

IIHF Przepisy gry w hokeja na lodzie 2025/26

IIHF PRZEPISY GRY W HOKEJA NA LODZIE 2025/26 , tłumaczenie Polskie wersja 1.1

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

WSTĘP

Bez względu na to, gdzie gra się w hokeja na lodzie, cel gry jest ten sam – wbicie krążka do bramki przeciwnika. Hokej na lodzie na całym świecie podlega pewnym zmianom. To sprawia, że przepisy gry są niezwykle istotne. Przepisy te muszą być przestrzegane przez cały czas, we wszystkich krajach i w każdej kategorii wiekowej w taki sposób, żeby gra sprawiała wszystkim radość. Szybkość gry w hokeja to jest jeden z czynników, który powoduje, że jest tak ekscytujący.

Jednak umiejętności i emocje muszą być zrównoważone z uczciwą grą i wzajemnym szacunkiem. Ważne jest, aby wyraźnie wyznaczyć cel wszystkich elementów gry i używać ich z szacunkiem. Szacunku do zróżnicowania w hokeju można nauczyć się będąc w młodym wieku lub w każdym momencie, kiedy zaczniemy interesować się grą. Dlatego ważne jest, aby rozwój gry w hokeja na lodzie zaczynał się od osób, które mają największy wpływ na postępowanie osoby młodszej czy starszej tj. trenerzy, rodzice, tak aby brali oni udział w uczciwej i zgodnej z przepisami grze.

Program Mistrzostw IIHF uwzględnia 81 członków narodowych federacji, pięć kategorii wiekowych i ponad 30 turniejów hokeja na lodzie, uwzględniając Turniej Igrzysk Olimpijskich.

Celem jest zapewnienie jednakowych przepisów gry, tak by wszyscy mogli się na nich opierać. Pomoże to zachować uczciwy i wyrównany standard gry. Jest to sposób na utrzymanie tego samego „języka“ gry na każdym poziomie, niezależnie, gdzie odbywa się mecz.

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION



INFORMACJE OGÓLNE

PRAWA AUTORSKIE

Wszystkie prawa zastrzeżone, korzystanie z jakiejkolwiek części tej publikacji, powielanie lub przekazywanie w jakiejkolwiek formie i jakimikolwiek środkami – elektronicznymi, mechanicznymi, fotokopia, nagrywanie lub też w inny sposób – lub przechowywanie w wirtualnym systemie wyszukiwania, bez wcześniejszej zgody autora jest naruszeniem prawa autorskiego. Skanowanie, udostępnianie lub dystrybucja tej publikacja w Internecie jest niezgodna z prawem.

JĘZYK URZĘDOWY

IIHF publikuje przepisy w języku angielskim. Tłumaczenie na pozostałe języki jest indywidualną kwestią narodowych federacji. Jeżeli wystąpią jakiekolwiek rozbieżności w sformułowaniach to miarodajny i decydujący jest tekst w języku angielskim.

POZOSTAŁE JĘZYKI

Narodowe federacje (MNA's) które tworzą przetłumaczoną wersję przepisów IIHF proszone są o przesłanie kopii do IIHF (z wyraźnym zaznaczeniem na pierwszej stronie, że to jest tłumaczenie)

NAWIGOWANIE PO PRZEPISACH

PODRĘCZNIK SYTUACJI

Więcej wyjaśnień i przykładów implementacji przepisów IIHF można znaleźć w internetowym podręczniku Oficjalnych Sytuacji IIHF

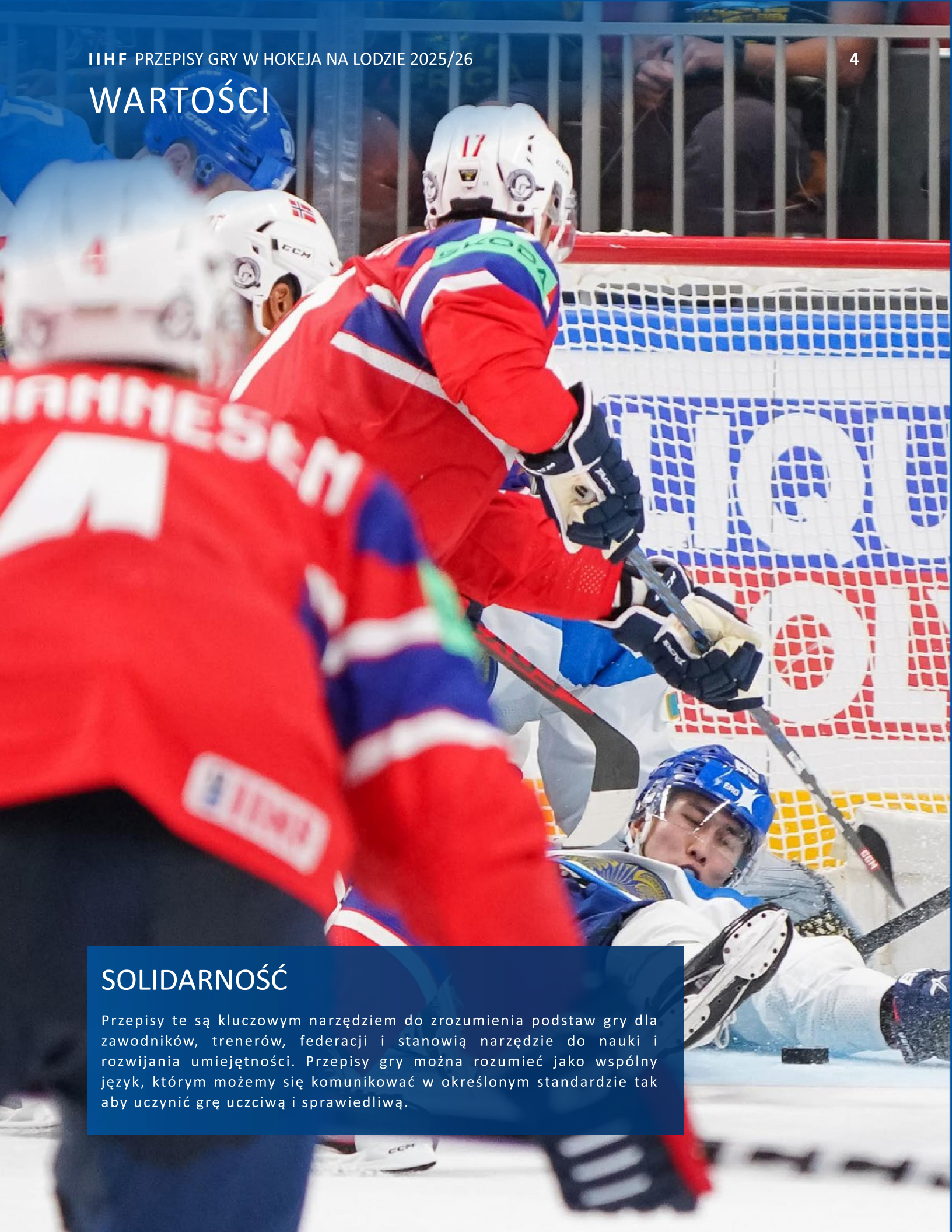
PYTANIA LUB WĄTPLIWOŚĆI?

Jeżeli masz jakieś pytania, wątpliwości lub sugestie dotyczące przepisów
– prosimy o kontakt. sedziahokeja@gmail.com

IIHF PRZEPISY GRY W HOKEJA NA LODZIE 2025/26 , Tłumaczenie polskie

SPIS TREŚCI

WARTOŚCI



SOLIDARNOŚĆ

Przepisy te są kluczowym narzędziem do zrozumienia podstaw gry dla zawodników, trenerów, federacji i stanowią narzędzie do nauki i rozwijania umiejętności. Przepisy gry można rozumieć jako wspólny język, którym możemy się komunikować w określonym standardzie tak aby uczynić grę uczciwą i sprawiedliwą.

WARTOŚCI



INTEGRALNOŚĆ

Bez względu na to jak dobry jest pojedynczy gracz to drużyna jest kluczem do sukcesu. To sprawia, że hokej na lodzie jest tak wyjątkowy. Oprócz umiejętności fizycznych uczy takich wartości jak bezinteresowność, gra zespołowa, charakter, serce do gry, poświęcenie, przywództwo i szacunek Zasady gry w hokeja na lodzie zaczynają się od poszanowania samego sportu. Oznacza to postępowanie zgodnie z przepisami dotyczącymi dopingu czy ustawiania meczy, Określa także sposób postępowania i szacunek trenerów, sędziów oraz grę w granicach kodeksu postępowania.

WARTOŚCI



UMIEJĘTNOŚCI

Hokej na lodzie to najszybszy i najbardziej emocjonujący sport zespołowy na świecie, ponieważ łączy ze sobą dwie dyscypliny – jazda na łyżwach i hokej. Jazda na łyżwach jest trudną umiejętnością, ale może sprawić wiele radości. Umiejętności związane z grą w hokeja wymagają poświęcenia i czasu na ich opanowanie. Jazda na łyżwach wymaga siły, równowagi i wytrzymałości. Jeżeli gracz opanuje umiejętności jazdy do przodu i do tyłu, szybkiego obracania się i zatrzymywania, omijania innych graczy lub unikania ataków ciałem to radość z gry rośnie. Hokej na lodzie składa się z trzech podstawowych umiejętności – operowanie kijem, podanie i strzał krążka. Operowanie kijem wymaga wysokiej koordynacji na linii ręka-oko tak aby umiejętnie prowadzić krążek i skutecznie zmylić przeciwnika. Podanie wymaga dobrego przeglądu, wyczucia czasu i siły. Strzał natomiast wymaga praktyki, siły i precyzji. To co sprawia, że hokej jest taki wyjątkowy to fakt że gracz musi połączyć te 3 umiejętności z umiejętnością jazdy na łyżwach.

WARTOŚCI



PASJA

Pasja do hokeja widoczna jest wszędzie, od zawodników po trenerów, od rodziców po sędziów, kibiców i wolontariuszy. Hokej na lodzie bez tej pasji nie może istnieć. Ta iskra która zapala się w momencie kiedy uderzysz kijem o lód poraz pierwszy pozostaje z Tobą na zawsze niezależnie od tego czy moment ten wydarzy się jak jesteś dzieckiem czy jesteś dorosłym.

WARTOŚCI



DYSCYPLINA I SZACUNEK

Każdy chce wygrywać, lecz wygrana za wszelką cenę może pokazać brak szacunku do dyscypliny. Szacunek nie dotyczy krążka czy bramki przeciwnika. Wszystko polega na szacunku do drugiego człowieka. Celem jest aby każda osoba mogła grać w hokeja w sposób bezpieczny, niezależnie od poziomu umiejętności, wzrostu, wagi, rasy, płci, orientacji seksualnej czy przekonań. Chodzi o to, aby zachęcić do gry ludzi o różnym kolorze skóry, z różnych religii, że wszystkich krajów i środowisk. Hokej na lodzie to świętowanie pracy zespołowej i wspólnego stawiania czoła wyzwaniom jaki ze sobą niesie. Obowiązkiem każdego jest to aby dbał o bezpieczeństwo i uczciwą grę

WARTOŚCI



ZASADY GRY

Żadna gra nie może odbywać się prawidłowo bez udziału Sędziów (liniowych i głównych), którzy muszą wzbudzać szacunek u wszystkich graczy, trenerów, rodziców, federacji i stowarzyszeń zaangażowanych w hokej na każdym poziomie.

Miłość do hokeja i chęć gry zaczyna się od okazania szacunku dla sędziów, którzy prowadzą nadzór nad meczem. Podobnie jak zawodnicy poświęcili oni sporo lat na kształtowanie swoich umiejętności – między innymi dotyczące jazdy na łyżwach. Musieli oni także doskonalić inne umiejętności takie jak: szybkie poruszanie w różnych kierunkach tak aby nie przeszkadzać w grze, znajomość i interpretacja przepisów oraz ich stosowanie pod presją i w każdym momencie.

I chociaż główna odpowiedzialność za zachowanie spoczywa na zawodnikach, ważne jest aby szacunek do sędziów okazywali pozostali uczestnicy widowiska tj. trenerzy, rodzice, federacje i stowarzyszenia.

Końcowy wynik określa kto wygrał a kto przegrał mecz. Lecz duch fair-jest jeszcze ważniejszy, ponieważ pozwala odnieść sukces, rozwijać się i rosnąć – zarówno w krajach, gdzie hokej na lodzie jest głęboko zakorzeniony w kulturze, jak i w tych gdzie się dopiero rozwija.

WARTOŚCI



DLA DOBRA GRY

Hokej na lodzie jest grą która zbudowana jest wokół szybkości i umiejętności, które sprawiają że jest atrakcyjna dla ludzi na całym świecie. Umiejętności te wykorzystywane w sposób nieprawidłowy mogą stanowić zagrożenie dla uczestników gry.

Sukces zależy od uczciwej gry na każdym poziomie. Oznacza to przestrzeganie przepisów, słuchanie trenerów i respektowanie funkcji sędziów (liniowych i głównych) – dla dobra gry!

PREAMBUŁA

PODZIAŁ PŁCI

W przypadku zawodów IIHF warunkiem kwalifikacji graczy transpłciowych określone są w Polityce Transpłciowej IIHF. Żaden gracz płci męskiej nie może brać udziału w turnieju kobiet, a żaden gracz płci żeńskiej nie może brać udziału w turnieju mężczyzn.

KATEGORIE WIEKOWE

We wszystkich turniejach IIHF istnieje wymóg minimalnego wieku do zakwalifikowania gracza. W turniejach U18 oraz U20 istnieje minimalny i maksymalny wiek wymagany do zakwalifikowania gracza. Tylko gracze, którzy spełniają wymagania dotyczące wieku są uprawnieni do udziału w zawodach IIHF. Więcej informacji można znaleźć w Statucie i Regulaminie IIHF.

WŁAŚCIWE WŁADZE I WŁADZE DYSCYPLINARNE

„Właściwe władze'' odnoszą się w szczególności do organu dyscyplinarnego IIHF, który posiada jurysdykcję do stosowania niniejszych przepisów w danej sytuacji zgodnie z Statutem i Regulaminem IIHF, Kodeksem Dyscyplinarnym IIHF oraz innymi odpowiednimi przepisami i regulacjami. Właściwe władze rozpatrzą każdy incydent, który wynika z nałożenia Kary Meczu za Niesportowe Zachowanie lub Kary Meczu. Ponadto właściwe władze uprawnione są do analizy zachowania wszystkich graczy, trenerów oraz członków sztabu drużyn, które mogą stanowić naruszenie niniejszych przepisów. Więcej informacji znajdziesz w kodeksie dyscyplinarnym IIHF

ANTY DOPING

Członkostwo w IIHF obejmuje akceptację Światowego Kodeksu Antydopingowego i wymaga dostosowania krajowych przepisów do obowiązujących kodeksów

Więcej informacji można znaleźć w regulaminie kontroli antydopingowej IIHF

© International Ice Hockey Federation

SPIS TREŚCI

WSTĘP **1**

INFORMACJE OGÓLNE **2**

PRAWA AUTORSKIE 2

JĘZYK URZĘDOWY 2

POZOSTAŁE JĘZYKI 2

PODRĘCZNIK SYTUACJI 2

PYTANIA LUB WĄTPLIWOŚĆI? 2

SOLIDARNOŚĆ 3

INTEGRALNOŚĆ 4

UMIEJĘTNOŚCI 5

PASJA 6

DYSCYPLINA I SZACUNEK 7

ZASADY GRY 8

DLA DOBRA GRY 9

PREAMBUŁA **10**

PODZIAŁ PŁCI 10

KATEGORIE WIEKOWE 10

WŁAŚCIWE WŁADZE I WŁADZE DYSCYPLINARNE 10

ANTY DOPING 10

SEKCJA 01 - LODOWISKO **15**

PRZEPIS 1 LODOWISKO 16

PRZEPIS 2 BRAMKI I SIATKI 20

PRZEPIS 3 ŁAWKI GRACZY I ŁAWKI KAR 21

PRZEPIS 4 URZĄDZENIA SYGNALIZACYJNE I TABLICA WYNIKÓW/ZEGAR 22

SEKCJA 02 – DRUŻYNY **23**

PRZEPIS 5 DRUŻYNY 24

PRZEPIS 6 KAPITAN I JEGO ZASTĘPCY 25

PRZEPIS 7 LINIA GRACZY ROZPOCZYNAJĄCA MECZ 26

PRZEPIS 8 KONTUZJOWANY GRACZ 26

SEKCJA 03 – WYPOSAŻENIE **29**

PRZEPIS 9 STROJE GRACZY 30

PRZEPIS 10 KIJE 34
PRZEPIS 11 WYPOSAŻENIE BRAMKARZA 38
PRZEPIS 12 NIELEGALNE WYPOSAŻENIE 40
PRZEPIS 13 KRĄŻEK 41
PRZEPIS 14 DOSTOSOWANIE UBIORU LUB WYPOSAŻENIA 42
SEKCJA 04 – RODZAJE KAR 43
PRZEPIS 15 PROCEDURA NAKŁADANIA KAR 44
PRZEPIS 16 KARY MNIEJSZE 45
PRZEPIS 17 KARA MNIEJSZA TECHNICZNA 46
PRZEPIS 18 PODWÓJNA KARA MNIEJSZA 46
PRZEPIS 19 KARY RÓWNOCZESNE 47
PRZEPIS 20 KARA WIĘKSZA 48
PRZEPIS 21 NIEBEZPIECZNE ZAGRANIE 50
PRZEPIS 22 KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE 50
PRZEPIS 23 KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE 51
PRZEPIS 24 RZUT KARNY 52
PRZEPIS 25 PRZYZNANIE GOLA 55
PRZEPIS 26 KARY ODŁOŻONE 55
PRZEPIS 27 KARY NAKŁADANE NA BRAMKARZA 56
PRZEPIS 28 ŚRODKI DYSCYPLINARNE 57
PRZEPIS 29 SYGNALIZACJA SĘDZIÓW 58
SEKCJA 05 – SĘDZIOWIE 59
PRZEPIS 30 NOMINACJE SĘDZIOWSKIE 60
PRZEPIS 31 SĘDZIOWIE 60
PRZEPIS 32 SĘDZIOWIE LINIOWI 62
PRZEPIS 33 SEKRETARZ 64
PRZEPIS 34 SĘDZIA CZASU 65
PRZEPIS 35 SĘDZIA KAR 67
PRZEPIS 36 PERSONEL STATYSTYCZNY 68
PRZEPIS 37 ANALIZA WIDEO 68
PRZEPIS 38 WERYFIKACJA NA ŻĄDANIE TRENERA 72
PRZEPIS 39 OBRAZA SĘDZIEGO 76

PRZEPIS 40 FIZYCZNY ATAK NA SĘDZIEGO 79
SEKCJA 06 – FAULE FIZYCZNE 81
PRZEPIS 41 RZUCENIE NA BANDĘ 82
PRZEPIS 42 NATARCIE 82
PRZEPIS 43 ATAK Z TYŁU 83
PRZEPIS 44 PODCIĘCIE 84
PRZEPIS 45 ATAK ŁOKCIEM 85
PRZEPIS 46 BÓJKI 85
PRZEPIS 47 ATAK GŁOWĄ 88
PRZEPIS 48 NIEDOZWOLONY ATAK CIAŁEM W GŁOWĘ LUB SZYJĘ 89
PRZEPIS 49 KOPNIĘCIE 90
PRZEPIS 50 ATAK KOLANEM 91
PRZEPIS 51 OSTROŚĆ 91
PRZEPIS 52 PODCIĘCIE Z TYŁU 92
PRZEPIS 53 RZUCANIE WYPOSAŻENIA 92
SEKCJA 07 – FAULE SPOWALNIAJĄCE 95
PRZEPIS 54 TRZYMANIE 96
PRZEPIS 55 ZAHACZANIE 96
PRZEPIS 56 PRZESZKADZANIE 97
PRZEPIS 57 SPOWODOWANIE UPADKU PRZECIWNIKA 100
SEKCJA 08 – FAULE KIJEM 102
PRZEPIS 58 UDERZANIE TRZONKIEM KIJA 103
PRZEPIS 59 ATAK KIJEM TRZYMANYM OBURĄCZ 103
PRZEPIS 60 WYSOKI KIJ 104
PRZEPIS 61 UDERZANIE 105
PRZEPIS 62 KŁUCIE 105
SEKCJA 09 – POZOSTAŁE FAULE 107
PRZEPIS 63 OPÓŹNIANIE GRY 108
PRZEPIS 64 PRÓBA WYMUSZENIA FAULU/PRZESADNA REAKCJA NA FAUL 110
PRZEPIS 65 WYPOSAŻENIE 111
PRZEPIS 66 PRZEGRANY MECZ NA RZECZ PRZECIWNIKA 112
PRZEPIS 67 ZAMRAŻANIE KRĄŻKA W RĘKAWICY 112

PRZEPIS 68 NIEDOZWOLONA WYMIANA GRACZY 113
PRZEPIS 69 PRZESZKADZANIE BRAMKARZOWI 114
PRZEPIS 70 OPUSZCZANIE ŁAWKI GRACZY LUB ŁAWKI KAR 117
PRZEPIS 71 PRZEDWCZESNA WYMIANA 119
PRZEPIS 72 ODMOWA ZAGRANIA KRĄŻKA 120
PRZEPIS 73 ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY 121
PRZEPIS 74 NADMIERNA LICZBA GRACZY NA LODZIE 122
PRZEPIS 75 NIESPORTOWE ZACHOWANIE 123
SEKCJA 10 – PRZEBIEG GRY 126
PRZEPIS 76 WZNOWIENIA 127
PRZEPIS 77 CZAS GRY I PRZERWY 132
PRZEPIS 78 GOLE 132
PRZEPIS 79 PODANIE RĘKĄ 134
PRZEPIS 80 ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKO UNIESIONYM KIJEM 135
PRZEPIS 81 UWOLNIENIE 135
PRZEPIS 82 WYMIANA LINI GRACZY 138
PRZEPIS 83 SPALONY 139
PRZEPIS 84 PROCEDURY W DOGRYWCE 142
PRZEPIS 85 KRĄŻEK POZA GRĄ 145
PRZEPIS 86 POCZĄTEK MECZU I TERCJI 147
PRZEPIS 87 CZAS DLA DRUŻYNY 149
SEKCJA 11 – HOKEJ NA LODZIE KOBIET 152
PRZEPIS 100 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIE WIEKOWE 153
PRZEPIS 101 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – DODATKOWE ZASADY GRY 153
PRZEPIS 102 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA 154
SEKCJA 12 – HOKEJ JUNIORÓW 157
PRZEPIS 200 HOKEJ JUNIORÓW – KATEGORIE WIEKOWE 158
PRZEPIS 201 KATEGORIA JUNIORÓW – PRZEPISY DODATKOWE 158
PRZEPIS 202 KATEGORIA JUNIORÓW – PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA 158

SEKCJA 01.

LODOWISKO

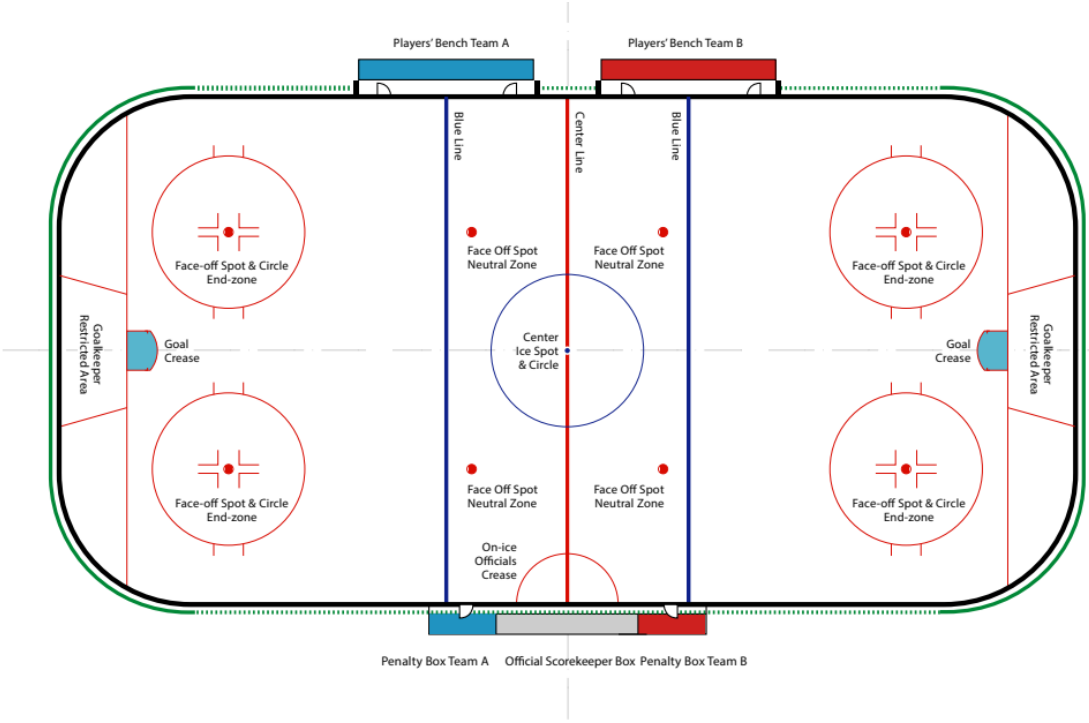
LODOWISKO

PRZEPIS 1 LODOWISKO

10.2. LODOWISKO

Wszystkie mecze IIHF rozgrywane są na tafli lodu zwanej lodowiskiem, którego wymiary i specyfikacja musi odpowiadać regułom określonym przez IIHF.

Nie dopuszcza się żadnych oznaczeń lodu, z wyjątkiem tych, które są przewidziane w przepisach, chyba że uzyskano pisemne pozwolenie od IIHF. Materiały marketingowe na lodzie nie mogą kolidować z żadnymi oficjalnymi oznaczeniami lodu, które są przewidziane dla prawidłowego prowadzenia gry. W przerwie między tercjami powierzchnia lodu powinna być oczyszczona z użyciem wody, chyba że obie drużyny ustalą inaczej.



10.2. WYMIARY

Wymiary lodowiska powinny wynosić 60 m długości i 26 m do 30 m szerokości. Narożniki powinny być zaokrąglone w łuk koła o promieniu od 7,0 m do 8,50 m. Wszelkie odchylenia od tych wymiarów dla jakichkolwiek zawodów IIHF wymagają zgody IIHF.

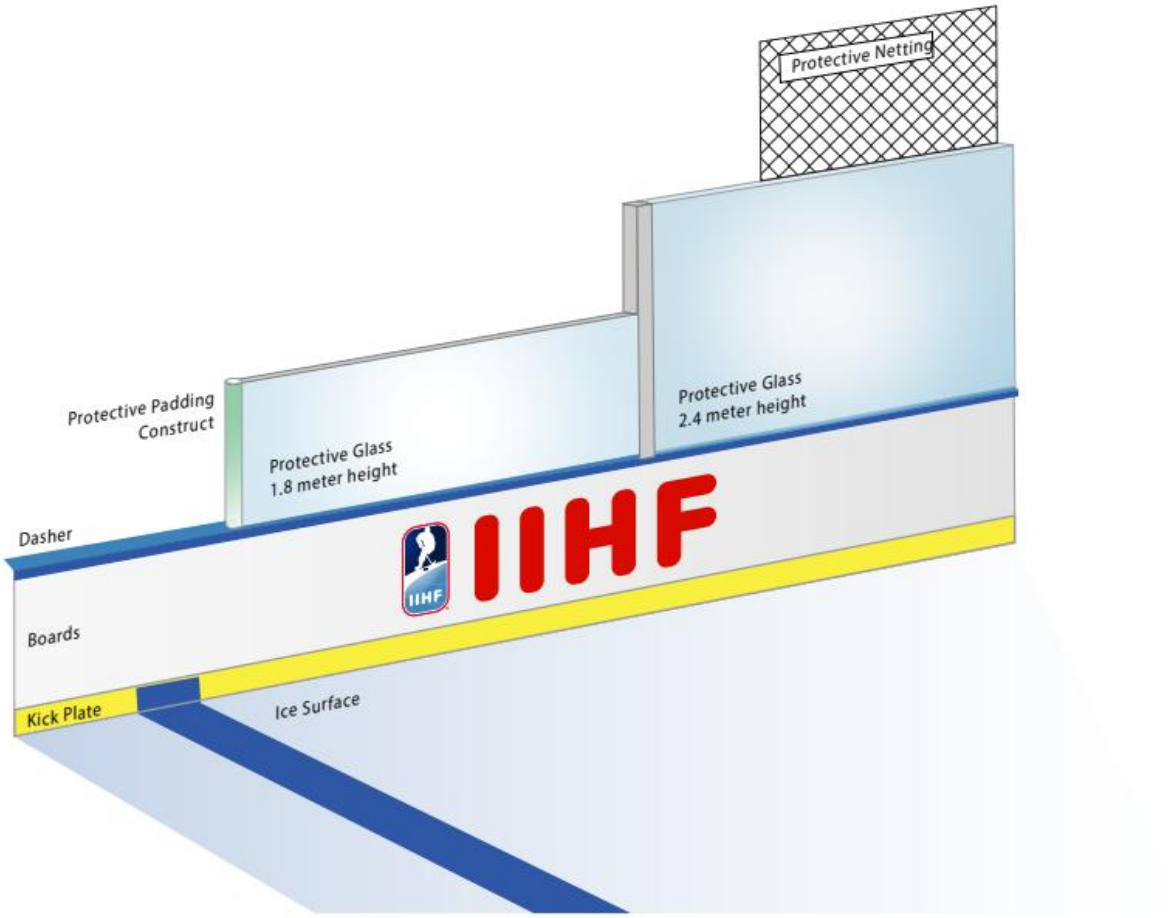
Więcej informacji znajduje się w załączniku VI – Infografiki.

10.2. BANDY I SZYBY OCHRONNE

Lodowisko powinno być otoczone bandami. Wysokość band nad taflą lodowiska powinna wynosić 1,07m. Poza oficjalnymi oznaczeniami przewidzianymi w przepisach, cała powierzchnia lodu i band powinna być koloru białego, z wyjątkiem taśmy odbojowej na dole band, która powinna być jasnożółta. Wszelkie odstępstwa od któregokolwiek z powyższych przepisów wymagają oficjalnej zgody IIHF.

Bandy powinny być skonstruowane w taki sposób, aby ich powierzchnia zwrócona w stronę lodu była gładka i wolna od jakichkolwiek przeszkód lub jakichkolwiek przedmiotów, które mogłyby spowodować kontuzje u graczy.

Do band musi być przymocowana i wznosić się pionowo konstrukcja ochronna zwana szybami ochronnymi. Wysokość szyb ochronnych nad bandami za bramkami musi wynosić 2,4 m i muszą one rozciągać się co najmniej 4,0 m od linii bramkowej w kierunku linii niebieskiej. Szyby ochronne muszą mieć wysokość 1,8 m wzdłuż band bocznych z wyłączeniem ławek graczy. Szyby ochronne wymagane są wzdłuż ławek kar.
Szyby ochronne oraz sprzęt utrzymujący je na miejscu powinny być odpowiednio wyścielone lub zabezpieczone oraz zamontowane na bandach po stronie zewnętrznej lodowiska. To samo dotyczy się siatki ochronnej opisanej w punkcie:
Więcej informacji znajduje się w załączniku VI – Infografiki
Więcej informacji w przewodniku po Lodowiskach IIHF



10.2. SIATKI OCHRONNE

Siatki ochronne powinny być zawieszona na końcach lodowiska. Ich wysokość, rodzaj i sposób zawieszenia muszą być zatwierdzone przez IIHF.
Siatka ochronna musi być zawieszona nad szybą ochronną "strefy końcowej" za obiema bramkami i musi rozciągać się wokół lodowiska co najmniej do miejsca, gdzie linia bramkowa styka się z bandami.
Siatka ochronna musi być zamontowana w taki sposób, aby chroniła widzów z górnych rzędów widowni. Wysokość siatki ochronnej jest więc uzależniona od wysokości hali lodowiska oraz ustawienia górnego rzędu ławek.
Więcej informacji znajduje się w załączniku VI – Infografiki
Więcej informacji w przewodniku po Lodowiskach IIHF

LODOWISKO

10.2. LINIE

Linie bramkowe:

Czerwona linia, o szerokości 5 cm, musi być wyznaczona na całej szerokości tafli lodu, 4,0 m od każdego końca tafli lodu i kontynuowana pionowo na bandzie. Linia ta będzie określana jako "linia bramkowa". Słupki bramki i siatki powinny być ustawione w taki sposób, aby pozostawały nieruchome podczas gry.

Pole bramkowe:

Przed każdą z bramek musi zostać wyznaczony obszar zwany polem bramkowym. Obszar ten, powinien być oznaczony czerwoną linią o szerokości 5 cm.

Niebieskie linie:

Powierzchnia lodowiska pomiędzy bramkami powinna być podzielona na trzy (3) strefy liniami o szerokości 30 cm, koloru niebieskiego, i rozciągające się całkowicie w poprzek lodowiska, równolegle do linii bramkowych i kontynuowane pionowo w górę na bandach, nazwane "Niebieskimi Liniami". W przypadku, gdy na bandach dozwolone są reklamy, linie te muszą być zaznaczone przynajmniej na taśmie odbojowej.

Linia środkowa:

Linia o szerokości 30 cm i czerwonym kolorze, wyznaczona w całości w poprzek lodowiska na samym jego środku, równoległa do linii bramkowych i kontynuowana pionowo w górę na bandach, nazywana linią środkową. W przypadku, gdy na bandach dozwolone są reklamy, linia ta musi być zaznaczona przynajmniej na taśmie odbojowe

Więcej informacji znajduje się w załączniku VI – Infografiki

10.2. PODZIAŁ LODOWISKA

Strefa Obrony:

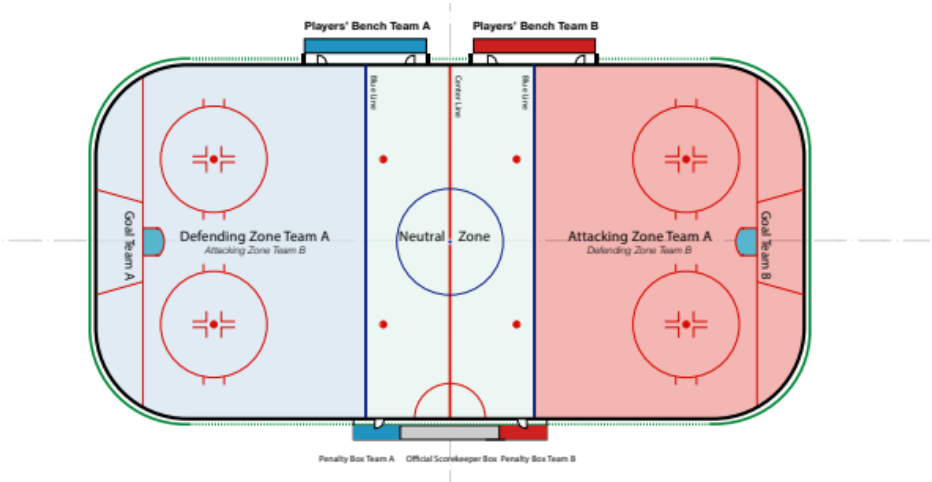
Ta część tafli lodu, na której znajduje się bramka, jest nazywana "Strefą Obronną" drużyny broniącej tej bramki.

Strefa Neutralna:

Środkowa część nazywana jest "Strefą Neutralną".

Strefa Ataku:

Część znajdująca się najdalej od bronionej bramki będzie nazywana "Strefą Ataku".



10.2. POLE BRAMKOWE / POLE SĘDZIOWSKIE

Pole bramkowe (wyznaczone na powierzchni lodu):

Przed każdą bramką zostanie wyznaczone za pomocą czerwonych linii pole bramkowe. Czerwona linia należy do obszaru pola bramkowego.

Więcej informacji znajduje się w Załączniku VI - Infografika.

Pole bramkowe / obszar:

Obszar pola bramkowego obejmuje całą przestrzeń wyznaczoną przez linie pola bramkowego i rozciąga się pionowo do górnej części poprzeczki.

Więcej informacji znajduje się w Załączniku VI - Infografika.

Pole sędziowskie:

Przed ławką sekretarza zawodów na powierzchni lodu wyznaczony jest półokrągły obszar nazywany polem sędziowskim. Czerwona linia o szerokości 5 cm i promieniu 3,0 m wyznacza pole sędziowskie.

Więcej informacji znajduje się w Załączniku VI - Infografika.

10.2. OBSZAR ZASTRZEŻONY DLA BRAMKARZA

Za każdą bramką na tafli lodu zaznaczony jest trapezoidalny obszar, zwany "obszarem zastrzeżonym dla bramkarzy". Obszar ten wyznaczany jest pomiędzy linią bramkową a bandami przez dwie czerwone linie o szerokości 5 cm. Zewnętrzy wymiar oznakowania wzdłuż linii bramkowej wynosi 6,80 m a wzdłuż band 8,60 m. Linie wyznaczające obszar wzdłuż band muszą zostać oznaczone na taśmie odbojowej.

Więcej informacji można znaleźć w Załączniku VI – Infografika

10.2. PUNKTY I KOŁA WZOWIEŃ

Punkt i koło wznowień na środku lodowiska:

Na środku tafli lodowiska należy wyznaczyć niebieski punkt o średnicy 30 cm. Miejsce to będzie określane jako „środkowy punkt wznowień". Ze środka tego punktu należy wyznaczyć okrąg o promieniu 4,5 m niebieską linią o szerokości 5 cm.

Punkty wznowień w strefie neutralnej:

Dwa czerwone punkty wznowień o średnicy 60 cm powinny zostać wyznaczone na lodzie w strefie neutralnej, 1,5 m od każdej linii niebieskiej. Te cztery miejsca będą oznaczane jako punkty wznowień w strefie neutralnej.

W obrębie punktów wznowień należy wyznaczyć dwie równoległe linie 8 cm z obu stron punktu. Obszar pomiędzy tymi liniami powinien być koloru czerwonego, a pozostała cześć w kolorze białym. Punkty wznowień powinny być oddalone od siebie o 14 m oraz znajdować się w jednakowej odległości od dłuższych band lodowiska.

Punkty i koła wznowień w strefach końcowych:

W obu strefach końcowych i po obu stronach każdej z bramek, na lodzie powinny być oznaczone czerwone punkty i koła wznowień.

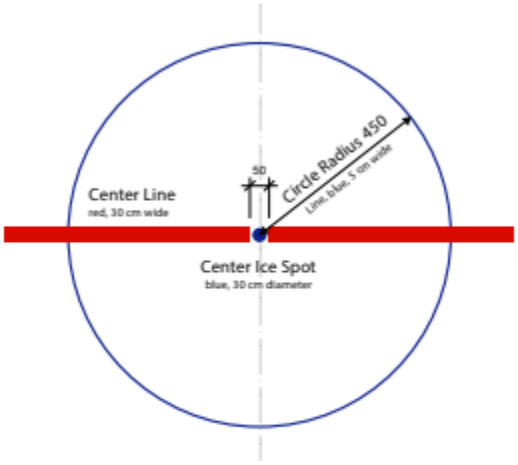
Punkty wznowień powinny mieć 60 cm średnicy. Te cztery punkty będą określane jako „punkty wznowień w strefach końcowych".

W obrębie punktów wznowień należy wyznaczyć dwie równoległe linie 8 cm z obu stron punktu. Obszar pomiędzy tymi liniami powinien być koloru czerwonego, a pozostała cześć w kolorze białym.

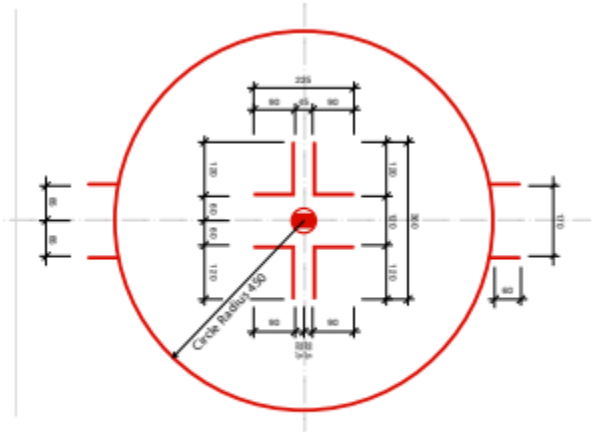
Koła wznowień powinny zostać wyznaczone czerwoną linią o szerokości 5 cm i promieniu 4,5 m od środka punktów wznowień.

W odległości 30 cm (1 stopy) od zewnętrznej krawędzi punktu wznowień należy wyznaczyć 2 czerwone linie o szerokości 5 cm i długości 1,2 m równolegle do dłuższych band lodowiska. Linie te muszą być oddalone od siebie o 45 cm. Zaczynając od końca linii równoległej do dłuższej bandy lodowiska znajdującego się bliżej punktu wznowień, należy wyznaczyć prostopadłą czerwoną linie o szerokości 5 cm i długości 90 cm.

Więcej informacji można znaleźć w Załączniku VI – Infografiki



FACE-OFF SPOT AND CIRCLE AT CENTER ICE



FACE-OFF SPOT AND CIRCLE END ZONES

10.2. CZYSZCZENIE POWIERZCHNI LODU

Niezależnie od zaplanowanych czynności związanych z czyszczeniem powierzchni lodu w przerwach w grze pomiędzy tercjami, w stosownych wypadkach należy wykonać dodatkowe czynności dotyczące odśnieżania powierzchni lodu.

Więcej informacji można znaleźć w Regulacjach Sportowych IIHF.

PRZEPIS 2 BRAMKI I SIATKI

2.1. BRAMKI

Każde lodowisko musi być wyposażone w dwie bramki, po jednej na każdym końcu lodowiska. Bramka składa się z konstrukcji oraz siatki. Otwarta część bramki musi być skierowana w stronę środka lodowiska.

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.

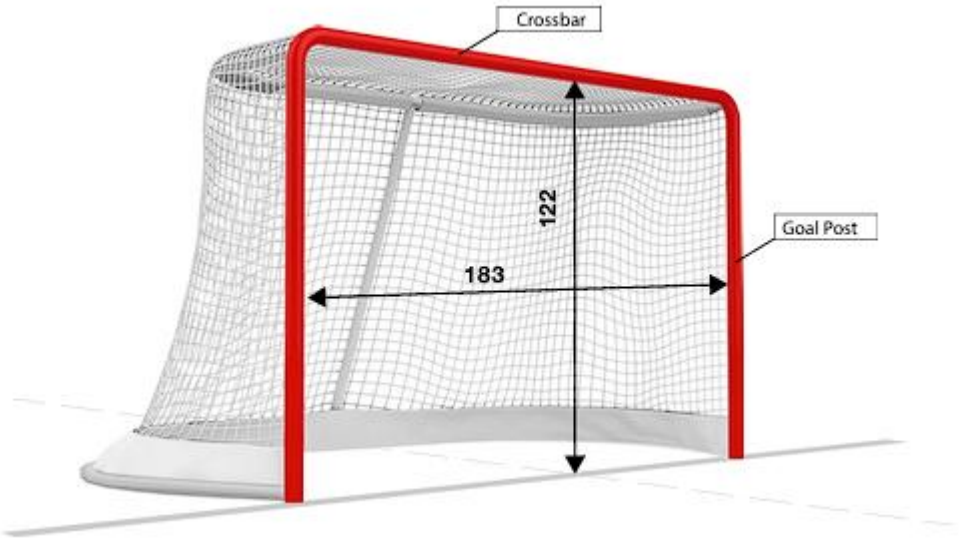
Słupki bramki muszą być wykonane z odpowiedniego materiału i zatwierdzonego projektu, muszą mieć wymiar 1,22 m wysokości mierzonej od powierzchni lodu oraz być rozstawione od siebie w odległości 1,83m (mierzone od wewnątrz). Poprzeczka musi być wykonana z tego samego materiału co słupki i rozciągać się od szczytu jednego słupka

do drugiego. Słupki oraz poprzeczka muszą być pomalowane na kolor czerwony. Inne elementy bramki muszą być białe.

2.2. SIATKI BRAMEK

Do każdej ramy bramki powinna być przymocowana siatka o zatwierdzonej konstrukcji, wykonana z białego nylonowego sznurka, która powinna być zamontowana do bramki w taki sposób, aby uniemożliwić krążkowi zatrzymanie się na jej zewnętrznej stronie, a jednocześnie naciągnięta w taki sposób, aby krążek pozostał w siatce. Podstawa ramy bramki powinna być pokryta białym materiałem wyścielającym z ciężkiej tkaniny nylonowej lub ciężkiego płótna, w taki sposób, aby chronić siatkę przed przecięciem lub uszkodzeniem. Jeśli wymagają tego przepisy IIHF, osłona musi być zaprojektowana w taki sposób, aby ostatnie 30cm osłony łączącej się ze słupkiem było przeźroczyste.

Wyścielenie ochronne musi być przymocowane w taki sposób, aby nie utrudniać całkowitego przekroczenia krążka przez linie bramkową. Wyścielenie ochronne powinno zaczynać się 15 cm od słupka w głąb bramki oraz nie powinno wystawać więcej niż 2,5 cm ponad podstawę ramy bramki. Rama bramki musi być pokryta nylonową siatką, aby całkowicie zamknąć tylną część ramy.



PRZEPIS 3 ŁAWKI GRACZY I ŁAWKI KAR

3.1. ŁAWKI GRACZY

Każde lodowisko musi być wyposażone w ławki do użytku graczy obu drużyn. Drużyny muszą używać tej samej ławki przez cały czas trwania meczu. Zapewnione wyposażenie, w tym ławki i drzwi, musi być jednolite dla obu drużyn. Ławki muszą być umieszczone bezpośrednio przy lodzie, możliwie jak najbliżej środka lodowiska. Każda z ławek graczy musi posiadać dwoje drzwi i muszą być one jednolite w umiejscowieniu i rozmiarze oraz znajdować się jak najbliżej szatni.

Każda ławka graczy powinna mieć 10 m długości i 1,50 m szerokości, a gdy znajduje się w strefie dla widzów, powinna być oddzielona od nich szybą ochronną, aby zapewnić niezbędną ochronę dla graczy i Personelu Drużyny. Ławki graczy powinny znajdować się po tej samej stronie lodowiska, naprzeciwko ławek kar i powinny być oddalone od siebie na znaczną odległość, jeśli jest to możliwe. Uwaga: Wyznaczona Drużyna Gospodarzy ma prawo do wyboru Ławki graczy, jeśli nie jest to inaczej określone. Na Mistrzostwach IIHF, odpowiednie Ławki graczy zostaną przypisane do odpowiednich Drużyn.

Więcej informacji można znaleźć w Załączniku VI – Infografiki

Więcej informacji znajduje się w Regulacjach Sportowych IIHF.

3.2. ŁAWKI KAR

Każde Lodowisko musi być wyposażone w miejsca nazywane jako „ławki kar"

Każda drużyna powinna posiadać oddzielną ławkę kar, która powinna znajdować się po przeciwnych stronach ławki sekretarza zawodów, bezpośrednio po drugiej stronie lodowiska od Ławek graczy. Drużyny muszą używać ławki kar naprzeciwko swojej Ławki graczy i muszą używać tej samej ławki kar przez cały czas trwania meczu.

Każda ławka kar powinna mieć co najmniej 4,0 m długości i 1,50 m szerokości oraz powinna być oddzielona od widzów szybą ochronną, aby zapewnić graczom niezbędną ochronę.

Każda z ławek kar musi być tego samego rozmiaru i nie może być wykonana w sposób dający nierówne szanse którejkolwiek z drużyn. Ławka kar posiadać tylko jedno wejście (drzwi) służące do wyjścia na lód lub wejścia na ławkę kar, które są otwierane lub zamykane tylko przez sędziego kar.

Na ławce kar znajdować się może tylko sędzia kar, ukarany gracz oraz inni sędziowie

Więcej informacji można znaleźć w Załączniku VI – Infografiki

PRZEPIS 4 URZĄDZENIA SYGNALIZACYJNE I TABLICA WYNIKÓW/ZEGAR

4.1. URZĄDZENIA SYGNALIZACYJNE

Lodowisko musi być wyposażone w odpowiednie urządzenie nagłaśniające, które będzie wydawać dźwięk automatycznie po zakończeniu każdej tercji gry. Jeżeli urządzenie dźwiękowe nie wydaje automatycznego dźwięku po upływie czasu gry, czynnikiem decydującym o tym, czy tercja została zakończona, jest tablica wyniku/czasu gry.

Więcej informacji można znaleźć w Kodeksach i Przepisach Technologicznych IIHF.

4.2. TABLICA WYNIKU/ZEGAR

Lodowisko powinno być wyposażone w zegar elektroniczny (tablice wyniku/czasu gry) w celu zapewnienia widzom, graczom, członkom sztabu drużyny i sędziom dokładnych informacji we wszystkich fazach gry, włączając w to czas pozostały do rozegrania w każdej tercji oraz czasu pozostałego do odbycia kary przez ukaranych graczy każdej z drużyn. Zegar czasu gry jak i odbywanych kar powinien pokazywać pozostały czas do rozegrania lub odbycia kar.

Tablica wyniku/czasu powinna pokazywać czas pozostały do końca tercji lub odbywanej kary. Czas gry pozostały powinien być mierzony w dziesiątych częściach sekundy (1/10) podczas ostatniej minuty każdej tercji lub dogrywki

Zegar powinien być obsługiwany przez sędziego czasu, zgodnie z przepisem 34.

Więcej informacji można znaleźć w Kodeksach i Przepisach Technologicznych IIHF.

SEKCJA 02.

DRUŻYNY

DRUŻYNY

PRZEPIS 5 DRUŻYNY

5.1. UPRAWNIENI GRACZE

Mecz hokeja na lodzie rozgrywany jest pomiędzy dwoma drużynami, które grają pod kontrolą sędziów znajdujących się na lodzie oraz poza nim.
Drużyna składa się z dwudziestu dwóch (22) graczy. Na te liczbę składa się maksymalnie dwudziestu (20) graczy z pola oraz dwóch (2) bramkarzy. Dla celów niniejszych przepisów gry, każde odniesienie do „gracza" odnosi się zarówno do gracza z pola jak i do bramkarzy. Jakiekolwiek odniesienie do "bramkarza" oznacza, że dany fragment przepisu odnosi się konkretnie do bramkarzy.

Przed rozpoczęciem każdego meczu, przedstawiciel każdej drużyny powinien umieścić w zestawieniu drużyny listę wszystkich graczy, którzy są uprawnieni do gry w danym meczu. Aby drużyna mogła rozegrać mecz, musi być w stanie wystawić na lód przynajmniej pięciu (5) graczy i jednego (1) bramkarza na początku meczu. Tylko uprawnieni gracze mogą być wpisani do zestawienia drużyny i brać udział w meczu. Gracze, którzy są zarejestrowani do turnieju lub wydarzenia, ale nie są wymienieni w protokole meczowym, mogą uczestniczyć w rozgrzewce przedmeczowej.

Przedstawiciel drużyny musi dostarczyć sekretarzowi zawodów zestawienie drużyny co najmniej sześćdziesiąt (60) minut przed rozpoczęciem meczu. Protokół meczowy z wyszczególnionymi nazwiskami i numerami wszystkich uprawnionych do gry graczy musi zostać przekazany przed rozpoczęciem meczu do sędziów prowadzących mecz na lodzie, a po rozpoczęciu gry nie są dozwolone żadne zmiany w zestawieniu. Jeśli przed rozpoczęciem meczu jakikolwiek sędzia na lodzie lub poza nim zauważy gracza przebranego w strój meczowy, który nie jest uwzględniony w protokole meczowym, sędzia główny powinien zwrócić na to uwagę drużynie popełniającej przewinienie, tak aby konieczna korekta mogła zostać wprowadzona do protokołu meczowego bez nakładania kary.

Na turniejach rozgrywanych pod egidą IIHF, przedstawiciel każdej z drużyn musi potwierdzić zestawienie drużyny co najmniej dwie (2) minuty przed rozpoczęciem meczu, a gracze mogą być z do niego dodawani lub usuwani aż do "pierwszego wznowienia".

Więcej informacji można znaleźć w Wytycznych Sportowych IIHF i Kodeksach Zawodów IIHF.

5.2. NIEUPRAWNIENI GRACZE

W meczu mogą brać udział wyłącznie gracze znajdujący się w zestawieniu drużyny dostarczonym do sekretarza zawodów przed meczem. Czynnikiem decydującym przy rozważaniu, czy gracz jest uprawniony do gry jest to, że nazwisko gracza, a nie jego numer, musi być prawidłowo wpisane przez przedstawiciela drużyny do zestawienia drużyny.
W każdym przypadku, gdy nieuprawniony gracz zostanie zidentyfikowany przez sędziego, będzie on usunięty z meczu bez możliwości zastąpienia go innym graczem.

W takim przypadku na drużynę nie zostanie nałożona żadna kara, aczkolwiek incydent musi zostać zgłoszony właściwym władzom. W przypadku gdy nieuprawnionym graczem jest bramkarz patrz na przepis 5.3 – Bramkarz .

Jeśli bramka zostanie zdobyta, gdy na lodzie znajduje się Nieuprawniony gracz (niezależnie od tego, czy brał udział w zdobyciu bramki, czy nie), bramka nie zostanie zaliczona. Dotyczy to tylko sytuacji, kiedy w czasie przerwy w grze po zdobyciu bramki gracz został uznany za nieuprawnionego. Wszystkie inne bramki zdobyte wcześniej przez drużynę nieuprawnionego gracza (z nim na lodzie lub bez) zostają zaliczone.

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 musi odsiedzieć pozostałą część jego kary.

W takim przypadku na drużynę nie zostanie nałożona żadna dodatkowa kara, jednak incydent musi zostać zgłoszony właściwym władzom.

Więcej informacji można znaleźć w Przepisach Sportowych IIHF oraz Statutach i Regulaminach IIHF.

5.3. BRAMKARZ

Każda drużyna może posiadać jednego (1) bramkarza na lodzie w danym momencie. Bramkarz może zostać usunięty z lodu i wymieniony na dodatkowego gracza z pola. Gracz ten nie będzie mógł korzystać z przywilejów bramkarza.

Każda drużyna powinna mieć na swojej ławce graczy (lub w pobliżu), rezerwowego bramkarza, który powinien być zawsze w pełni wyposażony i gotowy do gry.

Każda drużyna powinna mieć dwóch (2) bramkarzy wpisanych do zestawienia drużyn. Wyjątkiem od tego przepisu są wybrane turnieje IIHF, gdzie dopuszcza się wpisanie tylko jednego (1) bramkarza lub umieszczenie w protokole trzeciego (3) bramkarza.

Jeżeli wymieniony (jeden lub obaj) bramkarz(e) jest/są niezdolni do gry, drużyna uprawniona jest do ubrania się i wejścia do gry każdego uprawnionego bramkarza. W przypadku gdy obaj wpisani bramkarze są niezdolni do gry, to trzeci (3) bramkarz wejdzie do gry po zapewnieniu odpowiedniego czasu na przebranie oraz dwuminutowej rozgrzewce (2 minuty), z wyjątkiem sytuacji, kiedy wchodzi do gry przed obroną rzutu karnego.

Jeżeli jednak trzeci (3) bramkarz jest przebrany i znajduje się na ławce graczy w sytuacji, kiedy drugi (2) bramkarz stanie się niezdolny do gry, to trzeci (3) bramkarz wejdzie do gry natychmiast bez dodatkowego czasu na rozgrzewkę.

Więcej informacji można znaleźć w Przepisach Sportowych IIHF oraz Statutach i Regulaminach IIHF.

5.4. TRENERZY I CZŁONKOWIE SZTABU

Tylko zawodnicy w strojach meczowych trenerzy oraz członkowie sztabu drużyny wyszczególnieni w zestawieniu drużyny mogą przebywać na ławkach graczy.
Każda drużyna musi mieć co najmniej jednego, ale nie więcej niż ośmiu (8) członków sztabu, który będzie pełnić funkcję trenera oraz co najmniej jednego (1) wykwalifikowanego trenera lub eksperta medycznego, który będzie udzielał pomocy graczom w przypadku kontuzji.

5.5. CZŁONKOWIE SZTABU I TECHNOLOGIA

Członkowie sztabu, którzy znajdują się na ławce graczy lub w jej pobliżu podczas gry, mogą używać technologii radiowej do kontaktowania się z innymi członkami zespołu znajdującymi się w obszarze wyznaczonym przez IIHF.
Inne formy technologii są dozwolone tylko do celów trenerskich (np. statystyki, znakowanie) i nie mogą być używane do prób wpływania na decyzje sędziów. Jeśli technologia jest używana niezgodnie z przeznaczeniem patrz
→ PRZEPIS 39 – OBRAZA SĘDZIEGO

Podczas rozgrzewki na lodzie, wszyscy gracze muszą mieć kompletny, prawidłowo założony sprzęt ochronny / strój meczowy. Gracze zarejestrowani do turnieju IIHF, którzy nie są wymienieni w zestawieniu drużyny mogą uczestniczyć w przedmeczowej rozgrzewce na lodzie. Żaden gracz nie może rozgrzewać się na lodzie po zakończonej tercji lub w czasie jakiejkolwiek przerwy w grze.

W takim przypadku żadne kary nie zostaną nałożone, jednak incydent musi zostać zgłoszony właściwym władzom.

Więcej informacji można znaleźć w Regulacjach Sportowych IIHF.

PRZEPIS 6 KAPITAN I JEGO ZASTĘPCY

6.1. KAPITAN

Każda Drużyna powinna wyznaczyć jednego (1) Kapitana i tylko on posiada przywilej rozmowy z Sędziami na temat dotyczący interpretacji przepisów, które mogą się pojawić w trakcie gry.

Kapitan powinien nosić literę "C" o wysokości około 8 cm w kontrastowym kolorze, w widocznym miejscu z przodu koszulki. Żaden "Współ-kapitan" nie jest dozwolony. Każda drużyna musi posiadać Jednego (1) Kapitana i nie więcej niż dwóch (2) Zastępców Kapitana – patrz Przepis 6.2 – Zastępcy Kapitana.

Każdy kapitan, zastępca kapitana lub gracz, który wychodzi z ławki graczy i protestuje lub interweniuje u sędziów w jakimkolwiek celu, zostanie ukarany karą mniejszą za "niesportowe zachowanie".
→ PRZEPIS 39 – OBRAZA SĘDZIEGO

Jeżeli ukarany gracz nie zaprzestanie swojego zachowania, może zostać nałożona na niego kara za niesportowe zachowanie. Jeżeli gracz ustaje przy swoim zachowaniu po ukaraniu karą za niesportowe zachowanie, powinien zostać ukarany karą meczu za niesportowe zachowanie.

Dyskusja dotycząca nałożonej kary nie jest kwestią interpretacji przepisów i w związku z tym na kapitana, zastępcę kapitana lub innego gracza, który dyskutuje zostanie nałożona kara mniejsza.

Sędzia główny oraz sekretarz zawodów powinni być poinformowani o nazwisku kapitana i zastępców kapitana obu drużyn przed rozpoczęciem meczu.

Drużyna nie może zmienić kapitana lub zastępcy kapitana podczas meczu. Jeśli kapitan zostanie wykluczony z gry lub nie może grać w całym meczu z powodu kontuzji, jeden z zastępców kapitana musi przejąć jego obowiązki.

Jeśli zarówno kapitan, jak i zastępca kapitana są na lodzie, tylko kapitan może rozmawiać z sędziami na temat interpretacji przepisów. Jeżeli kapitan lub zastępca kapitana opuszcza ławkę graczy nieproszony przez Sędziego, powinien zostać odpowiednio ukarany.

Żaden grający trener, grający menedżer drużyny lub bramkarz nie może pełnić funkcji kapitana lub zastępcy kapitana.
→PRZEPIS 39 – OBRAZA SĘDZIEGO

6.2. ZASTĘPCA KAPITANA

Jeżeli kapitan nie jest obecny na lodzie, zastępca kapitana będący na lodzie otrzymuje takie same przywileje jak kapitan. Zastępca kapitana powinien nosić literę "A" o wysokości około 8 cm w kontrastowym kolorze, umieszczoną w widocznym miejscu z przodu koszulki.

PRZEPIS 7 LINIA GRACZY ROZPOCZYNAJĄCA MECZ

Przepis ten nie obowiązuje podczas meczy rozgrywanych pod egidą IIHF.

PRZEPIS 8 KONTUZJOWANY GRACZ

8.1. KONTUZJOWANY GRACZ

Kiedy gracz jest kontuzjowany lub zmuszony do opuszczenia lodowiska podczas toczącej się gry, może opuścić obszar gry i zostać zastąpiony przez partnera, lecz gra musi być kontynuowana bez opuszczania lodowiska przez drużyny.

Jeżeli podczas toczącej się gry, kontuzjowany gracz chce opuścić obszar gry w celu wymiany za partnera, musi to zrobić opuszczając lodowisko przez swoją ławkę graczy, a nie przez jakiekolwiek inne wyjście prowadzące z lodowiska. W przypadku opuszczenia lodowiska w inny sposób niż własna ławka graczy, nie jest to legalna zmiana gracza i dlatego, gdy dojdzie do naruszenia przepisów, nałożona zostanie kara mniejsza techniczna.

Jeśli ukarany gracz został kontuzjowany, może udać się do szatni bez zajmowania miejsca na ławce kar. Drużyna ukaranego gracza musi umieścić na ławce kar zastępcę, który powinien odbyć karę do czasu, gdy kontuzjowany gracz jest w stanie powrócić do gry. Gdy kontuzjowany gracz chce wrócić do gry przed końcem swojej kary „odsiadywanej” przez zastępcę, zastąpi on swojego partnera z drużyny na ławce kar podczas następnej przerwy w grze. Za naruszenie tego przepisu nakłada się karę mniejszą techniczną.

Jeżeli kontuzjowany jest ukarany gracz, który został zastąpiony na ławce kar, powróci na swoją ławkę graczy przed upływem czasu swojej kary, nie będzie on uprawniony do gry do czasu wygaśnięcia jego kary. Dotyczy to również kar równoczesnych, kiedy zastępca nadal jest na ławce kar, oczekując na przerwę w grze. Kontuzjowany gracz musi poczekać, aż jego zastępca zostanie wypuszczony z ławki kar na skutek zakończenia kary, zanim będzie uprawniony do gry. Jeśli jednak nastąpi przerwa w grze przed upływem czasu kary, musi on zastąpić swojego kolegę z drużyny na ławce kar i może wrócić do gry po upływie czasu swojej kary.

Jeżeli gracz jest kontuzjowany tak, że nie może kontynuować gry lub udać się na swoją ławkę graczy, gra nie powinna zostać zatrzymana do momentu, gdy drużyna kontuzjowanego gracza przejmie kontrolę nad krążkiem. Jeżeli drużyna kontuzjowanego gracza jest w "posiadaniu krążka" w momencie kontuzji, gra powinna zostać zatrzymana natychmiast, chyba że zaistniała dogodna sytuacja do zdobycia gola.

W przypadku, gdy jest oczywiste, że gracz doznał poważnej kontuzji, sędzia główny i/lub sędziowie liniowi mogą natychmiast zatrzymać grę. W przypadku, gdy kontuzja wystąpiła u gracza i nastąpiła przerwa w grze, lekarz drużyny (lub inny personel medyczny) może wejść na lód, aby udzielić pomocy kontuzjowanemu graczowi, bez czekania na zgodę sędziego głównego. Kiedy gra została zatrzymana przez sędziego głównego lub sędziego liniowego z powodu kontuzji gracza, lub kiedy kontuzjowanemu graczowi udzielana jest pomoc przez trenera lub personel medyczny, musi on zostać natychmiast zastąpiony. Gracz ten nie może powrócić na lód, dopóki gra nie zostanie wznowiona.

Kiedy gra zostaje zatrzymana z powodu kontuzji gracza, następne wznowienie zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której znajdował się krążek.

Kiedy gra została zatrzymana. Kiedy drużyna kontuzjowanego gracza ma kontrolę nad krążkiem w strefie ataku, wznowienie gry powinno zostać przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie neutralnej.

Kiedy kontuzjowany gracz znajduje się w swojej strefie obrony, a drużyna atakująca jest w "posiadaniu krążka" w strefie ataku, wznowienie gry powinno zostać przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie drużyny broniącej. Gracz, który leży na lodzie udając kontuzję lub odmawia wstania z lodu, zostanie ukarany karą mniejszą.

8.2. KONTUZJOWANY BRAMKARZ

Jeżeli bramkarz dozna kontuzji, musi być gotowy do natychmiastowego wznowienia gry lub zostać natychmiast zastąpiony przez bramkarza rezerwowego. Kontuzjowanemu bramkarzowi nie będzie przyznawany dodatkowy czas na wznowienie gry. Nie zezwala się na rozgrzewkę dla rezerwowego bramkarza na wszystkich szczeblach rozgrywek.

Rezerwowy bramkarz podlega przepisom dotyczącym bramkarzy i korzysta z tych samych przywilejów.

W przypadku zmiany kontuzjowanego bramkarza, nie może on powrócić na swoją pozycję aż do następnej przerwy w grze. Za naruszenie tego przepisu, nałożona zostanie kara mniejsza za "Opóźnienie gry".

Kiedy gra została zatrzymana przez sędziego głównego lub liniowego z powodu kontuzji bramkarza, musi on zostać zastąpiony tylko wtedy, gdy musi udać się na ławkę graczy, aby otrzymać pomoc medyczną. W trakcie przerwy w grze spowodowanej kontuzją bramkarza, personel medyczny może wejść na lód bez zgody sędziego głównego, w celu udzielenia pomocy kontuzjowanemu bramkarzowi. Jeżeli lekarz lub personel medyczny wszedł na lód, aby udzielić pomocy bramkarzowi i nie powoduje to dodatkowego opóźnienia w grze, bramkarz może pozostać na lodzie bez konieczności zastępowania go bramkarzem rezerwowym. W takiej sytuacji sędzia główny nie powinien udzielić dodatkowego czasu w celu umożliwienia kontuzjowanemu bramkarzowi powrotu na swoją pozycję (tj. nie może być przeprowadzona rozgrzewka).

8.3. KREW

Gracz, który krwawi lub który ma widoczną krew na swoim sprzęcie lub ciele, powinien zostać wykluczony z gry przy następnym zatrzymaniu gry. Taki gracz nie powinien być dopuszczony do powrotu do gry, dopóki krwawienie nie zostanie zatrzymane i przecięcie lub otarcie nie zostanie zakryte (jeżeli jest to konieczne). Wymagane jest, aby każdy sprzęt lub strój, który miał kontakt z krwią został odpowiednio wyczyszczony lub wymieniony.

SEKCJA 03

WYPOSAŻENIE

WYPOSAŻENIE

PRZEPIS 9 STROJE GRACZY

9.1. STROJE GRACZY

Zawodnicy każdej z drużyn powinni być ubrani w jednolite zatwierdzone stroje meczowe. Dotyczy to wzorów i kolorów kasków, koszulek, spodni ochronnych i getrów.

Wszystkie koszulki danej drużyny muszą mieć ten sam wzór, w tym logo z przodu, numery na rękawach i z tyłu oraz naszywkę/nadruk z nazwiskiem na plecach. Dominujący kolor stroju meczowego musi pokrywać około 80 % koszulki i getrów, z wyłączeniem nazwisk i numerów. Jeśli, w opinii sędziego głównego, barwy strojów meczowych rywalizujących drużyn są zbyt podobne i istnieje możliwość błędnej identyfikacji graczy, obowiązkiem drużyny gospodarzy jest zmiana swoich koszulek/strojów meczowych.

Zawodnicy danej drużyny muszą nosić takie same stroje meczowe i numery koszulek zarówno podczas rozgrzewki na lodzie, jak i podczas meczu. Przeróbki strojów w jakiegokolwiek sposób, tj. wstawki na rzepy, koszulki o zbyt dużym rozmiarze, przerobione kołnierzyki, itp. nie są dozwolone. Każdy gracz z pola lub bramkarz nie stosujący się do tego przepisu nie może brać udziału w grze - patrz Przepis 9.5. - Sprzęt Ochronny.

Gracze nie mogą zmieniać lub zamieniać się numerami koszulek po rozpoczęciu gry. Muszą oni nosić ten sam numer przez cały czas trwania meczu oraz przez cały turniej. Jako wyjątek traktujemy sytuacje, gdy koszulka gracza zostanie poplamiona krwią lub zostanie mocno podarta podczas gry, może on zostać poproszony przez sędziego głównego o opuszczenie lodowiska i przebranie się w odpowiednią koszulkę z innym numerem bez nazwiska.

Każda drużyna powinna posiadać różniące się od siebie i kontrastujące ze sobą stroje meczowe na spotkania „domowe" i „wyjazdowe", których żadna część nie może być wymienna, z wyjątkiem spodni. Wszelkie wątpliwości dotyczące stroju meczowego graczy (włączając w to bramkarza) powinny być zgłoszone przez sędziego głównego do właściwych władz. Spodnie wszystkich Graczy muszą być noszone w jednakowy sposób. Muszą one być w jednym spójnym kolorze dookoła nogawki spodni i na całej jej długości. Nogawki spodni nie mogą być rozerwane, rozcięte lub podarte w obszarze ud, pachwin oraz na końcach nogawek.

Wzory typu graffiti, dzieła sztuki, rysunki lub slogany, które są obraźliwe lub obsceniczne i odnoszą się do kultury, rasy lub religii nie są dozwolone na żadnej części stroju meczowego.

←Więcej informacji znajdziesz w regulacjach sportowych IIHF

9.2. NUMERY I NASZYWKI Z NAZWISKIEM

Każdy gracz wymieniony w składzie drużyny powinien nosić indywidualny numer o wysokości 25 - 30 cm z tyłu koszulki i 10 cm na obu rękawach. Numery są ograniczone do liczb całkowitych od 1 do 99. Numery na koszulkach takie jak 00, $\frac{1}{2}$ (ułamki), .05 (części dziesiętne), 101 (trzycyfrowe) nie są dozwolone.

Ponadto, każdy gracz powinien nosić naszywkę/nadruk ze swoim pełnym nazwiskiem. Nazwisko musi być przedstawione dużymi drukowanym literami alfabetu łacińskiego o wysokości 10 cm z tyłu koszulki na wysokości ramion, czcionką zatwierdzoną przez IIHF przed rozpoczęciem turnieju

Gracz, którego włosy są wystarczająco długie, aby zasłonić nadruk/naszywkę z nazwiskiem lub numerem z tyłu koszulki, musi spiąć je w taki sposób, aby nie zasłaniały nazwiska i/lub numeru lub schować włosy pod kask.

9.3. KOSZULKA GRACZA Z POLA

Gracze, którzy nie stosują się do tych zasad, nie mogą brać udziału w grze.
Koszulki graczy nie mogą sięgać poza koniec spodenek, a rękawy nie mogą sięgać poza palce rękawic. Koszulka dla graczy musi pozostać w stanie identycznym, jak wyprodukowana przez producenta.
Do koszulki gracza nie mogą zostać dodane żadne wstawki i/lub dodatki (Modyfikacje dokonane przez producenta również nie są dozwolone, z wyjątkiem wcześniejszej akceptacji przez IIHF).
Koszulki muszą być noszone całkowicie na zewnątrz spodni ochronnych i przez cały czas muszą być odpowiednio do nich przymocowane za pomocą pasków do wiązania. Jeżeli którykolwiek z graczy danej drużyny nosi koszulkę w sposób nieprawidłowy, po wcześniejszym ostrzeżeniu nałożona zostanie kara mniejsza
→PRZEPIS 63- Opóźnianie gry

9.4. KOSZULKA BRAMKARZA

Bramkarze, którzy nie stosują się do niniejszych zasad, nie mogą brać udziału w grze. Koszulki nie mogą być nadmiernie duże. Do standardowej koszulki bramkarskiej, wyprodukowanej przez producenta, nie mogą być dodawane żadne wstawki ani dodatki. Modyfikacje dokonane przez producenta nie są dozwolone, chyba że zostaną wcześniej zatwierdzone przez IIHF. Zabronione jest "wiązanie" koszulki na nadgarstkach, jeśli tworzy to napięcie w poprzek koszulki. Żadne inne wiązania dające efekt „napiętej taśmy” nie są dozwolone. Długość koszulki jest nielegalna, jeśli zakrywa ona jakikolwiek obszar pomiędzy nogami bramkarza.

9.5. SPRZĘT OCHRONNY

Sprzęt musi odpowiadać standardom bezpieczeństwa i być używany tylko do ochrony Graczy, a nie do wzmocnienia lub poprawy umiejętności gry lub do spowodowania obrażeń u przeciwnika.
Wszystkim graczom zaleca się noszenie wykonanych z materiału odpornego na przecięcie skarpetek, rękawków lub bielizny.
Cały sprzęt ochronny, z wyjątkiem rękawic, kasku/maski bramkarza, ochraniaczy na zęby, ochraniaczy szyi przed zranieniem i ochraniaczy na nogi dla bramkarzy, musi być noszony pod strojem meczowym. Kompletny sprzęt ochronny musi być noszony podczas trwania meczu oraz podczas przedmeczowej rozgrzewki. Jeżeli sędzia główny zauważy, że gracz ma na sobie, na przykład, ochraniacz łokcia, który nie jest zakryty przez koszulkę, powinien on poinstruować go, aby zakrył ochraniacz. Drugie naruszenie przepisów przez tego samego gracza spowoduje nałożenie kary mniejszej.
W każdym przypadku, gdy sędzia główny uzna, że gracz ma na sobie wyposażenie, które nie spełnia przepisów IIHF, powinien nakazać mu zmianę lub usunięcie tego wyposażenia.
Upomniany gracz i jego drużyna zostaną ostrzeżeni przez sędziego, aby odpowiednio dopasowali sprzęt. Po ostrzeżeniu, wszyscy gracze z danej drużyny noszący taki sprzęt powinni zostać ukarani zgodnie z Przepisem 12 – Nielegalne Wyposażenie.
Jeżeli gracz odmówi poprawy lub usunięcia nielegalnego sprzętu, zostanie nałożona na niego kara mniejsza za "opóźnienie gry" i jeżeli powróci na lód bez dokonania zmiany sprzętu lub jego poprawy, zostanie nałożona na niego „kara za niesportowe zachowanie”. Jeżeli taka sytuacja zdarzy się po raz trzeci, gracz otrzyma „Karę meczu za niesportowe zachowanie”

9.6. KASK

Wszyscy zawodnicy powinni nosić kask, którego projekt, materiał i konstrukcja są zatwierdzone do gry w hokeja na lodzie. Kask musi być noszony z zawsze prawidłowo zapiętym paskiem podbródkowym zarówno w trakcie trwania gry, rozgrzewki, na ławkach graczy oraz ławkach kar. Kask powinien być noszony i zapięty w taki sposób, aby nie mógł

spaść. Jeśli kask spadnie samodzielnie (bez udziału innych graczy, np. w trakcie zderzenia), oznacza to, że nie został prawidłowo założony.
Gracz na lodzie, któremu podczas gry spadnie kask, musi natychmiast opuścić taflę lodowiska.
Gracz na lodzie, któremu podczas gry spadnie kask, nie może go odzyskać i założyć z powrotem na głowę - w tym celu musi udać się do swojej ławki graczy i opuścić taflę lodowiska.
Jeżeli gracz nie stosuje się do tej zasady, zostaje ukarany Karą Mniejszą bez ostrzeżenia.

→PRZEPIS 12 – Nielegalne wyposażenie

Gracz, który w trakcie gry stracił swój kask i wrócił na ławkę graczy, może wrócić na lód podczas gry tylko w kasku (z prawidłowo zapiętym paskiem podbródkowym).
Żaden z graczy nie może bez kasku (z prawidłowo zapiętym paskiem podbródkowym) opuścić ławki kar podczas trwającej akcji meczowej. Jeśli to zrobi, gra powinna zostać zatrzymana w momencie, gdy jego drużyna przejmie kontrolę nad krążkiem, a na winnego gracza sędzia nałoży karę mniejszą.
Jeśli pasek podbródka gracza zostanie odpięty podczas gry, ale kask pozostanie na głowie, może on kontynuować grę do następnego zatrzymania gry lub do momentu opuszczenia lodowiska. Gracz, który celowo zdejmuje kask przeciwnika podczas gry, powinien zostać ukarany Karą Mniejszą za "ostrość".

→PRZEPIS 51 – Ostrość

Jeżeli bramkarz zostaje trafiony w maskę/kask mocno wystrzelonym krążkiem i w opinii sędziego głównego bramkarz jest lub może być oszołomiony, sędzia główny może zatrzymać grę ze względów bezpieczeństwa, jeśli nie ma bezpośredniej szansy na zdobycie bramki przez drużynę atakującą.

Jeżeli bramkarz straci swoją maskę/kask, a jego drużyna ma kontrolę nad krążkiem, gra powinna zostać natychmiast zatrzymana, aby dać bramkarzowi możliwość odzyskania maski/kasku. W sytuacji, gdy drużyna przeciwna posiada kontrolę nad krążkiem, gra może zostać zatrzymana tylko wtedy, gdy nie ma bezpośredniej okazji do zdobycia gola. Grę przerywa sędzia główny. Kiedy gra zostaje zatrzymana z powodu utraty maski/kasku przez bramkarza, następujące po tym wznowienie powinno odbyć się na jednym z punktów wznowień strefie końcowej drużyny broniącej, której bramkarz stracił kask.

Jeżeli bramkarz celowo zdejmuje maskę/kask, aby spowodować zatrzymanie gry, sędzia główny powinien zatrzymać grę w sposób opisany powyżej i nałożyć na bramkarza karę mniejszą za "Opóźnienie Gry". Jeżeli bramkarz rozmyślnie zdejmie swoją maskę/kask, kiedy drużyna przeciwna jest w sytuacji kontrataku (gdy kryteria do nałożenia rzutu karnego są spełnione, z wyjątkiem faulu od tyłu). rzutu karnego lub pomeczowej serii rzutów karnych, sędzia główny powinien przyznać bramkę dla drużyny niezawiniającej.

→ PRZEPIS 63 – Opóźnianie gry

9.7. OCHRONA TWARZY

Istnieją trzy (3) dozwolone rodzaje ochrony twarzy, które mogą być dołączone do przedniej części kasku gracza: półpleska, krata lub pełna pleksa.

Wszyscy gracze urodzeni po 31 grudnia 1974 roku, muszą nosić jako minimum, „półpleksę”. Musi ona być prawidłowo przymocowana do kasku tak aby zapewnić odpowiednią ochronę, musi ona w całości zakrywać oczy oraz nos gracza. „Półpleksa” musi być przymocowana do kasku wzdłuż boków tak, aby nie mogła być podniesiona ponad kask lub zbytnio opuszczona. Gracz, którego „półpleksa” została uszkodzona (pęknięcie, złamanie) podczas gry, musi natychmiast opuścić lodowisko.

Gracze nie mogą nosić kolorowych lub przyciemnianych pleks lub półpleks, która uniemożliwia nawiązanie kontaktu wzrokowego z graczem.

Drużyny uczestniczące w zawodach IIHF muszą upewnić się, że ich gracze są wyposażeni w kask wyprodukowany i zatwierdzony specjalnie do gry w hokeja na lodzie i półpleska lub pełna ochrona twarzy (krata, pełna pleksa) jest do niego prawidłowo przymocowana.
Szczegółowe przepisy i wytyczne dotyczące odpowiedniej ochrony głowy / twarzy/ ust dla kategorii hokeja kobiet i juniorów mężczyzn ,,U20" i ,,U18''
→ PRZEPIS 102 – Hokej na lodzie kobiet – specyficzne przepisy dotyczące wyposażenia oraz →PRZEPIS 202 – Kategoria juniorów – specyficzne przepisy dotyczące wyposażenia

9.8. NIEBEZPIECZNY SPRZĘT

Sprzęt, który nie odpowiada standardom IIHF oraz sprzęt, który jest uznany za niedopuszczalny do gry, będzie zaklasyfikowany jako niebezpieczny sprzęt. Gracz używający niebezpiecznego wyposażenia zostanie odesłany z lodowiska przez sędziego głównego, a jego drużyna otrzyma ostrzeżenie.
Po ostrzeżeniu, wszyscy gracze tej drużyny noszący taki sprzęt zostaną ukarani.
→ PRZEPIS 12 – Nielegalne wyposażenie

,,Niebezpieczne wyposażenie'' obejmuje noszenie półpleksy w sposób, który może spowodować obrażenia u przeciwnika, noszenie niezatwierdzonego sprzętu, używanie niebezpiecznych lub nielegalnych łyżew lub kija, nienoszenie sprzętu pod strojem meczowym (z wyjątkiem rękawic, kasku i ochraniaczy bramkarza) oraz wycinanie dłoni z jednej lub obu rękawic.
Zabrania się używania ochraniaczy wykonanych z metalu lub innych materiałów, które mogą spowodować kontuzję u gracza przeciwnej drużyny. Sędziowie są upoważnieni do zabronienia używania jakiegokolwiek sprzętu, który według nich może spowodować kontuzję u któregokolwiek z uczestników gry. Niezastosowanie się do instrukcji sędziów spowoduje nałożenie kary mniejszej za "Opóźnienie Gry". Gracz, który doznał kontuzji twarzy może używać maski lub ochraniacza twarzy, którego wzór i sposób wykonania został zatwierdzony przez IIHF.
Kontuzjowany gracz ma prawo do noszenia jakiegokolwiek ochraniacza przepisanego przez lekarza drużyny, którego wzór i wykonanie zostało zatwierdzone przez IIHF. Jeżeli jakakolwiek drużyna przeciwna ma zastrzeżenia co do noszonego ochraniacza, może zgłosić swój sprzeciw do IIHF.

W sytuacji, kiedy kij został zmodyfikowany i krawędzie nie zostały sfrezowane/zaokrąglone, sędzia powinien uznać kij jako niebezpieczny sprzęt i usunąć go z gry do czasu, kiedy krawędzie będą wystarczająco sfrezowane/zaokrąglone. Żadna kara nie powinna zostać nałożona, chyba że gracz powróci na lód z niepoprawionym kijem, wtedy zostanie ukarany karą mniejszą.
→ PRZEPIS 63 – Opóźnianie gry

9.9. OCHRANIACZE GOLENI

Nagolenniki graczy z pola muszą mieć rozmiar, który pozwala im zmieścić się w standardowych getrach. Żadne wystające elementy lub dodatki do wyprodukowanych nagolenników nie są dozwolone.

9.10. ŁYŻWY

Łyżwy muszą się składać tylko z czterech części: buta, ostrza, uchwytu ostrza i sznurowadeł. But musi być dopasowany do stopy gracza i nie może być zbyt szeroki lub długi oraz nie może mieć żadnych dodatków. Ostrze musi być gładkie

na całej swej długości i być zawsze zabezpieczone w uchwycie. Nie może mieć „wyszczerbienia" w stylu łyżew figurowych.

Przednia i tylna część ostrza musi być odpowiednio zakryta przez uchwyt, tak aby żadna część żadnego z jego końców nie wystawała poza uchwyt. Ostrze nie może wystawać przed palce lub za piętę buta w sposób stosowany w łyżwach szybkich.
Nie dopuszcza się żadnych mechanicznych mocowań ani innych urządzeń, które mogłyby wpłynąć na szybkość lub zdolność gracza do jazdy.
Sznurówki mogą być dowolnego niefluorescencyjnego koloru i zawiązane w dowolny sposób, ale nie mogą być tak długie, by dotykały lodu.

9.11. ŁYŻWY – BRAMKARZ

Łyżwy bramkarskie muszą posiadać niefluorescencyjną osłonę z przodu każdego buta. Ostrze łyżwy musi być płaskie i nie może być dłuższe od buta. Jakiekolwiek ostrza, elementy wystające lub dodane do buta w celu zapewnienia bramkarzowi dodatkowego kontaktu z powierzchnią lodu są niedozwolone.

9.12. OCHRANIACZ PRZED ROZCIĘCIEM SZYII

Wszyscy zawodnicy we wszystkich kategoriach zawodów IIHF mają obowiązek nosić ochraniacz przed rozcięciem szyi przeznaczony do tego konkretnego celu, wybierając taki, który zakrywa możliwie jak największą powierzchnię szyi. Ochraniacz przed rozcięciem szyi mysi być prawidłowo noszony i nie wolno go w żaden sposób modyfikować ani zmieniać. Za naruszenie tego przepisy po ostrzeżeniu przez sędziego głównego, zostanie nałożona kara mniejsza.
→PRZEPIS 12- NIEDOZWOLONY SPRZĘT. W przypadku naruszenia tego przepisu w kategorii juniorów **→PRZEPIS 102 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – SPECYFICZNE PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA oraz →PRZEPIS 202 – KATEGORIA JUNIORÓW – SPECYFICZNE PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA**

Bramkarz może przymocować ochraniacz szyi do podbródka swojej maski. Musi być wykonany z materiałów które nie spowodują kontuzji.

9.13. OCHRANIACZ NA ZĘBY

IIHF zaleca, aby wszyscy gracze nosili ochraniacze na zęby, najlepiej wykonane na indywidualne zamówienie. Ochraniacz jest zaprojektowany, by chronić zęby i szczękę przed uderzeniami, a także może zmniejszyć ryzyko wystąpienia wstrząsu mózgu. Zaleca się, aby ochraniacz na zęby był noszony w prawidłowy sposób przez cały czas przebywania na lodzie.
Gracze, którzy grają w rozgrywkach kategorii seniorów, ale są w wieku kategorii ,,U20" i ,,U18" muszą nosić odpowiedni sprzęt ochronny dla tych kategorii U-20 i U-18 zgodnie z przepisami szczegółowymi.
Specyficzne przepisy i wytyczne dotyczące ochrony głowy/twarzy/szyi/gardła/jamy ustnej w hokeju kobiet oraz w kategoriach juniorskich ,,U20'' i ,,U18'':
→PRZEPIS 102 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – SPECYFICZNE PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA oraz →PRZEPIS 202 – KATEGORIA JUNIORÓW – SPECYFICZNE PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA

PRZEPIS 10 KIJE

10.1. KIJE GRACZY

Kije powinny być wykonane z drewna lub innego materiału zatwierdzonego przez IIHF i nie mogą mieć żadnych wystających elementów. Taśma klejąca dowolnego koloru może być owinięta wokół kija w dowolnym miejscu w celu wzmocnienia lub poprawy kontroli nad krążkiem.

WYPOSAŻENIE

Trzonek kija, od góry w dół do początku łopatki, musi być prosty. Długość kija nie może przekraczać 1,63 m od pięty do końca trzonu ani więcej niż 32,0 cm od pięty do końca łopatki.

Prośby o odstępstwo od długości trzonka mogą być składane na piśmie do IIHF i muszą być zatwierdzone przez IIHF przed użyciem takiego kija. Tylko zawodnicy o wzroście 2.0 m lub wyższym będą brani pod uwagę przy przyznawaniu wyjątków. Maksymalna długość kija, dla którego przyznano wyjątek na podstawie tego przepisu wynosi 1.65 m.

Końcówka trzonka kija musi być zabezpieczona. Jeśli nasadka na końcu trzonka kija (np. metalowego lub z włókna węglowego) została usunięta lub odpadła, kij będzie uważany za niebezpieczny sprzęt.

Łopatka kija nie może mieć więcej niż 7,6 cm szerokości w dowolnym punkcie pomiędzy piętą a 1,5 cm. Wszystkie krawędzie łopatki muszą być sfrezowane

→PRZEPIS 9.8 – Niebezpieczny sprzęt

Krzywizna łopatki kija powinna być ograniczona w taki sposób, aby odległość prostopadłej linii mierzonej od linii prostej poprowadzonej od dowolnego punktu na pięcie do końca łopatki do punktu maksymalnej krzywizny nie przekraczała 1,9 cm

→Więcej informacji w załączniku III – Wyposażenie graczy.

10.2. KIJ BRAMKARZA

Kije powinny być wykonane z drewna lub innego materiału zatwierdzonego przez IIHF i nie mogą mieć żadnych wystających elementów. Taśma klejąca dowolnego koloru może być owinięta wokół kija w dowolnym miejscu w celu wzmocnienia lub poprawy kontroli nad krążkiem.

W przypadku kija bramkarskiego, powinien on posiadać zakończenie trzonka („gałkę “) z białej taśmy lub innego materiału ochronnego zatwierdzonego przez IIHF. „Gałka „nie może mieć mniej niż 1,3 cm grubości na szczycie trzonka.

Niezastosowanie się do tego przepisu spowoduje, że kij bramkarski zostanie uznany za nieprawidłowy. Kij bramkarski musi zostać wymieniony bez nałożenia kary mniejszej.

Trzon kija, od góry w dół do początku łopatki, musi być prosty.

Szerokość łopatki kija bramkarskiego nie może przekraczać 9,0 cm w żadnym punkcie, z wyjątkiem pięty, gdzie nie może przekraczać 11,5 cm szerokości; długość kija bramkarskiego nie może też przekraczać 39,5 cm od pięty do końca łopatki. Krzywizna łopatki kija powinna być ograniczona w taki sposób, aby odległość prostopadłej linii mierzonej od linii prostej poprowadzonej od dowolnego punktu na pięcie do końca łopatki do punktu największej krzywizny nie przekraczała 1,5 cm. Poszerzona część kija bramkarza, rozciągająca się w górę trzonu od łopatki, nie może sięgać dalej niż 71 cm od pięty i nie może przekraczać 9,0 cm szerokości.

→Więcej informacji w załączniku III – Wyposażenie graczy.

10.3. ZŁAMANY KIJ – GRACZ Z POLA

"Złamany kij" to taki, który, w opinii sędziego nie nadaje się do normalnej gry.
Gracz nie posiadający kija może uczestniczyć w grze. Gracz, którego kij jest złamany może uczestniczyć w grze, pod warunkiem, że upuści złamany kij. Za złamanie tego przepisu zostanie nałożona kara mniejsza.

Gracz, który ,,zgubił'' lub ,,złamał swój kij'' może otrzymać zastępczy kij poprzez wręczenie mu go z własnej ławki graczy, lub od partnera z drużyny będącego na lodzie lub poprzez podniesienie własnego niezłamanego kija lub kija partnera z drużyny z lodu.

Gracz zostanie ukarany, jeżeli rzuca, podrzuca, posuwa po lodzie lub strzela kijem do kolegi z drużyny (gracza z pola) kij znajdujący się na lodzie, lub jeżeli podnosi i uczestniczy w grze kijem przeciwnika.

Gracz nie może brać udziału w grze używając kija bramkarza. Za złamanie tego przepisu zostanie nałożona Kara Mniejsza. Gracz używający kija wyrzuconego na lód z ławki graczy lub z ławki kar nie otrzyma kary. Jednakże, drużyna popełniająca przewinienie, odpowiedzialna za rzucenie kija, otrzyma karę mniejszą techniczną.

10.4. ZŁAMANY KIJ / PORZUCONY KIJ – BRAMKARZ

Bramkarz może kontynuować grę ze "złamanym kijem" do momentu zatrzymania gry lub do momentu, gdy otrzyma on w legalny sposób nowy kij od współpartnera. Zastępczy kij za „złamany kij" nie może być rzucony do bramkarza przebywającego na tafli lodu. Kij musi być przekazywany z ręki do ręki bramkarzowi przez partnera z drużyny znajdującego się na lodowisku. Za naruszenie tej zasady, gracz popełniający wykroczenie otrzyma kare mniejszą za ,,rzucanie kijem''

→ PRZEPIS 53 – Rzucanie wyposażenia.

Przypadkowo upuszczony przez bramkarza może być podawany z ręki do ręki do bramkarza lub przesunięty, lub pchnięty, lub podany po lodzie w kierunku bramkarza przez partnera z drużyny znajdującego się w pobliżu bramkarza na lodzie, do momentu, kiedy kij nie przeszkadza w grze lub powoduje zakłócenia gry lub dekoncentracji graczy drużyny przeciwnej. Jeżeli gracz powodu zakłócenie gry lub rozproszenie uwagi gracza przeciwnego poprzez przesunięcie zgubionego kija, nałożona zostanie kara mniejsza lub rzut karny

→ PRZEPIS 53 – Rzucanie wyposażenia

Bramkarz nie otrzymuje kary za przyjęcie kija.

Bramkarz, którego kij jest "złamany lub nielegalny" nie może udać się do ławki graczy po zastępczy kij, ale musi otrzymać swój kij od partnera z drużyny w sposób opisany powyżej. Bramkarz może brać udział w grze używając kija Gracza z pola, dopóki nie otrzyma zgodnie z przepisami zastępczego kija bramkarskiego.

Za złamanie tego przepisu na bramkarza nakłada się karę mniejszą.

10.5. POMIAR KIJA

Nie ma ograniczeń co do liczby próśb o pomiar kija, jakie może złożyć drużyna w meczu, ale prośba o pomiar kija jest ograniczona do jednej prośby na drużynę w trakcie jednej przerwy w grze.
Żądanie pomiaru kija przeciwnika jest składane przez kapitana lub zastępcę kapitana drużyny a przeciwnik posługujący się kwestionowanym kijem musi znajdować się na lodzie. Kapitan lub zastępca kapitana składający skargę musi sprecyzować która część kija powinna być mierzona.
Po złożeniu prośby i tak długo jak sędziowie lodowi utrzymują kontakt wzrokowy z kijem, może on zostać zmierzony. Oznacza to, że jeśli gracz, którego kij ma zostać zmierzony, zejdzie z lodowiska na ławkę graczy, jego kij nadal może zostać zmierzony, pod warunkiem, że prośba została otrzymana przed opuszczeniem przez niego tafli lodowiska, a kij pozostaje w zasięgu wzroku przynajmniej jednego z sędziów na lodzie.

Sędzia główny powinien udać się na ławkę kar, gdzie natychmiast dokonany zostaje niezbędny pomiar. Zawodnicy obu Drużyn powinni udać się na swoje ławki graczy. Aby zmierzyć krzywiznę łopatki kija, sędzia musi narysować

wyimaginowaną linię wzdłuż zewnętrznej strony trzonka do dolnej części łopatki, a następnie wzdłuż dolnej części łopatki - to wyznaczy położenie piętki. Używając zatwierdzonego przez IIHF miernika, sędzia powinien zamocować miernik na pięcie kija i zmierzyć krzywiznę łopatki od pięty do dowolnego punktu wzdłuż palców łopatki. Aby zmierzyć jakikolwiek inny wymiar kija, sędzia powinien użyć taśmy mierniczej.
Wynik pomiaru powinien zostać przekazany sędziemu kar, który powinien zapisać go na formularzu kar. Sędzia główny przekaże wynik pomiaru kapitanowi lub zastępcy kapitana drużyny, której kij został zmierzony.
Gracz, którego kij został zmierzony i stwierdzono, że nie jest zgodny z przepisem, powinien otrzymać karę mniejszą, a kij powinien zostać zwrócony przez sędziego na ławkę graczy. Jeśli kij okaże się zgodny z przepisami, na drużynę wnioskującą o pomiar zostanie nałożona kara mniejsza techniczna.
Gracz, który bierze udział w grze (tj. uderza lub uniemożliwia poruszanie się przeciwnika lub gra krążkiem), mając przy sobie dwa kije (włączając w to wzięcie zastępczego kija do swojego Bramkarza), powinien zostać ukarany zgodnie z tym przepisem karą mniejszą.
Prośba o pomiar kija w regulaminowym czasie gry jest dozwolona także po zdobyciu bramki. Jednakże, bramka nie może zostać anulowana w wyniku pomiaru.
Prośba o pomiar kija po zdobyciu bramki w dogrywce (w tym po zdobyciu bramki z rzutu karnego w dogrywce) nie jest dozwolona. Pomiar kijów przed lub podczas strzelania rzutów karnych jest dozwolony, zgodnie z wytycznymi opisanymi w:

→ 10.7. – Pomiar kija przed serią rzutów karnych

Gracz, który celowo łamie swój kij lub który odmawia oddania swojego kija do pomiaru, kiedy jest o to proszony przez sędziego, powinien otrzymać karę mniejszą plus dziesięciominutową (10) karę za niesportowe zachowanie.

10.6. POMIAR KIJA PRZED WYKONANIEM RZUTU KARNEGO

Pomiar kija może być dokonany przed wykonaniem "Rzutu Karnego" zgodnie z poniższymi wytycznymi:
Jeśli kij jest "legalny", Drużyna wnioskująca o pomiar otrzymuje karę mniejszą techniczną, a jeden z jej graczy musi udać się na ławkę kar, w celu jej odbycia. Kara ta zostanie odbyta Niezależnie od wyniku ,,Rzutu Karnego".
Jeżeli kij jest "nielegalny", gracz otrzyma karę mniejszą i musi natychmiast udać się na ławkę kar, aby odbyć karę. ,,Rzut karny'' zostanie wykonany przez innego gracza. Gracz, który odmówi oddania swojego kija do pomiaru otrzyma karę za niesportowe zachowanie a rzut karny zostanie uznany za zakończony.

10.7. POMIAR KIJA PRZED SERIĄ RZUTÓW KARNYCH

Prośba o pomiar kija musi zostać zgłoszona przed gwizdkiem sędziego głównego rozpoczynającą serię rzutów karnych. Jeśli kij jest „legalny", składająca prośbę drużyna straci najbliższą próbę najazdu. Próba ta zostanie zapisana jako „bez gola".

Jeśli kij jest „nielegalny", zawiniająca drużyna traci swoją próbę najazdu przez gracza, a gracz ten nie może brać dalszego udziału w serii rzutów karnych. Próba ta zostanie zapisana jako ,,bez gola''.

10.8. NIELEGALNY KIJ

Nielegalny kij definiuje się jako taki, który po pomiarze zostaje uznany za niezgodny z tym z przepisu 10. Nielegalny kij także definiuje się również jako kij, który gracz otrzymał nielegalnie z ławki graczy lub od gracza z drużyny. I wreszcie, nielegalny kij jest także za każdym razem, gdy gracz na lodzie próbuje grać kijem przeciwnika.

WYPOSAŻENIE

PRZEPIS 11 WYPOSAŻENIE BRAMKARZA

11.1. WYPOSAŻENIE BRAMKARZA

Z wyjątkiem łyżew i kija, cały sprzęt noszony przez Bramkarza musi być skonstruowany wyłącznie w celu ochrony i nie wolno mu nosić żadnego ubioru ani używać żadnego urządzenia/sprzętu, które mogłoby mu nadmiernie pomagać w obronie bramki. Pomiary dokonywane są przez przedstawicieli IIHF.

IIHF jest upoważniona do sprawdzenia sprzętu każdej z drużyn (w tym kijów bramkarskich) w celu zapewnienia zgodności z przepisami. Powinni oni zgłosić swoje spostrzeżenia do właściwych władz w celu podjęcia odpowiednich działań dyscyplinarnych.

→Więcej informacji w załączniku III – Wyposażenie graczy.

11.2. OCHRANIACZE NÓG – PARKANY

Jakiekolwiek wstawki zakrywające przestrzeń pomiędzy dolną częścią ochraniacza nóg (parkanów) bramkarza a lodem nie są dozwolone Graffiti, wzory, dzieła sztuki, rysunki lub slogany, które są obraźliwe lub obsceniczne i odnoszą się do kultury, rasy lub religii nie są dozwolone. Ochraniacze mogą być w dowolnych kolorach poza fluorescencyjnymi. Żadne dodatki, takie jak plastikowe folie/płachty wyłapujące krążek nie są dozwolone do żadnej części ochraniaczy. Ochraniacze na nogi noszone przez bramkarzy nie mogą przekraczać 28 cm skrajnej szerokości, gdy znajdują się na nodze gracza.

→Więcej informacji w załączniku III – Wyposażenie graczy.

11.3. OCHRANIACZE KLATKI PIERSIOWEJ I RAMION

Ochraniacze klatki piersiowej i ramion noszone przez każdego z bramkarzy muszą być anatomicznie proporcjonalne i dostosowane rozmiarem do indywidualnych cech fizycznych danego bramkarza.

Nie dopuszcza się podwyższonych wypustek na przednich krawędziach lub bokach ochraniacza klatki piersiowej, na wewnętrznej lub zewnętrznej stronie ramion, ani w poprzek barków. Dozwolone jest nakładanie warstw na bocznej krawędzi tułowia w celu dodania ochrony żeber, jednakże grubość ta nie może przekraczać grubości bloków z przodu ochraniacza klatki piersiowej i pod warunkiem, że ochrona boków/żeber musi owijać się wokół konturu tułowia gracza. Gdy Bramkarz przyjmuje normalną pozycję kucania, a ochraniacz barku lub części barkowej jest wypchnięty ponad obrys barku, ochraniacz klatki piersiowej będzie uważany za nielegalny.

Każdy ochraniacz na klatkę piersiową i ramiona, który zostanie uznany za zbyt duży dla bramkarza na podstawie pomiarów dokonanych przez przedstawicieli IIHF, będzie uznany za nielegalny sprzęt dla tego bramkarza, niezależnie od tego, czy mieściłby się on w poprzednich maksymalnych limitach sprzętu.

→Więcej informacji w załączniku III – Wyposażenie graczy.

11.4. SPODNIE

Spodnie noszone przez bramkarzy muszą być anatomicznie proporcjonalne i dostosowane rozmiarem do indywidualnych cech fizycznych danego Bramkarza.

Na nogawce lub w pasie spodni nie mogą znajdować się żadne wewnętrzne lub zewnętrzne wstawki zapewniające ochronę (tj. żadne wstawki, wewnątrz lub na zewnątrz).

Jeśli Bramkarz ma na sobie luźne ochraniacze spodni, pozwalające na zamknięcie otwartej przestrzeni między nogami powyżej ochraniaczy nóg, gdy znajduje się w pozycji kucznej, ochraniacze zostaną uznane za nielegalne. Ochraniacze ud wewnątrz spodni muszą przylegać do konturu nogi. Płaskie ochraniacze ud nie są dozwolone.

Jakiekolwiek spodnie uznane przez przedstawicieli IIHF za niezgodne z tym przepisem będą uważane za nielegalny sprzęt dla danego bramkarza, niezależnie od tego, czy mieściłyby się one w poprzednich maksymalnych limitach sprzętu, czy też nie.

Każda prośba o modyfikację musi być złożona wraz z wnioskiem do IIHF zanim modyfikacje zostaną dokonane.

→Więcej informacji w załączniku III – Wyposażenie graczy.

11.5. OCHRANIACZE KOLAN

Ochraniacze kolan muszą być przypięte paskiem i muszą mieścić się pod poduszką udową spodni. Klapki przymocowane do wewnętrznej strony ochraniaczy nóg bramkarza nad kolanem, które nie są noszone pod ochraniaczem uda w spodenkach, nie są dozwolone. Ochraniacz na kolano to ochraniacz, który oddziela wewnętrzną stronę kolana od lodu.

Ochraniacz na kolano musi być noszony z zapiętym paskiem, tak aby nie zasłaniał żadnej części obszaru między nogami, czyli "piątej dziury". Wyściółka pomiędzy ochraniaczem kolana a wewnętrzną częścią kolana nie podlega pomiarowi. Rolki poboczne (wypukłe krawędzie szwów) nie są dozwolone.

→Więcej informacji w załączniku III – Wyposażenie graczy.

11.6. ŁAPACZKA

Dopuszczalny maksymalny obwód rękawicy wynosi 114,5 cm. Obwód rękawicy to odcinek wokół rękawicy. Szerokość ochraniacza nadgarstka musi wynosić 10,5 cm. Za ochraniacz nadgarstka uważa się część rękawicy chroniącą nadgarstek od punktu, w którym staw kciuka styka się z nadgarstkiem. Wszelkie elementy ochronne łączące ochraniacz nadgarstka z rękawicą lub wzmacniające go będą uważane za część rękawicy, a nie ochraniacza nadgarstka. Ochraniacz nadgarstka powinien mieć maksymalnie 20,5 cm długości (wliczając wiązania/mocowania). Wszystkie pomiary są wykonywane po obwodzie konturu ochraniacza nadgarstka. Odległość od końca rękawicy wzdłuż kieszeni i po konturze wewnętrznej strony rękawicy do górnej części litery "T" nie może przekraczać 46,0 cm. Za piętę uważa się punkt, w którym prosta pionowa linia od mankietu styka się z rękawicą.

→Więcej informacji w załączniku III – Wyposażenie graczy

11.7. ODBIJACZKA

Odbijacza musi być prostokątna. Klapa chroniąca kciuk i nadgarstek musi być przymocowana do blokera i dopasowana do konturu kciuka i nadgarstka. Na żadnej części rękawicy blokującej nie mogą znajdować się wypukłe grzbiety. Wyściółka ochronna przymocowana do grzbietu lub stanowiąca część rękawicy blokującej bramkarza nie może w żadnym miejscu przekraczać 20,5 cm szerokości ani 38,5 cm długości (dotyczy to również wiązań). Ochrona kciuka nie może przekraczać 18,0 cm skrajnej długości, mierzonej od górnej części powierzchni blokującej.

11.8. MASKA BRAMKARZA

Bramkarze muszą nosić maski ochronne na twarz, o wzorze zatwierdzonym przez IIHF przez cały czas trwania akcji meczu. Maska ochronna na twarz, która jest noszona tylko w celu zwiększenia pola „zasłonięcia bramki” będzie uważana za nielegalną.

Maska ochronna na twarz musi być tak skonstruowana, aby krążek nie mógł przedostać się przez jej otwory. Bramkarze mogą nosić maski innego koloru i wzoru niż ich koledzy z drużyny. Rezerwowy bramkarz nie jest zobowiązany do noszenia maski, gdy znajduje się na ławce graczy lub gdy przejeżdża przez lód, aby wrócić na ławkę graczy po przerwie. Szczegółowe przepisy i wytyczne dotyczące odpowiedniej ochrony głowy oraz twarzy dla kategorii kobiet oraz kategorii juniorów U-20 i U18.

WYPOSAŻENIE

→PRZEPIS 102 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – SPECYFICZNE PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA oraz →PRZEPIS 202 – KATEGORIA JUNIORÓW – SPECYFICZNE PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA
→Więcej informacji w załączniku III – Wyposażenie graczy.

11.9. INSPEKCJE PRZEPROWADZANE PRZEZ IIHF

Bramkarzom nie wolno uczestniczyć w grze ze sprzętem, który nie jest zgodny z przepisami. Inspekcje IIHF mogą mieć miejsce w dowolnym momencie, przed, w trakcie lub po meczu.

Przedstawiciele IIHF mogą zabrać sprzęt od każdego z bramkarzy uczestniczącego w meczu. Sprzęt ten może zostać zabrany w bezpieczne miejsce w celu dokonania pomiarów.

Pomiary będą rejestrowane, a umowa fair-play zostanie podpisana przez odpowiednich bramkarzy i menedżerów/kierowników technicznych drużyny. Niezgodny z przepisami i nielegalny sprzęt musi zostać skorygowany przed udziałem w grze lub jej wznowieniem.

W przypadku stwierdzenia dalszych nieprawidłowości podczas kontroli uzupełniającej, incydent zostanie zgłoszony do właściwych władz. Odmowa poddania sprzętu pomiarowi IIHF będzie skutkować takimi samymi sankcjami, jakie są nakładane na bramkarza z nielegalnym sprzęt.

PRZEPIS 12 NIELEGALNE WYPOSAŻENIE

12.1 NIELEGALNE WYPOSAŻENIE

Wszelki sprzęt ochronny, z wyjątkiem rękawic, nakryć głowy, ochraniaczy na zęby, ochraniaczy na szyję/gardło oraz ochraniaczy na nogi dla bramkarzy, musi być noszony pod strojem meczowym. Za naruszenie tego przepisu, po ostrzeżeniu przez Sędziego, nałożona zostaje kara mniejsza.
Zawodnicy naruszający ten przepis nie będą mogli brać udziału w grze, dopóki taki sprzęt nie zostanie poprawiony lub usunięty.
Jeśli gracz odmówi usunięcia lub poprawy sprzętu, zostanie nałożona na niego kara mniejsza za "Nielegalne wyposażenie". Jeśli gracz wróci na lód bez dokonania korekty sprzętu, zostanie nałożona na niego kara za niesportowe zachowanie. Jeżeli taka sytuacja powtórzy się po raz trzeci, gracz otrzyma karę meczu za niesportowe zachowanie.

12.2 RĘKAWICE

Rękawice, z których cała lub część osłony dłoni została usunięta lub przecięta w celu umożliwienia użycia gołej dłoni, powinny być uważane za nielegalne wyposażenie i jeśli którykolwiek z graczy nosi takie rękawice podczas gry, powinna zostać na niego nałożona kara mniejsza.
Jeżeli którakolwiek z drużyn zgłasza do sędziego głównego podejrzenie złamania tego przepisu a podejrzenie to okazało się bezpodstawne, drużyna zgłaszająca złamanie przepisu zostanie ukarana karą mniejszą techniczną za opóźnianie gry.

12.3 OCHRANIACZE ŁOKCI

Wszystkie ochraniacze na łokcie, które nie mają miękkiej zewnętrznej powłoki ochronnej z gumy, gąbki lub podobnego materiału o grubości co najmniej 1,5 cm uważa się za sprzęt niebezpieczny.

12.4 FAIR PLAY

WYPOSAŻENIE

Przepisy dotyczące sprzętu (Sekcja 3) są napisane w duchu "Fair Play". Jeżeli w jakimkolwiek momencie IIHF uzna, że zasada „fair-play" dotycząca sprzętu jest nadużywana, to sprzęt naruszający przepisy zostanie uznany za niekwalifikujący się do gry do czasu, aż odpowiednia władza zadecyduje o jego zakwalifikowaniu.

12.5 KONTROLA Z RAMIENIA IIHF

Kontrola z ramienia IIHF może mieć miejsce w dowolnym momencie – przed, w trakcie lub po meczu.
Przedstawiciele IIHF mogą zabrać sprzęt od każdego gracza biorącego udział w meczu. Reklamowany i nielegalny sprzęt musi zostać skorygowany przed udziałem w meczu. Jeśli podczas kontroli uzupełniającej zostaną wykryte dalsze nieprawidłowości, incydent zostanie zgłoszony odpowiednim władzom. Odmowa poddania sprzętu pomiarowi IIHF będzie skutkować takimi samymi sankcjami, jakie są nakładane na gracza z nielegalnym wyposażeniem.

PRZEPIS 13 KRĄŻEK

13.1 WYMIARY

Krążek powinien być wykonany z wulkanizowanej gumy lub innego zatwierdzonego materiału, mieć grubość 2,5 cm i średnicę 7,6 cm oraz ważyć pomiędzy 156 g a 170 g. Wszystkie krążki używane w zawodach muszą być zatwierdzone przez IIHF. Nadrukowane logo, znak towarowy i reklama na krążku nie mogą przekraczać 4,5 cm średnicy powierzchni każdej strony krążka lub 35 % powierzchni każdej strony krążka. Nadruk może znajdować się po obu stronach krążka.

→Więcej informacji w załączniku III – Wyposażenie w hokeju na lodzie.



13.2 ZAPEWNIENIE KRĄŻKÓW DO GRY

Komitet Organizacyjny lub drużyna gospodarzy jest odpowiedzialna za zapewnienie odpowiedniego zapasu oficjalnych krążków, które powinny być przechowywane w stanie zamrożonym. Zapas krążków powinien znajdować się na ławce kar lub sędziów, pod kontrolą jednego z sędziów funkcyjnych lub specjalnego pracownika. Przepisy dotyczące zamrożonych krążków:
→Więcej informacji znajduje się w regulacjach sportowych IIHF

13.3 NIELEGALNY KRĄŻEK

Jeżeli w dowolnym momencie gry na powierzchni lodu pojawi się krążek inny niż ten, który jest w grze zgodnie z przepisami, gra nie zostanie zatrzymana, ale będzie kontynuowana legalnym krążkiem do momentu, w którym legalny krążek przejdzie w posiadanie drużyny przeciwnej.

PRZEPIS 14 DOSTOSOWANIE UBIORU LUB WYPOSAŻENIA

14.1. DOSTOSOWANIE UBIORU LUB WYPOSAŻENIA

Gra nie powinna być zatrzymywana ani opóźniana z powodu dopasowywania stroju meczowego, odzieży, sprzętu, łyżew lub kijów. Odpowiedzialność za utrzymanie powyższych elementów w odpowiednim stanie spoczywa na graczu.

Jeżeli poprawki są wymagane, gracz powinien opuścić lód, a gra powinna być kontynuowana z zastępcą. Żadne opóźnienie nie będzie dozwolone w celu naprawy lub regulacji sprzętu bramkarza.

Jeśli poprawki są wymagane, bramkarz powinien opuścić lód, a jego miejsce powinien zająć natychmiast bramkarz rezerwowy.

SEKCJA 04

RODZAJE KAR

PRZEPIS 15 PROCEDURA NAKŁADANIA KAR

15.1. PROCEDURA NAKŁADANIA KAR

W przypadku naruszenia przepisów, które wymaga nałożenia kary mniejszej, kary mniejszej technicznej, kary większej, kary za niesportowe zachowanie lub kary meczu za niesportowe zachowanie przez gracza lub oficjela drużyny będącej w posiadaniu krążka, Sędzia Główny powinien natychmiast przerwać grę i ukarać zawiniającego gracza lub drużynę.
W przypadku naruszenia przepisów, które wymaga nałożenia kary mniejszej, kary mniejszej technicznej, kary większej, kary za niesportowe zachowanie lub kary meczu za niesportowe zachowanie przez gracza lub oficjela drużyny nie będącej w posiadaniu krążka, Sędzia Główny unosi rękę w celu sygnalizacji kary odłożonej. W momencie przejęcia kontroli nad krążkiem przez drużynę zawiniającą, Sędzia Główny przerwie grę i nałoży odpowiednie kary na gracza lub drużynę, która popełniła faul.
W sytuacji, gdy gracz, menager drużyny, trener, oficjel lub gracz nie biorący udziału w grze zostanie ukarany karą, która skutkuje wykluczeniem z gry, osoba ta musi opuścić ławkę graczy i nie może w żaden sposób uczestniczyć w meczu. Obejmuje to kierowanie drużyną z widowni lub za pomocą łączności radiowej. Wszelkie naruszenia tego przepisu zostaną zgłoszone Właściwym Władzom.
→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 1

15.2. PROCEDURA NAKŁADANIA KARY MNIEJSZEJ – ZDOBYTY GOL

W sytuacji, gdy podczas sygnalizowanej kary mniejszej drużyna niezawiniająca zdobywa gola, kara mniejsza nie zostanie nałożona, lecz kara większa zostanie nałożona niezależnie od tego czy gol został zdobyty czy nie.

Jeżeli dwie (2) lub więcej kar mniejszych mają zostać nałożone w momencie zdobycia gola przez drużynę niezawiniającą, Kapitan drużyny, na którą mają zostać nałożone kary wskaże Sędziemu Głównemu, która kara zostanie anulowana z uwagi na fakt zdobycia gola.

15.3. PROCEDURA NAKŁADANIA PODWÓJNEJ KARY MNIEJSZEJ – ZDOBYTY GOL

W sytuacji, gdy kara ma zostać nałożona z Przepisu 47 „Uderzenie głową”, Przepisu 58 „Uderzenie trzonkiem kija”, Przepisu 60 „Wysoki kij” lub Przepisu 62 „Kłucie końcem kija” i drużyna niezawiniająca zdobywa gola, kara dwóch minut zostanie nałożona na gracza zawiniającego.
Kara zostanie oznajmiona jako podwójna kara mniejsza zgodnie z właściwym artykułem, a ukarany gracz odbędzie karę 2 minut

15.4. PROCEDURA NAKŁADANIA KARY – DRUŻYNA GRAJĄCA W OSŁABIENIU – ZDOBYTY GOL

W sytuacji, gdy drużyna gra w osłabieniu z powodu nałożenia jednej lub większej ilości kar mniejszych lub kar mniejszych technicznych i sędzia główny sygnalizuje kolejną karę mniejszą lub kary na drużynę będącą w osłabieniu i niezawiniająca drużyna zdobywa gola przed przerwaniem gry, bramka zostanie zaliczona.
Sygnalizowana kara lub kary zostaną nałożone, a pierwsza z odbywanych kar mniejszych zostanie zakończona zgodnie z Artykułem 16 – Kary mniejsze. Kary większe zostaną nałożone niezależnie od tego czy gol został zdobyty.
Jeżeli kara mniejsza lub kara mniejsza techniczna ma zostać nałożona na drużynę grającą w osłabieniu na skutek kary większej, lecz przed przerwaniem gry w celu nałożenia kary mniejszej lub kary mniejszej technicznej niezawiniająca drużyna zdobywa gola, sygnalizowana kara mniejsza lub kara mniejsza techniczna nie zostaną nałożone z powodu zdobycia gola.
Jeżeli sygnalizowana jest kara na drużynę grającą w osłabieniu z powodu nałożonych kar mniejszej lub kary mniejszej technicznej i sygnalizowana kara skutkuje nałożeniem rzutu karnego, lecz przed przerwaniem gry i przyznaniem rzutu karnego drużyna niezawiniająca zdobywa gola, sygnalizowana kara (skutkująca nałożeniem rzutu karnego) zostanie

nałożona jako kara mniejsza (podwójna kara mniejsza, kara większa) a pierwsza z odbywanych kar mniejszych zostanie zakończona zgodnie z:

→PRZEPIS 16 – Kary mniejsze

15.5. OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA

Kiedy gracze otrzymują kary, w wyniku czego kary jednej z drużyn zostają umieszczone na tablicy wyników/zegarze czasu, wynikające z tego wznowienie zostanie przeprowadzone na jednym z dwóch punktów wznowień w strefie końcowej drużyny, która będzie grała w osłabieniu. Występują trzy (3) wyjątki od tego przepisu:

(I) Jeśli kara została nałożona po zdobyciu gola – ''wznowienie'' przeprowadzone zostanie na środkowym punkcie wznowień.

(II) Jeśli kara została nałożona po zakończeniu lub przed początkiem tercji – ''wznowienie'' zostanie przeprowadzone na środkowym punkcie wznowień,

(III) Jeśli drużyna broniąca ma zostać ukarana i atakujący gracze wchodzą do strefy ataku, poza zewnętrzne krawędzie okręgów punktów wznowień strefy końcowej podczas konfrontacji graczy, wynikające z tego ''wznowienie'' zostanie przeprowadzone w strefie neutralnej.

Drużyna, która rozpoczyna grę w przewadze ma prawo wybrać stronę, po której zostanie przeprowadzone ''wznowienie''.

W sytuacji, kiedy naruszenie przepisów zostało popełnione przez graczy z obu drużyn podczas jednej przerwy w grze to wznowienie nastąpi na najbliższym punkcie wznowień w strefie, gdzie znajdował się krążek w momencie przerwania gry.

→Przepis 76 – Określenie miejsca wznowienia

PRZEPIS 16 KARY MNIEJSZE

16.1. KARA MNIEJSZA

W sytuacji nałożenia kary mniejszej każdy gracz poza bramkarzem zostanie wykluczony z gry na dwie (2) minuty i nie zostanie zastąpiony dodatkowym graczem.

16.2. GRA W OSŁABIENIU

“Gra w osłabieniu” oznacza, że drużyna posiada mniejszą liczbę graczy na lodzie od swoje przeciwnika w momencie zdobycia gola. Kara mniejsza lub kara mniejsza techniczna która kończy się automatycznie to ta z najmniejszą ilością czasu na zegarze. Kary równoczesne nie powodują „gry w osłabieniu” przez żadną z drużyn – patrz Artykuł 19 – Kary równoczesne.

Jeżeli podczas “gry w osłabieniu” na skutek jednej lub większej liczby kar mniejszych lub kar mniejszych technicznych, drużyna przeciwna zdobywa gola, pierwsza z kar mniejszych lub mniejszych technicznych zostanie zakończona.
Przepis ten obowiązuje również w przypadku przyznania gola. Przepis ten nie obowiązuje w przypadku zdobycia gola na skutek wykorzystania ''Rzutu Karnego'' (tj. kara gracza drużyny zawiniającej, która jest odmierzana na zegarze nie zostanie zakończona po zdobyciu gola na skutek wykorzystania ''Rzutu karnego'')
Kryteria zakończenia kary mniejszej:

(I) Czy drużyna, która straciła gola, gra w osłabieniu?

(II) Czy na zegarze czasu odmierzana jest kara mniejsza drużyny, która straciła gola?

Jeżeli oba kryteria zostaną spełnione, kara mniejsza z najmniejszą ilością czasu na zegarze gry zostanie zakończona z wyjątkiem odmierzanych ,,kar równoczesnych''.

→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 14.

W sytuacji, gdy dwie kary mniejsze nałożone na drużynę mają zakończyć się w tym samym czasie, Kapitan drużyny poinformuje Sędziego Głównego, która kara mniejsza powinna zostać zakończona i Sędzia Główny poinstruuje Sędziego Kar który gracz wróci na lód jako pierwszy.

16.3. WYKROCZENIA

Listę wykroczeń, które skutkują nałożeniem kary mniejszej znajdziemy w Tabeli 2.

→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 2.

PRZEPIS 17 KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

17.1. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Kara mniejsza techniczna polega na usunięciu jednego gracza drużyny zawiniającej z gry na okres dwóch minut (2). Każdy gracz z wyjątkiem bramkarza może zostać wyznaczony przez Trenera za pośrednictwem kapitana w celu odbycia kary mniejszej technicznej i powinien niezwłocznie udać się na ławkę kar, tak jakby odbywał karę mniejszą.

17.2. GRA W OSŁABIENIU

Wyjaśnienie „gry w osłabieniu “

→Przepis 16.2 – Gra w osłabieniu.

17.3. WYKROCZENIA

Listę wykroczeń, które skutkują nałożeniem kary mniejszej technicznej znajdziemy w Tabeli 3.

→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 3.

PRZEPIS 18 PODWÓJNA KARA MNIEJSZA

18.1. PODWÓJNA KARA MNIEJSZA

W sytuacji nałożenia kary mniejszej każdy gracz poza bramkarzem zostanie wykluczony z gry na cztery (4) minuty i nie zostanie zastąpiony dodatkowym graczem

18.2. GRA W OSŁABIENIU

Jeżeli podczas sygnalizowanej podwójnej kary mniejszej, drużyna niezawiniająca zdobywa gola przed przerwaniem gry, jedna (1) z kar mniejszych zostanie anulowana i gracz na skutek nałożenia kary zostanie wykluczony na pozostałe dwie (2) minuty. Kara zostanie oznajmiona jako podwójna kara mniejsza, lecz tylko dwie (2) minuty powinny zostać odmierzane na zegarze czasu. Wyjaśnienie gry w osłabieniu:

→Przepis 16.2 – Gra w osłabieniu.

18.3. WYKROCZENIA

Listę wykroczeń, które skutkują nałożeniem kary mniejszej technicznej znajdziemy w Tabeli 3.

→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 4.

18.4. PRZEGLĄD WIDEO SYTUACJI NAŁOŻENIA PODWÓJNEJ KARY MNIEJSZEJ ZA ATAK WYSOKO UNIESIONYM KIJEM

Sędziowie Główni powinni mieć możliwość przeglądu wideo wszystkich sytuacji, które skutkują nałożeniem podwójnej kary mniejszej za atak wysoko uniesionym kijem w celu, 1. Potwierdzenia podjętej decyzji na lodzie lub 2. Cofnięcia podjętej decyzji na lodzie (anulowanie kary). Przegląd wideo będzie prowadzony wyłącznie przez Sędziów Głównych oraz pozostałych sędziów znajdujących się na lodzie i w określonych przypadkach przy użyciu technologii (na przykład tablet, ekran telewizyjny lub monitor), które zostały określone w:

→ Przepis 38.5 – Procedury przeglądu wideo

Komunikacja pomiędzy Centrum Obsługi Wideo a sędziami znajdującymi się na lodzie jest ograniczona do kontaktu pomiędzy właściwym Operatorem Systemu Wideo a sędzią głównym w celu ustalenia czy Sędzia Główny otrzymał wszystkie materiały wideo, o które prosił oraz właściwe powtórki z odpowiednich kątów, które mogą być potrzebne w celu oceny nałożonej kary.

Nie powinno być żadnego kontaktu i konsultacji z wyjątkiem kontaktu Sędziów będących na lodzie z Centrum Obsługi Wideo. Sędzia Główny po przeglądzie wideo ma wyłącznie poniższe opcje:

(I) Potwierdzenie decyzji podjętej na lodzie o nałożeniu podwójnej kary mniejszej lub,

(II) Cofnięcie podjętej decyzji na lodzie (anulowanie kary).

Uwaga: Przepis ten ma zastosowanie wyłącznie w wybranych turniejach IIHF

→Więcej informacji w załączniku V – Wymogi techniczne

←Więcej informacji na temat zastosowania systemów powtórki wideo w przepisach turniejowych IIHF

PRZEPIS 19 KARY RÓWNOCZESNE

19.1. KARY RÓWNOCZESNE

W sytuacji nałożenia “Równoczesnych kar mniejszych” lub „równoczesnych kar mniejszych o tym samym czasie trwania” na graczy obu drużyn, wszyscy ukarani gracze udają się na ławkę kar, ukarani gracze nie opuszczą ławki kar do pierwszej przerwy w grze po zakończeniu czasu kary. Jeżeli ukarani są również bramkarze patrz:

→PRZEPIS 27.1 – Kary dla bramkarza

Kary ,,równoczesne” lub „równa ilość kar mniejszych” powinna zostać automatycznie zredukowana w tej samej ilości dla każdej z drużyn. Kary graczy, które zostały zredukowane jako kary równoczesne nie będą zaliczały się do kar odłożonych **→ Przepis 26 – Kary odłożone.**

Gdy na obie drużyny nałożono więcej kar, „Równa liczba kar mniejszych i większych” powinna zostać zaliczona jako „kary równoczesne”, a pozostałe kary wynikające z różnicy nałożenia kar powinny być odmierzane na zegarze czasu gry – patrz Artykuł 19.5 – Procedury nakładania kar równoczesnych.

Jeżeli nie ma różnicy w czasach nałożonych kar na obie drużyny, wszyscy zawodnicy odbędą swoje kary na ławce kar, lecz nie powrócą do gry do pierwszej przerwy w grze po zakończeniu czasu ich kar. Dla “kar równoczesnych”, które przechodzą na dogrywkę lub rozpoczynają się w czasie dogrywki, patrz **→ PRZEPIS 84 – Procedury w dogrywce**
→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 17 i 18.

19.2. RÓWNOCZESNE KARY WIĘKSZE

W sytuacji nałożenia „równoczesnych kar większych" lub „kar większych o takim samych czasie trwania", uwzględniając kary większe nałożone na obie drużyny, wszyscy ukarani gracze zostają odesłani na ławkę kar i nie mogą opuścić ławki kar do pierwszej przerwy w grze po zakończeniu czasu odbywania swoich kar. Drużyny natychmiast powinny zastąpić ukaranych graczy, który kary potraktowane są jako „kary równoczesne" dodatkowym graczem na lodzie i „kary równoczesne" nałożone na graczy nie będą traktowane jako kary odłożone.

→ Przepis 26 – Kary odłożone

W sytuacji, gdy jeden lub obaj gracze otrzymają Karę Meczu za Niesportowe Zachowanie jako dodatek do kar większych – nie ma konieczności wysłania dodatkowego gracza do boksu kar jako zastępcy.

19.3. OSTATNIE PIĘĆ MINUT REGULAMINOWEGO CZASU GRY I DOGRYWKA

W sytuacji, gdy w ciągu ostatnich pięciu (5) minut regulaminowego czasu gry lub w dowolnym momencie trwania dogrywki na drużynę A zostanie nałożona kara mniejsza (lub podwójna kara mniejsza) a na drużynę B zostanie nałożona kara większa w tej samej przerwie w grze, różnica w czasie kar tj. trzy (3) minuty lub jedna (1) minuta zostanie odbyta przez gracza drużyny B jako kara większa.
Dotyczy to również przypadku, gdy zastosowanie mają „kary równoczesne" zgodnie z powyższymi przykładami. Ukarany gracz udaje się na ławkę kar lub drużyna musi desygnować zastępcę.

Różnice czasu kar będą odmierzane na zegarze czasu jako trzy (3) minuty lub jedna (1) minuta i odbywane jako kara większa. Przepis ten ma zastosowanie niezależnie od układu sił (ilości graczy) na lodzie w momencie nałożenia opisanych powyżej kar.

19.4. ZASADY STOSOWANIA KAR RÓWNOCZESNYCH

W przypadku nałożenia wielu kar na obie drużyny w tej samej przerwie w grze, Sędziowie powinni zastosować poniższe reguły w celu ustalenia liczby graczy dla obu drużyn:

(I) Anulować tyle kar większych, ile to możliwe

(II) Anulować tyle kar mniejszych, kar mniejszych technicznych lub podwójnych kar mniejszych, ile to możliwe.

→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 15

PRZEPIS 20 KARA WIĘKSZA

20.1. KARA WIĘKSZA

Kara większa zostanie nałożona na gracza, który popełnił faul na skutek ataku fizycznego i lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi w sposób, który według uznania sędziego nie byłby wystarczająco ukarany nałożeniem kary mniejszej lub podwójnej kary mniejszej.
Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na podstawie poziomu wykroczenia, sile kontaktu, stopniu brutalności i ogólnej naganności czynu.

W przypadku otrzymania pierwszej (1) kary większej w meczu, ukarany gracz poza bramkarze, zostanie wykluczony z gry na pięć (5) minut i nie będzie zastąpiony dodatkowym graczem.

W sytuacji nałożenia na jednego gracza w jednej przerwie w grze kary większej oraz kary mniejszej, gracz (lub zastępca za bramkarza) odbywał będzie jako pierwszą karę większą, z wyjątkiem **→Przepis 19.2 – Równoczesne kary większe**, zgodnie z którym kara mniejsza zostanie umieszczona na zegarze czasu oraz odmierzana jako pierwsza.

RODZAJE KAR

20.2. GRA W OSŁABIENIU

Pomimo faktu, że kara większa powoduje, że ukarana drużyna „gra w osłabieniu", ukarany graczodsiadujący karę większą nie opuszcza ławki kar, gdy drużyna przeciwna zdobędzie gola. Gracz nie opuszcza ławki kar do momentu zakończenia odmierzania czasu kary większe

20.3. ZAMIANA

W sytuacji, gdy gracz na skutek nałożenia kary większej został wykluczony z meczu lub jest kontuzjowany, drużyna zawiniającego gracza musi wysłać na ławkę kar zastępcę. Może on opuścić ławkę kar po zakończeniu czasu kary, którą odbywa jako zastępca.

20.4. AUTOMATYCZNA KARA WIĘKSZA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Gracz, który otrzyma w tym samym meczu drugą karę większą lub drugą karę za niesportowe zachowanie otrzyma ,,automatyczną karę meczu za niesportowe zachowanie''. ,,Automatyczna kara meczu za niesportowe zachowanie'' zostanie nałożona na gracza, który otrzymał karę większą wymienioną w tabelach.

W sytuacji nałożenia kary większej i ,,automatycznej kary meczu za niesportowe zachowanie'', ukarany gracz zostanie wykluczony z meczu, lecz drużyna musi wyznaczyć zastępcę, który opuści ławkę kar po upływie pięciu (5) minut.

→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 6.

20.5. WYKROCZENIA

Lista wykroczeń, za które można nałożyć karę większą znajduje się w TABELI 5, 6 oraz 7.

→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabele 5,6 i 7

20.6. PRZEGLĄD WIDEO W SYTUACJI NAŁOŻENIA KAR WIĘKSZYCH

Sędziowie Główni powinni zrobić przegląd wideo wszystkich zagrań, które skutkują nałożeniem kary większej w celu potwierdzenia lub zmiany podjętej pierwotnej decyzji na lodzie. Wyjątkiem od tego przepisu są sytuacje opisane w Przepisie 46 – Bójki, dla którego jedyną możliwością przeglądu wideo sytuacji jest przypadek opisany w Przepisie 46.5 – niebezpieczny cios- ,,niespodziewany cios''. Pozostałe przypadki opisane Przepisie 46 nie podlegają przeglądowi wideo.

Przegląd wideo będzie prowadzony wyłącznie przez Sędziów Głównych oraz pozostały sędziów znajdujących się na lodzie i w określonych przypadkach przy użyciu technologii (na przykład tablet, ekran telewizyjny lub monitor), które zostały określone:

→ Przepis 38.5. – Procedury przeglądu wideo

Komunikacja pomiędzy Centrum Obsługi Wideo a sędziami znajdującymi się na lodzie jest ograniczona do kontaktu pomiędzy właściwym Operatorem Systemu Wideo oraz Sędzią Głównym w celu ustalenia czy Sędzia Główny otrzymał wszystkie materiały wideo, o które prosił oraz właściwe powtórki z odpowiednich kątów, które może potrzebować w celu nałożenia właściwej kary.

Nie powinno być żadnego kontaktu i konsultacji z wyjątkiem kontaktu Sędziów będących na lodzie z Centrum Obsługi Wideo. Sędzia Główny po przeglądzie wideo ma wyłącznie poniższe opcje:

(I) Potwierdzenie swojej pierwotnej decyzji o nałożeniu kary większej,
(II) Zredukowanie swojej pierwotnej decyzji o nałożeniu kary większej do mniejszej kary za to samo wykroczenie
(III) Anulowanie pierwotnie nałożonej kary większej.

Uwaga: Przepis ten ma zastosowanie tylko w wybranych turniejach pod egidą IIHF

→Więcej informacji w załączniku V – Wymagania techniczne

←Więcej informacji na temat zastosowania systemów powtórki wideo w przepisach turniejowych IIHF

20.7. RAPORT

Sędzia Główny jest zobligowany do zgłoszenia wszystkich kar większych oraz ich okoliczności do właściwych władz natychmiast po meczu, w którym kary zostały nałożone.

PRZEPIS 21 NIEBEZPIECZNE ZAGRANIE

21.1. KARA WIĘKSZA PLUS AUTOMATYCZNIE KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZAGRANIE

Kara większa plus automatycznie kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona na gracza, który według uznania sędziego poprzez wykroczenie nieopisane w przepisach narazi na niebezpieczeństwo jakiegokolwiek uczestnika meczu

21.2. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie uznane to za konieczne dodatkowe środki dyscyplinarne zostaną uruchomione przez Właściwe Władze.
→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

PRZEPIS 22 KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

22.1. KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

W przypadku nałożenia kary za niesportowe zachowanie na dowolnego gracza z wyjątkiem bramkarza, ukarany gracz zostaje wykluczony na dziesięć (10) minut czasu gry. Drużyna ukaranego gracza natychmiast zastąpi go dodatkowym graczem na lodzie. Gracz, którego kara za niesportowe zachowanie zakończy się, pozostanie na ławce kar do następnej przerwy w grze. ,,Automatyczna kara meczu za niesportowe zachowanie'' zostanie nałożona na gracza, który otrzymał drugą (2) karę za niesportowe zachowanie w tym samym meczu.

22.2. KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE – BRAMKARZ

Jeżeli bramkarz znajdujący się na lodzie zostanie ukarany karą za niesportowe zachowanie, karę odbywał będzie gracz z pola, który znajdował się na lodzie w momencie nałożenia kary. Gracz zostanie wyznaczony przez trenera zawiniającej drużyny przy pomocy kapitana.

22.3. GRA W OSŁABIENIU

Gracz, który został ukarany karą za niesportowe zachowanie nie powoduje, że jego drużyna gra w osłabieniu o ile nie otrzymał również kary mniejszej, kary większej jako dodatkowych kar do kary za niesportowe zachowanie.

Jeżeli gracz został ukarany karą mniejszą i karą za niesportowe zachowanie w tej samej przerwie w grze, zawiniająca drużyna musi natychmiast umieścić na ławce kar zastępcę, który odbywał będzie kare mniejszą. Jeżeli drużyna przeciwna zdobędzie gola podczas odmierzania kary mniejszej, kara mniejsza zostanie anulowana (chyba, że zastosowanie ma **→ Artykuł 15.4 – Gra w osłabieniu** – zdobycie gola) i rozpocznie się odmierzanie kary za niesportowe zachowanie.

Jeżeli gracz został ukarany karą większą i karą za niesportowe zachowanie w tej samej przerwie w grze, zawiniająca drużyna musi natychmiast umieścić na ławce kar zastępcę, który będzie odbywał karę większą i żaden zastępca za ukaranego gracza nie może wejść do gry, z wyjątkiem gracza z ławki kar.

22.4. RAPORT

Wszystkie kary za niesportowe zachowanie, które dotyczą obrazy sędziów muszą zostać zgłoszone do właściwych władz.

22.5. WYKROCZENIA

Lista wykroczeń, za które można nałożyć karę za niesportowe zachowanie znajduje się w Tabeli 9.

→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 9

PRZEPIS 23 KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

23.1. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie skutkuje automatycznym wykluczeniem gracza z meczu i może być on zastąpiony przez innego gracza. W protokole meczowym graczowi ukaranemu karą meczu za niesportowe zachowanie zostanie zapisane dwadzieścia (20) minut

23.2. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Gracz, trener lub inny niegrający członek personelu drużyny, na którego zostanie nałożona kara za niesportowe zachowanie powinien zostać zgłoszony do właściwych władz, które mają prawo do nałożenia dodatkowych środków dyscyplinarnych na ukaraną osobę.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

23.3. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – ZASADY OGÓLNE

Procedura postępowania opisana jest w Kodeksie Dyscyplinarnym IIHF.

Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF

23.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – OBRAZA SĘDZIEGO

Procedura postępowania opisana jest w Kodeksie Dyscyplinarnym IIHF.

←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF

23.5. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – KATEGORIA WYKROCZENIA KIJEM

Procedura postępowania opisana jest w Kodeksie Dyscyplinarnym IIHF.

←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF

23.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – KATEGORIA FAULE FIZYCZNE

Procedura postępowania opisana jest w Kodeksie Dyscyplinarnym IIHF.

←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF

23.7. AUTMATYCZNA KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

→Przepis 20.4 – Automatyczna kara meczu za niesportowe zachowanie.

23.8. POZOSTAŁE WYKROCZENIA SKUTKUJĄCE KARĄ MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Lista wykroczeń, które powodują nałożenie kary meczu za niesportowe zachowanie znajdują się w Tabeli 10. Ponadto poniższa lista wykroczeń skutkuje nałożeniem kary meczu za niesportowe zachowanie:

(I) konfrontacja z kibicem lub uderzenie kibica.
(II) uwagi na tle rasowym lub seksualnym.
(III) plucie lub rozsmarowywanie krwi na przeciwnika lub kibica.
(IV) gryzienie przeciwnika lub kibica.

Każdy gracz lub niegrający członek drużyny, który w sposób fizyczny przeszkadza kibicom, jest zaangażowany w sprzeczkę z kibicem lub rzuca obiekty w stronę kibica, zostanie automatycznie ukarany Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie i Sędzia Główny sporządzi raport do właściwych władz, które mają prawo do nałożenia dalszych środków dyscyplinarnych jakie uznają za stosowne.
→Więcej informacji w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 10.

PRZEPIS 24 RZUT KARNY

24.1. RZUT KARNY

,,Rzut karny'' ma na celu przywrócenie możliwości zdobycia gola, która została utracona na skutek faulu popełnionego przez drużynę zawiniającą, w oparciu o parametry określone w poniższych przepisach.

24.2. PROCEDURY

Sędzia główny za pomocą systemu nagłaśniającego podaje przyczynę przyznania ,,rzutu karnego'' oraz gracza wskazanego przez drużynę, który będzie wykonywał ,,rzut karny''. Krążek powinien zostać umieszczony na środkowym punkcie wznowień i poprzez użycie gwizdka daje sygnał do rozpoczęcia rzutu karnego przez wyznaczonego gracza, zagrania przez niego krążka i próby pokonania bramkarza przeciwnika. Krążek musi być utrzymywany w ciągłym ruchu w kierunku linii bramkowej drużyny przeciwnej i po wystrzeleniu krążka ,,rzut karny'' uznaje się za zakończony. Gol nie może zostać zdobyty po dobiciu się krążka w jakikolwiek sposób (poza sytuacją, gdy wystrzelony krążek odbija się od słupka lub poprzeczki bramki, następnie od bramkarza i przekracza linie bramkową) i w momencie, gdy krążek przekracza linie bramkową lub zatrzymuje się w ruchu ,,rzut karny'' uznaje się za zakończony.
Ruch typu “lacrosse” gdzie gracz podnosi krążek na łopatce kija i wrzuca go w ten sposób do bramki jest dozwolony pod warunkiem, że krążek nie został uniesiony powyżej wysokości ramion podczas wykonywania ruchu, a w momencie opuszczania łopatki krążek nie znajduje się powyżej poprzeczki.
→ Artykuł 80.1 – Zagranie krążka wysoko uniesionym kijem

Ruch typu “spin-o-rama” w którym gracz wykonuje obrót o 360 stopni względem osi ciała w celu zdobycia gola jest zabroniony. Jeżeli gracz wykonuje takich ruch podczas wykonywania rzutu karnego, sędzia główny przerwie wykonywanie rzutu karnego, a żaden gol zdobyty w ten sposób nie może zostać uznany.

Tylko gracz oznaczony w zestawieniu jako bramkarz lub bramkarz rezerwowy może bronić ,,rzut karny''.

Bramkarz musi pozostać w swoim polu bramkowym do momentu aż gracz drużyny przeciwnej nie dotknie krążka.

Jeżeli w momencie przyznania ,,rzutu karnego'', bramkarz ukaranej drużyny był usunięty z lodu i zastąpiony przez gracza z pola, bramkarz może powrócić na lód przed rozpoczęciem wykonywania ,,rzutu karnego''.

Drużyna, przeciwko której został podyktowany ,,rzut karny'' ma prawo zmienić bramkarza, który będzie bronił rzut karny, pod warunkiem, że pozostanie on w bramce do kolejnej przerwy w grze.
Podczas wykonywania ,,rzutu karnego'' gracze obu drużyn udadzą się na swoje strony lodowiska i zajmą miejsce na swojej ławce graczy.

24.3. WYZNACZONY GRACZ

W każdy przypadku przyznania ,,rzutu karnego'' zostanie on wykonany przez nieukaranego gracza wskazanego przez trenera lub kapitana drużyny niezawiniającej. Wybrany gracz zostanie zgłoszony Sędziemu Głównemu i nie może on zostać zmieniony.

24.4. NARUSZENIE PROCEDUR PODCZAS WYKONYWANIE RZUTU KARNEGO

Jeżeli bramkarz opuszcza pole bramkowe przed dotknięciem krążka przez gracza wykonującego ,,rzut karny'' lub bramkarz popełnia jakikolwiek faul, Sędzia Główny pozwoli na kontynuowanie ,,rzutu karnego''. Jeżeli ,,rzut karny'' nie zostanie wykorzystany, Sędzia Główny nakaże powtórzenie ,,rzutu karnego''. Jeżeli naruszenie przepisów skutkuje nałożeniem kary mniejszej na bramkarza podczas wykonywania ,,rzutu karnego'', kara nie zostanie nałożona a sędzia główny nakaże powtórzenie ,,rzutu karnego''. Jeżeli bramkarz narusza procedurę wykonywania ,,rzutu karnego'' po raz drugi (2) i ,,rzut karny'' nie zostanie wykorzystany, Sędzia Główny nakaże powtórzenie rzutu karnego i nałoży na bramkarza karę za niesportowe zachowanie. Trzecie (3) naruszenie procedury ,,rzutu karnego'' przez bramkarza skutkuje nałożeniem na bramkarza kary meczu za niesportowe zachowanie i przyznaniem gola drużynie przeciwnej. Jeżeli na bramkarza ma zostać nałożona kara większa i ,,rzut karny'' nie został wykorzystany, sędzia główny nakaże powtórzenie ,,rzutu karnego'' i odpowiednia kara zostanie nałożona na bramkarza.

Bramkarz może próbować obronić rzut karny w jakikolwiek sposób poza - rzucaniem kija lub jakichkolwiek przedmiotów, zdejmowaniem kasku lub maski oraz poza celowym przemieszczaniem bramki – w przypadku naruszenia powyższych reguł bramka dla drużyny wykonującej rzut karny zostanie przyznana.

Jeżeli podczas wykonywania rzutu karnego, bramkarz podczas próby obrony w sposób przypadkowy przemieści bramkę, sędzia główny podejmie jedną z następujących decyzji:

(I) Przyzna gola, jeżeli gracz strzeli krążek w obszar normalnie zajmowany przez prawidłowo ustawioną bramkę.
(II) Pozwoli na powtórzenie ,,rzutu karnego'' w przypadku, gdy nie zostanie on wykorzystany lub nie można określić, czy krążek wpadłby do prawidłowo ustawionej bramki,
(III) Jeżeli bramka została poruszona po tym jak krążek przekroczył linię bramkową, ,,rzut karny'' uznaje się za zakończony i powyższe reguły nie mają zastosowania

Jeżeli podczas wykonywania ,,rzutu karnego'' jakikolwiek gracz, trener lub nie grający członek drużyny przeciwnej wchodzi w kontakt lub rozprasza gracza wykonującego ,,rzut karny'' i na skutek tego zachowania ,,rzut karny'' nie zostanie wykorzystany, dopuszcza się powtórzenie ,,rzutu karnego''. Sędzia główny nałoży karę mniejszą techniczną na drużynę zawiniająca, a jeżeli za wykroczenie odpowiedzialny jest gracz, zostanie ukarany dodatkowo karą za niesportowe zachowanie. Jeżeli za powyższe przewinienie odpowiedzialny jest trener lub niegrający członek drużyny, zostanie on ukarany dodatkowo karą meczu za niesportowe zachowanie a sytuacja ta zostanie opisana i zgłoszona właściwym władzom w celu podjęcia dalszych środków dyscyplinarnych.

Jeżeli podczas wykonywania ,,rzutu karnego'' jakikolwiek gracz, bramkarz, trener lub niegrający członek drużyny wchodzi w kontakt lub rozprasza bramkarza broniącego rzut karny i na skutek tego zachowania ,,rzut karny'' zostanie wykorzystany, sędzia główny nie uzna gola i nałoży na drużynę zawiniającą karę mniejszą techniczną.

Jeżeli podczas wykonywania ,,rzutu karnego'', kibic rzuci jakikolwiek przedmiot na lodowisko, który według uznania sędziego przeszkodził graczowi w wykonywaniu lub bramkarzowi w obronie rzutu karnego, rzut karny zostanie powtórzony. Sytuacje związane z pomiarami kija patrz:
→Przepis 10.5 Pomiar kija i → Przepis 10.6 – Pomiar kija przed wykonaniem rzutu karnego

24.5. OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIENIA

Jeżeli gol został zdobyty na skutek wykorzystania ,,rzutu karnego'', wznowienie nastąpi na środkowym punkcie wznowień. Jeżeli ,,rzut karny'' nie zostanie wykorzystany i gol nie został zdobyty, wznowienie nastąpi na jednym z punktów wznowień w strefie końcowej w której ,,rzut karny'' był wykonywany, poza przypadkami wznowień, które według przepisów muszą zostać przeprowadzone w innym miejscu lodowiska, takie jak przekroczenie wyobrażalnej linii łączącej zewnętrzne krawędzie koła wznowień przez obrońców drużyny atakującej podczas sprzeczki lub w sytuacji kiedy w tej samej przerwie w grze drużyna przeciwna została ukarana jakąkolwiek karą.
→ Przepis 76.2 Lokalizacja wznowień

24.6. WYNIK RZUTU KARNEGO

Jeżeli bramka została zdobyta na skutek wykorzystania ,,rzutu karnego'', kara na bramkarza lub gracza, która skutkowała nałożeniem ,,rzutu karnego'' nie zostanie nałożona, chyba że jest to kara większa lub kara za niesportowe zachowanie to odpowiednie kary zostaną nałożone.

Jeżeli wykroczenie, za które przyznano ,,rzut karny'' w normalnej sytuacji powoduje nałożenie kary mniejszej, to bez względu na wynik ,,rzutu karnego'', kara mniejsza nie zostanie nałożona.

Jeżeli wykroczenie, za które przyznano ,,rzut karny'' skutkuje nałożeniem podwójnej kary mniejszej lub jeżeli drużyna została ukarana dodatkową karą mniejszą w tej samej przerwie w grze, pierwsza kara mniejsza nie zostanie nałożona od momentu przyznania ,,rzutu karnego'', który miał na celu przywrócenie utraconej szansy zdobycia gola. Druga kara mniejsza zostanie nałożona i będzie odmierzana na zegarze czasu gry, niezależnie od rezultatu wykonywania ,,rzutu karnego''. Kara zostanie oznajmiona jako podwójna kara mniejsza za odpowiednie wykroczenie i gracz będzie odsiadywał tylko dwie (2) minuty.

Żadna kara nie zostanie zakończona, gdy drużyna traci gola na skutek wykorzystania ,,rzutu karnego'' przez przeciwnika.

Jeżeli w tej samej przerwie w grze dwa (2) ,,rzuty karne'' zostały przyznane tej samej drużynie za dwa (2) różne faule na dwóch innych gracza, tylko jeden (1) gol może zostać zdobyty lub przyznany w jednej przerwie w grze. Jeżeli pierwszy ,,rzut karny'' został wykorzystany i drużyna zdobywa gola, drugi ,,rzut karny'' nie dojdzie do skutku a na drużynę zawiniającą zostaną nałożone odpowiednie kary za właściwe wykroczenia.

24.7. RAMY CZASOWE

jeżeli ,,rzut karny'' został przyznany w trakcie regularnego czasu gry, ,,rzut karny'' zostanie wykonany natychmiast po przerwaniu gry, niezależnie od tego czy upłynął czas gry z uwagi na opóźniony gwizdek sędziego, związany z odczekaniem przerwania gry przez sędziego głównego na moment straty posiadania krążka przez drużynę niezawiniającą na rzecz ukaranej drużyny.

Czas potrzebny na wykonanie ,,rzutu karnego'' nie zalicza się do regularnego czasu gry czy czasu dogrywki.

24.8. WYKROCZENIA

Jeżeli gracz znajdujący się w strefie neutralnej lub w strefie ataku ,,posiada'' kontrolę nad krążkiem (lub jeżeli ma możliwość objęcia ,,posiadania i kontroli'' nad krążkiem) i nie ma innego przeciwnika przed sobą poza bramkarzem oraz jest faulowany z tyłu i na skutego tego faulu zostanie pozbawiony realnej szansy zdobycia gola to ,,rzut karny'' zostanie przyznany.
Sędzia główny nie powinien przerywać gry do momentu, kiedy drużyna atakująca nie ,,straci posiadania'' nad krążkiem na koszt drużyny broniącej.

Intencją tego przepisu jest przywrócenie realnej ,,szansy zdobycia gola'', która została utracona. Jeżeli faulowany gracz jest w stanie odzyskać ,,realną szansę na zdobycie gola'' (lub jego współpartner ma taką możliwość) to sędzia główny nie przyzna ,,rzutu karnego'', ale zasygnalizuje i nałoży odpowiednią karę, jeżeli nie zostanie zdobyty gol podczas gry.
,,Kontrola krążka'' oznacza czynność przesuwania / prowadzenia krążka kijem, ręką lub nogą.
Istnieją cztery (4) warunki, które muszą zostać spełnione, aby sędzia główny mógł nałożyć ,,rzut karny'' za faul z tyłu na graczy. Należą do nich:

(I) Wykroczenie musi mieć miejsce w strefie neutralnej lub w strefie ataku (np. krążek musi znajdować się poza linią niebieską drużyny broniącej),
(II) Wykroczenie musi być popełnione z tyłu (z wyjątkiem faulu popełnionego przez bramkarza w sytuacji „nagłego kontrataku"),
(III) Gracz będący w ,,posiadaniu i kontroli'' krążka (lub w ocenie sędziego głównego mający realną szansę na wejście w ,,posiadanie i kontrolę'' krążka) został pozbawiony szansy na zdobycie gola. Fakt oddania strzału przez gracza nie powoduje automatycznego anulowania przyznania ,,rzutu karnego''. Jeżeli faul został popełniony z tyłu i gracz został pozbawiony ,,realnej szansy zdobycia gola'', ,,rzut karny ''zostanie nałożony,

(IV) Pomiędzy graczem będącym w ,,posiadaniu i kontroli'' krążka (lub według uznania sędziego mającego szansę na wejście w posiadanie i kontrolę krążka a bramkarzem nie może znajdować się żaden inny przeciwnik.

Jeżeli w opinii sędziego gracz miał jako pierwszy kontakt z krążkiem a następnie spowodował upadek przeciwnika to nie nakłada się ,,rzutu karnego'', lecz karę mniejszą za ,,spowodowanie upadku przeciwnika''.

Jeżeli atakujący gracz w sytuacji „sam na sam" ominął bramkarza i między nim a „otwartą bramką" nie ma gracza broniącego a gracz jest faulowany z tyłu przez bramkarza lub innego gracza to w tej sytuacji nie przyznaje się gola do momentu aż bramkarz uznawany jest za będącego na lodzie. W tej sytuacji sędzia główny przyzna rzut karny

→ Lista wykroczeń, które skutkują rzutem karnym znajduje się w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 11.

PRZEPIS 25 PRZYZNANIE GOLA

25.1. PRZYZNANIE GOLA

Gol zostanie przyznany drużynie atakującej, jeżeli drużyna przeciwna odwołała z lodu swojego bramkarza i gracz drużyny atakującej jest w ,,posiadaniu i kontroli krążka'' (lub ma realną szansę na wejście w ,,posiadanie i kontrolę krążka'') w strefie neutralnej lub strefie ataku, a pomiędzy nim i bramką drużyny przeciwnej nie znajduje się przeciwnik i zostaje on pozbawiony szansy na zdobycie gola jako rezultat popełnionego faulu przez drużynę broniącą – w momencie, kiedy bramkarz znajduje się poza lodowiskiem.

→Przepis 25.3 – Wykroczenia – Bramkarz znajduje się poza lodem

25.2. WYKROCZENIA – BRAMKARZ ZNAJDUJE SIĘ NA LODOWISKU

Gol zostanie przyznany drużynie atakującej, jeżeli w sytuacji „nieuchronnej możliwości zdobycia bramki" gracz drużyny atakującej zostanie pozbawiony takiej możliwości na skutek przesunięcia bramki przez gracza drużyny broniącej w sposób celowy czy przypadkowy a krążek wpadłby do bramki, jeżeli znajdowałaby się ona w swojej normalnej pozycji.

→ Przepis 63.7 – Przyznanie gola

25.3. WYKROCZENIA – BRAMKARZ ZNAJDUJE SIĘ POZA LODEM

Jeżeli w sytuacji, gdy drużyna przeciwna odwołała z lodu swojego bramkarza, a gracz znajdujący się w posiadaniu krążka (lub taki, który może wejść w posiadanie i kontrolę krążka) w strefie neutralnej lub strefie ataku jest faulowany a pomiędzy nim a bramką drużyny przeciwnej nie znajduje się przeciwnik i zostaje on pozbawiony realnej szansy na zdobycie gola, Sędzia główny natychmiast zatrzyma grę i przyzna gola drużynie atakującej.

Lista wykroczeń, które skutkują przyznaniem gola w sytuacji, kiedy bramkarz został usunięty z lodu i zastąpiony dodatkowym graczem z pola znajduje się w Tabeli 12

→ Więcej informacji znajduje się w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 12

25.4. WYKROCZENIA – PODCZAS WYKONYWANIA RZUTU KARNEGO

Gol zostanie przyznany w sytuacji, gdy bramkarz podczas obrony ,,rzutu karnego'' rzuca swój kij lub jakikolwiek przedmiot w stronę gracza wykonującego rzut karny lub przemieszcza bramkę (przypadkowo lub celowo) oraz w sytuacji, kiedy ściąga swoją maskę lub kask, aby wymusić przerwę.

→Przepis 63.7 – Przyznanie gola

PRZEPIS 26 KARY ODŁOŻONE

26.1. KARY ODŁOŻONE

Jeżeli trzeci (3) gracz tej samej drużyny zostanie ukarany w sytuacji, gdy dwóch (2) graczy odbywa już swoje kary, czas kary trzeciego (3) gracza nie zostanie odmierzany do czasu zakończenia kary pierwszego (1) lub drugiego (2) gracza. Trzeci (3) ukarany gracz natychmiast udaje się na ławkę kar. Zostanie on zastąpiony dodatkowym graczem na lodzie, tak aby na lodzie zachować ,,równowagę sił'' i nie znajdowało się na nim mniej niż trzech (3) graczy z pola każdej z drużyn.

Jeżeli kary dwóch (2) graczy tej samej drużyny kończą się w tym samym czasie, kapitan drużyny poinformuje sędziego głównego, który z graczy wróci na lód jako pierwszy a sędzia główny poinstruuje sędziego czasu o przyjętym rozwiązaniu (ma to na celu przyspieszenie opuszczenia przez graczy ławki kar w momencie, gdy drużyna przeciwna zdobędzie gola grając w przewadze).

26.2. ZAKOŃCZENIE KAR

Jeżeli którakolwiek z drużyn posiada trzech (3) ukaranych graczy odsiadujących swoje kary w tym samym czasie zgodnie z artykułem o karach odłożonych i na lodzie znajduje się zastępca trzeciego (3) ukaranego gracza, żaden z trzech ukaranych graczy nie może powrócić na lód do momentu zatrzymania gry.
Kiedy gra zostanie zatrzymana, gracze, których czas kary zakończył się mogą wrócić na lód. Podczas gry, sędzia kar pozwala powrócić ukaranym graczom na lód zgodnie z kolejnością zakończenia kar, lecz tylko w sytuacji, gdy ukarana drużyna jest uprawniona do posiadania na lodzie więcej niż czterech (4) graczy. W przeciwnym razie gracze, których kary zakończyły się muszą poczekać do następnej przerwy w grze, aby opuścić ławkę kar

26.3. KARA WIĘKSZA I KARA MNIEJSZA

Jeżeli w tym samym czasie na dwóch różnych graczy tej samej drużyny nakłada się karę większą oraz karę mniejszą, sędzia czasu kar zapisuje karę mniejszą jako pierwszą.

PRZEPIS 27 KARY NAKŁADANE NA BRAMKARZA

27.1. KARA MNIEJSZA NAŁOŻONA NA BRAMKARZA

Bramkarz nie udaje się na ławkę kar w sytuacji nałożenia na niego kary mniejszej, lecz karę za bramkarza odbywał będzie gracz z pola, który w trakcie nałożenia kary znajdował się na lodzie. Gracz zostanie wyznaczony przez trenera i wybór zostanie przekazany sędziemu głównemu przez kapitana drużyny i po dokonaniu wyboru gracz ten nie może zostać zamieniony na innego gracza.

Gracz znajdujący się na ławce kar nie może odbywać kary za bramkarza.

Jeżeli bramkarz jest zaangażowany w wydarzenia na lodzie i nałożone na niego kary stają się karami równoczesnymi i w rezultacie nałożonych kar, drużyna gra w ,,osłabieniu'' na skutek dodatkowych kar nałożonych na bramkarza, jakikolwiek gracz wyznaczony przez trenera drużyny zawiniającej przy pomocy kapitana może odbywać karę jako zastępca.

27.2. KARA WIĘKSZA NAŁOŻONA NA BRAMKARZA

Bramkarz nie udaje się na ławkę kar w sytuacji nałożenia na niego kary większej, lecz karę za bramkarza odbywał gracz z pola, który w trakcie nałożenia kary znajdował się na lodzie. Gracz zostanie wyznaczony przez trenera i wybór zostanie przekazany sędziemu głównego przez kapitana drużyny i po dokonaniu wyboru gracz ten nie może zostać zamieniony na innego gracza.

Jeżeli na bramkarza nałożona została kara większa i automatycznie kara meczu za niesportowe zachowanie, która jest karą równoczesną z karą większą nałożoną na drużynę przeciwną, żaden z graczy nie udaje się na ławkę kar jako zastępca, ponieważ został on wykluczony z gry. Jeżeli bramkarz otrzyma dwie (2) kary większe w jednym meczu (automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie), zostanie on wykluczony z gry i w celu wyrównania sił na lodzie zostanie zastąpiony przez gracza swojej drużyny lub rezerwowego bramkarza, jeśli jest dostępny. Taki gracz jest uprawniony do używania pełnego sprzętu bramkarskiego.

27.3. KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE NAŁOŻONA NA BRAMKARZA

Bramkarz nie udaje się na ławkę kar w sytuacji nałożenia na niego kary za niesportowe zachowanie, lecz karę za bramkarza odbywał będzie gracz z pola, który w trakcie nałożenia kary znajdował się na lodzie. Gracz zostanie wyznaczony przez trenera i wybór zostanie przekazany sędziemu głównego przez kapitana drużyny i po dokonaniu wyboru gracz ten nie może zostać zamieniony na innego gracza.

27.4. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE NAŁOŻONA NA BRAMKARZA

Jeżeli bramkarz otrzymał karę meczu za niesportowe zachowanie, zostanie on wykluczony z meczu i jego miejsce zajmie gracz z jego drużyny lub rezerwowy bramkarz. Gracz ten jest uprawniony do używania pełnego wyposażenia bramkarza.

27.5. OPUSZCZANIE POLA BRAMKOWEGO

Bramkarz zostanie ukarany karą mniejszą, jeżeli podczas sprzeczki opuszcza swoje pole bramkowe.

Jeżeli sprzeczka ma miejsce w okolicy pola bramkowego to sędzia główny skieruje bramkarza do neutralnego miejsca i nie nałoży na bramkarza kary mniejszej za opuszczenie pola bramkowego. Podobnie traktuje się przypadek, jeżeli bramkarz znajduje się poza swoim polem bramkowym podczas zmierzania celem zamiany za dodatkowego gracza z pola i następnie bierze udział w sprzeczce, kara mniejsza za opuszczenie pola bramkowego nie zostanie nałożona. Ponadto, podczas przerwy w grze nie zezwala się bramkarzowi podjeżdżać do swojej ławki graczy celem wymiany złamanego kija, naprawy sprzętu, z powodu kontuzji lub otrzymania instrukcji od trenera, bez uprzedniej zgody sędziego głównego. W przeciwnym razie bramkarz musi zostać niezwłocznie zamieniony na bramkarza rezerwowego (bez zbędnej zwłoki) lub na drużynę nałożona zostanie kara mniejsza techniczna.

→Przepis 63 – Opóźnianie gry

27.6. UDZIAŁ W GRZE ZA CZERWONĄ LINIĄ

Jeżeli bramkarz drużyny w jakikolwiek sposób bierze udział w grze znajdując się poza linią czerwoną (celowo zagrywa krążek lub atakuje ciałem przeciwnika), zostanie ukarany karą mniejszą. Determinującym czynnikiem nałożenia kary jest pozycja krążka.

27.7. OBSZAR ZABRONIONY DLA BRAMKARZA

Bramkarz nie może zagrywać krążka poza wyznaczoną strefą znajdującą się za bramką Jeżeli bramkarz zagrywa krążek poza wyznaczoną strefą za linią bramkową, zostanie ukarany karą mniejszą za ,,opóźnianie gry''. Determinującym czynnikiem nałożenia kary jest pozycja krążka. Kara mniejsza nie zostanie nałożona na bramkarza, jeżeli co najmniej jedna z jego łyżew ma kontakt z polem bramkowym.

Wyznaczony obszar w kształcie trapezu oznaczony jest liniami za każdą z bramek. Linie biegną po skosie od linii bramkowej do bandy za bramką. Wymiar zewnętrzny wynosi 6,80m przy linii bramkowej oraz 8,60m przy bandzie.

→Więcej informacji znajduje się w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 13.

27.8. WYKROCZENIA DOTYCZĄCE BRAMKARZA

Lista wykroczeń, które skutkują nałożeniem kary na bramkarza można znaleźć w tabeli 13.

→Więcej informacji znajduje się w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 13.

PRZEPIS 28 ŚRODKI DYSCYPLINARNE

28.1. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Właściwe władze, według własnego uznania mają możliwość przeanalizować każdy incydent, który miał miejsce w meczu rozgrywanym pod egidą IIHF, w tym jakiekolwiek mistrzostwa, mecze przed mistrzostwami, sparingi lub mecze pokazowe oraz mecze ligowe.

Właściwie władze mogą nałożyć dodatkowe środki dyscyplinarne za każde wykroczenie popełnione w trakcie meczu lub w jakimkolwiek momencie przez gracza, bramkarza, trenera, niegrającego członka drużyny lub kierownictwa drużyny, niezależnie od tego czy takie wykroczenie zostało ukarane przez Sędziego Głównego.

28.2. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – MECZE PRZED TURNIEJOWE I SPARINGOWE

Więcej informacji na temat dodatkowych środków dyscyplinarnych w meczach przed mistrzostwami lub meczach sparingowych znajdziesz w Kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

RODZAJE KAR

← Więcej informacji w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

PRZEPIS 29 SYGNALIZACJA SĘDZIÓW

Zestawienie i wyjaśnienie sygnalizacji sędziów znajdują się w załączniku I.
→Więcej informacji znajduje się w załączniku I – Sygnalizacja sędziów

SEKCJA 05

SĘDZIOWIE

SĘDZIOWIE

PRZEPIS 30 NOMINACJE SĘDZIOWSKIE

30.1. NOMINACJE SĘDZIOWSKIE

IIHF powołuje sędziów lodowych (sędziowie główni, sędziowie liniowi, sędziowie rezerwowi) oraz sędziów funkcyjnych (Trenerzy sędziów, sędziowie wideo, sekretarzy, sędziów czasu itd.) na każdy mecz.

←Więcej informacji znajduje się w regulacjach sportowych IIHF oraz statutach i regulaminach IIHF

PRZEPIS 31 SĘDZIOWIE

31.1. STRÓJ ORAZ SPRZĘT

Wszyscy sędziowie główni powinni być ubrani w czarne spodnie, koszulkę sędziowską IIHF, zaakceptowany przez IIHF czarny kask z półpleksą, ochraniacz przed rozcięciem szyi, sprzęt ochronny oraz zaakceptowany gwizdek.

31.2. SYTUACJE SPORNE

Sędziowie główni powinni mieć ogólny nadzór nad grą oraz pełną kontrolę nad wszystkimi sędziami oraz graczami podczas gry, również w trakcie przerw. W przypadku jakichkolwiek sytuacji spornych decyzja sędziów głównych powinna być ostateczna.

Ponieważ w zagwizdanie gwizdkiem zaangażowany jest czynnik ludzki, sędzia główny może uznać, iż, gra powinna zostać zatrzymana chwilę przed tym zanim zabrzmiał gwizdek. Fakt, iż krążek jest możliwy do zagrania lub przekracza linię bramkową przed gwizdkiem nie ma znaczenia, jeżeli sędzia główny uzna, że gra została zatrzymana zanim to nastąpiło.

W przypadku sytuacji spornej dotyczącej czasu gry lub zakończenia kary, sytuacja pozostaje do oceny przez sędziego głównego i jego decyzja powinna być ostateczna. Sędziowie główni mogą skorzystać z analizy video w celu podjęcia ostatecznej decyzji.

→Przepis 37 – Analiza wideo i →Przepis 38 – Weryfikacja na żądanie trenera

31.3. WZNOWIENIA

Jeden z sędziów głównych wznawia grę na początku każdej tercji podczas regularnego czasu gry. Sędziowie liniowi są odpowiedzialni za pozostałe ,,wznowienia''.

31.4. OGÓLNE OBOWIĄZKI

Obowiązkiem sędziów głównych jest nakładanie kar za poszczególne wykroczenia, które są przewidziane w przepisach oraz podjęcie ,,ostatecznej decyzji na lodzie'' w sytuacjach spornych goli.
Sędziowie główni mogą skonsultować się z sędziami liniowymi przed podjęciem decyzji.
Sędziowie główni nie powinni przerywać gry w przypadku naruszenia przepisów: Przepis 83 – Spalony lub Przepis 81 - Uwolnienie. Ocena naruszenia tych przepisów pozostaje w obowiązkach sędziów liniowych z wyjątkiem sytuacji, w której sędzia liniowy ze względu na nieprzewidziane problemy nie jest w stanie realizować swoich obowiązków. W takim przypadku sędzia główny przejmuje obowiązki sędziego liniowego do momentu przerwania gry.

←Więcej informacji znajduje się w podręczniku sędziego IIHF oraz podręczniku procedur (OPM).

31.5. GOLE

Sędziowie główni za pośrednictwem systemu nagłośniającego powinni przekazać informację dotyczącą uznania bramki. Jeżeli jest to możliwe sekretarz z pomocą sędziego wideo, potwierdza zdobywcę gola oraz graczy, którym zapisane zostaną asysty.

→ Przepis 78 – Gole.

Sędzia główny za pomocą systemu nagłaśniającego powinien podać powód, dla którego gol nie został uznany, za każdym razem, gdy lampka sygnalizująca zdobycie gola została włączona.

Powinno to być zrobione w pierwszej przerwie w grze, niezależnie od powodu, z którego lampka sygnalizacyjna została włączona przez pomyłkę (jeśli czerwone światło sygnalizujące zdobycie gola jest wymagane i znajduje się na swoim miejscu).

Sędziowie główni powinni zgłosić ,,zdobywcę gola'' oraz graczy, którym przyznane zostaną asysty.
Jeżeli to możliwe, sędzia główny podaje tylko ,,zdobywcę gola'' a sekretarz przy pomocy statystyków potwierdzają ,,zdobywcę gola'' oraz podają graczy, którym przyznane zostaną asysty.

Imię i nazwisko ,,zdobywcy gola'' oraz graczy, którym przyznane zostały asysty zostanie ogłoszone przez system nagłaśniający. W przypadku nieuznania bramki przez sędziego głównego z jakiekolwiek powodu, powinien on zgłosić swoją decyzję sekretarzowi, który powinien ogłosić tę decyzje przez system nagłaśniający.

31.6. SĘDZIOWIE FUNKCYJNI

Sędziowie główni, przed rozpoczęciem spotkania powinni sprawdzić czy wyznaczeni sędziowie funkcyjni są na swoich miejscach oraz upewnić się, że urządzenia do pomiaru czasu oraz do sygnalizacji są przygotowane i sprawne.

31.7. KARY

Naruszenie przepisów, za które została nałożona każda kara, zostanie ogłoszone przez system nagłaśniający zgodnie z decyzją sędziego głównego. W sytuacji, gdy w tej samej akcji zostaną ukarani zawodnicy obu drużyn, to kara dla gracza drużyny gości zostanie ogłoszona jako pierwsza.

31.8. STROJE GRACZY

Dopilnowanie, aby wszyscy zawodnicy byli odpowiednio ubrani oraz aby zatwierdzony sprzęt (w tym zatwierdzone reklamy znajdujące się na lodzie) jest obowiązkiem sędziego głównego przez cały czas trwania meczu.

31.9. RAPORTY

Sędzia główny ma obowiązek złożenia raportu do właściwych władz z opisem okoliczności związanych z:

(I) Nałożenie kary za niesportowe zachowanie za obrazę sędziego.
(II) Nałożenie Kary meczu za niesportowe zachowanie.
(III) Każde zdarzenie, w którym gracz, bramkarz lub osoba z personelu drużyny zaangażowana jest w sprzeczkę z widownią.
(IV) Wszystkie nietypowe zdarzenia, które miały miejsce na lub poza lodem, przed, w trakcie lub po meczu.
(V) Nałożenie kar większych.

31.10. ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE MECZU ORAZ TERCJI

Sędziowie główni lub sędzia czasu zarządzają drużynami tak, aby znajdowały się na lodzie w wyznaczonym czasie na początku meczu oraz każdej tercji.
Jeżeli z jakiegokolwiek powodu nastąpi opóźnienie o więcej niż piętnaście (15) minut w rozpoczęciu meczu lub jakiekolwiek opóźnienie w wznowieniu gry po zatwierdzonej przez IIHF przerwie pomiędzy tercjami (patrz Regulamin

Sportowy IIHF), sędziowie główni określą w zgłoszeniu właściwym władzom przyczynę opóźnienia oraz zespół lub zespoły, które zawiniły.

Sędziowie pozostają na lodzie po zakończeniu każdej tercji aż do momentu, gdy wszyscy gracze udadzą się do szatni. Wejście i opuszczenie lodu przez drużyny opisane jest w **→Przepis 86.5**

31.11. SĘDZIA NIEZDOLNY DO KONTYNUOWANIA PRACY

Jeżeli sędzia główny przypadkowo opuści lód lub dozna kontuzji, która uniemożliwi mu wykonywania obowiązków, gra powinna zostać automatycznie zatrzymana

Na turniejach IIHF wyznacza się sędziego rezerwowego na każdy mecz. W sytuacji, kiedy sędzia odniesie kontuzje i nie jest zdolny do kontynuowania pracy zastąpi go sędzia rezerwowy.

←Więcej informacji znajdziesz w Podręczniku Sędziego IIHF oraz Podręczniku procedur (OPM)

PRZEPIS 32 SĘDZIOWIE LINIOWI

32.1. STRÓJ ORAZ SPRZĘT

Wszyscy sędziowie liniowi powinni być ubrani w czarne spodnie, koszulkę sędziowską IIHF, zaakceptowany przez IIHF czarny kask z półpleksą, ochraniacz przed rozcięciem szyi, sprzęt ochronny oraz zaakceptowany gwizdek.

32.2. WZNOWIENIA

Sędzia liniowy przeprowadza wszystkie wznowienia z wyjątkiem wznowienia rozpoczynającego każdą tercję w regularnym czasie gry.

32.3. OGÓLNE OBOWIĄZKI

Sędzia liniowy jest odpowiedzialny głównie za podejmowanie decyzji dotyczących spalonego oraz uwolnienia.
→PRZEPIS 81 – Uwolnienie and →PRZEPIS 83 – Spalony

Sędziowie liniowi mogą przerwać również grę w innych sytuacjach jakie opisano w Przepisie 32.4 oraz Przepisie 33.5.
←Więcej informacji znajduje się w Podręczniku procedur (OPM).

32.4. RAPORTOWANIE SĘDZIEMU GŁÓWNEMU

Sędzia liniowy powinien przedstawić sędziom głównym swoją interpretację każdego incydentu, który mógł mieć miejsce podczas gry. Sędzia liniowy może przerwać grę i przedstawić swoją wersję sędziemu głównemu, jeżeli jest świadkiem poniższych zdarzeń:

(I) Na lodzie znajduje się nadmierna liczba graczy **→ Przepis 74 – Nadmierna liczba graczy na lodzie.**
(II) Z ławki graczy lub ławki kar rzucony został jakikolwiek przedmiot **→Przepis 75 – Niesportowe zachowanie.**
(III) Niegrający członek sztabu drużyny przeszkadza sędziemu **→Przepis 39 – Obraza sędziego**.
(IV) W sytuacji, kiedy gracz, który utracił swój kij wchodzi w sposób nielegalny w posiadanie innego kija **→Przepis 10 – Kije.**
(V) Zidentyfikowany gracz znajdujący się na ławce graczy lub ławce kar używa swojego kija lub ciała i w ten sposób przeszkadza w poruszaniu się krążka lub przeciwnika **→Przepis 56- Przeszkadzanie.**
(VI) Bramkarz zagrywa krążek poza wyznaczoną strefą znajdującą się za bramką **→Przepis 63 – opóźnianie gry.**

Sędzia liniowy powinien w przerwie w grze podać okoliczności dotyczące zdarzenia, które skutkuje nałożeniem:

(I) Kara większa **→Przepis 20 – Kara większa.**

(II) Kara za niesportowe zachowanie **→Przepis 22 – Kara za niesportowe zachowanie.**
(III) Kara meczu za niesportowe zachowanie **→Przepis 23 – Kara meczu za niesportowe zachowanie.**
(IV) Obraza sędziego **→Przepis 39 – Obraza sędziego.**
(V) Fizyczny atak na sędziego **→Przepis 40 – Fizyczny atak na sędziego.**
(VI) Niesportowe zachowanie **→Przepis 75 – Niesportowe zachowanie.**
(VII) Niebezpieczne zagranie **→Przepis 21 – Niebezpieczne zagranie**.

Jeżeli sędzia liniowy jest świadkiem przekroczenia któregoś z wyżej wymienionych przepisów przez gracza drużyny atakującej (niedostrzeżony przez sędziów głównych), przed strzeleniem gola przez drużynę atakującą to sędzia liniowy powinien zgłosić tą sytuację do sędziów głównych. W tej sytuacji bramka nie zostanie uznana a odpowiednia kara zostanie nałożona.
Sędzia liniowy powinien natychmiast przerwać grę i zgłosić do sędziów głównych, gdy:
(I) oczywiste jest, że kontuzja powstała w wyniku ,,zagrania wysokim kijem'', które nie zostało dostrzeżone przez sędziów głównych i wymaga nałożenia Podwójnej kary mniejszej
→Przepis 60 – Niebezpieczna gra wysokim kijem.

32.5. PRZERWANIE GRY

Sędzia liniowy przerywa grę, jeżeli:

(I) Nastąpiła przedwczesna wymiana bramkarza **→Przepis 71 – Przedwczesna wymiana**.
(II) Gracz doznał poważnej kontuzji, która nie została dostrzeżona przez sędziów głównych **→Przepis 8 – Kontuzjowany gracz**
(III) Nastąpiło wkroczenie do ''strefy wznowień'' **→Przepis 76 – Wznowienia.**
(IV) Krążek został podany ręką do współpartnera w dowolnej strefie, poza strefą obronną i nie zostało dostrzeżone to przez sędziów głównych **→Przepis 79 – Podanie ręką**.
(V) Gracz próbuje wygrać wznowienie poprzez zagranie krążka ręką **→PRZEPIS 76 – Wznowienia**.
(VI) **Krążek został zagrany powyżej wysokości ramion i nie zostało dostrzeżone to przez sędziów głównych →Przepis 80 – Wysoki kij**
(VII) Gdy nastąpiło uwolnienie **→Przepis 81 – Uwolnienie**.
(VIII) Gdy doszło do przeszkadzania ze strony widzów **→Przepis 24 – Rzut karny.**
(IX) W sytuacji przekroczenia przepisu dotyczącego spalonego na linii niebieskiej **→Przepis 83 – Spalony.**
(X) Krążek znajduje się ''poza lodowiskiem'' lub nie ma możliwości zagrania go **→Przepis 85 – Krążek poza lodowiskiem.**
(XI) Zdobyty gol nie został dostrzeżony przez sędziów głównych **→Przepis 78 – Gole**
(XII) Krążek zagrany jest przez niedozwolonego gracza lub osobę **→Przepis 5 – Drużyny, →Przepis 74 – Nadmierna liczba graczy na lodzie, Przepis 78- Gole, →Przepis 84 – Procedury w dogrywce.**
(XIII) Przyznanie rzutu karnego zgodnie z: **→Przepis 53 – Rzucanie wyposażenia**.

32.6. SĘDZIA NIEZDOLNY DO KONTYNUOWANIA PRACY

jeżeli sędzia liniowy dozna kontuzji, która uniemożliwi mu wykonywania obowiązków, gra powinna zostać automatycznie zatrzymana.
Na turniejach IIHF wyznacza się sędziego rezerwowego na każdy mecz. W sytuacji, kiedy sędzia odniesie kontuzje i nie jest zdolny do kontynuowania pracy zastąpi go sędzia rezerwowy.

←Więcej informacji znajdziesz w Podręczniku Sędziego IIHF oraz Podręczniku procedur (OPM)

PRZEPIS 33 SEKRETARZ

33.1. OGÓLNE OBOWIĄZKI

Przed rozpoczęciem meczu Sekretarz powinien otrzymać od kierownika lub trenera każdego z zespołów listę wszystkich uprawnionych graczy każdej z drużyn. Informacje te zostaną przedstawione trenerowi drużyny przeciwnej. Trener musi przekazać ,,zestawienie drużyny'' co najmniej sześćdziesiąt (60) minut przed rozpoczęciem meczu.
Sekretarz powinien uzyskać nazwiska kapitana oraz zastępców kapitana od kierownika zespołu lub trenera w momencie przekazania zestawienia drużyny. Nominowane osoby są wskazane poprzez umieszczenie litery ,,C" lub ,,A" przy ich nazwisku na protokole meczowym.
Sekretarz prowadzi rejestr zdobytych bramek ,,strzelców bramek" oraz graczy którym przyznaje się ,,asysty" oraz powinien wskazać graczy, którzy faktycznie brali udział w grze. Szczegółowe statystyki i uwagi należy wypełniać zgodnie z Przepisami Zarządzania Wynikami IIHF.
Po zakończeniu meczu sekretarz wypełnia i podpisuje protokół meczowy oraz przekazuje go do biura IIHF. Sekretarz przygotowuje protokół meczowy do podpisu przez sędziów głównych i podpisany protokół przekazuje do biura IIHF.
←Więcej informacji znajduje się w kodeksach i przepisach technologicznych IIHF.

33.2. GOLE I ASYSTY

Sędziowie główni zgłaszają nazwisko lub numer ,,zdobywcy gola'' a także graczy, którym przyznane zostaną ,,asysty''. Na wyznaczonych Mistrzowskich IIHF, sędziowie główni podają jedynie ,,zdobywcę gola'' a sekretarz przy pomocy personelu statystycznego potwierdza ,,zdobywcę gola'' oraz wskazuje graczy, którym przyznane zostaną ,,asysty''.
Żadna prośba o zmianę graczy punktujących nie będzie brana pod uwagę, chyba że zostaną one złożone przed zakończeniem gry przez kapitana drużyny lub bezpośrednio po meczu przez przedstawiciela drużyny.

Po zakończeniu meczu sekretarz wypełnia i podpisuje protokół meczowy i przygotowuje go do podpisu przez sędziów głównych, następnie protokół meczowy jest uznawany za gotowy i powinien zostać wysłany do Biura IIHF.

W przypadku gdy przeprowadzana jest Analiza Video i bramka zostaje przyznana, nawet jeżeli od momentu strzelenia bramki do analizy wideo upłynął czas to sekretarz zapisze czas zdobycia gola zgodnie z czasem analizy wideo. Jeżeli sędziowie nie są pewni swojej decyzji konsultują się z centrum obsługi wideo analizy. Sędzia czasu musi zostać poinformowany o prawidłowym czasie, tak aby mógł ustawić odpowiednio czas gry i czas kar.

Bramka przyznawana jest ostatniemu graczowi drużyny atakującej, który dotknął krążek przed wpadnięciem krążka do bramki.

→Przepis 78 – Gole.

,,Asystę'' przyznaje się graczowi lub graczom (maksymalnie dwóm), którzy dotknęli krążek przed strzelcem bramki pod warunkiem, że nie był on zagrany przez gracza drużyny broniącej.
Asysty mogą być przyznane graczom w sytuacji, kiedy sędzia główny przyzna gola, jeżeli sędzia główny lub sekretarz uznają, że w normalnej sytuacji zdobycia gola asysta takim graczom się należy.
Gdy bramki są zdobyte w ostatniej minucie tercji, a zegar pokazuje dziesiąte części sekundy, dla oficjalnych zapisów czas zdobycia gola zaokrągla się do najbliższej sekundy.
←Więcej informacji znajduje się w kodeksach i przepisach technologicznych IIHF.

33.3. ZESTAWIENIE MECZOWE

Polityką IIHF jest, aby trenerzy obu drużyn dostarczyli sekretarzowi listę uprawnionych graczy oraz wyznaczenia kapitana oraz jego zastępcy w ciągu pięciu (5) minut od zakończenia rozgrzewki (dwudziestu (20) minut przed rozpoczęciem).
Te dwadzieścia (20) minut daje sekretarzowi czas na uzyskanie pełnego składu, zwrócenie go obu trenerom oraz dostarczenie kopii zestawienia do sędziów głównych.

Sekretarz powinien mieć do pomocy członka zespołu sędziów funkcyjnych, tak aby zaoszczędzić czas i wypełniać swoje obowiązki.
Sekretarz musi zgłaszać właściwym władzom, jeżeli, którykolwiek z trenerów nie będzie współpracował w ramach zalecanych wytycznych.

33.4. LOKALIZACJA

Sekretarz powinien znajdować się na ławce sędziów funkcyjnych, który znajduje się naprzeciw boksów graczy oraz powinien posiadać dobry widok na taflę lodową z tej pozycji.
Sekretarz ma dostęp do monitora telewizyjnego oraz powinien mieć urządzenie do komunikacji z centrum analizy wideo.

33.5. KARY

Sekretarz musi pomóc sędziemu kar z ilością graczy na lodzie, zostaje nałożona kara na bramkarza lub gdy gracz jest wykluczony z meczu.
Sekretarze muszą również pilnować ławek graczy podczas sporów i zapisać numery graczy, którzy opuścili ławkę graczy lub ławkę kar.

PRZEPIS 34 SĘDZIA CZASU

34.1. OGÓLNE OBOWIĄZKI

Sędzia czasu powinien zapisać godzinę rozpoczęcia oraz zakończenia każdej tercji meczu.
Podczas gry Sędzia czasu uruchamia zegar po upuszczeniu krążka oraz zatrzymuje czas po usłyszeniu gwizdka sędziego na lodzie lub po zdobyciu bramki.
Sędzia czasu powinien przyczynić się do ogłoszenia przez system nagłośnienia:

(I) w pierwszej i drugiej tercji, że pozostała jedna (1) minuta gry do końca tercji;
(II) w trzeciej tercji, że pozostały dwie (2) minuty gry do końca tercji.

Sędzia czasu powinien posiadać ręczne stopery, aby określić prawidłowy czas gry w przypadku awarii systemu pomiaru czasu.

←Więcej informacji znajduje się w kodeksach i przepisach technologicznych IIHF.

34.2. PRZERWY

W celu informowania kibiców o pozostałym czasie przerwy sędzia czasu będzie używał zegara / elektrycznego systemu pomiaru czasu do odmierzania czasu przerwy. Zegar rozpocznie odmierzanie przerwy niezwłocznie po zakończeniu tercji. Przerwa trwa 15 minut, chyba że określono inaczej.
W przypadku nietypowych opóźnień z jakiegokolwiek powodu (np. zwada, problemy z lodem lub problemy z odświeżeniem tafli lodu.) ważne jest, aby użyć zegara z rozwagą.

Aby Powiadomić drużyny o powrocie na taflę lodową przed rozpoczęciem każdej tercji, sędzia czasu użyje sygnału dźwiękowego w strefie szatni, aby poinformować drużyny używając poniższych procedur obwiązujących na każdym lodowisku:

a) Na trzy (3) minuty przed końcem przerwy – Jeden (1) sygnał dźwiękowy, informujący, że za jedną minutę drużyny zostaną wezwane na tafle lodową.
b) Na dwie (2) minuty przed końcem przerwy – Dwa (2) sygnały dźwiękowe, informujące drużynę gospodarzy do natychmiastowego opuszczenia szatni i powrotu na taflę lodową. Drużyna gości wchodzi na lód bezpośrednio po ostatnim graczu drużyny gospodarzy.

Gospodarz ma możliwość zaproponowania zmiany w harmonogramie powyższych sygnałów, aby zapewnić, że gracze rozpoczną tercję o prawidłowym czasie
←Więcej informacji znajduje się w kodeksach i przepisach technologicznych IIHF.

34.3. PROCEDURY W DOGRYWCE

W przypadku dogrywki sędzia czasu ustawi zegar na czas gry przewidziany dla dogrywki, zgodnie z Przepisem 84. Dogrywka rozpocznie się niezwłocznie po Dogrywka rozpocznie się niezwłocznie po oczyszczeniu tafli lodu.
→Przepis 84 – Procedury w dogrywce.

34.4. URZĄDZENIA SYGNALIZACYJNE

Jeżeli lodowisko nie jest wyposażone w automatyczne urządzenie sygnalizacyjne lub takie urządzenie jest niesprawne, wówczas sędzia czasu sygnalizuje zakończenie każdej tercji za pomocą gwizdka.

34.5. ROZPOCZĘCIE TERCJI

Sędzia czasu powinien zasygnalizować sędziom głównym oraz rywalizującym drużynom rozpoczęcie meczu oraz każdej kolejnej tercji a sędziowie powinni niezwłocznie rozpocząć grę.
→Przepis 77 – Czas gry i przerwy.

34.6. TELEWIZJA I NADAWCA SYGNAŁU TELEWIZYJNEGO (POWER BREAK)

→Przepis 87 – Czas dla drużyn

34.7. WERYFIKACJA CZASU GRY

Każda strata czasu gry lub czasu kary wynikająca z błędnego ,,wznowienia'' musi zostać odpowiednio skorygowana. Możliwa jest analiza video w celu dokładnego ustalenia prawidłowego czasu.
Jakiekolwiek spory dotyczące czasu, powinny zostać przekazane sędziom głównym do rozpatrzenia, ich decyzja powinna być ostateczna. Sędziowie główni mogą skorzystać z analizy video w celu podjęcia ostatecznej decyzji. →Przepis 37.6 – Analiza wideo.

Sędzia czasu powinien weryfikować czas gry za pomocą dodatkowego urządzenia pomiaru czasu (stopery zatwierdzone przez IIHF). W przypadku awarii zegara po wznowieniu gry, sędziowie lodowi mogą zdecydować o przerwaniu gry pod warunkiem, że nie ma sytuacji bramkowej lub poczekać do najbliższej przerwy w grze. Przy współpracy sędziego czasu oraz sędziego wideo zegar musi zostać ustawiony na odpowiedni czas gry.

W przypadku gdy analiza video wykaże, iż gola strzelono przed zatrzymaniem czasu, sędzia wideo poinformuje sędziego czasu oraz sekretarza o czasie zdobycia bramki oraz o czasie pozostałym do końca tercji, aby ustawić go na zegarze meczowym

PRZEPIS 35 SĘDZIA KAR

35.1. OGÓLNE OBOWIĄZKI

Sędzia kar powinien zapisywać w protokole meczowym poprawny zapis wszystkich kar nałożonych przez sędziów lodowych, zawierając: nazwiska ukaranych graczy, rodzaj nałożonych kar, czas trwania każdej kary oraz czas nałożenia kary. Informacje te również są zapisane przez sekretarza w protokole meczowym.

Sędzia kar powinien poinformować ukaranych graczy o prawidłowym czasie zakończenia wszystkich kar. W przypadku problemów z zegarem odmierzającym czas kary, to zegar czasu gry powinien określać czas zakończenia wszystkich kar. W przeciwnym razie zegar czasu kary, powinien być oficjalnym urządzeniem do pomiaru czasu dla wszystkich kar, które wymagają, aby drużyna grała z mniej niż pięcioma (5) graczami. Zawodnicy mogą zostać wypuszczeniu z ławki kar tylko w momencie, gdy jest to wskazane przez zegar czasu kar lub zaistniała inna sytuacja opisana w przepisach gry.

Naruszenie przepisów, za które zostały nałożone kary zostanie ogłoszone przez system nagłośniający zgodnie z raportem sędziego głównego. W przypadku nałożenia kary na graczy obu drużyn w tym samym czasie, kara dla drużyny gości zostanie ogłoszona jako pierwsza. W przypadku gdy podczas jednej sytuacji meczowej na jednego (1) gracza zostało nałożonych wiele kar meczu za niesportowe zachowanie, tylko jedna (1) kara meczu za niesportowe zachowanie powinna zostać ogłoszona.

Kary za niesportowe zachowanie oraz równoczesne kary większe nie powinny być rejestrowane na urządzeniu mierzącym czas (zegar czasu kar), ale ukarani zawodnicy powinni zostać poinformowani i wypuszczeni przy pierwszej przerwie w grze po wygaśnięciu ich kar.

Jeżeli gracz zostanie ukarany karą za niesportowe zachowanie dodatkowo do innych kar, to kara to zostanie odmierzona dopiero gdy wszystkie inne kary zostaną zakończone.

Jeżeli gracz opuści ławkę kar przed czasem, sędzia kar odnotuje czas i poinformuje o tym sędziów głównych przy pierwszej możliwej okazji.

Obowiązkiem sędziego kar jest upewnienie się, że ukarany gracz jest na ławce kar zanim rozpocznie się nowa tercja W przypadku, gdy ukaranego gracza nie ma na ławce kar, sędzia kar poinformuje o tym sędziów głównych, aby zapobiec wznowienia gry aż do momentu, gdy gracz powróci na ławkę kar.

35.2. WYPOSAŻENIE

Sędzia kar musi być wyposażony w ręczne stopery, tak aby określić właściwy czas kar w przypadku awarii systemu pomiaru czasu.

35.3. KARY NAKŁADANE NA BRAMKARZA

W przypadku gdy ukarany zostaje bramkarz, karę odbywa inny gracz jego drużyny, który był na lodzie w momencie zatrzymania gry. W tym przypadku ważna jest komunikacja z sekretarzem i/lub statystykiem w celu weryfikacji czy dany gracz znajdował się na lodzie i na pewno może odbywać karę.

35.4. RZUT KARNY

Sędzia Kar powinien zaraportować w protokole meczowym każdy przyznany rzut karny, nazwisko gracza, który wykonuje rzut karny oraz efekt strzału.

35.5. ZEGAR CZASU KAR

Sędzia kar powinien być odpowiedzialny za prawidłowe umieszczenie kar, na tablicy wyników i niezwłocznie zgłasza sędziom głównym wszelkie rozbieżności między czasem na zegarze a właściwym czasie kary oraz powinien być odpowiedzialny za dokonywanie wszelkich korekt zarządzonych przez sędziów głównych.

W przypadku ukarania dwóch (2) graczy z jednej (1) drużyny i jednego (1) gracza z drużyny przeciwnej w tym samym czasie, sędzia kar od sędziów głównych lub kapitana drużyny zawiniającej, powinien uzyskać informację, którą karę umieścić na zegarze czasu kary

35.6. RAPORT

Jeśli gracz zostaje ukarany karą, którą skutkuje ,,automatycznym wykluczeniem z gry'' musi to zostać zgłoszone do sędziów głównych w momencie nałożenia kary, aby zapewnić nałożenie kary meczu za niesportowe zachowanie. Gdy kary są nakładane w ostatniej minucie tercji, gdy na zegarze widnieją dziesiąte części sekundy, w protokole meczowym czas kary zaokrąglamy w górę do najbliższej sekundy.

35.7. POMIAR KIJA

Sędzia kar powinien posiadać oficjalny ,,przyrząd do pomiaru kija" IIHF oraz miarkę w taśmie do dyspozycji sędziów głównych podczas meczu. Wszystkie pomiary kija oraz ich rezultaty muszą zostać zapisane w protokole meczowym.

35.8. WERYFIKACJA CZASU

W przypadku gdy gol zostaje uznany po analizie video nawet jeśli gra była kontynuowana, sędzia kar musi dostosować czas istniejących kar do aktualnej sytuacji. Czas na zegarze zostanie cofnięty do czasu zdobycia gola. Jeżeli kara była w trakcie ogłaszania, czas nałożenia kary zostanie cofnięty do czasu zdobycia gola.

PRZEPIS 36 PERSONEL STATYSTYCZNY

←Więcej informacji znajduje się w kodeksach i przepisach technologicznych IIHF.

PRZEPIS 37 ANALIZA WIDEO

37.1. PROCEDURY ANALIZY WIDEO

IIHF wyznaczy sędziego funkcyjnego do pełnienia funkcji konsultanta analizy wideo na każdym lodowisku, podczas każdego meczu. Konsultant ds. analizy wideo będzie znajdował się w ustronnym miejscu, na górnym poziomie lodowiska z niezasłoniętym widokiem na obie bramki.
Miejsce to musi być wystarczająco duże, aby pomieścić cztery (4) osoby (konsultant ds. analizy wideo, technik analizy video, trener sędziów, osoba reprezentująca IIHF) i musi posiadać miejsce na niezbędne monitory, sprzęt do odtwarzania powtórek oraz sprzęt do nagrywania.

Konsultant ds. analizy video oraz trener sędziów powinni mieć dostęp do powtórek ze wszystkich dostępnych transmisji z meczu.
Konsultant ds. analizy wideo oraz obserwator powinni być wyposażeni w systemu komunikacji, które umożliwią im bezpośredni i natychmiastowy dostęp do sędziów na lodzie oraz do sędziów funkcyjnych znajdujących się w boksie sędziowskim.

←Więcej informacji znajduje się w kodeksach i przepisach technologicznych IIHF.

37.2. PROCEDURY PRZEGLĄDU SYTUACJI BRAMKOWYCH

Każdy gol powinien być przeglądana przez konsultanta ds. analizy wideo. Jeżeli jest potrzeba opóźnienia wznowienia gry, sędzia funkcyjny z poziomu tafli poinformuje jednego z sędziów głównych o konieczności opóźnienia ,,wznowienia'' na środku lodowiska. Jeżeli konsultant ds. analizy wideo po zapoznaniu się z nagraniem uzna, że gol został zdobyty prawidłowo to poprzez sędziów funkcyjnych z poziomu lodu powinien zasygnalizować sędziemu głównemu, że może wznowić grę.

Jeżeli konsultant ds. analizy wideo wymaga dokładniejszej analizy wideo, wówczas poinformuje o konieczności użycia dźwięku syreny oraz tego by spiker wygłosił komunikat, że sytuacja zostanie ,,poddana analizie wideo''. Jeżeli analiza zostanie zakończona oraz gol zostanie uznany jako prawidłowo zdobyty zostanie on ogłoszony w normalny sposób.

Jeżeli analiza wideo wskaże, że gol powinien zostać nieuznany sędzia główny powinien ogłosić powód nieuznania gola. Jeżeli podczas analizy konsultant ds. analizy wideo dostrzeże potencjalnego gola, który nie został zauważony przez sędziów na lodzie za pomocą sędziów funkcyjnych zgłoszą sędziemu głównemu podczas pierwszej przerwie w grze, że sytuacja będzie poddana analizie wideo.

W przypadku rozpoczęcia analizy wideo, spiker wygłosi komunikat, że sytuacja ,,zostanie poddana analizie wideo''.

Jeżeli konsultant ds. analizy wideo przy pomocy użycia powtórek wideo jest w stanie określić, że gol został zdobyty a gra jest kontynuowana to konsultant ds. analizy wideo użyje syreny w celu natychmiastowego zatrzymania gry i gol zostanie przyznany.

W sytuacji, kiedy pierwsza przerwa w grze po zdobyciu potencjalnego gola pokrywa się z zakończeniem tercji, sędziowie lodowi poinstruują obie drużyny, aby pozostały w swoich ławkach graczy do momentu zakończenia analizy wideo.

Jeżeli analiza wykaże, że gol powinien zostać uznany to zegar czasu gry (wraz z zegarem kar, jeśli występuje) zostanie ustawiony na czas zdobycia gola.

Jeżeli analiza wykaże, że gol nie został zdobyty wtedy nie dokonujemy korekty zegara.

Podczas jednej przerwy w grze tylko jeden gol może zostać uznany. Jeżeli gol zostanie przypuszczalnie zdobyty przez drużynę A, a następnie zostaje potwierdzony przez analizę wideo, każda bramka zdobyta przez drużynę B w czasie pomiędzy przypuszczalną bramką drużyny A, a zatrzymaniem gry (bramka drużyny B) nie zostanie uznana. Jeżeli przypuszczalny gol dla drużyny A zostanie uznany za nieprawidłowy (np. wyraźny ruch kopnięcia) i gol zostanie nieuznany. Nieuznany zostanie również gol dla drużyny B, ze względu na to, że gra powinna zostać przerwana w momencie przypuszczalnego gola. Zegar (w tym również zegar kar, jeśli obowiązuje) powinien być ustawiony na czas przypuszczalnego gola dla drużyny A – uznanej lub nieuznanej.

Wszystkie sygnalizowane kary w czasie pomiędzy przypuszczalnym golem a najbliższą przerwą w grze powinny zostać nałożone w normalny sposób, wyjątkiem jest sytuacja, gdy kara mniejsza jest nakładana na drużynę, która straciła gola i kara powinna być anulowana z uwagi na zdobycie gola. - sprawdź **→Przepis 16.2 – Kara mniejsza, →Przepis 18.2 - Podwójna kara mniejsza**

Jeżeli wykroczenie ma miejsce po pierwszej przerwie w grze po przypuszczalnym golu (wykroczenie po gwizdku) przez którąkolwiek z drużyn, kara jest nakładana oraz odbywana w normalny sposób niezależnie od decyzji podjętej przez analizę wideo.

Jeżeli sędzia główny wskaże, że ma miejsce analiza video, wszyscy gracze (z wyjątkiem bramkarzy) mają obowiązek natychmiast udać się na ławkę graczy swojej drużyny, zignorowanie tego przepisu może skutkować nałożeniem kary za niesportowe zachowanie na zawiniającego gracza oraz powinno to zostać zgłoszone właściwym władzom.

Każdy potencjalny gol wymaga analizy wideo podczas pierwszej przerwie w grze. Gol nie może zostać uznany (lub nieuznany) jako wynik analizy wideo, gdy gra została wznowiona.

Konsultant ds. analizy wideo kontaktuje się bezpośrednio z sędzią lub sędziami znajdującymi się na lodzie w celu pomocy przy analizie sytuacji wątpliwych lub spornych goli. Decyzja sędziów znajdujących się na lodzie pozostaje ostateczna (sędziów głównych lub sędziów liniowych).

←Więcej informacji znajduje się w kodeksach i przepisach technologicznych IIHF.

37.3. SYTUACJE BRAMKOWE PODLEGAJĄCE ANALIZIE WIDEO

Poniższe sytuacje mogą podlegać analizie wideo:

(I) Krążek przekracza linie bramkową

(II) Krążek w bramce przed poruszeniem bramki lub jeżeli zostały spełnione kryteria dotyczące przyznania gola po poruszeniu bramki

(III) Krążek w bramce przed (lub po) upływie czasu tercji

(IV) Skierowanie krążka do bramki za pomocą nogi / łyżwy, ,,Wyraźny ruch kopnięcia krążka''

(V) Krążek celowo skierowany, uderzony lub wrzucony do bramki przed gracza drużyny atakującej (jakąkolwiek częścią ciała) w sposób inny niż za pomocą kija – wyjątek to noga / łyżwa

(VI) Krążek odbija się od sędziego i wpada do bramki

(VII) Krążek uderzony lub odbity do bramki od wysoko uniesionego kija (powyżej poprzeczki)

(VIII) Krążek wpada do bramki w prawidłowy sposób poprzez otwartą część bramki (potwierdzenie, że krążek nie wpadł do bramki przez dziurę w siatce lub pod ramą bramki, itd.) (IX)

(IX) Krążek wpada do bramki jako kontynuacja gry, na którą nie miał wpływu gwizdek sędziego po utracie krążka z pola widzenia; oraz

(X) Potwierdzenie zdobycia gola przy ,,rzucie karnym'' lub podczas serii rzutów karnych, tak aby upewnić się co do zgodności z wszystkimi obowiązującymi przepisami (np. bramkarz opuszczający pole bramkowe przed dotknięciem krążka, bramkarz rzucający kij, bramkarz poruszający bramkę, gracz zagrywa krążek powyżej wysokości ramion, napastnik wykonuje zabroniony ruch spin-orama, kontynuowanie ruchu krążka do przodu, podwójne dotknięcie / dobitka, itd.)

Weryfikacja na żądanie trenera zgodnie z Przepisem 38 – Weryfikacja na żądanie trenera będzie używana tylko na wybranych turniejach IIHF. Dodatkowa analiza wideo nie jest używana w sytuacji weryfikacji na żądanie trenera:

(XI) Sędziowie główni według własnego uznania mogą podjąć analizę wideo w sytuacji kiedy mogło wystąpić ''przeszkadzanie bramkarzowi'' przed zdobytym golem.
→Przepis 69 – Przeszkadzanie bramkarzowi

→Więcej informacji znajduje się w załączniku V – wymagania techniczne i konfiguracja.

←Więcej informacji wdrożenia systemu analizy wideo można znaleźć w kodeksach wydarzeń IIHF.

37.4. WYRAŹNY RUCH KOPNIĘCIA

Gol zostanie uznany za nieprawidłowo zdobyty w sytuacjach, w których krążek wpada do bramki na skutek ,,wyraźnego ruchu kopnięcia''. "Wyraźny ruch kopnięcia'' dla celów analizy wideo jest to taka sytuacja, gdzie gracz celowo wprawił krążek w ruch poprzez kopnięcie go za pomocą stopy lub łyżwy a następnie krążek wpadł do bramki. Gol nie może zostać uznany za prawidłowy w sytuacji, kiedy atakujący gracz skierował krążek do bramki za pomocą łyżwy poprzez „wyraźny ruch kopnięcia "(nawet jeżeli po wyraźnym ruchu kopnięcia krążek odbija się od innego gracza).

Gola nie można również zdobyć w zagraniu, gdzie atakujący gracz kopie jakimkolwiek sprzętem (kij, rękawica, kask itp.) w krążek, w tym również kopnięcie w łopatkę własnego kija; powodując, że krążek przekroczą linię bramkową.

Sytuacja, kiedy krążek wpada do siatki w wyniku odbicia się od łyżwy atakującego gracza, który nie użył ,,wyraźnego ruchu kopnięcia" uznaje się jako prawidłowo zdobyty gol.

Sytuacje, kiedy krążek został skierowany do siatki za pomocą łyżwy gracza atakującego również powinien być uznany za ,,prawidłowy gol" tak długo jak nie wystąpił ewidentny ruch ,,wyraźnego kopnięcia ".

→Przepis 49.2 – Kopnięcie / gole

37.5. ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKO UNIESIONYM KIJEM

Decydującym czynnikiem dla analizy wideo wysokiego kija jest fakt, gdzie krążek miał kontakt z kijem w stosunku do poprzeczki. Jeżeli krążek będzie miał kontakt z częścią kija która znajduje się poniżej poprzeczki (pomimo iż pozostała część kija znajduje się nad poprzeczką) i wpada do bramki, gol zostanie uznany jako prawidłowy

→Przepis 80.3 – Zagranie krążka wysoko uniesionym kijem

37.6. ANALIZA WIDEO W CELU WERYFIKACJI CZASU GRY

Analiza wideo może zostać użyta w celu ustalenia prawidłowego czasu gry na zegarze.

Każda strata czasu gry lub czasu kary ze względu na nieprawidłowe ,,wznowienie'', przewinienie na ,,wznowieniu'', lub krążek poza grą powinna być skorygowana. Konsultant ds. analizy wideo może konsultować lub bezpośrednio interweniować u sędziów funkcyjnych lub sędziów na lodzie, aby upewnić się, że każda strata czasu gry lub czasu kary zostanie odpowiednio skorygowana.

→Przepis 76.8 – Procedura wznowień/Weryfikacja czasu gry, →Przepis 85.7 – Krążek poza grą/Weryfikacja czasu gry.

W przypadku jakiegokolwiek sporu, który dotyczy czasu powinien on zostać zgłoszony do konsultanta ds. analizy wideo w celu oceny i jego decyzja powinna być ostateczna. Sędzia czasu powinien asystować przy sprawdzaniu czasu gry za pomocą dodatkowego urządzenia pomiaru czasu (stoper zatwierdzony przez IIHF). W sytuacji, gdy gol został strzelona przed zatrzymaniem czasu, konsultant ds. wideo analizy poinformuje sędziego czasu oraz sekretarza o czasie zdobycia gola oraz o pozostałym czasie gry w celu ponownego ustawienia go na zegarze gry oraz zegarze kar (jeśli dotyczy).

→Przepis 34.7 – Weryfikacja czasu gry

37.7. SĘDZIOWIE BRAMKOWI – NIEMOŻLIWA ANALIZA WIDEO

Na turniejach mistrzowskich IIHF, na których analiza wideo nie jest możliwa zostaną wyznaczeni sędziowie bramkowi. Sędziowie bramkowi powinni znajdować się za każdą bramką (lub w miejscu wyznaczonym i zaakceptowanym przez IIHF), w odpowiednio chronionej przestrzeni tak by nie było ingerencji w ich działalność. Sędziowie bramkowi nie powinni zmieniać bramek podczas meczu.

Sędziowie bramkowi powinni sygnalizować, przeważnie za pomocą czerwonego światła, decyzje czy krążek przeszedł między słupkami bramkowymi i czy całkowicie przekroczył linię bramkową.

Jedyną decyzje, którą musi podjąć sędzia bramkowy, jest ocena czy krążek rzeczywiście wpadł do bramki a nie to w jaki sposób i w jakim czasie.
Czerwone światło musi być włączone przez pięć (5) sekund za każdym razem, gdy krążek wpada do bramki, niezależnie od okoliczności. Ostateczna decyzja należy do sędziego głównego.
←Więcej informacji znajduje się w kodeksach i przepisach technologicznych IIHF.

PRZEPIS 38 WERYFIKACJA NA ŻĄDANIE TRENERA

38.1. INFORMACJE OGÓLNE

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

38.2. SYTUACJE PODLEGAJĄCE WERYFIKACJI NA ŻĄDANIE TRENERA

Drużyna może żądać Weryfikacji na żądanie Trenera wyłącznie w następujących przypadkach:

(I) **“Spalony” - bezpośrednio przed zdobyciem gola**
Sytuacja, która kończy się zdobyciem ,,gola’’ i drużyna broniąca twierdzi, że bezpośrednio przed zdobyciem gola gra powinna zostać przerwana z uwagi na przekroczenie przepisów dotyczących sytuacji ,,spalonego’’.
→PRZEPIS 83 – Spalony

(II) **Brak przerwania gry w strefie ataku bezpośrednio przed zdobyciem gola**
Sytuacja, która kończy się zdobyciem ,,gola’’ i drużyna broniąca twierdzi, że bezpośrednio przed zdobyciem gola, gra powinna zostać przerwana z powodu jakiegokolwiek zagrania w strefie ataku, które powinno skutkować zatrzymaniem gry z winy drużyny atakującej, lecz tak się nie stało. Jedynym wyjątkiem od tego przepisu jest sytuacja, gdy krążek zostaje wybity poza pole gry przez którąkolwiek z drużyn i nie zostaje to zauważone przez sędziów na lodzie.

(III) **W sytuacji zdobycia gola mogło nastąpić ,,przeszkadzanie bramkarzowi’’**

Zarówno:

(1) Sytuacja, która kończy się zdobyciem ,,gola’’ i drużyna broniąca twierdzi, że gol jest nieprawidłowy na skutek wystąpienia ,,przeszkadzania bramkarzowi’’**→ PRZEPIS 69 – Przeszkadzanie bramkarzowi**; lub

(2) Decyzją sędziów na lodzie gol nie został uznany z uwagi na wystąpienie ,,przeszkadzania bramkarzowi’’ i drużyna atakująca twierdzi, że:

• Nie było kontaktu z bramkarzem zainicjowanego przez gracza drużyny atakującej;

• Atakujący gracz został popchnięty, wepchnięty lub faulowany przez gracza broniącego w taki sposób, że nastąpił kontakt z bramkarzem; lub

• Pozycja gracza atakującego, znajdującego się w polu bramkowym w żaden sposób nie utrudniała i nie ograniczała zdolności bronienia bramkarzowi.

(IV) W sytuacji ,,opóźniania gry – krążek poza lodowiskiem''

W przypadku nałożenia kary mniejszej za opóźnianie gry zgodnie z Przepisem 63.2 (III) za wystrzelenie lub wybicie krążka bezpośrednio z swojej tercji obronnej. Przepis ten ma zastosowanie tylko wyłącznie do kar za opóźnianie gry w sytuacji, gdy został wystrzelony/wybity i został następnie odbity od gracza, kija, szyby ochronnej lub bandy, itd. a nie w sytuacji decyzji sędziego. Nie ma możliwości prośby weryfikacji w przypadku nieodgwizdania kary, innymi słowami, nie można zgłaszać weryfikacji w sytuacji, gdy sędziowie lodowi uznali, że nie doszło do naruszenia Przepisu 63.2 (III). Weryfikacja może zostać wykorzystana wyłącznie w celu anulowania kary, a nie w celu jej nałożenia. W przypadku gdy weryfikacja jest nieskuteczna, dodatkowa kara mniejsza (lub podwójna kara mniejsza, stosownie do sytuacji) zostanie nałożona (jako dodatek do nałożonej kary za opóźnianie gry)

→Przepis 63 – Opóźnianie gry

38.3. PROCES ROZPOCZĘCIA WERYFIKACJI NA ŻĄDANIE TRENERA

Wszystkie prośby dotyczące weryfikacji na żądanie trenera dotyczące sytuacji uznania ,,gola'' lub ,,anulowania gola'' na skutek ,,przeszkadzania'' bramkarzowi lub w przypadku kary mniejszej za opóźnianie gry – krążek poza lodowiskiem powinny zostać zgłoszone ustnie przez trenera sędziemu głównemu przed wznowieniem gry.

Drużyny nie mogą znacząco opóźniać wznowienia gry w celu oceny czy rozpocząć weryfikację na żądanie trenera. Każde takie opóźnienie lub opóźnienie wynikające z taktyki według uznania sędziego głównego może skutkować nałożeniem kary mniejszej technicznej za ,,opóźnianie gry".

→PRZEPIS 63 – Opóźnianie gry

W celu przyspieszenia procesu weryfikacji na żądanie trenera, trenerzy zobowiązani są do podania sędziemu głównemu powodu weryfikacji oraz przybliżonego czas na zegarze, gdy doszło do domniemanego wykroczenia. Brak tych informacji z uzasadnionym powodem może skutkować odmową weryfikacji.

Dozwolona jest tylko jedna weryfikacja na życzenie trenera dla każdej drużyny podczas jednej przerwy w grze.

38.4. PROCES ANALIZY PODCZAS WERYFIKACJI NA ŻĄDANIE TRENERA

Dział technologii IIHF wraz z organizatorem udostępni na wszystkich lodowiskach odpowiednią technologię (np. tablet ręczny lub monitor), która umożliwi sędziom na lodzie w porozumieniu z konsultantem ds. analizy wideo analizy z użyciem powtórek podczas procesu weryfikacji na żądanie trenera. W celach praktycznych powtórki dla sędziów na lodzie będą tymi samymi, które wykorzystuje konsultant ds. analizy wideo.

W sytuacji zainicjowania procesu weryfikacji na żądanie trenera, konsultant ds. analizy wideo za pomocą zestawów słuchawkowych nawiąże natychmiastowy kontakt z sędziami będącymi na lodzie, którzy odpowiedzialni są za uznanie (lub nieuznanie) gola i przedyskutują przed przeglądem powtórek poniższe:

(I) Jaka jest podjęta przez sędziów ,,ostateczna decyzja na lodzie''; lub

(II) Co sędziowie dostrzegli podczas gry.

Konsultant ds. analizy video będzie zaangażowany zarówno w komunikację z sędziami na lodzie poprzez zestaw słuchawkowy jak i za dostarczenie informacji do sędziów lodowych. Sędziowie lodowi są odpowiedzialni za podjęcie ,,ostatecznej'' decyzji.

,,Decyzja podjęta na lodzie'' (podczas gry) zostanie sprawdzona jednocześnie przez sędziów znajdujący się na lodzie oraz przez konsultanta ds. analizy wideo przy użyciu wszystkich możliwych powtórek.

Po wspólnym przeglądzie i konsultacjach sędziowie lodowi podejmą decyzję czy podtrzymać, czy zmienić ,,decyzję na lodzie".
Po podjęciu decyzji Sędzia Główny poinformuje Sędziego Kar/Spikera oraz ogłosi komunikat z lodu.

38.5. PRAWO DO ROZPOCZĘCIA WERYFIKACJI NA ŻĄDANIE TRENERA

Drużyny mogą zainicjować weryfikację na żądanie trenera w odpowiednich zagraniach w dowolnym momencie meczu.

38.6. SKUTEK UDANEJ WERYFIKACJI NA ŻĄDANIE TRENERA

W przypadku gdy zainicjowano weryfikację ze względu na ,,spalonego bezpośrednio przed zdobyciem gola" lub ,,pominięte zatrzymanie gry w tercji ataku bezpośrednio przed zdobyciem gola" i ustala się, że gol powinien zostać anulowany, gol zostanie nieuznany a zegar zostanie skorygowany do czasu, w którym gra powinna zostać przerwana.

W takim przypadku ,,wznowienie'' nastąpi odpowiednio w miejscu, w którym nastąpiłoby, jeśli decyzja z lodu byłaby prawidłowa. Jeżeli jedna lub więcej kar (mniejszych lub większych) zostanie nałożona w czasie pomiędzy wykroczeniem a analizą wideo, która nie uzna bramki to kary zostaną nałożone i odpowiedni gracze będą musieli udać się na ławkę kar a czas nałożenia kary będzie taki sam jak pominiętego naruszenia przepisów.

W przypadku, gdy weryfikacja została zainicjowana do sytuacji przyznania ,,gola'' decyzją na lodzie, gdzie drużyna broniąca twierdzi, że bramka powinna zostać nieuznana ze względu ,,przeszkadzanie bramkarzowi'' jak opisano w **→PRZEPIS69–Przeszkadzanie bramkarzowi**, i postanawia się, że ,,decyzja podjęta na lodzie'' powinna zostać zmieniona, gol zostanie nieuznany a wznowienie będzie miało miejsce w tercji neutralnej na punkcie wznowień najbliżej tercji ataku.

Proces analizy w tej sytuacji zostanie wykorzystany tylko w celu zmiany decyzji na lodzie o uznaniu ,,gola'' – nie będzie stosowany do żadnych innych celów, w szczególności, nałożenia kary mniejszej lub większej za przeszkadzanie. bramkarzowi.

W sytuacji, kiedy weryfikacja została zainicjowana w przypadku ,,nieuznania gola'', pomimo faktu, że krążek przekroczył linie bramkową, lecz w opinii sędziów nastąpiło ,,przeszkadzanie bramkarzowi'' a na skutek analizy ,,decyzja podjęta na lodzie'' zostanie zmieniona, gol zostanie uznany a ,,wznowienie'' nastąpi na środku lodowiska.
→Przepis 69 –,, Przeszkadzanie bramkarzowi''

W sytuacji, gdy nałożona zostanie kara za ,,przeszkadzanie bramkarzowi'' i na podstawie analizy wideo stwierdza się, że gracz nie popełnił tego wykroczenia, kara nie zostanie nałożona.
Wszystkie pozostałe kary nie związane z ,,przeszkadzaniem bramkarzowi'' zostaną nałożone i będą odbyte w normalny sposób. Z drugiej strony, nie ma możliwości nakładania kar na podstawie analizy wideo

38.7. SKUTEK NIEUDANEJ WERYFIKACJI NA ŻĄDANIE TRENERA

Jeżeli drużyna zainicjuje weryfikację na żądanie trenera zgodnie z jakimkolwiek przypadkiem opisanym powyżej w Przepisie 38.2 i taka weryfikacja wideo nie powoduje ,,zmiany decyzji podjętej na lodzie'', drużyna dokonująca weryfikacji na żądanie trenera zostanie ukarana karą mniejszą techniczną za opóźnianie gry (2 minuty). Jeżeli drużyna, dokonała już jedną lub więcej weryfikacji na żądanie trenera, które były nieskuteczne i zażąda przeprowadzenia kolejnej weryfikacji na podstawie wymienionych w Przepisie 38.2 przypadków oraz żądana weryfikacja nie spowoduje

zmiany pierwotnej decyzji podjętej na lodzie, drużyna dokonująca weryfikacji na żądanie trenera zostanie ukarana podwójną karą mniejszą techniczną (4 minuty) za opóźnianie gry.
Uwaga: Jeśli sytuacja nie może zostać sprawdzona przez sędziów lodowych z powodu błędu technicznego (np. ,,Czarny ekran'') ,,ostateczna decyzja na lodzie'' pozostanie podtrzymana. W tym przypadku, weryfikacja na żądanie trenera będzie ,,nieskuteczna'', jednak kara mniejsza techniczna nie zostanie nałożona na drużynę, która inicjowała weryfikację

38.8. OBOWIĄZUJĄCE STANDARDY DOTYCZĄCE SYTUACJI ,,SPALONEGO''

Podstawą zmiany decyzji o przyznaniu ,,gola ''w sytuacji potencjalnego spalonego, jest fakt, że sędziowie lodowi (sędziowie liniowi) po analizie wszystkich możliwych powtórek i po konsultacji z konsultantem ds. analizy wideo ustalą, że jeden lub więcej graczy drużyny atakującej wyprzedził krążek z wjazdem do strefy ataku, w rezultacie czego gra powinna zostać zatrzymana a ,,spalony'' powinien zostać odgwizdany. Jeżeli ten warunek został spełniony to gol zostanie nieuznany.

Sytuacja będzie podlegała możliwej analizie potencjalnego ,,spalonego'' tylko wtedy, jeżeli krążek nie opuścił strefy ataku w czasie pomiędzy zaistniałym ,,spalonym'' a zdobyciem gola.

38.9. OBOWIĄZUJĄCE STANDARDY DOTYCZĄCE ,,PRZEOCZENEGO ZATRZYMANIA GRY W STREFIE ATAKU''

Podstawą zmiany decyzji o przyznaniu ,,gola'', jest to, że sędziowie główni po analizie wszystkich możliwych powtórek i po konsultacji z konsultantem ds. analizy wideo ustalą, że gra powinna zostać przerwana spowodowanym wykroczeniem przez drużynę atakującą, lecz nie została i miało to miejsce od momentu wprowadzenia krążka do tercji ataku, ale przed zdobyciem gola. Jeżeli powyższe warunki zostaną spełnione to gol zostanie nieuznany.

Potencjalne wykroczenia, które mogą skutkować zatrzymaniem gry w strefie ataku przez drużynę atakującą obejmują,

lecz niewyłącznie, następujące sytuacje: **→Przepis 79 – Podanie ręką; →Przepis 80 – Zagranie krążka wysoko uniesionym kijem; i →Przepis 85 – Krążek poza lodowiskiem**. Wykluczenia te mogą być podstawą do anulowania ,,gola'', jeżeli analiza video może jednoznacznie potwierdzić, że zdarzenie zatrzymujące grę miało miejsce w tercji ataku oraz że zostało pominięte przez Sędziów lodowych.

Jeżeli naruszenie przepisów dotyczy przeoczonej kary podlegającego ocenie sędziów lodowych, to takie wykroczenie nie może skutkować zmianą decyzji podjętej na lodzie i dotyczącej sytuacji zdobycia ,,gola'', nawet jeżeli po analizie wideo sędzia główny według własnego uznania ocenił tą sytuacje inaczej.
Przypadki zdobycia gola będą podlegały weryfikacji wyłącznie w sytuacjach ,,Przeoczonego zatrzymania gry w strefie ataku'' o ile krążek nie opuści strefy ataku pomiędzy czasem ,,Przeoczonego zatrzymania gry w strefie ataku'', a czasem zdobycia gola.

38.10. OBOWIĄZUJĄCE STANDARDY W SYTUACJI PRZESZKADZANIA BRAMKARZOWI

Podstawą zmiany decyzji o uznaniu ,,gola'', jest fakt, że sędziowie lodowi (sędziowie główni) po analizie wszystkich powtórek i konsultacją z konsultantem ds. analizy wideo, uznają, że gol powinien zostać nieuznany z uwagi na ,,przeszkadzanie bramkarzowi'', zgodnie z przepisem **→PRZEPIS 69 – Przeszkadzanie bramkarzowi**. Jeżeli powyższe warunki zostaną spełnione to gol zostanie nieuznany.

Podstawą do zmiany decyzji podjętej na lodzie o nieuznaniu gola jest fakt, że sędziowie lodowi (sędziowie główni) po zapoznaniu się z wszystkimi możliwymi powtórkami i konsultacją z konsultantem ds. analizy wideo, uznają, że gol powinien zostać uznany z powodu:

(I) Nie było kontaktu z bramkarzem zainicjowanego przez gracza drużyny atakującej,

(II) Atakujący gracz został popchnięty, wepchnięty lub faulowany przez gracza broniącego w taki sposób, że nastąpił kontakt z bramkarzem; lub

(III) Pozycja gracza atakującego, znajdującego się w polu bramkowym w żaden sposób nie utrudniała i nie ograniczała zdolności bronienia bramkarzowi. Jeżeli ten warunek został spełniony, gol zostanie uznany.

38.11. OBOWIĄZUJĄCE STANDARDY W SYTUACJI ,,OPÓŹNIANIA GRY – KRĄŻEK POZA LODOWISKIEM''

Podstawą zmiany decyzji o karze mniejszej za opóźnianie gry – krążek poza lodowiskiem dla gracza drużyny broniącej, jest fakt, że sędziowie lodowi (sędziowie główni) po analizie wszystkich powtórek i konsultacją z konsultantem ds. analizy wideo, uznają, że krążek został odbity od bandy, szyby ochronnej, konstrukcji bramki lub w inny sposób, lub nie przekroczył płaszczyzny szyby ochronnej skierowanej w górę, i w związku z tym, nie powinien podlegać karze mniejszej. W takich przypadkach, kara mniejsza zostanie anulowana, a wznowienie zostanie przeprowadzone w strefie obronnej.

PRZEPIS 39 OBRAZA SĘDZIEGO

39.1. OPIS OGÓLNY

Gracz, trener lub niegrający członek zespołu nie powinien kwestionować ani sprzeczać się na temat decyzji sędziów przed, w trakcie oraz po meczu, na lub poza lodem oraz w jakimkolwiek pomieszczeniu na lodowisku.

Gracz, trener lub niegrający członek zespołu nie powinien pokazywać ,,niesportowego zachowania'', w tym między innymi (lecz nie ograniczając się do tego typu zachowań): nieprzyzwoity lub obraźliwy język i gesty, komentarze personalne kierowane w stronę sędziego mające na celu poniżenie sędziego lub kwestionowanie jego decyzji po nakazaniu zaprzestania tego typu zachowań lub wcześniejszym ukaraniu. Uwaga: Jeżeli taki zachowanie skierowane jest w inną osobę niż sędziego, to zastosowany zostanie **→Przepis 75- Niesportowe zachowanie**

39.2. KARA MNIEJSZA

Kara mniejsza za ,,niesportowe zachowanie - obraza sędziego'' zostanie nałożona zgodnie z tym przepisem za poniższe wykroczenia:

(I) Każdy gracz, który kwestionuje decyzje sędziego.
Zidentyfikowany gracz, który używa obscenicznego, bluźnierczego lub obraźliwego języka lub gestów skierowanych w stronę jakiegokolwiek sędziego na lodzie lub poza nim.
Uwaga: Dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona za użycie obscenicznych gestów, uwag na tle rasistowskim lub seksualnym
Przepis 39.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie

(II) Każdy Gracz lub gracze, którzy uderzają w bandy lub szyby ochronne kijami lub innym przedmiotem, lub gracze, którzy w jakikolwiek sposób okazują brak szacunku dla decyzji sędziów. W przypadku gdy jest to robione w celu zwrócenia uwagi sędziów (np. poważna kontuzja), wówczas sędzia powinien wyważyć swoją decyzję.

(III) Gdy Kapitan lub jego zastępca lub jakikolwiek gracz opuszcza ławkę graczy w celu kwestionowania lub podważania decyzji sędziego znajdującego się na lodzie.

(IV) Jeżeli gracz uderza w bandy lub szyby ochronne w celu kwestionowania decyzji sędziego funkcyjnego.

(V) Jeżeli gracz zostaje ukarany dodatkowo karą za ,,niesportowe zachowanie'' niezależnie czy została nałożona przed rozpoczęciem lub po rozpoczęciu odsiadywanej pierwotnej kary lub kar, dodatkowa kara mniejsza zostanie dodana do pozostałych pierwotnych kar i będzie odsiadywana jako kolejna.

39.3. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Kara mniejsza techniczna za ,,Niesportowe zachowanie – obraza sędziego'' zostanie nałożona zgodnie z tym przepisem za poniższe wykroczenia:

(I) Trener lub niegrający członek drużyny, który uderza w bandy lub szyby ochronne kijami lub innym przedmiotem, lub osoby te w jakikolwiek sposób okazują brak szacunku dla decyzji sędziów. W przypadku gdy jest to robione w celu zwrócenia uwagi sędziów (np. poważna kontuzja), wówczas sędzia powinien wyważyć swoją decyzję.

(II) Gracz, trener lub niegrający członek zespołu, który ingeruje w jakikolwiek sposób działania dowolnego sędziego (Zarówno sędziów na lodzie i poza lodem).

(III) Gracz, trener lub niegrający członek zespołu, używa technologii (np. tablet) w celu kwestionowania decyzji sędziego.

.

39.4. KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara za niesportowe zachowanie za ,,Niesportowe zachowanie – obraza sędziego'' zostanie nałożona zgodnie z tym przepisem za poniższe wykroczenia:

(I) Każdy gracz, który kontynuuje używanie obscenicznego, bluźnierczego lub obraźliwego języka lub gestów skierowanych w stronę sędziów lodowych lub funkcyjnych za co wcześniej otrzymał już karę mniejszą. Uwaga: Dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona za użycie obscenicznych gestów, uwag na tle rasistowskim lub seksualnym **→PRZEPIS 39.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie.**

(II) Każdy gracz, który celowo wystrzeli krążek poza zasięg sędziego, który próbuje go podnieść.

(III) Każdy gracz, który kwestionuje lub podważa decyzję sędziów za co wcześniej otrzymał karę mniejszą za ,,niesportowe zachowanie''.

(IV) Każdy gracz (lub gracze), który uderza w bandy lub szyby ochronne za kijem lub jakimkolwiek innym przedmiotem oraz okazuje brak szacunku do decyzji sędziego za co wcześniej otrzymał karę mniejszą lub kare mniejszą techniczną za ,,niesportowe zachowanie''.

(V) Każdy gracz (lub gracze) , który z wyjątkiem sytuacji, kiedy udaje się na ławkę kar, wjeżdża lub pozostaje w polu sędziowskim w momencie, kiedy sędziowie konsultują się ze sobą lub składają raport - dotyczy to wszystkich sędziów tj. sędziów głównych, sędziów liniowych, sędziego czasu, sędziego kar, sekretarza lub sędziego spikera.

(VI) Każdy ukarany gracz, który nie udaje się bezpośrednio na ławkę kar po otrzymaniu polecenia od sędziego.

(VII) Kara za niesportowe zachowanie (lub według uznania sędziego kara meczu za niesportowe zachowanie) zostanie nałożona na każdego gracza, który celowo wyrzuca jakikolwiek sprzęt poza lodowisko. Jeżeli jest to zrobione w celu oprotestowania decyzji sędziego, gracz zostanie ukarany karą mniejszą plus karą meczu za niesportowe zachowanie **→RZEPIS 39.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie.**

(VIII) Gracz, który uderza w bandy lub szyby ochronne w ramach protestu przeciw decyzji sędziego funkcyjnego, za co wcześniej otrzymał już karę mniejszą za ,,niesportowe zachowanie''.

(IX) Zasadniczo, gracze, którzy przejawiają tego typu zachowania ukarani zostaną według schematu: najpierw kara mniejsza, następnie kara za niesportowe zachowanie, jeżeli obstają przy swoim zachowaniu to otrzymają karę meczu za niesportowe zachowanie.

39.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara za niesportowe zachowanie za ,,Niesportowe zachowanie – obraza sędziego'' zostanie nałożona zgodnie z tym przepisem za poniższe wykroczenia:

(I) Każdy gracz, który nie przestaje kwestionować lub podważać decyzji sędziego za co wcześniej ukarany został już karą za niesportowe zachowanie.

(II) Gdy trener lub niegrający członek drużyny używa obraźliwego, obscenicznego, bluźnierczego języka lub gestów w stronę sędziów lodowych lub sędziów funkcyjnych lub używa nazwiska dowolnego sędziego w połączeniu z głośnymi uwagami. Po wcześniejszym nałożeniu kary mniejszej technicznej (Przepis 39.3 (ii)) trener lub niegrający członek drużyny zostanie ukarany karą meczu za niesportowe zachowanie i opis sytuacji zostanie przedstawiony właściwym władzom. Gdy tego typu zachowanie każdego gracza, trenera lub niegrającego członka drużyny wystąpi po zakończeniu meczu na lub poza lodem to kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona bez konieczności nakładania wcześniejszej kary za ,,niesportowe zachowanie''.

(III) Każdy gracz, który celowo używa siły fizycznej przeciwko jakiemukolwiek sędziemu w dowolny sposób i takie działanie mogą spowodować kontuzje sędziego, fizycznie poniżyć sędziego lub gracz celowo stosuje siłę fizyczną tak aby uwolnić się od sędziego, który trzyma go podczas sprzeczki lub bójki powinien otrzymać karę meczu za niesportowe zachowanie zgodnie z wytycznymi opisanymi w **→PRZEPIS 40 – Fizyczny atak na sędziego.**

(IV) Każdy gracz, który przebywa na ławce kar i przed zakończeniem czasu kary opuszcza ławkę kar w celu kwestionowania lub podważania decyzji sędziego. Przepis ten nie zastępuje innych kar, które nakłada się w sytuacji, kiedy gracz lub gracze opuszczają ławkę kar w celu dołączenia do bójki lub sprzeczki.
→Przepis 70 – Opuszczanie ławki graczy lub ławki kar.

(V) Kara mniejsza za ,,niesportowe zachowanie'' plus kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona na gracza, który rzuca kij, jego część lub jakąkolwiek część wyposażenia lub dowolny element poza lodowisko w celu kwestionowania lub podważania decyzji sędziego.

(VI) Każdy gracz, trener lub niegrający członek drużyny, który rzuca lub strzela element wyposażenia lub dowolny obiekt w kierunku sędziego, lecz nie na tyle blisko, że może dojść do kontaktu. Zachowanie to dotyczy zagrania na oraz poza lodem.

(VII) Zasadniczo, gracze, którzy przejawiają tego typu zachowania ukarani zostaną według schematu: najpierw kara mniejsza , następnie kara za niesportowe zachowanie i jeżeli obstają przy swoim zachowaniu to otrzymają karę meczu za niesportowe zachowanie.

(VIII) Każdy gracz, trener lub niegrający członek sztabu, który pluje, wyciera krew lub używa obscenicznego i obraźliwego języka lub gestów, uwag na tle rasowym lub seksualnym w stronę dowolnego sędziego, podczas lub po meczu, przebywając na lub poza lodem lub w dowolnym miejscu na lodowisku lub w pomieszczeniu.

39.6. RAPORTY

Obowiązkiem sędziów jest wysłanie raportu do właściwych władz, który zawiera szczegóły opisujące używanie obscenicznych gestów, rasistowskich obelg lub uwag na tle seksualnym stosowanych przez każdego gracza, trenera lub niegrającego członka drużyny.
Jeżeli zostanie to uznane za konieczne, zostaną podjęte dodatkowe środki dyscyplinarne stosowane przez właściwe władze według ich uznania.
→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

PRZEPIS 40 FIZYCZNY ATAK NA SĘDZIEGO

40.1. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Każdy gracz, który celowo używa siły fizycznej przeciwko jakiemukolwiek sędziemu w dowolny sposób i takie działanie mogą spowodować kontuzje sędziego, fizycznie poniżyć sędziego lub gracz celowo stosuje siłę fizyczną tak aby uwolnić się od sędziego, który trzyma go w trakcie lub bezpośrednio po sprzeczce lub bójce powinien otrzymać karę meczu za niesportowe zachowanie
←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.2. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – ZAWIESZENIE – KATEGORIA I

Każdy gracz który celowo uderza sędziego i zagraniem tym może spowodować kontuzje lub celowo używa siły fizycznej w jakikolwiek sposób przeciwko sędziemu z zamiarem spowodowania kontuzji, lub w jakikolwiek sposób próbuje spowodować kontuzje u sędziego. Dla rozumienia tego przepis ,,próba spowodowania kontuzji'' oznacza użycie siły fizycznej przez gracza, który jest świadomy, że możliwe jest spowodowanie kontuzji na skutek swojego działania.
←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.3. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – ZAWIESZENIE – KATEGORIA II

Każdy gracz, który celowo używa siły fizycznej wobec sędziego w jakikolwiek sposób (wyłączając zachowania opisane w kategorii I) i użycie siły nie ma na celu spowodowania kontuzji u sędziego lub gracz, który pluje na sędziego.
←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – ZAWIESZENIE – KATEGORIA III

Każdy gracz, który swoim działaniem próbuje fizycznie poniżyć sędziego lub fizycznie grozi sędziemu poprzez (ale nie tylko) rzucanie kija lub jakiejkolwiek części wyposażenia lub przedmiotu w kierunku sędziego, strzela krążek w stronę sędziego, pluje lub rozciera krew na sędziego lub w stronę sędziego, lub gracz, który celowo używa siły fizycznej wobec sędziego, który przytrzymuje go podczas sprzeczki / bójki.
←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.5. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – ZAWIESZENIE – PROCES POSTĘPOWANIA

Natychmiast po zakończeniu meczu, w którym została nałożona kara meczu za niesportowe zachowanie, sędziowie główni po konsultacji z sędziami liniowymi, decydują o kategorii przewinienia. Sędziowie składają raport do właściwych władz poprzez omówienie zajścia i / lub złożenia opisu na piśmie natychmiast po zakończeniu meczu.
←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

W sytuacji, kiedy gracz popełnił więcej niż jedno wykroczenie opisane w tym przepisie, oprócz kar nałożonych na gracza, jego sprawa przekazana zostanie do właściwych władz w celu rozpatrzenia przez panel dyscyplinarny.

←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.7. TRENER LUB NIEGRAJĄCY CZŁONEK DRUŻYNY

Trener lub niegrający członek drużyny, który przytrzymuje lub uderza sędziego lub popełnia jakiekolwiek wykroczenie opisane w przepisie 40.1 zostanie automatycznie wykluczony z meczu, musi udać się do szatni i wydarzenie zostanie zgłoszone do właściwych władz w celu podjęcia dalszych kroków dyscyplinarnych.

←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.8. OCHRONA I SŁUŻBY PORZADKOWE

Organizatorzy wszystkich turniejów powinni zapewnić odpowiednią ochronę policji lub innych służb dla graczy, bramkarzy oraz sędziów przez cały czas trwania turnieju.

Sędziowie główni złożą raport do właściwych władz w sytuacji, kiedy dostrzegą jakiekolwiek uchybienia dotyczące ochrony i opiszą szczegóły takiego zdarzenia.

←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

SEKCJA 06

FAULE FIZYCZNE

FAULE FIZYCZNE

PRZEPIS 41 RZUCENIE NA BANDĘ

41.1. RZUCENIE NA BANDĘ

Kara za rzucenie na bandę powinna zostać nałożona na gracza, który atakuje ciałem lub popycha bezbronnego przeciwnika w taki sposób, że ten uderza lub wpada na bandę w sposób gwałtowny lub niebezpieczny. Wymiar kary, który oparty na sile uderzenia w bandę, jest zależny od interpretacji Sędziego Głównego.

Stosowanie tego przepisu w dużej mierze oparte jest na interpretacji Sędziego. Obowiązkiem gracza, który podejmuje atak ciałem jest upewnienie się, że przeciwnik nie znajduje się w bezbronnej pozycji, a jeżeli tak to gracz musi unikać lub zminimalizować kontakt z przeciwnikiem. Jednocześnie przy ustalaniu czy kontakt z przeciwnikiem był możliwy do uniknięcia, w tym fakt czy przeciwnik sam ustawił się w pozycji zagrażającej jego zdrowiu bezpośrednio przed lub w trakcie ataku można wziąć powyższe pod uwagę. Sędzia główny musi wyważyć powyższe fakty przy ustalaniu kary.

Każdy niepotrzebny kontakt z graczem, który zagrywa krążek w oczywistej sytuacji ,,uwolnienia'' lub ,,spalonego'' i na skutek tego ataku gracz uderza lub wpada na bandę traktuje się jako ,,rzucenie na bandę'' i musi zostać ukarany zgodnie z tym przepisem. W pozostałych przypadkach, jeżeli nie było kontaktu gracza z bandą, atak taki traktuje się jako natarcie.

41.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własne uznania, nałoży karę mniejszą, bazując na sile i gwałtowności ataku, na gracza który powoduje ,,natarcie''.

41.3. KARA WIĘKSZA

Sędzia Główny według własnego uznania, nałoży Kare Większą na gracza, który naciera na przeciwnika lekkomyślnie zagrażając faulowanemu graczowi w sposób, który według uznania sędziego nie byłby wystarczająco ukarany poprzez nałożenie kary mniejszej.

41.4. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia według swoje uznania może ukarać gracza karą większą plus karą meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego opinii gracz w sposób lekkomyślny zagraża przeciwnikowi poprzez ,,natarcie" i nałożenie kary większej w tej sytuacji będzie niewystarczające. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

41.5. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

PRZEPIS 42 NATARCIE

42.1. NATARACIE

Kara zostanie nałożona na jakiegokolwiek gracza, który najeżdża, naskakuje lub naciera na przeciwnika w jakikolwiek sposób.

Natarcie oznacza działanie gracza, który podskakuje, żeby zaatakować ciałem gracza, nabiera prędkości robiąc kilka kroków bezpośrednio przed atakiem ciałem przeciwnika/ lub pokonuje znaczny dystans w celu ataku ciałem i/lub w

brutalny sposób atakuje ciałem przeciwnika. ,,Natarcie'' może być wynikiem ataku przeciwnika na bandę, bramkę lub na otwartej przestrzeni lodowiska.
Każdy niepotrzebny atak ciałem w gracza, który zagrywa krążek podczas oczywistej sytuacji ,,uwolnienia'' lub ,,spalonego'' i na skutek tego ataku wpada lub uderza w bandę traktowane będzie jako „rzucenie na bandę" i ukarane zgodnie z tym artykułem pozostałych sytuacjach, gdzie nie ma kontaktu z bandą to traktuje się to jako „natarcie". Przepis ten jest zastępowany przez wszystkie podobne działania ,,niedozwolonego ataku ciałem w głowę ", z wyjątkiem tych dotyczących bójki. Kara zostanie nałożona na gracza, który atakuje ciałem bramkarza znajdującego się w polu bramkowym.

Nie uznaje się bramkarza jako gotowego do ataku tylko ze względu na fakt, że znajduje się on poza polem bramkowym. Odpowiednia kara powinna zostać nałożona w każdym przypadku, gdy przeciwnik powoduje niepotrzebny kontakt z bramkarzem. Przypadkowy kontakt z bramkarzem, będzie dozwolony według uznania Sędziego, jeżeli bramkarz zagrywa krążek poza swoim polem bramkowym, a gracz dołoży wszelkich starań, aby takiego kontaktu uniknąć.

42.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własne uznania, nałoży karę mniejszą, bazując na sile i gwałtowności ataku, na gracza który powoduje ,,natarcie''.

42.3. KARA WIĘKSZA

Sędzia Główny według własnego uznania, nałoży Kare Większą na gracza, który ,,naciera'' na przeciwnika lekkomyślnie zagrażając faulowanemu graczowi w sposób, który według uznania sędziego nie byłby wystarczająco ukarany poprzez nałożenie kary mniejszej.

42.4. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia według swoje uznania może ukarać gracza karą większą plus karą meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego opinii gracz w sposób lekkomyślny zagraża przeciwnikowi poprzez „natarcie" i nałożenie kary większej w tej sytuacji będzie niewystarczające. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

42.5. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

PRZEPIS 43 ATAK Z TYŁU

43.1. ATAK Z TYŁU

Atak z tyłu polega na zaatakowaniu przeciwnika będącego w bezbronnej pozycji i nie spodziewającego się ataku, który nie ma możliwości ustrzec się lub obronić przed atakiem, który skierowany jest w tylną część ciała.

Gracz, który atakuje z tyłu przeciwnika i ten upada na bandę, wpada do bramki lub atak ma miejsce na otwartej przestrzeni lodu w jakikolwiek sposób (np. wysoki kij, atak kijem trzymanym oburącz. Itd.) zostanie ukarany zgodnie z tym przepisem.

Jeżeli gracz przed atakiem umyślnie obraca się i na skutek tego znajduje się w pozycji bezbronnej bezpośrednio przed atakiem z tyłu, wówczas jego akcja powoduje, że nie nakłada się kary za atak z tyłu. Jednakże mogą zostać nałożone inne kary.

43.2. KARA MNIEJSZA

Faul ten jest uważany za poważny i niebezpieczny, dlatego nie ma możliwości nałożenia kary mniejszej za atak z tyłu.

43.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia Główny według własnego uznania, nałoży kare większą i automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie na gracza, który atakuje z tyłu przeciwnika, lekkomyślnie zagrażając faulowanemu graczowi.

43.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

PRZEPIS 44 PODCIĘCIE

44.1. PODCIĘCIE

,,Podcięcie'' lub "niski atak" polega na obniżeniu swojego ciała poniżej lub wzdłuż kolan przeciwnika z jakiejkolwiek jego strony. Gracz nie może atakować przeciwnika w jakikolwiek sposób wyczerpujący definicję ,,podcięcia" oraz nie może obniżać swojego ciała, aby wykonać atak w kolana lub poniżej wysokości kolan.

Gracz, który wykonuje "niski atak" może, lecz nie musi mieć obie łyżwy na lodzie i ma zamiar zaatakować przeciwnika w okolice kolan. Gracz nie może obniżać swojej pozycji z zamiarem ataku przeciwnika w okolice kolan. Gracz nie może kucać w okolicach band, aby uniknąć ataku ciałem, powodując sytuacje, że przeciwnik przewraca się ponad nim.

44.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własne uznania, nałoży karę mniejszą, bazując na sile i gwałtowności ataku, na gracza który ,,podcina'' przeciwnika.

44.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia Główny według własnego uznania, może nałożyć karę większą i karę meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez ,,podcięcie'' przeciwnika i w opinii sędziego kara mniejsza jest niewystarczająca. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

44.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

FAULE FIZYCZNE

PRZEPIS 45 ATAK ŁOKCIEM

45.1. ATAK ŁOKCIEM

Atak łokciem oznacza użycie wysuniętego łokcia w celu uderzenia / zaatakowania przeciwnika w jakikolwiek sposób powodując jego kontuzje lub nie

45.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własnego uznania, nałoży karę mniejszą, bazując na sile i gwałtowności ataku, na gracza który atakuje łokciem przeciwnika.

45.3. KARA WIĘKSZA

Sędzia Główny według własnego uznania, nałoży Kare Większą na gracza, który atakuje łokciem przeciwnika, lekkomyślnie zagrażając faulowanemu graczowi w sposób, który według uznania sędziego nie byłby wystarczająco ukarany poprzez nałożenie kary mniejszej.

45.4. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia Główny według własnego uznania, może nałożyć karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez atak łokciem przeciwnika i w opinii sędziego kara większa jest niewystarczająca. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności

45.5. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 46 BÓJKI

46.1. BÓJKA/ GRACZ BIJĄCY SIĘ – WYKAZUJĄCY CHĘĆ BÓJKI I KONTYNUOWANIE BÓJKI

,,Bójka'' nie jest częścią DNA międzynarodowego hokeja.

Gracze, którzy dobrowolnie biorą udział w ,,bójce''/,,walce na pięści'', nazywani są ,,dobrowolnymi uczestnikami bójki", i zostaną odpowiednio ukarani przez Sędziów i mogą zostać wykluczeni z meczu. Mogą zostać nałożone na nich dalsze środki dyscyplinarne.

Uznaje się, że "bójka" ma miejsce wtedy gdy co najmniej jeden (1) z graczy uderza lub próbuje wielokrotnie uderzyć przeciwnika lub gdy dwóch (2) graczy walczy w taki sposób, że utrudnia sędziom liniowym interwencje i rozdzielenie agresorów.

Każdy gracz, który kontynuuje lub próbuje kontynuować ,,bójkę lub sprzeczkę'', po wcześniejszym ostrzeżeniu przez sędziego głównego, lub utrudnia sędziom liniowym wykonywanie swoich obowiązków, według uznania sędziego zostanie ukarany co najmniej karą większą („Bójka") plus automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie (5+KMNZ) jako dodatek do innych kar.

Sędziowie główni mają szeroki zakres kar do stosowania zgodnie z tym przepisem. Jest to narzędzie, które ma im umożliwić rozróżnienie stopnia odpowiedzialności zarówno za „rozpoczęcie bójki lub chęć kontynuowania bójki". Sędziowie główni powinni korzystać z tych możliwości w sposób racjonalny.

FAULE FIZYCZNE

Gracze, Trenerzy lub członkowie zespołu opuszczający ławkę graczy lub ławkę kar, patrz **→Przepis 70 – Opuszczanie ławki graczy lub ławki kar**

46.2. SPRZECZKA

Sprzeczka to sytuacja, w której zaangażowanych jest co najmniej dwóch (2) graczy, przy czym co najmniej jeden (1) z graczy ma zostać ukarany.

46.3. PROWODYR/INICJATOR

Prowodyrem/Inicjatorem "sprzeczki" jest gracz, który swoim zachowaniem lub działaniem wykazuje jedno lub wiele z poniższych kryteriów: przebywa niezbędny dystans, rzuca rękawice, pierwszy wyprowadza cios, przyjmuje postawę gotową do walki, groźby lub wyzwiska werbalne, rewanżuje się za incydent związany z wcześniejszą sytuacją meczową, wymierza karę za wcześniejszą sytuacje meczową.

Gracz, który zostaje uznany za ,,prowodyra/inicjatora'' sprzeczki / bójki powinien zostać ukarany karą mniejszą (inicjator) plus karą większą (bójka) plus automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (2'+5'+KMNZ).

Gracz, który zostanie uznany jednocześnie za „prowodyra/inicjatora" i „agresora" podczas bójki/sprzeczki powinien zostać ukarany karą mniejszą (prowodyr/inicjator) plus karą mniejszą (agresor) plus karą większą (bójka) plus automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (2'+2'+5'+KMNZ)

46.4. AGRESOR

,,Agresorem'' jest gracz, który podczas sprzeczki, kontynuuje wymierzanie ciosów przeciwnikowi w celu ukarania go i przeciwnik znajduje się w bezbronnej pozycji lub przyjmuje stronę ,,biernego uczestnika bójki''.
Gracz musi zostać uznany jako ,,agresor'', jeżeli wyraźnie wygrywa ,,bójkę'' i nie przestaje kontynuować wyprowadzania ciosów w celu wymierzenia kary i/ lub zamiaru spowodowania kontuzji przeciwnika, który nie jest już w stanie się bronić.
Gracz, który zostanie uznany za ,,agresora'' powinien zostać ukarany karą mniejszą (agresor) plus karą większą (bójka) plus automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie(2'+5'+KMNZ).

Gracz, który uznany został jako ,,agresor'' zostanie opisany jako „agresor" podczas bójki w celu ewentualnego zawieszenia – patrz przepis 28 Środki dyscyplinarne.

Gracz, który zostanie uznany jednocześnie za „prowodyra/inicjatora" i „agresora" podczas bójki powinien zostać ukarany karą mniejszą (prowodyr/inicjator) plus karą mniejszą (agresor) plus karą większą (bójka) plus automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (2'+2'+5'+KMNZ).

46.5. NIEBEZPIECZNY CIOS – ,,NIESPODZIEWANY CIOS''

Gracz, który nosi taśmę lub jakikolwiek materiał na swoich dłoniach (poniżej nadgarstka) i przez to rozcina skórę lub powoduje kontuzje przeciwnika podczas bójki, zostanie ukarany karą większą i automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie (5'+KMNZ) jako dodatek do innych kar w tym kar za ,,bójkę'' zgodnie z tym przepisem.
Gracz, który wyprowadza „niespodziewany cios" w stronę ,,biernego uczestnika bójki'' i może spowodować kontuzje przeciwnika zostanie ukarany karą większą i automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie (5'+kmnz)

46.6. POSTAWA BRONIĄCA – GRACZ NIE CHĄCY BRAĆ UDZIAŁU W BÓJCE

Gracz, który ,,broni'' się poprzez wyprowadzenie ,,kilku ciosów'' przed atakiem agresora, prowodyra/inicjatora lub atakującego gracza nazywany jest „biernym uczestnikiem bójki". Gracz ten nie chce kontynuować ,,bójki'' lub przedłużać „sprzeczki", żeby ta wymknęła się spod kontroli – i daje sędziom sygnał, że nie chce toczyć regularnej bójki. Gracz, który podejmuje działania odwetowe za uderzenie pięściami, zostanie ukarany co najmniej karą mniejszą (,,Ostrość'') lub karą większą (,,Bójka'' bez dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie), jeżeli kryterium „dołączenia do bójki" poprzez wyprowadzenie kilku ciosów nie zostało spełnione.

46.7. TRZECI GRACZ

Karą meczu za niesportowe zachowanie, według uznania sędziego ukarany zostanie gracz, który jako pierwszy dołącza to trwającej już bójki („trzeci gracz") z wyjątkiem sytuacji, gdy ma zostać nałożona na niego kara meczu za niesportowe zachowanie za bójkę.
Kara ta jest dodatkiem do innych nałożonych kar w tym samym incydencje.
Przepis ten dotyczy również kolejnych graczy, którzy zdecydują się interweniować w tej samej lub innej ,,bójce'' podczas tej samej przerwy w grze. Generalnie przepis ten stosuje się podczas trwającej ,,bójki''.

46.8. OCZYSZCZANIE OBSZARU BÓJKI

Podczas trwającej ,,bójki'' wszyscy niezaangażowani gracze muszą udać się w okolice swoich ławek graczy, a w przypadku, gdy bójka ma miejsce w okolicy ławki graczy, zawodnicy znajdujący się w tym czasie na lodzie powinni udać się do swojej strefy obrony.
Bramkarze pozostają w swoich polach bramkowych, z wyjątkiem sytuacji, gdy akcja dzieje się okolicy pola bramkowego i w tym wypadku udają się do miejsca wskazanego przez sędziego głównego.
Nieprzestrzeganie tego przepisu może skutkować nałożeniem kar lub podjęciem dodatkowych środków dyscyplinarnych.

46.9. BÓJKA W INNYM CZASIE NIŻ TRWAJĄCA TERCJA

Każda drużyna, której gracze zaangażowani są w bójkę, która ma miejsce w innym czasie niż czas gry (każda z tercji lub dogrywka), zostanie objęta postępowaniem wyjaśniającym prowadzonym przez właściwe władze a jako dodatek do właściwych kar nałożonych na graczy biorących udział bójce może zostać dodatkowo ukarana przez panel dyscyplinarny.
Gracze zaangażowani w ,,bójkę'', która ma miejsce w innym czasie niż czas gry (każda tercja lub dogrywka) będą ukarani karą większą i automatycznie karą meczu za niesportowe zachowanie (5'+KMNZ). Agresor i/lub prowodyr/inicjator zostanie ukarany zgodnie z właściwymi przepisami: Przepis 46.3. i/lub Przepis 46.4.
Jeżeli sytuacja ma miejsce po zakończeniu tercji lub meczu zostanie sporządzony raport do właściwych władz i podjęte dodatkowe środki dyscyplinarne.
Jeżeli po zakończeniu tercji gracze wejdą na lód ze swojej ławki graczy przed rozpoczęciem bójki, nie zostaną ukarani, jeżeli pozostaną w okolicy swoich ławek graczy i nie będą zaangażowani w bójkę.

46.10. BÓJKA PRZED ROZPOCZĘCIEM MECZU

O ile bójka nie ma miejsca przed rozpoczęciem meczu lub każdej z tercji, ,,bójka'' która ma miejsce przed rzuceniem krążka podczas normalnego ,,wznowienia gry'', wykroczenia będą ukarane tak jak podczas trwającej gry i zgodnie z Przepisem 46.9. – Bójki.

FAULE FIZYCZNE

Jeżeli w opinii sędziego którakolwiek z drużyn dokonała celowo jakichkolwiek zmian personalnych i następnie doszło do sprzeczki, to należy nałożyć odpowiednie kary a incydent zgłosić do właściwych władz w celu podjęcia przeglądu meczu i nałożenia ewentualnych środków dyscyplinarnych.

46.11. BÓJKA POZA LODOWISKIEM

Karą meczu za niesportowe zachowanie zostanie ukarany gracz znajdujący się poza lodowiskiem, który zaangażowany jest w ,,bójkę z graczem znajdującym się również poza lodowiskiem''. Kary te będą dodatkiem do innych nałożonych kar, uwzględniając karę większą (,,bójka'').

Jeżeli trener lub niegrający członek personelu drużyny zaangażowany jest w bójkę z graczem, trenerem lub członkiem personelu drużyny przeciwnej, który znajduje się na lub poza lodem, zostanie ukarany Karą meczu za niesportowe zachowanie i automatycznie wykluczony z gry, musi udać się do szatni i incydent zostanie zgłoszony do właściwych władz w celu podjęcia środków dyscyplinarnych.

46.12. KASK GRACZA

Żaden gracz nie może zdjąć kasku przed rozpoczęciem bójki. Jeżeli gracz zdejmuje kask przed rozpoczęciem bójki, ukarany zostanie Karą Mniejszą za ,,niesportowe zachowanie''. W sytuacji, gdy kask zawodnika spada mu podczas trwającej bójki nie zostanie on ukarany karą mniejszą z tego punktu.

46.13. KOSZULKA GRACZA

Gracz, który celowo zdejmuje swoja koszulką przed wzięciem udziału w bójce lub który nosi koszulkę zmodyfikowaną w taki sposób, że nie jest zgodna z →**PRZEPIS 9 – Strój gracza**, zostanie ukarany karą mniejszą za „niesportowe zachowanie" plus karą meczu za niesportowe zachowanie (2'+KMNZ). Jest to dodatek do innych kar, które należy nałożyć na uczestników ,,bójki''. Jeżeli ,,bójka'' nie doszła do skutku, gracz zostanie ukarany karą mniejszą za ,,niesportowe zachowanie'' i karą za niesportowe zachowanie (10') za celowe zdjęcie koszulki

PRZEPIS 47 ATAK GŁOWĄ

47.1. ATAK GŁOWĄ

Uderzenie głową polega na tym, że zawodnik celowo wchodzi lub próbuje nawiązać kontakt z przeciwnikiem za pomocą głowy i/lub kasku, niezależnie od tego czy doszło do kontaktu czy nie.

47.2. PODWÓJNA KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własnego uznania nałoży podwójną kare mniejszą na gracza, który próbuje uderzyć głową przeciwnika.

47.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania, może nałożyć karę większą i karę za niesportowe zachowanie na gracza, który według oceny sędziego, bezmyślnie zagraża przeciwnikowi poprzez ,,atak głową''. Ocena takiego ataku oparta jest na powadze wykroczenia, mocy kontaktu, stopniu przemocy i ogólnej oceny naganności wykroczenia

47.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

FAULE FIZYCZNE

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 48 NIEDOZWOLONY ATAK CIAŁEM W GŁOWĘ LUB SZYJĘ

48.1. NIEDOZWOLONY ATAK CIAŁEM W GŁOWĘ LUB SZYJĘ

Nie istnieje czysty atak ciałem w głowę lub w szyję przeciwnika.

Gracz, który atakuje ciałem przeciwnika musi unikać ataku w głowę lub szyję przeciwnika.

Atak ciałem, który skutkuje uderzeniem w głowę przeciwnika, gdzie głowa była głównym punktem kontaktu i takiego kontaktu można było uniknąć jest niedozwolone. Przepis ten obejmuje wszystkie podobne działania dotyczące ataku w głowę lub szyję przeciwnika.

Jeżeli gracz porusza się z głową uniesioną do góry, niezależnie czy jest w posiadaniu krążka czy nie i może spodziewać się ataku, przeciwnik nie ma prawa atakować go w głowę lub szyje.

Gracz, który atakuje przeciwnika będącego w posiadaniu krążka i przeciwnik ma głowę opuszczoną w dół i atakujący gracz nie wykonuje ruchu w górę ani nie unosi swojego ciała, nie będzie ukarany za ,,atak w okolice głowy lub szyi''.

Kara za niedozwolony atak ciałem w głowę lub szyję zostanie nałożona, jeżeli wystąpi jedno z poniższych:

(I) Gracz, który kieruje dowolną część swojego ciała lub sprzętu w głowę lub szyje przeciwnika oraz gracz, który na skutek ataku kieruje głowę przeciwnika na bandę lub szybę ochronną używając górnej części ciała.

(II) Gracz, który wyciąga swoją pozycje i kieruje dowolną część górnej części ciała tak, aby zaatakować głowę lub szyję przeciwnika.

(III) Gracz, który wyciąga jakąkolwiek część swojego ciała w górę lub w bok, aby dosięgnąć przeciwnika lub używa dowolnej część górnych partii swojego ciała do kontaktu z głową lub szyją przeciwnika.

(IV) Gracz, który skacze (unosi łyżwy), aby zaatakować przeciwnika w głowę lub w szyje

Przy ustalaniu czy możliwe było uniknięcie kontaktu, należy wziąć pod uwagę poniższe okoliczności:

(V) Czy gracz próbował uderzyć prosto w ciało przeciwnika a kontakt z głową nie był skutkiem wyniku złego wyczucia czasu, złego kąta ataku lub niepotrzebnego wyprostowania ciała w górę lub wyciągnięcia ciała na zewnątrz. Jeżeli główna siła ataku została skierowana na ciało a następnie kontakt przesuwa się do głowy lub szyi.

(VI) Czy przeciwnik na skutek swoich działań sam nie postawił się w pozycji bezbronnej, przyjmując postawę, która spowodowała kontakt z głową i w przeciwnym wypadku był możliwy do uniknięcia.

(VII) Czy przeciwnik w sposób znaczący zmienił pozycje ciała lub głowy bezpośrednio przed lub w trakcie ataku, w taki sposób, że znacznie przyczynił się do kontaktu z głową lub szyją

48.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia według własnego uznania nałoży na gracza karą mniejszą, który,, atakuje ciałem przeciwnika w głowę lub szyję''.

48.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia Główny według własnego uznania, może nałożyć karę większą plus automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez ,,atak w głowę lub szyję przeciwnika''. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganność.

48.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 49 KOPNIĘCIE

49.1. KOPNIĘCIE

Kopnięcie jest to działanie gracza, który celowo używa swojej łyżwy (łyżew) i ruchem kopnięcia chce wprawić krążek w ruch lub nawiązać kontakt z przeciwnikiem.

49.2. GOLE

Kopnięcie krążka dozwolone jest we wszystkich strefach lodowiska. Gol nie może zostać zdobyty przez gracza, który za pomocą łyżwy/stopy poprzez „wyraźny ruch kopnięcia" kieruje krążek do bramki przeciwnika.

Gol nie może zostać uznany, jeżeli atakujący gracz ,,kopie'' krążek, ten odbija się od innego gracza lub sędziego i wpada do bramki.

Jeżeli krążek odbija się od nogi gracza atakującego i wpada do bramki a gracz nie wykonał „wyraźnego ruchu kopnięcia", to taki gol uznaje się za prawidłowy.

Jeżeli krążek został skierowany do bramki przez łyżwę gracza atakującego, gol uznaje się za prawidłowy o ile nie było widać „wyraźnego ruchu kopnięcia".

Poniższe informacje klasyfikują sytuacje, kiedy krążek odbija się po uprzednim kopnięciu i wpada do bramki:

(I) ,,Kopnięty krążek'' odbija się od ciała jakiekolwiek gracza (w tym bramkarza) – gol nie zostanie uznany

(II) ,,Kopnięty krążek'' odbija się od kija jakiekolwiek gracza (wyłączając kij bramkarza) – gol zostanie uznany jako prawidłowy

(III) Gol zostanie uznany za prawidłowo zdobyty, jeżeli gracz ,,kopie'' krążek, ten ,,odbija'' się od jego kija i wpada do bramki

(IV) Gol zostanie uznany za prawidłowo zdobyty, jeżeli krążek został skierowany do bramki na skutek ,,odbicia się'' od łyżwy zawodnika w momencie, kiedy zawodnik jest w trakcie hamowania.

Gol nie może zostać uznany za prawidłowy, jeżeli gracz ,,kopie'' jakąkolwiek część wyposażenia (kij, rękawica, kask itp.) w stronę krążka, łącznie z łopatką własnego kija i w ten sposób powoduje fakt, że krążek przekracza linie bramkową.

49.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania nałoży karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie na gracza, który kopie lub próbuje kopnąć przeciwnika.

49.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

FAULE FIZYCZNE

PRZEPIS 50 ATAK KOLANEM

50.1. ATAK KOLANEM

Atak kolanem są to czynności, które podejmuje gracz swoim kolanem lub w niektórych przypadkach poprzez wyciągnięcie nogi na zewnątrz w celu kontaktu z przeciwnikiem.

50.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własnego uznania, bazując w oparciu o moc ataku nałoży karę mniejszą na zawodnika, który ,,atakuje kolanem''.

50.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania, może nałożyć karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego opinii gracz na skutek ,,ataku kolanem'' lekkomyślnie zagraża swojemu przeciwnikowi i w opinii sędziego kara mniejsza jest niewystarczająca. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności

50.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 51 OSTROŚĆ

51.1. OSTROŚĆ

Ostrość polega na wymierzeniu przeciwnikowi ciosu lub uderzenia z otwartej dłoni w lub bez rękawicy, nakierowanego w głowę lub w twarz przeciwnika oraz na celowym pozbawieniu przeciwnika kasku podczas gry. Ostrość występuje podczas drobnej przepychanki, gdzie żaden z uczestników nie zasłużył na karę większą.

51.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własnego uznania, nałoży karę mniejszą na gracza, który uderza przeciwnika ręką lub pięścią lub celowo pozbawia go kasku podczas gry.

→Przepis 9.6 – Kask

Gracz, który kontynuuje swoje zachowanie i angażuje się w walkę, podlegać będzie przepisom za ,,bójkę''

→Przepis 46 – Bójka

51.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania nałoży karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie na bramkarza, który używa swojej obijaczki w celu uderzenia przeciwnika i takie zagranie może powodować kontuzje przeciwnika.

51.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

FAULE FIZYCZNE

PRZEPIS 52 PODCIĘCIE Z TYŁU

52.1. PODCIĘCIE Z TYŁU

,,Podcięcie z tyłu'' to zagranie, które polega na użyciu przez gracza nogi lub stopy do wybicia lub kopnięcia stóp przeciwnika lub na popchnięciu górnej części ciała przeciwnika do tyłu za pomocą ramienia lub łokcia, jednocześnie wykonując ruch nogi do przodu, uderzając lub pchając stopy przeciwnika, powodując jego gwałtowny upadek na lód.

52.2. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania nałoży karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie na gracza, który podcina z tyłu przeciwnika.

52.3. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 53 RZUCANIE WYPOSAŻENIA

53.1. RZUCANIE WYPOSAŻENIA

Gracz nie może rzucać kijem ani żadnym innym przedmiotem w żadnej ze stref lodowiska. Gracz, który zgubił lub złamał swój kij, może otrzymać kij tylko na swojej ławce graczy lub może mu zostać przekazany z ręki do ręki od partnera na lodzie.

53.2. KARA MNIEJSZA

Kara mniejsza zostanie nałożona:

(I) Za rzucanie kija na jakiegokolwiek gracza będącego na lodzie, gracz, który rzuca kija lub jego część lub jakikolwiek inny przedmiot w stronę krążka lub w stronę przeciwnika w jakiejkolwiek strefie z wyjątkiem sytuacji, kiedy za to zagranie powinien zostać przyznany rzut karny **(Przepis 53.7)** lub przyznanie gola **(Przepis 53.8).**

(II) Za rzucenie kija, gdy broniący gracz strzela lub rzuca kijem w strefie obronnej, lecz nie w kierunku krążka lub zawodnika lub innym przedmiotem posiadającego krążek.

(III) Za przeszkadzanie, dla gracza który porusza kijem, który nie jest złamany i przeszkadza on przeciwnikowi (z wyjątkiem, gdy ma zastosowanie **Przepis 53.7 – Rzut karny** lub **53.8 – Przyznanie gola**) lub jeżeli gracz na skutek swojego działania uniemożliwia przeciwnikowi odzyskanie zgubionego kija.
Nie zostanie nałożona żadna kara na gracza, który przesuwa niezłamany kij, który nie przeszkadza w grze lub przeciwnik nie ma zamiaru go podnieść.
Jeżeli gracz wyrzuca złamaną część kija lub inny przedmiot, rzucając lub strzelając go na bok lodu (nie poza bandy) i w ten sposób nie zakłóca w żaden sposób gry, za to zagranie nie nakłada się żadnej kary.

(IV) Za niesportowe zachowanie, jeżeli gracz wyrzuca swój kij lub jego część lub jakikolwiek przedmiot lub element wyposażenia poza lodowisko (obszar gry) w proteście przeciwko decyzji sędziego. Dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie – patrz **Przepis 53.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie.**

53.3. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Jeżeli niezidentyfikowany gracz, trener lub niegrający członek personelu przebywający na ławce graczy lub ławce kar rzuca jakikolwiek przedmiot na lód podczas toczącej się gry lub w trakcie przerwy w grze, zostanie nałożona kara mniejsza techniczna za ,,niesportowe zachowanie''

→Przepis 75 – Niesportowe zachowanie

53.4. KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara za niesportowe zachowanie zostanie nałożona na gracza, który ,,nieumyślnie'' lub ,,przypadkowo'' rzuca swój kij lub jego część, jakikolwiek inny przedmiot lub część wyposażenia poza lodowisko (obszar gry).

53.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona na gracza, który celowo rzuca swój kij lub jego część, jakikolwiek inny przedmiot lub część wyposażenia poza lodowisko (obszar gry).

Jeżeli wykroczenie zostało popełnione w proteście przeciwko decyzji Sędziego, kara mniejsza za ,,niesportowe zachowanie'' (Przepis 53.2, iv) plus kara meczu za niesportowe zachowanie zostaną nałożone na gracza winnego wykroczenia.

53.6. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania może nałożyć na gracza większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie na gracza, który poprzez rzucenie kija, sprzętu lub jakiegokolwiek obiekt w przeciwnika, trenera lub członka sztabu może spowodować kontuzje przeciwnika.

Uwaga: Taka ocena lekkomyślnego zagrożenia opiera się na powadze wykroczenia oraz ogólnej oceny wykroczenia.

53.7. RZUT KARNY

Jeżeli jakikolwiek członek drużyny broniącej, w tym trener lub personel drużyny rzuci lub strzeli jakąkolwiek część kija lub jakimkolwiek innym przedmiotem lub elementem wyposażenia w krążek lub w gracza w posiadaniu krążka, który znajduje się w strefie obronnej gracza zawiniającego to sędzia główny lub sędzia liniowy zezwala na kontynuowanie gry i jeżeli drużyna niezawiniająca nie zdobędzie gola to przyznaje ,,rzut karny'' dla drużyny, która nie popełniła wykroczenia.

Rzut karny będzie wykonany przez dowolnego gracza z pola drużyny niezawiniającej.

→Przepis 24.8 - Wykroczenia

Jeżeli gracz znajduje się w sytuacji nagłego kontrataku („sam na sam”) w strefie neutralnej lub strefie ataku a rzucony przez zawodnika, trenera lub personel drużyny sprzęt, część kija czy jakikolwiek przedmiot przeszkadza graczowi to sędzia główny przyzna ,,rzut karny'' drużynie niezawiniającej.

53.8. PRZYZNANIE GOLA

W sytuacji, gdy bramkarz został odwołany z lodu, a członek jego drużyny, uwzględniając trenera lub niegrający personel, rzuci lub wystrzeli jakąkolwiek część kija, przedmiotu lub części wyposażenia w krążek lub w stronę gracza posiadającego krążek, który znajduje się w tercji neutralnej lub w tercji obronnej zawiniającego gracza, uniemożliwiając w ten sposób oddanie ,,czystego strzału” do ,,pustej bramki”, gol zostanie przyznany drużynie atakującej.

Na potrzeby tego przepisu „pusta bramka” jest definiowana wtedy, gdy bramkarz został usunięty z lodu i zamieniony na dodatkowego gracza. Bramkarz jest uważany za usuniętego z lodu w momencie, gdy jego zmiennik wejdzie na powierzchnię lodu.

FAULE FIZYCZNE

53.9. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

SEKCJA 07

FAULE SPOWALNIAJĄCE

FAULE SPOWALNIAJĄCE

PRZEPIS 54 TRZYMANIE

54.1. TRZYMANIE

Jakiekolwiek działanie gracza, które ogranicza lub utrudnia poruszanie się przeciwnika, niezależnie od tego czy znajduje się w posiadaniu krążka.

54.2. KARA MNIEJSZA

Kara mniejsza zostanie nałożona na gracza, który trzyma przeciwnika, używając swoich rąk, ramion lub nóg. Graczowi wolno używać ręki do blokowania przeciwnika, pod warunkiem, że nie zwiększa w ten sposób ,,obrysu ciała'' i nie używa rąk do trzymania przeciwnika.
Gracz nie może trzymać kija przeciwnika. Kara mniejsza zostanie nałożona na gracza, który trzyma kija przeciwnika (kara za „trzymanie kija"). Gracz może się bronić przed kijem przeciwnika. Musi jednak natychmiast puścić kija przeciwnika i umożliwić kontynuowanie normalnej gry.

54.3. RZUT KARNY

Przepis ten opisany jest w artykule
→**Przepis 24.8 – Wykroczenia**

54.4. PRZYZNANIE GOLA

Przepis ten opisany jest w artykule
→**Przepis 25 – Przyznanie gola**

PRZEPIS 55 ZAHACZANIE

55.1. ZAHACZANIE

Zahaczanie to czynność polegająca na używaniu kija w taki sposób, który umożliwia graczowi powstrzymywanie przeciwnika. Jeżeli kij trafia w ręce lub w okolice rąk przeciwnika, takie zagranie zostanie zakwalifikowane jako ,,zahaczanie'' i zostanie nałożona kara. Jeżeli gracz atakuje przeciwnika ciałem w taki sposób, że kontakt pomiędzy nimi ogranicza się do kontaktów kijem, zagranie takie nie jest traktowane jako ,,zahaczanie''.

55.2. KARA MNIEJSZA

Kara mniejsza zostanie nałożona na gracza, który utrudnia przeciwnikowi poruszanie się poprzez ,,zahaczanie''. Kara mniejsza za ,,zahaczanie'' zostanie nałożona na gracza, który używa trzonka kija powyżej górnej ręki w celu przytrzymania lub zahaczania przeciwnika.

55.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia Główny według własnego uznania, nałoży kare większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie na gracza, który ,,zahaczył'' przeciwnika, lekkomyślnie zagrażając faulowanemu graczowi w sposób, który według uznania sędziego nie byłby wystarczająco ukarany poprzez nałożenie kary mniejszej.

55.4. RZUT KARNY

Przepis ten opisany jest w artykule
→**Przepis 24.8 – Wykroczenia**

55.5. PRZYZNANIE GOLA

Przepis ten opisany jest w artykule

→Przepis 25 – Przyznanie gola

55.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 56 PRZESZKADZANIE

56.1. PRZESZKADZANIE

Gracz, który uniemożliwia lub przeszkadza przeciwnikowi „nie będącemu w posiadaniu krążka", jazdę na łyżwach, przyjęcie podania lub swobodne poruszanie się po powierzchni lodu ukarany zostanie za ,,przeszkadzanie''.
„Spóźniony atak ciałem" stanowi lekkomyślne zagrożenie dla gracza, który nie jest już w posiadaniu krążka.
Każdy gracz, który jest w trakcie oddania krążka lub utraty kontroli nad krążkiem może być zaatakowany ciałem pod warunkiem, że atakujący gracz znajduje się w bezpośrednim sąsiedztwie gracza poruszającego się z krążkiem.

Na wszystkich obszarach lodowiska, należy przestrzegać jednakowego standardu dotyczącego „przeszkadzania".

Pozycja ciała: ,,Pozycja ciała'' oznacza, że gracz porusza się na łyżwach przed lub obok przeciwnika w tym samym kierunku. Gracz znajdujący się za przeciwnikiem, który nie posiada krążka, nie może używać swojego kija, ciała lub wolnej ręki w celu blokowania przeciwnika, lecz musi poruszać się na łyżwach by uzyskać ,,właściwą pozycje'' do zaatakowania przeciwnika ciałem.

Gracz może pozostać na swojej pozycji, w której się znajduje (pozycja ciała) i nie musi przesunąć się, aby umożliwić przeciwnikowi poruszanie. Gracz może blokować przeciwnikowi "ścieżkę" poruszania się, pod warunkiem, że znajduje się on przed przeciwnikiem i poruszają się w tym samym kierunku. Poruszanie się w bok bez ustalonej „pozycji ciała", a następnie kontakt z przeciwnikiem, który nie posiada krążka jest zabronione i zostanie zakwalifikowane i ukarane jako „przeszkadzanie". Gracz ma zawsze prawo do wykorzystania swojej ustalonej „pozycji ciała" w celu wydłużenia drogi przeciwnika, pod warunkiem, że nie używa swojego kija (zwiększa obrys ciała i dystans konieczny do ominięcia go); nie używa wolnej ręki oraz swojej ustalonej „pozycji ciała" do nielegalnego ataku ciałem

Posiadanie krążka: Każdy gracz, inny niż bramkarz, który jako ostatni dotyka krążka, jest traktowany jako będący w ,,posiadaniu'' krążka. Gracz uznawany za będącego w posiadaniu krążka może zostać zaatakowany ciałem, pod warunkiem, że atak został wykonany natychmiast po ,,utracie krążka'', a jego przeciwnik znajduje się w „uzasadnionej obiektywnie możliwości" do wykonania takiego ataku ciałem zgodnie z przepisem **56.4 - Przeszkadzanie**

Powstrzymanie: Działania gracza, który nie ma ustalonej ,,pozycji ciała", ale zamiast tego używa nielegalnych środków (np. zahaczanie kijem, trzymanie rękami, spowodowanie upadki kijem lub w jakikolwiek inny sposób) do przeszkodzenia przeciwnikowi, który nie znajduje się w posiadaniu krążka. Nielegalne środki to działania, które pozwalają graczowi lub bramkarzowi „zająć lub przywrócić pozycję" inaczej niż poprzez jazdę na łyżwach

Pick: "pick" to zachowanie, które polega na zaatakowaniu ciałem przeciwnika, który nie znajduje się w posiadaniu krążka i nie spodziewa się ataku ciałem.
Graczowi, który jest świadomy nadchodzącego ataku ciałem, które nie jest uznane jako dopuszczalna „walka o krążek", nie może przeszkadzać gracz poprzez wykonanie zachowania typu „pick".
Gracz wykonujący „pick" to taki, który wjeżdża na ścieżkę poruszania się przeciwnika bez początkowo ustalonej „pozycji ciała" i na skutek ataku uniemożliwia przeciwnikowi dalszą grę. Jeżeli nastąpi takie zdarzenie, kara za ,,przeszkadzanie'' zostanie nałożona.

Wolna ręka: Jeżeli gracz używa ,,wolnej ręki'' w celu trzymania, ciągnięcia, szarpania, chwytania lub fizycznego powstrzymywania przeciwnika przed „swobodnym" poruszaniem się, musi zostać on ukarany za „trzymanie". Wolna ręka może zostać użyta do odparcia przeciwnika lub jego kija, lecz nie może zostać użyta do trzymania kija lub trzymania przeciwnika.

Kij: Gracz, który nie miał wcześniej ustalonej „pozycji ciała" przy swoim przeciwniku i używa kija (również łopatki, trzonka lub zakończenia trzonka) w celu powstrzymania lub utrudniania „swobodnego" poruszania się przeciwnika zostanie ukarany karą za „zahaczanie".
→Przepis 55 – Zahaczanie.

56.2. KARA MNIEJSZA

Kara mniejsza za przeszkadzanie zostanie nałożona:

(I) Na gracza, który przeszkadza lub utrudnia poruszanie się przeciwnika, który nie jest w ,,posiadaniu'' krążka

(II) Na gracza, który powstrzymuje przeciwnika próbującego wykonać atak ciałem

(III) Na gracza, który celowo atakuje ciałem przeciwnika, w tym bramkarza, który nie jest już w posiadaniu krążka („spóźniony atak ciałem")

(IV) Na gracza, który swoim działaniem zmusza przeciwnika nie będącego w ,,posiadaniu'' krążka do zajęcia pozycji „spalony" i powoduje w ten sposób przerwanie gry. Jeżeli takie działanie powoduje „spalony odłożony" (brak konieczności przerwania gry), nałożenie kary za przeszkadzanie jest uzależnione od oceny Sędziego Głównego;

(V) Na gracza, który celowo ,,wybija'' przeciwnikowi kija z rąk lub uniemożliwia przeciwnikowi podniesienie upuszczonego kija lub odzyskanie części jego wyposażenia, które upuścił,

(VI) Na gracza, który ,,przesuwa lub strzela'' jakikolwiek porzucony kij, nielegalny krążek lub inny obiekt w sposób, który może rozproszyć przeciwnika.
Przepis 53 – Rzucanie wyposażenia

(VII) Na zidentyfikowanego gracza znajdującego się na ławce kar lub ławce graczy, który używa swojego kija lub ciała i w ten sposób przeszkadza poruszaniu się krążka lub przeciwnika znajdującego się na lodzie podczas toczącej się gry;

(VIII) Na gracza, który wchodzi z ławki kar lub ławki graczy i zagrywa krążek mając jedną lub obie nogi na ławce graczy lub ławce kar.

Odpowiednia kara zostanie nałożona na gracza, który znajdując się na ławce graczy lub ławce kar wchodzi w konfrontacje z przeciwnikiem podczas przerwy w grze. Zawodnik może podlegać dodatkowym sankcjom.
→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

56.3. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Kara mniejsza techniczna zostanie nałożona na drużynę, której niezidentyfikowany gracz przebywający na ławce kar lub ławce graczy bądź trener lub członek sztabu, używa kija lub swojego ciała i przeszkadza w poruszaniu się krążka lub przeciwnika podczas toczącej się gry.

56.4. KARA WIĘKSZA

Sędzia Główny według własnego uznania, nałoży Kare Większą na gracza, który na skutek ,,przeszkadzania'', lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi w sposób, który według uznania sędziego nie byłby wystarczająco ukarany poprzez nałożenie kary mniejszej.

56.5. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia Główny według własnego uznania, może nałożyć karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez ,,przeszkadzanie'' lub ,,spóźniony atak ciałem" i w opinii sędziego nałożenie kary większe nie jest wystarczające. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności

56.6. RZUT KARNY

Jeżeli graczowi kontrolującemu krążek w strefie neutralnej lub w strefie ataku przeszkadza kij lub jego część lub jakikolwiek obiekt, który został strzelony lub rzucony przez członka drużyny broniącej, w tym trenera bądź niegrający personel, a pomiędzy graczem i bramkarzem nie znajduje się żaden inny gracz drużyny broniącej, drużynie niezawiniającej przyznany zostanie ,,rzut karny''.
Jeżeli trener lub niegrający członek sztabu jest winny tego przewinienia, otrzyma on automatycznie Karę Meczu za Niesportowe Zachowanie i uda się do szatni. Incydent zostanie opisany i zgłoszony do Właściwych Władz w celu podjęcia ewentualnych dalszych działań dyscyplinarnych.

56.7. PRZYZNANIE GOLA

W sytuacji, gdy bramkarz został odwołany z lodu i jakikolwiek członek jego drużyny (uwzględniając bramkarza) będący nielegalnie na lodzie, uwzględniając trenera lub członka sztabu, używając swojego ciała, kija lub jakiekolwiek innego elementu wyposażenia czy obiektu przeszkadza w poruszaniu się krążka lub zawodnika drużyny przeciwnej, który znajduje się w strefie neutralnej lub strefie ataku, sędzia automatycznie przyzna gola drużynie niezawiniającej. Jeżeli takiego wykroczenia dopuści się trener lub członek sztabu, zostanie on automatycznie ukarany Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie i uda się do szatni. Incydent zostanie opisany i zgłoszony do właściwych władz w celu podjęcia ewentualnych dalszych działań dyscyplinarnych.

56.8. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→**Przepis 28 – Środki dyscyplinarne**

56.9. PRZESZKADZANIE PRZEZ WIDZÓW

Każdy incydent związany z przeszkadzaniem przez widzów, musi zostać opisany i zgłoszony do właściwych władz.

(I) W sytuacji, gdy obiekty zostały rzucone na lód przez widzów i uniemożliwiają na bezpieczne kontynuowanie gry, Sędziowie na lodzie przerwą grę natychmiast i ,,wznowienie'' nastąpi na najbliższym punkcie wznowień, gdzie w momencie przerwania gry znajdował się krążek.

(II) W sytuacji, gdy gracz jest przytrzymywany przez kibica lub kibic przeszkadza mu w grze, gra zostanie przerwana.

Jeżeli drużyna przytrzymywanego gracza znajduje się w ,,posiadaniu'' krążka, gra będzie kontynuowana do momentu zmiany ,,posiadania krążka'' przez drużyny.

PRZEPIS 57 SPOWODOWANIE UPADKU PRZECIWNIKA

57.1. SPOWODOWANIE UPADKU PRZECIWNIKA

Gracz nie może umieszczać kija ani żadnej części swojego ciała w taki sposób, że powoduje potknięcie lub upadek przeciwnika.

Przypadkowe spowodowanie upadku, które ma związek z prawidłowym zagraniem nie będzie podlegało wykluczeniu.

Przypadkowe spowodowanie upadku mające miejsce w trakcie lub po zatrzymaniu gry nie będzie podlegało wykluczeniu.

57.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według swojego uznania bazując na stopniu wykroczenia nałoży karę na gracza, który swoim kijem lub dowolną częścią ciała powoduje upadek przeciwnika.

57.3. KARA WIĘKSZA

Sędzia główny według własnego uznania, nałoży Kare Większą na gracza, który na skutek ,,spowodowania upadku przeciwnika'' lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi w sposób, który według uznania sędziego nie byłby wystarczająco ukarany poprzez nałożenie kary mniejszej.

57.4. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny, według własnego uznania nałoży na gracza karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego ocenie gracz poprzez ,,spowodowanie upadku przeciwnika'' lekkomyślnie naraża przeciwnika na niebezpieczeństwo i w opinii sędziego kara większa nie jest wystarczająca. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

57.5. RZUT KARNY

Przepis ten opisany jest w artykule

→**Przepis 24.8 – Wykroczenia**

FAULE SPOWALNIAJĄCE

57.6. PRZYZNANIE GOLA

Przepis ten opisany jest w artykule

→Przepis 25 – Przyznanie gola

57.7. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

SEKCJA 08

FAULE KIJEM

FAULE KIJEM

PRZEPIS 58 UDERZANIE TRZONKIEM KIJA

58.1. UDERZANIE TRZONKIEM KIJA

Akcja, kiedy gracz używa trzonka swojego kija wysuniętego powyżej górnej ręki w celu uderzenia lub dźgania przeciwnika w jakikolwiek sposób lub próbuje uderzyć lub dźgnąć przeciwnika wskazaną wyżej częścią swojego kija, niezależnie od tego czy kontakt miał miejsce czy nie.

58.2. PODWÓJNA KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własne uznania, nałoży podwójną karę mniejszą na gracza, który próbuje uderzyć przeciwnika ,,trzonkiem kija''.

58.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania nałoży karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie na gracza, który uderza przeciwnika ,,trzonkiem kija''.

58.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 59 ATAK KIJEM TRZYMANYM OBURĄCZ

59.1. ATAK KIJEM TRZYMANYM OBURĄCZ

Gracz używa trzonka swojego kija, który trzyma w obu rękach i w ten sposób atakuje przeciwnika.

59.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własnego uznania, nałoży karę mniejszą, bazując na sile i gwałtowności ataku, na gracza który atakuje przeciwnika kijem trzymanym oburącz.

59.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania, może nałożyć karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez uderzenie go kijem trzymanym oburącz i w opinii sędziego nałożenie kary mniejszej na gracza jest niewystarczające. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności

59.4. RZUT KARNY

Przepis ten opisany jest w artykule

→**Przepis 24.8 – Wykroczenia**

59.5. PRZYZNANIE GOLA

Przepis ten opisany jest w artykule

→Przepis 25 – Przyznanie gola

59.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 60 WYSOKI KIJ

60.1. WYSOKI KIJ

,,Wysoki kij'' ma miejsce, wtedy, kiedy jakakolwiek część kija znajduje się powyżej ramion przeciwnika. Gracz musi mieć kontrolę nad swoim kijem i jest za niego odpowiedzialny. W sytuacji, kiedy nastąpi ,,przypadkowy kontakt'' z przeciwnikiem podczas przygotowania do strzału lub w momencie wykonywania ruchu podczas oddawania strzału lub ,,przypadkowy kontakt'' ze środkowym, który jest pochylony podczas ,,wznowienia'' nie nakłada się kary. Nieregularne ruchy podczas próby zagrania „skaczącego" krążka nie są zaliczane do normalnego ruchu podczas przygotowania lub wykonywania ruchu strzału i jakikolwiek kontakt z przeciwnikiem powyżej jego ramion podczas takiego ruchu zostanie odpowiednio ukarany. Dla sytuacji zagrania krążka wysoko uniesionym kijem, patrz:

→Przepis 80 – Zagranie krążka wysoko uniesionym kijem.

60.2. KARA MNIEJSZA

Każdy kontakt wysokim kijem uniesionym powyżej ramion jest zabroniony i za takie zagranie powinna zostać nałożona kara mniejsza.

60.3. PODWÓJNA KARA MNIEJSZA

Jeżeli gracz podnosi lub trzyma jakąkolwiek część swojego kija powyżej ramion, która ma kontakt z przeciwnika szyją, twarzą lub głową i na skutek tego zagrania przeciwnik ,,odnosi kontuzje'' skutkującą zranieniem lub w inny sposób, sędzia główny powinien nałożyć na gracza zawiniającego podwójną karę mniejszą.

Sędziowie nakładający tą karę powinni mieć możliwość (lecz nie obowiązek) przeglądu tego wykroczenia w celu potwierdzenia (lub nie) pierwotnej decyzji podjętej na lodzie oraz określić czy kij powodujący kontuzję należał do ukaranego gracza.

→Przepis 18.4 - Przegląd wideo sytuacji nałożenia podwójnej kary mniejszej za wysoki kij

60.4. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania, może nałożyć karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez uderzenie go ,,wysokim kijem''. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

60.5. RZUT KARNY

Przepis ten opisany jest w artykule

→**Przepis 24.8 – Wykroczenia**

Uwaga: Jeżeli rzut karny został przyznany za zagranie wysokim kijem, który spowodował kontuzję, niezależnie od rezultatu rzutu karnego, ukarany zawodnik będzie musiał odbyć karę dwóch minut z pierwotnie nałożonej czterominutowej kary.

60.6. PRZYZNANIE GOLA

Przepis ten opisany jest w artykule

→Przepis 25 – Przyznanie gola

60.7. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 61 UDERZANIE

61.1. UDERZANIE

Uderzanie to akcja, w której gracz, wymachuje swoim kijem w kierunku przeciwnika, niezależnie od tego czy kontakt z przeciwnikiem miał miejsce. ,,Nieagresywny'' kontakt kija ze spodniami lub przednią częścią ochraniaczy goleni nie jest interpretowane jako uderzanie.

Każde silne lub mocne uderzenie kijem w ciało przeciwnika, kija , w ręce lub w okolice rąk, które w opinii sędziego nie ma na celu zagranie krążka, powinno zostać ukarane zgodnie z przepisem o uderzaniu.

61.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własnego uznania, nałoży karę mniejszą, bazując na sile i gwałtowności ataku, na gracza który uderza przeciwnika kijem.

61.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania, może nałożyć karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez uderzenie go kijem i w opinii sędziego nałożenie kary mniejszej na gracza jest niewystarczające. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

61.4. RZUT KARNY

Przepis ten opisany jest w artykule

→**Przepis 24.8 – Wykroczenia**

61.5. PRZYZNANIE GOLA

Przepis ten opisany jest w artykule

→Przepis 25 – Przyznanie gola

61.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 62 KŁUCIE

62.1. KŁUCIE

FAULE KIJEM

Kłucie to zagranie, kiedy gracz dźga przeciwnika końcem / czubkiem łopatki kija, niezależnie od tego czy kontakt miał miejsce.

62.2. PODWÓJNA KARA MNIEJSZA

Sędzia główny według własne uznania, nałoży podwójną karę mniejszą na gracza, który próbuje ,,kłuć'' przeciwnika końcem kija.

62.3. KARA WIĘKSZA PLUS KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Sędzia główny według własnego uznania nałoży karę większą plus karę meczu za niesportowe zachowanie na gracza, który ,,kłuje'' przeciwnika końcem kija.

62.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

SEKCJA 09

POZOSTAŁE FAULE

POZOSTAŁE FAULE

PRZEPIS 63 OPÓŹNIANIE GRY

63.1. OPÓŹNIANIE GRY

Gracz lub drużyna mogą zostać ukarani, jeżeli w opinii sędziego dopuszczą się opóźniania gry w jakikolwiek sposób.

63.2. KARA MNIEJSZA

Kara mniejsza za opóźnianie gry zostanie nałożona:

(I) Na jakiegokolwiek gracza lub bramkarza, który trzyma ,,zamraża'' lub zagrywa krążek kijem, łyżwą lub ciałem w taki sposób, aby celowo przerwać grę. W przypadku bramkarza przepis ten ma zastosowanie w sytuacji, kiedy bramkarz znajduje się poza swoim polem bramkowym;

(II) Na jakiegokolwiek gracza, który celowo wystrzeli lub wyrzuci (używając dłoni, nogi, stopy, ramienia, kija itd.) krążek poza lodowisko (z jakiegokolwiek miejsca znajdującego się na powierzchni lodowisk) podczas gry lub po zatrzymaniu gry;

(III) Na jakiegokolwiek gracza, który wystrzeli lub wybije (za pomocą ręki lub kija) krążę bezpośrednio (bez odbicia) ze swojej strefy obronnej, za wyjątkiem sytuacji, kiedy nie ma szyb ochronnych.
Determinującym czynnikiem jest pozycja krążka w momencie wystrzelenia lub wybicia przez gracza drużyny broniącej. Jeżeli kontakt z krążkiem miał miejsce, kiedy znajdował się on w tercji obronnej i następnie opuszcza grę, kara mniejsza zostanie nałożona. Jeżeli krążek został wystrzelony ponad szybę ochronną znajdującą się w okolicy ławki graczy kara zostanie nałożona.
Uwaga: Jeżeli krążek został wystrzelony bezpośrednio na ławkę graczy, kara nie zostanie nałożona. Jeżeli krążek opuszcza lodowisko bezpośrednio po ,,wznowieniu'' to kara nie zostanie nałożona.

(IV) Na jakiegokolwiek, który umyślnie przesuwa bramkę ze swojej normalnej pozycji, sędzia główny przerwie grę natychmiast, kiedy zawiniająca drużyna przejmie ,,kontrolę'' nad krążkiem. **Uwaga**: Jeżeli gracz porusza bramkę ze swojej normalnej pozycji w sytuacji, kiedy przeciwnik znajduje się w sytuacji bramkowej i ma „otwartą" bramkę, sędzia główny może przyznać gola **→Przepis 63.7 – Przyznanie gola,**

(V) Na jakiegokolwiek gracza z wyjątkiem bramkarza, który upada na krążek lub zagarnia go pod swoje ciało. Uwaga: Gracz, który upada na kolana w celu zablokowania strzału nie zostanie ukarany, jeżeli krążek zostanie wstrzelony pod jego ciało lub utknie w jego stroju lub sprzęcie, ale jakiekolwiek używanie rąk powinno zostać natychmiast ukarane.

(VI) Na bramkarza, który opuszcza swoje pole bramkowe, próbując wygrać wyścig do krążka z graczem atakującym i zamiast zagrywać krążek, upada na niego powodując przerwę w grze. Uwaga: Jeżeli bramkarz opuszcza swoje pole bramkowe w celu „zmniejszenia kąta" podczas strzału i na skutek obrony zamrozi krążek poza polem, takie zagranie traktujemy jako dozwolone.

(VII) Na bramkarza, który znajduje się w swoim polu bramkowym i celowo upada na krążek lub zagarnia go pod swoje ciało lub kładzie czy przytrzymuje krążek na jakiejkolwiek części bramki w taki sposób, że powoduje przerwanie gry za wyjątkiem sytuacji, kiedy bramkarz znajduje się pod presją przeciwnika;

(VIII) Na bramkarza, który zagrywa krążek poza wyznaczoną strefą za bramką. Czynnikiem decydującym jest pozycja krążka, Uwaga: Kara mniejsza nie zostanie nałożona na bramkarza, który zagrywa krążek poza wyznaczoną strefą, lecz w momencie zagrania bramkarz ma kontakt z polem bramkowym

(IX) Za poprawianie stroju, sprzętu, łyżew lub kija. Uwaga: Kara nie zostanie nałożona za dostarczanie bidonu z wodą bramkarzowi, jednak powinno zostać to przeprowadzone podczas czasu dla drużyny oraz jeżeli w uznaniu sędziego głównego ma to na celu opóźnienie gry, kara mniejsza zostanie nałożona.

(X) Nie dopuszcza się opóźniania gry na poprawianie lub naprawę sprzętu bramkarza. Jeżeli konieczna jest naprawa lub poprawienie sprzętu bramkarza, powinien on opuścić lodowisko i zostanie zamieniony przez rezerwowego bramkarza natychmiast. Za przekroczenie tego przepisu przez bramkarza, zostanie nałożona kara mniejsza.

63.3. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Kara mniejsza techniczna zostanie nałożona na drużynę, która po ostrzeżeniu przez sędziego głównego kapitana lub jego zastępcy o umieszczeniu prawidłowej liczby zawodników na lodzie i rozpoczęcie gry, nie zastosuje się do poleceń sędziego i spowoduje opóźnianie gry przez dodatkowe wymiany graczy (w tym, ale nie wyłącznie ciągłe wymiany bramkarza w celu opóźniania gry), utrzymywanie swoich graczy na pozycji „spalonej'' lub w jakikolwiek inny sposób.

63.4. OPÓŹNIONY GWIZDEK

W sytuacji, kiedy bramka zostanie poruszona ze swojej normalnej pozycji przez gracza atakującego i drużyna broniąca ma kontrolę nad krążkiem i opuszcza swoją strefę obrony, gra będzie kontynuowana do momentu aż niezawiniająca drużyna straci kontrolę nad krążkiem.

,,Wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, gdzie gra została przerwana, z wyjątkiem sytuacji, kiedy niezawiniająca drużyna znajduje się we własnej strefie obronnej, to w tej sytuacji ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone poza strefą obronną przy linii niebieskiej w strefie neutralnej
Możliwe jest zdobycie gola na jedynym końcu lodowiska, podczas gdy bramka na drugim końcu została poruszona ze swojej pozycji, pod warunkiem, że drużyna, która straciła gola jest odpowiedzialna za poruszenie bramki na drugim końcu lodowiska.

63.5. PRZEDMIOTY RZUCANE NA LODOWISKO

Gna lód rzucane są przedmioty, które zakłócają przebieg gry, to sędzia główny za pomocą gwizdka przerwie grę a następujące wznowienie zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której gra została przerwana.

63.6. RZUT KARNY

Jeżeli z powodu niewystarczającego czasu w regulaminowym czasie gry lub z powodu nałożonych już kar, kara mniejsza nałożona na gracza, który celowo porusza bramkę ze swojej normalnej pozycji nie może zostać odbyta w całości w regulaminowym czasie gry lub kara nałożona w dowolnym momencie trwania dogrywki to w tej sytuacji, przeciwko drużynie która popełniła wykroczenie zostanie nałożony ,,rzut karny''.

Żaden gracz drużyny broniącej z wyjątkiem bramkarza nie może upadać, przetrzymywać, podnosić lub zagarniać pod swoje ciało lub brać w ręce krążek, który znajduje się w polu bramkowym. W sytuacji naruszenia tego przepisu gra zostanie natychmiast przerwana i przeciwko drużynie zawiniającej zostanie nałożony ,,rzut karny'' bez nakładania dodatkowych kar. Przepis ten należy interpretować w taki sposób, że ,,rzut karny' zostanie nałożony tylko wtedy, gdy krążek znajduje się w polu bramkowym w momencie popełnienia wykroczenia. W sytuacji, kiedy krążek znajduje się poza polem bramkowym, Przepis 63 ma zastosowanie i kara mniejsza zostanie nałożona, nawet jeśli nie przyznano ,,rzutu karnego''. Istotnym czynnikiem przy ustalaniu czy ,,rzut karny'' zostanie przyznany jest pozycja krążka w

momencie, kiedy został chwycony, złapany lub zagarnięty pod ciało. Jeżeli krążek znajduje się w polu bramkowym, ,,rzut karny'' zostanie przyznany. Jeżeli krążek znajduje się poza polem bramkowym i zostanie zagarnięty pod ciało gracza (innego niż bramkarz), który znajduje się w polu bramkowym, kara mniejsza zostanie nałożona.

63.7. PRZYZNANIE GOLA

W sytuacji, kiedy bramka została poruszona ze swojej normalnej pozycji w sposób ,,celowy'' lub ,,przypadkowy'' przez gracza drużyny broniącej, zanim krążek przekroczył linie bramkową pomiędzy normalną pozycją słupków, sędzia główny może przyznać gola.
Aby przyznać bramkę w tej sytuacji, bramka musi zostać poruszona ze swojej pozycji poprzez akcję gracza drużyny broniącej, gracz drużyny atakującej musi mieć „nieuchronną możliwość zdobycia gola" przed przemieszczeniem bramki i należy ustalić, że krążek wpadłby do bramki pomiędzy słupkami ustawionej w normalnej pozycji.

Jeżeli bramka zostanie celowo poruszona przez bramkarza w sytuacji ,,sam na sam", gol zostanie przyznany drużynie niezawiniającej.

W sytuacji, kiedy bramkarz drużyny broniącej został odwołany z lodu i zastąpiony dodatkowym graczem i gracz drużyny broniącej celowo przesuwa bramkę ze swojej normalnej pozycji uniemożliwiając w ten sposób zdobycie gola drużynie atakującej to sędzia główny przyzna drużynie atakującej gola.

Uznaje się, że bramka jest przesunięta ze swojej normalnej pozycji, jeżeli jeden lub oba kołki mocujące nie znajdują się w swoich otworach w lodzie lub bramka całkowicie wypadła z jednego lub obu otworów przed lub w momencie zdobycia gola.

63.8. ZAKAZ ZMIANY

W sytuacji, kiedy bramka zostanie przypadkowo poruszona przez gracza drużyny broniącej powodując przerwę w grze, ,,wznowienie'' będzie miało miejsce na jednym z punktów w strefie końcowej drużyny broniącej. Zawiniająca drużyna nie może przeprowadzić wymiany graczy przed ,,wznowieniem''. Drużyna zawiniająca może wymienić gracza, który zastąpił bramkarza jako dodatkowy gracz z pola, może wymienić kontuzjowanego gracza lub może wymienić graczy w sytuacji, kiedy nałożone kary wpływają na zmianę sił na lodzie na którąkolwiek z drużyn.
W sytuacji, kiedy krążek został wystrzelony do strefy końcowej przez gracza atakującego ze swojej połowy i bramkarz drużyny przeciwnej zamraża krążek powodując przerwę w grze, następne ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na jednym z punktów wznowień w strefie końcowej bramkarza. Drużyna broniąca nie może przeprowadzić wymiany graczy przed ,,wznowieniem''. Drużyna zawiniająca może wymienić gracza, który zastąpił bramkarza jako dodatkowy gracz, może wymienić kontuzjowanego gracza lub może wymienić graczy w sytuacji, kiedy nałożone kary wpływają na zmianę sił na lodzie na którąkolwiek z drużyn.

Dodatkowo do powyższych sytuacji ,,wymienionych'' w tym przepisie następujące wznowienie będzie przeprowadzone w strefie końcowej i atakująca drużyna będzie miała prawo wybrać punkt ,,wznowień'' na którym zostanie ono przeprowadzone.

PRZEPIS 64 PRÓBA WYMUSZENIA FAULU/PRZESADNA REAKCJA NA FAUL

64.1. PRÓBA WYMUSZENIA FAULU/ PRZESADNA REAKCJA NA FAUL

Każdy gracz, który ,,rażąco próbuje wymusić", ''przerysowuje" upadek lub reakcję lub udaje kontuzje zostanie ukarany karą mniejszą zgodnie z tym przepisem.

Bramkarz, który celowo wchodzi w kontakt z graczem atakującym w innym celu niż zajęcie pozycji w swoim polu bramkowym lub bramkarz, który swoim działaniem próbuje stworzyć pozory, że kontakt z graczem atakującym był inny niż ,,przypadkowy kontakt“, zostanie ukarany karą mniejszą zgodnie z tym przepisem.
Uwaga: ,,Próba wymuszenia faulu“ jest to takie zachowanie gracza, który próbuje wymusić nałożenie kary na przeciwnika, a „przesadna reakcja“ polega na tym, że faulowany gracz swoim zachowaniem próbuje sprawić wrażenie jakby faul był ,,większy“ niż jest w rzeczywistości, nawet w sytuacji, kiedy faul został popełniony.

64.2. KARA MNIEJSZA

Kara mniejsza zostanie nałożona na gracza który swoim działaniem próbuje wymusić nałożenie kary na przeciwnika (,,próba wymuszenia“/,,przesadna reakcja“).

64.3. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 65 WYPOSAŻENIE

65.1. WYPOSAŻENIE

Na graczu spoczywa obowiązek utrzymania swojego sprzętu i stroju podczas gry w warunkach określonych w tym przepisie. Wyposażenie gracza składa się z kijów, łyżew, sprzętu ochronnego i stroju gracza.
Pełne wyposażenie w tym kaski musi być używane prawidłowo podczas przedmeczowej rozgrzewki. Sędzia główny ma prawo zażądać od zawodnika usunięcia wszelkich akcesoriów osobistych, które uzna za niebezpieczne.

65.2. KARA MNIEJSZA

Cały sprzęt ochronny z wyjątkiem rękawic, kasku i parkanów bramkarza musi być noszony pod strojem gracza. Używany sprzęt musi spełniać standardy bezpieczeństwa i może służyć tylko w celu ochrony gracza a nie w celu zwiększenia lub poprawy umiejętności gracza lub w celu spowodowania kontuzji przeciwnika
Za naruszenie tego przepisu, po uprzednim ostrzeżeniu przez sędziego głównego, kara mniejsza zostanie nałożona. Gracze, którzy naruszają ten przepis nie będą mogli brać udziału w grze, dopóki taki sprzęt nie zostanie poprawiony lub usunięty.

Gra nie może zostać przerwana lub opóźniona z powodu poprawiania stroju, wyposażenia, łyżew lub kijów. Za naruszenie tego przepisu nakłada się karę mniejszą.

Gra nie może zostać przerwana lub opóźniona z powodu poprawy lub naprawy wyposażenia bramkarza. Jeżeli poprawienie sprzętu jest konieczne, bramkarz musi opuścić lodowisko a na jego miejsce natychmiast zajmie bramkarz rezerwowy. Za naruszenie tego przepisu przez bramkarza, zostanie nałożona kara mniejsza.
Nielegalne wyposażenie, wyposażenie uznane za niezgodne ze standardami IIHF oraz uznane za niedopuszczalne do gry, klasyfikowane jest jako sprzęt niebezpieczny i podlega karom.

POZOSTAŁE FAULE

PRZEPIS 66 PRZEGRANY MECZ NA RZECZ PRZECIWNIKA

66.1. PRZEGRANY MECZ NA RZECZ PRZECIWNIKA

W sytuacji nieprzestrzegania przez drużynę postanowień i obowiązujących przepisów lub przepisów mających wpływ na przebieg gry, sędzia główny, jeżeli otrzyma takie wytyczne od IIHF lub osoby upoważnionej, odmówi kontynuowania gry do czasu aż drużyna zawiniająca zacznie stosować przepisy.

Jeżeli drużyna zawiniająca, nadal odmawia podporządkowania się poleceniom, sędzia główny za uprzednią zgodą IIHF lub upoważnionej przez IIHF, ogłosi mecz za anulowany.

Mecz zostaje anulowany, jeżeli na skutek nałożonych kar lub kontuzji nie może umieścić na lodzie w trakcie meczu wymaganej liczby graczy.

Jeżeli mecz zostaje anulowany, sędzia główny ma obowiązek złożenia raportu do właściwych władz, które mogą według własnego uznania, zbadać każdy przypadek meczu uznanego za anulowany i zmienić decyzję sędziego głównego o uznaniu meczu za anulowanym i wyniku końcowym. Ponadto właściwe władze mogą nałożyć dodatkowe środki dyscyplinarne na drużynę lub członka drużyny w związku z uznaniem meczu za anulowany.

←Więcej informacji znajduje się w kodeksie dyscyplinarnym IIHF

PRZEPIS 67 ZAMRAŻANIE KRĄŻKA W RĘKAWICY

67.1. ZAMRAŻANIE KRĄŻKA W RĘKAWICY

Przepis ten określa faule, które mogą skutkować nałożeniem kary w sytuacji, kiedy gracz lub bramkarz w niedozwolony sposób używa rąk do zagrywania krążka.

→Przepis 79 – Podanie krążka ręką.

67.2. KARA MNIEJSZA – GRACZ

Gracz może złapać krążek w powietrzu do ręki, pod warunkiem, że natychmiast położy go lub rzuci na lód. Gracz powinien otrzymać karę mniejszą za ,,zamknięcie krążka w rękawicy“:

(I) Jeżeli złapie krążek i porusza się z nim tak, aby uniknąć ataku ciałem przeciwnika lub w celu osiągnięcia „przewagi terytorialnej“ nad przeciwnikiem’:

(II) Jeżeli kładzie rękę na krążku, który znajduje się na lodzie w celu ukrycia go przed przeciwnikiem lub uniemożliwienia przeciwnikowi zagrania krążka.
Jeżeli sytuacja ma miejsce w polu bramkowym gracza zawiniającego, powinien zostać nałożony ,,rzut karny’’, Przepis 67.4 – Rzut karny lub Przepis 67.5 – Przyznanie gola.

(III) Jeżeli gracz podnosi krążek z lodu ręką podczas trwającej gry.

Kara mniejsza za ,,opóźnianie gry’’ – błąd ,,wznowienia’’, zostanie nałożona na gracza, który podczas przeprowadzania wznowienia:

(I) Próbuje wygrać wznowienie poprzez zagranie krążka ręką.
Uwaga: Obu (2) graczom, którzy zaangażowani trwające są w ,,wznowienie’’ (środkowi) zabrania się zagrywania krążka ręką bez nałożenia na nich kary zgodnie z tym przepisem do momentu aż trzeci gracz (obojętnie z której drużyny) nie dotknie krążka. Jeżeli ,,wznowienie’’ zostało uznane za zakończone (określony został zwycięzca ,,wznowienia’’) podanie ręką rozpatruje się zgodnie z przepisem:

→Przepis 79 – Podanie ręką

POZOSTAŁE FAULE

67.3. KARA MNIEJSZA – BRAMKARZ

Celem tego przepisu jest utrzymywanie krążka w grze i wszystkie zagrania bramkarza, które powodują niepotrzebne przerwanie gry muszą zostać ukarane bez wcześniejszego ostrzeżenia.

Kara za opóźnianie gry zostanie nałożona na bramkarza, który:

(I) Przetrzymuje krążek ręką dłużej niż trzy (3) sekundy, chyba że bramkarz znajduje się pod presją/atakiem przeciwnika,

(II) Celowo nakrywa krążek ręką w jakikolwiek sposób i w opinii sędziego niepotrzebnie powoduje zatrzymanie gry;

(III) Rzuca krążek do przodu w kierunku bramki przeciwnika;
Uwaga: W sytuacji, kiedy rzucony do przodu przez bramkarza krążek zostanie przejęty przez przeciwnika, sędzia główny pozwala na kontynuowanie gry i jeżeli gol zostanie zdobyty przez drużynę niezawiniającą to kara na bramkarza nie zostanie nałożona; jeżeli drużyna niezawiniająca nie zdobędzie gola, gra zostanie zatrzymana a na bramkarza zostanie nałożona kara mniejsza;

(IV) Chowa krążek w swoich parkanach lub kładzie na bramkę;

(V) Celowo gromadzi śnieg lub ustawia z niego przeszkodę w okolicy swojej bramki, w sposób który w opinii sędziego głównego może uniemożliwić zdobycie gola.

67.4. RZUT KARNY

Przepis ten opisany jest w artykule
→**Przepis 63.6 – Rzut karny**

67.5. PRZYZNANIE GOLA

Jeżeli bramkarz, który przed tym zanim udał się do ławki graczy w celu wymiany na dodatkowego gracza, celowo zostawia kij lub jakąkolwiek część swojego wyposażenia, gromadzi śnieg lub ustawia z niego przeszkodę w okolicy swojej bramki, w sposób który w opinii sędziego głównego może uniemożliwić wpadnięcie krążka do bramki, gol zostanie przyznany.
Aby w tej sytuacji przyznać gola, bramkarz musi być zastąpiony za dodatkowego gracza, w innym wypadku nałożona zostanie kara mniejsza.
W sytuacji, kiedy bramkarz został odwołany z lodu i zastąpiony dodatkowym graczem, a gracz upada, podnosi lub zagarnia pod swoje ciało lub w ręce krążek z lodu, który znajduje się w jego polu bramkowym, gra zostanie automatycznie zatrzymana i drużynie niezawiniającej przyznany zostanie gol.

67.6. ANULOWANIE GOLA

Gol nie może zostać zdobyty poprzez ,,wbicie lub skierowanie“ krążka ręką przez gracza drużyny atakującej, który odbija się od gracza, bramkarza lub sędziego i wpada do bramki.
Jeżeli krążek wpada do bramki po ,,czystym odbiciu się” od rękawicy gracza, gol zostanie uznany za prawidłowy.

PRZEPIS 68 NIEDOZWOLONA WYMIANA GRACZY

68.1. NIEDOZWOLONA WYMIANA GRACZY

Uznaje się, że ,,niedozwolona wymiana graczy“ ma miejsce wtedy, kiedy gracz wejdzie do gry w sposób niedozwolony z ławki graczy (kolega z drużyny nie mieści się w limicie 1,50 m → **Przepis 74 – Nadmierna liczba graczy na lodzie**, lub wejdzie do gry z ławki kar (jego kara jeszcze się nie zakończyła), lub gdy odsiadywana jest kara większa i zastępca nie powraca na lód z ławki kar →**Przepis 68.2 – Kara mniejsza techniczna**, lub kiedy gracz w sposób niedozwolony wchodzi

do gry w celu zapobiegnięcia zdobycia gola podczas sytuacji „sam na sam“ **→Przepis 68.3 – RZUT KARNY, lub →Przepis 68.4 – Przyznanie gola**.

W sytuacji, kiedy kontuzjowany gracz został ukarany i przed zakończeniem jego kary powraca do gry, nie jest uprawniony do gry. Obejmuje to przypadek kar równoczesnych, gdy zastępca za kontuzjowanego gracza ciągle przebywa w boksie kar i czeka na przerwę w grze. Kontuzjowany gracz musi poczekać, aż zastępca odbywający za niego karę opuści ławkę kar zanim zostanie uznany za gracza uprawnionego.

→Przepis 8.1 – Kontuzjowany gracz.

68.2. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Kiedy gracz otrzymuje jednocześnie karę większą i karę za niesportowe zachowanie lub karę meczu za niesportowe zachowanie w tej samej przerwie w grze, lub kiedy kontuzjowany gracz otrzyma karę większą i nie jest w stanie odbyć swojej kary, to ukarana drużyna musi umieścić w boksie kar zastępcę i żaden zastępca za ukaranego gracza nie może wejść do gry, z wyjątkiem gracza z ławki kar. Jakiekolwiek naruszenie tego przepisu będzie traktowane jako ,,niedozwolona wymiana“ i nałożona zostanie kara mniejsza techniczna.

68.3. RZUT KARNY

Przepis ten opisany jest w artykule

→Przepis 70.7 – Rzut karny.

68.4. PRZYZNANIE GOLA

Przepis ten znajduje się w artykule

→Przepis 70.8 – Przyznanie gola

68.5. ANULOWANIE GOLA

Przepis ten znajduje się w artykule

→Przepis 70.9 – Anulowanie gola.

68.6. CELOWA NIEDOZWOLONA WYMIANA GRACZY

Nadmierna ilość graczy na lodzie

→Przepis 74 – Nadmierna ilość graczy na lodzie.

PRZEPIS 69 PRZESZKADZANIE BRAMKARZOWI

69.1. PRZESZKADZANIE BRAMKARZOWI

Przepis opiera się na założeniu, że pozycja atakującego gracza będącego w polu lub poza polem bramkowym, sama w sobie nie określa czy gol jest zdobyty prawidłowo czy nie. Innymi słowami, gol zdobyty w sytuacji, kiedy atakujący gracz stoi w polu bramkowym, może w odpowiednich okolicznościach zostać uznany za prawidłowy. Gol zostanie anulowany, jeżeli:

(I) Atakujący gracz, poprzez swoje ustawienie lub „widoczny kontakt “, osłabia zdolność bramkarza do swobodnego poruszania się w swoim polu bramkowym lub obrony bramki, lub

(II) Atakujący gracz inicjuje celowy lub umyślny kontakt z bramkarzem, który znajduje się w swoim polu lub poza swoim polem bramkowym

,,Przypadkowy kontakt'' z bramkarzem jest dozwolony, a zdobyte gole będą uznane, jeżeli taki kontakt zostanie zainicjowany poza polem bramkowym pod warunkiem, że atakujący gracz dołożył wszelkich starań aby takiego kontaktu uniknąć.

Przepis będzie stosowany wyłącznie zgodnie z oceną sędziów będących na lodzie, ale może też być przedmiotem wideo analizy: **→Przepis 37 – Analiza wideo**, a w sytuacji weryfikacji na żądanie trenera **→Przepis 38 – weryfikacja na żądanie trenera**.

Dla celów tego przepisu, „kontakt" / „widoczny kontakt" niezależnie od tego czy jest „przypadkowy czy inny ", oznacza każdy kontakt, który ma miejsce między bramkarzem a atakującym graczem (graczami), za pomocą kija lub dowolnej części ciała. Nadrzędnym warunkiem tego przepisu, jest określenie faktu czy bramkarz miał możliwość swobodnego poruszania się w obrębie swojego pola bramkowego bez przeszkód związanych z działaniem gracza atakującego.

Jeżeli atakujący gracz wjeżdża do pola bramkowego i swoim działaniem, osłabia zdolność bramkarza do obrony bramki podczas zdobycia gola, gol zostanie anulowany.

Jeżeli atakujący gracz przebywa w polu bramkowym i nie opuszcza pola natychmiast, sędzia główny ma możliwość przerwać grę i następne ,,wznowienie'' będzie miało miejsce na punkcie wznowień w strefie neutralnej poza strefą ataku zawiniającego gracza.
Jeżeli atakujący gracz został popchnięty, wepchnięty lub faulowany przez gracza drużyny broniącej w taki sposób, że wchodzi w kontakt z bramkarzem, to taki kontakt nie zostanie uznany jako kontakt zainicjowany przez gracza atakującego dla celów tego przepisu, pod warunkiem, że atakujący gracz dołożył wszelkich starań żeby takiego kontaktu uniknąć.

Jeżeli gracz drużyny broniącej został popchnięty, wepchnięty lub faulowany przez gracza drużyny atakującej w taki sposób, że wchodzi w kontakt z bramkarzem, to taki kontakt zostanie uznany jako kontakt zainicjowany przez gracza drużyny atakującej dla celów tego przepisu i jeżeli konieczne nałożona zostanie kara na gracza drużyny atakującej a jakikolwiek gol zdobyty w tym czasie zostanie anulowany.
→Więcej informacji znajduje się w załączniku IV – Tabela 16 – Sytuacje dotyczące przeszkadzania bramkarzowi.

69.2. NAŁOŻONE KARY

We wszystkich przypadkach, w których atakujący gracz inicjuje ,,celowy lub umyślny" kontakt z bramkarzem, który znajduje się w lub poza swoim polem bramkowym, i niezależnie czy gol został zdobyty to atakujący gracz otrzyma karę (mniejszą lub większą zgodnie z uznaniem sędziego). W każdym przypadku, w którym nałożona zostanie kara na gracza drużyny atakującej za utrudnianie bramkarzowi swobodnego poruszania się w swoim polu bramkowym, nałożona kara dotyczy „przeszkadzania bramkarzowi ".
Przy dokonywaniu oceny sędzia główny powinien brać pod uwagę stopień i charakter widocznego kontaktu z bramkarzem niż dokładną lokalizację bramkarza podczas kontaktu.

69.3. KONTAKT W POLU BRAMKOWYM

Jeżeli atakujący gracz inicjuje widoczny kontakt z bramkarzem przypadkowo lub w dowolny sposób, podczas gdy bramkarz znajduje się w swoim polu bramkowym i gol zostanie zdobyty, to w tej sytuacji gol zostanie anulowany.
Jeżeli bramkarz podczas ,,ustalania swojej pozycji" w polu bramkowym inicjuje kontakt z graczem drużyny atakującej, który przebywa w polu bramkowym i na skutek tego kontaktu zostaje osłabiona możliwość bramkarza do obrony swojej bramki, a gol zostanie zdobyty, to w tej sytuacji gol zostanie anulowany.
Jeżeli po jakimkolwiek kontakcie z bramkarzem, który próbuje zająć pozycje w swoim polu bramkowym, atakujący gracz nie opuści natychmiast swojej pozycji w polu bramkowym (tj. odda pozycje bramkarzowi) a gol zostanie zdobyty,

to w tej sytuacji gol zostanie anulowany. We wszystkich przypadkach, niezależnie od tego czy gol został zdobyty czy nie, zawodnik drużyny atakującej otrzyma odpowiednią karę za ,,przeszkadzanie bramkarzowi''.

Jeżeli atakujący gracz zajmie ,,znaczącą pozycje" w polu bramkowym, tak aby zasłonić bramkarzowi pole widzenia i w ten sposób osłabi jego możliwość do obrony bramki i gol zostanie zdobyty, to w tej sytuacji gol zostanie anulowany. Dla tego przepisu, gracz „zajmuje znaczącą pozycje w polu bramkowym, jeżeli według oceny sędziego jego ciało lub jakakolwiek część jego ciała znajduje się w polu bramkowym dłużej niż przez chwilę.

→Więcej informacji znajduje się w załączniku IV – Tabela 16 – Sytuacje dotyczące przeszkadzania bramkarzowi.

69.4. KONTAKT POZA POLEM BRAMKOWYM

Jeżeli atakujący gracz inicjuje ,,widoczny kontakt" z bramkarzem w sposób inny niż przypadkowy, podczas gdy bramkarz znajduje się poza swoim polem bramkowym i gol zostanie zdobyty, to w tej sytuacji gol zostanie anulowany.

Bramkarz nie może być atakowany ciałem tylko dlatego, że znajduje się poza polem bramkowym. Odpowiednia kara powinna zostać nałożona w każdym przypadku, kiedy gracz drużyny atakującej nawiązuje ,,zbędny kontakt" z bramkarzem.

Przypadkowy kontakt jest natomiast dozwolony, jeżeli bramkarz jest w trakcie zagrywania krążka poza swoim polem bramkowym pod warunkiem, że atakujący gracz wykonał ,,wyraźny wysiłek" aby uniknąć takiego niepotrzebnego kontaktu.
W sytuacji, kiedy bramkarz zagrał krążek poza swoim polem bramkowym a następnie gracz atakujący uniemożliwia bramkarzowi powrót do swojego pola, taki gracz może zostać ukarany za ,,przeszkadzanie bramkarzowi".

Analogicznie, bramkarz może zostać ukarany, jeżeli swoimi działaniami poza swoim polem bramkowym celowo przeszkadza atakującemu graczowi, który próbuje zagrać krążek lub zaatakować przeciwnika.

→Więcej informacji znajduje się w załączniku IV – Tabela 16 – Sytuacje dotyczące przeszkadzania bramkarzowi.

69.5. WERYFIKACJA NA ŻĄDANIE TRENERA

→Przepis 38 – Weryfikacja na żądanie trenera

69.6. MIEJSCE WZNOWIENIA

Kiedy tylko sędzia główny przerywa grę w celu anulowania gola jako rezultat ,,wyraźnego kontaktu" z bramkarzem (przypadkowego lub innego), wynikające z tego wznowienie zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień w strefie neutralnej, poza strefą ataku drużyny zawiniającej.

69.7. ODBICIA I WOLNY KRĄŻEK

W sytuacji odbicia krążka lub kiedy bramkarz i atakujący gracz (gracze) jednocześnie próbują zagrać wolny krążek, zarówno w polu i poza polem bramkowym, ,,przypadkowy kontakt z bramkarzem'' jest dozwolony i jakikolwiek zdobyty gol jako wynik tego zagrania będzie uznany.

W sytuacji, kiedy bramkarz zostanie wepchnięty do bramki razem z krążkiem przez atakującego gracza po obronie strzału, gol zostanie anulowany. Jeżeli jest to konieczne zostaną nałożone odpowiednie kary.

Jeżeli jednak według opinii sędziego atakujący gracz został wepchnięty lub faulowany w taki sposób, że doszło do kontaktu z bramkarzem, który został wepchnięty do bramki razem z krążkiem, gol zostanie uznany.

W sytuacji, kiedy krążek znajduje się pod graczem, który leży w okolicy pola bramkowego (celowy lub umyślny sposób), gol nie może zostać zdobyty poprzez wepchnięcie gracza z krążkiem do bramki. Jeżeli jest to konieczne zostaną nałożone właściwe kary, w tym rzut karny, jeżeli krążek został celowo przykryty w polu bramkowym.

→Przepis 63 – Opóźnianie gry

69.8. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 70 OPUSZCZANIE ŁAWKI GRACZY LUB ŁAWKI KAR

70.1. OPUSZCZANIE ŁAWKI GRACZY LUB ŁAWKI KAR

Żaden z graczy nie może opuścić ławki graczy lub ławki kar w dowolnym momencie podczas trwania sprzeczki lub w celu rozpoczęcia sprzeczki.

70.2. DOZWOLONA ZMIANA

Gracz, który wszedł do gry podczas trwającej akcji z własnej ławki graczy lub w dozwolony sposób z ławki kar (czas kary się zakończył) i gracz ten rozpoczyna sprzeczkę, może podlegać karze dyscyplinarnej zgodnie z Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

Gracz lub gracze, którzy weszli do gry podczas dozwolonej wymiany graczy w trakcie przerwy w grze i których formacja przygotowuje się do przeprowadzenia ,,wznowienia'' i uczestniczą w sprzeczce, zostaną ukarani zgodnie z właściwym przepisem i będą podlegali dodatkowym karą dyscyplinarnym zgodnie z właściwymi środkami dyscyplinarnymi (kara meczu za niesportowe zachowanie nie zostanie automatycznie nałożona o ile nie wynika to z ich działań podczas sprzeczki).

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

70.3. OPUSZCZANIE ŁAWKI GRACZY

Graczom nie wolno wchodzić na lód podczas przerwy w grze lub po zakończeniu pierwszej i drugiej tercji w celu przeprowadzenia rozgrzewki. Sędzia główny złoży raport do właściwych władz w przypadku każdorazowego naruszenia tego przepisu.

Z wyjątkiem zakończenia tercji lub legalnego wejścia do gry, żaden gracz nie może w żadnym momencie opuścić ławki graczy.

Jeżeli w trakcie gry konieczne jest przejście do szatni (i konieczne jest przejście przez lód, aby dostać się do szatni), gracz musi poczekać do następnej przerwy w grze i upewnić się, że nie trwa żadna sprzeczka.

Pierwszy oraz drugi gracz jednej lub obu drużyn, który opuszcza ławkę graczy (lub ławkę kar) podczas sprzeczki lub w celu rozpoczęcia sprzeczki zostanie ukarany karą meczu za niesportowe zachowanie.

70.4. OPUSZCZANIE ŁAWKI KAR

Z wyjątkiem zakończenia tercji lub po zakończeniu czasu kary, żaden gracz nie może w żadnym momencie opuścić ławki kar.

Gracz, który odsiaduje karę na ławce kar i ma zostać zmieniony zaraz po zakończeniu odbywania kary, musi przejechać przez lód i znaleźć się na swojej ławce graczy, zanim będzie można dokonać wymiany. Za naruszenie tego przepisu zostanie nałożona kara mniejsza za ,,nadmierną liczbę graczy na lodzie ".

→Przepis 74 – Nadmierna ilość graczy na lodzie.

Gracz, który opuszcza ławkę kar przed zakończeniem swojej kary, niezależnie od tego czy gra się toczy czy nie, zostanie ukarany dodatkową karą mniejszą, która będzie odmierzana po odbyciu pierwotnej kary.

Jakikolwiek gracz, który wchodzi na ławkę kar, opuszcza ławkę kar przed wygaśnięciem czasu jego kary w celu kwestionowania decyzji sędziego, zostanie ukarany karą meczu za niesportowe zachowanie. Jeżeli zostanie uznane to za konieczne, dodatkowe środki dyscyplinarne zostaną zastosowane przez właściwe władze. Przepis ten nie zastępuje innej wyższej kary, która może zostać nałożona za opuszczenie ławki kar w celu rozpoczęcia lub uczestniczenia w sprzeczce, jak opisano w niniejszym przepisie.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

Jakikolwiek ukarany gracz, który opuszcza ławkę kar podczas przerwy w grze i podczas trwającej sprzeczki powinien otrzymać karę mniejszą plus automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie. Kara mniejsza plus pozostały czas pierwotnej kary muszą zostać odbyte przez zastępcę na ławce kar, którego wskaże trener zawiniającej drużyny.

Jeżeli gracz opuszcza ławkę kar przed zakończeniem jej czasu, sędzia kar musi zapisać czas i dać sygnał sędziom na lodzie, którzy przerwą grę w momencie, kiedy zawiniająca drużyna będzie miała „posiadanie nad krążkiem". Dodatkowa kara mniejsza musi zostać odbyta przez gracza, który pierwotnie odbywał karę poza czasem pozostałym do zakończenia jego pierwotnej kary (czas który nie wygasł zostanie skalkulowany do czasu kiedy gracz opuścił ławkę kar w nielegalny sposób).

W sytuacji, kiedy gracz powróci na lód przed upływem czasu kary na skutek błędu sędziego kar, nie otrzyma dodatkowej kary, lecz musi odbyć pozostały czas kary skalkulowany do czasu, kiedy opuścił ławkę kar poprzez błąd sędziego kar.

W przypadku przerwy w grze po wygaśnięciu kar, jeżeli gracz lub gracze opuszczający ławkę kar wdadzą się w sprzeczkę, to gracze, którzy opuszczali ławkę kar zostaną ukarani tylko za wykroczenia popełnione podczas sprzeczki. Jeżeli gracz wychodzący z ławki kar podczas przerwy w grze zaangażuje się w sprzeczkę z przeciwnikiem i przeciwnik zostanie uznany za inicjatora sprzeczki, wówczas gracz wychodzący z ławki kar nie podlega karze meczu za niesportowe zachowanie. Jeżeli zostanie uznane to za konieczne przez właściwie władze zostaną zastosowane dodatkowe środki dyscyplinarne.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

70.5. KARA MNIEJSZA TECHCZNICZNA

Kara mniejsza techniczna zostanie nałożona na drużynę, której zawodnik lub zawodnicy opuszczają ławkę graczy w celu innym niż zmiana zawodników i nie toczy się żadna sprzeczka.
Jeżeli trener lub niegrający członek sztabu drużyny wchodzi na lód, o ile nie sędzia główny lub personel medyczny nie wydadzą polecenia, w celu pomocy kontuzjowanemu graczowi po rozpoczęciu tercji a przed jej zakończeniem, sędzia główny nałoży na drużynę zawiniającą karę mniejszą techniczną i zgłosi incydent do właściwych władz w celu podjęcia dodatkowych środków dyscyplinarnych.

Jeżeli zawodnik doznał kontuzji i nastąpiła przerwa w grze to lekarz drużyny (lub inny personel medyczny) może wejść na lód, aby zająć się kontuzjowanym graczem bez czekania na zgodę sędziego

POZOSTAŁE FAULE

70.6. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona na pierwszego oraz drugiego gracza jednej lub obu drużyn, który opuszcza ławkę graczy podczas sprzeczki lub w celu rozpoczęcia sprzeczki.

Jakikolwiek ukarany gracz, który opuszcza ławkę kar podczas przerwy w grze i podczas trwającej sprzeczki powinien otrzymać karę mniejszą plus automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie. Kara mniejsza plus pozostały czas pierwotnej kary muszą zostać odbyte przez zastępcę na ławce kar, którego wskaże trener zawiniającej drużyny.

Gracz, który został odesłany do szatni przez sędziów i wraca na swoją ławkę graczy lub na powierzchnię lodu z jakiegokolwiek powodu przed odpowiednim czasem, zostanie ukarany karą meczu za niesportowe zachowanie. Jeżeli zostanie uznane to za konieczne przez właściwie władze zostaną zastosowane dodatkowe środki dyscyplinarne
→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

Gdy gracz wejdzie na ławkę kar, musi na niej pozostać do momentu, dopóki jego kara nie wygaśnie i drużyna będzie uprawniona do wystawienia dodatkowego gracza lub do czasu zakończenia tercji aby udać się do szatni, lub kiedy uzyskał zgodę sędziów będących na lodzie.
W innym przypadku zostanie ukarany karą meczu za niesportowe zachowanie zgodnie z tym przepisem

70.7. RZUT KARNY

Jeżeli zawodnik drużyny atakującej, będący w posiadaniu krążka a pomiędzy nim i bramkarzem nie ma żadnego innego gracza, i znajdując się w takiej pozycji gracz drużyny przeciwnej, który wszedł do gry w sposób niedozwolony przeszkadza mu w grze, sędzia główny nakłada rzut karny przeciwko drużynie, do której przeszkadzający gracz należy.

70.8. PRZYZNANIE GOLA

W sytuacji, kiedy bramkarz przeciwnej drużyny został odwołany z lodu i gracz drużyny atakującej niestrzeżoną bramkę znajdujący się w strefie neutralnej lub w strefie ataku, a gracz drużyny przeciwnej, który wszedł do gry w sposób nielegalny przeszkodzi mu w grze, sędzia główny przyzna drużynie niezawiniającej gola.

70.9. ANULOWANIE GOLA

Jeżeli ukarany gracz powraca na lód z ławki kar przed zakończeniem czasu jego kary na skutek swojego błędu lub błędu sędziego kar i jego drużyna zdobędzie gola podczas gdy gracz nielegalnie znajduje się na lodzie, gol zostanie anulowany, jednak wszystkie kary nałożone na drużyny w tym czasie będą nałożone w normalny sposób.
Jeżeli gracz wejdzie do gry w sposób niedozwolony ze swojej ławki graczy lub ławki kar, jakikolwiek gol zdobyty przez jego drużynę w momencie, kiedy nielegalnie znajduje się na lodzie zostanie anulowany jednak wszystkie kary nałożone na drużyny w tym czasie będą nałożone w normalny sposób

70.10. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.
→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 71 PRZEDWCZESNA WYMIANA

71.1. PRZEDWCZESNA WYMIANA

Kiedy bramkarz opuszcza swoje pole bramkowe i zmierza w kierunku swojej ławki gracz w celu wymiany na dodatkowego gracza z pola, gracz z pola nie może wejść do gry zanim bramkarz nie znajdzie się w dozwolonej strefie 1,50m od swojej ławki graczy.

Jeżeli nastąpi przedwczesna zmiana, sędzia na lodzie przerwie grę natychmiast z wyjątkiem, kiedy niezawiniająca drużyna posiada „kontrolę nad krążkiem“ – w tej sytuacji przerwanie gry zostanie opóźnione do momentu zmiany ,,posiadania krążka “.

Nie nakłada się kary na drużynę, która dokonała przedwczesnej wymiany, a następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na środku lodowiska, jeżeli gra została zatrzymana poza linią czerwoną. Jeżeli gra została zatrzymana przed linią czerwoną, następujące wznowienie zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie ,,wznowień'' w strefie, w której gra została przerwana.

We wszystkich innych sytuacjach nieujętych w powyższym, kara mniejsza za „nadmierną liczbę graczy na lodzie“ może zostać nałożona.

→Przepis 74 – Nadmierna ilość graczy na lodzie

71.2. OGŁOSZENIE

Sędzia główny poprzez system komunikacji wygłosi poniższy komunikat: „Gra została przerwana z uwagi na przedwczesną wymianę bramkarza“.

PRZEPIS 72 ODMOWA ZAGRANIA KRĄŻKA

72.1. ODMOWA LUB WSTRZYMYWANIE SIĘ OD ZAGRANIA KRĄŻKA

Celem tego przepisu jest wymuszenie kontynuowania akcji i musi być stosowane przez sędziów głównych oraz sędziów liniowych w taki sposób, aby uzyskać pożądany rezultat.

72.2. PODANIE KRĄŻKA RĘKĄ

Kiedy gracz zainicjuje podanie krążka ręką do swojego partnera, który postanawia nie zagrywać krążka, tak aby uniknąć przerwania gry i drużyna przeciwna również powstrzymuje się od gry krążkiem (tak aby upłynął czas kary), sędzia główny powinien przerwać grę i następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie ,,wznowień'' w strefie, w której gra została przerwana.

72.3. WYSOKI KIJ

Kiedy gracz zagrywa krążek kijem powyżej normalnej wysokości barku a jego partner postanawia nie zagrywać krążka, tak aby uniknąć przerwania gry i drużyna przeciwna również powstrzymuje się od gry krążkiem (tak aby upłynął czas kary), sędzia główny powinien przerwać grę i następujące wznowienie zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której gra została przerwana.

→Przepis 76.2 – Miejsca wznowień.

72.4. UWOLNIENIE

Jeżeli w opinii sędziego głównego, broniąca drużyna ,,celowo“ wstrzymuje się od pościgu za krążkiem do punktów wznowień w sytuacji uwolnienia, gdy ma taką możliwość, gra zostanie natychmiast przerwana i następujące wznowienie zostanie przeprowadzone na jednym z punktów wznowień w strefie końcowej drużyny, która popełniła błąd.

72.5. KARA

W sytuacji, kiedy sędzia główny sygnalizuje odłożoną karę na drużynę i gracz drużyny zawiniającej celowo powstrzymuje się od zagrania krążka, tak aby umożliwić upłynięcie dodatkowego czasu gry lub czasu kar, sędzia

główny natychmiast przerwie grę i następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone w strefie końcowej drużyny zawiniającej.

→Przepis 76.2 – Miejsca wznowień.

PRZEPIS 73 ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY

73.1. ODMOWA ROZPOCZĘCIA GRY

Przepis ten dotyczy drużyn, które odmawiają gry zgodnie z poleceniem sędziego głównego w sytuacji, kiedy obie drużyny znajdują się na lodzie lub drużyn które schodzą z lodu lub odmawiają wejścia na lód na początku meczu lub na początku każdej tercji.

73.2. PROCEDURA – DRUŻYNA NA LODZIE

Jeżeli obie drużyny znajdują się na lodzie i jedna z drużyn odmawia rozpoczęcia gry zgodnie z poleceniem sędziego głównego, kapitan drużyny zostanie ostrzeżony i drużyna otrzyma piętnaście (15) sekund na wznowienie lub rozpoczęcie gry. Po upływie tego czasu, jeżeli drużyna nadal odmawia rozpoczęcia gry, sędzia główny nałoży na drużynę karę mniejszą techniczną za ,,opóźnianie gry" i wyznaczony przez trenera gracz drużyny zawiniającej uda się na ławkę kar. Jeżeli incydent powtórzy się, to trener drużyny zawiniającej zostanie usunięty z ławki graczy i otrzyma karę meczu za niesportowe zachowanie i zostanie nałożona kara mniejsza techniczna na drużynę zawiniającą za ,,opóźnianie gry ".

Jeżeli drużyna w dalszym ciągu odmawia rozpoczęcia gry, sędzia główny nie ma inego wyjścia jak uznać przegraną drużyny zawiniającej, a incydent zostanie zgłoszony do właściwych władz

→Przepis 66 – Odmowa gry

Pierwsze przewinienie:

(I) Ostrzeżenie kapitana zawiniającej drużyny, że mają 15 sekund na wznowienie gry

(II) Jeżeli po upływie 15 sekund drużyna ciągle odmawia wznowienia gry, otrzymuje karę mniejszą techniczną za ,,opóźnianie gry''

Drugie przewinienie:

(I) Ostrzeżenie kapitana zawiniającej drużyny, że mają 15 sekund na wznowienie gry

(II) Jeżeli po upływie 15 sekund drużyna ciągle odmawia wznowienia gry, otrzymuje karę mniejszą techniczną za opóźnianie gry

(III) Sędzia główny poinformuje trenera zawiniającej drużyny, że otrzymał karę meczu za niesportowe zachowanie.

(IV) Jeżeli drużyna kontynuuje odmowę rozpoczęcia gry to sędzia główny uznaje zawiniająca drużynę jako przegraną. **→Przepis 66 – Odmowa gry**.

Uwaga: Od momentu wejścia drużyny na lodowisko lub na ławkę graczy przed rozpoczęciem tercji a do momentu jej zakończenia przepis ten ma zastosowanie. Nawet jeżeli wszyscy gracze opuszczą powierzchnie lodu i udają się na ławki graczy, uważa się, że drużyna znajduje się na lodzie

73.3. PROCEDURA – DRUŻYNA POZA LODEM

Jeżeli drużyna, której trener otrzymał polecenie nie wejdzie na lód i nie rozpocznie gry w ciągu pięciu (5) minut, zostanie uznana jako przegrywająca mecz i sprawa zostanie zgłoszona do właściwych władz w celu podjęcia dalszych kroków.

→Przepis 66 – Odmowa gry.

(I) Kiedy sędzia główny oceni, że drużyna odmawia wejścia na lód i rozpoczęcia gry, to drużyna otrzyma karę mniejszą techniczną za „opóźnianie gry".

(II) Drużyna otrzyma pięć (5) minut na wejście na lód i rozpoczęcie gry.

(III) Po upływie pięciu (5) minut, kiedy drużyna zawiniająca nie powróciła na lód w celu wznowienia gry zostanie ona uznana jako przegrywająca mecz

(IV) Jeżeli trener zostanie powiadomiony o pięciominutowym (5) upomnieniu i drużyna powróci na lód w celu wznowienia gry w tym czasie, to otrzyma ona karę mniejszą techniczną za „opóźnianie gry" zgodnie z pkt (I) opisanym powyżej.

Środki dyscyplinarne mogą zostać uruchomione przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 74 NADMIERNA LICZBA GRACZY NA LODZIE

74.1. NADMIERNA LICZBA GRACZY NA LODZIE

Gracze mogą wymieniać się w dowolnym momencie podczas toczącej się gry pod warunkiem, że gracz lub gracze opuszczający lód znajdują się w strefie 1,50 m od ich ławki graczy i nie biorą udziału w grze podczas dokonywania wymiany – patrz także Przepis 71 – Przedwczesna wymiana.
Jeżeli według uznania sędziego na lodzie, zastępujący gracz wejdzie na lód zanim jego partner znajdzie się w strefie 1,50 m od swojej ławki graczy (i do tego wyraźnie powoduje sytuacje, że jego drużyna ma „nadmierną liczbę graczy na lodzie") to drużyna zawiniająca otrzyma karę mniejszą techniczną.

Jeżeli gracz opuszcza powierzchnie lodu i znajduje się w strefie 1,50m przed swoją ławką graczy, a jego zmiennik znajduje się na lodzie to na potrzeby Przepis 70 – Opuszczanie ławki graczy lub ławki kar, schodzącego gracza uznaje się jako będącego poza lodem.

Jeżeli w trakcie dokonywania zmiany gracz wchodzący lub schodzący z lodu zagrywa krążek kijem, łyżwą lub ręką lub gracz atakuje ciałem przeciwnika lub powoduje jakikolwiek kontakt z przeciwnikiem, kiedy gracz wchodzący i schodzący znajdują się na lodzie, drużyna zawiniająca otrzyma karę za ,,nadmierną liczbę graczy na lodzie ".
Jeżeli w trakcie dokonywania zmiany gracz wchodzący lub schodzący zostanie przypadkowo trafiony krążkiem, gra nie zostanie przerwana i nie nakłada się kary.

Podczas toczącej się gry schodzący gracz może opuścić powierzchnie lodu tylko poprzez swoją ławkę graczy a nie przez jakiekolwiek inne wyjście z lodowiska. Taką zmianę traktuje się jako nielegalną i za naruszenie tego przepisu zostanie nałożona kara mniejsza techniczna.

Gracz wchodzący na lód jako zmiennik jest traktowany jako będący na lodzie, gdy jego obie łyżwy znajdują się na lodzie. Jeżeli zagrywa krążek lub przeszkadza przeciwnikowi będąc na ławce graczy, powinien zostać ukarany zgodnie z przepisem **→Przepis 56 – Przeszkadzanie**. Schodzący gracz, który ma jedną łyżwę na lodzie a drugą łyżwę na ławce graczy traktowany jest jako będący poza lodem

74.2. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Kara mniejsza techniczna za ,,nadmierną liczbę graczy na lodzie" zostanie nałożona za naruszenie tego przepisu. Kara może zostać nałożona przez sędziego głównego lub przez sędziego liniowego. Jeżeli gol został zdobyty przez zawiniającą drużynę zanim sędzia główny lub liniowy przerwie grę w celu nałożenia kary, to gol zostanie anulowany a kara za ,,nadmierną liczbę graczy na lodzie" zostanie nałożona.

POZOSTAŁE FAULE

74.3. ŁAWKA KAR

Gracz odbywający karę na ławce kar, który ma zostać zmieniony po zakończeniu odbywania kary, musi przejechać przez lód i znaleźć się w strefie 1,50 m naprzeciw swojej ławki graczy, zanim może zostać zmieniony. Za jakiekolwiek naruszenie tego przepisu, kara mniejsza techniczna zostanie nałożona za ,,nadmierną liczbę graczy na lodzie".

74.4. CELOWA NIEDOZWOLONA WYMIANA

Jeżeli ze względu na niewystarczający pozostały czas gry z powodu nałożonych już kar zostanie nałożona kara mniejsza techniczna za „celową niedozwoloną wymianę" („nadmierna liczba graczy na lodzie") i kara ta nie może zostać odbyta w całości lub zostanie nałożona w dowolnym momencie dogrywki to zostanie przyznany ,,rzut karny'' przeciwko drużynie zawiniającej.

PRZEPIS 75 NIESPORTOWE ZACHOWANIE

75.1. NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Zawodnicy, trenerzy oraz niegrający członkowie personelu drużyny są zawsze odpowiedzialni za swoje zachowanie i muszą dopełnić wszelkich starań, żeby zapobiegać nieodpowiedniemu zachowaniu przed, w trakcie lub po meczu w dowolnym miejscu na lodowisku. Sędziowie główni mogą nałożyć kary na któregokolwiek członka drużyny za nieprzestrzeganie tego przepisu.
Jeżeli takie zachowanie skierowane jest w stronę sędziego to **→Przepis 39 – Obraza sędziego** powinien zostać zastosowany.

75.2. KARA MNIEJSZA

Kara mniejsza za niesportowe zachowanie zostanie nałożona zgodnie z tym przepisem za poniższe wykroczenia:

(I) Zidentyfikowany gracz używa obscenicznego, wulgarnego lub obraźliwego języka lub gestów skierowanych do kogokolwiek. Dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona za używanie nieprzyzwoitych gestów, uwag na tle rasowym lub seksualnym – patrz Przepis 75.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie

(II) Każdy gracz, który jest winny „niesportowego zachowania" w tym, lecz nie wyłącznie ciągnięcia za włosy, chwytania ochrony twarzy, uderzania kijem lub innym przedmiotem w bandy lub szyby ochronne, itd. podczas trwania meczu lub w przerwie w grze. Uwaga: Jeżeli sędzia główny zaklasyfikuje wykroczenie fizyczne jako poważne i silne na podstawie o stopień użycia siły i stopień przemocy to może zastosować: **→Przepis 21 – Niebezpieczne zagranie**

(III) Jakikolwiek gracz, który rzuca przedmiot na lód z ławki graczy lub ławki kar (lub z jakiegokolwiek miejsca na lodowisku);

(IV) Każdy gracz, który w trakcie gry siada na bandzie z łyżwą/łyżwami skierowanymi w stronę lodowiska.
Sędzia główny udzieli zawiniającej drużynie (trenerowi lub zawodnikom) jedno ostrzeżenie dotyczące zawodników siadających na bandzie (jednocześnie ostrzegając drużynę przeciwną). Po jednym ostrzeżeniu w grze, każde kolejne ostrzeżenie na jakąkolwiek drużynę skutkować będzie nałożeniem kary mniejszej.

(V) Gracz, który celowo zdejmuje swoją koszulkę przed wzięciem udziału w bójce lub nosi koszulkę, która została zmodyfikowana i nie odpowiada **→Przepis 9 – Stroje**, otrzyma karę mniejszą za niesportowe zachowanie i karę meczu za niesportowe zachowanie. Jeżeli bójka nie dojdzie do skutku, gracz otrzyma karę mniejszą za niesportowe zachowanie i karę za niesportowe zachowanie (10 minut) za celowe zdjęcie koszulki.

(VI) Gracz, który celowo zdejmuje swój kask przed wzięciem udziału w bójce. Kaski które spadną w wyniku bójki nie będą skutkowały karą dla żadnego z zawodników.

Jeżeli ukarany gracz otrzymał dodatkową karę za ,,niesportowe zachowanie'' przed lub w trakcie odbywania pierwotnej kary, dodatkowa kara mniejsza jest dodawana do pozostałego czasu kary i będzie odbywana jako kolejna.

75.3. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Kara mniejsza techniczna za ,,niesportowe zachowanie" zostanie nałożona zgodnie z tym przepisem za poniższe wykroczenia:

(I) Gracz, trener lub niegrający personel drużyny rzuca przedmiot na lodowisko z ławki graczy lub ławki kar (lub z jakiegokolwiek miejsca na lodowisku) lub uderza kijem lub innym przedmiotem w bandy lub szyby ochronne itd. podczas toczącej się gry lub w trakcie przerwy w grze.

(II) Każdy niezidentyfikowany gracz, trener lub niegrający personel drużyny używa obscenicznego, wulgarnego lub obraźliwego języka lub gestów skierowanych do kogokolwiek lub uderza kijem lub innym przedmiotem w bandy lub szyby ochronne, itd.

(III) Zawsze, gdy trener i/lub niegrający personel drużyny używa obscenicznego lub wulgarnego języka i gestów w dowolnym miejscu na lodowisku. Uwaga: Dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona za używanie nieprzyzwoitych gestów, uwag na tle rasowym lub seksualnym – patrz Przepis 75.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie

75.4. KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara za niesportowe zachowanie zostanie nałożona zgodnie z tym przepisem za poniższe wykroczenia:

(I) Każdy Gracz, który kontynuuje niesportowe zachowanie, za co wcześniej otrzymał już karę mniejszą.

(II) Każdy gracz który celowo wyrzuca jakikolwiek sprzęt poza lodowisko. Według uznania sędziego, może zostać nałożona kara meczu za niesportowe zachowanie.

(III) Każdy gracz, który kontynuuje niesportowe zachowanie (w tym groźby lub obraźliwy język i gesty lub podobne zachowanie) mające na celu nakłonienia przeciwnika do spowodowania wykroczenia skutkującego karą.

(IV) Ukarany gracz podważa lub kwestionuje decyzję sędziego po tym jak wszedł na ławkę kar i gra została wznowiona.

(V) Podsumowując - uczestnicy przejawiający tego typu zachowania będą ukarani najpierw karą mniejszą, jeżeli obstają przy swoim zachowaniu to karą za niesportowe zachowanie a następnie karą meczu za niesportowe zachowanie.

75.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona zgodnie z tym przepisem za poniższe wykroczenia:

(I) Jeżeli gracz kontynuuje niesportowe zachowanie za co został już ukarany karą za niesportowe zachowanie.

(II) Gracz, trener lub niegrający członek personelu drużyny używa nieprzyzwoitych gestów, uwag na tle rasowym lub seksualnym na lub poza lodem, w jakimkolwiek miejscu na lodowisku lub w pomieszczeniach połączonych z lodowiskiem. Sędzia główny musi złożyć raport do właściwych władz z opisem wydarzeń w celu podjęcia dalszych kroków dyscyplinarnych.

(III) Trener lub niegrający członek personelu drużyny, który otrzymał wcześniej karę mniejszą techniczną za używanie obscenicznego lub obraźliwego języka lub gestów gdziekolwiek na lodowisku. Sędzia główny musi złożyć raport do właściwych władz z opisem wydarzeń w celu podjęcia dalszych kroków dyscyplinarnych.

(IV) Każdy gracz, trener lub niegrający członek personelu drużyny, którego zachowanie wobec trenera lub niegrającego członka personelu drużyny może spowodować kontuzje. Sędzia główny musi złożyć raport do właściwych władz z opisem wydarzeń w celu podjęcia dalszych kroków dyscyplinarnych.

(V) Każdy gracz, trener lub niegrający członek personelu drużyny używa obscenicznego, wulgarnego lub obraźliwego języka lub gestów do kogokolwiek po zakończeniu meczu. Sytuacja może mieć miejsce na lub poza lodem.

(VI) Każdy gracz, trener lub niegrający członek personelu drużyny, który pluje w stronę przeciwnika lub na przeciwnika lub kogokolwiek znajdującego się na lodowisku podczas trwania meczu.

(VII) Krwawiący gracz, który celowo rozmazuje swoją krew na przeciwniku lub na kimkolwiek znajdującym się na lodowisku.

75.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Obowiązkiem wszystkich sędziów jest przesłanie raportu do właściwych władz opisującego szczegółowo użycie przez gracza nieprzyzwoitych gestów, uwag na tle rasowym lub seksualnym przez gracza, trenera, niegrającego członka personelu drużyny lub przedstawiciela drużyny. zostanie uznane to za konieczne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

SEKCJA 10

PRZEBIEG GRY

PRZEPIS 76 WZNOWIENIA

76.1. WZNOWIENIA

Sytuacje, kiedy sędzia główny lub sędzia liniowy rzuca krążek pomiędzy kije graczy dwóch przeciwnych drużyn w celu wznowienia gry nazywana się ,,wznowieniem". ,,Wznowienie" rozpoczyna się w momencie, kiedy jeden z sędziów wskazuje „miejsce wznowienia" i sędziowie oraz gracze zajmują odpowiednie pozycje.
Bramkarz nie może brać udziału we wznowieniu.

76.2. MIEJSCA WZNOWIEŃ

Wszystkie ,,wznowienia" muszą być przeprowadzone na jednym z dziewięciu (9) punktów wznowień oznaczonych na lodowisku.

Jeżeli przerwa w grze spowodowana jest naruszeniem dwóch(2) przepisów (np. Zagranie wysokim kije i spalony rozmyślny), następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień, które zapewnia najmniejszą ,,przewagę terytorialną'' dla drużyny zawiniającej.

Jeżeli gra zostanie przerwana z jakiegokolwiek powodu, którym nie można obciążyć żadnej z drużyn a krążek znajduje się w strefie neutralnej, wynikające z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień przy linii niebieskiej o ile to możliwe. Jeżeli nie jest możliwe określenie, który z czterech (4) punktów wznowienia wybrać, następujące wznowienie zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień, który daje największą ,,przewagę terytorialną'' drużynie gospodarzy w strefie neutralnej.

W sytuacji przerwania gry w celu nałożenia na graczy kar w wyniku których na zegarze czasu zostaną umieszczone kary dla jednej z drużyn, wynikające z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na jednym z dwóch (2) punktów wznowień w strefie obronnej drużyny zawiniającej. Istnieją trzy (3) wyjątki od tego przepisu:

(I) kary zostały nałożone po zdobyciu gola – ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień na środku lodowiska;

(II) kara została nałożona na końcu (lub na początku) tercji – wznowienie zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień na środku lodowiska;

(III) w sytuacji, kiedy drużyna broniąca ma być ukarana i gracze drużyny atakującej podczas sprzeczki wjadą do strefy końcowej przekraczając linie łączącą zewnętrzne krawędzie koła wznowień strefy końcowej – ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone w strefie neutralnej (Patrz punkt 11 tej sekcji).

Drużyna, która będzie grała w ,,przewadze" otrzymuje możliwość wyboru, na którym punkcie wznowień w strefie końcowej rozpocznie grę w przewadze.

Jeżeli przerwa w grze jest spowodowana nałożeniem kary na graczy obu drużyn, to wynikające z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której została przerwana gra.

Jeżeli przerwa w grze nastąpiła w momencie, kiedy krążek znajduje się pomiędzy punktami wznowień w strefie końcowej, to następujące wznowienie przeprowadzone zostanie po stronie, na której znajdował się krążek, chyba że przepisy stanowią inaczej.

Żadne ,,wznowienie'' nie może zostać przeprowadzone w odległości mniejszej niż 4,50m od bramki lub bocznych band, ani w żadnym innym miejscu niż wyznaczone do tego miejsca wznowień.

Jeżeli gol została zdobyta niezgodnie z przepisami w wyniku bezpośredniego odbicia się krążka od sędziego, następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której krążek odbił się od sędziego.

Jeżeli gol został zdobyty niezgodnie z przepisami przez gracza drużyny atakującej poprzez ,,skierowanie“, ,,odbicie“, ,,kopnięcie“ lub ,,zagranie wysokim kijem“ krążka do bramki to następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym z punktów wznowień w strefie neutralnej.

Jeżeli gra zostanie przerwana z jakiegokolwiek powodu, który nie jest szczegółowo opisany w przepisach gry, następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której krążek został zagrany poraz ostatni.

Jeżeli po zatrzymaniu gry jeden lub obaj obrońcy, którzy znajdowali się na lodzie lub gracze drużyny atakującej wchodzący z ławki graczy drużyny atakującej, wjadą do strefy końcowej drużyny broniącej poza zewnętrzną krawędź koła wznowień podczas sprzeczki, ,,konfrontacji“ to następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień w strefie neutralnej przy linii niebieskiej drużyny broniącej. Przepis ten ma również zastosowanie, jeżeli nastąpiło ,,uwolnienie“, ,,spalony rozmyślny“ lub nałożono karę i właściwe wznowienie ma nastąpić w strefie obrony drużyny, która popełniła przewinienie.
Jeżeli jakikolwiek z graczy drużyny, która nie popełniła przewinienia, wjeżdża do strefy końcowej drużyny broniącej poza zewnętrzną krawędź koła wznowień podczas sprzeczki lub ,,konfrontacji“ to następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień w strefie neutralnej przy linii niebieskiej drużyny broniącej.

W sytuacji naruszenia **→ Przepis 71 – Przedwczesna wymiana** następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień na środku lodowiska, jeżeli gra została zatrzyma za linią czerwoną. Jeżeli gra została zatrzymana przed linią czerwoną to następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której przerwana została gra.

Jeżeli gra została przerwana na skutek kontuzji gracza to następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której gra została przerwana. Jeżeli drużyna kontuzjowanego gracza ma ,,kontrolę nad krążkiem'' w strefie ataku, wznowienie zostanie przeprowadzone na jednym z punktów wznowień w strefie neutralnej przy linii niebieskiej. Jeżeli kontuzjowany jest gracz drużyny broniącej w swojej strefie obrony a drużyna atakująca posiada ,,kontrolę nad krążkiem'' to następujące ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie obrony kontuzjowanego gracza

.

76.3. PROCEDURA WZNOWIENIA

Natychmiast po zakończeniu procedury wymiany graczy przez sędziego głównego i opuszczeniu przez niego ręki na znak, że nie ma już możliwości zmiany sędzia liniowy odpowiedzialny za przeprowadzenie ,,wznowienia'' używa gwizdka.
Będzie to sygnał dla obu drużyn, że mają nie więcej niż pięć (5) sekund na ustawienie się do kolejnego ,,wznowienia''.
Po upłynięciu pięciu (5) sekund (lub wcześniej jeżeli obaj środkowi będą gotowi), sędzia liniowi przeprowadzi prawidłowo ,,wznowienie''.
Jeżeli jednak:

(I) Jeden lub obaj środkowi nie znajdują się na swoich pozycjach do ,,wznowienia“
(II) Jeden lub obaj środkowi powstrzymują się od położenia swojego kija na lodzie
(III) Jakikolwiek gracz wjeżdża do koła wznowień,
(IV) Jakikolwiek gracz powoduje kontakt z przeciwnikiem
(V) Jakikolwiek gracz ustawia się w nieprawidłowy sposób do ,,wznowienia“, lub
(VI) Jeden z środkowych wygrywa wznowienie używając swoich łyżew,
sędzia liniowy przed rzuceniem krążka ostrzega środkowego lub środkowych drużyny zawiniającej za naruszenie procedury ,,wznowienia''.

W ciągu ostatnich dwóch (2) minut regulaminowego czasu gry lub w trakcie trwania dogrywki, sędzia liniowy nadal używa gwizdka, aby rozpocząć ,,wznowienie'', ale limit pięciu (5) sekund nie będzie egzekwowany. Jednakże, gracze mają obowiązek przestrzegać poleceń sędziego liniowego mających na celu przeprowadzenie szybkiego i równego dla obu stron ,,wznowienia''

76.4. PROCEDURA WZNOWIENIA – ŚRODKOWI

Krążek powinien zostać rzucony przez sędziego głównego lub sędziego liniowego pomiędzy kije graczy biorących udział we wznowieniu. Gracze biorący udział we wznowieniu stoją naprzeciw siebie, twarzami skierowanymi w stronę strefy końcowej przeciwnika na odległość zbliżoną długości kija oraz łopatką kija położoną na lodzie.

Jeżeli ,,wznowienie'' ma miejsce na jednym z dziewięciu punktów wznowień, biorący w nim udział gracze stoją naprzeciw siebie, twarzami skierowanymi w stronę strefy końcowej przeciwnika, zachowując odległość określoną oznaczeniami na lodzie (jeżeli istnieją). Kije obu graczy muszą znajdować się na lodzie w wyznaczonym białym obszarze. Na ośmiu (8) punktach wznowień (z wyjątkiem punktu wznowień na środku lodowiska) to gracz drużyny broniącej ma obowiązek położyć łopatkę kija w wyznaczonym białym obszarze a następnie swój kij kładzie gracz drużyny atakującej.

Jeżeli gracz biorący udział we wznowieniu nie zajmuje swoje pozycji natychmiast po otrzymaniu polecenia od sędziego będącego na lodzie, sędzia może dać graczowi ostrzeżenie za naruszenie procedury ,,wznowienia''.

Jeżeli środkowy nie znajduje się w wyznaczonym miejscu po upływie pięciu (5) sekund, sędzia liniowy rzuci krążek. Jeżeli środkowy znajduje się poza punktem wznowień ,,przedłuża" lub odmawia ustawienie się na punkcie wznowień po otrzymaniu polecenia od sędziego liniowego, lub środkowy spowalnia ustawienie się na punkcie wznowień po upływie pięciu (5) sekund, sędzia liniowy rzuci krążek. Jeżeli środkowy podczas ,,wznowienia'' próbuje dojeżdżać do punktu wznowień po upływie pięciu sekund tak aby zyskać przewagę do wygrania ,,wznowienia'' to środkowy otrzyma ostrzeżenie za naruszenie procedury ,,wznowienia''.

Jeżeli gracz otrzymał ostrzeżenie za naruszenie procedury ,,wznowienia'', musi natychmiast zająć prawidłową pozycję do ,,wznowienia'', w przeciwnym razie ryzykuje, że sędzia liniowy rzuci krążek bez czekania na ustawienie gracza lub w przypadku drugiego ostrzeżenia za naruszenie procedury wznowienia nałożona zostanie kara mniejsza techniczna za ,,opóźnianie gry''

76.5. OPÓŹNIANIE GRY

Dwaj gracze, którzy zaangażowani są w trwające ,,wznowienie'' (środkowi), zabrania się zagrywania krążka ręką bez nałożenia kary zgodnie **→Przepis 67.2 – Zamrażanie krążka w rękawicy** do momentu, aż trzeci gracz (z którejkolwiek drużyny) nie dotknie krążka. Jeżeli ,,wznowienie'' zostało uznane za zakończone (określony został zwycięzca ,,wznowienia'') podanie ręką rozpatruje się zgodnie z przepisem 79 – Podanie ręką.

76.6. PROCEDURA WZNOWIENIA – INNY GRACZE

Żaden z graczy oprócz środkowych biorących udział we wznowieniu nie może wjechać do koła wznowień lub znajdować się 4,5 m od graczy biorących udział we ,,wznowieniu''. Wszyscy gracze muszą stanąć po właściwej stronie podczas każdego ,,wznowienia''. Podczas wznowień w strefach końcowych wszyscy gracze muszą ustawić swoje ciało po właściwej stronie linii ograniczających wyznaczonych na zewnętrznej części kół wznowień.

Jeżeli jakikolwiek gracz poza środkowymi biorącymi udział we ,,wznowieniu'' wjeżdża do koła wznowień przed rzuceniem krążka to zawiniająca drużyna otrzyma ostrzeżenie za naruszenie procedury ,,wznowienia''.

Gracze drużyny atakującej (poza środkowym) muszą zająć swoje pozycje jako pierwsi a następnie pozycje zajmują lub korygują swoje pozycje gracze drużyny broniącej, które będą utrzymane do momentu rzucenia krążka. Naruszenie tego przepisu będzie traktowane jako zakłócenie ,,wznowienia'' i zawiniająca drużyna otrzyma ostrzeżenie za naruszenie procedury wznowienia.

Jeżeli atakujący gracz próbuje zająć nową pozycję przed wznowieniem i środkowy drużyny broniącej wycofa się z punktu wznowień w celu umożliwienia swoim partnerom korekty pozycji to drużyna atakująca otrzyma ostrzeżenie za naruszenie procedury ,,wznowienia'', ponieważ drużyna atakująca musi zająć swoją pozycje jako pierwsza.

76.7. PROCEDURA WZNOWIENIA – WYKROCZENIA

Jeżeli środkowy przedwcześnie poruszy się przed ,,wznowieniem'', lub sędzia główny lub sędzia liniowy rzucił niesprawiedliwy krążek, to w tej sytuacji uznaje się, że naruszona została procedura ,,wznowienia''. Zawiniająca drużyna otrzyma ostrzeżenie a ,,wznowienie'' zostanie powtórzone.

Jeżeli podczas tego samego ,,wznowienia'' ta sama drużyna popełniła dwa (2) wykroczenia dotyczące naruszenia procedury ,,wznowienia'' to na zawiniającą drużynę nałożona zostanie kara mniejsza techniczna za opóźnianie gry. Kara zostanie ogłoszona jako „kara mniejsza techniczna za opóźnianie gry – naruszenie procedury wznowienia".

Naruszenie procedury wznowienia zgodnie z poniższą listą zostanie ocenione przez jednego z czterech (4) sędziów znajdujących się na lodzie:

(I) Jakikolwiek gracz poza środkowym wjeżdża do koła (strefy) ,,wznowienia'' przed rzuceniem krążka. Gracze znajdujący się na obwodzie koła wznowień muszą trzymać obie łyżwy poza kołem wznowień – kontakt łyżwy z linią jest dozwolony. Jeżeli gracz przekroczy linię koła wznowień przed rzuceniem krążka to uznaje się to jako naruszenie procedury ,,wznowienia''. Kij gracza może znajdować się wewnątrz koła wznowień z zastrzeżeniem, że nie ma kontaktu z przeciwnikiem lub kijem przeciwnika.

(II) Jakikolwiek gracz wjeżdża w obszar wyznaczony przez linie na końcach koła wznowień przed rzuceniem krążka. Łyżwy graczy nie mogą przekraczać linii wyznaczającej obszar na końcach koła wznowień. Kontakt z linią jest dozwolony. Jeżeli gracz przekracza linię wyznaczającą obszar przed rzuceniem krążka to uznaje się to jako naruszenie procedury ,,wznowienia''. Kij gracza może znajdować się wewnątrz obszaru z zastrzeżeniem, że nie ma kontaktu z przeciwnikiem lub kijem przeciwnika.

(III) Jakikolwiek kontakt fizyczny z graczem drużyny przeciwnej. Jeżeli gracz biorący udział we ,,wznowieniu'' inicjuje kontakt swoim kaskiem z kaskiem przeciwnika to musi otrzymać on ostrzeżenie za naruszenie procedury ,,wznowienia''. Jeżeli sędzia liniowy nie jest w stanie jednoznacznie określić który z graczy zainicjował kontakt to obaj gracze muszą otrzymać ostrzeżenie za naruszenie procedury wznowienia.

(IV) Nieprawidłowe zajęcie pozycji za liniami ograniczającymi lub nieprawidłowe ułożenie kija na lodzie – jak określa przepis 76.4 – Procedury wznowień – Środkowi.
,,Prawidłowa pozycja za liniami ograniczającymi" oznacza, że środkowy musi ustawić swoje łyżwy po właściwych stronach linii ograniczających, które są równoległe do band bocznych (kontakt z linią jest dozwolony) a czubek ostrza łyżew gracza nie może przekraczać linii ograniczających, które są prostopadłe do band bocznych, gdy zbliża on się do punktu wznowień. Łopatka kija gracza musi znajdować się na lodzie, przynajmniej końcówka łopatki kija w wyznaczonym białym obszarze na punkcie wznowień i musi tam pozostać do momentu rzucenia krążka.

(V) Niestosowanie się do procedury ustawiania się i procedury ,,wznowienia'' skutkuje naruszeniem procedury wznowienia.

Za każdym razem kiedy drużyna popełni dwa (2) wykroczenia dotyczące naruszenia procedury ,,wznowienia'' podczas tego samego wznowienia, sędzia główny nałoży na zawiniającą drużynę karę mniejszą techniczną ,,za opóźnianie gry''. Kara zostanie ogłoszona jako „kara mniejsza techniczna za opóźnainie gry – naruszenie procedury wznowienia".

Jeżeli gracze spóźnią się na miejsce ,,wznowienia'' i nie znajdują się w prawidłowej pozycji do ,,wznowienia'' to zostaną ostrzeżeni raz przez sędziego głównego. Ostrzeżenie otrzyma również trener drużyny zawiniającej a w tej sytuacji środkowy drużyny zawiniającej nie otrzyma ostrzeżenia za naruszenie procedury ,,wznowienia''. Każde późniejsze naruszenie tego przepisu skutkować będzie nałożeniem kary mniejszej technicznej na drużynę zawiniającą za opóźnianie gry. Kara zostanie ogłoszona jako ,,kara mniejsza techniczna za opóźnianie gry – przedłużanie rozpoczęcia wznowienia ".

Podczas ,,wznowienia'' na jednym z dziewięciu (9) punktów wznowień wyznaczonych na obszarze gry, żaden z graczy nie może powodować kontaktu fizycznego swoim ciałem lub kijem z wyjątkiem sytuacji zagrywania krążka po zakończeniu ,,wznowienia''.

Za naruszenie tego przepisu sędzia główny według własnego uznania może nałożyć karę mniejszą na gracza lub graczy, którzy dopuszczają się ,,fizycznego kontaktu". Jeżeli jednak kontakt nastąpił przed rzuceniem krążka zostanie to uznane jako naruszenie procedury ,,wznowienia'' i środkowy drużyny zawiniającej otrzyma ostrzeżenie od sędziego liniowego, że drużyna naruszyła procedurę ,,wznowienia'' i każde kolejne wykroczenie będzie skutkowało nałożeniem kary mniejszej technicznej za ,,opóźnianie gry'' – naruszenie procedury ,,wznowienia''.

Wkroczenie do strefy ,,wznowienia'' może być określone na każdym z dziewięciu (9) punktów wznowień wyznaczonych na obszarze gry. Ponieważ linie ograniczające nie są namalowane na 4 punktach wznowień w strefie neutralnej przy linii niebieskiej, to w tym wypadku sędziowie liniowi powinni kierować się własnym osądem czy doszło do naruszenia procedury ,,wznowienia''. Wszyscy gracze z wyjątkiem środkowych powinni wycofać się na jednakową odległość, która zbliżona jest do odległości wyznaczonej przez koła wznowień w strefach końcowych.

76.8. PROCEDURA WZNOWIENIA – WYMIANA LINI GRACZY

Niedozwolona jest jakakolwiek wymiana graczy do momentu aż ,,wznowienie'' nie zostanie zakończone za wyjątkiem sytuacji, kiedy nałożona zostanie kara, która wpływa na liczbę graczy jakiejkolwiek z drużyn.

Jeżeli sędzia znajdujący się na lodzie zauważy, że drużyna broniąca nie umieściła na lodzie wystarczającej liczby graczy potrzebnej do ,,wznowienia'', sędzia główny znajdujący się w strefie neutralnej zostanie o tym poinformowany i poinstruuje drużynę, która przewiniła aby umieściła zawodnika lub zawodników na lodzie. Jeżeli w opinii sędziego głównego jest to ,,taktyka przeciągania", sędzia główny ostrzeże trenera drużyny zawiniającej a każde kolejne wykroczenie skutkować będzie nałożeniem kary mniejszej technicznej za opóźnianie gry.

Jeżeli sędzia znajdujący się na lodzie zauważy, że drużyna atakująca nie umieściła na lodzie wystarczającej liczby graczy potrzebnej do ,,wznowienia'', sędzia liniowy będzie kontynuował procedurę wznowienia w normalny sposób. Drużyna atakująca jest odpowiedzialna za umieszczenie prawidłowej liczby graczy na lodzie przez cały czas trwania meczu.

76.9. PROCEDURA WZNOWIENIA – WERYFIKACJA CZASU GRY

Każda strata czasu gry lub czasu kar spowodowane nieprawidłowym ,,wznowieniem'' lub naruszeniem procedury ,,wznowienia'' muszą zostać skorygowane. Konsultant ds. analizy wideo może się konsultować, aby upewnić się, że czas został odpowiednio skorygowany **→Przepis 37.6 – Analiza wideo w celu weryfikacji czasu gry.**

Sędzia nie będzie używał gwizdka w celu rozpoczęcia gry. Czas gry rozpoczyna się w momencie, kiedy sędzia rzuci krążek podczas ,,wznowienia'' i zostanie zatrzymany po gwizdku lub po zdobyciu gola.

PRZEBIEG GRY

PRZEPIS 77 CZAS GRY I PRZERWY

77.1. CZAS GRY I PRZERWY

Czas gry to trzy (3) dwudziestominutowe (20) okresy rzeczywistej gry z przerwami na odpoczynek między tercjami.

77.2. CZAS PRZERWY W GRZE

Gra zostanie niezwłocznie wznowiona po upływie każdej z piętnastominutowej (15) przerwie lub po upływie czasu wyznaczonego przez IIHF liczonego od zakończenia wcześniejszej tercji. Czas przerwy rozpoczyna się po zakończeniu tercji.

→Przepis 34 – Sędzia czasu

W celu informowania widzów o pozostałym czasie trwania przerwy, sędzia czasu używa zegara gry do wyświetlania czasu przerwy.

77.3. OPÓŹNIENIA

jeżeli wystąpi jakiekolwiek nietypowe opóźnienie w czasie minimum 10 minut do zakończenia pierwszej lub drugiej tercji, to sędzia główny może zarządzić natychmiastowe rozpoczęcie kolejnej przerwy pomiędzy tercjami.
Drużyny dograją pozostałą część gry bezpośrednio po zakończeniu przerwy broniąc tych samych bramek a natychmiast po zakończeniu czasu tercji zmienią strony i rozpoczną kolejną tercję bez zbędnej zwłoki.

PRZEPIS 78 GOLE

78.1. GOLE I ASYSTY

Obowiązkiem sędziów głównych jest przyznawanie goli oraz zgłaszanie ,,strzelca gola" i ''asystentów" a ich decyzja jest uznawana za ostateczną niezależnie od raportu innego sędziego.

Sekretarz zawodów przy pomocy personelu statystycznego potwierdzi strzelca gola oraz graczy którym zapisane zostaną asysty. Decyzja ta jest ostateczna i po zakończeniu meczu nie można wprowadzać żadnych zmian. Użycie przeglądu wideo w celu prawidłowego określenia strzelca gola oraz asystentów jest niezbędne w tej sytuacji. Gole oraz punkty za asysty będą przyznawane lub odbierane ściśle według postanowień w tym przepisie. Dlatego ważne jest, aby sekretarz zawodów znał dokładnie ten przepis, z uwagą obserwował wszystkie akcje, które mogą wpłynąć na przyznanie gola lub punktów za asysty i przyznawać je z bezwzględną bezstronnością.

W sytuacji oczywistego błędu w przyznaniu gola lub asysty, która została ogłoszona, musi ona zostać skorygowana jak najszybciej, jednak jakiekolwiek zmiany nie mogą być wprowadzone po podpisaniu protokołu przez sędziego głównego. Drużyna, która zdobędzie większą liczbę goli podczas trzech (3) dwudziestominutowych tercji wygrywa mecz i zostają jej przyznane trzy (3) punkty do statystyk.

W sytuacji, gdy sezonie regularnym drużyna wygrała mecz w dogrywce lub po serii rzutów karnych to drużynie wygrywającej przyznaje się dwa (2) punkty do statystyk a drużyna, która przegrała mecz otrzymuje jeden (1) punkt do statystyk.

78.2. PRZYPISANIE GOLA

,,Gol'' zostanie zapisany w protokole meczowym graczowi, który jako ostatni skierował krążek do bramki przeciwnika. Tylko jeden punkt może zostać przyznany jednemu graczowi za zdobycie gola.

78.3. PRZYPISANIE ASYST

Jeżeli gol został zdobyty to ,,asysta'' zostanie przypisana graczowi lub graczom (maksymalnie dwóm) którzy jako ostatni mieli kontakt z krążek przed zdobyciem gola pod warunkiem że gracz drużyny broniącej nie zagra lub nie kontroluje krążka. Każda asysta zalicza się jako jeden punkt w statystyce gracza. Jednemu graczowi można przypisać tylko jeden punkt podczas zdobycia jednego gola.

78.4. ZDOBYCIE GOLA

Gol zostaje zdobyty, kiedy krążek zostanie skierowany pomiędzy słupki bramki za pomocą kija gracza drużyny atakującej od przodu bramki i poniżej poprzeczki i przekracza całym obwodem czerwoną linie wyznaczoną pomiędzy słupkami a bramka znajduje się w prawidłowej pozycji. Bramka znajduje się w prawidłowej pozycji, jeżeli przynajmniej część obu elastycznych kołków znajduje się w ramie bramki. Elastyczne kołki mogą być wygięte, do momentu aż ich część znajduje się w dziurze w lodzie i w ramie bramki, wtedy uznaje się że bramka znajduje się w prawidłowej pozycji. Rama bramki może być nieco podniesiona na jednym (lub obu) słupkach do momentu, kiedy elastyczne kołki mają kontakt z dziurami w lodzie to bramki nie uznaje się za poruszoną.

Gol uznaje się za zdobyty, jeżeli krążek do bramki skierował gracz drużyny broniącej a taki gol zostanie zapisany ostatniemu graczowi drużyny atakującej który miał kontakt z krążkiem, ale nie przyznaje się w tym przypadku asyst.

Gol uznaje się za zdobyty, jeżeli gracz drużyny broniącej w jakikolwiek sposób skierował krążek do swojej bramki. Gol zostanie zapisany ostatniemu graczowi drużyny atakującej który miał kontakt z krążkiem, ale nie przyznaje się w tym przypadku asyst.
Jeżeli krążek odbija się od łyżwy lub ciała gracza drużyny atakującej w jakikolwiek sposób to gol zostanie uznany. Gracz, od którego odbił się krążek zostanie uznany jako zdobywca gola.
Jeżeli gracz w sposób dozwolony skierował krążek do pola bramkowego przeciwnika i krążek pozostaje możliwy do zagrania przez innego gracza drużyny atakującej, to gol zdobyty przez to zagranie zostanie uznany.

78.5. ANULOWANIE GOLA

Poniższe gole zostaną anulowane przez sędziego głównego i jego decyzja zostanie oznajmiona przez sędziego spikera z niżej opisanych powodów:

(I) Jeżeli krążek zostanie skierowany do bramki jakąkolwiek częścią ciała (poza łyżwą), zbity lub wrzucony do bramki przez gracza drużyny atakującej w sposób inny niż za pomocą kija. Jeżeli zostanie uznane, że zostało to zrobione umyślnie to w takiej sytuacji sędzia podejmie decyzje, że nie ma gola. Gol nie może zostać zdobyty, jeżeli krążek został celowo zbity do bramki jakąkolwiek częścią ciała przez gracza atakującego. **→Przepis 78.4 – Zdobycie gola.**

(II) Jeżeli krążek został kopnięty poprzez użycie wyraźnego ruchu kopnięcia **→Przepis 49.2 – Kopnięcie.**

(III) Jeżeli krążek pod odbiciu się od sędziego wpada do bramki **→Przepis 85.4 – Krążek uderzający sędziego.**

(IV) Jeżeli gol został zdobyty przez gracza nielegalnie przebywającego na lodzie **→Przepis 68.5 – Anulowanie gola**

(V) Jeżeli atakujący gracz przeszkadzał bramkarzowi, który znajduje się w swoim polu bramkowym **→Przepis 69.1 – Przeszkadzanie bramkarzowi.**

(VI) Jeżeli krążek wpadł do bramki po kontakcie z kijem gracza drużyny atakującej uniesionym powyżej poprzeczki. Miejsce kontaktu kija z krążkiem jest w tej sytuacji czynnikiem decydującym. **→Przepis 80.3 – Anulowanie gola.**

(VII) Jeżeli analiza wideo potwierdzi zdobycie gola na jednej stronie lodowiska to każdy gol zdobyty na drugiej stronie w tej samej przerwie w grze musi zostać anulowany **→Przepis 37.2 – Analiza wideo**

(VIII) Jeżeli sędzia liniowy zgłosił konieczność nałożenia podwójnej kary mniejszej za zagranie wysokim kijem, kary większej do sędziego głównego bezpośrednio przed zdobyciem gola przez drużynę zawiniającą, to gol zostanie anulowany i właściwe kary zostaną nałożone. **→Przepis 32.4 – Raportowanie do sędziego głównego**

(IX) Jeżeli bramkarz został wepchnięty do bramki z krążkiem po obronionym strzale **→Przepis 69.7 – Odbicia i wolny krążek.**

(X) Uznaje się, że bramka została poruszona, jeżeli jeden lub oba kołki bramki nie znajdują się w odpowiednich dziurach w lodzie, lub jeżeli bramka całkowicie wypadła z jednego lub obu kołków przed tym jak krążek wpadł do bramki. Jeżeli, ta sytuacja wynika z działania gracza broniącego, patrz **→Przepis 63.7 – Przyznanie gola.**

(XI) Podczas sygnalizowanej kary, drużyna zawiniająca nie może zdobyć gola poza przypadkiem, kiedy niezawiniająca drużyna strzeli krążek do własnej bramki. Oznacza to, że odbicie się od zawodnika drużyny zawiniającej czy jakakolwiek akcja gracza drużyny zawiniającej która mogła spowodować, że krążek wpadł do bramki drużyny nie zawiniającej nie może skutkować uznaniem gola. Gra powinna zostać przerwana przed tym jak krążek wpadł do bramki (o ile to możliwe) a sygnalizowana kara powinna zostać nałożona na drużynę zawiniającą;

(XII) Jeżeli sędzia główny uzna, że gra powinna zostać przerwana, nawet w sytuacji kiedy fizycznie nie miał możliwości użycia gwizdka.

(XIII) Jakikolwiek gol zdobyty w sposób nieopisany w przepisach nie może zostać uznany

PRZEPIS 79 PODANIE RĘKĄ

79.1. PODANIE RĘKĄ

Dozwolone jest zatrzymywanie lub zbicie krążka lecącego w powietrzu otwartą ręką przez gracza lub przesuwanie go po lodzie za pomocą ręki a gra nie zostanie przerwana do momentu, kiedy w opinii sędziego będącego na lodzie, krążek nie został skierowany do partnera lub zagranie to nie pozwoliło drużynie uzyskać przewagi terytorialnej oraz przejąć posiadanie i kontrolę nad krążkiem przez gracza drużyny zawiniającej nawet w sytuacji, kiedy krążek odbija się od innego gracza lub sędziego. W przypadku naruszeń przepisów dotyczących ,,zamykania krążka w rękawicy" patrz przepis:

→Przepis 67 - Zamykanie krążka w rękawicy.

79.2. STREFA OBRONY

Gra nie zostanie przewaga z uwagi na podanie ręką przez gracza znajdującego się w tercji obrony. Położenie krążka w momencie kontaktu z graczem wykonującym podanie ręką lub graczem, który otrzymuje krążek przez podanie ręką od partnera określa strefę, w której znajdował się krążek.

79.3. MIEJSCE WZNOWIENIA

Jeżeli doszło do naruszenia przepisu o podaniu ręką to wynikające z tego tytułu ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w której popełniono wykroczenie, chyba że drużyna zawiniająca otrzymałaby przez to przewagę terytorialną, wtedy ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień znajdującym się w strefie w której przerwana została gra o ile przepisy nie stanowią inaczej. Jeżeli drużyna

narusza przepis o podaniu ręką znajdując się w strefie ataku to wynikające z tego tytułu ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie neutralnej przy linii niebieskiej.

PRZEPIS 80 ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKO UNIESIONYM KIJEM

80.1. ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKO UNIESIONYM KIJEM

Zagrywanie krążka kijem uniesionym powyżej normalnej wysokości ramion jest zabronione. Jeżeli krążek został zagrany ,,wysokim kijem" a następnie w ,,posiadanie i kontrolę'' nad nim obejmie gracz drużyny zawiniającej (uwzględniając gracza, który zagrał krążek) bezpośrednio lub po odbiciu się od sędziego lub innego gracza to gra zostanie przerwana za pomocą gwizdka.

Jeżeli krążek ma kontakt z ,,wysoko uniesionym kijem'', gra może być kontynuowana pod warunkiem, że:

(I) Krążek został zagrany do przeciwnika (jeżeli krążek zostanie zagrany do przeciwnika to sędzia główny użyje sygnału ,,anulowania" natychmiast – w innym przypadku przerywa grę)

(II) Gracz drużyny broniącej zagrywa krążek wysoko uniesionym kijem do własnej bramki i w tej sytuacji sędzia uzna gola.

Podnoszenie krążka na łopatce kija (styl „lacrosse") powyżej normalnej wysokości ramion jest zabronione i gra zostanie natychmiast przerwana. Jeżeli robi to gracz podczas próby wykorzystania rzutu karnego, to rzut karny zostanie natychmiast przerwany i uznany za zakończony.

→Przepis 60 – Zagranie wysoko uniesionym kijem

80.2. MIEJSCE WZNOWIENIA

Jeżeli gra została zatrzymana na skutek naruszenia przepisu o ,,zagraniu krążka wysokim kijem'', wynikające z tego faktu ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień, który zapewnia najmniejszą ,,korzyść terytorialną" dla drużyny, która zagrała krążek czyli w miejscu, gdzie nastąpił kontakt krążka z wysokim kijem lub w miejscu, gdzie drużyna zawiniająca zagrała krążek poraz ostatni.

Jeżeli drużyna atakująca jest zawiniającą i gra została przerwana w strefie ataku to wynikające z tego faktu wznowienie zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie neutralnej.

80.3. ANULOWANIE GOLA

Jeżeli gracz drużyny atakującej na skutek zagrania krążka kijem uniesionym powyżej poprzeczki, bezpośrednio lub po odbiciu się od sędziego lub innego gracza skierował krążek do bramki przeciwnika to gol zostanie anulowany. Determinującym czynnikiem jest punkt kontaktu krążka z kijem.

Jeżeli krążek ma kontakt z kijem na wysokości lub poniżej poprzeczki i wpada do bramki to gol zostanie uznany za prawidłowy.

Gol zdobyty na skutek zagrania krążka przez gracza drużyny broniącej kijem uniesionym powyżej poprzeczki do własnej bramki zostanie uznany jako prawidłowy.

PRZEPIS 81 UWOLNIENIE

81.1. UWOLNIENIE

Na potrzeby tego przepisu czerwona linia na środku lodowiska dzieli lód na połowy. Jeżeli jakikolwiek gracz drużyny o równej lub wyższej liczbie graczy (przewaga) względem drużyny przeciwnej strzela, zbija, odbija krążek z własnej połowy lodowiska i krążek przekracza linie bramkową drużyny przeciwnej, gra powinna zostać zatrzymana. Dla

krążków odbitych, przepis ten ma zastosowanie tylko wtedy, gdy krążek został pierwotnie zagrany przez gracza drużyny zawiniającej.
Dla celów tego przepisu, miejsce ostatniego kontaktu z krążkiem drużyny będącej w posiadaniu krążka jest determinujący czy nastąpiło uwolnienie czy nie. Drużyna będąca w posiadaniu musi „osiągnąć linie" aby uwolnienie zostało anulowane. „Osiągnięcie linii" oznacza, że krążek znajdujący się na kiju gracza (nie łyżwy gracza) muszą mieć kontakt z czerwoną linią na środku lodowiska, aby anulować potencjalne uwolnienie.

Dla celów tego przepisu wymagane jest określenie dwóch czynników, aby zaistniało „uwolnienie". Sędzia liniowy musi po pierwsze określić, czy krążek przekroczy linię bramkową. Po określeniu przez sędziego liniowego, że krążek przekroczy linie bramkową musi on ocenić który z graczy (atakujący czy broniący) jako pierwszy dotknie krążek, aby uznać, czy nastąpiło „uwolnienie".
Decyzja podjęta przez sędziego liniowego musi nastąpić najpóźniej w momencie, gdy pierwszy z graczy znajdzie się na wysokości punktów ,,wznowień'' w strefie końcowej, przy czym czynnikiem decydującym będą łyżwy graczy. Jeżeli krążek zostanie strzelony w taki sposób, że porusza się wzdłuż bandy i wraca w kierunku punktów ,,wznowień'' strefy końcowej, stosuje się tą samą procedurę, w której sędzia liniowy określi który z graczy dotknie krążek jako pierwszy przy zastosowaniu odpowiedniego dystansu.

Czynnikiem decydującym jest fakt, który z graczy dotknie krążka jako pierwszy a nie to który gracz jako pierwszy znajdzie się na wysokości punktów wznowień w strefie końcowej.

Jeżeli ,,wyścig o krążek'' jest wyrównany i nie ma możliwości jednoznacznie określić w momencie, kiedy pierwszy z graczy znajdzie się na wysokości punktów wznowień w strefie końcowej to ,,uwolnienie'' zostanie odgwizdane.

Krążek odbijający lub uderzający sędziego nie anuluje automatycznie potencjalnego uwolnienia.

Jeżeli nie ma ,,wyścigu o krążek'', uwolnienie nie zostanie odgwizdane do momentu aż łyżwy gracza broniącego osiągną linię niebieską i krążek przekroczy linie bramkową (nie pomiędzy słupkami bramki).

81.2. UWOLNIENIE – MIEJSCE WZNOWIENIA

Po zagwizdanym ,,uwolnieniu'' drużyna atakująca będzie miała prawo wyboru, na którym punkcie wznowień w strefie końcowej nastąpi wznowienie.

Jeżeli według opinii sędziego głównego drużyna broniąca celowo powstrzymuje się od zagrania krążka, gdy ma możliwość to gra zostanie zatrzymana i wynikające z tego tytułu ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień przy bramce drużyny zawiniającej.

Jeżeli przez sędziego liniowego zostanie błędnie odgwizdane ,,uwolnienie'' (niezależnie od tego, którakolwiek z drużyn grała w ,,osłabieniu'') wynikające z tego ,,wznowienie gry'' zostanie przeprowadzone na środkowym punkcie wznowień.

81.3. BRAMKARZ

Jeżeli w opinii sędziego liniowego, bramkarz udaje, że chce zagrać krążek, próbuje zagrać krążek lub jedzie w stronę krążka podczas ,,potencjalnego uwolnienia'' to uwolnienie nie zostanie odgwizdane a gra będzie kontynuowana.
Jeżeli bramkarz znajduje się poza swoim polem bramkowym i zmierza do swojej ławki graczy w celu wymiany na dodatkowego gracza z pola i w żaden sposób nie próbuje zagrać krążka to ,,uwolnienie'' nie powinno zostać anulowane zgodnie z tym przepisem.

Jeżeli bramkarz znajduje się poza swoim polem bramkowym przed oddaniem strzału i cofa się do swojego pola nie próbując zagrywać krążka lub nie udaje, że chce zagrać krążek to ,,potencjalne uwolnienie'' pozostaje możliwe do odgwizdania.

81.4. WYMIANA GRACZY PO UWOLNIENIU

Drużyna, która naruszy ten przepis nie ma możliwości wymiany linii graczy przed kolejnym ,,wznowieniem''.
Drużyna może dokonać zmiany polegającej na powróceniu bramkarza, który został wymieniony na dodatkowego gracza z pola, wymienić kontuzjowanego gracza, gracza z zepsutą łyżwą lub w sytuacji, kiedy nałożone kary wpływają na układ sił na lodzie którejkolwiek z drużyn. Ustalenie graczy znajdujących się na lodzie zostaje dokonane, gdy krążek opuszcza kij gracza zawiniającego.

81.5. NIE MA UWOLNIENIA

Jeżeli wystrzelony krążek odbija się od ciała lub kija przeciwnika znajdującego się na swojej połowie a następnie przekracza linie bramkową drużyny gracza, który wystrzelił krążek to takie zagranie nie jest traktowane jako ,,uwolnienie'.
Jeżeli krążek został wystrzelony przez gracza, który znajduje się na swojej połowie lodowiska a następnie odbija się kilkakrotnie to uwolnienie zostanie anulowane, jeżeli jakiekolwiek odbicie nastąpiło od gracza drużyny przeciwnej. Jeżeli krążek przekroczy linie bramkową po przeciwnej stronie lodowiska na skutek bezpośredniego zagrania przez gracza biorącego udział we ,,wznowieniu'' to nie będzie to traktowane jako naruszenie niniejszego przepisu.

Jeżeli w opinii sędziego liniowego jakikolwiek gracz (inny niż bramkarz) drużyny przeciwnej jest w stanie zagrać krążek zanim ten przekroczy linie bramkową, lecz tego nie robi, gra będzie kontynuowana i nie zostanie odgwizdane ,,uwolnienie''. Obejmuje to sytuacje, kiedy gracze drużyny przeciwnej podczas toczącej się gry zmierzają do swojej ławki graczy celem wymiany i mają możliwość zagrania krążka, lecz aby uniknąć nałożenia na nich kary mniejszej technicznej za ,,nadmierną liczbę graczy na lodzie'' unikają zagrania.

Jeżeli krążek dotyka jakiekolwiek części ciała gracza drużyny przeciwnej uwzględniając łyżwy i kij lub jeżeli dotyka jakiekolwiek części ciała bramkarza drużyny przeciwnej uwzględniając jego łyżwy i kij zanim przekroczy linie bramkową to potencjalne ,,uwolnienie'' zostanie anulowane.

Jeżeli bramkarz podejmuje jakąkolwiek akcje, aby uwolnić krążek, który znajduje się na siatce uwolnienie nie zostanie odgwizdane.

81.6. UWOLNIENIE – UKŁAD SIŁ NA LODZIE

Jeżeli krążek został wystrzelony przez gracza drużyny grającej w osłabieniu, gra będzie kontynuowana i ,,uwolnienie'' nie zostanie odgwizdane.

Jeżeli drużyna gra w ,,osłabieniu'' w wyniku nałożonej kary i kara ma się zakończyć to decyzja o tym czy zostanie zasygnalizowane ,,uwolnienie'' zostanie podjęta na podstawie czasu zakończenia kary. Jeżeli krążek opuszcza łopatkę kija gracza zanim kara wygaśnie na zegarze to ,,uwolnienie'' nie zostanie zasygnalizowane. Działanie gracza przebywającego na ławce kar polegające na dłuższym pozostaniu na ławce kar nie wpłynie na podjęcie decyzji przez sędziów.

PRZEPIS 82 WYMIANA LINI GRACZY

82.1. WYMIANA LINI GRACZY

Niezwłocznie po zatrzymaniu gry drużyna gości musi umieści na lodzie swoją linie graczy, która jest gotowa do rozpoczęcia gry i od tego momentu nie ma możliwości wymiany linii graczy do czasu wznowienia gry. Drużyna gospodarzy może następnie dokonać wymiany linii graczy z wyjątkiem przypadków, kiedy nastąpiło ,,uwolnienie'', w taki sposób, że nie powoduje opóźniania gry.
,,Umieszczenie linii graczy na lodzie'' oznacza, że obie drużyny umieszczą pełną linie graczy (nie przekroczą dopuszczalnej) do której mają prawo w ramach określonego czasu.

W przypadku nieuzasadnionego opóźnienia wymiany graczy przez którąkolwiek z drużyn, sędzia główny ostrzega zawiniającą drużynę lub drużyny, aby gracze zajęli swoje pozycje i nie pozwala na jakiekolwiek zmiany graczy.

Jeżeli wymiana została zakończona zgodnie z tym przepisem to nie dopuszcza się już żadnych dodatkowych zmian do czasu wznowienia gry.

Po zakończeniu procedury wymiany graczy żadna dodatkowa zmiana nie jest dopuszczalna do momentu prawidłowo przeprowadzonego ,,wznowienia'' i rozpoczęcia gry, za wyjątkiem sytuacji gdy zostanie nałożona kara lub kary, które wpływają na ,,układ sił na lodzie'' jednej lub obu drużyn. Obejmuje to przypadki nałożenia kary po zakończeniu procedury wymiany graczy, przed lub w trackie trwania ,,wznowienia'' lub kary za naruszenie procedury wznowienia. – patrz Przepis 82.2 – Procedura wymiany linii graczy.

Drużyna, która przekroczyła przepisy określone w **→ Przepis 63.8 – Opóźnianie gry lub → Przepis 81 – Uwolnienie** nie może dokonać wymiany żadnego z graczy przed następującym ,,wznowieniem''. Drużyna może dokonać zmiany polegającej na powróceniu bramkarza, który został wymieniony na dodatkowego gracza z pola, wymienić kontuzjowanego gracza, gracza z zepsutą łyżwą lub w sytuacji, kiedy nałożone kary wpływają na ,,układ sił na lodzie'' którejkolwiek z drużyn. Określenie graczy będących na lodzie nastąpi w momencie, kiedy krążek opuścił kij gracza.

Zmiana bramkarzy podczas gry zostanie przeprowadzona w tych samych ramach czasowych jakie obejmują wymianę linii graczy. Bramkarzowi wchodzącemu z ławki graczy nie przysługuje dodatkowy czas na rozgrzewkę, za wyjątkiem sytuacji, kiedy bramkarz doznał kontuzji.

82.2. PROCEDURA WYMIANY LINI GRACZY

Po zatrzymaniu gry, sędzia główny zastosuje następującą procedurę wymiany linii graczy po wcześniejszym ustaleniu czy taka procedura może się rozpocząć:

(I) Sędzia główny przyzna drużynie gości nie więcej niż pięć sekund (5) na wymianę linii graczy

(II) Sędzia główny unosi rękę dając sygnał drużynie gości, że nie ma już możliwości wymiany graczy i rozpoczęła się wymiana graczy drużyny gospodarzy

(III) Sędzia główny przyzna drużynie gospodarzy nie więcej niż osiem (8) sekund na wymianę linii graczy

(IV) Sędzia główny opuszcza rękę dając sygnał drużynie gospodarzy, że nie ma już możliwości wymiany graczy.

(V) Jakakolwiek próba przeprowadzenia wymiany graczy po sygnale sędziego głównego, próba umieszczenia na lodzie większej liczby graczy w celu późniejszej zmiany linii graczy lub próba dokonania jakichkolwiek zmian graczy nie jest dozwolona a sędzia główny odeśle graczy do swojej ławki graczy. Sędzia główny następnie ostrzeże drużynę zawiniającą (za pomocą trenera) informując ich, że każde kolejne naruszenie tego przepisu w pozostałej części meczu (uwzględniając dogrywkę) będzie skutkować nałożeniem na drużynę kary

mniejszej technicznej za ,,opóźnianie gry''. Kara zostanie ogłoszona jako ,,kara mniejsza techniczna za ,,opóźnianie gry'' – nieprawidłowa wymiana linii graczy''.

(VI) Sędzia liniowy przeprowadzający ,,wznowienie'' użyje gwizdka (natychmiast po opuszczeniu przez sędziego głównego ręki po zakończeniu procedury) aby dać sygnał graczom, że mają pięć (5) sekund, aby zająć swoje pozycje po właściwych stronach. Następnie zostanie przeprowadzone ,,wznowienie'' **→Przepis 76 – Wznowienia.**

(VII) Gracze którzy spowalniają (po upłynięciu pięciu sekund od użycia gwizdka przez sędziego liniowego) dotarcie na punkt ,,wznowień'' lub nie zajmują swojej pozycji po właściwej stronie punktu ,,wznowień'' zostaną ostrzeżeni raz w trakcie trwania meczu przez sędziego głównego. Ostrzeżenie to zostanie przekazane trenerowi drużyny zawiniającej. W tej sytuacji środkowy drużyn zawiniającej nie otrzyma ostrzeżenia za naruszenie procedury ,,wznowienia''. Każde kolejne naruszenie tego przepisu będzie skutkowało nałożeniem kary mniejszej technicznej za ,,opóźnianie gry'' dla drużyny zawiniającej.

(VIII) W ciągu ostatnich dwóch (2) minut regularnego czasu gry lub w dowolnym momencie trwania dogrywki punkt (vi) oraz punkt (vii) opisane powyżej nie mają zastosowania. Sędzia główny powinien dać drużynom rozsądną ilość czasu na przygotowanie się do następnego ,,wznowienia'' po wykonaniu punktów od (i) do (v) opisanych powyżej.

82.3. WYMIANA LINI GRACZY – KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Drużynie gospodarzy przysługuje prawo „ostatniej zmiany". Oznacza to, że trener drużyny gości musi umieścić swoich graczy na lodzie jako pierwszy a następnie graczy umieści trener drużyny gospodarzy. Jeżeli którakolwiek z drużyn nie dokonuje wymiany graczy niezwłocznie to sędzia główny nie zezwoli na żadną wymianę. Nieprzestrzeganie przez którąkolwiek z drużyn tego przepisu, opóźnianie lub celowe naruszenie tego przepisu za pierwszym razem skutkowało będzie ostrzeżeniem przez sędziego głównego a następnie nałożeniem kary mniejszej technicznej za ,,opóźnianie gry''.

Gracze muszą udać się bezpośrednio do miejsca ,,wznowień'' na którym zostanie przeprowadzone następujące ,,wznowienie''. Wszelkie próby opóźniania gry przez przeciąganie gry lub jakiekolwiek niepotrzebne działanie przez którąkolwiek z drużyn będzie skutkować nałożeniem kary mniejszej technicznej za ,,opóźnianie gry''. Kara zostanie ogłoszona jako „kara mniejsza techniczna za opóźnianie gry – Przedłużanie zajęcia pozycji przy wznowieniu (lub zbyt wolne przemieszczanie się do ławki graczy).

Podczas toczącej się gry, gracz, który chce opuścić lodowisko może dokonać wymiany z innym graczem tylko poprzez swoją ławkę graczy a nie przez jakiekolwiek innej wejście na lodowisko. Każda inna wymiana nie jest traktowana jako dopuszczalna i jeżeli ma miejsce to kara mniejsza techniczna zostanie nałożona.

PRZEPIS 83 SPALONY

83.1. SPALONY

Gracze drużyny atakującej nie mogą wjechać do tercji ataku przed krążkiem.
Pozycja łyżew gracza a nie jego kija jest czynnikiem decydującym czy gracz znajduje się na pozycji „spalonej".
Gracz znajduje się na pozycji ,,spalonej'', jeżeli obie jego łyżwy znajdują się całkowicie poza krawędzią linii niebieskiej, która bierze udział w grze.
Gracz nie znajduje się na pozycji spalonej, jeżeli jedna z jego łyżew ma kontakt z linią niebieską lub jest po „właściwej stronie" linii w momencie, kiedy krążek całkowicie przekracza przednią krawędź linii niebieskiej. Po „właściwej stronie" linii oznacza obszar, który rozciąga się od wiodącej krawędzi linii w górę. Jeżeli łyżwa gracza nie opuściła płaszczyzny,

zanim krążek całkowicie przekroczył przednią krawędź, to gracz nie jest uznany jako będący na pozycji spalonej na potrzeby tego przepisu.

Jeżeli w trakcie sygnalizacji odłożonego spalonego gracz drużyny atakującej znajdujący się w strefie ataku podejmuje decyzje o udaniu się na ławkę graczy (która rozciąga się do strefy ataku) w celu wymiany ze swoim partnerem, uważa się, że opuścił strefę, gdy obie łyżwy są poza lodem i zostanie uznany przez sędziego liniowego jako gracz, który opuścił obszar gry.

Gracz, który posiada kontrole nad krążkiem i przekracza linie niebieską przed krążkiem nie będzie uznany jako znajdujący się na pozycji ,,spalonej'' pod warunkiem, że był w posiadaniu i miał kontrolę nad krążkiem zanim jego łyżwy przekroczą przednią krawędź linii niebieskiej.

Należy zauważyć, że pozycja łyżew gracza jest czynnikiem decydującym w celu określenia czy gracz znajduje się na pozycji ,,spalonej'', jednak ,,spalony'' nie zaistnieje, jeżeli krążek całkowicie nie przekroczy przedniej krawędzi linii niebieskiej w momencie podjęcia decyzji.

Jeżeli gracz w sposób dozwolony wprowadza, podaje lub zagrywa krążek z powrotem do własnej tercji obrony a w tym czasie gracz lub gracze drużyny przeciwnej znajdują się w tej strefie to spalony nie zostanie zasygnalizowany a gra będzie kontynuowana.

83.2. SPALONY – ODBICIE

Dla celów tego przepisu określa się, że gracz atakujący wprowadził krążek do strefy ataku.
Jeżeli gracz drużyny broniącej wybija krążek z własnej tercji obronnej a krążek wyraźnie odbija się od gracza drużyny broniącej, który znajduje się w strefie neutralnej i krążek wraca do strefy obrony to w takiej sytuacji każdy gracz drużyny atakującej może w legalnie zagrywać krążek. Jednakże jakakolwiek akcja gracza drużyny atakującej która ma wpływ na odbicie się krążka od gracza drużyny broniącej, który wpada do strefy neutralnej (np. Atakowanie kija, atakowanie ciałem, kontakt fizyczny), to w tej sytuacji sędzia liniowy zasygnalizuje ,,spalony odłożony''.

Sytuacja, kiedy krążek odbija się od sędziego znajdującego się w strefie neutralnej i wraca do strefy obronnej jest traktowana jako „spalony“ (lub odłożony spalony, odpowiednio do zdarzeń).

W sytuacji, kiedy krążek odbija się od gracza drużyny atakującej znajdującego się w strefie neutralnej i wraca do tercji obrony to niezależnie kto lub skąd pierwotnie zagrany został krążek zostanie zasygnalizowany ,,spalony'' lub ,,spalony odłożony'' odpowiednio do zdarzeń.
W sytuacji, kiedy krążek zagrany jest przez gracza drużyny atakującej i odbija się od jakiegokolwiek gracza będącego w strefie neutralnej zostanie zasygnalizowany ,,spalony'' lub ,,spalony odłożony''.

83.3. SPALONY ODŁOŻONY

Sytuacja, kiedy gracz (lub gracze) drużyny atakującej wjadą to strefy ataku zanim krążek przekroczył linie niebieską a drużyna broniąca ma możliwość wyprowadzić krążek ze swojej strefy obrony bez zbędnej zwłoki lub bez kontaktu fizycznego z graczem drużyny atakującej oraz sytuacja, kiedy drużyna atakująca jest w trakcie „oczyszczania strefy“.
Jeżeli nastąpił ,,spalony odłożony'', sędzia liniowy opuści rękę, aby anulować ,,spalonego'' i zezwala na kontynuowanie gry, jeżeli:

(I) Wszyscy gracze drużyny zawiniającej „oczyścili strefę“ w tym samym momencie (kontakt łyżwy z linią niebieską, ocena 3D nie jest stosowana w tej sytuacji) umożliwiając w ten sposób ponowny wjazd do strefy ataku graczom drużyny atakującej, lub

(II) Drużyna broniąca podała lub wyprowadziła krążek do strefy neutralnej.

Jeżeli w trakcie sygnalizacji ,,odłożonego spalonego'' jakikolwiek gracz drużyny atakującej dotyka krążek, próbuje przejąć posiadanie „wolnego" krążka, zmusza gracza drużyny broniącej do cofnięcia się z krążkiem w głąb własnej strefy obrony lub ma zamiar nawiązać kontakt fizyczny z graczem drużyny broniącej który jest w posiadaniu krążka to sędzia liniowy przerwie grę i zasygnalizuje ,,spalony''.

Jeżeli w trakcie sygnalizacji ,,odłożonego spalonego'' gracz drużyny atakującej znajdujący się w strefie ataku podejmuje decyzje o udaniu się na ławkę graczy (która rozciąga się do strefy ataku) w celu wymiany ze swoim partnerem, uważa się że opuścił strefę, gdy obie łyżwy są poza lodem i zostanie uznany przez sędziego liniowego jako gracz, który opuścił obszar gry. Jeżeli jego zastępca wchodzi na lód w strefie ataku w momencie sygnalizowanego ,,odłożonego spalonego'' nadal obowiązuje go przepis o konieczności oczyszczenia strefy ataku. W momencie, kiedy wszyscy gracze drużyny atakującej opuszczą strefę ataku i sędzia liniowy opuszcza rękę na znak zakończenia sygnalizacji odłożonego spalonego to wszyscy gracze drużyny atakującej mogą wjechać do strefy ataku i próbować zagrywać krążek.

83.4. SPALONY – ANULOWANIE GOLA

Jeżeli krążek został wstrzelony do tercji ataku powodując „spalonego odłożonego", gra będzie kontynuowana zgodnie z przepisem dotyczącym ,,oczyszczenia strefy''. Jeżeli w wyniku tego strzału krążek wpada do bramki drużyny broniącej, bezpośrednio lub po kontakcie z bramkarzem, graczem, bandą, szybą ochronną, częścią wyposażenia lub sędzią będącym na lodzie to gol zostanie anulowany a strzał uznany jako ,,spalony''. Fakt, że drużyna atakująca miała możliwość ,,oczyścić strefę'' zanim krążek wpadł do bramki nie ma wpływu na decyzje. ,,Wznowienie' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, z której został oddany strzał i w takim miejscu które daje drużynie zawiniającej najmniejszą przewagę terytorialną.

Jedynym sposobem, kiedy drużyna atakująca może zdobyć gola podczas sygnalizacji ,,spalonego odłożonego'' jest sytuacja, kiedy gracz drużyny broniącej bez udziału lub kontaktu z graczem drużyny atakującej strzela lub kieruje krążek do własnej bramki.

Poza sytuacjami, kiedy nastąpi ,,odłożony spalony'' i krążek wpada do bramki lub kiedy weryfikacja na żądanie trenera okaże się skuteczna, żaden gol nie może zostać anulowany z uwagi na sytuacje ,,spalonego'' za wyjątkiem przypadku kiedy zawinił czynnik ludzki związany z użyciem gwizdka.

83.5. WERYFIKACJA NA ŻĄDANIE TRENERA – SPALONY

→Przepis 38 – Weryfikacja na żądanie trenera

83.6. MIEJSCE WZNOWIENIA – SPALONY

W przypadku naruszenia tego przepisu, gra zostanie zatrzymana a ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone w strefie neutralnej na punkcie wznowień położonym najbliżej strefy ataku drużyny zawiniającej jeżeli naruszenie nastąpiło na skutek wprowadzenia krążka przez drużynę atakującą przez linie niebieską lub na najbliższym punkcie wznowień w strefie, z której krążek został podany lub strzelony (nawet jeżeli odbija się od gracza atakującego, gracza broniącego lub od sędziego).
W przypadku każdej sytuacji kiedy nastąpił ,,odłożony spalony'', uwzględniając ,,spalony rozmyślny'' – sędzia liniowy unosi rękę bez gwizdka. Sędziowie pozwolą na kontynuowanie gry, a jeżeli nastąpi przerwa w grze to ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na jednym z czterech punktów wznowień:

(I) Jeżeli krążek jest wprowadzony przez linie niebieską –,, wznowienie'' zostanie przeprowadzone w strefie neutralnej przy linii niebieskiej.

(II) (Jeżeli krążek został wprowadzony na skutek strzału (lub błędnego podania) do strefy ataku – wznowienie zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień w strefie, z której nastąpił strzał lub podanie i w miejscu które daje najmniejszą,, przewagę terytorialną'' drużynie zawiniającej (nawet jeżeli krążek odbił się od gracza drużyny atakującej, broniącej lub od sędziego).

(III) Jeżeli gracz drużyny broniącej jest pod presją lub ma zostać zaatakowany ciałem przez gracza drużyny atakujące - wznowienie zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień w strefie, z której nastąpił strzał lub podanie i w miejscu, które daje najmniejszą ,,przewagę terytorialną'' drużynie zawiniającej (nawet jeżeli krążek odbił się od gracza drużyny atakującej, broniącej lub od sędziego).

(IV) Jeżeli nastąpił ,,spalony rozmyślny'' – wznowienie zostanie przeprowadzone w strefie obrony drużyny zawiniającej.

Jeżeli sędzia liniowy sygnalizuje ,,spalonego odłożonego'' i gracz drużyny broniącej wystrzeli krążek poza grę powyżej szyby ochronnej to wynikające z tego wznowienie zostanie przeprowadzone na jednym z punktów wznowień w strefie końcowej drużyny broniącej a gracz drużyny broniącej zostanie ukarany karą mniejszą.

→Przepis 63 – Opóźnianie gry

Jeżeli sędzia liniowy sygnalizuje ,,spalonego odłożonego'' a pierwotny strzał odbija się od gracza drużyny broniącej i krążek wypada poza lodowisko to wynikające z tego wznowienie zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień do miejsca skąd został wystrzelony krążek.

Jeżeli gracz drużyny broniącej ma zostać ukarany i sędzia liniowy sygnalizuje ,,spalonego odłożonego'' przeciwko drużynie atakującej w tej samej przerwie w grze to wynikające z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na jednym z punktów wznowień w strefie obrony ukaranej drużyny.

83.7. SPALONY ROZMYŚLNY

,,Spalony rozmyślny'' to taki , który ma na celu zatrzymanie gry niezależnie od powodu i bez względu na fakt czy któraś z drużyn gra „w osłabieniu".

Jeżeli sygnalizowany jest ,,odłożony spalony'' i gracz drużyny zawiniającej celowo dotyka krążek tak aby spowodować przerwę w grze to sędzia liniowy odgwizda „spalony rozmyślny".

Jeżeli w opinii sędziego liniowego atakujący gracz stara się opuścić strefę ataku i znajduje się w pobliżu linii niebieskiej w momencie wstrzelenia krążka do strefy ataku, to w tej sytuacji nie uznaje się, że nastąpił „spalony rozmyślny".

PRZEPIS 84 PROCEDURY W DOGRYWCE

84.1. PROCEDURY W DOGRYWCE – RUNDA ZASADNICZA I ELIMINACJE

Jeżeli po zakończeniu trzech (3) regularnych dwudziestominutowych (20) części meczu w rundzie regularnej podczas turnieju IIHF lub w rundzie kwalifikacyjnej w najwyższej kategorii turniejach IIHF, dwie (2) drużyny remisują, wówczas drużyny rozegrają dogrywkę na zasadach „nagłej śmierci" trwającą nie dłużej niż pięć (5) minut, którą zwycięży drużyna, która jako pierwsza zdobędzie gola.

Dogrywka jest rozgrywana w składzie trzech (3) graczy z pola i jednego (1) bramkarza w każdej z drużyn.

Dogrywka poprzedzona będzie trzyminutową (3) przerwą podczas której obsługa lodowiska odgarnie śnieg w taki sam sposób jak ma to miejsce podczas ,,przerwy telewizyjnej''. Po zakończeniu przerwy na zegarze ustawiony zostanie czas 5:00 minut i natychmiast zostanie rozpoczęta dogrywka. Drużyny nie zmieniają stron. Gracze pozostaną na swoich ławkach graczy podczas trwania trzyminutowej (3) przerwy w momencie odgarniania śniegu. Bramkarze muszą udać się na swoje ławki graczy na czas przerwy, jednakże gracze przebywający na ławce kar pozostaną na swoich miejscach. Jeżeli ukarany gracz opuszcza ławkę kar, powinien zostać automatycznie zawrócony przez sędziów bez nakładania

dodatkowych kar, chyba że popełnił wykroczenie opisane w innym przepisie. Drużyny nie mogą udać się w czasie przerwy do swoich szatni.

84.2. DOGRYWKA – DODATKOWY GRACZ

Drużyna może zamienić bramkarza na dodatkowego gracza z pola podczas trwania dogrywki.

84.3. DOGRYWKA – KARY

Jeżeli po zakończeniu czasu regularnego drużyny grały w zestawieniu 5 na 3, dogrywka rozpocznie się w zestawieniu 5 na 3. W momencie, kiedy drużyny osiągną zestawienie 5 na 4 lub 5 na 5 to w następnej przerwie w grze układ sił zostanie dostosowany do ustawienia 4 na 3 lub 3 na 3, stosownie do pozostałych kar.

Jeżeli po zakończeniu regularnego czasu gry drużyny występują w zestawieniu 4 na 4 to dogrywka rozpocznie się w zestawieniu 3 na 3. W sytuacji, kiedy osiągną stan układ sił 4 na 4 graczy, to podczas kolejnej przerwy w grze siły na lodzie zostaną dostosowane do układu 3 na 3.

Jeżeli po zakończeniu czasu regularnego drużyny występują w zestawieniu 3 na 3 to dogrywka rozpocznie się w zestawieniu 3 na 3. W sytuacji, kiedy układ sił będzie się zmieniał do układu 4 na 4, 5 na 4 lub 5 na 5, to w kolejnej przerwie w grze będzie dostosowany do układu 3 na 3 lub 4 na 3 stosownie do sytuacji.

W żadnym momencie meczu drużyna nie będzie miała mniej niż trzech (3) graczy z pola na lodzie. Może to wymagać dodatnia czwartego (4) lub piątego (5) gracza z pola w sytuacji nałożenia kar.

Jeżeli jedna z drużyn otrzyma karę w dogrywce to drużyny będą grały w zestawieniu 4 na 3. Jeżeli podczas tej samej przerwy w grze obie drużyny zostały ukarane karami mniejszymi (bez dodatkowych kar) to drużyny będą kontynuowały grę w układzie 3 na 3.

Jeżeli podczas dogrywki jedna z drużyn ukarana zostanie w taki sposób, że kary powodują podwójne osłabienie (2 graczy) to ukarana drużyna rozpocznie grę w liczbie trzech (3) graczy z pola a drużyna niezawiniająca rozpocznie grę w pięciu (5) graczy z pola. Podczas pierwszej przerwy w grze po czasie, kiedy podwójna (2) przewaga jednej z drużyn zostanie zakończona, układ sił zostanie przywrócony do układu 4 na 3 lub 3 na 3, stosownie do sytuacji.
→Więcej informacji znajduje się w załączniku IV – Przegląd tabel – Tabela 18

84.4. PROCEDURA SERII RZUTÓW KARNYCH

Jeżeli po zakończeniu regularnego czasu gry w jakimkolwiek meczu mistrzostw IIHF drużyny remisują, to zostanie rozegrana dogrywka z maksymalnym czasem trwania i odpowiednią liczbą graczy i uznaniem drużyny, która zdobędzie gola jako wygranej.

Jeżeli w dogrywce nie będzie zdobyty żaden gol to przeprowadzona zostanie seria rzutów karnych. Poniższa procedura będzie miała zastosowanie:

(I) Rzuty karne będą przeprowadzane po obu stronach lodowiska. Szeroki na czternaście (14) metrów pas powierzchni lodowiska pomiędzy punktami wznowień w strefach końcowych i neutralnych będzie oczyszczony przez maszynę czyszczącą lód bez użycia wody bezpośrednio przed rozpoczęciem wykonywania rzutów karnych w czasie pozwalającym sprawnie przeprowadzić program.

(II) Seria rzutów karnych rozpocznie się od naprzemiennego wykonywania rzutów karnych przez pięciu (5) różnych graczy każdej z drużyn. Nazwiska graczy nie muszą zostać wcześniej podane. Do udziału w serii rzutów karnych są wszyscy gracze obu drużyn, którzy wpisani są do Protokołu Meczowego z wyjątkiem sytuacji opisanej poniżej w punkcie 3

(III) Każdy gracz, którego kara nie zakończyła się przed zakończeniem dogrywki jest nieuprawniony do wykonywania rzutu karnego i musi pozostać na ławce kar lub w szatni. Ponadto zawodnicy odbywający kary nałożone podczas serii rzutów karnych muszą pozostać na ławce kar lub w szatni do momentu zakończenia procedury wykonywania serii rzutów karnych.

(IV) Sędzia główny wezwie obu kapitanów do koła sędziowskiego i poprzez losowanie z użyciem monety określi, która drużyna jako pierwsza będzie wykonywała rzut karny. Zwycięzca losowania monetą ma prawo wyboru czy będzie wykonywać rzut karny jako pierwsza czy druga.

(V) Bramkarze będą bronić tej samej bramki co w dogrywce i pozostaną w bramkach podczas wykorzystywania rzutu karnego przez ich drużynę.

(VI) Bramkarz może zostać zmieniony po każdym strzale.

(VII) Każdy rzut karny zostanie przeprowadzony zgodnie z przepisem → **Przepis 24 – Rzut karny**

(VIII) Gracze obu drużyn będą oddawać strzały naprzemiennie do momentu zdobycia decydującego gola. Pozostałe rzuty karne nie będą wykonywane.

(IX) Jeżeli po oddaniu wszystkich wymaganych strzałów przez obie drużyny wynik nadal jest remisowy, należy kontynuować procedurę wykonywania decydujących rzutów karnych przez tych samych lub nowych graczy. Drużyna, która do tej pory wykonywała swoje rzuty karne jako druga rozpocznie procedurę wykonywania rzutów karnych jako pierwsza. Mecz zostanie uznany za zakończony, jeżeli pojedynek dwóch graczy da decydujący wynik. Ten sam zawodnik może wykonywać każdy strzał podczas procedury decydującej serii rzutów karnych.

(X) Sekretarz zawodów wpisze do protokołu każdy rzut karny uwzględniając strzelca, bramkarza i wynik rzutu karnego.

(XI) Tylko decydujący gol będzie liczył się do wyniku końcowego. Zostanie on przyznany drużynie, która strzeli gola i obciąży drużynę, która gola straciła.

(XII) Jeżeli drużyna odmawia udziału w serii rzutów karnych, to zostanie uznana jako przegrana i drużyna przeciwna otrzyma 3 punkty za zwycięstwo. Jeżeli gracz odmówi wykonania rzutu karnego to jego karny zostanie uznany jako niewykorzystany.

84.5. PROCEDURY W DOGRYWCE – MECZE PLAYOFF I MECZE O BRĄZOWY MEDAL

Jeżeli po zakończeniu trzech (3) regularnych dwudziestominutowych (20) części w meczu PLAYOFF, meczu o utrzymanie, meczu kwalifikacyjnym lub w meczu o brązowy medal i dwie grające drużyny remisują, wówczas drużyny rozegrają dogrywkę na zasadach ,,nagłej śmierci'' trwającą nie dłużej niż 10 minut którą zwycięży drużyna, która jako pierwsza zdobędzie gola. Dogrywka jest rozgrywana w składzie trzech (3) graczy z pola i jednego (1) bramkarza w każdej z drużyn.

Dogrywka poprzedzona będzie trzyminutową (3) przerwą podczas której obsługa lodowiska odgarnie śnieg w taki sam sposób jak ma to miejsce podczas ,,przerwy telewizyjnej''. Po zakończeniu przerwy na zegarze ustawiony zostanie czas 10:00 minut i natychmiast zostanie rozpoczęta dogrywka. Drużyny nie zmieniają stron.

Gracze pozostaną na swoich ławkach graczy podczas trwania trzyminutowej (3) przerwy w momencie odgarniania śniegu.

Bramkarze muszą udać się na swoje ławki graczy na czas przerwy, jednakże gracze przebywający na ławce kar pozostaną na swoich miejscach. Jeżeli ukarany gracz opuszcza ławkę kar, powinien zostać automatycznie zawrócony przez sędziów bez nakładania dodatkowych kar, chyba że popełnił wykroczenie opisane w innym przepisie. Drużyny nie mogą udać się w czasie przerwy do swoich szatni.

84.6. PROCEDURY W DOGRYWCE – MECZE O ZŁOTY MEDAL

Jeżeli po zakończeniu trzech (3) regularnych dwudziestominutowych (20) części w meczu o złoty medal w najwyższej kategorii mistrzostw ii dwie grające drużyny remisują, wówczas drużyny rozegrają dogrywkę na zasadach ,,nagłej śmierci'' którą zwycięży drużyna, która jako pierwsza zdobędzie gola. Dogrywka jest rozgrywana w składzie trzech (3) graczy z pola i jednego (1) bramkarza w każdej z drużyn.

Dogrywka poprzedzona będzie 15 minutową przerwą, w której trakcie zostanie oczyszczona powierzchnia lodu a drużyny udadzą się do swoich szatni przed rozpoczęciem dogrywki. Drużyny nie zmieniają stron.

Jeżeli po zakończeniu pierwszej dogrywki dwie grające drużyny nadal remisują, drużyny rozegrają drugą dogrywkę po 15 minutowej przerwie na oczyszczenie powierzchni lodu a drużyny udadzą się do swoich szatni przed rozpoczęciem drugiej dogrywki. Drużyny zmieniają strony.

Jeżeli po zakończeniu drugiej dogrywki dwie grające drużyny nadal remisują, drużyny rozegrają trzecią dogrywkę po 15 minutowej przerwie na oczyszczenie powierzchni lodu a drużyny udadzą się do swoich szatni przed rozpoczęciem trzeciej dogrywki. Drużyny zmieniają strony.

Procedura ta będzie kontynuowana aż do momentu wyłonienia zwycięzcy.

PRZEPIS 85 KRĄŻEK POZA GRĄ

85.1. KRĄŻEK POZA GRĄ

Jeżeli krążek opuści obszar gry po dowolnej stronie lodowiska lub na którymkolwiek końcu lodowiska, uderzy jakikolwiek obiekt znajdujący się ponad obszarem gry inny niż bandy lub szyby ochronne, spowoduje stłuczenie szyby, oświetlenia, urządzenia do pomiaru czasu lub elementów podporowych, to wynikające z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień do miejsca, z którego krążek został wystrzelony lub odbity przed opuszczeniem obszaru.
Jeżeli w opinii sędziów na lodzie strzał lub odbicie, które spowodowało opuszczenie przez krążek obszaru gry miało miejsce w strefie neutralnej lub w strefie obronnej to wynikające z tego wznowienie zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, z której krążek został wystrzelony lub odbity i miejscu które daje najmniejszą ,,przewagę terytorialną'' drużynie zawiniającej.

Jeżeli krążek spadnie na górę band otaczających obszar gry jest uważany jako „krążek w grze“ i może być zagrywany kijem lub ręką.

Jeżeli krążek opuszcza obszar gry bezpośrednio po ,,wznowieniu'' to niezależnie od tego który z graczy jako ostatni miał kontakt z krążkiem wznowienie zostanie przeprowadzone na tym samym punkcie i nie nakłada się kary za opóźnianie gry dla żadnej z drużyn.

Jeżeli strzelony krążek ma kontakt z rękawicą lub ciałem gracza, który „wisi“ na ławce graczy lub jeżeli krążek wpada na ławkę graczy przez otwarte drzwi, to ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie skąd krążek został wystrzelony, chyba że wystrzelony krążek ma kontakt z rękawicą lub ciałem przeciwnika, który „wisi“ nad ławką graczy lub wpada na ławkę graczy przeciwnika przez otwarte drzwiczki to ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień w strefie neutralnej w pobliżu ławki graczy przeciwnika.

Jeżeli krążek uderzy zaokrąglony fragment szyby ochronnej znajdujący się na zakończeniu ławki graczy, gra zostanie wstrzymana, jeżeli zostanie to dostrzeżone przez któregokolwiek z sędziów będących na lodzie. Wynikającego z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone tak jakby krążek znalazł się poza grą.

Jeżeli krążek uderzy w siatkę ochraniającą widzów, która znajduje się na końcach lodowiska i w narożnikach, gra zostanie przerwana i wynikające z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone tak jakby krążek znalazł się poza grą. Gracze nie mogą przerwać gry do momentu, kiedy nie usłyszą gwizdka.

85.2. KRĄŻEK NIE DO ZAGRANIA

Jeżeli krążek zostanie zablokowany na siatce po jej zewnętrznej stronie w taki sposób, że nie jest możliwe jego zagranie lub został „zamrożony" pomiędzy dwoma graczami przeciwnych drużyn celowo lub w inny sposób to sędzia główny przerwie grę.
Krążek może być zagrywany, jeżeli znajduje się na siatce bramki przez którąkolwiek z drużyn. Jeżeli jednak krążek pozostanie na siatce bramki przez dłużej niż trzy (3) sekundy to gra zostanie przerwana.

Jeżeli bramkarz używa swojego kija lub rękawicy do ,,zamrożenia'' krążka z tyłu siatki lub jeżeli gracz drużyny broniącej zasłania graczowi drużyny atakującej krążek uniemożliwiając mu w ten sposób zagranie krążka, który znajduje się na siatce z tyłu bramki to wynikające z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na jednym z punktów w strefie obronnej.

Jeżeli krążek wpada do bramki z tyłu, z boku lub przez siatkę i zostanie to zauważone przez sędziego na lodzie to gra zostanie przerwana automatycznie i wynikające z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której gra została przerwana.

85.3. KRĄŻEK POZA WIDOCZNOŚCIĄ

W sytuacji zamieszania lub przypadkowego upadku gracza na krążek, który będzie poza widocznością sędziów, to sędzia główny natychmiast przerwie grę używając swojego gwizdka. ,,Wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której przerwana została gra, chyba że przepisy stanowią inaczej.

85.4. KRĄŻEK UDERZAJĄCY W SĘDZIEGO

Gra nie zostanie przerwana, jeżeli krążek uderzy sędziego znajdującego się gdziekolwiek na lodowisku niezależnie od tego czy którakolwiek z drużyn gra w ,,osłabieniu'' czy nie. Jeżeli krążek odbije się z powrotem do strefy obronnej od sędziego, który znajduje się w strefie neutralnej, to w tej sytuacji zostanie zasygnalizowany spalony.
→Przepis 83 – Spalony

W sytuacji, kiedy krążek odbija się od sędziego na lodzie to ,,potencjalne uwolnienie'' nie zostanie anulowane.
Jeżeli krążek po odbiciu się od sędziego będącego na lodzie opuszcza grę to wznowienie zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, gdzie krążek odbił się od sędziego. Jeżeli gol zostanie zdobyty w wyniku bezpośredniego odbicia się od sędziego to gol nie zostanie uznany.

85.5. MIEJSCA WZNOWIEŃ

Jeżeli którykolwiek z graczy spowoduje, że krążek wyjdzie poza grę lub nie będzie możliwości zagrania go w dowolnej strefie to ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, z której krążek został wystrzelony. Jeżeli krążek wyjdzie poza grę na skutek odbicia to ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, w której został odbity. Jeżeli to przerwanie jest spowodowane przez gracza

atakującego w strefie ataku, to ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie ataku (jeżeli gracz nie popełnił wykroczenia zgodnego z **→Przepis 63 – opóźnianie gry**)
Jeżeli sytuacja wydarzy się w strefie neutralnej to wznowienie przeprowadzone zostanie na punkcie wznowień, który daje najmniejszą ,,przewagę terytorialną'' zawiniającej drużynie.

Jeżeli krążek znajdzie się na siatce i będzie niemożliwy do zagrania na skutek ,,zamrożenia'' go przez graczy przeciwnych drużyn to wynikające z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie, z której krążek został wstrzelony na siatkę. Chyba że przepisy stanowią inaczej

Jeżeli gracz drużyny atakującej wstrzelił krążek do tercji powodując ,,odłożony spalony'' lub gracz drużyny atakującej złamie przepis dotyczący zagrania krążka ,,wysoko uniesionym kijem'' lub ,,podanie ręką'' (powodując przerwę w grze) to wynikające z tego ,,wznowienie'' zostanie przeprowadzone na punkcie wznowień w strefie neutralnej poza strefą ataku drużyny zawiniającej.

85.6. KARA MNIEJSZA

Kara mniejsza za ,,opóźnianie gry'' zostanie nałożona na bramkarza, który celowo położy krążek na siatce bramki powodując przerwanie gry.
→Przepis 67.3 – Zamykanie krążka w rękawicy.

85.7. WERYFIKACJA CZASU

Jakakolwiek strata czasu gry lub czasu kary spowodowana tym, że krążek wypada poza grę musi być skorygowana. Konsultant ds. wideo weryfikacji może konsultować to czy czas został właściwie skorygowany **→ Przepis 37.6 – Analiza wideo w celu weryfikacji czasu gry.**

PRZEPIS 86 POCZĄTEK MECZU I TERCJI

86.1. POCZĄTEK MECZU I TERCJI

Na obiektach, gdzie rozgrywane są turnieje IIHF i uczestniczące drużyny wchodzą i wychodzą na lodowisko używając wspólnego wejścia i korytarza proponowana jest procedura, która zapewni, że drużyny wchodzą i wychodzą na powierzchnie lodu w sposób uporządkowany i bez incydentów.

Zegar meczowy jest jedynym urządzeniem odmierzającym czas wszystkich etapów meczu w tym przedmeczowej rozgrzewki, przerw w grze i czasu gry.
Mecz rozpoczyna się o wyznaczonym czasie przez wznowienie przeprowadzone na punkcie ,,wznowień'' na środku lodowiska i zostanie wznowiony niezwłocznie po zakończeniu każdej z przerw w ten sam sposób.

86.2. KARA MNIEJSZ TECHNICZNA

Kara mniejsza techniczna zostanie nałożona na drużynę, która:

(I) Nie znajduje się na lodzie lub nie jest widoczne, że zmierza na lód w celu rozpoczęcia drugą lub trzecią tercję lub dowolną dogrywkę w momencie, kiedy czas przerwy upłynął.

(II) Na początku drugiej i trzeciej tercji oraz dowolnej dogrywki wszyscy gracze z wyjątkiem graczy rozpoczynających grę muszą udać się bezpośrednio do swoich ławek graczy. Jazda na łyżwach lub rozgrzewka przez graczy, którzy nie rozpoczynają gry jest niedozwolona.

(III) Jeżeli drużyna gości po zakończeniu tercji musi pokonać drogę po lodzie, aby udać się do swojej szatni, to drużyna musi poczekać na zgodę jednego z sędziów będących na lodzie przed udaniem się do szatni. Brak oczekiwania na sygnał ze strony sędziego skutkuje nałożeniem kary

86.3. WYBÓR STRONY

Jeżeli nie zostało to określone przez organizatora to drużyna gospodarzy ma prawo wyboru, której bramki będzie bronić na początku meczu. Drużyny zmieniają strony przed każdą tercją regularnego czasu gry.

86.4. OPÓŹNIENIA

Nie dopuszcza się na żadne opóźnienia związane z ceremoniami, występami, pokazami lub prezentacjami bez uprzedniej zgody IIHF.

86.5. KONIEC TERCJI

Po zakończeniu pierwszej i drugiej tercji meczu po usłyszeniu syreny drużyna gości powraca na swoją ławkę graczy i pozostaje na niej do czasu, aż cała drużyna gospodarzy opuści powierzchnię lodu i wejdzie do wspólnego korytarza. W momencie, gdy ostatni gracz drużyny gospodarzy wejdzie do wspólnego korytarza, sędzia główny za pomocą ruchu ręki da sygnał drużynę gości do opuszczenia powierzchni lodu. Niezwłocznie po uruchomieniu syreny dźwiękowej, która sygnalizuje koniec tercji zegar czasu zostanie zresetowany i rozpocznie się odmierzanie właściwego czasu przerwy.

Gracze nie mogą wchodzić na lód podczas trwającej przerwy pomiędzy tercjami i po zakończeniu pierwszej lub drugiej tercji w celu przeprowadzenia rozgrzewki. Każde naruszenie tego przepisu skutkować będzie zgłoszeniem incydentu do właściwych władz przez sędziego głównego w celu podjęcia dalszych środków dyscyplinarnych.

86.6. PRZEDMECZOWA ROZGRZEWKA

Podczas rozgrzewki przed meczem (która nie może trwać dłużej niż 20 minut) i przed rozpoczęciem gry przed dowolną tercją, drużyny muszą zająć miejsce po swojej stronie lodowiska.

→Przepis 46.10 – Bójka przed rozpoczęciem gry

Sędzia czasu odpowiedzialny jest za zasygnalizowanie rozpoczęcia i zakończenia czasu przedmeczowej rozgrzewki i jakiekolwiek naruszenie tego przepisu przez graczy powinno zostać zgłoszone właściwym władzom. Na 20 minut przed planowanym rozpoczęciem meczu drużyny zobligowane są do opuszczenia powierzchni lodowiska i udanie się do swoich szatni a w tym czasie lód zostanie oczyszczony z użyciem wody. Obie drużyny muszą być powiadomione przez sędziego czasu o konieczności udania się na lodowisko w celu rozpoczęcia meczu o zaplanowanej porze.

←Więcej informacji znajduje się w regulacjach sportowych IIHF

86.7. POCZĄTEK MECZU

Jeżeli drużyna nie pojawi się na lodowisku w wyznaczonym czasie rozpoczęcia meczu bez uzasadnienia to fakt ten zostanie zgłoszony do właściwych władz. Jeżeli zostanie uznane to za stosowne to dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

86.8. POCZĄTEK TERCJI

Na początku drugiej lub trzeciej tercji oraz dogrywki w playoff (0:00 na zegarze), drużyny muszą znajdować się na lodzie lub być widoczne, że wchodzą na lód. Niezastosowanie się do tego przepisu skutkuje nałożeniem na zawiniającą drużynę kary mniejszej technicznej za „opóźnianie gry“.

Przez rozpoczęciem drugiej i trzeciej tercji (oraz dogrywki) drużyny muszą udać się bezpośrednio do swoich ławek graczy. Drużyna gości natychmiast umieści swoich graczy na punkcie wznowień na środku lodowiska i następnie drużyna gospodarzy za zgodą sędziego głównego będzie miała możliwość wymiany swojej linii graczy bezpośrednio przed ,,wznowieniem'' gry. Jazda, rozgrzewka lub jakakolwiek aktywność przez graczy nie rozpoczynających mecz będzie skutkowała nałożeniem kary mniejszej technicznej za ,,opóźnianie gry'' dla drużyny zawiniającej.

Na początku każdej tercji bramkarz nie może rozgrzewać się przy użyciu krążków. Jeżeli po pierwszym ostrzeżeniu, zachowanie to jest kontynuowane, sędzia główny nałoży karę za ,,opóźnianie gry'' na drużynę zawiniającą.

Aby powiadomić drużyny, że nadchodzi czas powrotu na powierzchnię lodu aby rozpocząć tercję, sędzia czasu użyje sygnału dźwiękowego zainstalowanego w szatniach drużyn.

86.9. ZAKOŃCZENIE MECZU

Po zakończeniu meczu przegrywająca drużyna opuści powierzchnię lodu jako pierwsza i drużyna, która wygrała mecz poczeka na lodzie do momentu aż przegrana drużyna opuści powierzchnię lodowiska. W momencie, kiedy ostatni gracz przegranej drużyny znajdzie się w korytarzu, sędzia główny za pomocą ruchu ręki da sygnał wygranej drużynie, że ma prawo opuścić powierzchnie lodu.
Dyrektoriat może uzgodnić dostosowanie niniejszych przepisów uwzględniając usytuowanie szatni obu grających drużyn.

PRZEPIS 87 CZAS DLA DRUŻYNY

87.1. CZAS DLA DRUŻYNY

Każdej z drużyn przysługuje jeden trzydziestosekundowy (30s) czas podczas trwania każdego meczu. Wszyscy zawodnicy wraz z bramkarzami będącymi na lodzie podczas „czasu dla drużyny“ mogą podjechać do swojej ławki graczy.

„Czas dla drużyny“ musi być wykorzystany w trakcie przerwy w grze. Tylko jeden „czas dla drużyny“ (,,przerwa telewizyjna/reklamowa lub ,,czas dla drużyny'') jest dozwolony w jednej przerwie w grze. Dla zastosowania tej reguły „przerwa telewizyjna/reklamowa“ uważana jest jako „oficjalna czas“ i nie obciąża żadnej z drużyn.

Jakikolwiek gracz wyznaczony przez trenera lub trener mogą poprosić sędziego o chęć skorzystania z ,,czasu dla drużyny''. Prośba o wykorzystanie ,,czasu dla drużyny'' musi zostać zgłoszona sędziemu głównemu przed ukończeniem przez sędziego głównego procedury wymiany graczy, czyli przed opuszczeniem przez sędziego głównego ręki i wskazanie na punkt wznowień.

Sędzia główny przekaże chęć wykorzystania „czasu dla drużyny“ sędziemu czasu, który będzie odpowiedzialny za uruchomienie odmierzania czasu.
,,Czas dla drużyny'' nie może zostać wykorzystany po błędzie na ,,wznowieniu''.
Drużynie broniącej nie przysługuje możliwość wykorzystania ,,czasu dla drużyny'' po uwolnieniu, w sytuacji kiedy bramkarz powoduje przerwanie gry przez zamrożenie krążka, który został wystrzelony sprzed czerwonej linii lub kiedy gracz drużyny broniącej w sposób przypadkowy poruszył bramkę ze swojej normalnej pozycji powodując przerwę w grze.
,,Czas dla drużyny'' nie może być wykorzystany w sytuacji, kiedy sędzia główny podyktował ,,rzut karny'' dla jednej z drużyn, jeżeli zostały wydane instrukcje graczowi wykonującemu rzut karny i broniącemu bramkarzowi. ,,Czas dla drużyny'' nie może być wykorzystany podczas rzutów karnych.

Bramkarz lub bramkarz rezerwowy nie może przeprowadzić rozgrzewki z krążkami w trakcie trwania „czasu dla drużyny“. Jeżeli po ostrzeżeniu przez sędziego głównego rozgrzewka będzie kontynuowana to drużyna zawiniająca otrzyma karę za ,,opóźnianie gry''.

87.2. PRZERWA REKLAMOWA

W trakcie każdej tercji meczu rozgrywanego w ramach turniejów IIHF mogą zostać przeprowadzone maksymalnie trzy (3) przerwy reklamowe, z których każda może trwać maksymalnie siedemdziesiąt (70) sekund lecz mogą ulec zmianie w przypadku specyficznych wydarzeń.

Przerwy reklamowe będą przeprowadzone podczas pierwszej przerwy w grze po upływie następujących czasów na zegarze meczowym:

(I) Przerwa numer 1: 14.00 (min)
(II) Przerwa numer 2: 10.00 (min)
(III) Przerwa numer 3: 06.00 (min)

Pomimo wskazanych powyżej przedziałów czasowych, przerwy reklamowe nie zostaną przeprowadzone, jeśli:

a) Został zdobyty gol;
b) Został podyktowany rzut karny;
c) Jedna z drużyn gra w osłabieniu, z wyjątkiem, gdy drużyna gra w osłabieniu w wyniku kary większe;
d) Na lodzie doszło do bójki;
e) Zostało odgwizdane uwolnienie;
f) Bramka została poruszona w sposób przypadkowy przed gracza drużyny broniącej (w tym, bramkarza); i
g) Krążek został wystrzelony sprzed czerwonej linii i bramkarz mrozi krążek w wyniku czego dochodzi do przerwy w grze.

Wyjątkiem od powyższych punktów e-g jest sytuacja, w której podczas przerwy w grze zostanie nałożona kara lub kary, które mają wpływ na układ sił na lodzi obu drużyn.

W przypadku gdy przerwa reklamowa nie zostanie przeprowadzona w wyznaczonych powyżej przedziałach czasu z powodu powyższych wyjątków, utracona możliwość emisji reklamy zostanie przeprowadzona podczas najbliższej przerwy w grze w następnym przedziale czasowym przeznaczonym na przerwę reklamową. Jeżeli zdarzy się kolejny przypadek, w którym druga przerwa reklamowa zostanie pominięta, procedura ta będzie się powtarzać aż wszystkie przerwy reklamowe zostaną przeprowadzone. Jednak, pomiędzy dwiema przerwami reklamowymi musi upłynąć co najmniej 60 sekund.

Wszelkie dodatkowe przerwy reklamowe podczas wyznaczonego przedziału czasowego muszą być przeprowadzone z procedurami opisanymi powyżej i muszą być wyeliminowane z ostatniego pozostałego przedziału czasowego. Nie mogą być wykorzystywane do tworzenia dodatkowych zasobów reklamowych dla nadawców. Jednak w takich przypadkach koordynator reklamowy otrzyma polecenie włączenia światła i zasygnalizowanie studiu realizacyjnemu, że wykorzystywana jest opcjonalna możliwość reklamowa.

Przerwy reklamowe nie mogą zostać przeprowadzone w ostatnich trzydziestu (30) sekundach pierwsze i drugiej tercji, a także w dwóch (2) ostatnich minutach trzeciej tercji. Przerwy reklamowe nie mogą być przeprowadzane w trakcie dogrywki.

Drużyny muszą przestrzegać następujących reguł podczas przerw reklamowych:

a) Bramkarzom zezwala się udać na swoje ławki graczy

b) Drużyny mogą wymienić linię graczy po gwizdku sędziego, który sygnalizuje powrót do wznowienia gry na 20 przed końcem przerwy reklamowej.
c) Wymiana graczy przebiega zgodnie z tą samą procedurą, co normalna wymiana graczy podczas przerwy grze

87.3. PRZERWA PO GOLU

Natychmiastowo po golu, następuję 45 sekundowa ,,przerwa po golu''. Przerwa ta służy nadawcy na pokazanie powtórek gola, a drużynie broniącej podjęcie decyzji o ewentualnym zgłoszeniu weryfikacji na żądanie trenera (Jeżeli w meczu stosowany jest przepis 38)

SEKCJA 11

HOKEJ NA LODZIE KOBIET

PRZEPIS 100 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIE WIEKOWE

100.1. DEFINICJA KATEGORII WIEKOWYCH W HOKEJU NA LODZIE KOBIET

Zgodnie ze statutami i regulaminami IIHF, uprawnieni gracze oraz kategorie wiekowe są zdefiniowane następująco:

Hokej na lodzie kobiet – kategoria seniorek

Gracze uczestniczący w jakichkolwiek Mistrzostwach Świata IIHF w Hokeju na Lodzie Kobiet muszą być uprawnieni do uczestnictwa jako żeńscy sportowcy oraz muszą mieć ukończone co najmniej osiemnaście (18) lat do dnia 31 grudnia roku, w którym kończy się dany sezon mistrzowski.

Gracze, którzy nie spełniają wymagań dotyczących minimalnego wieku, ale którzy ukończą 16. lub 17. rok życia w roku, w którym kończy się dany sezon mistrzowski, mogą uczestniczyć w zawodach, o ile uzyskają zwolnienie z wymagań wiekowych jako „Niepełnoletni", zgodnie z pkt. 10.6.2 Regulaminu IIHF.

Hokej na lodzie kobiet – Kategoria wiekowa „Poniżej lat 18." oraz „Niepełnoletnich"

Gracze uczestniczący w jakichkolwiek Mistrzostwach Świata IIHF do lat 18. w Hokeju na Lodzie Kobiet muszą być uprawnieni do uczestnictwa jako żeńscy sportowcy oraz muszą mieć ukończone nie mniej niż piętnaście (15) lat oraz nie mogą być starsi niż osiemnaście (18) lat, do dnia 31 grudnia roku, w którym kończy się dany sezon mistrzowski. Zwolnienie jako „Niepełnoletni" jest niedopuszczalne.

←Więcej informacji znajduje się w Statutach i Regulaminach IIHF

PRZEPIS 101 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – DODATKOWE ZASADY GRY

101.1. HOKEJ NA LODZIE KOBIET – DODATKOWE ZASADY GRY

W hokeju na lodzie kobiet „atak ciałem" jest dozwolony, gdy jest jasna intencja zagrania krążka lub próba „uzyskania posiadania" krążka, z wyłączeniem sytuacji określonych w niniejszym przepisie.

Jeżeli dwóch (2) Graczy ściga się do krążka, mają możliwość do racjonalnego popchnięcia i przepchnięcia się nawzajem, z zastrzeżeniem, iż „posiadanie krążka" pozostaje jedynym celem tych dwóch (2) graczy.

Gracz, który atakuje przeciwnika w sposób opisany w niniejszym przepisie będzie ukarany jedną z następujących kar:

(I) Kara Mniejsza (2')
(II) Kara Większa (5') oraz automatyczna Kara Meczu Za Niesportowe Zachowanie

Jeśli dwóch (2) lub więcej Graczy rywalizuje o „posiadanie krążka", nie są oni uprawnieni do wykorzystywania band, aby doprowadzić do kontaktu z przeciwnikiem celem wyeliminowania go z gry, popychania na bandę bądź przygwożdżenia do bandy (alternatywnie - zatrzymania go wzdłuż bandy).

Gracz, który pozostaje nieruchomy, jest uprawiony do pozostawania w danym obszarze lodowiska. Obowiązkiem przeciwnika jest uniknięcie kontaktu ciałem z takim Graczem.

Jeżeli Gracz, który pozostaje nieruchomy znajduje się pomiędzy przeciwnikiem a krążkiem, przeciwnik jest zobowiązany do ominięcia nieruchomego Gracza dookoła. Jeżeli gracz z krążkiem jedzie bezpośrednio na przeciwnika, który jest nieruchomy, obowiązkiem gracza posiadającego krążek jest uniknięcie kontaktu. Jednakże, jeśli gracz posiadający krążek dokłada wszelkich starań, aby uniknąć kontaktu, ale przeciwnik kieruje się w jego stronę, taki przeciwnik będzie ukarany co najmniej Karą Mniejszą (2') za „niedozwolony atak ciałem".

Gracze są uprawnieni do „utrzymania swojego obszaru na lodzie" w każdym czasie, jeżeli zajęli swoją pozycję na lodzie. Żaden z graczy nie jest zobowiązany do zejścia z drogi nadjeżdżającemu graczowi, aby uniknąć zderzenia.

Jakikolwiek ruch gracza (polegający na wejściu lub przesunięciu się) skutkujący wejściem w drogę przeciwnemu graczowi będzie karany co najmniej Karą Mniejszą (2') za „niedozwolony atak ciałem".

101.2. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie to uznane za stosowne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze według ich uznania.

→Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 102 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA

→Więcej informacji znajduje się w załączniku III – Wyposażenie graczy



KRATA OCHRONNA



PEŁNA SZYBA

102.1. OCHRONA TWARZY – HOKEJ NA LODZIE KOBIET - KATEGORIA SENIOREK

Wszyscy gracze w kategorii wiekowej seniorek muszą nosić pełny ochraniacz twarzy (pełną ochronę twarzy tj. pełna szyba, szyba z kratą bądź kratę), odpowiednio zamontowany do kasku.

→Przepis 9.6 – Kask
→ Przepis 9.7 – Ochrona twarzy

Gracze bez wspomnianej ochrony nie mogą brać udziału w meczu. Za naruszenie tego przepisu , po ostrzeżeniu przez sędziego głównego, zostanie nałożona kara mniejsza **→Przepis 12 – Nielegalne wyposażenie**

Młodsi gracze w kategorii wiekowej „Poniżej lat 18.", którzy uczestniczą w kategorii wiekowej seniorek muszą nosić sprzęt ochronny określony i opisany dla kategorii wiekowej „Poniżej lat 18

102.2. OCHRONA TWARZY – HOKEJ NA LODZIE KOBIET KATEGORIA WIEKOWA ,,PONIŻEJ LAT 18'' ORAZ ,,NIEPEŁNOLETNICH''

Wszyscy gracze w kategorii wiekowej ,,poniżej lat 18'' muszą nosić pełny ochraniacz twarzy (pełną ochronę twarzy tj. pełna szyba, szyba z kratą bądź kratę), odpowiednio zamontowany do kasku.

→Przepis 9.6 – Kask
→ Przepis 9.7 – Ochrona twarzy

Gracze bez wspomnianej ochrony nie mogą brać udziału w meczu.
Wszyscy bramkarze w kategorii ,,poniżej lat 18' muszą nosić maskę, skonstruowaną w taki sposób, aby ani krążek, ani łopatka kija nie mogła przejść przez otwory w masce Rezerwowy bramkarz musi mieć założoną maskę siedząc na ławce graczy.

102.3. OCHRANIACZ NA ZĘBY – HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIA SENIOREK

Rekomenduje się, aby wszyscy Gracze nosili ochraniacze na zęby, najlepiej wykonane na indywidualne zamówienie (personalizowane).

→ Przepis 9.13 – Ochraniacz na zęby

Ochraniacz na zęby ma na celu ochronę zębów i szczęk przed uderzeniami, a także może służyć do zmniejszenia ryzyka wstrząsu mózgu. Zaleca się noszenie ochraniacza na zęby w zalecany sposób, przez cały czas przebywania na lodzie

102.4. OCHRANIACZ NA ZĘBY – HOKEJ NA LODZIE KOBIET KATEGORIA WIEKOWA ,,PONIŻEJ LAT 18'' ORAZ ,,NIEPEŁNOLETNICH''

Rekomenduje się, aby wszyscy Gracze nosili ochraniacze na zęby, najlepiej wykonane na indywidualne zamówienie (personalizowane).

→ Przepis 9.13 – Ochraniacz na zęby

Ochraniacz na zęby ma na celu ochronę zębów i szczęk przed uderzeniami, a także może służyć do zmniejszenia ryzyka wstrząsu mózgu. Zdecydowanie zaleca się, aby Gracze używali ochraniacza na zęby wykonanego na indywidualne zamówienie (personalizowanego). Zaleca się noszenie ochraniacza na zęby w zalecany sposób, przez cały czas przebywania na lodzie

102.5. KASK/OCHRANIACZE USZU – HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIA SENIOREK

Gracze muszą nosić ochraniacze uszu, zamocowane do ich kasków.

→Przepis 9.6 – Kask Gracze

Gracze bez wspomnianej ochrony (wspomnianych ochraniaczy) nie mogą brać udziału w meczu. Za naruszenie tego przepisu, po ostrzeżeniu przez sędziego głównego, zostanie nałożona kara mniejsza **→Przepis 12 – Nielegalne wyposażenie.**

102.6. KASK/OCHRANIACZE USZU – HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIA WIEKOWA ,,PONIŻEJ LAT 18'' ORAZ ,,NIEPEŁNOLETNICH''

Gracze muszą nosić ochraniacze uszu, zamocowane do ich kasków.

→Przepis 9.6 – Kask Gracze

Gracze bez wspomnianej ochrony (wspomnianych ochraniaczy) nie mogą brać udziału w meczu.

102.7. PROCEDURA – W PRZYPADKU STWIERDZENIA NIEPRAWIDŁOWEGO SPRZĘTU OCHRONNEGO - KATEGORIA WIEKOWA ,,PONIŻEJ LAT 18'' ORAZ ,,NIEPEŁNOLETNICH''

Sędziowie na lodzie podejmą odpowiednie działania, jeśli gracz na lodzie nosi swój sprzęt ochronny niezgodnie z przepisami (na przykład: ochraniacz twarzy jest nieprawidłowo zamocowany etc.).

Sędziowie skierują gracza naruszającego przepisy na odpowiednią ławkę graczy i za pośrednictwem trenera, udzielą drużynie ostrzeżenia. W tym samym czasie, Sędziowie poinformują także drugą drużynę i również udzielą jej ostrzeżenia. Obydwie drużyny otrzymały tym samym ostrzeżenie, iż gracze są zobowiązani do noszenia sprzętu ochronnego w prawidłowy sposób.

Kolejny gracz, który zostanie wykryty, iż nie nosi sprzętu ochronnego zgodnie z przepisami, zostanie ukarany karą dziesięciu (10) minut za niesportowe zachowanie

SEKCJA 12

HOKEJ JUNIORÓW

HOKEJ JUNIORÓW

PRZEPIS 200 HOKEJ JUNIORÓW – KATEGORIE WIEKOWE

200.1. DEFINICJA KATEOGRII WIEKOWYCH JUNIORÓW

Zgodnie ze statutem i regulaminem IIHF, uprawnienia zawodników do kategorii wiekowych określone są w poniższy sposób:

KATEGORIA „U-20“

Gracze rywalizujący w kategorii juniorów U-20 w turniejach mistrzowskich IIHF muszą być uprawnieni jako sportowcy płci męskiej i mieć nie mniej niż piętnaście (15) i nie więcej niż dwadzieścia (20) lat na dzień 31 grudnia w roku w którym kończy się sezon Mistrzostw. Żadne odstępstwa dla młodszych graczy nie są dozwolone.

KATEGORIA ,,U18’’

Gracze rywalizujący w kategorii juniorów U-18 w turniejach mistrzowskich IIHF muszą być uprawnieni jako sportowcy płci męskiej i mieć nie mniej niż piętnaście (15) i nie więcej niż osiemnaście (18) lat na dzień 31 grudnia w roku w którym kończy się sezon Mistrzostw. Żadne odstępstwa dla młodszych graczy nie są dozwolone.

←Więcej informacji znajdziesz w regulacjach sportowych IIHF oraz statucie i regulaminach IIHF.

PRZEPIS 201 KATEGORIA JUNIORÓW – PRZEPISY DODATKOWE

201.1. NAKŁADANIE KAR – KATEGORIA JUNIORÓW U20 I U18

Jeżeli jakikolwiek gracz popełni wykroczenie, które skutkuje nałożeniem kary większej otrzyma automatycznie dodatkową karę meczu za niesportowe zachowanie i zostanie automatycznie wykluczony z meczu.

PRZEPIS 202 KATEGORIA JUNIORÓW – PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA

→Więcej informacji znajduje się w załączniku III – Wyposażenie graczy



SZYBA OCHRONNA KRATA OCHRONNA PEŁNA SZYBA OCHRONNA

HOKEJ JUNIORÓW

202.1. OCHRONA TWARZY – KATEGORIA JUNIORÓW U20

Wszyscy gracze biorący udział w meczu kategorii U20 juniorów muszą używać ochrony twarzy opisanej zgodnie z zasadami w przepisach 9.6 oraz 9.7.

→Przepis 9.6 – Kask

→Przepis 9.7 – Ochrona twarzy

Gracze bez wymienionej powyżej ochrony twarzy nie mogą brać udziału w meczu.

Młodsi gracze z kategorii U18, którzy biorą udział w meczu kategorii U20 muszą używać ochrony twarzy zgodnie z opisem dla kategorii U18

202.2. OCHRONA TWARZY – KATEGORIA JUNIORÓW U18

Wszyscy gracze biorący udział w meczu kategorii U18 muszą używać pełnej ochrony twarzy (pełna szyba lub krata) prawidłowo zamontowanej do kasku. Pełna ochrona twarzy musi być przymocowana prawidłowo do kasku. Musi być przymocowana po bokach kasku w taki sposób, żeby nie było możliwe jej obrócenie.

→Przepis 9.6 – Kask

→Przepis 9.7 – Ochrona twarzy

Gracz, którego ochrona twarzy ulegnie zniszczeniu lub złamaniu w trakcie trwania akcji meczowej musi opuścić lód natychmiast. Wszyscy bramkarze w kategorii wiekowej U-18 muszą nosić maskę) skonstruowaną w taki sposób, aby ani krążek, ani łopatka kija nie mogła przejść przez otwory w masce. Rezerwowy bramkarz musi mieć założoną maskę siedząc na ławce graczy.

Gracze bez wymaganej ochrony nie są dopuszczeni do uczestnictwa w grze.

202.3. OCHRANIACZ NA ZĘBY – KATEGORIA JUNIORÓW U20

Wszyscy gracze kategorii U20, którzy nie używają pełnej ochrony twarzy muszą używać ochraniacza na zęby, najlepiej wykonanego na indywidualne zamówienie.

→Przepis 9.13 – Ochraniacz na zęby

Ochraniacz na zęby ma na celu ochronę zębów i szczęk przed uderzeniami, a także może służyć do zmniejszenia ryzyka wstrząsu mózgu.

Gracze muszą nosić ochraniacz na zęby w sposób prawidłowy cały czas jak przebywają na lodzie. Nie dopuszcza się używania ochraniacza, który nie jest w całości schowany do buzi (np. żucie ochraniacza).

Młodsi gracze zaliczani do kategorii U18 którzy biorą udział w meczu kategorii U20 muszą używać sprzętu ochronnego określonego w przepisach dla graczy kategorii U18 – patrz Przepis 202.4 – Ochraniacz na zęby – kategoria juniorów U18

Gracze bez ochraniacza na zęby nie mogą brać udziału w meczu.

202.4. OCHRANIACZ NA ZĘBY – KATEGORIA JUNIORÓW U18

Zdecydowanie rekomenduje się, aby wszyscy gracze kategorii U18 nosili ochraniacze na zęby, najlepiej wykonane na indywidualne zamówienie (personalizowane). Nie ma obowiązku noszenia ochraniacza, ponieważ zawodnicy posiadają pełną ochronę twarzy (krata ochronna lub pełna szyba ochronna)

→Przepis 9.13 – Ochraniacz na zęby

Ochraniacz na zęby ma na celu ochronę zębów i szczęk przed uderzeniami, a także może służyć do zmniejszenia ryzyka wstrząsu mózgu. Zaleca się noszenie ochraniacza na zęby w zalecany sposób, przez cały czas przebywania na lodzie

.

202.5. KASK/OCHRONA USZU – KATEGORIA JUNIRÓW U20

Gracze muszą nosić ochraniacze uszu, zamocowane do ich kasków.

202.6. KASK/OCHRONA USZU – KATEGORIA JUNIORÓW U18

Gracze muszą nosić ochraniacze uszu, zamocowane do ich kasków.

202.7. PROCEDURY W PRZYPADKU STWIERDZENIA NIEPRAWDIŁOEGO SPRZĘTU OCHRONNEGO

Sędziowie lodowi podejmą odpowiednie działania, jeśli gracz na lodzie nosi swój sprzęt ochronny niezgodnie z przepisami (na przykład: ochraniacz twarzy jest nieprawidłowo zamocowany, ochraniacz na uszy jest zdemontowany, krata jest uniesiona do góry etc.).

Sędziowie lodowi zareagują odpowiednio, gdy gracz, który ma obowiązek noszenia ochraniacza na zęby wyraźnie go nie nosi podczas znajdowania się na lodzie. Sędziowie skierują gracza naruszającego przepisy na odpowiednią ławkę graczy i za pośrednictwem trenera, udzielą Drużynie ostrzeżenia. W tym samym czasie,

Sędziowie poinformują także drugą drużynę i również udzielą jej ostrzeżenia. Obydwie drużyny otrzymały tym samym ostrzeżenie, iż gracze są zobowiązani do noszenia sprzętu ochronnego w prawidłowy sposób.

Kolejny gracz, który zostanie wykryty, iż nie nosi sprzętu ochronnego zgodnie z przepisami, zostanie ukarany karą dziesięciu (10) minut za niesportowe zachowanie.