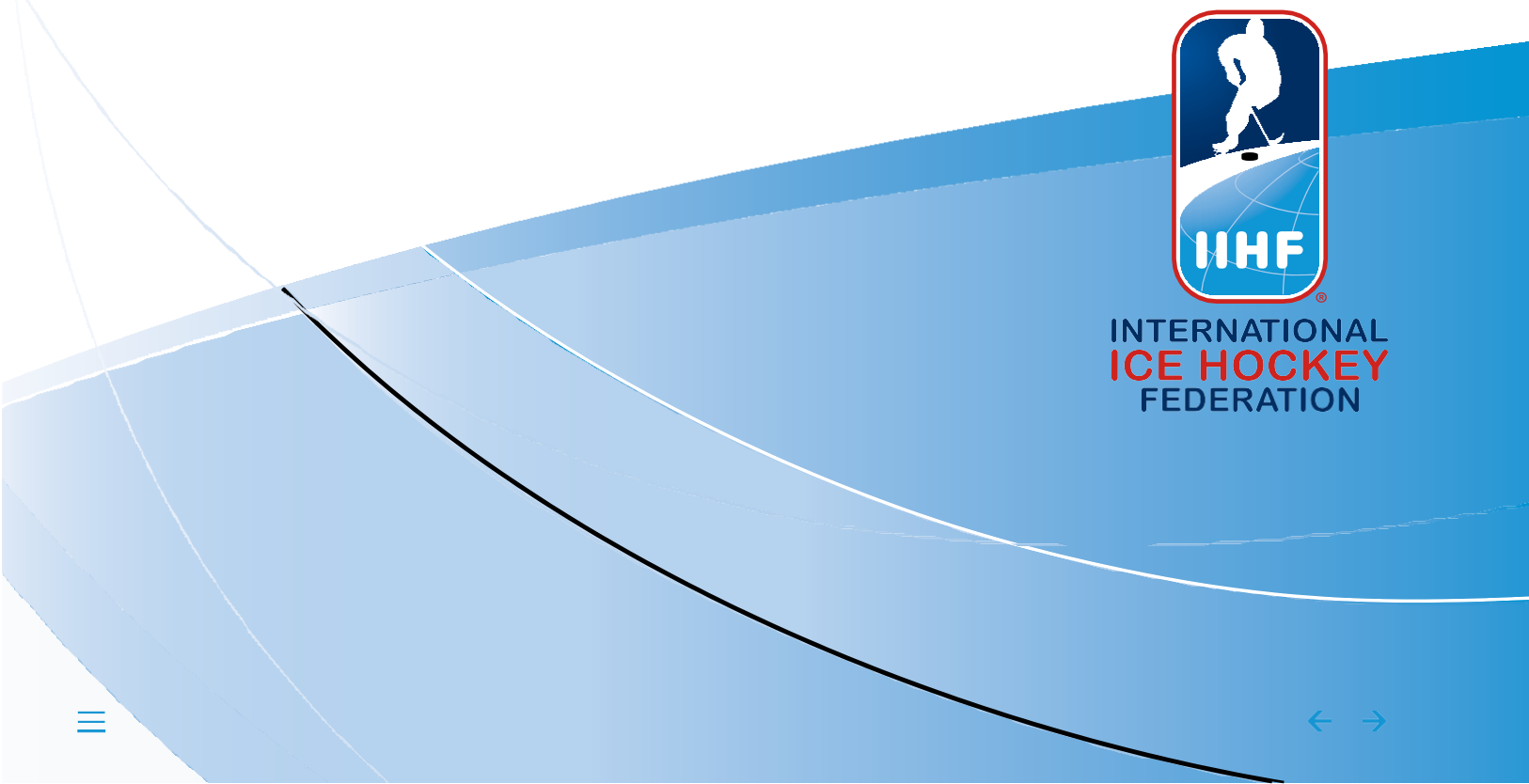
INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

PRZEPISY GRY

HOKEJ NA LODZIE

wersja 0.9

SEZON 2022/2023



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 wszytkich 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 escytujący. 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, pięc katergorii 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.

IIHF

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

Spis treści

WSTĘP 2
INFORMACJE OGÓLNE 4
PREAMBUŁA 12
LODOWISKO 12
DRUŻYNY 20
WYPOSAŻENIE 25
RODZAJE KAR 57
SĘDZIOWIE 73
FAULE FIZYCZNE 91
FAULE SPOWALNIAJĄCE 109
FAULE KIJEM 116
POZOSTAŁE FAULE 120
PRZEBIEG GRY 137
HOKEJ JUNIORÓW 162

INFORMACJE OGÓLNE

COPYRIGHT

Wszystkie prawa zastrzeżone. Korzystanie z jakiejkolwiek cześci 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 publikacji 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 napierwszej stronie, że jest to tłumaczenie).

NAWIGACJA

❾ Linki zewnętrzne

 Odniesienie do zewnętrznych dokumentów

PYTANIA LUB WĄTPLIWOŚCI?

Jeżeli masz jakieś pytania, wątpliwości lub sugestie dotyczące przepisów – prosimy o kontakt.

Tłumaczenie wersja 0.9

IIHF
INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

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 krążęk 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 cene 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, ze 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 uczcwią 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.

As well, they have had to hone their own subset ofskills - quick movements to stay out of the way of play, understanding and interpreting play whi-le moving at top speed in a variety of directions, applying the rule book properly under pressure and at a moment's notice. 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, jednak istotne jest aby gra odbywała się w duchu fair-play.

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, sluchanie trenerów i respektowanie funkcji sędziów (liniowych i głównych) – dla dobra gry!

PREAMBUŁA

PODZIAŁ PŁCI

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

KATEGORIE WIEKOWE

We wszystkich turniejach IIHF istnieje wymóg minimalnego wieku do zakwalifikowania zawodnika. 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 odpowiednimy 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 zawodników, 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 regulanminie kontroli antydopingowej IIHF

© International Ice Hockey Federation

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

SEKCJA 1

LODOWISKO

LODOWISKO

PRZEPIS 1 LODOWISKO

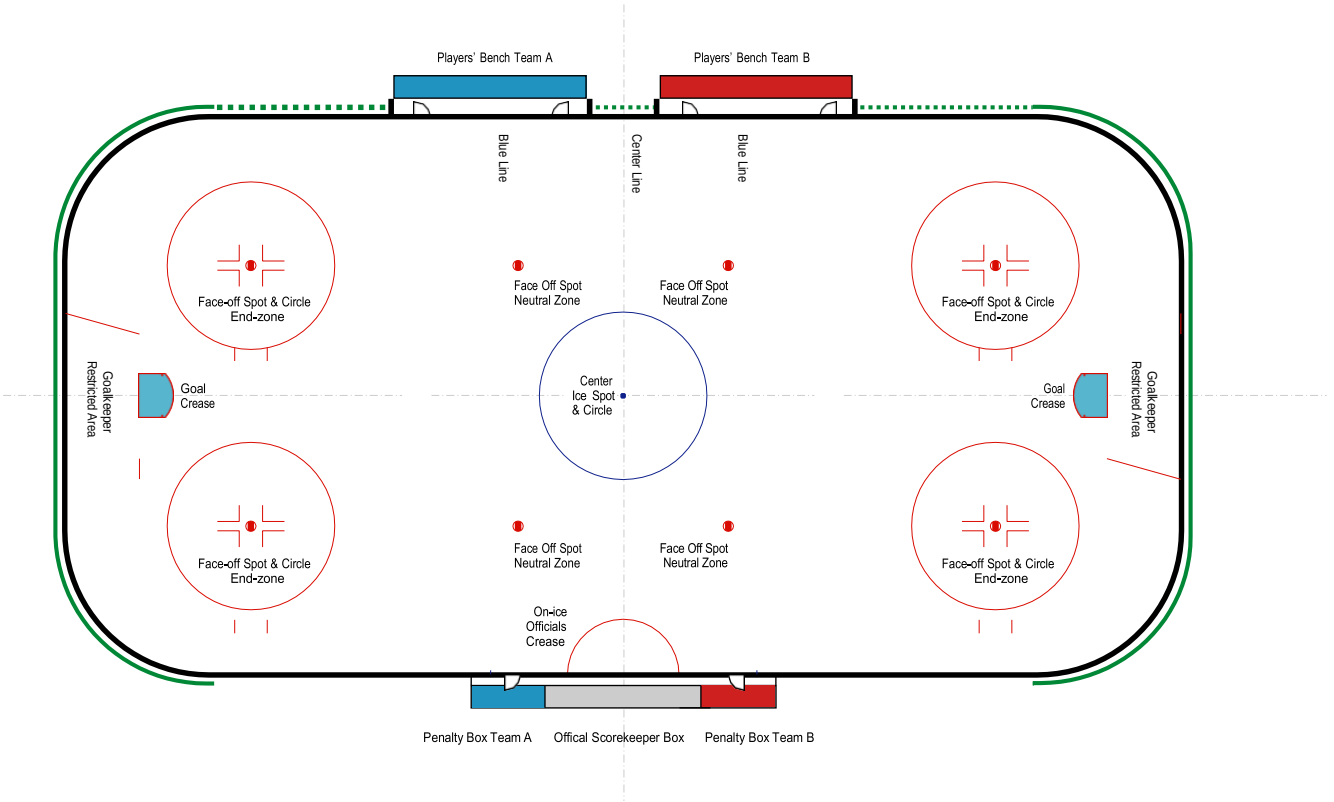
1.1. LODOWISKO

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.



1.2. WYMIARY

Wymiary lodowiska powinny wynosić 60 m (197 stóp) długości i 26 m do 30 m (82 stopy do 98 stóp, 5 cali) szerokości. Narożniki powinny być zaokrąglone w łuk koła o promieniu od 7,0 m do 8,50 m (23 stóp do 28 stóp). Wszelkie odchylenia od tych wymiarów dla jakichkolwiek zawodów IIHF wymagają zgody IIHF.

➔ Więcej informacji znajduje się w Załączniku VI - Infografika.

1.3. BANDY I SZYBY OCHRONNE

Lodowisko powinno być otoczone bandami. Wysokość band nad taflą lodowiska powinna wynosić 1,07 m. (42 cale). 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.

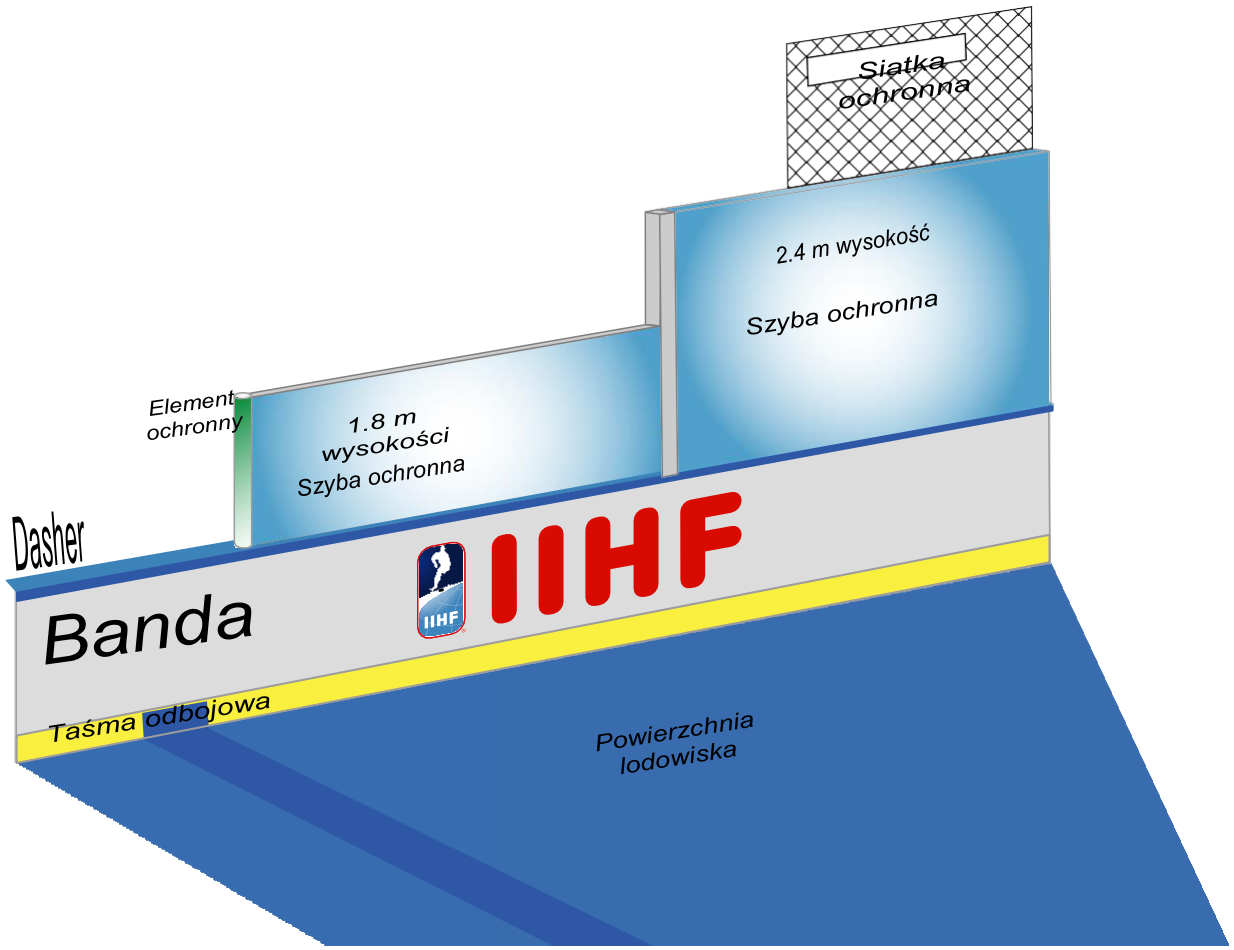
Bandy powinny być skonstruowane w taki sposób, aby ich powierzchnia zwrócona w stronę lodu była gładka i wolna od jakichkolwiek przeszkód lub jakichkolwiek przedmiotów, które mogłyby spowodować kontuzje u graczy.

LODOWISKO

Do band musi zostać dołączona konstrukcja ochronna zwana szybami ochronnymi, która przedłuża bandy w pionie. Wysokość szyb ochronnych nad bandami za bramkami musi wynosić 2,4 m (8 stóp) i muszą one rozciągać się co najmniej 4,0 m (13 stóp) od linii bramkowej w kierunku linii niebieskiej. Szyby ochronne muszą mieć wysokość 1,8 m (6 stóp) 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.



1.4. 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 zainstalowana 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

1.5. LINIE

Linie bramkowe:

Czerwona linia, o szerokości 5 cm (2 cale), musi być wyznaczona na całej szerokości tafli lodu, 4,0 m (13 stóp) 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 (2 cali).

Niebieskie linie:

Powierzchnia lodowiska pomiędzy bramkami powinna być podzielona na trzy (3) strefy liniami o szerokości 30 cm (12 cali), 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 (12 cali) 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 odbojowej.

➜ Więcej informacji znajduje się w Załączniku VI - Infografika..

1.6. PODZIAŁ LODOWISKA

Strefa Obrony:

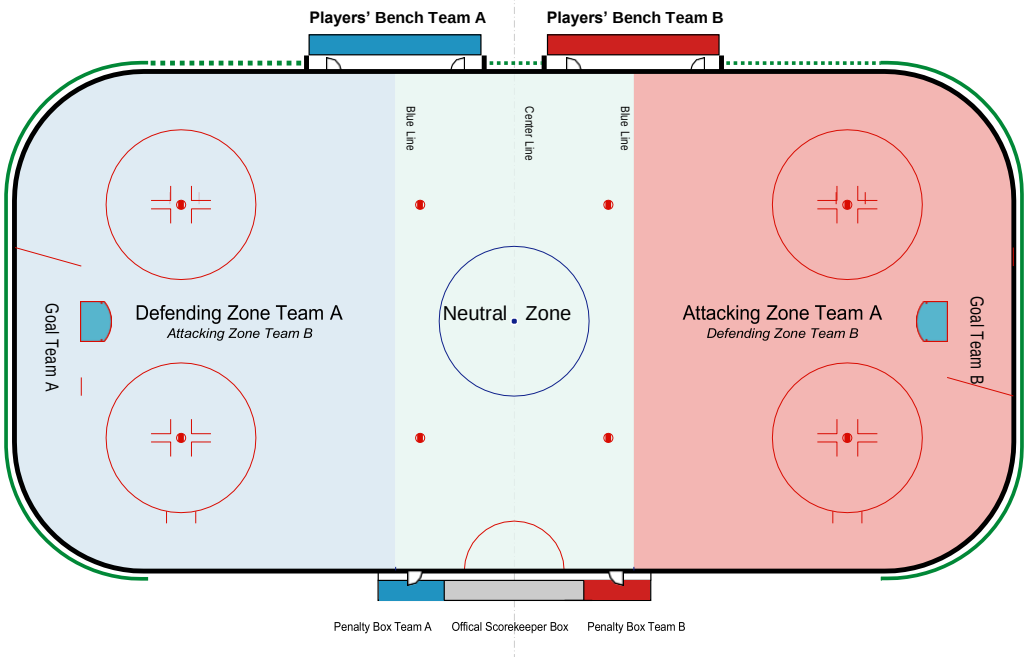
Ta część tafli lodu, na której znajduje się bramka, jest nazywana "Strefą Obrony" drużyny broniącej tej bramki.

Strefa Neutralna:

Środkowa część nazywana jest "Strefą Neutralną".

Strefa Ataku:

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



1.7. POLE BRAMKOWE / POLE SĘDZIOWSKIE

Pole bramkowe (wyznaczone na powierzchni lodu):

Przed każdą bramką zostanie wyznaczone za pomocą czerwonych linii pole bramkowe.

➔ 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 półokrągy obszar nazywany polem sędziowskim. Czerwona linia o szerokości 5 cm (2 cale) i promieniu 3,0 m (10 stóp) wyznacza pole sędziowskie.

➔ Więcej informacji znajduje się w Załączniku VI - Infografika..

1.8. 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 (2 cale). Zewnętrzy wymiar oznakowania wzdłuż linii bramkowej wynosi 6,78 m (22 Stopy) a wzdłuż band 8,64 m (28 stóp). Linie wyznaczające obszar wzdłuż band muszą zostać oznaczone na taśmie odbojowej.

➔ Więcej informacji można znaleźć w Załączniku VI – Infografiki

1.9. PUNKTY I KOŁA WZNOWIEŃ

Punkt i koło wznowień na środku lodowiska:

Na środku tafli lodowiska należy wyznaczyć niebieski punkt o średnicy 30 cm (12 cali). Miejsce to będzie określane jako „środkowy punkt wznowień".

Ze środka tego punktu należy wyznaczyć okrąg o promieniu 4,5 m (15 stóp) niebieską linią o szerokości 5 cm (2 cale)..

Punkty wznowień w strefie neutralnej:

Dwa czerwone punkty wznowień o średnicy 60 cm (24 cale) 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 (3 cale) 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 (44 stopy) oraz znajdować się w jednakowej odległości od dłuższych band lodowiska.

Punkty i koła wznowień w strefach końcowych:

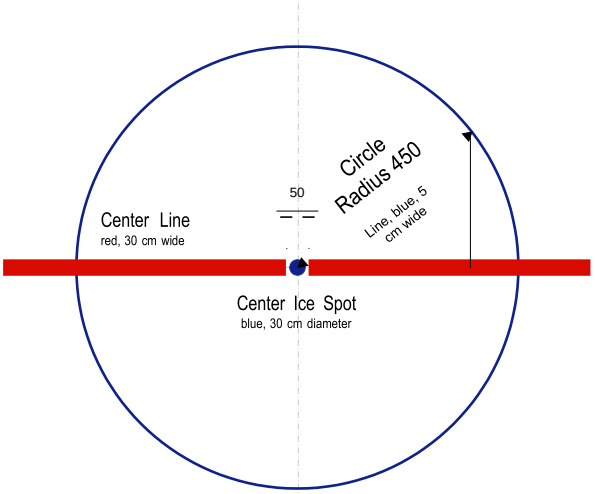
W obu strefach końcowych i po obu stronach każdej z bramek, na lodzie powinny być oznaczone czerwone punkty i koła wznowień.

Punkty wznowień powinny mieć 60 cm (24 cale) średnicy. Te cztery punkty będą określane jako „punkty wznowień w strefach końcowych". W obrębie punktów wznowień należy wyznaczyć dwie równoległe linie 8 cm (3 cale) z obu stron punktu. Obszar pomiędzy tymi liniami powinien być koloru czerwonego, a pozostała cześć w kolorze białym.

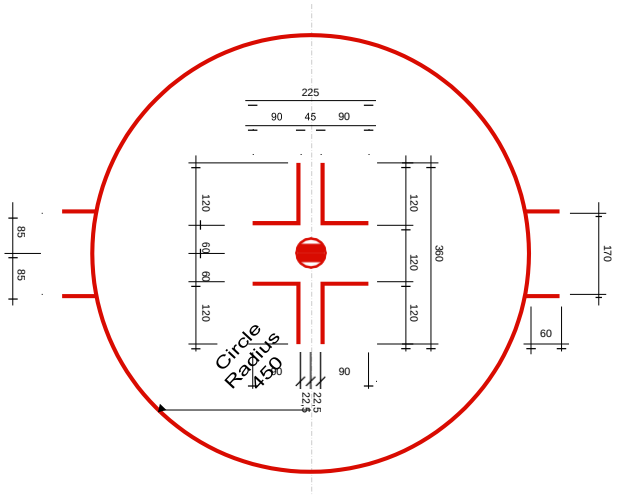
Koła wznowień powinny zostać wyznaczone czerwoną linią o szerokości 5 cm (2 cale) i promieniu 4,5 m (15 stóp) od środka punktów wznowień.

W odległości 30 cm (1 stopy) od zewnętrznej krawędzi punktu wznowień należy wyznaczyć 2 czerwone linie o szerokości 5 cm (2 cale) i długości 1,2 m (4 stopy) równolegle do dłuższych band lodowiska. Linie te muszą być oddalone od siebie o 45 cm (1 stopa, 10 cali). Zaczynając od końca linii równoległej do dłuższej bandy lodowiska znajdującego się bliżej punktu wznowień, należy wyznaczyć prostopadłą czerwoną linie o szerokości 5 cm (2 cale) i długości 90 cm (2 stopy),

➔ Więcej informacji można znaleźć w Załączniku VI – Infografiki



PUNKT WZNOWIEŃ NA ŚRODKU LODOWISKA



PUNKT WZNOWIEŃ W STREFACH KOŃCOWYCH

1.10. 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 muszą mieć wymiar 1,22 m (48 cali) wysokości mierzonej od powierzchni lodu oraz być rozstawione od siebie w odległości 1,83m (72 cale) (mierzone od wewnątrz). Słupki oraz poprzeczka muszą być wykonane ze stalowych okrągłych elementów o średnicy 5 cm (2").

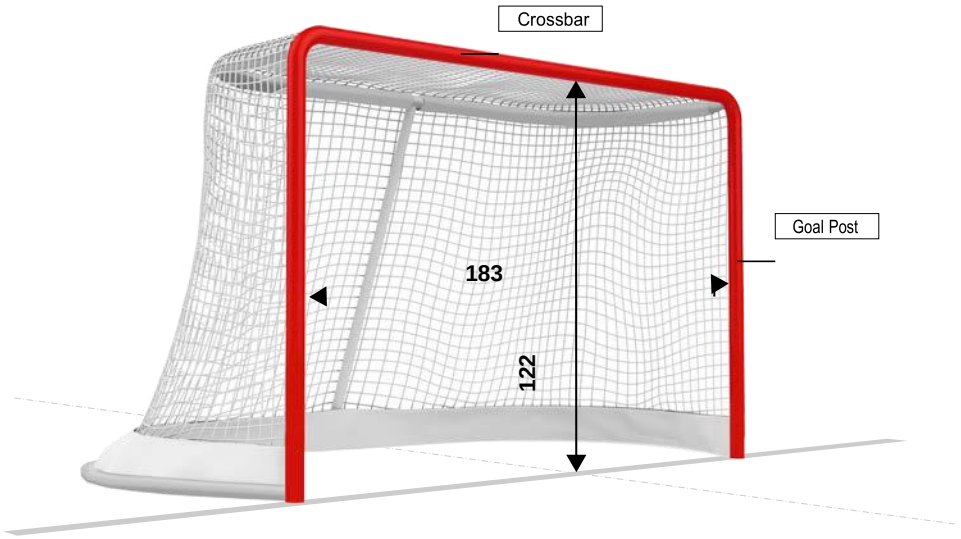
Słupki oraz poprzeczka muszą być pomalowane na kolor czerwony. Inne elementy bramki muszą być białe..

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. Wyścielenie ochronne musi być zamontowane w taki sposób, aby chronić siatkę bramki przed przecięciem lub uszkodzeniem, oraz w taki sposób aby nie uniemożliwić krążkowi całkowite przekroczenie linii bramkowej. Wyścielenie ochronne powinno zaczynać się 15 cm (6 cali) od słupka w głąb bramki oraz nie powinno wystawać więcej niż 2,5 cm (1 cal) 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 powinno być wyposażone w ławki do użytku zawodników obu drużyn. Jedynymi osobami, które mogą przebywać na lub przy ławkach graczy są ubrani zawodnicy i nie więcej niż osiem (8) osób, włączając w to trenera i niegrający sztab drużyny.

Drużyny muszą używać tej samej ławki graczy przez cały czas trwania meczu. Zapewnione wyposażenie, w tym ławki i drzwi, musi być jednolite dla obu drużyn.

Ławki graczy powinny być umieszczone bezpośrednio przy lodzie, jak najbliżej środka lodowiska, jak to tylko możliwe. 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 (33 stopy) długości i 1,50 m (5 stóp) szerokości, a gdy znajduje się w strefie dla widzów, powinna być oddzielona od nich szybą ochronną, aby zapewnić niezbędną ochronę dla Zawodników i Personelu Drużyny.

Ławki Zawodników 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 Zawodników 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 (13 stóp) długości i 1,50 m (5 stóp) 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 zawodnik oraz inni sędziowie.

➔ Więcej informacji znajduje się w Dodatku VI – Infografika

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..

4.2. TABLICA WYNIKÓW/ZEGAR

Lodowisko powinno być wyposażone w zegar elektroniczny (tablice wyniku/czasu gry) w celu zapewnienia widzom, zawodnikom, 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.

Tablica wyniku/czasu jest aktywowana wznowieniem gry przez sędziego na lodzie i zatrzymywany przez gwizdek sędziego na lodzie.

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.

SEKCJA 2

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 - definicja uprawnionych zawodników znajduje się w Statutach i Regulaminach IIHF.

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 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 zawodnika 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".

Przepisy Gry nie zezwalają, aby nieukarana drużyna miała więcej niż sześciu (6) graczy (jednego (1) Bramkarza i pięciu (5) graczy z pola) na lodzie w dowolnym momencie podczas akcji meczowej.

➔ PRZEPIS 74 – Nadmierna liczba graczy na lodzie

Drużyna musi wystawić co najmniej czterech (4) graczy (jednego (1) bramkarza i trzech (3) graczy z pola) na lodzie, jeżeli dwóch (2) lub więcej graczy jest ukaranych. Drużyna musi umieścić na lodzie wymaganą liczbę graczy, aby wznowić grę - patrz Przepis 66 – Odmowa gry.

➔ PRZEPIS 66 – Odmowa gry

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

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 drużyny. Wyjątkiem od tego przepisu są wybrane turnieje IIHF, gdzie dopuszcza się wpisanie tylko jednego (1) bramkarza lub umieszczenie w protokole trzeciego (3) bramkarza – dodatkowe informacje znajdują się w regulacjach sportowych IIHF.

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), za 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 znajduje się w Regulacjach Sportowych IIHF

5.4. TRENERZY I CZŁONKOWIE SZTABU DRUŻYN

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 oficjela na ławce graczy, który będzie pełnił 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

Niegrający 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

5.6. PRZEDMECZOWA ROZGRZEWKA NA LODZIE

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 (3 cale) 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 zawodnik, który wychodzi z ławki graczy i protestuje lub interweniuje u sędziów w jakimkolwiek celu, zostanie ukarany karą mniejszą za "niesportowe zachowanie".
❾ PRZEPIS 39 – OBRAZA SĘDZIEGO

Jeżeli ukarany zawodnik nie zaprzestanie swojego zachowania, może zostać nałożona na niego kara za niesportowe zachowanie.

Jeżeli zawodnik 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.

❾ 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 (3 cale) w kontrastowym kolorze, umieszczoną w widocznym miejscu z przodu koszulki.

PRZEPIS 7 LINIA GRACZY ROZPOCZYNAJĄCA MECZ

7.1. LINIA GRACZY ROZPOCZYNAJĄCA MECZ

Przepis ten nie obowiązuje podczas meczy rozgrywanych pod egidą IIHF.

7.2. NARUSZENIA

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 zawodnika 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. W przeciwnym wypadku musi on zostać 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 regularnego 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 wyszczyczony lub wymieniony..

SEKCJA 03

WYPOSAŻENIE

WYPOSAŻENIE

PRZEPIS 9 STROJE GEACZY

9.1. STROJE GRACZY

Zawodnicy każdej z Drużyny 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 przpisu nie może brać udziału w grze - patrz Przepis 9.5. - Sprzęt Ochronny.

Przerabianie 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 będzie mógł uczestniczyć w grze. 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 różniające 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 stroje 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. NUMUERY I NASZYWKI Z NAZWISKIEM

Każdy gracz wymieniony w składzie drużyny powinien nosić indywidualny numer o wysokości 25 - 30 cm (10 - 12 cali) z tyłu koszulki i 10 cm (4 cale) na obu rękawach. Numery są ograniczone do liczb całkowitych od 1 do 99. Numery na koszulkach takie jak 00, ″ (ułamki), .05 (części dziesiętne), 101 (trzycyfrowe) nie są dozwolone. Nie jest dozwolone, aby dwóch (2) graczy w drużynie używało tego samego numeru w tym samym meczu.

Każdy gracz powinien nosić naszywkę/nadruk ze swoim nazwiskiem. Nazwisko musi być przedstawione dużymi drukowanymi literami o wysokości 10 cm (4 cale), z tyłu koszulki na wysokości ramion. Czcionką nadruku/naszywki musi być zatwierdzona przez IIHF przed meczem lub zawodami. 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.

WYPOSAŻENIE

9.3. KOSZULKA GRACZA Z POLA

Gracze, którzy nie stosują się do tych zasad, nie mogą brać udziału w grze. Koszulka bramkarska - patrz Przepis 9.4.

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. Nie mogą do niej zostać dodane żadne wstawki i/lub dodatki (Modyfikacje dokonane przez producenta również nie są dozwolone, z wyjątkiem wcześniejszej akceptacji przez IIHF). Dominujący kolor stroju meczowego musi pokrywać około 80 % koszulki i getrów, z wyjątkiem nazwisk i numerów.
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 sposó nieprawidłowy, po wcześniejszym ostrzeżeniu nałożona zostanie kara mniejsza.

❾ PRZEPIS 63 – Opóźnianie gry

 Więcej informacji znajdziesz w regulacjach sportowych IIHF.

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.

 Więcej informacji znajdziesz w regulacjach sportowych IIHF.

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.

Cały sprzęt ochronny, z wyjątkiem rękawic, kasku/maski bramkarza, ochraniaczy na zęby, ochraniaczy na szyję/gardło 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 - Nielegalny 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,

WYPOSAŻENIE

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.

Zawodnik na lodzie, któremu podczas gry spadnie kask, musi natychmiast opuścić taflę lodowiska.

Zawodnik 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 zawodnik nie stosuje się do tej zasady, zostaje ukarany Karą Mniejszą bez ostrzeżenia.

❾ 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 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 sedzia 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".

❾ PRZEPIS 51 – Ostrość

Jeżeli bramkarz zostaje trafiony w maskę/kask mocno wystrzelonym krążkiem i w opini 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"..

❾ PRZEPIS 63 – Opóźnianie gry

Jeżeli bramkarz rozmyślnie zdejmie swoją maskę/kask, kiedy drużyna przeciwna jest w sytuacji kontrataku, sędzia główny powinien przyznać "rzut karny" dla drużyny niezawiniającej. Jeżeli bramkarz rozmyślnie zdejmie maskę/kask podczas rzutu karnego lub pomeczowej serii rzutów karnych, sędzia główny powinien przyznać bramkę dla drużyny niezawiniającej.

9.7. OCHRONA TWARZY

Istnieją trzy (3) dozwolone rodzaje ochrony twarzy, które mogą być dołączone do przedniej części kasku zawodnika: 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 plesk lub półpleks.

WYPOSAŻENIE

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 / szyi / gardła / ust dla kategorii hokeja kobiet i juniorów mężczyzn "Poniżej 20" i "Poniżej 18

➔ 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.

❾ 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.
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 sposó 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 sfazowane/zaokrąglone, sędzia powinien uznać kij jako niebezpieczny sprzęt i usunąć go z gry do czasu, kiedy krawędzie będą wystarczająco sfaazowane/zaokrąglone.
Żadna kara nie powinna zostać nałożona, chyba że gracz powróci na lód z niepoprawionym kijem, wtedy zostanie ukarany karą mniejszą.

❾ 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.

WYPOSAŻENIE

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. OCHRONA SZYI I GARDŁA

Zaleca się, aby wszyscy Zawodnicy nosili certyfikowane "ochraniacze szyi i gardła". Bramkarz może przymocować ochraniacz na gardło do podbródka swojej maski. Musi on być wykonany z materiału, który nie spowoduje obrażeń.

Gracze, którzy grają w rozgrywkach kategorii seniorów, ale są w wieku kategorii "U-20" i "U-18" muszą nosić odpowiedni sprzęt ochronny dla tych kategorii U-20 i U-18 zgodnie z przepisami szczegółowymi.

Szczegółowe zasady i wytyczne dotyczące odpowiedniej ochrony głowy / twarzy / szyi / gardła / szczęki dla kategorii hokej kobiet i kategorii junior U-20 i U-18.

➔ PRZEPIS 102 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – SPECYFICZNE PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA oraz ➔ PRZEPIS 202 – KATEGORIA JUNIORÓW – SPECYFICZNE PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA

9.13. OCHRANIACZ NA ZĘBY

Zaleca się, 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, by gracze używali ochraniaczy wykonanych na zamówienie. Zaleca się noszenie tego ochraniacza w sposób zgodny z przepisami przez cały czas przebywania na lodzie.

Gracze, którzy grają w rozgrywkach kategorii seniorów, ale są w wieku kategorii "U-20" i "U-18" muszą nosić odpowiedni sprzęt ochronny dla tych kategorii U-20 i U-18 zgodnie z przepisami szczegółowymi. Szczegółowe przepisy i wytyczne dotyczące odpowiedniej ochrony: głowy, twarzy, szyi, gardła, ust dla Kategorii Kobiet oraz Kategorii Juniorów U-20 i U-18.

➔ 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.

Trzonek kija, od góry w dół do początku łopatki, musi być prosty. Długość kija nie może przekraczać 1,63 m (64 cale) od pięty do końca trzonu ani więcej niż 32,0 cm (12″ cala) 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 (6 stóp, 6 cali) lub wyższym będą brani pod uwagę przy przyznawaniu wyjątków. Maksymalna długość kija, dla którego przyznano wyjątek na podstawie tego przepisu wynosi 1.65 m (65 in).

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.

WYPOSAŻENIE

Łopatka kija nie może mieć więcej niż 7,6 cm (3 cale) szerokości w dowolnym punkcie pomiędzy piętą a 1,5 cm (3/4 cala) Wszystkie krawędzie łopatki muszą być sfrezowane.

❾ PRZEPIS 9.8 – Niebezpieczne wyposażenie

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 (3/4 cala).

❾ Więcej informacji znajdziesz w Załączniki VI - Infografiki

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 zakończnie trzonka („gałkę“) z białej taśmy lub innego materiału ochronnego zatwierdzonego przez IIHF. „Gałka“ nie może mieć mniej niż 1,3 cm (1/2 cala) 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 (3,1/2 cala) w żadnym punkcie, z wyjątkiem pięty, gdzie nie może przekraczać 11,5 cm (4,1/2 cala) szerokości; długość kija bramkarskiego nie może też przekraczać 39,5 cm (15,1/2 cala) 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 (30 cali) od pięty i nie może przekraczać 9,0 cm (3,1/2 cala) szerokości.

❾ Więcej informacji znajdziesz w Załączniku VI - Infografiki

10.3. ZŁAMANY KIJ - GRACZ Z POLA

"Złamany kij" to taki, który, w opinii sędziego nie nadaje się do normalnej gry.

Zawodnik nie posiadający kija może uczestniczyć w grze. Zawodnik, 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.

WYPOSAŻENIE

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.

Zwrot "porzuconego, nienaruszonego/niezłamanego kija":

Porzucony, nienaruszony/niezłamany kij przypadkowo upuszczony przez bramkarza może być podawany z ręki do ręki do bramkarza lub popychany i przesunięty po lodzie w kierunku bramkarza przez partnera z drużyny znajdującego się w pobliżu bramkarza na lodzie, do momenty kiedy kij nie przeszkadza w grze lub nie powoduje zakłócenia gry lub dekoncentracji graczy drużyny przeciwnej. Jeżeli gracz spowoduje zakłócenie gry lub rozproszenie uwagi gracza przeciwnego poprzez przesunięcie zgubionego kija, nałożona zostanie kara mniejsza lub rzut karny.

❾ PRZEPIS 53 – Rzucanie wyposażenia

Wymiana "złamanego kija":

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. Dotyczy to również sytuacji, w których bramkarz "zgubił lub porzucił" swój kij, a kolega z drużyny próbuje mu go zwrócić. Za naruszenie tej zasady, gracz popełniający wykroczenie otrzyma karę mniejszą za " rzucanie kija".

❾ 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 zawodnika 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 wniosku i tak długo jak sędziowie na lodzie 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.

WYPOSAŻENIE

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 techinczna

Zawodnik, który bierze udział w grze (tj. uderza lub uniemożliwia poruszanie sie 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

❾ 10.7. – POMIAR KIJA PRZED SERIĄ RZUTÓW KARNYCH

Zawodnik, 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 sie 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

Zasada ta nie obowiązuje na Mistrzostwach IIHF.

PRZEPIS 11 WYPOSAŻENIE BRAMKARZA

11.1. WYPOSAŻENIE BRAMKARZA

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.

❾ Więcej informacji znajduje się w Załączniku III - Definicje, terminologia i pojęcia.x

11.2. OCHRANIACZE NÓG - PARKANY

Jakiekolwiek wstawki zakrywające przestrzeń pomiędzy dolną częścią ochraniacza nóg (parkanów) bramkarza a lodem nie są dozwolne

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 (11 cali) skrajnej szerokości, gdy znajdują się na nodze zawodnika

WYPOSAŻENIE

❾ Więcej informacji znajduje się w Załączniku III - Definicje, terminologia i pojęcia

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 zawodnika. 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.

❾ Więcej informacji znajduje się w Załączniku III - Definicje, terminologia i pojęcia

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.

❾ Więcej informacji znajduje się w Załączniku III - Definicje, terminologia i pojęcia

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 pomiedzy ochraniaczem kolana a wewnętrzną częścią kolana nie podlega pomiarowi. Rolki poboczne (wypukłe krawędzie szwów) nie są dozwolne.

❾ Więcej informacji znajduje się w Załączniku III - Definicje, terminologia i pojęcia

11.6. ŁAPACZKA

WYPOSAŻENIE

Dopuszczalny maksymalny obwód rękawicy wynosi 114,5 cm (45 cali). Obwód rękawicy to odcinek wokół rękawicy.

Szerokość ochraniacza nadgarstka musi wynosić 10,5 cm (4 cale). 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 (8 cali) 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 (18 cali). Za piętę uważa się punkt, w którym prosta pionowa linia od mankietu styka się z rękawicą.

❾ Więcej informacji znajduje się w Załączniku III - Definicje, terminologia i pojęcia

11.7. ODBIJACZKA

Odbijaczka 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 (8 cali) szerokości ani 38,5 cm (15 cali) długości (dotyczy to również wiązań). Ochrona kciuka nie może przekraczać 18,0 cm (7 cali) skrajnej długości, mierzonej od górnej części powierzchni blokującej.

❾ Więcej informacji znajduje się w Załączniku III - Definicje, terminologia i pojęcia

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 przechodzi 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 U-18.

➔ PRZEPIS 102 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – SPECYFICZNE PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA oraz ➔ PRZEPIS 202 – KATEGORIA JUNIORÓW – SPECYFICZNE PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA
➔Więcej informacji znajduje się w Załączniku III - Definicje, terminologia i pojęcia

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 "Opóźnianie Gry". Jeśli po odbyciu kary wróci na lód bez dokonania korekty sprzętu, zostanie nałożona na niego kara za niesportowe zachowanie. Jeżeli sytuacja taka powtórzy się po raz trzeci, gracz otrzyma karę meczu za niesportowe zachowanie.

PRZEPIS 63 – OPÓŹNIANIE GRY

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 nielegalny sprzęt i jeśli którykolwiek z graczy nosi takie rękawice podczas gry, powinna zostać na niego nałożona kara mniejsza.

Jeżli 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 (½ cala), uważa się za sprzęt niebezpieczny.

12.4. FAIR PLAY

Przepisy dotyczące sprzętu (Sekcja 3) są napisane w duchu "Fair Play".

Jeżeli w jakimkolwiek momencie IIHF uzna, że zasada „fair play” dotycząca sprzetu jest nadużywana, to sprzęt naruszający przepisy zostanie uznany za niekwalifikujący się do gry do czasu, aż odpowiednia władza zadecyduje o jego zakwalifikowaniu.

12.5. INSPECTIONS BY THE IIHF

Przedstawiciele IIHF mogą zabrać sprzęt od każdego zawodnika uczestniczącego 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 zawodnika z nielegalnym sprzętem.

PRZEPIS 13 KRĄŻEK

13.1. WYMIARY

Krążek powinien być wykonany z wulkanizowanej gumy lub innego zatwierdzonego materiału, mieć grubość 2,5 cm (1 cal) i średnicę 7,6 cm (3 cale) oraz ważyć pomiędzy 156 g a 170 g (5 ½ i 6 oz.). Wszystkie krążki używane w zawodach muszą być zatwierdzone przez IIHF.

Nadrukowane logo, znak towarowy i reklama na krążku nie mogą przekraczać 4,5 cm (1¾ cala) średnicy powierzchni każdej strony krążka lub 35 % powierzchni każdej strony krążka. Nadruk może znajdować się po obu stronach krążka.

Więcej informacji znajduje się w Załączniku VI - Infografika

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 KRAŻEK

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 I WYPOSAŻENIA

14.1. DOSTOSOWANIE/POPRAWIANIE 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, kary meczu za niesportowe zachowanie lub kary meczu, 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, kary meczu za niesportowe zachowanie lub kary meczu, 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 zawodnik 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 - patrz Załącznik 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 lub kara meczu zostaną nałożone niezależnie od tego czy gol został zdobyty czy nie.

Jeżeli dwie 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 zawodnik 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 lub kary mniejsze 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 lub Kary meczu 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 lub kary meczu, 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 lub kara meczu) a pierwsza z odbywanych kar mniejszych zostanie zakończona zgodnie z:

- Przepis 16 – Kary mniejsze

15.5. OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIEŃ

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 3 wyjątki od tego przepisu:

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

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

(III) 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.

Przepis 76 – Określanie miejsca wznowień.

PRZEPIS 16 KARA MNIEJSZA

16.1. KARA MNIEJSZA

W sytuacji nałożenia kary mniejszej każdy gracz poza bramkarzem zostanie wykluczony z gry na dwie 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. Artykuł ten obowiązuje również w przypadku przyznania gola. Artykuł ten nie obowiązuje w przypadku zdobycia gola na skutek wykorzystania Rzutu Karnego (tj. kara zawodnika drużyny broniącej, 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 lub kara mniejsza techniczna z najmniejszą ilością czasu na zegarze gry zostanie zakończona z wyjątkiem odmierzanych kar równoczesnych.

❾ Więcej informacji – patrz Załącznik IV – Przegląd tabel – Tabela 14.

Żadna kara nie zostanie zakończona, gdy gol został zdobyty na skutek wykorzystania przez drużynę przeciwną Rzutu Karnego. 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 zawodnik wróci na lód jako pierwszy.

16.3. WYKROCZENIA

W celu uzyskania listy wykroczeń, które skutkują nałożeniem kary mniejszej – patrz szczegółowe przepisy oraz opis.

❾ Więcej informacji – patrz Załącznik 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 za 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“

❾ Przepis 16.2 – Gra w osłabieniu.

17.3. WYKROCZENIA

W celu uzyskania listy wykroczeń, które skutkują nałożeniem kary mniejszej technicznej – patrz szczegółowe przepisy oraz opis.

❾ Więcej informacji – patrz Załącznik 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 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 z kar mniejszych zostanie anulowana i gracz na skutek nałożenia kary zotanie wykluczony na pozostałe 2 minuty. Kara zostanie oznajmiona jako podwójna kara mniejsza, lecz tylko 2 minuty powinny zostać odmierzane na zegarze czasu.

Wyjaśnienie gry w osłabieniu:

❾ Przepis 16.2 – Gra w osłabieniu.

18.3. WYKROCZENIA

W celu uzyskania listy wykroczeń, które skutkują nałożeniem podwójnej kary mniejszej – patrz szczegółowe przepisy oraz opis.

❾ Więcej informacji – patrz Załącznik IV – Przegląd tabel – Tabela 4

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

Sędziowie Główni powinni zrobić przegląd wideo wszystkich zagrań, które skutkują nałożeniem podwójnej kary mniejszej za atak wysoko uniesionym kijem w celu potwierdzenia lub zmiany swojej pierwotnej decyzji podjętej „na lodzie”.

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:.

❾ 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 wideo o które prosił oraz właściwe powtórki z odpowiedniego kąta, które może potrzebować w celu nałożenia właściwej kary.
Nie powinno być żadnego kontaktu i konsultacji za 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 podwójnej kary mniejszej lub,

(II) Zredukowanie swojej pierwotnej decyzji o nałożeniu podwójnej kary mniejszej do mniejszej kary za to samo wykroczenie.

Przepis ten ma zastosowanie tylko w wybranych turniejach pod egidą IIHF

❾ Więcej informacji – sprawdź Załącznik V – Wymagania Techniczne.
» Więcej informacji znajduje się w Regulacjach Sportowych IIHF

RULE 19 KARY RÓWNOCZESNE

19.1. RÓWNOCZESNE KARY MNIEJSZE

W sytuacji nałożenia “Równoczesnych kar mniejszych” lub „równoczesnych kar mniejszych o tym samym czasie trwania” na zawodników 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:

❾ 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 zawodników, które zostały zredukowane jako kary równoczesne nie będą zaliczały się do kar odłożonych – patrz Przepis 26 – Kary odłożone. Przepis ten ma zastosowanie tylko w przypadku gdy odmierzana jest conajmniej jedna kara jakiekolwiek z drużyn jest odmierzana na zegarze czasu i powoduje, że drużyna gra w osłabieniu.

Jeżeli jedna kara mniejsza została nałożona na jednego zawodnika z każdej drużyny w tej samej przerwie w grze, kary te nie będą traktowane jako kary równoczesne, pod warunkiem, że nie ma żadnych innych kar i nie ma kar odmierzanych na zegarze czasu gry. Obie drużyny będą grały w zestawieniu 4 na 4 graczy na lodzie podczas trwania nałożonych kar mniejszych.

Jeżeli jeden lub obaj gracze (lub inny gracz) ukarany został dodatkowo Karą za Niesportowe Zachowanie oprócz kary mniejszej, przepis „kar równoczesnych” ma dalej zastosowanie i drużyny będą występowały w zestawieniu 4 na 4 graczy. Gracz, który został ukarany karą za niesportowe zachowanie musi odbyć karę dwunastu minut (12’) – kara mniejsza plus kara za niesportowe zachowanie – a jego drużyna musi umieścić na ławce kar dodatkowego zawodnika, który odbędzie karę mniejszą (2’) i powróci na do gry bezpośrednio po jej zakończeniu.

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.

❾ Przepis 84 – Procedury w dogrywce

Podsumowanie „kar odłożonych” – patrz konkretne numery artykułów oraz opis.

➔ W celu uzyskania więcej informacji patrz Załącznik IV – Podsumowanie Tabel – Tabela 17 i 18

19.2. RÓWNOCZESNE KARY WIĘKSZE

When “ 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 zawodników, który kary potraktowane są jako „kary równoczesne” dodatkowym graczem na lodzie i „kary równoczesne” nałożone na graczy nie będą traktowane jako kary odłożone..

❾ 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. RÓWNOCZESNE KARY MECZU

W sytuacji nałożenia „równoczesnych kar meczu” lub „kar meczu o takim samych czasie trwania”, uwzględniając kary większe i kary meczu nałożone na graczy obu drużyn, gracze na których nałożone zostały kary meczu zostają automatycznie wykluczeni z meczu.
Pozostali ukarani gracze nie mogą opuścić ławki kar do pierwszej przerwy w grze po zakończeniu czasu odbywania swoich kar.
Drużyny natychmiast powinny zastąpić ukaranych zawodników, który kary potraktowane są jako „kary równoczesne” dodatkowym graczem na lodzie i „kary równoczesne” nałożone na graczy nie będą traktowane jako kary odłożone.

❾ Przepis 26 – Kary odłożone

W sytuacji kiedy jeden lub obaj gracze otrzymali kary meczu za niesportowe zachowanie jako dodatek do innych kar, nie wymaga się aby zastępcy zajęli ich miejsce na ławkach kar.

19.4. OSTATNIE PIĘĆ MINUT REGULAMINOWEGO CZASU GRY I DOGRYWKA

W sytuacji gdy w ciągu ostatnich 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 lub kara meczu w tej samej przerwie w grze, różnica w czasie kar tj. 3 minuty lub 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 zawodnik udaje się na ławkę kar lub drużyna musi desygnować zastępce.

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

19.5. 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 i/lub kar meczu ile to możliwe;
(II) Anulować tyle kar mniejszych, kar mniejszych technicznych lub podwójnych kar mniejszych ile to możliwe.

Podsumowanie „kar równoczesnych" – patrz konkretne numery przepisów oraz opis.

➔ W celu uzyskania więcej informacji patrz Załącznik IV – Podsumowanie Tabel – Tabela 15

RULE 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, ostrości ataku, stopnia przemocy i oceny ogólnej.

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

W sytuacji nałożenia na jednego zawodnika 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.

20.2. GRA W OSŁABIENIU

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

20.3. ZAMIANA

W sytuacji gdy zawodnik 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.

Jeżeli gracz został ukarany karami mniejszymi oprócz kary większej, które odmierzane będą na zegarze czasu kar, drużyna zawiniającego gracza musi natychmiast wysłać zastępcę na ławkę kar.

20.4. AUTOMATYCZNA KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Zawodnik który otrzyma w tym samym meczu drugą karę większą lub drugą karę za niesportowe zachowanie otrzyma automatycznie karę meczu za niesportowe zachowanie. Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona na zawodnika, który otrzymał karę większą wymienioną w tabelach. W sytuacji nałożenia kary większej i automatycznie kary meczu za niesportowe zachowanie, ukarany zawodnik zostanie wykluczony z meczu, lecz drużyna musi wyznaczyć zastępcę, który opuści ławkę kar po upływie 5 minut.

Podsumowanie „Automatyczna Kara Meczu za Niesportowe Zachowanie" – patrz konkretne numery przepisów oraz opis.

➔ W celu uzyskania więcej informacji patrz Załącznik IV – Podsumowanie Tabel – Tabela 6

20.5. WYKROCZENIA

Zapoznaj się z tabelami – Tabela 5 – Podsumowanie wykroczeń, które mogą skutkować nałożeniem kary większej – patrz konkretne artykuły oraz opis.

➔ W celu uzyskania więcej informacji patrz Załącznik IV – Podsumowanie Tabel – Tabela 5, 6 oraz 7

20.6. PRZEGLĄD WIDEO SYTUACJI NAŁOŻENIA KAR WIĘKSZYCH

Sędziowie Główni powinni zrobić przegląd wideo wszystkich zagrań, które skutkują nałożeniem kary większej w celu potwierdzenia lub zmiany swojej pierwotnej decyzji podjętej „na lodzie".

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:

❾ 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 wideo o które prosił oraz właściwe powtórki z odpowiedniego kąta, które może potrzebować w celu nałożenia właściwej kary.

Nie powinno być żadnego kontaktu i konsultacji za 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

This rule is only applied in certain IIHF Championships.

Przepis ten ma zastosowanie tylko w wybranych turniejach pod egidą IIHF

❾ Więcej informacji znajdziesz w załączniku V – Wymagania techniczne

» Więcej informacji znajduje się w Regulacjach Sportowych

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 KARA MECZU

21.1. KARA MECZU

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:

(I) Kary większej, lub

(II) Podwójnej kary mniejszej lub podwójnej kary mniejszej w przypadku wykroczenia za które nie można nałożyć kary większej.

Kontuzja lub sam zamiar spowodowania kontuzji u przeciwnika nie jest podstawą do automatycznego nałożenia kary meczu, lecz może posłużyć jako argument do określenia czy zagranie było na tyle lekkomyślne, aby nałożyć karę meczu. Kara meczu skutkuje automatycznym wykluczeniem zawodnika z meczu a ukarany zawodnik musi udać się do szatni.

21.2. GRA W OSŁABIENIU

Zastępca ukaranego zawodnika może wziąć udział w grze po upłynięciu 5 minut czasu gry. Kara meczu, oraz pozostałe nałożone na zawodnika kary muszą być odbyte przez gracza (za wyjątkiem bramkarza) wyznaczonego przy pomocy kapitana, przez trenera ukaranej drużyny i gracz ten musi natychmiast udać się na ławkę kar.

Dla wszystkich kar meczu, niezależnie kiedy zostały nałożone i niezależnie od pozostałych kar, w protokole zawodów zostanie zapisane 25 minut (25) dla ukaranego gracza.

W następstwie nałożenia kary meczu, gracz zostanie automatycznie zawieszony w dalszych rozgrywkach do momentu podjęcia decyzji przez właściwe władze.

❾ Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

21.3. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

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

❾ Przepis 28 – Środki dyscyplinarne 28

21.4. WYKROCZENIA

Lista wykroczeń, które mogą skutkować (między innymi) nałożeniem kary meczu. Patrz konkretne artykuły oraz opis.

➔ W celu uzyskania więcej informacji patrz Podsumowanie Tabel – Tabela 5 – podsumowanie kar większych

21.5. PRZEGLĄD WIDEO SYTUACJI NAŁOŻENIA KAR MECZU

Sędziowie Główni powinni zrobić przegląd wideo wszystkich zagrań, które skutkują nałożeniem kary meczu(poza nałożeniem kary meczu za bójkę) w celu potwierdzenia lub zmiany swojej pierwotnej decyzji podjętej „na lodzie”.

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:

❾ 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 wideo o które prosił oraz właściwe powtórki z odpowiedniego kąta, które może potrzebować w celu nałożenia właściwej kary.

Nie powinno być żadnego kontaktu i konsultacji za 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 meczu,

(II) Zredukowanie swojej pierwotnej decyzji o nałożeniu kary meczu do mniejszej kary za to samo wykroczenie

Przepis ten ma zastosowanie tylko w wybranych turniejach pod egidą IIHF

❾ Więcej informacji znajdziesz w załączniku V – Wymagania techniczne

» Więcej informacji znajduje się w Regulacjach Sportowych

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 zawodnik zostaje wykluczony na 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 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

Zawodnik który otrzymał karę za niesportowe zachowanie nie powoduje, że jego drużyna gra w osłabieniu o ile nie otrzymał również kary mniejszej, kary większej, kary meczu 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 zawodnik otrzymał karę większą i karę za niesportowe zachowanie w tej samej przerwie w grze, ukarana drużyna wyznaczy zastępcę, który natychmiast uda się na ławkę kar celem odbycia kary większej.

22.4. RAPORT

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

22.5. WYKROCZENIA

A list of the infractions that can result in a Misconduct Penalty being assessed. See specific rule numbers for complete descriptions. Lista wykroczeń, które mogą skutkować nałożeniem kary za niesportowe zachowanie. Patrz konkretne artykuły oraz opis.

➔ Patrz zestawienie tabel – Tabela 9– podsumowanie kar za niesportowe zachowanie

PRZEPIS 23 KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

23.1. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie skutkuje automatycznym wykluczeniem zawodnika z meczu i może być on zastąpiony przez innego gracza. W protokole meczowym graczowi ukaranemu karą meczu za niesportowe zachowanie zostanie zapisane 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 – KATEGORIA 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. AUTOMATYCZNA KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Więcej szczegółów ➔ Artykuł 20.4 – Automatyczna kara meczu za niesportowe zachowanie

23.8. POZOSTAŁE WYKROCZENIA SKUTKUJĄCE NAŁOŻENIEM KARY MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Lista wykroczeń, które powodują nałożenie kary meczu za niesportowe zachowanie. Patrz konkretne artykuły oraz opis. 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 zawodnik 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.

Aby uzyskać listę wykroczeń, które skutkują nałożeniem kary meczu za niesportowe zachowanie – patrz konkretne artykuły oraz opis.

➔ więcej informacji znajdziesz w załączniku IV – zestawienie 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 broniącą, 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.

Sędzia Główny ustawia krążek na centralnym 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 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 zawodnik 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 zawodnik wykonuje obrót o 360 stopni względem osi ciała w celu zdobycia gola jest zabroniony. Jeżeli zawodnik 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 podytkowany 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. NARUSZENIA PROCEDUR PODCZAS WYKONYWANIA 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 i rzut karny nie zostanie wykorzystany, Sędzia Główny nakaże powtórzenie rzutu karnego i nałoży na bramkarza karę za niesportowe zachowanie (10‘).
Trzecie 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 lub kara meczu 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 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 zawodnik, 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 zawodnik, 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 karneg, rzut karny zostanie powtórzony.

Sytuacje związane z pomiarami kija patrz:

➔ Przepis 10.5 Pomiar kija oraz ➔ Przepis 10.6 – Pomiar kija przed wykonywaniem rzutu karnego

24.5. OKREŚLENIE MIEJSCA WZNOWIEŃ

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 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. WYNIKI

Jeżeli bramka została zdobyta na skutek wykorzystania rzutu karnego, kara na bramkarza lub zawodnika, która skutkowała nałożeniem rzutu karnego nie zostanie nałożona, chyba że jest to kara większa, kara meczu 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 zawodnik będzie odsiadywał tylko 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 rzuty karne zostały przyznane tej samej drużynie za dwa różne faule na dwóch innych zawodnika, tylko 1 gol może zostać zdobyty lub przyznan 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

Istnieją 4 warunki, które muszą zostać spełnione aby sędzia główny mógł nałożyć rzut karny za faul z tyłu na zawodniku. 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 (za wyjątkiem faulu popełnionego przez bramkarza w sytuacji „nagłego kontrataku"),

(III) Gracz będący w posiadaniu krążka (lub w ocenie sędziego głównego mający realną szansę na wejście w posiadanie krążka) został pozbawiony szansy na zdobycie gola. Fakt oddania strzału przez zawodnika nie powoduje automatycznego anulowania przyznania rzutu karnego. Jeżeli faul został popełniony z tyłu i zawodnik został pozbawiony szansy zdobycia gola, rzut karny zostanie nałożony,

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

Lista wykroczeń, które skutkują przyznaniem rzutu karnego – patrz konkretne przepisy oraz opis.
Więcej informacji znajdziesz 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 zawodnik drużyny atakującej jest w posiadaniu krążka (lub ma realną szansę na wejście w posiadanie 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.

❾ Przepis 25.3. Wykroczenia

25.2. WYKROCZENIA – BRAMKARZ ZNAJDUJE SIĘ NA LODOWISKU

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

❾ Przepis 63.7. Przyznanie gola

25.3. WYKROCZENIA – BRAMKARZ ZNAJDUJE SIĘ POZA LODEM

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

➔ Więcej informacji znajdziesz w Załączniku IV – Zestawienie 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 aby wymusić przerwę.

➔ Przepis 63.7 – Przyznanie gola

PRZEPIS 26 KARY ODŁOŻONE

26.1. KARA ODŁOŻONA

Jeżeli trzeci gracz tej samej drużyny zostanie ukarany w sytuacji gdy dwóch graczy odbywa już swoje kary, czas kary trzeciego gracza nie zostanie odmierzany do czasu zakończenia kary pierwszego lub drugiego gracza. Trzeci ukarany gracz natychmiast udaje się na ławkę kar. Zostanie on zastąpiony dodatkowym graczem na lodzie, tak aby na lodzie nie znajdowało się nie mniej niż 3 graczy z pola.

Jeżeli kary gracza pierwszego i drugiego kończą się w tym samym czasie, kapitan drużyny poinformuje sędziego głównego, który z zawodników 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 ukaranych graczy odsiadujących swoje kary w tym samym czasie zgodnie z artykułem o karach odłożonych i na lodzie znajduje się zastępca trzeciego ukaranego gracza, żaden z trzech ukaranych zawodników 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 4 zawodników. W przeciwnym razie gracze, których kary

zakończyły się muszą poczekać do następnej przerwy w grze aby opuścić ławkę kar.

26.3. KARA WIĘKSZA PLUS 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 zawodnik 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 jest 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 zawodnik 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 lub karą meczu 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 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 SIĘ 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 zawodnik 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. KARA MECZU NAŁOŻONA NA BRAMKARZA

Jeżeli bramkarz otrzymał karę meczu, 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.

Kara meczu oraz inne dodatkowe kary nałożone na bramkarza, będą odbywane przez gracza z pola, który w momencie nałożenia kary znajdował się na lodzie. . Gracz zostanie wyznaczony przez trenera i wybór zostanie przekazany sędziemu głównego przez kapitana drużyny i po dokonaniu wyboru zawodnik ten nie może zostać zamieniony na innego gracza.

W przypadku gdy kara meczu traktowana jest jako kara równoczesna z karą meczu lub karą większą nałożoną na zawodnika drużyny przeciwnej, żaden z graczy nie musi udać się na ławkę kar celem odbycia kary meczu za bramkarza.

27.6. 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

➔ Artykuł 63 – Opóźnianie gry

27.7. UDZIAŁ W GRZE ZA CZERWONĄ ŚRODKOWĄ 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.

27.8. 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 conajmniej 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 znajdziesz w Załączniku VI - Infografiki.

27.9. WYKROCZENIA DOTYCZĄCE BRAMKARZY

Lista wykroczeń, które skutkują nałożeniem kary na bramkarza – patrz szczegółowe przepisy oraz opis.

➔ Więcej informacji znajdziesz w Załączniku IV – Zestawienie tabel – Tabela 13.

PRZEPIS 28 ŚRODKI DYSCYPLINARNE

28.1. SUPPLEMENTARY DISCIPLINE

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 Disciplinary Code.

» Więcej informacji, sprawdź Kodeks dyscyplinarny IIHF

PRZEPIS 29 – SYGNALIZACJA SĘDZIÓW

Zestawienie i wyjaśnienie sygnalizacji sędziów znajdują się w załączniku.

➔ Więcej informacji znajdziesz w Załączniku 1 – Sygnalizacja sędziów

SEKCJA 05

SĘDZIOWIE

PRZEPIS 30 NOMINACJE SĘDZIÓW

30.1. NOMINACJE SĘDZIÓW

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

← Więcej informacji znajdziesz w regulacjach sportowych IIHF oraz statutach i regulaminach IIHF

PRZEPIS 31 SĘDZIOWIE GŁÓWNI

31.1. STRÓJ ORAZ SPRZĘT

Wszyscy sędziowie główni powinni być ubrani w czarne spodnie, koszulkę sędziowską IIHF, zaakceptowany przez IIHF czarny kask z półpleksą oraz gwizdek.

31.2. OCENA ZDARZEŃ

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 przed zabrzmieniem gwizdka.

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.

❾ Przepis 37 - Analiza wideo and ❾ PRZEPIS 38 – Weryfikacja na żądanie trenera

31.3. WZNOWIENIA

Jeden z sędziów głównych wznawia grę na początku każdej tercji. 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 w sytacjach spornych.

Sędziowie główni mogą skonsultować się z sędziami liniowymi przed podjęciem ostatecznej decyzji 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 za 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 znajdziesz 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 zawodników, którym zapisane zostaną asysty.

❾ 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 zawodnika 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) Nałożenie kary meczu
(IV) Każde zdarzenie w którym gracz, bramkarz lub osoba z personelu drużyny zaangażowana jest w sprzeczkę z widownią,
(V) Wszystkie nietypowe zdarzenia, które miały miejsce na lub poza lodem, przed, w trakcie lub po meczu

31.10. ROZPOCZĘCZIE 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.

 Więcej informacji znaduje się w regulacjach sportowych IIHF

31.11. SĘDZIA NIEZDOLNY DO KONTYNUOWANIA PRACY

Na turniejach IIHF wyznacza się sędziego rezerwowego na każdy mecz.

W sytacji, 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 oraz gwizdek.

32.2. WZNOWIENIA

Sędzia liniowy przeprowadza wszystkie wznowienia za wyjątkiem wznowienia rozpoczynającego każdą tercję.

32.3. OGÓLNE OBOWIĄZKI

Sędzia liniowy jest odpowiedzialny głównie za podejmowanie decyzji dotyczących spalonego oraz uwolnienia.

❾ PRZEPIS 81 – Uwolnienie and ❾ PRZEPIS 83 – Spalony

Sędziowie liniowi mogą przerwać również grę w innych sytuacjach jak opisano w przepisach poniżej - PRZEPIS 32.4 oraz PRZEPIS 33.5.
 Więcej informacji znajdziesz 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.

(I) Gracz, który zgubił lub złamał swój kij, otrzyma zamienny kij niezgodnie z przepisami ❾ PRZEPIS 10 – Kije graczy

(II) Członek sztabu drużyny przeszkadza jakiemukolwiek sędziemu ❾ PRZEPIS 39 – Obraza sędziego

(III) Zidentyfikowany gracz, znajdujący się na ławce graczy lub ławce kar za pomocą kija lub ciała ingeruje w ruch krążka lub przeciwnika ❾ PRZEPIS 56 – Przeszkadzanie

(IV) W sytuacji wystąpienia nadmiernej ilości graczy na lodzie ❾ PRZEPIS 74 – Nadmierna liczba graczy na lodzie

(V) Z ławki graczy lub ławki kar na lód rzucane są jakiekolwiek przdmioty ❾ PRZEPIS 75 – Niesportowe zachowanie

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

(I) Kara większa ❾ PRZEPIS 20 – Kara większa

(II) Kara meczu ❾ PRZEPIS 21 – Kara meczu

(III) Kara za niesportowe zachowanie ❾ PRZEPIS 22 – Kara za niesportowe zachowanie

(IV) Kara meczu za niesportowe zachowanie ❾ PRZEPIS 23 – Kara meczu za niesportowe zachowanie

(V) Obraza sędziego ❾ PRZEPIS 39 – Obraza sędziego

(VI) Fizyczny atak na sędziego ❾ PRZEPIS 40 – Fizyczny atak na sędziego

(VII) Niesportowe zachowanie ❾ PRZEPIS 75 – Niesportowe zachowanie

Jeżeli sędzia liniowy jest świadkiem przekroczenia któregoś z wyżej wymienionych przepisów przez zawodnika 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:
oczywiste jest, że kontuzja powstała w wyniku zagrania wysokim kijem, które nie zostało dostrzeżone przez sędziów głównych i wymaga nałożenia Podwójnej kary mniejszej
❾ PRZEPIS 60 – Niebezpieczna gra wysokim kijem.

32.5. PRZERWANIE GRY

Sędzia liniowy przerywa grę, jeżeli:

(I) Zawodnik doznał poważnej kontuzji, która nie została dostrzeżona przez sędziów głównych PRZEPIS 8 – Kontuzjowany gracz

(II) Gdy doszło do przeszkadzania ze strony widzów ❾ PRZEPIS 24 – Rzut karny.

(III) Przyznanie rzutu karnego zgodnie z : . ❾ PRZEPIS 53 – Rzucanie wyposażenia.

(IV) Nastąpiła przedwczesna wymiana bramkarza ❾ PRZEPIS 71 – Przedwczesna wymiana.

(V) Naruszony został przepis dotyczący nadmiernej ilości graczy na lodzie ❾ PRZEPIS 74 – Nadmierna liczba graczy na lodzie

(VI) Nastąpiło wkroczenie do strefy wznowień ❾ PRZEPIS 76 – Wznowienia.

(VII) Gracz próbuje wygrać wznowienie poprzez zagranie krążka ręką PRZEPIS 76 – Wznowienia.

(VIII) Zdobyty gol nie został dostrzeżony przez sędziów głównych ❾ PRZEPIS 78 – Gole

(IX) Krążek został podany ręką do współpartnera w dowolnej strefie, poza strefą obronną i nie zostało dostrzeżone to przez sędziów głównych ❾ PRZEPIS 79 – Hand Pass.

(X) Krążek został zagrany powyżej wysokości ramion i nie zostało dostrzeżone to przez sędziów głównych ❾ PRZEPIS 80 – High-sticking the Puck.

(XI) Gdy nastąpiło uwolnienie ❾ PRZEPIS 81 – Uwolnienie.

(XII) W sytuacji przekroczenia przepisu dotyczącego spalonego na linii niebieskiej ❾ PRZEPIS 83 – Spalony

(XIII) Krążek zagrany jest przez niedozwolonego gracza lub osobę ❾ PRZEPIS 5 – Drużyny, ❾ PRZEPIS 74 – Nadmierna liczba graczy na lodzie, ❾ PRZEPIS 78 – Gole and ❾ PRZEPIS 84 – Procedury w dogrywce

(XIV) Krążek znajduje się poza lodowiskiem lub nie ma możliwości zagrania go . ❾ PRZEPIS 85 – Krążek poza lodowiskiem

32.6. SĘDZIA NIEZDOLNY DO KONTYNUOWANIA PRACY

Jeżeli sędzia liniowy dozna kontuzji, która uniemożliwi mu wykonywania obowiązków, gra powinna zostać automatycznie zatrzymana.

 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 zawodników 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 zawodników którym przyznaje się ,,asysty" oraz powinien wskazać zawodników 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 prokotokół przekazuje do biura IIHF.

33.2. GOLE I ASYSTY

Sędziowie główni zgłaszają nazwisko lub numer zdobywcy gola a także zawodników, którym przyznane zostaną asysty.

Na wyznaczonych turniejach 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 zawodników 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 wideoanalizy. 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.

❾ PRZEPIS 78 – Gole.

Asyste przyznaje się graczowi lub graczom (maksymalnie dwóm), którzy dotknęli krążek przed strzelcem bramki pod warunkiem, że nie był on zagrany przez gracza drużyny broniącej.

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

 For more information refer to IIHF Technology Codes & Regulations.

33.3. ZESTAWIENIA MECZOWE

Polityką IIHF jest aby trenerzy obu drużyn dostarczyli sekretarzowi listę uprawnionych zawodników 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 w Boksie sędziów funkcyjnych, który znajduje się naprzeciw boksów zawodników 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 zawodników na lodzie, zostaje nałożona kara na bramkarza lub gdy zawodnik jest wykluczony z meczu.
Muszą również pilnować ławek graczy podczas sporów i zapisać numery zawodników 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.
 For more information refer to IIHF Technology Codes & Regulations.

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 itp.) ważne jest aby użyć zegara z rozwagą.
 For more information refer to IIHF Technology Codes & Regulations

34.3. PROCEDURY W DOGRYWCE

W przypadku dogrywki w fazie grupowej lub w fazie pucharowej sędzia czasu niezwłocznie ustawi zegar na pięć(5) minut. Dogrywka rozpocznie się niezwłocznie po odgarnięciu śniegu z całej tafli lodowej.

❾ PRZEPIS 63 – PROCEDURY W DOGRYWCE

 For more information refer to IIHF Sport Regulations.

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.

❾ PRZEPIS 77 – Game and Intermission Timing.

 For more information refer to IIHF Sport Regulations.

34.6. TELEWIZJA I NADAWCA SYGNAŁU TELEWIZYJNEGO

 For more information refer to IIHF Sport Regulations.

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.

❾ 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: nazwisko ukaranego zawodnika, rodzaj nałożonej kary, czas trwania każdej kary oraz czas nałożenia kary.

Sędzia kar powinien poinformować ukaranych zawodników 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 zawodników obu drużyn w tym samym czasie, kara dla drużyny gości zostanie ogłoszona jako pierwsza.

W przypadku gdy podczas jednej sytuacji meczowej na jednego(1) zawodnika 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 zawodnik 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 zawodnik jest na ławce kar zanim rozpocznie się nowa tercja.

W przypadku gdy ukaranego zawodnika nie ma na ławce kar, sędzia kar poinformuje o tym sędziów głównych aby zapobiec wznowienia gry aż do momentu gdy zawodnik 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 zawodnik 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 zawodnik na pewno może odbywać karę.

35.4. RZUT KARNY

Sędzia Kar powinien zaraportować w protokole meczowym każdy przyznany rzut karny, nazwisko zawodnika 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, są ukarani 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 bramka zostaje uznana 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

 For more information refer to IIHF Technology Codes & Regulations.

PRZEPIS 37 ANALIZA WIDEO

37.1. PROCEDURY ANALIZY WIDEO

IIHF zatrudnia doświadczonych sędziów funkcyjnych w celu oglądania wszystkich meczy i współpracy z sędziami lodowymi oraz funkcyjnymi na wszystkich lodowiskach do przeglądania wszystkich bramek oraz spornych i kontrowersyjnych zagrań, oraz w celu podejmowania decyzji zgodnie z określonymi parametrami które zostały określone w niniejszym dokumencie.

IIHF wyznaczy sędziego funkcyjnego do pełnienia funkcji konsultanta analizy video na każdym lodowisku, na każdy mecz. Konsultant ds. analizy video 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 video, technik analizy video, obserwator, osoba reprezentująca IIHF) i musi posiadać miejsce na niezbędne monitory, sprzęt do odtwarzania powtórek oraz sprzęt do nagrywania.

Konsultant ds. analizy video oraz obserwator powinni mieć dostęp do powtórek ze wszystkich dostępnych transmisji z meczu.

Konsultant ds. analizy video 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.

 For more information refer to IIHF Technology Codes & Regulations.

37.2. PROCEDURA PRZEGLĄDU SYTUACJI BRAMKOWYCH

Każda bramka powinna być przeglądana przez sędziów 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 sędziowie wideo po zapoznaniu się z nagraniem uznają, że bramka została zdobyta prawidłowo to poprzez sędziów funkcyjnych z poziomu lodu powinni zasygnalizować sędziemu głównemu, że może wznowić grę.

Jeżeli sędziowie wideo wymagają dokładniejszej analizy video, wówczas sędziowie wideo powinni poprosić o użycie 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 bramka powinna zostać nieuznana sędzia główny powinien ogłosić powód nieuznania bramki. Jeżeli podczas analizy sędziowie wideo dostrzegą potencjalną bramkę, która nie została zauważona przez sędziów na lodzie za pomocą sędziów funkcyjnych zgłoszą sędziemu głównemu podczas pierwszej przerwie w grze, że sytuacja będzie poddana analizie wideo. Spiker wygłosi komunikat, że sytuacja zostanie poddana analizie wideo.

Jeżeli sędziowie wideo przy pomocy użycia powtórek wideo są w stanie określić, że gol został zdobyty a gra jest kontynuowana to sędziowie wideo użyją syreny w celu przerwania gry i gol zostanie przyznany.

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

Jeżeli analiza wykaże, że bramka powinna zostać uznana to zegar czasu gry (wraz z zegarem kar jeśli występuje) zostanie ustawiony na czas zdobycia bramki.

Jeżeli analiza wykaże, że bramka nie została zdobyta 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 sędziów 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 bramka zostanie nieuznana przez sędziów wideo; nieuznana zostanie również bramka dla drużyny B, ze względu na to, że gra powinna zostać przerwana w momencie przypuszczalnej bramki. Zegar(w tym również zegar kar, jeśli obowiązuje) powinien być ustawiony na czas przypuszczalnej bramki 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 bramki. - sprawdź ❾ PRZEPIS 16.2. – Kara mniejsza and ❾ 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 sędziów 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. Bramka nie może zostać uznana (lub nieuznana) jako wynik analizy wideo gdy gra została wznowiona.

Sędziowie wideo skontaktują 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).

 For more information refer to IIHF Technology Codes & Regulations.

37.3. SYTUAJCE BRAMKOWE PODLEGAJĄCE ANALIZIE WIDEO

Poniższe sytuacje mogą podlegać analizie wideo:

(I) Krążek przekracza linie bramkową

(II) Krążek w bramce przed poruszeniem bramki

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

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

(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) Krażek 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 diurzę w siatce lub pod ramą bramki, itd.)

(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-o-rama, kontynuowanie ruchu krążka do przodu, podwójne dotknięcie / dobitka, itd.)

Dodatkowa analiza wideo dla przepisu PRZEPIS 38 – Weryfikacja na żądanie trenera nie obowiązuje.

Weryfikacja na żądanie trenera obowiązuje na wybranych turniejach IIHF.

(XI) W sytuacji gdy weryfikacja na żądanie trenera nie obowiązuje, sędziowie główni mogą analizować przeszkadzanie na bramkarzu w polu bramkowym

❾ PRZEPIS 69 – Przeszkadzanie bramkarzowi

❾ For more information refer to Appendix V – Technical Requirements and Setup.

 For more information refer to IIHF Sport Regulations.

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 widego jest tot aka 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 zawodnik kopie jakimkolwiek sprzętem(kij, rękawica, kask itp.) w krążek, w tym również kopnięcie w łopatkę własnego kija; powodując, że krążek przekrocza 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 kiedyj krążek został skierowany do siatki za pomocą łyżwy zawodnika atakującego również powinien być uznany za ,,prawidłowa gol" tak długo jak nie wystąpił ewidentny ,,ruch wyraźnego kopnięcia".

❾ PRZEPIS 49.2. – Kopnięcie / Gole

37.5. ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKO UNIESIONYM KIJEM

Decydującym czynnikiem dla analizy 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.

❾ PRZEPIS 80.3. – ZAGRANIE KRĄŻKA WYSOKO UNIESIONYM KIJEM

37.6. ANALIZA WIDEO W CELU WERYFIKACJI CZASU GRY

Sędziowie wideo mogą użyć analizy wideo w celu ustalenia prawidłowego czasu na zegarze.

Wyświetlanie czasu gry jest obowiązkowe dla dwóch ekranów wideo znajdujących się nad bramką oraz powinno być wyświetlane dla nadawców sygnału dla jak największej ilości kanałów jak to możliwe.

Każda strata czasu gry lub czasu kary ze względu na nieprawidłowe wznowienie, przewinienie na wznowieniu, lub krążek poza grą

powinna być skorygowana. Sędziowie wideo mogą 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.

❾ PRZEPIS 76.8 – Face-off Procedure / Verification of Time, ❾ PRZEPIS 85.7 – Puck Out of Bounds / Verification of Time.

W przypadku jakiegokolwiek sporu, który dotyczy czasu powinien on zostać zgłoszony do sędziów wideo w celu oceny i ich 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 bramka została strzelona przed zatrzymaniem czasu, sędzia wideo poinformuje sędziego czasu oraz sekretarza o czasie zdobycia bramki oraz o pozostałym czasie gry w celu ponownego ustawienia go na zegarze gry oraz zegarze kar(jeśli dotyczy).

❾ PRZEPIS 34.7 – Game Timekeeper / Verification of Time.

Sędziowie wideo poprzez użycie powtórki powinni być w stanie ustalić czy bramka została zdobyta, pomimo iż gra toczy się dalej. Sędziowie wideo powinni użyć syreny w celu natychmiastowego zatrzymania gry i gol powinien zostać uznany. Zegar czasu gry oraz zegar kar(jeśli dotyczy), będzie ustawiony na czas zdobycia bramki. Jeżeli pierwsza przerwa w grze po przypuszczalnym golu zbiega się z zakończeniem tercji, sędzia(sędziowie) na lodzie poinstruują obie drużyny, że mają pozostać przy swoich ławkach graczy do czasu zakończenia analizy video.

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.

 For more information refer to IIHF Technology Codes & Regulations.

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, pierwotna decyzja podjęta przez sędziego na lodzie zostanie zmieniona wtedy i tylko wtedy, gdy na podstawie materiału wideo można dokonać jednoznacznej i niepodważalnej oceny, że pierwotna decyzja była bezsprzecznie nieprawidłowa.

Jeżeli analiza wideo jest niejednoznaczna i/lub istnieją jakiekolwiek wątpliwości, czy pierwotna decyzja była prawidłowa, to w takim wypadku sędziowie podtrzymają swoją pierwotną decyzję podjętą na lodzie.

 For more information refer to IIHF Technology Codes & Regulations.

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.

❾ 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 na skutek złamania przepisów przez drużynę atakującą w strefie ataku;

(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 ❾ 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.

38.3. WERYFIKACJA NA ŻĄDANIE TRENERA ZAINICJOWANA PRZEZ SĘDZIÓW WIDEO

W ostatniej minucie gry trzeciej tercji lub w jakimkolwiek momencie dogrywki, sędziowie wideo zainicjują analizę każdej sytuacji, która w innym przypadku mogłaby podlegać weryfikacji na żądanie trenera.

Sędziowie wideo w dalszym ciągu są odpowiedzialni za przegląd wszystkich sytuacji bramkowych podlegających analizie wideo

❾ PRZEPIS 37 – Analiza wideo

W sytuacji mającej wpływ na wynik meczu, dla której możliwa jest Weryfikacja na żądanie Trenera potencjalnie obejmująca spalonego, nieprzerwanie gry w strefie ataku lub przeszkadzanie bramkarzowi, najistotniejszym aspektem, który muszą ustalić sędziowie wideo w pierwszej kolejności jest to czy krążek prawidłowo wpadł do bramki, zanim nastąpiła sytuacja podlegająca dalszej analizie zgodnie z procedurą Weryfikacji na żądanie Trenera (lub w przypadku ostatniej minuty gry czasu regularnego lub dogrywki).

Jeżeli drużyna poprosi o weryfikację na żądanie trenera, jednak zgodnie z Przepisem 37 weryfikacja będzie niepotrzebna, wówczas życzenie uznajemy za niewykonane.

38.4. PROCES ROZPOCZĘCIA WERYFIKACJ NA ŻĄDANIE TRENERA

Wszystkie prośby dotyczące weryfikacji na żądanie trenera dotyczące sytuacji uznania gola lub anulowania gola na skutek przeszkadzania bramkarzowi 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 za ,,opóźnianie gry".

❾ 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 przerywy w grze.

38.5. 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 sędziami wideo wykonanie analizy z użyciem powtórek podczas procesu weryfikacji na żądanie trenera (lub w trakcie ostatnich minut tercji lub w trakcie dogrywki podczas analizy wywołanej przez sędziów wideo).

W celach praktycznych powtórki dla sędziów na lodzie będą tymi samymi, które wykorzystują sędziowie wideo.

W sytuacji zainicjowania procesu weryfikacji na żądanie trenera (lub w trakcie ostatnich minut tercji lub w trakcie dogrywki podczas analizy wywołanej przez sędziów wideo), sędziowie wideo za pomocą zestawów słuchawkowych nawiążą

natychmiastowy kontakt z sędziami będącymi na lodzie, którzy odpowiedzialni są za uznanie (lub nie uznanie) gola i przedyskutują przed przeglądem powtórek poniższe:

(I) Jaka jest decyzja podjęta podczas gry;

(II) Co sędziowie dostrzegli podczas gry.

Konsultant analizy video będzie zaangażowany zarówno w komunikację z sędziami na lodzie (sędziowie główni oraz liniowi) poprzez zestaw słuchawkowy jak i za dostarczenie informacji do sędziów lodowych. Sędziowie lodowi są odpowiedzialni za podjęcie ostatecznej decyzji.

Decyzja podjęta podczas gry (na lodzie) zostanie sprawdzona jednocześnie przez sędziów znajdujący się na lodzie (główni lub liniowi) oraz przez konsultanta sytemu wideo w ramach operacji przeglądu wideo IIHF przy użyciu wszystkich możliwych powtórek.

Po wspólnym przeglądzie i konsultacjach sędziowie lodowi (główni lub liniowi) podejmą decyzję czy podtrzymać, czy zmienić ,,decyzję z lodu".

Po podjęciu decyzji Sędzia Główny poinformuje Sędziego Kar/Spikera oraz ogłosi komunikat z lodu.

38.6. PRAWO DO ROZPOCZĘCIA WERYFIKACJI NA ŻĄDANIE TRENERA

Drużyny mogą zainicjować weryfikację na żądanie trenera w dowolnym momencie meczu z wyjątkiem ostatniej minuty regulaminowego czasu oraz dowolnego czasu w dogrywce - w tych sytuacjach wyłączne prawo do zainicjowania weryfikacji ma sędzia wideo.

38.7. 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 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 bramki decyzją na lodzie, gdzie drużyna broniąca twierdzi, że bramka powinna zostać nieuznana ze względu przeszkadzanie bramkarzowi jak opisano w ❾ PRZEPIS 69 – 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 tej sytuacji (wynikający z prośby o weryfikację na żądanie trenera lub z zainicjowania analizy przez sędziów wideo w ostatniej minucie gry lub w dogrywce) zostanie wykorzystany tylko w celu potwierdzenia lub zmiany decyzji podjętej przez sędziów na lodzie – nie stanowi on podstawy do podjęcia decyzji w innym uwzględniając nałożenie 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. Anuluje się nałożenie kary za przeszkadzanie bramkarzowi.

W sytuacji gdy nałożona zostanie kara za przeszkadzanie bramkarzowi i na podstawie analizy wideo stwierdza sie, że gracz nie popełnił tego wykroczenia, kara nie zostanie nałożona.

Wszystkie pozostałe kary nie związane z przeszkadzaniem bramkarzowi zostaną nałożone i będą odbyte w normaln sposób. Z drugiej strony, nie ma możliwości nakładania kar na podstawie analizy wideo.

38.8. SKUTEK NIEUDANEJ WERYFIKACJ 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 pierwotnej decyzji podjętej na lodzie, drużyna dokonująca weryfikacji na żądanie trenera zostanie ukarana karą mniejszą za opóźnianie gry (2 minuty)
Jeżeli drużyna, dokonała już jedną lub więcej 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 (4 minuty) za opóźnianie gry.

38.9. OBOWIĄZUJĄCE STANDARDY DOTYCZĄCE SYTUACJE SPALONEGO

Podstawą zmiany decyzji o przyznaniu gola w sytuacji potencjalnego spalonego, jest fakt że sędzia liniowy po analizie wszystkich możliwych powtórek i po konsultacji z sędzią 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 tylko wtedy, jeżeli krążek nie opuścił strefy ataku w czasie pomiędzy zastniałym spalonym a zdobyciem gola.

38.10. OBOWIĄZUJĄCE STANDARDY W SYTUACJI PRZEOCZENIA WYKROCZENIA W STREFIE ATAKU

Podstawą zmiany decyzji o przyznaniu gola w sytuacji nie przerwania gry na skutek wykroczenia w strefie ataku, jest fakt że sędziowie główni po analizie wszystkich możliwych powtórek i po konsultarcji z sędzią wideo ustalą, że gra powinna zostać przerwana, 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: ➔ PRZEPIS 79 – Podanie ręką; ➔ PRZEPIS 80 – Zagranie krążka wysoko uniesionym kijem; and ➔ 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, 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 w sytuacjach nie przerwania gry będą analizowane tylko do momentu aż krążek nie opuści strefy ataku pomiędzy czasem wykroczenia, które miało skutkować przerwaniem gry a czasem zdobycia gola.

38.11. OBOWIĄZUJĄCE STANDARDY W SYTUACJACH PRESZKADZANIA BRAMKARZOWI

Podstawą zmiany decyzji o uznaniu gola w sytuacji przeszkadzania bramkarzowi jest fakt, że sędziowie główni po analizie wszystkich powtórek i konsutlacją z sędzią wideo ustalą, 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 główni po zapoznaniu się z wszystkimi możliwymi powtórkami i konsultacją z sędzią 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.

PRZEPIS 39 OBRAZA SĘDZIEGO

39.1. OPIS OGÓLNY

Gracz, bramkarz, 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, bramkarz, 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 takie zachowanie skierowane jest do kogokolwiek innego niż sędzia ❾ PRZEPIS 75 – Unsportsmanlike Conduct zostanie zastosowany.

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 seksulanym – patrz PRZEPIS 39.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie

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

(IV) Gracz uderza w bandy lub szyby ochronne w celu kwestionowania decyzji sędziego funkcyjnego. Jeżeli kontynuuje swoje zachowanie, może zostać ukarany karą za niesportowe zachowanie (10').

(V) Jeżeli gracz zostaje ukarany karą za niesportowe zachowanie dodatkowo do innego wykluczenia, wówczas najpierw odsiaduje pierwotne wykluczenie, następnie karę za niesportowe zachowanie.

(VI) Jeżeli zawodnik nie udaje się bezpośrednio na Ławkę Kar lub do Szatni zgodnie z zaleceniami sędziów na lodzie.

39.3. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Kara mniejsza techniczna 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) Niezidentyfikowany gracz, trener lub członek sztabu używa obelżywego lub wulgarnego języka lub gestów skierowanych do sędziego na lub poza lodem lub używa nazwiska sędziego wraz z obraźliwymi słowami. Uwaga: Dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona za użycie obscenicznych gestów, uwag na tle rasistowskim lub seksulanym – patrz PRZEPIS 39.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie

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

(IV) 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 zostanie nałożona zgodnie z tym przepisem za poniższe wykroczenia:

(I) Gracz, który kontynuuje używanie obscenicznego, bluźnierczego lub obraźliwego języka lub gestów skierowanych w strone sędziego za co wcześniej otrzymał już karę mniejszą lub karę mniejszą techniczną. Uwaga: Dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona za użycie obscenicznych gestów, uwag na tle rasistowskim lub seksulanym – patrz PRZEPIS 39.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie

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

(III) Gracz który kwestionuje lub podważa decyzję sędziów za co wcześniej otrzymał karę mniejszą za niesportowe zachowanie.

(IV) Gracz 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 za niesportowe zachowanie.

(V) Gracz, który wjeżdża (za wyjątkiem sytuacji kiedy udaje się na ławkę kar) 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) Kara za niesportowe zachowanie (lub według uznania sędziego kara meczu za niesportowe zachowanie) zostanie nałożona na 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 – patrz PRZEPIS 39.5 – Kara meczu za niesportowe zachowanie

(VII) 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.

(VIII) Generalnie, gracze którzy przejawiają tego typu zachowania ukarani zostaną według schematu: najpierw kara mniejsza (2‘), następnie kara za niesportowe zachowanie (10‘) i jeżeli obstają przy zwoim zachowaniu to otrzymają karę meczu za niesportowe zachowanie (20‘).

39.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona zgodnie z tym przepisem za poniższe wykroczenia:

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

(II) Gracz, trener lub niegrający członek drużyny używa obraźliwego, obsecicznego, bluźnierczego języka lub gestów w stronę sędziów będących na lodzie lub sędziów funkcyjnych lub używa nazwiska dowolonego 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 przedstwiony właściwym władzom. Jeżeli sytuacja ma miejsce po zakończeniu meczu na lub poza lodowiskiem, kara meczu za niesportowe zachowanie może zostać nałożona bez wcześniejszego nakładania kary mniejszej technicznej.

(III) Gracz, który celowo używa siły fizycznej przeciwko jakiemukolwiek sędziemu w dowolony sposób i takie działanie może 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 – Physical Abuse of SĘDZIOWIE

(IV) Gracz który przebywa na ławce kar i przed zakończeniem czasu kary opuszcza ławkę kar w celu kwestionowania lub podważania decyzji sędziego.

(V) 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.

❾ PRZEPIS 70 – Opuszczanie ławki graczy lub ławki kar

(VI) 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 dowolony element poza lodowisko w celu kwestionowania lub podważania decyzji sędziego.

(VII) 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.

(IX) Generalnie, gracze którzy przejawiają tego typu zachowania ukarani zostaną według schematu: najpierw kara mniejsza (2‘), następnie kara za niesportowe zachowanie (10‘) i jeżeli obstają przy zwoim zachowaniu to otrzymają karę meczu za niesportowe zachowanie (20‘).

(VIII) 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, rastistowskich obelg lub uwag na tle seksualnym stosowanych przez gracza, trenera lub niegrającego członka drużyny. Jeżeli zostanie to uznane za konieczne, zostaną podjęte dodatkowe środki dyscyplinarne stosowane przez właściwe władze według ich uznania.

❾ PRZEPIS 28 – Środki dyscyplinarne

PRZEPIS 40 FIZYCZNY ATAK NA SĘDZIEGO

40.1. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Gracz, który celowo używa siły fizycznej przeciwko jakiemukolwiek sędziemu w dowolony sposób i takie działanie może 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

 Więcej informacji znajduje się w Kodeksie dyscyplinarnym IIHF

40.2. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – ZAWIESZENIE – KATEGORIA I

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 próboje spowodować kontuzje u sędziego. Dla rozumienia tego przepisu „próba spowodowania kontuzji“ oznacza użycie siły fizycznej przez gracza, który jest świadomy że możliwe jest spowodowanie kontuzji na skutek swojego działania.

 Więcej informacji znajdziesz w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.3. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – ZAWIESZENIE – KATEGORIA II

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 znajdziesz w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.4. ŚRODKI DYSCYPLINARNE – ZAWIESZENIE – KATEGORIA III

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, stezela 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 znajdziesz 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 właściwiwych władz poprzez omówienie zajścia i / lub złożenia opisu na piśmie natychmiast po zakończeniu meczu.

 Więcej informacji znajdziesz w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

W sytuacji kiedy gracz popełnił 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 znajdziesz w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.7. TRENER LUB NIEGRAJĄCY CZŁONEK DRUŻYNY

Trener lub niegrający członek drużyny, który przytrzymuje lub oderza 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 znajdziesz w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

40.8. OCHRONA I SŁUŻBY PORZĄDKOWE

Orgarnizatorzy 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 znajdziesz w kodeksie dyscyplinarnym IIHF.

SEKCJA 6

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 opartyna 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 uderzenia w bandę, na gracza który powoduje rzucenie na bandę.

41.3. KARA WIĘKSZA

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

Kryteria dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie znajdziesz w przepisie 41.5.

41.4. KARA MECZU

Sędzia Główny według własnego uznania, może nałożyć karę meczu, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez rzucenie go na bandę. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku, oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

41.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

W sytuacji nałożenia kary większej zgodnie z tym przepisem, za atak który w opinii Sędziego Głównego miał na celu spowodowanie kontuzji u przeciwnika, zostanie dodatkowo nałożona Kara Meczu za Niesportowe Zachowanie.

41.6. 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 42 NATARACIE

42.1. NATARCIE

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

FAULE FIZYCZNE

Natarcie oznacza działanie gracza, który podskakuje żeby zaatakować ciałem gracza, nabiera prędkości robiąc kilka kroków bezpośrednio przed atakiem ciałem przeciwnika/ lub w jakikolwiek brutalny sposób atakuje ciałem przeciwnika. Kara za natarcie może być wynikiem ataku przeciwnika na bandę, bramkę lub na otwartej przestrzeni lodowiska.

Przepis ten jest zastępowany przez wszystkie podobne działania „niedozwolonego ataku ciałem w głowę", za 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.

Kryteria dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie znajdziesz w przepisie 42.5.

42.4. KARA MECZU

Sędzia Główny według własnego uznania, może nałożyć karę meczu, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez natarcie. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku, oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

42.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

W sytuacji nałożenia kary większej zgodnie z tym przepisem, za atak który w opinii Sędziego Głównego miał na celu spowodowanie kontuzji u przeciwnika, zostanie dodatkowo nałożona Kara Meczu za Niesportowe Zachowanie.

42.6. 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 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. ltd.) 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

FAULE FIZYCZNE

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

43.3. KARA WIĘKSZA

Sędzia Główny według własnego uznania, nałoży Kare Większą na gracza, który atakuje z tyłu przeciwnika, lekkomyślnie zagrażając faulowanemu graczowi.

Kryteria dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie znajdziesz w przepisie 43.5.

43.4. KARA MECZU

Sędzia Główny według własnego uznania, może nałożyć karę meczu, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez atakowanie go z tyłu. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku, oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

43.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona na zawodnika, za każdym razem jeżeli otrzyma on karę większą za atak z tyłu.

43.6. 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 44 PODCIĘCIE

44.1. PODCIĘCIE

Podcięcie z tyłu 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 zaatkować przeciwnika w okolice kolan. Zawodnik nie może obniżać swojej pozycji z zamiarem ataku przeciwnika w okolice kolan. Zawodnik 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

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

Kryteria dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie znajdziesz w przepisie 44.5.

44.4. KARA MECZU

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

44.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona na zawodnika, za każdym razem jeżeli otrzyma on karę większą za podcięcie.

44.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

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

➔Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

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.

Kryteria dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie znajdziesz w przepisie 45.5.

45.4. KARA MECZU

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

45.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

W sytuacji nałożenia kary większej za atak łokciem, który w opinii Sędziego Głównego miał na celu spowodowanie kontuzji u przeciwnika, zostanie nałożona także kara meczu za niesportowe zachowanie.

45.6. 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 46 BÓJKI

46.1. BÓJKA / ZAWODNIK 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”, 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 z graczy uderza lub próbuje wielokrotnie uderzyć przeciwnika lub gdy dwóch graczy walczy w taki sposób, że utrudnia sędziom liniowym interwencje i rozdzielenie agresorów

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.

Gracze, Trenerzy lub członkowie zespołu opuszczający ławkę graczy lub ławkę kar.

➔ Przepis 70 – Opuszczanie ławki graczy lub ławki kar.

FAULE FIZYCZNE

46.2. SPRZECZKA

Sprzeczka to sytuacja w której zaangażowanych jest co najmniej dwóch graczy, przy czym co najmniej jeden 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 inicjatora sprzeczki / bójki powinien zostać ukarany Karą mniejszą (inicjator) plus karą większą (bójka) plus automatycznie Karą Meczu za Niesportowe Zachowanie (2'+5'+KMNZ).

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

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 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 dycyplinarne

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

46.5. 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 Meczu 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 Meczu.

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

Gracz który broni się poprzez wyprowadzenie kilku ciosów przed atakiem „agresora", inicjatora lub atakującego gracza nazywany jest „biernym uczestnikiem bójki". Zawodnik ten nie chce kontynuować bójki lub przedłużać „sprzeczki", żeby ta wymknęła się spod kontroli – i daje sędziom sygnał, że nie nie chce toczyć regularnej bójki.

Gracz, który podejmuje działania odwetowe za uderzenie pięściami, zostanie ukarany co najmniej karą mniejszą lub karą większą (bez dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie), jeżeli kryterium „dołączenia do bójki" poprzez wyprowadzenie kilku ciosów nie zostało spełnione.

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") za wyjątkiem sytuacji gdy ma zostać nałożona na niego kara meczu za niesportowe zachowanie lub kara meczu 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.

FAULE FIZYCZNE

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, za 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), jako dodatek do właściwych kar nałożonych za bójkę 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 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 graczej 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 GRY

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.

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 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. 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, niezależnie od tego czy doszło do kontaktu czy nie.

FAULE FIZYCZNE

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

Sędzia główny według własnego uznania, nałoży karę większą na gracza który atakuje przeciwnika głową. Sprawdź przepis 47.5 – dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie.

47.4. KARA MECZU

Sędzia główny według własnego uznania, może nałożyć karę meczu 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.

47.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie (KMNZ) zostanie nałożona za każdym razem, gdy nałożona zostanie kara większa za atak głową. Jeżeli według uznania właściwych władz jest to konieczne, mogą zostać nałożone dodatkowe środki dyscyplinarne..

❾ 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.

FAULE FIZYCZNE

48.2. KARA MNIEJSZA

Sędzia według swojego uznania ukara gracza karą mniejszą (2'), który atakuje ciałem przeciwnika w głowę lub szyję.

48.3. KARA WIĘKSZA

Nie ma możliwości nałożenia kary większej zgodnie z tym przepisem.

48.4. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Nie ma możliwości nałożenia Kary meczu za niesportowe zachowanie zgodnie z tym przepisem.

48.5. KARA MECZU

Sędzia Główny według własnego uznania, może nałożyć karę meczu, 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 naganności.

48.6. 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 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, bramkarza 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 klaryfikują 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) Bramka zostanie uznana za prawidłowo zdobytą, jeżeli gracz kopie krążek, ten odbija się od jego kija i wpada do bramki

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

FAULE FIZYCZNE

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 MECZU

Sędzia główny według własnego uznania nałoży Karę Meczu na gracza, który kopie lub próbuje kopnąć przeciwnika. Konsekwencją takiego zagrania jest Kara Meczu w każdym przypadku, nawet jeżeli nie doszło do kontaktu.

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

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

Sędzia główny według własnego uznania, może nałożyć na gracza który poprzez atak kolanem lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi i w opinii sędziego kara mniejsza nie jest w tym wypadku wystarczająca.

Więcej informacji o karze meczu za niesportowe zachowanie znajduje się w Przepisie 50.5.

50.4. KARA MECZU

Sędzia główny według własnego uznania, może nałożyć Karę Meczu, jeżeli w jego opinii gracz na skutek ataku kolanem lekkomyślnie zagraża swojemu przeciwnikowi. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku, oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

50.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona na gracza w każdym przypadku, jeżeli otrzymuje on Karę większą za atak kolanem.

50.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

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

➔ Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

FAULE FIZYCZNE

PRZEPIS 51 OSTROŚĆ

51.1. OSTROŚĆ

R 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.

❾ PRZEPIS 9.6 – Helmets.

Gracz, który kontynuuje swoje zachowanie i angażuje się w walkę, będzie podlegał przepisom z przepisu o „bójce".

PRZEPIS 46 – Bójki

51.3. KARA MECZU

Sędzia główny według własnego uznania nałoży karę meczu na bramkarza, który używa swojej odbijaczki 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

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 MECZU

Sędzia główny według własnego uznania nałoży karę meczu 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

PHYSICAL FOULS

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.

❾ PRZEPIS 10 – Kije graczy

53.2. KARA MNIEJSZA

Kara mniejsza zostanie nałożona:

(I) Za rzucanie kija na jakiekolwiek gracza będącego na lodzie, który rzuca kija lub jego część lub jakikolwiek inny przedmiot w stronę krążka lub w stronę przeciwnika w jakiejkolwiek strefie za 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 lub innym przedmiotem w strefie obronnej, lecz nie w kierunku krążka lub zawodnika posiadającego krążek

(III) Za przeszkadzanie, dla gracza który porusza kijem, który nie jest złamany i przeszkadza on przeciwnikowi (za 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 zachowanieCHOWANIE.

53.3. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Jeżeli jakikolwiek gracz, trener lub niegrający członek personelu przebywający na ławce graczy lub ławce kar rzuca jakikolwiek przedmiot na lód podzas 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 MECZU

Sędzia główny według własnego uznania może nałożyć na gracza karę meczu na gracza, który poprzez rzucenie kija, sprzętu lub jakiegokolwiek obiektu 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 "

Przepis ten jest opisany w artykule:

➔ Przepis 24.8 - Wykroczenia

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 zawodnika posiadającego krążęk, 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.

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 7

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.

Zawodnikowi 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 jest opisany w artykule:

➔ Przepis 24.8 - Wykroczenia

54.4. PRZYZNANIE GOLA

W sytuacji gdy bramkarz drużyny przeciwnej został usunięty z lodu, a gracz posiadający kontrolę nad krążkiem (lub który ma możliwość wejścia w posiadanie krążka) zostanie sfaulowany w strefie neutralnej lub w strefie końcowej a pomiędzy nim a bramką przeciwnika nie znajduje się żaden gracz drużyny przeciwnej i atakujący gracz zostanie pozbawiony realnej szansy zdobycia gola, sędzia główny przerywa grę natychmiast i przyzna drużynie atakującej 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

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

Kryteria dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie znajdziesz w przepisie 55..

55.4. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona automatycznie w sytuacji kiedy gracz zostanie ukarany karą większą za zahaczanie.

55.5. RZUT KARNY

Przepis ten jest opisany w artykule

➔ Przepis 24.8 – Wykroczenia

55.6. PRZYZNANIE GOLA

FAULE SPOWALNIAJĄCE

Przepis brzmi tak samo jak ➔ Przepis 54.4. – Przyznanie gola

55.7. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

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

❾ 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, jeżeli 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. Zawodnik 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

Powstrzymywanie:

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 lub bramkarz poprzez

FAULE SPOWALNIAJĄCE

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: A 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 („late hit")

(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.

Kryteria dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie znajdziesz w przepisie 56.6..

56.5. KARA MECZU

Sędzia Główny według własnego uznania, może nałożyć karę meczu, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez przeszkadzanie lub „late hit". Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku, oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

56.6. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

W sytuacji nałożenia Kary Większej na skutek przeszkadzania lub late hit i według uznania sędziego głównego, taki faul miał spowodować kontuzje przeciwnika, na gracza zostanie nałożona dodatkowo Kara Meczu za Niesportowe Zachowanie..

56.7. "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..

56.8. 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..

56.9. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

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

❾ PRZEPIS 28 – Środki dyscyplinarne

56.10. 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.

Kryteria dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie znajdziesz w przepisie 57.5

57.4. KARA MECZU

Sędzia główny, według własnego uznania nałoży na gracza Karę Meczu, jeżeli uzna że faul miał na celu spowodowanie kontuzji przeciwnika.

Uwaga: Jeżeli Sędzia Główny uzna, że faul jest ciężki w oparciu o stopień użycia siły, brutalność oraz stopień zagrożenia, powinien nałożyć Karę Meczu.

Kara meczu może zostać nałożona na podstawie powyższych kryteriów, nawet jeżeli zawodnik nie odniósł kontuzji.

57.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

W sytuacji nałożenia Kary Większej za spowodowanie upadku przeciwnika i według uznania sędziego głównego, taki faul miał spowodować kontuzje przeciwnika, na gracza zostanie nałożona dodatkowo Kara Meczu za Niesportowe Zachowanie.

57.6. “RZUT KARNY”

Jeżeli gracz znajduje się w tercji neutralnej lub w tercji ataku i posiada kontrolę nad krążkiem (lub który mógłby posiadać kontrolę nad krążkiem) i nie ma przed sobą innego przeciwnika niż bramkarz, zostanie sfaulowany od tyłu i pozbawiony w ten sposób możliwości zdobycia gola, Rzut Karny zostanie przyznany drużynie niezawiniającej..

Sędzia Główny nie przerywa jednak gry do momentu aż atakująca drużyna nie straci posiadania krążka na rzecz drużyny broniącej. Intencją tego przepisu jest przywrócenie realnej szansy zdobycia gola. Jeżeli jednak faulowany gracz jest w stanie odzyskać równowagę i będzie miał realną szansę na zdobycie gola (lub jego Partner jest w stanie uzyskać realną szansę na zdobycie gola), rzut karny nie zostanie przyznany, lecz zostanie nałożona właściwa kara, jeżeli gol nie zostanie zdobyty podczas gry.

Kontrola nad krążkiem definiowana jest poprzez prowadzenie krążka za pomocą kija, rąk lub nóg.

Aby przyznać rzut karny dla gracza faulowanego z tyłu muszą zostać spełnione cztery (4) kryteria:

(I) Zdarzenie musi mieć miejsce w tercji neutralnej lub w tercji ataku (krążek musi znajdować się poza własną linią niebieską);

(II) Gracz musi być faulowany z tyłu (poza wyjątkiem fauli popełnionych przez bramkarz w sytuacji kontrataku);

(III) Zawodnik, który ma kontrolę nad krążkiem (lub według uznania sędziego, gracz miałby możliwość przejęcia kontroli nad krążkiem) zostanie pozbawiony realnej szansy zdobycia gola. Fakt, że gracz oddaje strzał nie jest powodem do automatycznego anulowania przyznania rzutu karnego. Jeżeli gracz był faulowany z tyłu i zostanie on pozbawiony realnej szansy zdobycia gola, rzut karny zostanie przyznany;

(IV) Pomiędzy faulowanym graczem, który ma kontrolę nad krążkiem (lub według uznania sędziego, gracz miałby możliwość przejęcia kontroli nad krążkiem) a bramkarzem nie znajduje się żaden inny przeciwnik.

Jeżeli w uznaniu sędziego faulujący zawodnik miał pierwszy kontakt z krążkiem a potem spowodował upadek przeciwnika, rzut karny nie zostanie przyznany, lecz zostanie nałożona kara mniejsza za spowodowanie upadku przeciwnika.

W sytuacji gdy atakującemu zawodnikowi uda się ominąć bramkarza i nie ma między nim a „pustą bramką" innego gracza drużyny broniącej i atakujący gracz zostanie sfaulowany z tyłu przez bramkarza lub jakiegokolwiek gracza drużyny broniącej, nie przynaje się gola, ponieważ bramkarz wciąż znajduje się na lodzie. W tej sytuacji zostanie przyznany rzut karny.

57.7. PRZYZNANIE GOLA

W sytuacji gdy bramkarz drużyny przeciwnej został usunięty z lodu, a gracz posiadający kontrolę nad krążkiem (lub który ma możliwość wejścia w posiadanie krążka) zostanie sfaulowany w strefie neutralnej lub w strefie końcowej a pomiędzy nim a bramką przeciwnika nie znajduje się żaden gracz drużyny przeciwnej i gracz zostanie pozbawiony realnej szansy zdobycia gola, sędzia główny przerywa grę natychmiast i przyzna drużynie atakującej gola.

SEKCJA 08

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

Sędzia główny według własnego uznania nałoży karę większą na gracza, który uderza przeciwnika trzonkiem kija. Sprawdź Przepis 58.5 – dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie.

58.4. KARA MECZU

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

58.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona za każdym razem, kiedy gracz ukarany zostanie karą większą za uderzenie trzonkiem kija.

58.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli właściwe władze uznają to za konieczne, dodatkowe środki dyscyplinarne zostaną zastosowane.

❾ 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 sposó atakuje przeciwnika.

59.2. KARA MNIEJSZA

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

59.3. KARA WIĘKSZA

Sędzia główny według własnego uznania, nałoży kare większą na gracza, który atakuje przeciwnika kijem trzymanym oburącz i lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi w sposób, który według uznania sędziego nie byłby wystarczająco ukarany poprzez nałożenie kary mniejszej.

Kryteria dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie znajdziesz w przepisie 59.5.

59.4. KARA MECZU

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

59.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona za każdym razem, kiedy gracz ukarany zostanie karą większą za atak kijem trzymanym oburącz.

59.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli właściwe władze uznają to za konieczne, dodatkowe środki dyscyplinarne zostaną zastosowane.

❾ 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 oddwania 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 wykonywania strzału i jakikolwiek kontakt z przeciwnikiem powyżej jego ramion podczas takiego ruchu zostanie odpowiednio ukrany. Dla sytuacji zagrania krążka wysoko uniesionym kijem, patrz:

❾ PRZEPIS 80 – High-sticking the Puck.

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 szyką, 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.

❾ PRZEPIS 18.4 – Przegląd wideo sytuacji nałożenia podwójnej kary mniejszej za wysoki kij

60.4. KARA MECZU

Sędzia główny według własnego uznania, może nałożyć karę meczu, 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. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli właściwe władze uznają to za konieczne, dodatkowe środki dyscyplinarne zostaną zastosowane.

❾ PRZEPIS 28 – Środki dyscyplinarne.

PRZEPIS 61 UDERZANIE

61.1. UDERZANIE

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 ochraniaczny goleni nie jest interpretowane jako uderzanie.

Każde silne lub mocne uderzenie kijem w ciało przeciwnika, 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

Sędzia główny według własnego uznania, nałoży kare większą na gracza, który uderza przeciwnika kijem i lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi w sposób, który według uznania sędziego nie byłby wystarczająco ukarany poprzez nałożenie kary mniejszej.

Kryteria dodatkowej kary meczu za niesportowe zachowanie znajdziesz w przepisie 61.5.

61.4. KARA MECZU

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

61.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona za każdym razem, kiedy gracz ukarany zostanie karą większą za uderzanie kijem.

61.6. RZUT KARNY

Przepis opisany w: ❾ PRZEPIS 54.3 – Rzut karny

61.7. PRZYZNANIE GOLA

Przepis opisany w: ❾ PRZEPIS 54.4 – Przyznanie gola

61.8. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli właściwe władze uznają to za konieczne, dodatkowe środki dyscyplinarne zostaną zastosowane.

❾ PRZEPIS 28 – Środki dyscyplinarne.

PRZEPIS 62 KŁUCIE

62.1. KŁUCIE

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

Sędzia główny według własnego uznania nałoży karę większą na gracza, który kłuje przeciwnika końcem kija. Sprawdź Przepis 62.5 – dodatkowa kara meczu za niesportowe zachowanie.

62.4. KARA MECZU

Sędzia główny według własnego uznania, może nałożyć karę meczu, jeżeli w jego ocenie atakujący gracz lekkomyślnie zagraża faulowanemu graczowi poprzez kłucie go końcem kija. Ocena lekkomyślnego zagrożenia oparta jest na stopniu nasilenia wykroczenia, stopniu nasilenia ataku, oraz stopniu agresywności i ogólnej oceny naganności.

62.5. KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Kara meczu za niesportowe zachowanie zostanie nałożona za każdym razem, kiedy gracz ukarany zostanie karą większą za kłucie końcem kija.

62.6. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli właściwe władze uznają to za konieczne, dodatkowe środki dyscyplinarne zostaną zastosowane.

❾ PRZEPIS 28 – Środki dyscyplinarne.

SEKCJA 09

POZOSTAŁE FAULE

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 ręki lub kija) 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 obronnje, 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 za ławką 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 gracza, 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 – patrz ❾ Przepis 63.7 – PRZYZNANIE GOLA,

(V) Na jakiekogokolwiek gracza za 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 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 krążęk, upada na niego powodując przerwę w grze. Uwaga: Jeżeli gracz 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 wyznaczoaną 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 brakarz ma kontakt z polem bramkowym

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

(X) Kara za opóźnianie nie zostanie nałożóna za poprawianie lub naprawę sprzętu bramkarza. Jeżeli konieczna jest naprawa lub poprawienie sprzętu bramkarza, powininen on opuścić lodowisko i zostanie zamieniony przez rezerwowego bramkarza natychsmiast. 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, za 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

Przepis nie ma zastosowania podczas Mistrzostw pod egidą IIHF. W przypadku, gdy na 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 za 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 sie 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.

❾ Przepis 67 – Zamrożenie krążka.

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 WYMIANY GRACZY

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 nurkuje“, „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: „Nurkowanie“ 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.

64.1. KARA MNIEJSZA

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

64.2. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

Jeżeli zostanie uznane to za stosowne zostaną podjęte dodatkowe 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 za wyjątkiem rękawic, kasku i parkanów bramkarza musi być noszony pod strojem gracza. Za naruszenie tego przepisu, po uprzednim ostrzeżeniu przez sędziego głównego, kara mniejsza zostanie nałożona.

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. 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.

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.

Drużyna przegrywa mecz na rzecz przeciwnika, jeżeli na skutek nałożonych kar lub kontuzji nie może umieścić na lodzie w trakcie meczu wymaganej liczby graczy.

Jeżeli drużyna zawiniająca, nadal odmawia podporządkowania się poleceniom, sędzia główny za uprzednią zgodą IIHF lub upoważnionej przez IIHF, ogłosi przegraną drużyny zawiniającej, a drużyna niezawiniająca zostanie uznana za zwycięzcę.Jeżeli sędzia główny uzna mecz jako przegrany z uwagi na fakt, że obie drużyny odmówiły podporządkowania się do poleceń to obie drużyny zostaną uznane za przegrane.

Jeżeli mecz zostanie uznany jako przegrany przez jedną z drużyn przed jego rozpoczęciem zostanie zapisany wynik 1-0 bez zapisywania statystyk indywidualnych dla graczy.

Jeżeli czasie ogłoszenia meczu jako przegrany przez jedną z drużyn mecz był w toku i drużyna zostanie uznana jako przegrywająca mecz, zapisuje się wynik 0 dla drużyny przegranej i 1 lub większą liczbę goli, które zostały zdobyte przez drużynę uznaną za wygrywającą mecz. Zapisane zostaną wszystkie indywidualne statystyki graczy obu drużyn osiągnięte do momentu ogłoszenia meczu jako przegrany.

Jeżeli mecz zostanie uznany jako przegrany przed jego rozpoczęciem lub w trakcie trwania meczu, z powodu nieprzestrzegania przepisów przez obie drużyny, wynik zostanie zapisany jako 0-0, żadna drużyna nie otrzyma punktów i nie zostaną zapisane indywidualne statystki żadnego z gracza.

Właściwe władze mogą według własnego uznania, zbadać każdy przypadek meczu uznanego za przegrany i zmienić decyzję sędziego głównego o uznaniu meczu za przegrany i wyniku końcowym. Ponadto właściwe władze mogą mogą nałożyć dodatkowe środki dyscyplinarne na drużynę lub członka drużyny w związku z uznaniem meczu za przegrany.

 Więcej informacji znajdziesz w kodeksie dyscyplinarnym IIHF

PRZEPIS 67 ZAMROŻENIE KRĄŻKA W RĘKAWICY

67.1. ZAMROŻENIE 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.

❾ Przepis 79 – Podanie krążka ręką

67.2. KARA MNIEJSZA – GRACZ Z POLA

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, patrz ❾ 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 są w trwające 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 sie zgodnie z przepisem:
❾ Przepis 79 – Podanie ręką

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 przeciwnika,

(II) Celowo nakrywa krążęk 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”

Jeżeli zawodnik drużyny broniącej (za wyjątkiem bramkarza) podczas toczącej się gry upada, podnosi lub zagarnia pod swoje ciało lub w ręce krążek z lodu, który znajduje się w polu bramkowym, gra zostanie automatycznie zatrzymana i dla

drużyny niezawiniającej zostanie przyznany rzut karny.

❾ Przepis 63 – OPÓŹNIANIE GRY.

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 (5 stóp) ❾ 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 ❾ 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“ ❾ Przepiss 68.3 – RZUT KARNY, or ❾ 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 niegokarę opuści ławkę kar zanim zostanie uznany za gracza uprawnionego.

❾ 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 zastępce i żaden zastępca za ukaranego gracza nie może wejść do gry, za wyjątkiem gracza z ławki kar. Jakiekolwiek naruszenie tego przepisu będzie traktowane jako „niedozwolona wymiana“ i nałożona zostanie kara mniejsza technic zna.

68.3. “RZUT KARNY”

Przepis opisany w:

❾ PRZEPIS 70.7 – Rzut karny

68.4. PRZYZNANIE GOLA

Przepis opisany w:

❾ PRZEPIS 70.8 – Przyznanie gola

68.5. ANULOWANIE GOLA

Przepis opisany w:

❾ PRZEPIS 70.9 – Anulowanie gola

68.6 CELOWA NIEDOZWOLONA WYMIANA GRACZY

Nadmierna liczba graczy na lodzie.

❾ Przepis 74 – Nadmierna liczba graczy na lodzie

PRZEPIS 69 PRESZKADZANIE 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: ❾ Przepis 37 – Analiza wideo, a w sytuacji weryfikacji na żądanie trenera ❾ 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.

❾ For more information refer to Appendix IV – Table 16 – Interference on the Goalkeeper Situations.

69.2. KARA

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 sędzieg). 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.

❾ For more information refer to Appendix IV – Table 16 – Interference on the Goalkeeper Situations.

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.

❾ For more information refer to Appendix IV – Table 16 – Interference on the Goalkeeper Situations.ns.

69.5. WERYFIKACJA NA ŻĄDANIE TRENERA

❾ Przepis 38 – Weryfikacja na żądanie trenera

69.6. MIEJSCA WZNOWIEŃ

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. I UTRATA KRĄŻKA

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 strzalu, 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, 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.

❾ Przepis 63 – OPÓŹNIANIE GRY.

69.8. ŚRODKI DYSCYPLINARNE

If deemed appropriate, Supplementary Discipline can be applied by the Proper Authorities at their discretion.

❾ Przepis 28 – Supplementary Discipline.

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 WYMIANA GRACZY

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).

❾ Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

70.3. OPUSZCZCANIE 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.

Za 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 sie 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

Za 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".

❾ Przepis 74 – Nadmierna liczba 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.

❾ Przepis 28 – Środki dyscyplinarne

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.
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 zastępce 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 zostanie uznane to za konieczne przez właściwie władze zostaną zastosowane dodatkowe środki dyscyplinarne

❾ Przepis 28 – Supplementary Discipline

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 za niesportowe zachowanie.
Jeżeli zostanie uznane to za konieczne przez właściwie władze zostaną zastosowane dodatkowe środki dyscyplinarne.
❾ Przepis 28 – Supplementary Discipline

70.5. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

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.

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 zastępce 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 opowiednim czasem, zostanie ukarany karą meczu za niesportowe zachowanie. Jeżeli zostanie uznane to za konieczne przez właściwie władze zostaną zastosowane dodatkowe środki dyscyplinarne

❾ 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 sposóbu 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 zdobęcie 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

If deemed appropriate, Supplementary Discipline can be applied by the Proper Authorities at their discretion.

❾ Przepis 28 – Supplementary Discipline

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 (5 stóp) od swojej ławki graczy.

Jeżeli nastąpi przedwczesna zmiana, sędzia na lodzie przerwie grę natychmiast za 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 sytuacjah nieujętych w powyższym, kara mniejsza za „nadmierną liczbę graczy na lodzie" może zostać nałożona.

❾ Przepis 74 – Nadmierna liczba 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 WSTZYMYWANIE SIĘ OD ZAGRYWANIA KRĄŻKA

Celem tego przepisu jest wymuszenie kontynuowania akcji i musi być stosowane przez sędziów głównych oraz sędziów liniowych w taki sposób, aby uzyskać porządany rezultat.

72.2. PODANIE KRĄŻKA RĘKĄ

Kiedy gracz zainicuje 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.

❾ Przepis 76.2 – Face-off Locations.

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 natychmias przerwie grę i następujące wznowienie zostanie przeprowadzone w strefie końcowej drużyny zawiniającej.

❾ Przepis 76.2 – Face-off Locations.

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

❾ Przepis 66 – Forfeit of Game.

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 konutynuuje odmowę rozpoczęcia gry to sędzia główny uznaje zawiniająca drużynę jako przegraną.

❾ Przepis 66 – Forfeit of Game.

73.3. PROCEDUDA – 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.

❾ Przepis 66 – Forfeit of Game.

(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) minu 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 pięciominutowm (5) upomnieniu i drużyna powróci na lód w celu wznowienia gry w tym czasie, to otrzyma ona karę mniejszą techniczną za „opóźnianie gry".

Supplementary Discipline will be applied by the Proper Authorities at their discretion.

❾ Przepis 28 – Supplementary Discipline.

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 (5 stóp) 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 w strefie 1,50 m (5 stóp) 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 (5 stóp) 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

❾ 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.

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(5 stóp) 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.

74.5. BRAMKARZ W DOGRYWCE

Jeżeli w dogrywce bramkarz został wymieniony na dodatkowego gracza z pola, musi on poczekać do następnej przerwy w grze zanim powróci na swoją pozycje.

Jakakolwiek próba powrotu bramkarza do swojej bramki przed kolejną przerwą w grze („zmiana w locie“) powinna zostać potraktowana jako niedozwolona wymiana i kara mniejsza techniczna za niedozwolonego gracza zostanie nałożona na zawiniającą drużynę.

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 ❾ 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. Uwga: Jeżeli sędzia główny zaklasyfikuje wykroczenie fizyczne jako poważne i silne na podstawie o stopień użycia siły i stopień przemocy.

(III) Jakikolwiek gracz, który rzuca przedmiot na lód z ławki graczy lub ławki kar (lub z jakiegokolwiek miejsca na lodowisku);

(IV) Gracz który celowo zdejmuje swoją koszulkę lub kask przed wzięciem udziału w bójce lub nosi koszulkę, która została zmodyfikowana i nie odpowiada ❾ 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.

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) Niezindetyfikowany gracz, trener lub niegrający personel drużyny używa 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. 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) Gracz, który obstaje przy używaniu obscenicznego, wulgarnego lub obraźliwego języka, skierowanego do kogokolwiek na lodowisku, za co wcześniej otrzymał już karę mniejszą lub karę mniejszą techniczną zgodnie z tym artykułem. 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) Jakikolwiek gracz który celowo wyrzuca jakikolwiek sprzęt poza lodowisko. Według uznania sędziego, może zostać nałożona kara meczu za niesportowe zachowanie.

(III) Gracz, który kontunuuje niesportowe zachowanie (w tym groźby lub obraźliwy język i gesty lub podobne zachowanie) mające na celu nakłonienie przeciwnika do nałożenia kary.

(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 (10').

(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) 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) 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) 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 kimkkolwiek znajdującym się na lodowisku.

75.6. RAPORTY

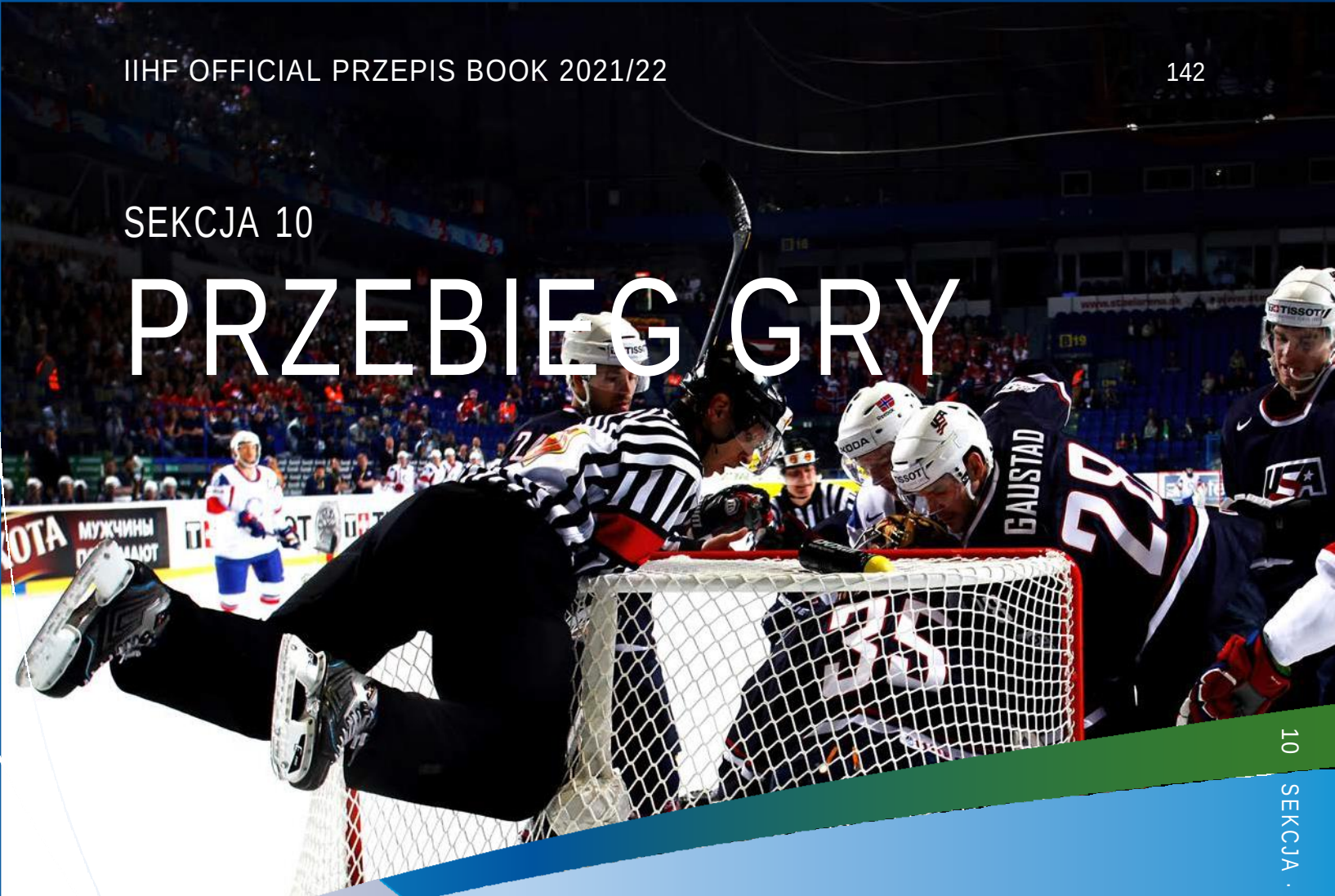
Obowiązkiem wszystkich sędziów jest przesłanie raportu do właściwych władz opisującego szczegółowo użycie przez gracza nieprzyzwoitych gestów, uwag na tle rasowym lub seksualnym przez gracza, trenera, niegrającego członka personelu drużyny lub przedstawiciela drużyny.

zostanie uznane to za konieczne, dodatkowe środki dyscyplinarne mogą zostać zastosowane przez właściwe władze.

❾ Przepis 28 – Środki dyscyplinarne.

SEKCJA 10

PRZEBIEG GRY



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 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 jakiegkokolwiek powodu, którym nie można obciążyć żadnej z drużyn a krążek znajduje się w strefie neutralnej , wynikające z tego wznowienie zostanie przeprowadzone na najbluższym 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 przewagę terytorialną drużynie gospodarzy.

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.

Drużyna która bedzie grała w „przewadze" (power-play) otrzymuje możliwość wyboru na którym punkcie wznowień w strefie końcowej rozpocznie grę w przewadze (power-play). 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.

Jeżeli bramka 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 jednym z punktów

PRZEBIEG GRY

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, „konfontacji" 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 „zagranie wysokim kijem" (przez drużynę która posiada więcej graczy niż swój przeciwnik) 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 ❾ Przepis 71 – Przedwczesna wymiana następujące wznowienie zostanie przeprowdzone na punkcie wznowień na środku lodowiska jeżeli gra została zatrzyma za linią czerwoną. Jeżeli gra została zastrzymana 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 WZNOWIEŃ

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, lub
(V) Jakikolwiek gracz ustawia się w nieprawidłowy sposób do „wznowienia"

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 wznowienia.

PRZEBIEG GRY

76.4. PROCEDURY WZNOWIEŃ – 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 bialym obszarze.

Na ośmiu (8) punktach wznowień (za 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 sie na punkcie wznowień po otrzymaniu polecenia od sędziego liniowiego, 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 wznowienie następuje po uwolnieniu a 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. W przypadku gdy środkowy popełni drugie wykroczenie dotyczące naruszenia procedury wznowienia to na jego drużynę zostanie nałożona kara mniejsza techniczna.

Jeżeli gracz otrzymał ostrzeżenie za naruszenie procedury wznowienia, musi natychmiast zająć prawidłową pozycje do wznowienia, w innym wypadku sędzia liniowy rzuci krążek bez czekania na ustawienie gracza lub gracz otrzyma drugie ostrzeżenie za naruszenie procedury wznowienia co skutkować będzie nałożeniem kary mniejszej technicznej.

76.5. PROCEDURY WZNOWIEŃ – POZOSTALI GRACZE

Żaden z graczy oprócz środkowych biorących udział we wznowieniu nie może wjechać do koła wznowień lub znajdować się 4,5 m (15 stóp) od graczy biorących udział we wznowieniu.
Jeżeli jakikolwiek gracz poza środkowymi biorącymi udział we wznowieniu wjeżdża do koła wznowień przed rzuczeniem 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 pozycje 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.

76.6. FACE-OFF PROCEDURE – VIOLATIONS PROCEDURY WZNOWIEŃ - WYKROCZENIA

Jeżeli środkowy przedwcześnie poruszy się przed wznowieniem, sędzia główny lub sędzia liniowy rzucił krążek w niesprawiedliwy 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. 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 rzuczeniem krażka 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 krażka.

(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 W tej sytuacji środkowy drużyny zawiniającej nie otrzyma ostrzeżenia za naruszenie procedury wznowienia. Każde późniejsze naruszenie tego przepisu skutkować będzie nałożeniem kary mniejszej techcznej na drużynę zawiniającą za opóźnianie gry – przedłużanie rozpoczęcia wznowienia. 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 za 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 za wyjątkiem środkowych powinni wycofać się na jednakową odległość, która zbliżona jest do odległości wyznaczonej przez koła wznowień w strefach końcowych.

76.7. PROCEDURA WZNOWIENIA – WYMIANA LINII 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 kontynuuował procedurę wznowienia w normalny sposób. Drużyna atakująca jest odpowiedzialna za umieszczenie prawidłowej liczby graczy na lodzie przez cały czas trwania meczu.

76.8. PROCEDURA WZNOWIENIA – WERYFIKACJA CZASU GRY

Jakakolwiek straty czasu gry lub czasu kar spowodowane nieprawidłowym wznowieniem lub naruszeniem procedury wznowienia muszą zostać skorygowane. Możliwy jest przegląd wideo w celu ustalenia prawidłowego 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.

PRZEPIS 77 CZAS GRY I PRZERWY

77.1. CZAS GRY

Czas gry to trzy (3) dwudziestominutowe okresy rzeczywistej gry z przerwami na odpoczynek między tercjami.

77.2. CZAS PRZERWY W GRZE

Gra zostanie niezwłocznie wznowiona po upływie każdej z pietnastominutowej (15) przerwie lub po upływie czasu wyznaczonego przez IIHF liczonego od zakończenia wcześniejszej tercji. Czas przerwy rozpoczyna się po zakończeniu tercji.

❾ 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 terci, 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.
In the event a winner during the regular season is determined in the Overtime period or the shootout, the winning Team shall be credited with two (2) points in the standings and the losing Team will be credited with one (1) point in the standings. 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 prokole 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 krażek 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 krażek do swojej bramki. Gol zostanie zapisany ostatniemu graczowi drużyny atakującej który miał kontakt z krążkiem, ale nie przyznaje się w tym przypadku asyst.
Jeżeli krążdek 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 krażek 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 zbity do bramki jakąkolwiek częścią ciała przez gracza atakującego. ❾ PRZEPIS 78.4 – Zdobycie gola

(II) Jeżeli krążek został kopnięty poprzez użycie wyraźnego ruchu kopnięcia ❾ PRZEPIS 49.2 – Kopnięcie

(III) Jeżeli krążek pod odbiciu się od sędziego wpada do bramki ❾ PRZEPIS 85.4 – Krążek uderzający sędziego

(IV) Jeżeli gol został zdobyty przez gracza nielegalnie przebywającego na lodzie ❾ PRZEPIS 68.5 – Anulowanie gola

(V) Jeżeli atakujący gracz przeszkadzał bramkarzowi, który znajduje się w swoim polu bramkowym ❾ PRZEPIS 69.1 – Przeszkadzanie bramkarzowi

(VI) Jeżeli krażek wpadł do bramki po kontakcie z kijem gracza drużyny atakującej uniesionym powyżej poprzeczki. Miejsce kontaktu kija z krążkiem jest w tej sytuacji czynnikiem decydującym. ❾ 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 ❾ PRZEPIS 37.2 – Analiza wideo

(VIII) Jeżeli sędzia liniowy zgłosił konieczność nałożenia podwójnej kary mniejszej za zagranie wysokim kijem, kary większej lub kary meczu do sędziego głównego bezpośrednio przed zdobyciem gola przez drużynę zawiniającą, to gol zostanie anulowany i właściwe kary zostaną nałożone.
❾ PRZEPIS 32.4 – Raportowanie do sędziego głównego

(IX) Jeżeli bramkarz został wepchnięty do bramki z krążkiem po obronionym strzale ❾ PRZEPIS 69.7 – .....

(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 ❾ PRZEPIS 78.4 – Zdobycie 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 spodowować, że krążek wpadł do bramki drużyny nie zawiniącej 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.

78.6. ZAINICJOWANIE PRZEGLĄDU WIDEO

Przepis opisany w:

❾ PRZEPIS 38.3 – Weryfikacja na żądanie trenera zainicjowana przez sędziów wideo

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:

❾ PRZEPIS 67 – Zamykanie krążka w rękawicy

79.2. STREFA OBRONY

Gra nie zostanie przerwaga 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 krążka 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 kontynuuowana pod warunkiem, że:

(I) Krążek został zagrany do przeciwnika (jeżeli krążek zostanie zagrany do przeciwnika to sędzia główny użyje sygnału „anulowania“ (wash-out) 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.

❾ 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 zostnaie 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 krążęk 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 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 czynnkiem decydującym będą łyżwy graczy. Jeżeli krążek zostanie strzelony w taki sposób, że porusza sie 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.

81.2. UWOLNIENIE – MIEJSCE WZNOWIENIA

Po zagwizdanym uwolnieniu drużyna 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.

81.3. BRAMKARZ

Jeżeli w opinii sędziego liniowego, bramkarz udaje, że chce zagrać krążek, próbuje zagrać krążek lub jedzie w stronę krążka podczas oznajmionego 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.

81.5. NIE MA UWOLNIENIA

Jezeli 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 trakowane jako uwolnienie.

Jeżeli krążek został wystrzelony przez gracza, który znajduje sie na swojej połowie lodowiska a następnie odbija się kilkakrotnie to uwolnienie zostani anulowane, jeżeli jakiekolwiek odbicie nastąpiło od gracza drużyny przeciwnej.. 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 jakikolwiek gracz (inny niż bramkarz) drużyny przeciwnej jest w stanie zagrać krążęk 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 uniknać nałożenia na nich kary mniejszej technicznej za nadmierną liczbę graczy na lodzie unikają zagrania.

Jeżeli krążek dotyka jakiekolwiek cześci 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 sie 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 sie zakończyć to decyzja o tym czy zostanie zasygnalizowane uwolnienie zostanie podjęta na podstawie czasu zakończenia kary. Jezeli krążek opsuzcza 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.

Jeżeli drużyna gra w osłabieniu na skutek nałożonej kary więszkej i zaniedbała umieszczenie na ławce kar gracza, który może wyjść po wygaśnięciu kary to będzie grała w osłabieniu i nie może wybić krążka na uwolnienie. Uwolnienie zostanie w tej sytuacji odgwizdane. Drużyna może wysłać zastępcę na ławkę kar w następnej przerwie w grze.

❾ PRZEPIS 20.3 – Kara większa

PRZEPIS 82 WYMIANA LINII GRACZY

82.1. WYMIANA LINII 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 za 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 zawiniajacą 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 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 ❾ PRZEPIS 63.8 – Opóźnianie gry lub ❾ 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 gaczy.
Bramkarzowi wchodzącemu z ławki graczy nie przysługuje dodatkowy czas na rozgrzekę, za wyjątkiem sytuacji kiedy bramkarz doznał kontuzji.

82.2. PROCEDURA WYMIANY LINII 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 poźniejszej 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 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 ❾ 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.

(VIII) Ostrzeżenie to zostanie przekazane trenerowi drużyny zawiniającej. W tej sytuacji środkowy drużny 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.

(IX) 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 LINII 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 zewzwoli 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.

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 czynnkiem decydującym w celu określenia czy gracz znajduje się na pozycji spalonej, to 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 krążęk.

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 krażek 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) umożliwiając w ten sposób ponowny wjazd do strefy ataku graczom drużyny atakującej, lub

(II) Drużyna broniąca podała lub wyprowadziła krążek do strefy teutralnej.

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 krażek 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 krażęk 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.

❾ PRZEPIS 38 – Coach's Challenge.

83.5. SPALONY – WERYFIKACJA NA ŻĄDANIE TRENERA

❾ 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 drużyne atakującą przez linie niebieską lub na najbliższym punkcie wznowień w strefie z której krążek został podany lub strzelony (nawet jeżeli odbija sie od gracza atakującego, gracza broniącego lub od sędziego).

W przypadku każdej sytacji 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 neutralnej – 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 zaatkowany 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 przeprowdzone na jednym z punktów wznowień w strefie końcowej drużyny broniącej a gracz drużyny broniącej zostanie ukarany karą mniejszą.

❾ 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 dołożonego przeciwko drużynie atakujacej 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 spalony, który ma na celu zatrzymanie gry niezależnie od powodu i bez względu na fakt czy któraś z drużyn gra „w osłabieniu".

Jeżeli w opinii sędziego doszło do zagrania, które powoduje rozmyślnego spalonego to wznowienie zostanie przeprowadzone na jednym z punktów wznowień w strefie końcowej drużyny zawiniającej.

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 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 drużyny remisują, wówczas drużyny rozegrrają dogrywkę na zasadach „nagłej śmierci“ trwającą nie dłużej niż pięć (5) minut, którą zwycięży drużyna która jako pierwsza zdobęcie 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 sposó 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, jednakże gracze przebywający na ławce kar pozostaną na swoich miejscach.

Jeżeli ukarany gracz opuszcza ławkę kar, powinien zostać automatycznie zawrócony przez sędziego bez nakładania dodatkowych kar, chyba że popełnił wykroczenie opisane w innym przepisie. Drużyny nie mogą udać sie w czasie przerwy do swoich szatni. Procedury w dogrywce – faza play-off, faza medalowa znajdują się w Regulacjach sportowych IIHF.
 For more information refer to IIHF Sport Regulations

84.2. RUNDA ZASADNICZA LUB ELIMINACJE – DODATKOWY GRACZ

Drużyna może zamienić bramkarza na dodatkowego gracza z pola podczas trwania dogrywki.

84.3. DOGRYWKA – RUNDA REGULARNA LUB RUNDA KWALIFIKACYJNA - 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 5 na 3, stosownie do pozostałych kar.

Jeżeli po zakończeniu regularnego czasu gry drużyny występują w zestaweniu 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 bedzie miała mniej niż 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 przewaga jednej z drużyn zostanie zakończona, układ sił zostanie przywrócony do układu 4 na 3 lub 3 na 3, stosownie do sytuacji.
Procedury w dogrywce – mecze fazy Play Off, mecze fazy medalowej, sprawdź Sportowe regulacje IIHF.

84.4. PROCEDURA SERII RZUTÓW KARNYCH – RUNDA REGULARNA LUB RUNDA KWALIFIKACYJNA

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 określoną w Regulacjach sportowych IIHF 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 czterej (4) bramkarze i wszyscy gracze obu drużyn, którzy wpisani są do Protokołu Meczowego za wyjątkiem sytuacji opisanej poniżej w punkcie III

(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 ❾ 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) Only the decisive goal will count in the result of the game. It shall be credited to the Team that scored the goal and charged against the Team that was scored upon. 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 I SERII RZUTÓW KARNYCH – FAZA PLAYOFF I FAZA MEDALOWA

Procedury w dogrywce – mecze fazy Play Off, mecze fazy medalowej, sprawdź Sportowe regulacje IIHF.

PRZEPIS 85 KRĄŻEK POZA GRĄ

85.1. KRĄŻEK POZA GRĄ

Jeżeli krążek opuści obszar gry po dowolnej stronie lodowiska lub na którymkolwiek końcy 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 opuzczenie przez krażek obszaru gry miało miejsce w strefie neutralnej lub w strefie obrony 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 krążęk 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 pukncie 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 naroznikach, gra zostanie przerwana i wynikające 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 a sędziowie nie dostrzegli tego faktu to gra będzie kontynuowana i gra krążkiem będzie traktowana jako dozwolone zagranie. 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 obrony.

Jeżęli 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 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.

❾ 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 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 przerowadzone na najbliższym punkcie wznowień w strefie z której krążek zostal wstrzelony na siatkę.

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.

❾ 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. Zespół wsparcia wideo może konsultować to czy czas został właściwie skorygowany.

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.

 Więcej informacji znajdziesz w regulacjach sportowych IIHF

86.2. KARA MNIEJSZA TECHNICZNA

Kara mniejsza techniczna zostanie nałożona na drużynę, która:

Nie znajduje się na lodzie lub nie jest widoczne, że zmierza na lód w celu rozpoczęcia drugą lub trzecią tercję lub dowolną dogrywke w momencie kiedy czas przerwy upłynął.

Na początku drugiej i trzeciej tercji oraz dowolnej dogrywki wszyscy gracze za wyjątkiem graczy rozpoczynających grę muszą udać sie bezpośrednio do swoich ławek graczy. Jazda na łyżwach lub rozgrzewka przez graczy, którzy nie rozpoczynają gry jest niedozwolona.

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.

 Więcej informacji znajdziesz w regulacjach sportowych IIHF

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 drużuny muszą stosować opisane procedury w celu opuszczenia powierzchni lodowiska. 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.

 Więcej informacji znajdziesz w regulacjach sportowych IIHF

86.6. PRZEDMECZOWA ROZGRZEWKA

Podczas rozgrzewki przed meczem (która nie może trwać dłużej niż 15 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 znajdziesz 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 – Supplementary Discipline

86.8. POCZĄTEK TERCJI

Na początku drugiej lub trzeciej tercji oraz dogrywki w playoff (0:00 na zegarze), drużyny muszą znajdować sie 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.

Jeżeli po pierwszym ostrzeżeniu, drużyna kontynuuje to zachowanie, 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.
 Więcej informacji znajdziesz w regulacjach sportowych IIHF

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.
 Więcej informacji znajdziesz w regulacjach sportowych IIHF

PRZEPIS 87 CZAS DLA DRUŻYNY

87.1. CZAS DLA DRUŻYNY

Każdej z drużyn przysługuje jeden trzydziestosekundowy (30s) czas podczas trwania meczu w sezonie regularnym czy playoff. 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“ (reklamowa przerwa telewizyjna lub czas dla drużyny) jest dozwolony w jednej przerwie w grze.
Dla zastosowania tej reguły „reklamowa przerwa telewizyjna“ 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,

Czas dla drużyny nie może być wykorzystany podczas wykonywania rzutu karnego.

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.
Więcej informacji znajdziesz w Regulacjach Sportowych IIHF.

SEKCJA 11

HOKEJ NA LODZIE KOBIET

RULE 100 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIE WIEKOWE

100.1. DEFINICJA KATEGORII WIEKOWYCH W HOKEJU NA LODZIE KOBIET

Zgodnie ze statutami i regulaminami IIHF (ang. IIHF Statutes and Bylaws), 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 Regulacjach Sportowych IIHF (ang. IIHF Sport Regulations) oraz Statutach i Regulaminach IIHF (ang. IIHF Statutem & Bylaws)

RULE 101 HOKEJ NA LODZIE KOBIET – DODATKOWE ZASADY GRY

101.1. NIEDOZWOLONY ATAK CIAŁEM W HOKEJU NA LODZIE KOBIET

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 jako „niedozwolony atak ciałem".

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
(III) Karą Meczu (KM)

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".

❾ Więcej informacji znajdziesz w załączniku III – Sprzęt do hokeja na lodzie

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.

❾ Przepis 9.6 – Kask

❾ Przepis 9.7 – Ochrona twarzy

Gracze bez wspomnianej ochrony nie mogą brać udziału w meczu.

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 U-18 ORAZ NIEPEŁNOLETNI

Wszyscy gracze w kategorii wiekowej „Poniżej lat 18." muszą nosić pełny ochraniacz twarzy (pełną ochronę twarzy tj. pełna szyba, szyba z kratą lub krata), odpowiednio zamontowaną do kasku.

❾ Przepis 9.6 – Kask

❾ Przepis 9.7 – Ochrona twarzy

Gracze bez wspomnianej ochrony nie mogą brać udziału w meczu.

Wszyscy Bramkarze w kategorii wiekowej „Poniżej lat 18." muszą nosić maskę (kask) skonstruowaną w ten sposób, aby ani krążek ani łopatka kija nie mogła przejść przez otwory w masce (kasku).

102.3. OCHRANIACZ NA ZĘBY – HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIA WIEKOWA SENIOREK

Rekomenduje się, aby wszyscy Gracze nosili ochraniacze na zęby, najlepiej wykonane na indywidualne zamówienie (personalizowane).

❾ 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.

102.4. OCHRANIACZ NA ZĘBY – HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIA U-18

Rekomenduje się, aby wszyscy gracze nosili ochraniacze na zęby, najlepiej wykonane na indywidualne zamówienie (personalizowane).

❾ 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. OCHRANIACZ SZYI ORAZ GARDŁA - HOKEJ NA LODZIE KOBIET - KATEGORIA SENIOREK

Rekomenduje się, aby wszyscy Gracze nosili certyfikowany (zatwierdzony) ochraniacz szyi oraz gardła.

❾ Przepis 9.12 – Ochraniacz szyi i gardła

Bramkarz jest uprawniony do zamocowania ochraniacza gardła do podbródka swojej maski (kasku). Musi być on wykonany z materiału, który nie spowoduje kontuzji.

102.6. OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA – HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIA U-18

Rekomenduje się, aby wszyscy Gracze nosili certyfikowany (zatwierdzony) ochraniacz szyi oraz gardła.

❾ Przepis 9.12 – Ochraniacz szyi i gardła

Bramkarz jest uprawniony do zamocowania ochraniacza gardła do podbródka swojej maski (kasku). Musi być on wykonany z materiału, który nie spowoduje kontuzji.

102.7. KASK / OCHRANIACZE USZU – HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIA SENIOREK

Gracze muszą nosić ochraniacze uszu, zamocowane do ich kasków.

❾ Przepis 9.6 – Kask

Players without the mentioned protection are not allowed to participate in a game. Gracze bez wspomnianej ochrony (wspomnianych ochraniaczy) nie mogą brać udziału w meczu.

102.8. KASK / OCHRANIACZE USZU – HOKEJ NA LODZIE KOBIET – KATEGORIA U-18

Gracze muszą nosić ochraniacze uszu, zamocowane do ich kasków.

❾ Przepis 9.6 – Kask

Gracze bez wspomnianej ochrony (wspomnianych ochraniaczy) nie mogą brać udziału w meczu.

102.9. W PRZYPADKU STWIERDZENIA NIEPRAWIDŁOWEGO SPRZĘTU OCHRONNEGO

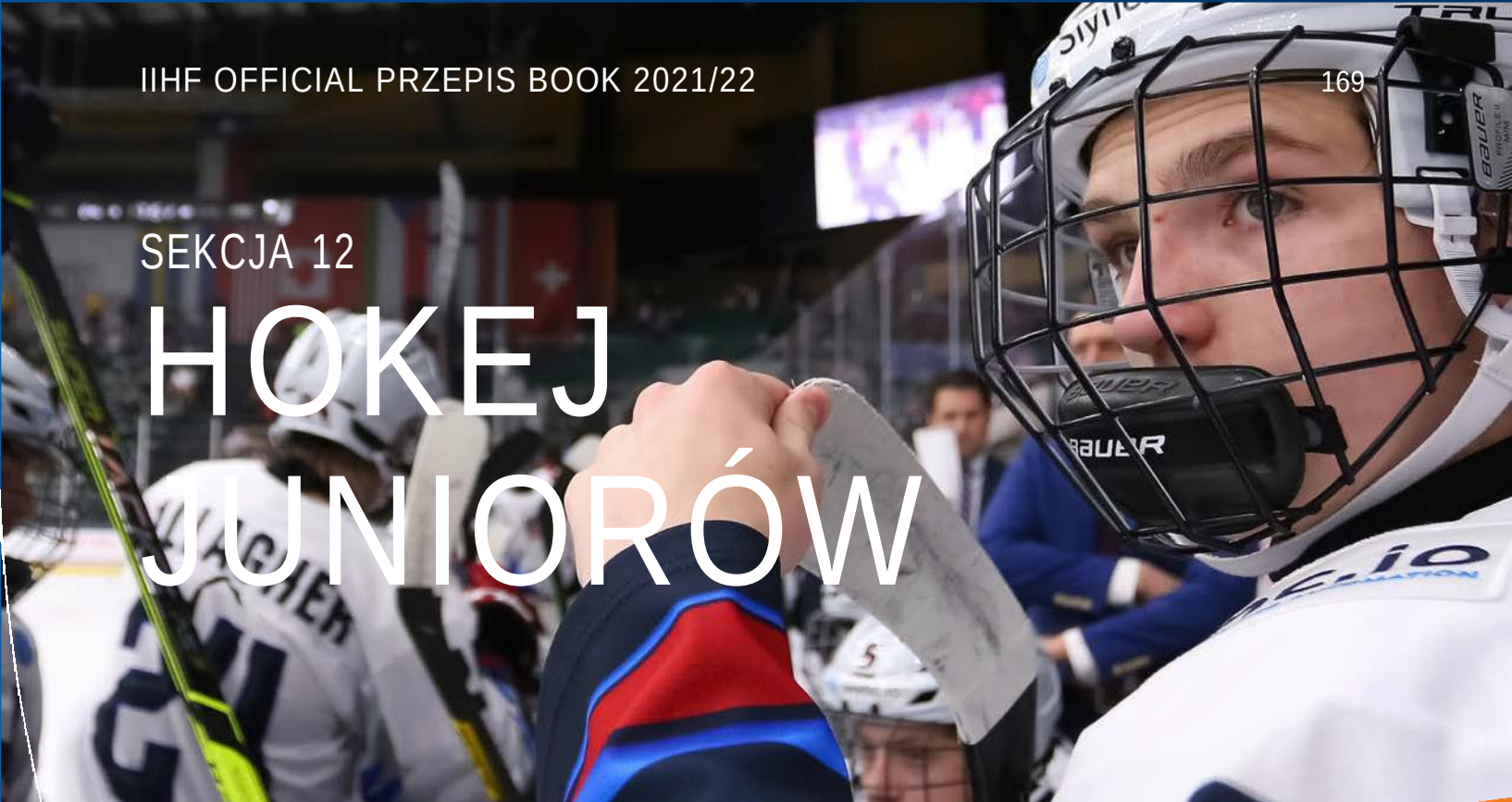
Sędziowie na lodzie podejmą odpowiednie działania, jeśli gracz na lodzie nosi swój sprzęt ochronny niezgodnie z przepisami (na przykład: ochraniacz twarzy jest nieprawidłowo zamocowany etc.).

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



PRZEPIS 200 HOKEJ JUNIORÓW – KATEGORIE WIEKOWE

200.1. DEFINICJA KATEGORII 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.

“Under 18” Age Category

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 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.

PRZEPIS 202 KATEGORIA JUNIORÓW – PRZEPISY DOTYCZĄCE WYPOSAŻENIA

❾ Więcej informacji znajdziesz w załączniku III – Sprzęt do hokeja na lodzie

SZYBA OCHRONNA

KRATA OCHRONNA

PEŁNA SZYBA OCHRONNA

202.1. OCHRONA TWARZY – KATEGORIA JUNIORÓW U-20

Wszyscy gracze biorący udział w meczu kategorii U-20 juniorów muszą używać ochrony twarzy opisanej zgodnie z zasadami w przepisach 9.6 oraz 9.7.

❾ Przepis 9.6 – Kask

❾ Przepis 9.7 – Ochrona twarzy

202.2. OCHRONA TWARZY – KATEGORIA JUNIORÓW U-18

Wszyscy gracze biorący udział w meczu kategorii U-18 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.

❾ Przepis 9.6 – Kask

❾ 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 (kask) skonstruowaną w taki sposób, aby ani krążek ani łopatka kija nie mogła przejść przez otwory w masce (kasku).

202.3. OCHRANIACZ NA ZĘBY – KATEGORIA JUNIORÓW U-20

Wszyscy gracze kategorii U-20, którzy nie używają pełnej ochrony twarzy muszą używać ochraniacza na zęby, najlepiej wykonanego na indywidualne zamówienie.

❾ 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 U-18 którzy biorą udział w meczu kategorii U-20 muszą używać ochraniacza na zęby w sposób określony w przepisach dla graczy kategorii U-18.

Gracze bez ochraniacza na zęby nie mogą brać udziału w meczu.

202.4. OCHRANIACZ NA ZĘBY – KATEGORIA JUNIORÓW U-18

Rekomenduje się, aby wszyscy gracze nosili ochraniacze na zęby, najlepiej wykonane na indywidualne zamówienie (personalizowane).

❾ 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.

202.5. OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA – KATEGORIA JUNIORÓW U-20

Wszyscy gracze muszą nosić certyfikowany ochranicz szyi i gardła.

❾ Przepis 9.12 – Ochraniacz szyi i gardła

Gracze, którzy nie posiadają ochraniacza szyi i gardła nie mogą brać udziału w meczu.
Bramkarz jest uprawniony do zamocowania ochraniacza gardła do podbródka swojej maski (kasku). Musi być on wykonany z materiału, który nie spowoduje kontuzji.

202.6. OCHRANIACZ SZYI I GARDŁA – KATEGORIA JUNIORÓW U-18

Wszyscy gracze muszą nosić certyfikowany ochranicz szyi i gardła.

❾ Przepis 9.12 – Ochraniacz szyi i gardła

Gracze, którzy nie posiadają ochraniacza szyi i gardła nie mogą brać udziału w meczu.
Bramkarz jest uprawniony do zamocowania ochraniacza gardła do podbródka swojej maski (kasku). Musi być on wykonany z materiału, który nie spowoduje kontuzji.

202.7. KASK / OCHRONA USZU – KATEGORIA JUNIORÓW U-20

Gracze muszą nosić ochraniacze uszu, zamocowane do ich kasków.

❾ Przepis 9.6 – Kask

Gracze bez wspomnianej ochrony (wspomnianych ochraniaczy) nie mogą brać udziału w meczu.

202.8. KASK / OCHRONA USZU – KATEGORIA JUNIORÓW U-18

Gracze muszą nosić ochraniacze uszu, zamocowane do ich kasków.

❾ Przepis 9.6 – Kask

Gracze bez wspomnianej ochrony (wspomnianych ochraniaczy) nie mogą brać udziału w meczu.

202.9. PROCEDURA W PRZYPADKU STWIERDZENIA NIEPRAWIDŁOWEGO SPRZĘTU OCHRONNEGO

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.