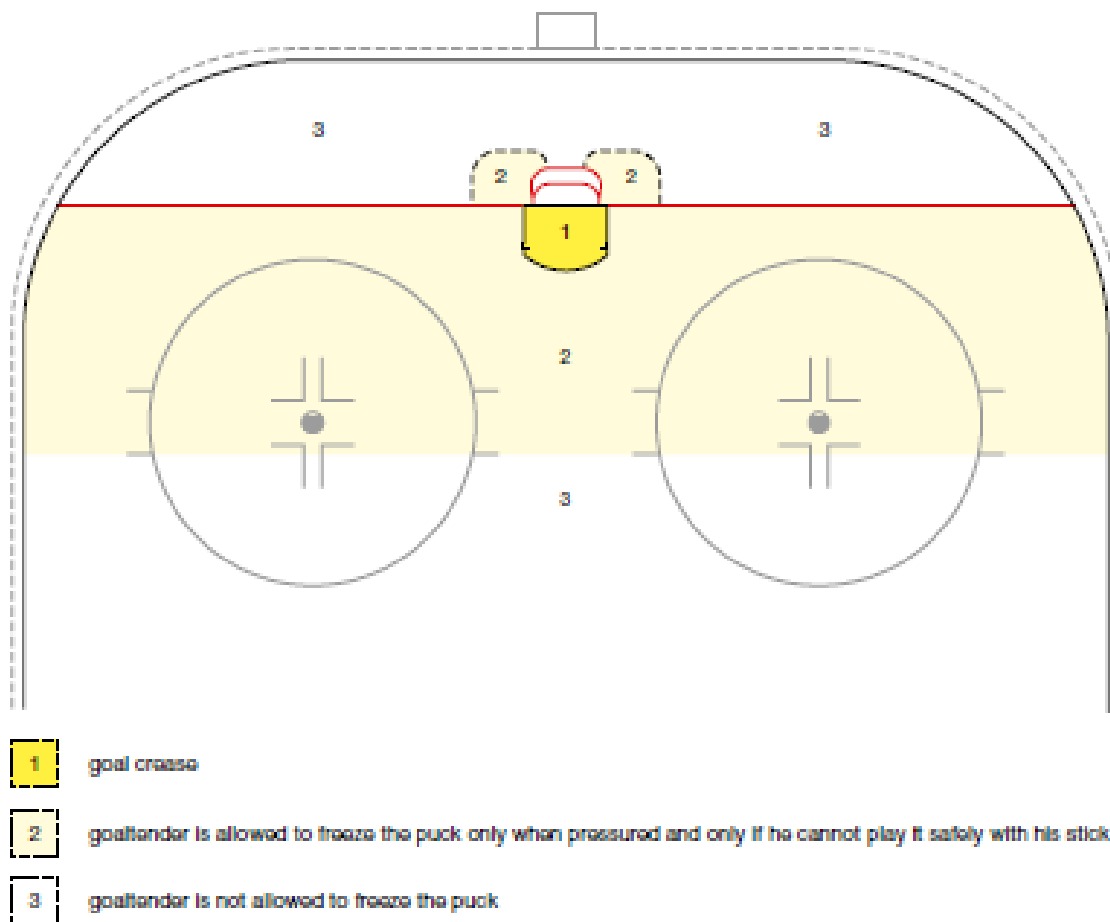
- i. Bramkarz, który zatrzymuje grę lub opóźnia rozpoczęcie gry, aby naprawić lub poprawić swój sprzęt będzie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 213 – OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ - PORUSZENIE BRAMKI

- i. Bramkarz, który celowo porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji będzie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Jeśli bramkarz celowo porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji podczas ostatnich dwóch minut regularnego czasu gry lub w jakimkolwiek momencie trwania dogrywki, sędzia główny przyzna drużynie przeciwnej **rzut karny**.
- iii. Jeśli bramkarz celowo porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji podczas wykonywania rzutu karnego lub serii rzutów karnych, przyznana zostanie bramka chyba, że mają zastosowanie art. **178-vii** lub **178-viii**.

ARTYKUŁ 214 – OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – MROŻENIE KRAŻKA W OKOLICACH BAND

- i. Bramkarz, który przytrzymuje krążek kijem, łyżwami lub ciałem w okolicach band w taki sposób, aby spowodować przerwę w grze, nawet, jeśli jest atakowany ciałem przez przeciwnika, zostanie ukarany **karą mniejszą**.



ARTYKUŁ 215 – OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – PODJEŹDŹA DO ŁAWKI GRACZY PODCZAS PRZERWY W GRZE

- i. Bramkarz, który podjeżdża do swojej ławki graczy podczas przerwy w grze, niebędącej czasem dla drużyny (time-out) lub przerwą telewizyjną, z wyjątkiem dokonania zmiany, zostanie ukarany **karą mniejszą**.

SYTUACJA MECZOWA 1: Jeśli bramkarz podjeżdża do swojej ławki graczy, aby celebrować zdobycie gola, musi zostać zamieniony (przez bramkarza albo gracza z pola), w przeciwnym razie zostanie ukarany **karą mniejszą**.

SYTUACJA MECZOWA 2: Podczas odłożonej kary, bramkarz jedzie w kierunku swojej ławki graczy, aby dokonać wymiany na dodatkowego gracza z pola, ale przed tym jak dotarł do ławki, sędzia zatrzymał grę. Jeśli bramkarz dalej kontynuuje jazdę w kierunku ławki graczy, sędziowie na lodzie ostrzegą go w przypadku pierwszego tego typu wykroczenia, ale jeśli zdarzy się to po raz drugi, bramkarz zostanie ukarany **karą mniejszą** za opóźnianie gry.

ARTYKUŁ 216 – OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – ŚCIĄGANIE KASKU / MASKI

- i. Bramkarz, który aby przerwać grę w czasie akcji meczowej celowo ściąga swój kask lub maskę zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 217 – OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – WYSTRZELENIE LUB WYRZUCENIE KRĄŻKA POZA LODOWISKO

- i. Bramkarz, który podczas toczącej się gry wystrzeliwuje, wyrzuca lub uderza krążek ręką bezpośrednio bez jakiegokolwiek odbicia poza lodowisko z obszaru gry własnej strefy obrony (z wyjątkiem, kiedy lodowisko nie ma szyb ochronnych), zostanie ukarany **karą mniejszą**. Decydującym czynnikiem będzie miejsce zagrania krążka.

- ii. Bramkarz nie zostanie ukarany, jeśli przy obronie strzału krążek odbija się w taki sposób, że wyleci poza szyby ochronne, jeśli jednak bramkarz broni strzału z takim ruchem, aby wybić krążek poza szyby ochronne, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- iii. Jeśli bramkarz skądkolwiek celowo wystrzeliwuje krążek poza szyby ochronne w trakcie akcji meczowej lub podczas przerwy w grze, zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 218 – UMIESZCZANIE KRĄŻKA NA SIATCE BRAMKI/BRAMKARZ

DEFINICJA: Bramkarzowi nie pozwala się na umieszczanie krążka na górnej i bocznej siatce bramki w celu spowodowania przerwy w grze.

- i. Bramkarz, który celowo umieszcza krążek na siatce bramki (na szczycie bramki lub z tyłu) w celu spowodowania przerwy w grze, zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Jeśli krążek skierowany został na siatkę bramki, bramkarz może przykryć krążek rękawicą, aby uniemożliwić przeciwnikowi zagranie krążka.

ARTYKUŁ 219 – BÓJKA/BRAMKARZ

DEFINICJA: Bramkarz, który wielokrotnie uderza przeciwnika w trakcie gry, po jej zatrzymaniu lub w dowolnym momencie meczu podczas przedłużającej się konfrontacji zawodników.

- i. Bramkarz, który używa swojej odbijaczki, aby uderzyć przeciwnika w głowę, szyję lub twarz, zostanie ukarany **karą meczu**.
- ii. Bramkarz, który ściąga swoją łapaczkę lub odbijaczkę, aby zaangażować się w konfrontację z przeciwnikiem, zostanie ukarany **karą za niesportowe zachowanie**, jako dodatek do innych kar.
- iii. Bramkarz, który rozpoczyna bójkę, będzie ukarany **karą meczu**.

ARTYKUŁ 220 – PRZYTRZYMYWANIE KRĄŻKA W POLU BRAMKOWYM/BRAMKARZ

DEFINICJA: Bramkarzowi zezwala się mrozić krążek w polu bramkowym tak długo, jak jest pod presją przeciwnika. Jeśli nie jest pod presją i ma wystarczająco dużo czasu, aby bezpiecznie zagrać do współpartnera, jest zobligowany do takiego zagrania.

- i. Bramkarz o ile nie jest pod presją, który trzyma krążek dłużej niż trzy sekundy zostanie ukarany **karą mniejszą**.
- ii. Bramkarz, który nie będąc pod presją przeciwnika celowo umieszcza, chowa krążek w parkanach, na ciele lub wyposażeniu tak, aby spowodować zatrzymanie gry, zostanie ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 221 – PRZYTRZYMYWANIE KRĄŻKA POZA POLEM BRAMKOWYM/BRAMKARZ

DEFINICJA: Bramkarz nie może upadać na krążek, aby spowodować zatrzymanie gry w pewnych sytuacjach, kiedy jego ciało jest poza polem bramkowym.

- i. Bramkarz będący całkowicie poza polem bramkowym upada, zagarnia pod siebie, umieszcza, przytrzymuje na jakiegokolwiek części siatki, przy bandzie krążek, który znajduje się poza linią bramkową (ale nie w bramce) lub wyobrażalną zewnętrzną linią łączącą „wąsy” kół wznowień strefy końcowej zostanie ukarany **karą mniejszą** bez względu na to, czy był, czy nie pod presją przeciwnika.
- ii. Bramkarz, który upada na krążek lub zagarnia go pod siebie na obszarze pomiędzy linią bramkową, a wyobrażalną zewnętrzną linią łączącą „wąsy” kół wznowień w strefie końcowej, zostanie ukarany **karą mniejszą** chyba, że jest pod presją przeciwnika i nie jest w stanie bezpiecznie zagrać krążka kijem.

ARTYKUŁ 222 – NIELEGALNE BLOKOWANIE BRAMKI, PRYZMY ŚNIEGU/BRAMKARZ

DEFINICJA: Bramkarz nie może pozostawiać swojego kija, jakiegokolwiek wyposażenia, przym śniegu lub innych przedmiotów przed bramką, które mogłyby nie pozwolić, aby krążek wpadł do bramki. Bramkarz jest zobowiązany do utrzymania swojego pola bramkowego wolnym od jakichkolwiek przeszkód.

- i. Bramkarz, który jest na lodzie, zostanie ukarany **karą mniejszą**, jeśli zostawi swój kij, jakiekolwiek wyposażenie, przyzmy śniegu lub inne przedmioty przed swoją bramką i taka przeszkoda nie pozwoli, aby krążek wpadł do bramki.
- ii. Gol zostanie przyznany, jeśli bramkarz zostawi swój kij, jakąkolwiek część swojego wyposażenia, przyzmy śniegu lub inny przedmiot przed bramką a krążek nie wpadnie do bramki przez jakikolwiek z wymienionych wcześniej przedmiotów, kiedy bramkarz znajduje się poza lodem.

ARTYKUŁ 223 – OPUSZCZANIE POLA BRAMKOWEGO PODCZAS KONFRONTACJI GRACZY/BRAMKARZ

DEFINICJA: Bramkarz musi pozostać w swoim polu bramkowym podczas konfrontacji graczy na lodzie, chyba, że ta konfrontacja przeniesie się do jego pola bramkowego.

- i. Bramkarz, który opuści bezpośrednio sąsiedztwo swojego pola bramkowego, aby uczestniczyć w jakimkolwiek sposób w konfrontacji, zostanie ukarany karą mniejszą.
- ii. Bramkarz, który jest poza polem bramkowym (np. zagrywa krążek poza swoją bramką, jedzie na ławkę graczy) i zostaje uwikłany w konfrontację z graczami, nie będzie ukarany karą jak za opuszczenie pola bramkowego, ale nałożone na niego zostaną kary, będące skutkiem tej konfrontacji.
- iii. Jeśli konfrontacja graczy ma miejsce w polu bramkowym bramkarz musi opuścić swoje pole bramkowe, ale nie będzie za to karany. Co więcej, jeśli został poinstruowany przez sędziego, musi opuścić pole bramkowe i odjechać w kierunku narożnika lodowiska lub jakiegokolwiek najbliższego bramce obszaru w jego strefie obrony, niebędącym miejscem konfrontacji graczy.

SYTUACJA MECZOWA 1: Jeśli bramkarz opuści poblizę swojego pola bramkowego w trakcie konfrontacji i jako pierwszy zainterweniuje w toczącej się bójce, zostanie ukarany **karą mniejszą** (za opuszczenie pola bramkowego) i **karą meczu za niesportowe zachowanie** (za bycie trzecim w toczącej się bójce).

SYTUACJA MECZOWA 2: Podczas konfrontacji w strefie ataku, jeśli bramkarz ze swojej strefy obrony podjedzie do swojej ławki graczy, pozostając na swojej połowie lodowiska, zostanie on ukarany **karą mniejszą**.

ARTYKUŁ 224 – NADMIERNA ILOŚĆ GRACZY/BRAMKARZ

DEFINICJA: Bramkarz nie może zagrywać krążka lub wchodzić w kontakt z przeciwnikiem, kiedy opuszcza lodowisko, a zmieniający go gracz znajduje się już na lodzie.

- i. Wszystkie przepisy dotyczące nadmiernej ilości graczy na lodzie, które mają zastosowanie do graczy z pola, mają również swoje zastosowanie wobec bramkarza (patrz art. 166).
- ii. W żadnym momencie toczącej się gry, drużyna nie może posiadać dwóch bramkarzy na lodzie, z wyjątkiem sytuacji, kiedy dokonywana jest „lotna” zmiana bramkarzy.

ARTYKUŁ 225 – RZUTY KARNE/FAULE BRAMKARZA

- i. Jeśli bramkarz popełnia faul na atakującym graczu z pola, który znajduje się w sytuacji kontrataku, niezależnie od tego czy faul ten został popełniony z przodu lub z tyłu, sędzia główny przyzna przeciwnej drużynie rzut karny.
- ii. Jeśli bramkarz celowo porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji podczas ostatnich dwóch minut regularnego czasu gry lub jakiegokolwiek momentu dogrywki, sędzia główny przyzna przeciwnej drużynie rzut karny.
- iii. Jeśli bramkarz celowo porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji, gdy atakujący gracz z pola jest w sytuacji kontrataku, sędzia główny przyzna atakującej drużynie rzut karny.
- iv. Jeśli rezerwowy bramkarz nielegalnie wchodzi do gry i przeszkadza atakującemu graczowi z pola w sytuacji kontrataku, sędzia główny zatrzyma grę i przyzna przeciwnej drużynie rzut karny. Jeśli gracz z pola strzeli bramkę przed zatrzymaniem gry, bramka zostanie uznana, a rzut karny anulowany.
- v. Jeśli bramkarz zdejmuje swój kask lub maskę, gdy atakujący gracz z pola jest w sytuacji kontrataku, sędzia główny zatrzyma grę i przyzna atakującemu graczowi rzut karny.

ARTYKUŁ 226 – PRYZNANIE BRAMKI/FAULE BRAMKARZA

Patrz także Artykuł 177-v (PROCEDURA RZUTU KARNEGO/WYKONANIE RZUTU KARNEGO)

- i. Jeśli podczas strzelania rzutu karnego, bramkarz przesuwając lub porusza bramkę w stosunku do jej normalnej pozycji, bramka zostanie przyznana chyba, że zastosowanie mają inne przepisy (patrz art. 178-vii i 178-viii).
- ii. Bramka zostanie przyznana, jeśli bramkarz zdejmując kask lub maskę, podczas strzelania rzutu karnego i serii rzutów karnych.
- iii. Jeśli podczas strzelania rzutu karnego, bramkarz rzuca swój kij w kierunku krążka lub zawodnika prowadzącego krążek, bramka zostanie przyznana.

ZAŁĄCZNIK 1 – KARY NA ZEGARZE MECZOWYM – SPECYFICZNE SYTUACJE

BRAMKI STRZELONE DRUŻYNIE GRAJĄCEJ W OSŁABIENIU

1.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B11 – 2 minuty	w 3:00
A9 – 2 minuty	w 3:30		
		B Gol	w 4:00

W czasie 3:00 drużyny grają 4 na 4
W czasie 3:30 drużyny grają 3 (A) na 4 (B)
A9 wraca w czasie 4:00

2.

		B11 – 2 minuty	w 3:00
A6 – 2 minuty	w 3:30		
A9 – 2 minuty	w 4:00		
		B Gol	w 4:30

A6 wraca w czasie 4:30

E3.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B11 – 2 minuty	w 3:00
A9 – 5 minut + KMZN	w 3:30		
		B Gol	w 4:00

W czasie 3:00 drużyny grają 4 na 4
W czasie 3:30 drużyny grają 3 (A) na 4 (B)
A9 zostaje usunięty z lodowiska, Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział karę 5 minut
Nikt nie wraca na lodowisko w czasie 4:00

4.

A6 – 5 minut + KMZN	w 3:00	B11 – 2 minuty	w 3:00
A9 – 2 minuty	w 3:30		
		B Gol	w 4:00

W czasie 3:00 drużyny grają 4 na 4
A6 zostaje usunięty z lodowiska, Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział karę 5 minut
W czasie 3:30 drużyny grają 3 (A) na 4 (B)
A9 wraca w czasie 4:00

5.

A6 – 5 minut + KMZN	w 3:00	B11 – 2 minuty	w 3:00
A9 – 2 minuty	w 3:00		
		B Gol	w 4:00

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B)
A6 zostaje usunięty z lodowiska, Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział karę 5 minut
Nikt nie wraca na lodowisko w czasie 4:00

6.

A6 – 2+5 minut + KMZN w 4:00

A9 – 2 minuty w 8:00

B Gol

w 9:15

A6 zostaje usunięty z lodowiska, Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział kary gracza A6

W czasie 9:15 do gry wraca A9, ponieważ jego kara mniejsza jest odliczana (i anulowana) jako pierwsza

7.

A6 – 2+5 minut + KMZN w 4:00

A9 – 2 minuty w 9:10

B Gol

w 9:15

A6 zostaje usunięty z lodowiska, Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział kary gracza A6

Zastępca (zawodnik z pola) odsiadujący kary zawodnika A6 wraca w czasie 9:15, ponieważ jego kara mniejsza jest odliczana (i anulowana) jako pierwsza

8.

A7 – 5 minut + KMZN w 3:00

A11 – 5 minut + KMZN w 3:10

A12 – 2 minuty w 4:00

B Gol

w 4:30

A7 oraz A11 zostają usunięci z lodowiska, Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępców (zawodników z pola), aby odsiedzieli kary większe graczy A7 oraz A11

Żaden z graczy nie wraca po straconym голу, ponieważ kara mniejsza A12 nie jest jeszcze odmierzana (jest odłożona)

9.

A4 – 2 minuty w 10:00

A7 – 2 minuty w 10:30

A9 – 2 minuty w 11:00

B8 – 2 minuty

w 11:00

B Gol

w 12:10

W czasie 11:00 drużyny grają 3 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze A9 i B8 kompensują się

W czasie 12:00 A4 wraca na lód i drużyny grają 4 (a) na 5 (B), na zegarze jest odmierzana tylko kara mniejsza A7

A7 wraca na lód w czasie 12:10

10.

A9 – 5 minut + KMZN w 3:00

A6 – 2 minuty w 3:30

B11 – 2+2 minuty

w 3:30

B Gol

w 4:30

A9 zostaje usunięty z lodowiska, Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział karę gracza A9

W czasie 3:30 drużyny grają 4 na 4

W czasie 3:30 kara mniejsza A6 i kara mniejsza B11 kompensują się

Drużyna B musi umieścić na ławkę kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział jedną z kar mniejszych B11

Nikt nie wraca na lodowisko w czasie 4:30

B11 wraca w pierwszej przerwie w grze po czasie 7:30

11.

A6 – 5 minut + KMZN	w 3:00		
A9 – 2 minuty	w 3:30	B11 – 5 minut + KMZN	w 3:30
		B Gol	w 4:00

A6 oraz B11 zostają usunięci z lodowiska, Drużyna A oraz B muszą umieścić na ławce kar zastępców (zawodników z pola), aby odsiedzieli kary większe graczy A6 oraz B11

W czasie 3:30 drużyny grają 3 (A) na 4 (B)

Kara mniejsza A9 i kara większa B11 nie kompensują się

A9 wraca na łód w czasie 4:00

12.

A7 – 2+2 minuty	w 12:00	B3 – 2 minuty	w 12:00
A9 – 2 minuty	w 13:15		
		B Gol	w 13:30

W czasie 12:00 Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział jedną karę mniejszą gracza A7

Jedna kara mniejsza A7 i kara mniejsza B3 kompensują się

Zastępca za gracza A7 wraca do gry w 13:30 po zdobyciu gola przez Drużynę B

A7 wraca w pierwszej przerwie w grze po czasie 15:30

13.

A7 – 2 minuty	w 3:30	B11 – 2 minuty	w 3:30
		B14 – 5 minut + KMZN	w 3:30
		B19 – 2 minuty	w 3:30
A Gol	w 4:00		

B14 zostaje usunięty z lodowiska, Drużyna B musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział karę większą gracza B14

W czasie 3:30 drużyny grają 5 (A) na 3 (B), po skompensowaniu kary mniejszej A7 z karą mniejszą B11 lub B19 (decyzja kapitana)

W czasie 4:00 wraca B11 lub B19

14.

A6 – 5 minut + KMZN	w 3:00		
A9 – 2 minuty	w 3:30	B11 – 2 minuty	w 3:30
		B Gol	w 4:00

A6 zostaje usunięty z lodowiska, Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział karę większą gracza A6

W czasie 3:30 drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

Kara mniejsza A9 i kara mniejsza B11 kompensują się

Nikt nie wraca na lodowisko w czasie 4:00, ponieważ zastępca za A6 odsiaduje karę większą

A9 i B11 wracają w pierwszej przerwie w grze po czasie 5:30

15.

A8 – 2+2 minuty w 3:00

A9 – 2 minuty w 4:00

B Gol w 4:30

B Gol w 5:30

W czasie 4:30 pierwsza kara mniejsza gracza A8 jest anulowana a drużyny grają 3 (A) na 5 (B)

W czasie 5:30 kara mniejsza A9 jest anulowana a drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

BRAMKI STRZELONE PODCZAS SYGNALIZOWANIA KARY ODŁOŻONEJ

1.

A15 – 2 minuty w 3:00

A23 – 2+2 minuty

(odłożona kara po czasie 3:00)

B Gol w 4:00

A15 wraca na łód w czasie 4:00

Odłożona podwójna kara mniejsza na A23 jest nałożona w czasie 4:00

2.

A15 – 2 minuty w 3:00

B12 – 2 minuty w 3:30

A23 – 2 minuty

(odłożona kara po czasie 3:30)

B Gol w 4:10

Żaden gracz nie wraca do gry

Gol drużyny B anuluje sygnalizowaną karę A23, ponieważ Drużyna A nie grała w osłabieniu

3.

A15 – 2 minuty w 3:00

B12 – 2 minuty w 3:30

A23 – 2 minuty w 4:00

B Gol w 4:30

A15 wraca na łód w czasie 4:30 (jego kara mniejsza była jako pierwsza nałożona na drużynę A)

4.

A15 – 5 minut + KMZN w 3:00

A23 – 2 minuty w 3:30

B12 – 2 minuty w 4:00

B Gol w 4:30

A23 wraca na łód w czasie 4:30, ponieważ Drużyna A grała w osłabieniu z powodu kary mniejszej

5.

A15 – 2 minuty w 3:00

B12 – 2 minuty w 3:00

A23 – 2 minuty w 3:15

B Gol w 4:30

A23 wraca na łód w czasie 4:30, ponieważ Drużyna A grała w osłabieniu z powodu kary mniejszej A23

6.	A15 – 2 minuty	w 3:00		
	A23 – 2 minuty	w 4:00	B12 – 2 minuty	w 3:30
	A Gol	w 4:30	B3 – 2 minuty (odłożona kara po czasie 4:00)	

Odłożona kara B3 zostaje anulowana po gołu, ponieważ kara mniejsza B12 nie powoduje, że Drużyna B gra w osłabieniu

7.	A15 – 2 minuty	w 3:00		
	A23 – 2 minuty	w 4:00	B12 – 2 minuty	w 3:30
	A6 – 2 minuty (odłożona kara po czasie 4:00)		B Gol	w 4:30

A15 wraca na lód w czasie 4:30
Odłożona kara A6 rozpoczyna się w czasie 4:30

8.	A15 – 2 minuty	w 3:00		
	A23 – 2 minuty	w 4:00	B12 – 2 minuty	w 3:30
			B Gol	w 5:00

A15 wraca na lód w czasie 5:00, ponieważ jego kara mniejsza się kończy
Drużyny grają w równowadze w momencie strzelenia bramki

9.	A15 – 2 minuty	w 3:00		
	A23 – 2 minuty	w 3:30	B12 – 2 minuty	w 4:00
			B Gol	w 4:30

A15 wraca na lód w czasie 4:30

10.			B12 – 2 minuty	w 3:00
	A15 – 2 minuty	w 3:30		
	A23 – 5 minut + KMZN	w 4:00	B Gol	w 4:30

A15 wraca na lód w czasie 4:30

11.	A15 – 5 minut + KMZN	w 3:00		
	A23 – 2 minuty	w 4:00	B12 – 5 minut + KMZN	w 3:30

B Gol w 4:30

A23 wraca na łód w czasie 4:30, ponieważ drużyna A była osłabiona z powodu kary mniejszej

12.

A15 – 2 minuty	w 3:00	B12 – 2 minuty	w 3:00
A23 – 5 minut + KMZN	w 3:30		
A6 – 2 minuty			
(odłożona kara po czasie 3:30)			
		B Gol	w 4:30

Kara A6 zostaje anulowana (chyba, że jest to kara większa lub kara meczu), ponieważ drużyna A **nie była** osłabiona z powodu kary mniejszej

RÓWNOCZESNE KARY MNIEJSZE

1.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B11 – 2 minuty	w 3:00
---------------	--------	----------------	--------

Drużyny grają 4 na 4

2.

A6 – 2+2 minuty	w 3:00	B11 – 2 minuty	w 3:00
-----------------	--------	----------------	--------

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kara mniejsza B11 i jedna kara mniejsza A6 kompensują się

Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział jedną karę mniejszą gracza A6

3.

A6 – 2 minuty	w 3:00		
A9 – 2 minuty	w 3:30	B11 – 2 minuty	w 3:30

W czasie 3:30 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze A9 i B11 kompensują się

4.

A6 – 2 minuty	w 3:00		
A9 – 2 minuty	w 3:30	B11 – 2 minuty	w 3:30
A7 – 2 minuty	w 3:30		

W czasie 3:30 drużyny grają 3 (A) na 5 (B), ponieważ kara mniejsza B11 kompensuje się z jedną karą mniejszą A9 lub A7 (decyzja kapitana)

5.

A6 – 2 minuty	w 3:00		
A9 – 2 minuty	w 3:15	B12 – 2+10 minut	w 3:15

W czasie 3:15 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze A9 i B12 kompensują się

6.

A6 – 2 minuty	w 3:00		
A9 – 2+2 minuty	w 4:00	B12 – 2+2 minuty	w 4:00

W czasie 4:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ podwójne kary mniejsze A9 i B12 kompensują się

7.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B11 – 2 minuty	w 3:00
A9 – 2 minuty	w 3:00		

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kara mniejsza B11 kompensuje się jedną karą mniejszą A6 lub A9 (decyzja kapitana)

8.

A6 – 2 minuty	w 3:00		
A9 – 2 minuty	w 3:30	B11 – 2+2 minuty	w 3:30

W czasie 3:30 drużyny grają 4 na 4, ponieważ kara mniejsza A9 kompensuje się z jedną z kar mniejszych B11

Drużyna B musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział jedną karę mniejszą gracza B11

9.

A6 – 2+10 minut	w 3:00	B11 – 2+10 minut	w 3:00
-----------------	--------	------------------	--------

Drużyny grają 4 na 4

Drużyna A i Drużyna B muszą umieścić na ławce kar zastępców (zawodników z pola), którzy wrócą na lód w czasie 5:00

A6 i B11 wrócą do gry w pierwszej przerwie w grze po czasie 15:00

10.

A6 – 2 minuty	w 9:00		
A9 – 2 minuty	w 9:20	B4 – 2 minuty	w 9:20
A8 – 2 minuty	w 9:20	B7 – 2 minuty	w 9:20

W czasie 9:20 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze A9, A8 oraz B4 i B7 kompensują się

11.

A6 – 2+2 minuty	w 3:00	B11 – 2+2 minuty	w 3:00
A9 – 2+2 minuty	w 3:00		

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ podwójna kara mniejsza B11 kompensuje się z jedną z podwójnych kar mniejszych A6 lub A9 (decyzja kapitana)

12.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B11 – 2+2 minuty	w 3:00
A9 – 2+2 minuty	w 3:00		

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ podwójne kary mniejsze A9 i B11 kompensują się

13.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B11 – 2+2 minuty	w 3:00
A9 – 2 minuty	w 3:00	B12 – 2 minuty	w 3:00
A7 – 2+2 minuty	w 3:00		

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ podwójne kary mniejsze A7 i B11 kompensują się, a kara mniejsza B12 kompensuje się z jedną z kar mniejszych A6 lub A9 (decyzja kapitana)

14.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B11 – 2+2+2 minuty	w 3:00
A9 – 2+2 minuty	w 3:00	B12 – 2 minuty	w 3:00
A7 – 2+2 minuty	w 3:00		

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze B11 i B12 kompensują się z karami mniejszymi A9 i A7

15.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B11 – 2+2 minuty	w 3:00
A9 – 2+2+2 minuty	w 3:00	B12 – 2+2 minuty	w 3:00
A7 – 2 minuty	w 3:00		

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze B11 i B12 kompensują się z karami mniejszymi A9 oraz A6 lub A7 (decyzja kapitana)

16.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B11 – 2+2+2 minuty	w 3:00
A9 – 2+2 minuty	w 3:00	B12 – 2+2 minuty	w 3:00
A7 – 2+2 minuty	w 3:00		

W czasie 3:00 drużyny grają 5 na 5, ponieważ wszystkie kary mniejsze kompensują się (5 kar mniejszych Drużyny A i 5 kar mniejszych Drużyny B)

17.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B8 – 2 minuty	w 3:00
A3 – 2+2 minuty	w 3:00	B9 – 2 minuty	w 3:00
A5 – 2 minuty	w 3:00	B7 – 2 minuty	w 3:00

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ trzy kary mniejsze Drużyny B kompensują się z podwójną karą mniejszą A3 i jedną karą mniejszą A5 lub A6 (decyzja kapitana)

18.

A5 – 2 minuty	w 3:00	B8 – 2 minuty	w 3:00
A6 – 2+2 minuty	w 3:00	B9 – 2 minuty	w 3:00
A7 – 2 minuty	w 3:00		

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze A5 i A7 kompensują się z karami mniejszymi B8 i B9

19.

A5 – 2+2 minuty	w 3:00	B8 – 2+2 minuty	w 3:00
A6 – 2 minuty	w 3:00	B9 – 2+2 minuty	w 3:00

A7 – 2+2+2 minuty w 3:00

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze B8 i B9 kompensują się z karami mniejszymi A6 i A7

20.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B11 – 2+2 minuty	w 3:00
A9 – 2 minuty	w 3:00		

Drużyny grają 5 na 5, ponieważ podwójna kara mniejsza B11 kompensuje się z karami mniejszymi A6 i A9

21.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B8 – 2 minuty	w 3:00
A9 – 2 minuty	w 3:00	B7 – 2 minuty	w 3:00

W czasie 3:00 drużyny grają 5 na 5, ponieważ wszystkie cztery kary mniejsze kompensują się

22.

A6 – 2+2 minuty	w 3:00	B8 – 2+2 minuty	w 3:00
-----------------	--------	-----------------	--------

W czasie 3:00 drużyny grają 5 na 5, ponieważ wszystkie cztery kary mniejsze kompensują się

23.

A6 – 2+10 minut	w 3:00	B11 – 2 minuty	w 3:00
A9 – 2+2 minuty	w 3:00		

Drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze A6 i B11 kompensują się

Drużyna A gra w osłabieniu przez podwójną karę mniejszą A9

A9 wraca na łód w czasie 7:00

A6 wraca do gry w pierwszej przerwie w grze po czasie 15:00 a B11 wraca do gry w pierwszej przerwie w grze po czasie 5:00

24.

A6 – Rzut Karny	w 3:00	B11 – 2 minuty	w 3:00
A9 – 2 minuty	w 3:00		

Drużyny grają 4 na 4, ponieważ kary mniejsze A9 i B11 kompensują się

25.

A15 – 2 minuty	w 4:00		
		B10 – 2 minuty	w 4:20
A18 – 2 minuty	w 4:30		
A77 – 2+2 minuty	w 5:00	B21 – 2 minuty	w 5:00

W czasie 4:20 drużyny grają 4 na 4

W czasie 4:30 drużyny grają 3 (A) na 4 (B)

W czasie 5:00 drużyny grają 3 (A) na 4 (B)

W czasie 5:00 kara mniejsza B21 kompensuje się z jedną z kar mniejszych A77

Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola)

W czasie 6:00 kara mniejsza zastępcy za gracza A77 rozpoczyna być odmierzana na zegarze, ale A15 musi pozostać na ławce kar do pierwszej przerwy w grze, pomimo, że jego kara się skończyła i drużyny nadal grają 3 (A) na 4 (B)

A77 opuszcza ławkę kar w pierwszej przerwie w grze po czasie 10:00

B21 opuszcza ławkę kar w pierwszej przerwie w grze po czasie 7:00

26.

A6 – 2 minuty w 3:00

A7 – 2 minuty w 3:30

B11 – 2+KMZNNZ w 3:30

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

W czasie 3:30 drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

B9 zostaje usunięty z lodowiska, ale Drużyna B nie musi umieszczać na ławce kar zastępcy, ponieważ czaskary A7 oraz B9 nie będzie odmierzany na zegarze (kary kompensują się)

RÓWNOCZESNE KARY WIĘKSZE

1.

A3 – 5 minut + KMZN w 3:00

B8 – 5 minut + KMZN w 3:00

W czasie 3:00 drużyny grają 5 na 5

Drużyny nie muszą umieszczać na ławce kar zastępców (zawodników z pola), ponieważ A3 i B8 są usunięci z gry a ich kary większe kompensują się

2.

A1 (bramkarz) –
5 minut + KMZN w 3:00

B8 – 5 minut + KMZN w 3:00

W czasie 3:00 drużyny grają 5 na 5

Drużyny nie muszą umieszczać na ławce kar zastępców (zawodników z pola), ponieważ A1 i B8 są usunięci z gry a ich kary większe kompensują się

KOMBINACJE RÓWNOCZESNYCH KAR MNIEJSZYCH I WIĘKSZYCH

1.

A6 – 2 minuty w 3:00

B14 – 5 minut + KMZN w 3:30

A9 – 5 minut + KMZN w 3:30

W czasie 3:30 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary większe + KMZN na A9 i B14 kompensują się
Drużyny nie muszą umieszczać na ławce kar zastępców (zawodników z pola), ponieważ A9 i B14 są usunięci z gry a ich kary większe kompensują się

2.

A6 – 2 minuty w 3:00

B19 – 2+5 minut+ KMZN w 4:00

A7 – 2+5 minut + KMZN w 4:00

W czasie 4:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze, większe i KMZN A7 i B19 kompensują się

Drużyny nie muszą umieszczać na ławce kar zastępców (zawodników z pola), ponieważ A7 i B19 są usunięci z gry a ich kary większe kompensują się

3.

A6 – 2 minuty	w 3:00		
A5 – 2 minuty	w 4:00	B11 – 2 minuty	w 4:00
A7 – 5 minut + KMZN	w 4:00	B19 – 5 minut + KMZN	w 4:00

W czasie 4:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), ponieważ kary mniejsze A5 i B11 oraz kary większe A7 i B19 kompensują się

Drużyny nie muszą umieszczać na ławce kar zastępców (zawodników z pola), ponieważ A7 i B19 są usunięci z gry a ich kary większe kompensują się

4.

A3 – 2+2 minuty	w 3:00	B8 – 2+5 minut+ KMZN	w 3:00
-----------------	--------	----------------------	--------

W czasie 3:00 drużyny grają 4 na 4 (po jednej karze mniejszej każdej z drużyn kompensuje się)

Zastępca (zawodnik z pola) za A3 wraca w 5:00

B8 jest usunięty z gry, a jego zastępca (zawodnik z pola) wraca na łód w 8:00

5.

A3 – 2+2 minuty	w 3:00	B8 – 2+5 minut + KMZN	w 3:00
A5 – 2 minuty	w 3:00	B9 – 5 minut + KMZN	w 3:00
A7 – 5 minut + KMZN	w 3:00		

W czasie 3:00 drużyny grają 4 na 4 (kara większa + KMZN gracza A7 i kara mniejsza A5 kompensują się z karami B8

A7, B8 oraz B9 są usunięci z gry

Zastępca (zawodnik z pola) za B9 musi odsiedzieć karę większą

Zastępca (zawodnik z pola) za B9 wraca do gry w 8:00

6.

A7 – 2 minuty	w 4:00		
A9 – 5 minut + KMZN	w 5:00	B4 – 5 minut + KMZN	w 5:00
A8 – 2 minuty	w 5:10	B3 – 2 minuty	w 5:10
A4 – 2 minuty	w 5:10	B7 – 2 minuty	w 5:10

W czasie 5:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), (kary większe + KMZN na A9 i B4 kompensują się)

W czasie 5:10 drużyny grają 4 (A) na 5 (B), (wszystkie cztery kary mniejsze kompensują się)

Drużyny nie muszą umieszczać na ławce kar zastępców (zawodników z pola), ponieważ A9 i B4 są usunięci z gry a ich kary większe kompensują się

7.

A3 – 2+5 minut + KMZN	w 3:00	B8 – 2+5 minut + KMZN	w 3:00
-----------------------	--------	-----------------------	--------

W czasie 3:00 drużyny grają 5 na 5 (wszystkie kary kompensują się)

Drużyny nie muszą umieszczać na ławce kar zastępców (zawodników z pola), ponieważ A3 i B8 są usunięci z gry a ich kary większe kompensują się

8.

A3 – 2 minuty	w 3:00	B8 – 2 minuty	w 3:00
A7 – 5 minut + KMZN	w 3:00	B9 – 5 minut + KMZN	w 3:00

W czasie 3:00 drużyny grają 5 na 5 (wszystkie kary kompensują się)

Drużyny nie muszą umieszczać na ławce kar zastępców (zawodników z pola), ponieważ A7 i B9 są usunięci z gry a ich kary większe kompensują się

9.

A6 – 5 minut + KMZN	w 3:00	B11 – 2 minuty	w 3:00
A9 – 2 minuty	w 3:00		

W czasie 5:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B) (kary mniejsza A9 i B11 kompensują się)

Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział karę większą gracza A6, który został usunięty z gry

KOMBINACJE RÓWNOCZESNYCH KAR WIĘKSZYCH I KAR MECZU

1.

A6 – 5 minut + KMZN	w 3:00	B7 – KM	w 3:00
---------------------	--------	---------	--------

Drużyny grają 5 na 5, żaden zastępca nie musi zasiąść na ławce kar

2.

A6 – KM	w 3:00	B7 – KM	w 3:00
---------	--------	---------	--------

Drużyny grają 5 na 5, żaden zastępca nie musi zasiąść na ławce kar

KARY ODŁOŻONE

1.

A6 – 2+2+10 minut	w 13:00
A6 – 2 minuty	w 20:00 (na koniec tercji)

Kara mniejsza nałożona na koniec tercji, rozpoczyna się na początku kolejnej tercji i drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

Kara za niesportowe zachowanie zacznie znowu być liczona w czasie 22:00, kiedy upłynie kara mniejsza

A6 wróci do gry w pierwszej przerwie w grze po czasie 29:00

Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział nałożoną na koniec tercji karę mniejszą, który wróci do gry w czasie 22:00

2.

Następujące kary zostały nałożone na Drużynę A w przerwie w grze:

- A4 – 2 minuty
- A5 – 2 minuty
- A6 – 2+2 minuty
- A7 – 5 minut + KMZN

A7 jest usunięty z gry

Kara większa A7 będzie ostatnią odsiadawaną karą (przez zastępcę – zawodnika z pola)

Kolejność odmierzenia kar pozostałych trzech zawodników, odsiadujących swoje kary zależy od decyzji kapitana, dotyczy to także podwójnej kary mniejszej

3.

A6 – 2 minuty	w 3:00	B7 – 2+2 minuty	w 3:00
		B7 – 2 minuty	w 3:30

(kiedy jest na ławce kar)

W czasie 3:00 drużyny grają 5 (A) na 4 (B)

Drużyna B musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział drugą karę B7

W czasie 3:30 drużyny grają 5 (A) na 4 (B) (kara mniejsza na B7 (kiedy był już na ławce kar) dodana będzie do czasu odsiadki przez zastępcę kary mniejszej

Zastępca za gracza B7 odsiedzi 4 minuty i może wrócić do gry w czasie 7:00

Jeśli Drużyna A nie strzeli gola, Drużyny będą grać 5 (A) na 4 (B) do 7:00

B7 musi odsiedzieć łączny czas swoich trzech kar mniejszych (6 minut) i może wrócić do gry w pierwszej przerwie w grze po czasie 9:00

4.

A7 – 2+2 minuty w 3:00

A8 – 2 minuty w 3:00

A9 – 2 minuty (kara techniczna) w 3:00

W czasie 3:00 drużyny grają 3 (A) na 5 (B)

W czasie 3:00 odmierzone (na zegarze) kary mniejsze A8 i A9

W czasie 5:00 A7 rozpoczyna odsiadki swojej podwójnej kary mniejszej

W czasie 5:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

W czasie 5:00 na łód powraca A8 lub A9 (decyzja kapitana)

5.

A6 – 5 minut + KMZN w 3:00

A8 (zastępca za A6) – 2 minuty w 3:30
(kiedy jest na ławce kar)

A8 (zastępca za A6) – 10 minut w 4:00
(kiedy jest na ławce kar)

A6 jest usunięty z gry, więc Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział karę większą za A6

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

W czasie 3:30, kiedy A8 otrzymał dodatkową karę mniejszą w momencie odsiadki kary na ławce kar, drużyny ciągle grają 4 (A) na 5 (B)

Kara mniejsza A8 rozpoczyna się w czasie 8:00 (kara odłożona), po upływie czasu odsiadki kary większej

W czasie 4:00, kiedy A8 otrzymał karę za niesportowe zachowanie w momencie odsiadki kary na ławce kar, drużyny ciągle grają 4 (A) na 5 (B)

W czasie 4:00, drużyna A musi umieścić na ławce kar kolejnego zastępcę (zawodnika z pola), aby odsiedział karę mniejszą za A8 (nałożoną w czasie 3:30)

Kara za niesportowe zachowanie zaczyna być odmierzana w czasie 10:00 (kara odłożona)

Jeśli nie będzie jakichkolwiek innych kar na Drużynę A i nie padnie żadna bramka po zakończeniu kary większej, w czasie 10:00 Drużyny będą grały 5 na 5

KARY NA BRAMKARZA

1.

A1 (bramkarz) – 2+10 minut w 3:00

A1 (bramkarz) – 2+10 minut w 3:30

W czasie 3:00, Drużyna A musi umieścić na ławce kar dwóch zastępców (zawodników z pola), którzy w momencie nakładania kar na bramkarza byli na lodzie i będą odsiadywać jego kary, jeden będzie odsiadywał 2 minuty a drugi 12 minut

W czasie 3:30, Drużyna A musi umieścić na ławce kar kolejnego zastępcę (zawodnika z pola), który w momencie nakładania kar na bramkarza był na lodzie i który będzie odsiadywał drugą karę mniejszą
Z powodu drugiej kary za niesportowe zachowanie, na bramkarza A1 nałożona jest automatycznie kara meczu za niesportowe zachowanie, zawodnik z pola odsiadujący karę 2+10 nałożoną w czasie 3:00, może opuścić ławkę kar

W czasie 3:30 drużyny grają 3 (A) na 5 (B)

Druga kara mniejsza bramkarza, rozpocznie się w czasie 3:30

Zastępca odsiadujący pierwszą karę mniejszą za bramkarza może powrócić do gry w czasie 5:00 (jeśli wcześniej nie padnie bramka)

2.

A30 (bramkarz) – 2 minuty w 3:00

A30 (bramkarz) – 2 minuty w 3:30

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), który w momencie nakładania kary na bramkarza był na lodzie i który będzie odsiadywał pierwszą karę mniejszą

W czasie 3:30 Drużyna A musi umieścić na ławce kar kolejnego zastępcę (zawodnika z pola), który w momencie nakładania kary na bramkarza był na lodzie i który będzie odsiadywał drugą karę mniejszą

W czasie 3:30 drużyny grają 3 (A) na 5 (B)

Zastępca odsiadujący pierwszą karę mniejszą za bramkarza może powrócić do gry w czasie 5:00 (jeśli wcześniej nie padnie bramka)

3.

A30 (bramkarz) – 2 minuty w 3:00

A30 (bramkarz) – 10 minut w 3:30

W czasie 3:00 drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), który w momencie nakładania kary na bramkarza był na lodzie i który będzie odsiadywał pierwszą karę mniejszą

W czasie 3:30 Drużyna A musi umieścić na ławce kar kolejnego zastępcę (zawodnika z pola), który w momencie nakładania kary na bramkarza był na lodzie i który będzie odsiadywał karę za niesportowe zachowanie

W czasie 3:30 drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

Druga kara (kara za niesportowe zachowanie) rozpoczyna się w czasie 3:30

Zastępca odsiadujący karę mniejszą za bramkarza może powrócić do gry w czasie 5:00 (jeśli wcześniej nie padnie bramka)

Zastępca odsiadujący karę za niesportowe zachowanie za bramkarza, może wrócić do gry w pierwszej przerwie w grze po czasie 13:30

4.

A30 (bramkarz) – 10 minut w 3:00

A30 (bramkarz) – 2 minuty w 3:30

W czasie 3:00 drużyny grają 5 na 5

Drużyna A musi umieścić na ławce kar zastępcę (zawodnika z pola), który w momencie nakładania kary na bramkarza był na lodzie i który będzie odsiadywał karę za niesportowe zachowanie

W czasie 3:30 Drużyna A musi umieścić na ławce kar kolejnego zastępcę (zawodnika z pola), który w momencie nakładania kary na bramkarza był na lodzie i który będzie odsiadywał karę mniejszą

W czasie 3:30 drużyny grają 4 (A) na 5 (B)

Kara mniejsza rozpoczyna się w czasie 3:30

Zastępca odsiadujący karę mniejszą za bramkarza może powrócić do gry w czasie 5:30 (jeśli wcześniej nie padnie bramka)

Zastępca odsiadujący karę za niesportowe zachowanie za bramkarza, może wrócić do gry w pierwszej przerwie w grze po czasie 13:00

SYGNALIZACJA SĘDZIÓW GŁÓWNYCH I LINIOWYCH

SYGNALIZACJA SĘDZIEGO GŁÓWNEGO



ARTYKUŁ 61 – CZAS DLA DRUŻYNY

Użyj obydwu dłoni do utworzenia litery „T” na wysokości klatki piersiowej.



ARTYKUŁ 74 – PODANIE RĘKĄ

Użyj ręki z otwartą dłonią ruchem symulującym popychanie.



ARTYKUŁ 184-i – ATAKUJĄCY GRACZ W POLU BRAMKOWYM

Półkolisty ruch jedną ręką na wysokości klatki piersiowej, wykonany równoległe do powierzchni lodu, symulujący pole bramkowe, a następnie przedłużonym poziomym/horyzontalnym ruchem drugiej ręki wskazać w kierunku strefy neutralnej.



ARTYKUŁ 92 – SYGNALIZACJA WYMIANY/ZMIANY GRACZY

Sędzia główny przyznaje 5 sekundowy okres drużynie gości na dokonanie zmiany/wymiany gracza (y). Po 5 sekundach sędzia główny podnosi rękę, co oznacza, że drużyna gości nie może już dłużej przeprowadzać zmiany jakiegokolwiek gracza, a drużyna gospodarzy ma 5 sekund na dokonanie zmiany/wymiany graczy.



ARTYKUŁ 94 – ZDOBYCIE BRAMKI

Wyciągnięta/ wyprostowana ręka wskazująca bramkę, do której trafił krążek.



ARTYKUŁY 107 I 109 – KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE I KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Obydwie ręce na biodrach.



ARTYKUŁ 110 – KARA MECZU

Umieść wewnętrzną stronę jednej dłoni nad kaskiem.



ARTYKUŁ 114 – SYGNALIZOWANIE OPÓŹNIONEJ KARY

Podnieś ponad głowę wyprostowaną rękę bez gwizdka. Dopuszczalne jest, aby najpierw wskazać na zawodnika, a następnie podnieść rękę nad głowę.



ARTYKUŁ 119 – RZUCENIE NA BANDE

Uderzenie zaciśniętą pięścią na wysokości klatki piersiowej w otwartą drugą dłoń.



ARTYKUŁ 121 – UDERZANIE TRZONKIEM KIJA

Poprzeczny ruch obydwu przedramion, jednego pod drugim. Górna dłoń jest otwarta, a dolna dłoń jest zaciśnięta w pięść



ARTYKUŁ 122 – NATARCIE

Obracanie zaciśniętymi pięściami wokół siebie na wysokości klatki piersiowej.



ARTYKUŁ 123 – ATAK Z TYŁU

Ruch od ciała do przodu obu ramion z otwartymi dłońmi, do całkowitego wyprostowania rąk, wykonany od klatki piersiowej na wysokości barków.



**ARTYKUŁ 124 – ATAK W OKOLICE GŁOWY
LUB SZYI**

Boczny ruch otwartą dłonią w przód w kierunku głowy.



ARTYKUŁ 125 – PODCIĘCIE

Trzymając obydwie łapy na lodzie uderz obojętnie, którą ręką od tyłu, poniżej kolana.



**ARTYKUŁ 127 – ATAK KIJEM TRZYMANYM
OBURĄCZ**

Ruch rękoma do przodu i do tyłu, z obydwiema dłońmi zaciśniętymi w pięści, wyciągniętymi na wysokości klatki piersiowej w odległości około pół metra.



ARTYKUŁ 139 – ATAK ŁOKCIEM

Dotknięcie któregoś łokcia drugą ręką



ARTYKUŁY 135 I 217 – OPÓŹNIANIE GRY

Umieść otwartą dłoń bez gwizdka na wysokości klatki piersiowej i wyprostuj tę rękę z dala od ciała.



ARTYKUŁ 143 – WYSOKO UNIESIONY KIJ

Trzymaj obie pięści, jedna bezpośrednio pod drugą na wysokości czoła.



ARTYKUŁ 144 – TRZYMANIE PRZECIWNIKA

Chwyć na wysokości klatki piersiowej którykolwiek nadgarstek drugą ręką.



ARTYKUŁ 145 – TRZYMANIE KIJA PRZECIWNIKA

Dwu etapowa sygnalizacja zawierająca: sygnalizację trzymania przeciwnika, a następnie wskazanie przy pomocy dwóch rąk trzymania kija w normalny sposób.



ARTYKUŁ 146 – ZAHACZANIE

Ruch szarpnięcia obiema rękoma, od przodu w kierunku brzucha.



ARTYKUŁY 150-151 – PRZESZKADZANIE

Skrzyżowane nieruchomo ramiona z zaciśniętymi pięściami na wysokości klatki piersiowej.



ARTYKUŁ 152 – ATAK KOLANEM

Trzymając obydwie łyżwy na lodzie dotknij którekolwiek kolano wewnętrzną stroną dłoni.



ARTYKUŁ 153 – SPÓŹNIONY ATAK CIAŁEM

Dwie pięści zderzają się przed klatką piersiową



ARTYKUŁ 158 – OSTROŚĆ

Ramię z zaciśniętą pięścią na zewnątrz z boku ciała.



ARTYKUŁ 159 – UDERZANIE

Ruch uderzenia wykonany krawędzią jednej dłoni na drugim przedramieniu.



ANULOWANIE – WASH OUT

Zamaszysty boczny ruch obu ramion od przodu na wysokości barków z wyprostowanymi w dół dłońmi. Dla sędziów głównych używany, jako sygnał nie ma bramki, nie ma podania ręką lub nie ma zagrania wysokim kijem. Dla sędziów liniowych używany, jako sygnał nie ma uwolnienia lub nie ma spalonego



ARTYKUŁ 161 – KŁUCIE KOŃCEM KIJA

Ruch kłucia wykonany obiema rękoma bezpośrednio przed sobą przeniesiony następnie do boku ciała.



ARTYKUŁ 167 – SPOWODOWANIE UPADKU PRZECIWNIA

Trzymając obie łyżwy na lodzie uderz płynnie krawędzią którejkolwiek ręki w nogę od przodu poniżej kolana.

SYGNALIZACJA SĘDZIEGO GŁÓWNEGO



ARTYKUŁ 170 – RZUT KARNY

Ręce skrzyżowane nad głową.

SYGNALIZACJA SĘDZIEGO GŁÓWNEGO (HOKEJ KOBIET)



ARTYKUŁ 169 – ATAKOWANIE CIAŁEM (HOKEJ KOBIET)

Wewnętrzna strona dłoni bez gwizdka
poprowadzona w poprzek ciała położona na
przeciwnym ramieniu.

SYGNALIZACJA SĘDZIEGO LINIOWEGO



ARTYKUŁ 65 – UWOLNIENIE

Tylny sędzia liniowy (lub sędzia główny w systemie dwóch sędziów) sygnalizuje możliwe/ewentualne uwolnienie podnosząc ponad głowę którąkolwiek rękę. Ręka musi pozostać podniesiona do momentu aż przedni sędzia liniowy lub jeden z dwóch sędziów głównych zagwizdże oznajmiając uwolnienie albo do momentu aż uwolnienie nie zostało anulowane. Kiedy uwolnienie zostanie oznajmione tylny sędzia liniowy lub sędzia główny, najpierw skrzyżuje ręce na wysokości klatki piersiowej i następnie wskazując właściwy punkt wznowień podjeżdża do niego.



ARTYKUŁ 78 – SPALONY

Sędzia najpierw musi zagwizdać, a następnie wyciągnąć rękę bez gwizdka poziomo wzdłuż linii niebieskiej.



ARTYKUŁ 82 – ODŁOŻONY SPALONY

Ręka bez gwizdka całkowicie podniesiona ponad głowę. W celu anulowania odłożonego spalonego, sędzia liniowy opuszcza rękę do boku w dół.



**ARTYKUŁ 166 – NADMIERNA ILOŚĆ GRACZY
NA LODZIE**

Wskazanie sześcioma palcami (jedna dłoń otwarta) z przodu na wysokości klatki piersiowej.

INDEKS

INDEKS	ARTYKUŁ
ATAK KIJEM TRZYMANYM OBURODZ	127
ATAK KOLANEM	152
ATAK ŁOKCIEM	139
ATAK W OKOLICY GŁOWY LUB SZYI	124
ATAK Z TYŁU	123
ATAKOWANIE CIAŁEM (HOKEJ KOBIET)	169
BANDY LODOWISKA	13
BÓJKA/BRAMKARZ	219
BÓJKI	141
BRAMKA	20
BRAMKA ZDOBYTA ŁYŻWĄ	96
BRAMKARZ A POLE BRAMKOWE/NIEUZNIANIE BRAMKI	186
BRAMKARZ A POLE BRAMKOWE/UZNANIE BRAMKI	185
BRAMKARZ I POLE BRAMKOWE	184
BRAMKARZ JAKO KAPITAN LUB ZASTĘPCA KAPITANA	182
BRAMKARZ POZA CZERWONĄ ŚRODKOWĄ LINIĄ	209
CELOWY SPALONY	84
CIĄGNIĘCIE ZA WŁOSY, KASK, KRATĘ	156
CZAS DLA DRUŻYNY	61
CZAS DLA DRUŻYNY („TIME-OUT”) A BRAMKARZ	206
CZAS GRY	44
CZAS TRWANIA KAR / KARA MECZU	110
CZAS TRWANIA KAR / KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE	109
CZAS TRWANIA KAR / KARA MNIEJSZA – KARA MNIEJSZA TECHNICZNA	104
CZAS TRWANIA KAR / KARA MNIEJSZA I KARA WIĘKSZA	106
CZAS TRWANIA KAR / KARA MNIEJSZA I KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE	108
CZAS TRWANIA KAR / KARA WIĘKSZA	105
CZAS TRWANIA KAR / KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE	107
DEFINICJA GRACZA NA LODZIE/POZA LODEM	87
DOGRYWKA	62
DRZWI	16
GRA BEZ KASKU	155
GRA W OSŁABIENIU	103
GRACZE NA LODZIE PODCZAS TOCZĄCEJ SIĘ AKCJI MECZOWEJ	27
GRACZE W UBIORACH MECZOWYCH	24
GRYZIENIE	118
JAK ODBYWA SIĘ GRA	43
KAMIZELKA OCHRONNA/BRAMKARZ	189
KAPITAN I ZASTĘPCY KAPITANA	28
KARA MNIEJSZA TECHNICZNA	117
KARY DLA BRAMKARZA/CHARAKTERYSTYKA	207
KARY DLA BRAMKARZA/OPIS	208

KARY NA ZEGARZE CZASU	102
KARY ODŁOŻONE	113
KARY RÓWNOCZESNE	112
KARY W DOGRYWCE	115
KASK	34
KASK I MASKA/BRAMKARZ	190
KIJ/BRAMKARZ	196
KIJ/GRACZ Z POLA	38
KŁUCIE KOŃCEM KIJA	161
KONTUZJOWANY GRACZ ODMAWIA OPUSZCZENIA LODOWISKA	148
KONTUZJOWANY GRACZ Z POLA	85
KONTUZJOWANY SĘDZIA	86
KOPNIĘCIE	151
KOSZULKA/BRAMKARZ	197
KRAŻEK	47
KRAŻEK NA POWIERZCHNI BANDY (DASHER)	68
KRAŻEK NA SIATCE BRAMKOWEJ (U PODSTAWY I NA GÓRZE)	69
KRAŻEK ODBITY OD BRAMKI/SIATKI BRAMKOWEJ	72
KRAŻEK POZA GRAŁ	67
KRAŻEK POZA SIATKAMI KOŃCOWYMI	70
KRAŻEK POZA WIDOCZNOŚCIĄ	71
KRAŻEK UDERZAJĄCY SĘDZIEGO NA LODZIE	73
KRAŻEK W GRZE	49
ŁAWKA GRACZY WEWNĄTRZ STREFY ATAKU/SPALONY	90
ŁAWKI GRACZY	9
ŁAWKI KAR	10
ŁYŻWY/BRAMKARZ	195
ŁYŻWY/GRACZ Z POLA	37
MATERIAŁY FLUORESCENCYJNE	32
MIĘDZYNARODOWA FEDERACJA HOKEJA NA LODZIE (IIHF), JAKO CIAŁO ZARZĄDZAJĄCE	1
NADMIERNA ILOŚĆ GRACZY NA LODZIE	166
NADMIERNA ILOŚĆ GRACZY/BRAMKARZ	224
NAKŁADANIE KARY / OPÓŹNIENIE NAŁOŻENIA KARY – KONTROLA KRAŻKA & GOLE	114
NAŁOŻONE KARY – REGUŁY POSTĘPOWANIA	101
NARUSZENIA PRZEPISÓW NA ŁAWCE KAR/PRZEDWCZESNE/NIEPRAWIDŁOWE WEJŚCIE NA LODOWISKO	154
NATARCIE	122
NIE MA SPALONEGO	81
NIEBEZPIECZNE WYPOSAŻENIE/BRAMKARZ	211
NIEBEZPIECZNE WYPOSAŻENIE/NIEBEZPIECZNE UŻYCIE WYPOSAŻENIA	128
NIEBEZPIECZNY SPRZĘT	29
NIEDOZWOLONE KORZYSTANIE Z ŁAWKI GRACZY PRZECIWNEJ DRUŻYNY	89

NIEDOZWOLONY KIJ/POMIARY KIJA	147
NIELEGALNE BLOKOWANIE BRAMKI, PRYZMY ŚNIEGU/BRAMKARZ	222
NIEPRAWIDŁOWA WYMIANA/BRAMKARZ	203
NIEPRAWIDŁOWE WZNOWIENIE	59
NIESPORTOWE ZACHOWANIA	168
NIEUPRAWNIONY GRACZ UCZESTNICZĄCY W MECZU	23
NIEUZNIANIE BRAMKI/SYTUACJE MECZOWE	97
OBRAZA SĘDZIEGO	116
OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA/BRAMKARZ	192
OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA/GRACZ Z POLA	35
OCHRANIACZE (OCHRONA) TWARZY	31
OCHRANIACZE GOLENI	36
OCHRANIACZE KOLAN/BRAMKARZ	191
OCHRANIACZE ŁOKCI	30
OCHRONA BRAMKARZA	183
OCHRONA SZYI/BRAMKARZ	198
OCHRONNE SZYBY/USZKODZENIA	77
ODBIJACZKA/BRAMKARZ	188
ODŁOŻONY SPALONY/HYBRYDOWE UWOLNIENIE	83
ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY	157
OFICJEL WCHODZĄCY NA TAFLE	164
OFICJELE DRUŻYNY	25
OFICJELE DRUŻYNY A TECHNOLOGIA	26
OKREŚLANIE MIEJSCA WZNOWIENIA/STREFA ATAKU	57
OKREŚLANIE MIEJSCA WZNOWIENIA/ŚRODKOWY PUNKT WZNOWIEŃ	56
OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/KONTUZJA	54
OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/NAŁOŻONE KARY	53
OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/OGÓLNE ZASADY	52
OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA/STREFA OBRONNA	55
OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – MROŻENIE KRĄŻKA W OKOLICACH BAND	214
OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – PODJEŻDŻA DO ŁAWKI GRACZY PODCZAS PRZERWY W GRZE	215
OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ - POPRAWIANIE SPRZĘTU	212
OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ - PORUSZENIE BRAMKI	213
OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – ŚCIĄGANIE KASKU / MASKI	216
OPÓŹNIANIE GRY/BRAMKARZ – WYSTRZELENIE LUB WYRZUCENIE KRĄŻKA POZA LODOWISKO	217
OPÓŹNIANIE GRY/CELEBROWANIE ZDOBYCIA GOLA	133
OPÓŹNIANIE GRY/NARUSZENIE PROCEDURY WZNAWIANIA GRY	137
OPÓŹNIANIE GRY/OPÓŹNIANIE WYMIANY LINII GRACZY	134
OPÓŹNIANIE GRY/POPRAWIANIE SPRZĘTU	129
OPÓŹNIANIE GRY/PORUSZENIE BRAMKI	130
OPÓŹNIANIE GRY/UPADANIE NA KRĄŻEK	131
OPÓŹNIANIE GRY/WYSTRZELENIE LUB WYRZUCENIE KRĄŻKA POZA LODOWISKO	135

OPÓŹNIANIE GRY/ZBYTECZNE UNIERUCHAMIANIE KRAŻKA	132
OPÓŹNIANIE GRY/ZMIANA PO DOKONANIU UWOLNIENIA	136
OPUSZCZANIE POLA BRAMKOWEGO PODCZAS KONFRONTACJI GRACZY/BRAMKARZ	223
OSTROŚĆ	158
OZNACZENIE LODOWISKA / STREFY	17
OZNACZENIE LODOWISKA/KOŁA I PUNKTY WZNOWIEŃ	18
OZNACZENIE LODOWISKA/POLA BRAMKOWE ORAZ POLE SĘDZIOWSKIE	19
PARKANY/BRAMKARZ	193
PLUCIE	162
PŁEĆ A ZAWODY	2
PODANIE RĘKĄ	74
PODCIĘCIE	125
PODCIĘCIE Z TYŁU	160
POLE BRAMKOWE/UZNANIE BRAMKI	95
POMIAR KIJA GRACZA Z POLA/SERIA RZUTÓW KARNYCH	42
POMIAR SPRZĘTU GRACZY	41
POWIERZCHNIA LODU/PRZYGOTOWANIE DO GRY	8
PROCEDURA NAKŁADANIA KAR	100
PROCEDURA PRZEPROWADZANIA WZNOWIEŃ	58
PROCEDURA RZUTU KARNEGO/ SYTUACJE SPECYFICZNE	178
PROCEDURA RZUTU KARNEGO/ ZARYS OGÓLNY	176
PROCEDURA RZUTU KARNEGO/WYKONYWANIE	177
PROCEDURA ZMIANY GRACZY	92
PRZEDMIOTY NA LODZIE	11
PRZEDWCZESNE ZAKOŃCZENIE MECZU	22
PRZERWA TELEWIZYJNA	60
PRZESZKADZANIE	149
PRZESZKADZANIE BRAMKARZOWI	150
PRZESZKADZANIE PRZEZ WIDZÓW	64
PRZYTRZYMYWANIE KRAŻKA POZA POLEM BRAMKOWYM/BRAMKARZ	221
PRZYTRZYMYWANIE KRAŻKA W POLU BRAMKOWYM/BRAMKARZ	220
PRYZNANIE BRAMKI	179
PRYZNANIE BRAMKI/BLOKOWANIE BRAMKI	180
PRYZNANIE BRAMKI/FAULE BRAMKARZA	226
PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/GRACZ PRZEMIESZCZAJĄCY BRAMKĘ	174
PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/GRACZ Z POLA UPADAJĄCY NA KRAŻEK	175
PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/KONTRATAK	171
PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/OSTATNIE DWIE MINUTY REGULARNEGO CZASU GRY/DOWOLNY CZAS DOGRYWKI	173
PRYZNANIE RZUTU KARNEGO/PRZESZKADZANIE LUB RZUCANIE PRZEDMIOTÓW	172
RĘKAWICE	33

ROZGRZEWKĄ	48
ROZGRZEWKĄ BRAMKARZĄ	181
ROZPOCZĘCIE AKCJI MECZOWEJ	51
RZUCANIE KIJĄ LUB INNYCH PRZEDMIOTÓW	165
RZUCANIE KRĄŻKA DO PRZODU/BRAMKARZ	201
RZUCENIE NA BANDE	119
RZUTY KARNE I SERIA RZUTÓW KARNYCH, JAKO CZĘŚĆ GRY	170
RZUTY KARNE/FAULE BRAMKARZĄ	225
SERIA RZUTÓW KARNYCH	63
SĘDZIOWIE NA LODZIE	4
SIATKI OCHRONNE	15
SPALONY	78
SPALONY ODŁOŻONY	82
SPODNIĘ/BRAMKARZ	194
SPOWODOWANIE UPADKU PRZECIWNIA	167
SPÓŹNIONY ATAK CIAŁEM	153
STANDARDOWE WYMIARY LODOWISKA	12
STOSOWANIE ŚRODKÓW DOPINGUJĄCYCH	6
STROJE/GRACZ Z POLA	40
SYMULOWANIE/NURKOWANIE	138
SYTUACJE KAR	111
SYTUACJE MECZOWE/KRĄŻEK UDERZAJĄCY MASKĘ BRAMKARZĄ	200
SYTUACJE SPALONEGO	79
SZYBY OCHRONNE	14
SZYDZENIE	163
TABLICA WYNIKU/ZEGAR CZASU	45
TAŚMA DO KIJĄ	39
TERMINOLOGIA	7
TRZYMANIE KIJĄ PRZECIWNIA	145
TRZYMANIE PRZECIWNIA	144
UDERZANIE KIJEM	159
UDERZANIE TRZONKIEM KIJĄ	121
UDERZENIE GŁOWĄ	142
UMIESZCZANIE KRĄŻKA NA SIATCE BRAMKI/BRAMKARZ	218
UPRAWNIENIA GRACZY/WIEK	3
UWOLNIENIE A BRAMKARZ	205
UWOLNIENIE/HYBRYDOWE UWOLNIENIE	65
UWOLNIENIE/SPECYFIKA GRY	66
UZNANIE BRAMKI	94
WŁAŚCIWE WŁADZE I DYSCYPLINA	5
WYKORZYSTANIE SYSTEMU VIDEO W DECYZYJACH O BRAMKACH	99
WYMIANA BRAMKARZĄ	202
WYPOSAŻENIE BRAMKARZĄ/OGÓLE ZASADY	187
WYPOSAŻENIE/BRAMKARZ	199
WYSOKO UNIESIONY KIJ	143

WZNOWIENIA PO SPALONYM	80
WZNOWIENIA/BRAMKARZ	204
ZAGRANIE KRAŻKA WYSOKIM KIJEM DO BRAMKI	76
ZAGRANIE KRAŻKA WYSOKIM KIJEM/PODCZAS GRY	75
ZAHACZANIE	146
ZAMYKANIE KRAŻKA W RĘKAWICY	126
ZATRZYMANIE GRY GWIZDKIEM	46
ZDOBYCIE BRAMKI / PORUSZONA BRAMKA	98
ZESTAWIENIE MECZOWE	21
ZŁAMANY KIJ / GRA ZE ZŁAMANYM KIJEM - WYMIANA	120
ZŁAMANY KIJ/BRAMKARZ	210
ZMIANA GRACZY PO UWOLNIENIU	93
ZMIANA GRACZY PODCZAS GRY	88
ZMIANA GRACZY W TRAKCIE ZATRZYMANIA GRY	91
ZMIANY STRON	50
ZWADA Z WIDZAMI	140

