

**INTERNATIONAL INLINE SKATER HOCKEY  
FEDERATION**

**I I S H F**

**PRZEPISY GRY**

**SZKIC Z: 17 PAŹDZIERNIKA 2008**

## **SPIS TREŚCI: (DO OPRACOWANIA W FINALNEJ WERSJI)**

1.	BOISKO.....	3
2.	WYPOSAŻENIE BOISKA .....	6
3.	SĘDZIOWIE.....	7
4.	DRUŻYNY .....	12
5.	WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW .....	15
6.	POCZATEK GRY .....	20
7.	KARY .....	21
8.	PRZEPISY GRY .....	29
9.	SYGNALIZACJA SĘDZIOWSKA (JESZCZE NIE OPRACOWANA PRZEZ IISHF) .....	48

## BOISKO

### 1.1 POWIERZCHNIA

- 1.1.1 Powierzchnia boiska powinna być drewniana lub tworzywa sztucznego albo z materiału zatwierdzonego przez IISHF. Powierzchnie boiska powinny być gładkie i płaskie tak aby kółka rolek mogły się toczyć bez tarcia i przeszkód

### 1.2 ROZMIARY BOISKA

- 1.2.1 Maksymalne rozmiary boiska to 60m długości i 30 m szerokości, natomiast minimalne rozmiary 30 m długości i 15 m szerokości.
- 1.2.2 W zawodach należących do kategorii mistrzostw IISHF rozmiary boiska powinny wynosić minimum 40 m długości i 20 m szerokości i muszą mieć zaokrąglone łuki, jeżeli ściany są bandami również muszą być zaokrąglone
- 1.2.3 Narożniki boiska powinny być zaokrąglone a promień zaokrąglenia wynosi od 2 m do 4 m w proporcji do wymiarów boiska

### 1.3 BANDY

- 1.3.1 Boisko powinno być otoczone bandą
- 1.3.2 Wysokość bandy powinna być między 1,22 m a 0,8 m . Pomiar powinien być dokonany od podłoża do zakończenia bandy. Płaskie ściany hali mogą stanowić bandy boiska.
- 1.3.3 Bandy powinny być tak wykonane, aby ich powierzchnie były całkowicie gładkie i nie posiadały żadnych wystających części, które mogłyby spowodować kontuzje graczy. Wszystkie drzwiczki na boisku muszą otwierać się do zewnątrz boiska i muszą być zamocowane bezpiecznie. Wszystkie śruby i zawiasy podtrzymujące drzwiczki powinny być założone na bandach na zewnątrz boiska.
- 1.3.4 Na bandach mogą być umieszczane reklamy.
- 1.3.5 W myśl tego przepisu, reklamy mogą być umieszczane na bandach pod warunkiem zatwierdzenia specyfikacji i zezwolenia przez IISHF odnośnie oficjalnych międzynarodowych mistrzostw oraz przez Narodowe Federacje odnośnie krajowych i międzynarodowych zawodów w kraju

### 1.4 OZNAKOWANIE BOISKA

- 1.4.1 Wszystkie pomiary powinny odbywać się od środka linii do środka następnej linii, lub od bandy do środka lini.
- 1.4.2 Wszystkie linie i oznaczenia powinny mieć szerokość od 4 cm do 10 cm. Jednak wszystkie linie winny być jednakowej szerokości i w jednakowym kolorze i inne niż oznaczenia reklam i muszą być dobrze widoczne i odznaczać się od boiska
- 1.4.3 W zawodach należących do kategorii mistrzostw IISHF linia bramkowa musi być wyznaczona przez całe boisko i nie mniej niż 2 m i nie więcej niż 3 m od bandy końcowej boiska w zależności od wielkości boiska.
- 1.4.4 W meczach innej kategorii linia bramkowa może być zaznaczona jak powyżej lub tylko w obszarze samej bramki
- 1.4.5 W zawodach międzynarodowych należących do kategorii A IISHF „pole karne” powinno być wyraźnie zaznaczone. W odległości nie mniejszej niż 5 m i nie większej niż 6 m od linii bramkowej.
- 1.4.6 Wymiar 6 m obowiązuje na boiskach wymiarowych i większych.

- 1.4.7 W meczach innej kategorii linia być zaznaczona linia tak jak powyżej lub tylko pomiędzy punktami wznowień.
- 1.4.8 W zawodach należących do kategorii mistrzostw na środku boiska przez całą jego szerokość wyznacza się równoległe do linii bramkowej linie, która przedłuża się na bandach bocznych. Linia ta nazywa się „linią środkową”
- 1.4.9 W meczach innej kategorii, linia może być zaznaczona jak w punkcie 1.4.7, lub może być to linia umowna przechodząca przez środek i prostopadła do bocznych band.
- 1.4.10 Przed każdą bramką wyznacza się pole bramkowe. Pole bramkowe ( o wymiarach 1m x 2,5m) powinno być oznakowane jak następuje: 1,25 m od środka bramki wzdłuż linii bramkowej i prostopadłe 1 m od linii bramkowej; linie te powinny się przecinać. Pole powinno być zamknięte linią łączącą końce odcinków metrowych.
- 1.4.11 Obszar boiska pomiędzy końcem boiska a linia pomiędzy punktami wznowień w strefie obronnej jest nazywany „polem karnym”
- 1.4.12 Znaczniki położenia bramki powinny wyglądać następująco: Wzdłuż linii pola bramkowego, od rogów znajdujących się na linii bramkowej 90-93 cm (zależnie od wielkości bramki) i dwie linie długości 30 cm na ich końcach, prostopadłe do linii bramkowej (po 15 cm w każdą stronę)
- 1.4.13 Na obu stronach boiska z obu stron bramek należy wyznaczyć punkty i koła wznowień. Punktem wznowień jest koło o promieniu 20 cm lub linia prostopadła do linii pola karnego o długości 20 cm w każdą stronę, w tym samym miejscu Punkty wznowień powinny znajdować się w odległości 6 m od środkowej „domyślnej linii boiska”.
- 1.4.14 Na środku boiska wyznacza się punkt o średnicy 20 cm. Ze środka tego punktu należy zakresić okrąg o promieniu 3 m.
- 1.4.15 Każdy punkt wznowień powinien mieć oznaczony okrąg o promieniu 3 m. Jest to także linia strefy rzutów wolnych
- 1.4.16 Pole sędziowskie powinno być oznaczone 2 m promieniem narysowanym w kontakcie z bandą dokładnie przed stolikiem sędziowskim.

## **1.5 ŁAWKI ZAWODNICZE**

- 1.5.1 Każde boisko musi posiadać siedzenia lub ławki dla graczy obydwu drużyn. Siedzenia lub ławki powinny być wystarczające dla 18 zawodników i 5 oficjeli dla każdej drużyny, mają być ustawione bezpośrednio wzdłuż boiska, jak najbliżej jego środka. Boksy przeciwnych drużyn winny być oddzielone od siebie. Drzwi wejściowe powinny otwierać się na zewnątrz boiska.
- 1.5.2 Do zajmowania miejsc na ławkach graczy upoważnieni są wyłącznie gracze w strojach hokejowych oraz najwyżej 5 funkcjonariuszy drużyny wpisanych do protokołu..
- 1.5.3 Każdą drużyną zajmuje wybrana ławkę graczy do końca spotkania i nie zmienia jej. Drużyna gospodarzy ma prawo wyboru boksu
- 1.5.4 Ławka graczy winna być odseparowana od widowni.

## **1.6 ŁAWKA KAR**

- 1.6.1 Ławka kar powinna znajdować się naprzeciw ławki zawodniczej. Ławki kar obydwu drużyn powinny być oddzielone od siebie stolikiem sędziowskim. Na ławce kar powinny znajdować się miejsca do siedzenia dla większej ilości zawodników.
- 1.6.2 Ławki kar powinny znajdować się jak najbliżej środkowej linii boiska. Drzwi powinny otwierać się na zewnątrz boiska.
- 1.6.3 Ławki kar powinny być oddzielone od ławek graczy i trybun.

- 1.6.4 W zawodach międzynarodowych należących do kategorii A IISHF zasady te muszą być przestrzegane obowiązkowo. W przypadku kiedy ściany hali są bandami boiska ławka kar umieszczona zostaje jak najbliżej stolika sędziowskiego a ławki zawodników na końcach boiska.

## **1.7 STREFA DLA SĘDZIÓW TECHNICZNYCH**

- 1.7.1 Miejsce dla sędziów technicznych musi być usytuowane naprzeciw ławki graczy i na środku boiska a po bokach muszą znajdować się ławki kar oddzielone od widzów
- 1.7.2 Sędziowie techniczni muszą mieć na swoim miejscu stolik i muszą mieć krzeselka tak aby wszyscy sędziowie techniczni i Dyrektor Techniczny mogli siedzieć.

## **1.8 OŚWIETLENIE BOISKA**

- 1.8.1 Oświetlenie boiska musi być wystarczające, tak aby zawodnicy, sędziowie i widzowie mogli bez przeszkód oglądać przebieg wydarzeń na boisku
- 1.8.2 Jeżeli w opinii sędziego oświetlenie jest nie wystarczające, sędzia może przełożyć spotkanie na inny termin lub wziąć czas na poprawienie awarii
- 1.8.3 W przypadku, gdy oświetlenie w hali jest nie równe, sędzia spotkania ma obowiązek dopilnować aby obie drużyny grały po tyle samo czasu w tych samych warunkach

## **1.9 SZATNIE**

- 1.9.1 Każde boisko wyposażone powinno być w szatnie z toaletą i natryskiem w wystarczającej ilości dla 18 zawodników z wyposażeniem
- 1.9.2 Każde boisko powinno mieć szatnie sędziowską z toaletą i natryskiem.
- 1.9.3 Żadna z nieupoważnionych do tego osób nie wchodzi do szatni sędziowskiej przed w czasie i po meczu.

Załamane tego przepisu: Czarna Kartka lub Czarna Kartka dla zawodnika lub oficjela zespołu.  
Sędzia i/lub Dyrektor Techniczny sporządzają protokół z tego incydentu i przesyłają go odpowiednim władzom. Złamanie przepisu skutkuje natychmiastowym wydalaniem z miejsca wydarzeń.

## **1.10 PALENIE W CZASIE ZAWODÓW**

- 1.10.1 Gdy zawody odbywają się w obiektach zamkniętych, palenie jest zabronione w strefach gdzie przebywają widzowie i zawodnicy, oraz w szatniach.
- 1.10.2 Na obiektach otwartych palenie powinno być zakazane w bezpośredniej bliskości boiska, strefy sędziów technicznych, ławek kar, ławek zawodników, oraz wszystkich stref związanych z przebywaniem zawodników.

## **1.11 MUZYKA W TRAKCIE ZAWODÓW**

- 1.11.1 Nie wolno puszczać muzyki w trakcie gry i w czasie przerw na żądanie.
- 1.11.2 Używanie wszelkiego rodzaju trąb i gwizdków, jest zakazane w okolicach boiska, o ile nie należą one do oficjalnego wyposażenia meczowego.

## **1.12 ODSTĘPSTWA OD PRZEPISÓW**

- 1.12.1 Odstępstwa od przepisów od 1.1 do 1.11 dotyczące meczy międzynarodowych są dopuszczalne po uzyskaniu zgody IISHF. W meczach w meczach krajowych o dopuszczalnych odstępstwach decyduje PZSW.
- 1.12.2 W przypadku turnieju międzynarodowego o zmianie jakiegokolwiek przepisu lub regulaminu zespoły muszą zostać poinformowane na piśmie, na 4 tygodnie przed datą rozpoczęcia turnieju.

## **2. WYPOSAZENIE BOISKA**

### **2.1 BRAMKI**

- 2.1.1 Bramka powinna być wykonana z drewna, metalu lub innego tworzywa zatwierdzonego przez IISHF wystarczającej konstrukcji aby wytrzymać uderzenie zawodnika. Bramka nie może być przytwierdzona na stałe do podłoża boiska i powinna poruszać się przy zderzeniu z zawodnikiem.
- 2.1.2 Bramkę ustawiamy w ten sposób aby górna poprzeczka bramki była ustawiona równoległe do linii bramkowej i zgodnie z oznaczeniami.
- 2.1.3 Słupki bramkowe muszą wznosić się pionowo na 1,22 m ponad powierzchnię boiska i 1,83 m mierząc od wewnętrznych słupków. (+- 3cm) Obie bramki powinny mieć takie same wymiary
- 2.1.4 Poprzeczka i słupki o grubości 3-6cm powinny łączyć się pod kątem prostym lub być zaokrąglone. Poprzeczka i słupki powinny mieć tę samą średnicę i nie mogą mieć ostrych krawędzi.
- 2.1.5 Głębokość bramki, licząc od brzegu linii bramkowej do najdalszego punktu głębokości ściany tylnej, nie może wynosić więcej jak 1 m i mniej niż 0,5 m a górna od 50 cm do 20 cm .
- 2.1.6 Różnica pomiędzy górą i dołem powinna wynosić zawsze 30cm.
- 2.1.7 Siatki w bramce powinny być zatwierdzone w ten sposób aby przez oczko i przez mocowanie siatki z bramką nie mogła przedostać się piłka.
- 2.1.8 Słupki i poprzeczki bramki powinny być pomalowane w kolorze odróżniającym się od powierzchni boiska i band. Jeżeli bandy są w kolorze zielonym bramka nie może być pomalowana na czerwono.
- 2.1.9 Bramka musi posiadać tzw. kurtynkę przednią

### **2.2 PIŁKA**

- 2.2.1 W rozgrywkach obowiązują piłki zatwierdzone przez IISHF.

### **2.3 WYPOSAZENIE NIEZBĘDNE DO PRZEPROWADZENIA MECZU**

- 2.3.1 Na każdy mecz organizator zabezpiecza:
- Boisko (przepis 1.1 , 1.2)
  - Odpowiednie bandy (przepis 1.3)\*
  - Oznakowanie boiska (przepis 1.4)
  - 2 bramki zgodne z regulaminem (przepis 2.1)
  - Minimum 2 szatnie dla zawodników (przepis 1.9.1)
  - Szatnię dla sędziów (przepis 1.9.2)
  - Ławki graczy, stolik sędziowski i ławkę kar (przepisy 1.5 , 1.6)
  - 2 przeszkolonych sędziów technicznych
  - Piłki do gry zatwierdzone przez IISHF (minimum 10 piłek)

- Taśmę pomiarową, minimum 2 metrową
- 2 stopery i zegar główny
- sygnał dźwiękowy
- 2 gwizdki dla sędziów
- 2 zestawy kartek dla sędziów
- Kopię przepisów IISHF
- Protokół meczowy
- Brudnopis
- Tablicę wyników
- Nagłośnienie
- Apteczkę pierwszej pomocy
- Lekarza / pielęgniarkę

#### 2.3.2 Jeżeli gospodarz nie zabezpieczy następujących rzeczy

- Boiska
- Odpowiednich band
- 2 odpowiednich bramek
- Zegara
- Protokołu meczowego
- Regulaminowych piłek
- Sędziów technicznych
- Oznaczeń na boisku
- Ławek graczy, stolika sędziowskiego i ławek kar (przepisy 1.5 , 1.6)

W przypadku meczu daje się mu 15 minut a w przypadku turnieju 5 minut na uzupełnienie powyższych. W przypadku meczu sędzia może mecz odwołać i uznać jako walkower a protokół z załącznikiem w postaci listy brakujących rzeczy przesłać do odpowiednich władz. W przypadku turnieju decyzję podejmuje Dyrektor Techniczny i przesyła uzasadnienie do odpowiednich władz. Gospodarz zostanie obciążony należnymi karami przez IISHF, lub PZSW, zgodnie z obowiązującymi przepisami.

#### 2.3.3 Jeżeli organizator w ciągu 15 min od planowanego rozpoczęcia meczu (lub 5 min w przypadku turnieju) zapewni wszystkie rzeczy wymienione w punkcie 2.3.2, lecz nie uda mu się zapewnić rzeczy wymienionych w przepisie 2.3.1, to mecz powinien się odbyć. Dalsze postępowanie jak w przepisie 2.3.1.

#### 2.3.4 W zawodach należących do kategorii mistrzostw IISHF boisko powinno posiadać zegar i sygnalizację świetlną umieszczoną w takim miejscu aby zawodnicy, sędziowie kibice byli na bieżąco informowani o czasie i aktualnym wyniku meczu.

Wszelkie niedopatrzenia gospodarzy meczy i turnieju będą karane przez IISHF lub odpowiednie władze.

## 3. SĘDZIOWIE

### 3.1 WYZNACZANIE SĘDZIÓW

#### 3.1.1 W zawodach międzynarodowych należących do kategorii A IISHF wyznacza:

- Dyrektora Technicznego
- 2 sędziów meczowych
- 2 sędziów pomocniczych
- 1 sędziego sprzętowego
- 2 sędziów kar
- 2 sędziów bramkowych (zalecane)

- 3.1.2 W pozostałych zawodach międzynarodowych IISHF wyznacza:
- Dyrektora Technicznego
  - 2 sędziów meczowych
  - 2 sędziów pomocniczych
  - 1 sędziego sprzętowego
  - 2 sędziów kar
- 3.1.3 W innych meczach
- 2 sędziów meczowych
  - 2 sędziów pomocniczych
- Jest to minimum do przeprowadzenia meczu.
- 3.1.4 Sędziów wyznaczają odpowiednie władze na terenie rozgrywania turnieju. Sędziowie nie mogą być aktywnymi lub biernymi członkami grających drużyn.
- 3.1.5 Gospodarz zapewnia sędziów pomocniczych we wszystkich planowanych meczach.
- 3.1.6 Drużyna gości może zgłosić własnego sędziego pomocniczego, lecz musi to zrobić na co najmniej 30 min. przed rozpoczęciem meczu.
- 3.1.7 Sędziowie meczowi powinni pełnić swoje obowiązki przez cały czas trwania meczu.
- 3.1.8 W przypadku, gdy sędziowie nie zostali wyznaczeni lub są nieobecni, można wyznaczyć innych sędziów za obustronną zgodą zainteresowanych drużyn.
- 3.1.9 Menadżer sędziów / dyrektor techniczny ma prawo rozmawiać z sędziami w czasie przerw lub zatrzymań czasu w trakcie spotkania

## **3.2 DYREKTOR TECHNICZNY**

- 3.2.1 Dyrektor Techniczny sprawuje całkowity nadzór nad sędziami oraz ma decydujący głos w sprawach spornych. Dyrektor Techniczny decyduje o pracy sędziów z wyjątkiem decyzji sędziego podjętych podczas prowadzenia meczu. Dyrektor Techniczny decyduje o pełnym bezpieczeństwie zawodów i sprzęcie turnieju.
- 3.2.2 Na meczach pod egidą IISHF musi być wyznaczony Dyrektor Techniczny, który musi mówić po angielsku i musi mieć uprawnienia sędziego międzynarodowego.
- 3.2.3 Dyrektor Techniczny jest odpowiedzialny za przeprowadzenie konferencji prasowej oraz odprawy technicznej z sędziami.
- 3.2.4 Dyrektor Techniczny odpowiada za to aby sędziowie mieli na meczach pod egidą IISHF odpowiedni strój.
- 3.2.5 Dyrektor Techniczny musi być osiągalny w trakcie trwania meczu dla sędziów meczowych i technicznych i musi podejmować decyzje gdy zajdzie taka potrzeba.
- 3.2.6 Dyrektor techniczny musi obserwować pracę sędziów podczas zawodów i podejmować odpowiednie działania korygujące jeśli zajdzie taka potrzeba.
- 3.2.7 Dyrektor Techniczny jest odpowiedzialny za sprawdzenie stanu boiska ( bandy, podłoże, linie)

- 3.2.8 Dyrektor Techniczny jest odpowiedzialny za przygotowanie zgodnego z przepisami sprzętu meczowego. Dyrektor Techniczny jest zobowiązany sporządzić na oddzielnej stronie protokołu zawodów sprawozdania z przeglądu sprzętu meczowego.
- 3.2.9 Dyrektor Techniczny jest odpowiedzialny za sprawdzenie zegarów oraz czy jest odpowiednia ilość protokołów zawodów. Dyrektor Techniczny sprawdza czy administracja zawodów jest odpowiednio przygotowana.
- 3.2.10 Dyrektor Techniczny jest odpowiedzialny za sprawdzenie czy miejsce do sprawdzenia sprzętu jest odpowiednie i czy zostało przeprowadzenie sprawdzanie sprzętu przed meczem.
- 3.2.11 Dyrektor Techniczny musi sprawdzić kwalifikacje personelu pierwszej pomocy i czy jest dostępny w każdej chwili.
- 3.2.12 Dyrektor Techniczny musi sprawdzić wszystkie protokoły zawodów i opisy i czy są odpowiednio wypełnione.
- 3.2.13 Dyrektor Techniczny jest odpowiedzialny za wypełnienie dokumentacji i wysłanie do odpowiednich władz.
- 3.2.14 Dyrektor Techniczny w przypadku turnieju musi zaaranżować spotkanie wszystkich sędziów, celem wyjaśnienia regulaminów zawodów oraz sporządzenia odpowiednich dokumentów.

### **3.3 SĘDZIOWIE MECZOWI**

- 3.3.1 Sędziowie sprawują pełną kontrolę nad graczami i innymi sędziami (np. sędziami pomocniczymi), sekretarzem zawodów w trakcie całego spotkania. W przypadku nieporozumienia lub wątpliwości albo spraw dyskusyjnych dotyczących czasu lub innych, decyzje sędziów są wiążące i ostateczne.
- 3.3.2 Sędziowie powinni pozostawać na boisku w trakcie przerw ( po skończeniu spotkania aż gracze uściskną sobie ręce) dopóki wszyscy nie opuszczą boiska. Po skończonym meczu sędziowie zabierają piłki. (złamanie przepisu patrz 8.28.10)
- 3.3.3 W trakcie trwania turnieju Dyrektor Techniczny i sędziowie mają władze w czasie trwania całego turnieju  

W przypadku pojedynczych spotkań, sędziowie zaczynają sprawować kontrolę na 30 min przed rozpoczęciem spotkania a kończą po opuszczeniu boiska przez zawodników.
- 3.3.4 W meczach międzynarodowych wszyscy sędziowie muszą być ubrani w oficjalne stroje zatwierdzone przez IISHF, sprawne wrotki, powinni posiadać kartki, gwizdek, oficjalną przepustkę sędziego. Każdy sędzia musi posiadać kask koloru czarnego. Sędziowie w okularach muszą mieć kaski z półpleksi.
- 3.3.5 Żaden z sędziów nie może nosić lub wnosić żadnego niebezpiecznego przedmiotu (patrz przepis 5.1.2).
- 3.3.6 Metalowe przedmioty inne niż integralnie związane ze sprzętem są zabronione.
- 3.3.7 Sędziowie z długimi włosami muszą mieć włosy spięte tak aby nikt nie mógł się o nie zahaczyć.
- 3.3.8 Sędziowie mają obowiązek sprawdzić stan boiska i wyposażenia oraz uzupełnić protokół meczowy (odnosi się wtedy gdy nie ma Dyrektora Technicznego).

- 3.3.9 Sędziowie mają obowiązek o oznaczonym czasie rozpoczęcia spotkania wpuścić drużyny na boisko. W przypadku spóźnienia lub odmówienia rozpoczęcia gry nakładana jest kara wg. pkt. 8.23.1 niniejszego regulaminu. Sędzia sporządza dokładny raport i przesyła go odpowiednim władzą.
- 3.3.10 Przed meczem sędziowie sprawdzają wyposażenie i urządzenia mierzące czas a także czy przy stoliku sędziowskim są wszyscy sędziowie pomocniczy.
- 3.3.11 Sędziowie nie mogą dawać żadnych rad przed meczem żadnej z drużyn.
- 3.3.12 W czasie meczu sędziowie nie mogą konsultować się z nikim poza Dyrektorem Technicznym, drugim sędzią lub inną osobą ze stolika sędziowskiego ( np. sędzią czasu).
- 3.3.13 Sędzia może zmienić decyzje po uzgodnieniu z innym sędzią. Po wznowieniu gry decyzja nie może być już zmieniona.
- 3.3.14 Sędzia podaje w sekretariacie zawodów numer zawodnika który: zdobył bramkę oraz asystował przy zdobyciu bramki.
- 3.3.15 Sędzia podaje numer zawodnika, rodzaj i czas otrzymanej kary., a ma obowiązek pokazać rodzaj kary i wskazać na zawodnika który ją otrzymał. (obowiązują oficjalne sygnały)
- 3.3.16 Sędzia nie może dyskutować z zawodnikami na temat powodu, dla którego podjął decyzję o karze.
- 3.3.17 Natychmiast po zakończeniu meczu sędziowie sprawdzają i podpisują Protokół Meczowy oraz inne formularze. W przypadku kary meczu, większej kary meczu, kontuzji itp. Sędzia sporządza raport i przekazuje go odpowiednim władzom.

#### **3.4 SĘDZIOWIE SPRZĘTOWI**

- 3.4.1 Sędzia sprzętowy może być sędzią meczowym.
- 3.4.2 Sędzia sprzętowy odpowiedzialny jest za:
- a) Odebranie na 30 min. przed meczem, od dyrektora technicznego pełnej listy zawodników (patrz przepis 4.2.6)
  - b) Sprawdzenie zgodności numerów i nazwisk zawodników z protokołem.
  - c) Sprawdzenie czy wszyscy zawodnicy są właściwie ubrani i posiadają dopuszczone ochraniacze. Poprawnie zweryfikowanych zawodników należy odznaczyć na liście. Jeżeli sędzia dopatrzył się uchybień powinien odesłać zawodnika aby ten poprawił swój strój lub wyposażenie i zgłosił się ponownie do kontroli. Uchybienie należy zanotować na protokole. Zawodnik, który nie przejdzie pozytywnie weryfikacji nie może wystąpić w meczu.
  - d) Dopilnowanie aby lista zweryfikowanych zawodników była podpisana przez oficjela lub kapitana drużyny.
  - e) Dopilnowanie aby sędziowie pomocniczy otrzymali listy po weryfikacji sprzętowej.

#### **3.5 SĘDZIOWIE POMOCNICZY**

### 3.5.1 Sędziowie pomocniczy są odpowiedzialni za:

- a) Otrzymanie od sędziego sprzętowego listy zawodników przed rozpoczęciem meczu.
- b) Sprawdzenie czy na liście zaznaczone są numery nazwiska kapitanów i asystentów kapitanów w poszczególnych drużynach.
- c) Zapisywanie czasu rozpoczęcia i zakończenia meczu, kontrola czasu gry i obsługa zegara
- d) Obsługa dodatkowego stopera na wypadek awarii zegara głównego.
- e) Sygnalizacja zakończenia części spotkania i przerw na żądanie.
- f) Mierzenie czasu trwania przerw.
- g) Oznajmianie iż pozostały 2 minuty do końca ostatniej części meczu lub dogrywki.
- h) Zatrzymanie zegara gdy sędzia daje znak gwizdkiem w ostatnich dwóch minutach meczu.
- i) Ogłaszanie zakończenia meczu przy pomocy głównego sygnału dźwiękowego.
- j) Zapisywanie nałożonych kar (z uwzględnieniem numeru gracza, długości kary, czasu trwania kary oraz rodzaju przewinienia)
- k) Sprawdzenie czy ukarani zawodnicy odsiedzieli nałożone kary, oraz czy zostali wypuszczenie na boisko po ich wygaśnięciu.
- l) Poinformowanie gracza że zostało 15 s doza kończenia jego kary.
- m) Zapisywanie w protokole meczowym strzelców bramek oraz asystentów.
- n) Informowanie sędziów o niewłaściwym zachowaniu osób na widowni w stosunku do któregokolwiek członka ekipy obsługującej mecz.
- o) Przygotowanie protokołów meczowych do podpisania przez sędziów, kapitanów drużyn i dyrektora technicznego.
- p) Uczciwe i bezstronne prowadzenie zawodów.

## 3.6 SĘDZIOWIE KAR

### 3.6.1 Sędzia kar ma obowiązek :

- a) Na znak sędziego czasu wpuścić gracza z ławki kar na boisko.
- b) W trakcie trwania kary upewnić się że ukarany zawodnik znajduje się na ławce kar.
- c) Zgłaszać do sędziego czasu niepoprawne zachowanie się gracza na ławce kar.
- d) Uczciwe i bezstronne prowadzenie zawodów.

e) Sędziowie kar muszą mieć ukończone 18 lat.

### **3.7 SĘDZIOWIE BRAMKOWI**

- 3.7.1 Na każdym końcu boiska powinien być 1 sędzia bramkowy przy każdej z bramek. Nie może on być w jakimkolwiek sposób związany z grającymi drużynami. Sędzia ten nie może być zmieniony w trakcie trwania meczu, chyba że Sędzia główny stwierdzi podejmowanie niesprawiedliwych decyzji.
- 3.7.2 Sędzia bramkowy powinien znajdować się bezpośrednio za bandą końcową i nie powinien się przemieszczać w trakcie trwania gry.
- 3.7.3 Sędzia bramkowy daje sygnał, zawsze gdy piłka przekroczy linię bramkową bez względu na okoliczności. O uznaniu bramki decyduje Sędzia główny.

### **3.8 WŁAŚCIWE WŁADZE**

- 3.8.1 Określenie właściwe władze oznacza:
- dla zawodów międzynarodowych – IISHF,
  - dla zawodów krajowych – narodowe federacje (PZSW)
  - dla turniejów – związek może delegować przedstawicieli(a) do komitetu organizacyjnego.

## **4. DRUŻYNY**

### **4.1 KATEGORIE WIEKOWE**

#### **4.1.1 SENIORZY (KOBIECY/MĘŻCZYŹNI)**

Gracz, który podczas zawodów ukończył w bieżącym roku kalendarzowym 19 lat.

#### **4.1.2 OLDBOJ (MĘŻCZYŹNI)**

Gracz, który podczas zawodów ukończył w bieżącym roku kalendarzowym 32 lata.

#### **4.1.3 JUNIOR (U-19)**

Górny limit: zawodnik/czka który/a ukończył w bieżącym roku kalendarzowym 18 lat.

Dolny limit: zawodnik/czka który/a ukończył w bieżącym roku kalendarzowym 16 lat.

#### **4.1.4 JUNIOR MŁODSZY (U-16)**

Górny limit: zawodnik/czka który/a ukończył w bieżącym roku kalendarzowym 15 lat.

Dolny limit: zawodnik/czka który/a ukończył w bieżącym roku kalendarzowym 13 lat.

#### **4.1.5 MŁODZIK (U-13)**

Górny limit: zawodnik/czka który/a ukończył w bieżącym roku kalendarzowym 12 lat.

Dolny limit: zawodnik/czka który/a ukończył w bieżącym roku kalendarzowym 10 lat.

#### 4.1.6 ŻAK (U-10)

Górny limit: zawodnik/czka który/a ukończył w bieżącym roku kalendarzowym 9 lat.

#### 4.1.7 Zawodnicy w kategoriach wiekowych U-19, U-16, U-13, U-10 mogą grać w kolejnej wyższej kategorii wiekowej.

Kobiety mogą grać w o rok dłużej niż to przewidziano, w każdej z grup wiekowych.

Kobiety z grup U-19 i U-16 mogą grać w grupie seniorskiej.

Każdy gracz, który gra w wyższej grupie musi mieć na to zgodę rodziców, a obowiązek uzyskania tej zgody jest po stronie PZSW.

#### 4.1.8 W turnieju, jeżeli zawodnik zagrał mecz w jednej kategorii wiekowej nie może zagrać w tym turnieju w innej kategorii wiekowej i musi grać w kategorii stosownej do swojego wieku.

#### 4.1.9 Kobiety/Dziewczęta są dopuszczone do gry w drużynach męskich w ich kategoriach wiekowych. Jeżeli jednak zawodniczka reprezentuje zespół męski i żeński a mecze te pokrywają się w tym samym terminie musi ona zagrać w drużynie kobiecej.

#### 4.1.10 Wyjątki od przepisów 4.1.1 do 4.1.9 są możliwe w meczach międzynarodowych, wyłącznie za zgodą IISHF, a w przypadku innych meczy za zgodą PZSW.

Za złamanie tego przepisu: wynik meczu pozostaje bez zmian, ale drużyna łamiąca przepis będzie przedmiotem postępowania wg. Regulaminu Dyscyplinarnego PZSW lub Regulaminu Dyscyplinarnego IISHF w meczach i turniejach międzynarodowych

## 4.2 SKŁAD DRUŻYNY

#### 4.2.1 Maksymalna ilość zawodników wpisana do zestawienia drużyn i protokołu to 18. 16 zawodników w polu i 2 bramkarzy.

#### 4.2.2 Minimalna ilość zawodników w drużynie przystępującej do meczu to 5 z czego 4 zawodników w polu i 1 bramkarz. W turniejach międzynarodowych minimalna ilość zawodników to 8, z czego 7 zawodników w polu i 1 bramkarz. Zawodnicy, wpisani do protokołu muszą być przebrani w sprzęt i w trakcie meczu przebywać na ławce zawodniczej.

Wyjątkiem od minimalnej ilości zawodników w drużynie jest udowodnienie działania siły wyższej niepozwalającej na wystąpienie w pełnym zestawieniu (kary i kartki nie są za takąową uważane).

#### 4.2.3 Każdy zespół, z wyjątkiem oldbojów i drużyn kobiecych musi mieć przynajmniej jednego oficjela na ławce graczy.

#### 4.2.4 Oficjele drużyny muszą mieć skończone 18 lat.

#### 4.2.5 Zawodnicy i oficjele muszą być członkami narodowej federacji.

#### 4.2.6 Na co najmniej 30 minut przed rozpoczęciem meczu Kapitan drużyny lub kierownik zobowiązany jest dostarczyć do sekretariatu zawodów licencje zawodników oraz zestawienie drużyny. Zestawienie drużyny winno zawierać w kolejności:

- Nazwisko kapitana i jego asystenta
- Nazwisko i numer bramkarzy
- Nazwiska i numery zawodników

- Nazwiska oficjeli drużyny

- 4.2.7 Oficjel lub Kapitan drużyny musi podpisać zestawienie drużyny. Bez podpisu sędzieja nie ma prawa rozpocząć meczu.
- 4.2.8 Licencje zawodników muszą być oddane do sprawdzenia i powinny pozostawać w sekretariacie w czasie meczu. Po rozpoczęciu meczu nie można zgłaszać nowych zawodników.
- 4.2.9 Jeśli zawodnik nie umieszczony w zestawieniu drużyny zagrał a przyczyną tego było niedopatrzenie przypadkowe, to wynik meczu się nie zmienia. W sprawach dyskusyjnych spory rozstrzygają odpowiednie władze.
- 4.2.10 Jeśli zagrał zawodnik nie zgłoszony i nie było to przypadkowe, lecz zamierzone niedopatrzenie lub zawodnik wpisany do protokołu okazał się być wcześniej zawieszonym lub ukaranym, to wygrywa mecz drużyna przeciwna i otrzymuje 2 punkty.

Wynik weryfikuje się następująco:

- Drużynie zwycięskiej do liczby strzelonych w meczu bramek dodaje się 5 goli
- Drużyna przegrywająca, niezależnie od liczby strzelonych w meczu bramek ma ich 0.

Sędzia musi sporządzić dokładny raport opisujący zaistniałą sytuację.

- 4.2.11 Maksymalna ilość zawodników przebywających w boksie zawodników to 18 i 5 oficjeli wpisanych do protokołu meczowego.
- 4.2.12 Dopuszczalne jest zamienienie bramkarza przez zawodnika z pola.
- 4.2.13 Maksymalna ilość graczy na boisku to 5, w tym maksymalnie 1 bramkarz.

Jeśli jest ich więcej niż 5 lub więcej niż wynika to z nałożonych na zawodników drużyny kar:

Za złamanie tego przepisu: nakładana jest kara mniejsza na ławkę (2') tej drużyny. W ostatnich dwóch minutach meczu oprócz kary sędzieja dyktuje rzut karny.

- 4.2.14 Minimalna ilość zawodników na boisku to 3. Jeżeli w trakcie trwania meczu drużyna nie może mieć 3 graczy na boisku z powodu nałożenia na nią kar lub kontuzji, nieobecności lub spóźnienia, mecz wygrywa drużyna kompletna, otrzymując dwa punkty.

Wynik weryfikuje się następująco:

- Drużynie zwycięskiej do liczby strzelonych w meczu bramek dodaje się 5 goli
- Drużyna przegrywająca, niezależnie od liczby strzelonych w meczu bramek ma ich 0.

Sędzia musi sporządzić dokładny raport opisujący zaistniałą sytuację.

### **4.3 KAPITAN DRUŻYNY**

- 4.3.1 Każda drużyna wyznacza spośród graczy Kapitana drużyny, który ma przywilej możliwości rozmowy z sędzią na temat dyskusyjny, interpretacji przepisów gry w trakcie meczu za wyjątkiem kwestionowania nałożonych kar.

Za złamanie tego przepisu: Pierwsze wykroczenie – upomnienie słowne,  
Drugie i kolejen wykroczenia – kara za złe zachowanie (MP, żółta kartka) dla kapitana.

- 4.3.2 Kapitan powinien na swojej koszulce mieć z lewej strony, u góry, oznakowanie „C” o wysokości minimum 10cm, w kolorze odznaczającym się od reszty koszulki. Jeżeli zawodnik nie posiada tego oznaczenie nie ma również związanych z tym przywilejów.
- 4.3.3 Jeżeli z powodu kontuzji lub kary Kapitan nie może pełnić swoich funkcji, może go zastąpić tylko zawodnik wuznaczony na Asystenta Kapitana i oznaczony literką „A” na koszulce i w protokole meczowym.
- 4.3.4 Bramkarz, trener , manager drużyny ani inny oficjel nie może być kapitanem drużyny.
- 4.3.5 Kapitan i jego zastępcy muszą być zaznaczeni w zestawieniu drużyny i protokole meczowym przed rozpoczęciem gry.
- 4.3.6 Żaden z graczy drużyny poza kapitanem i asystentem kapitana (patrz przepis 4.3.3) nie może wdawać się w dyskusje z sędziami bądźż oficjelami.

Za złamanie tego przepisu: kara za złe zachowanie (10', żółta kartka) dla kapitana.

## **5. WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW**

### **5.1 WYPOSAŻENIE**

- 5.1.1 Całe wyposażenie ochronne musi być certyfikowane z przeznaczeniem do uprawiania hokeja na lodzie, hokeja na rolkach lub hokeja in-line.
- 5.1.2 Poszczególne części wyposażenia nie mogą być w żaden sposób modyfikowane.
- 5.1.3 Wyposażenie gracza i bramkarza powinno składać się z kija, rolek, wyposażenia ochronnego i stroju.
- 5.1.4 Całe wyposażenie ochronne z wyjątkiem rękawic, kasku i parkanów powinno być zakładane pod strój.
- 5.1.5 Niedozwolone jest aby wyposażenie ochronne wystawało spod stroju. Klamry i długie sznórówki muszą być włożone do środka, a długie włosy muszą być związane. Nie wolno wnosić ze sobą na boisko ręczników.
- 5.1.6 Każdy gracz musi poddać swoje wyposażenie weryfikacji sedziego sprzętowego, zanim przystąpi do gry. Każde uchybienie w sprzęcie musi być usunięte lub zmienione, tak by zostało dopuszczone przez sedziego.
- 5.1.7 Jeżeli gracz posiada niedozwolone wyposażenie i zistanie to wykryte podczas gry, wtedy:

Za złamanie tego przepisu: Pierwsze wykroczenie – upomnienie słowne, należy zjechać na ławkę i w miarę możliwości poprawić wyposażenie.

Drugie i kolejen wykroczenia – kara za złe zachowanie (10', żółta kartka) dla zawodnika.

### **5.2 ROLKI GRACZA**

- 5.2.1 Każdy zawodnik musi posiadać rolki.

- 5.2.2 Wszystkie kółka w rolkach muszą się krecić.
- 5.2.3 Płozy i kółka muszą być bezpiecznie przymocowane do butów.
- 5.2.4 Kółka muszą być uretanowe, lub wykonane z innego dopuszczonego materiału.
- 5.2.5 Hamulce przy rolkach są dopuszczone pod warunkiem że nie zostawiają śladów na podłożu.
- 5.2.6 Wszystkie rolki muszą być sprawne i nie powodować zagrożenia dla innych graczy.
- 5.2.7 Rolki powinny mieć tyle kółek na ile zostały zaprojektowane.

### **5.3 KIJE GRACZY**

- 5.3.1 Dopuszcza się kije drewniane i z innych zaakceptowanych materiałów.
- 5.3.2 Kije nie mogą posiadać odstających części, a ostre krawędzie powinny być zfazowane.
- 5.3.3 Taśma na kiju nie może być fluorescencyjna.
- 5.3.4 Wymiary kija:
  - Trzonek: maksymalna długość – 163cm od pięty do końca trzonka
  - Maksymalna szerokość – 3cm
  - Maksymalna grubość - 2,5cm
  - Trzonek musi być prosty.
  - Łopatka: Maksymalna długość – 32cm od pięty do końca łopatki
  - Maksymalna szerokość – 7,5cm
  - Minimalna szerokość – 5cm
- 5.3.5 Łopatka może być wygięta. Wygięcie nie może być większe niż 1,5cm odległości od linii łączącej piętę z końcem łopatki, w najodleglejszym punkcie.
- 5.3.6 Łopatka i trzonek muszą mieć gładkie wykończenie bez ostrych krawędzi, śladów złamań i ubytków, które mogą spowodować urazy u innych graczy. Nie wolno ingerować w kształt łopatki.

### **5.4 STRÓJ OCHRONNY**

- 5.4.1 Strój seniora i oldboja, z wyłączeniem bramkarzy powinien składać się z:
  - Kasku (Gracze urodzeni po 31.12.1992 muszą nosić kratę lub pełną pleksę) – patrz przepis 5.5 i 5.6.
  - Ochraniacze łokci
  - Suspensor
  - Spodnie ochronne (muszą zakrywać uda, biodra i nerki)
  - Ochraniacze goleni i kolan
  - Rękawice (przepis 5.7)

- 5.4.2 Strój gracza w kategoriach U-19, U-16, U-13, U-10, z wyjątkiem bramkarzy powinien składać się z:
- Kasku – patrz przepis 5.5 i 5.6.
  - Ochraniacze łokci
  - Suspensor
  - Spodnie ochronne (muszą zakrywać uda, biodra i nerki)
  - Ochraniacze gołeni i kolan
  - Rękawice (przepis 5.7)
  - Ochraniacz szyi i karku (przepis 5.8)
  - Ochraniacz barków i klatki piersiowej (przepis 5.9)
- 5.4.3 Gracze kwalifikujący się do kategorii U-19 i U-16, a grający w grupie seniorskiej, muszą mieć wyposażenie zgodne z przepisem 5.4.2.

## **5.5 KASK GRACZA**

- 5.5.1 Podczas gry i w czasie rozgrzewki każdy gracz musi mieć założony kask z zapiętym pod szyją paskiem.
- 5.5.2 Kask powinien być tak założony, że jego dolna krawędź znajduje się nie wyżej niż grubość jednego palca ponad linią brwi.
- 5.5.3 Jeżeli podczas gry kask spadnie z głowy zawodnika nie wolno mu kontynuować do momentu aż ponownie założy kask i zapnie pasek. Jeżeli zawodnik będzie kontynuował grę bez kasku:

Za złamanie tego przepisu: kara za złe zachowanie (MP, żółta kartka) dla zawodnika.

## **5.6 OCHRONA TWARZY**

- 5.6.1 Zalecane jest aby gracze posiadali całkowitą ochronę twarzy, lub conajmniej półpleksę.
- 5.6.2 Każdy gracz urodzony po 31.12.1992r. musi mieć pełną ochronę twarzy.
- 5.6.3 Gracze w kategorii U-19 muszą mieć pełną ochronę twarzy.
- 5.6.4 Pleksa powinna chronić oczy i zakrywać nos, zarówno w widoku od przodu jak i od boku.
- 5.6.5 Gracze nie mogą używać kolorowych lub przyciemnianych pleks o ile gra nie odbywa się na otwartym powietrzu.
- 5.6.6 Krata musi chronić przed dostaniem się przez nią piłeczki lub kija.

## **5.7 RĘKAWICE**

5.7.1 Rekawice powinny zakrywać dłoń i nadgarstek. Ich strona wewnętrzna nie może być usunięta tak aby gracz trzymał kij nagą dłonią.

## **5.8 OCHRANIACZ KARKU I SZYI**

5.8.1 Gracze U-19 i młodsi muszą nosić ochraniacze szyi i karku

## **5.9 OCHRANIACZ KLATKI PIERSIOWEJ I BARKÓW**

5.9.1 Gracze U-19 i młodsi muszą nosić ochraniacze klatki piersiowej i barków.

5.9.2 Ochraniacze nie posiadające ochrony barków (np Mission Thorax™) nie są dopuszczone, ale mogą być stosowane przez starszych zawodników.

## **5.10 OCHRANIACZ ZĘBÓW**

5.10.1 Zaleca się aby każdy gracz nie posiadający pełnej ochrony twarzy, posiadał ochraniacz na zęby.

## **5.11 WYPOSAŻENIE BRAMKARZA**

5.11.1 Rolki bramkarza podlegają takim samym przepisom jak rolki zawodnika, patrz przepis 5.11

5.11.2 Bramkarze mogą nosić specjalne rolki bramkarskie z obniżoną pozą i mniejszymi kółkami.

## **5.12 KIJ BRAMKARZA**

5.12.1 Dopuszcza się kije drewniane i z innych zaakceptowanych materiałów.

5.12.2 Kije nie mogą posiadać odstających części, a ostre krawędzie powinny być zfazowane.

5.12.3 Taśma na kiju nie może być fluorescencyjna.

5.12.4 Wymiary kija:

Trzonek: maksymalna długość – 163cm od pięty do końca trzonka

Maksymalna szerokość – 3cm

Maksymalna grubość - 2,5cm

Trzonek musi być prosty.

Poszerzona część może mieć maksymalnie 71cm długości i nie może być szersza niż 9cm. Musi być prosta

Łopatka:           Maksymalna długość – 39cm od pięty do końca łopatki  
                          Maksymalna szerokość – 9cm, a w pięcie nie więcej niż 11,5cm

- 5.12.5 Łopatka może być wygięta. Wygięcie nie może być większe niż 1,5cm odległości od linii łączącej piętę z końcem łopatki, w najodleglejszym punkcie.
- 5.12.6 Łopatka i trzonek muszą mieć gładkie wykończenie bez ostrych krawędzi, śladów złamań i ubytków, które mogą spowodować urazy u innych graczy. Nie wolno ingerować w kształt łopatki.

### **5.13 OCHRANIACZE BRAMKARZA**

5.13.1 Bramkarz musi posiadać:

- Kask z pełną ochroną twarzy
- Ochraniacz szyi i karku
- Ochraniacz barków
- Ochraniacz klatki piersiowej
- Ochraniacze łokci, lub pełną zbroję bramkarską ze zintegrowanymi ochraniaczami rak i brzucha.
- Suspensor
- Spodnie ochronne zakrywające uda, biodra i nerki
- Parkany
- Odbijaczkę
- Łapawicę

### **5.14 KASK I MASKA BRAMKARZA**

- 5.14.1 Bramkarz musi nosić pełną ochroną twarzy w postaci kasku z kratą, lub maski bramkarskiej, skonstruowanej tak aby w pełni chroniła przed przedostaniem się piłeczki lub kija.
- 5.14.2 Jeżeli kask spadnie bramkarzowi podczas gry, sędzia powinien przerwać grę.
- 5.14.3 Jeżeli bramkarz zdejmie kask w celu przerwania gry w sytuacji sam na sam z napastnikiem, sędzia powinien przyznać rzut karny drużynie atakującej.
- 5.14.4 Jeżeli bramkarz zdejmie kask w trakcie wykonywania rzutu karnego wtedy sędzia powinien przyznać drużynie strzelającej bramkę.
- 5.14.5 Jeżeli bramkarz zostanie w trakcie gry silnie trafiony w maskę, sędzia może przerwać grę jeżeli uzna że uderzenie mogło wpłynąć na świadomość bramkarza.

### **5.15 PARKANY**

- 5.15.1 Parkany nie mogą być szersze niż 30,5cm. Nie można stosować żadnych dodatków, które zasłaniają przestrzeń między skodem parkanów a podłożem.
- 5.15.2 Grubość parkanów musi być co najmniej 3cm.

### **5.16 ODBIJACZKA**

5.16.1 Maksymalne wymiary odbijaczki nie powinny przekraczać:

- 41cm długości
- 21cm szerokości

## **5.17 ŁAPAWICA**

5.17.1 Maksymalne zewnętrzne wymiary łapawicy nie powinny przekraczać:

- 41cm długości
- 23cm szerokości mankietu, który może mieć minimalnie 11,5cm długości
- Odległość od pięty do końca, mierzona wzdłuż kieszeni nie powinna być większa niż 48cm.

5.17.2 Obwód łapawicy nie powinien przekraczać 122cm.

## **5.18 PRZEDMIOTY NIEBEZPIECZNE**

5.18.1 Zawodnikowi nie wolno posiadać przedmiotów niebezpiecznych, stanowiących zagrożenie dla innych graczy, np. bransoletek, zegarków, pierścionków, widocznych kolczyków, naszyjników i łańcuszków, oraz innych niebezpiecznych przedmiotów. Kolczyki mogą być dozwolone pod warunkiem, że są zaklejone w taki sposób że nie powodują zagrożenia.

5.18.2 Metalowe przedmioty nie stanowiące integralnej części oryginalnego wyposażenia są niedopuszczalne.

5.18.3 Jeśli gracz nosi okulary, muszą one posiadać plastikowe, nietłukące soczewki. Okulary muszą być przyłączone bezpiecznie do głowy i zabezpieczone pełną ochroną twarzy.

## **5.19 KOSZULKI**

5.19.1 Wszyscy gracze drużyny muszą mieć jednakowe koszulki inne niż czarno-białe, lub czarno-szare. Koszulka nie może być wpuszczona w spodnie.

5.19.2 Gracze mogą grać w spodniach do hokeja i getrach, lub w spodniach do hokeja na rolkach.

5.19.3 Na zawodach międzynarodowych wszyscy zawodnicy drużyny muszą mieć jednakowe stroje, spodnie i getry lub spodnie do hokeja na rolkach (wyjątek stanowi bramkarz).

5.19.4 Na zawodach międzynarodowych klasy A IISHF zawodnicy muszą nosić kaski w jednakowym kolorze i jednakowe stroje, spodnie i getry lub spodnie do hokeja na rolkach (wyjątek stanowi bramkarz).

5.19.5 Jeżeli dwie drużyny mają podobne stroje sędzia może nakazać zmianę strojów drużynie gości, czyli tej, która jest wymieniona jako druga w protokole meczowym.

5.19.6 Każdy z zawodników musi posiadać swój indywidualny numer na koszulce. Numer na plecach musi mieć 20-30cm wysokości, a numery znajdujące się na ramionach, między barkiem a łokciem nie mniej niż 10cm. Numer musi być liczbą z zakresu 1-99.

Za złamanie tego przepisu: Postępowanie dyscyplinarne ze strony PZSW lub IISHF.

## **6. POCZĄTEK GRY**

## 6.1 WZNOWIENIA

6.1.1 Wznowienie na środku boiska wykonuje się:

- na początku meczu
- po strzeleniu bramki
- na rozpoczęcie kolejnych części meczu.

6.1.2 Inne wznowienia powinny mieć miejsce w najbliższym miejscu punktu wznowień. W polu karnym nie dokonuje się wznowień

6.1.3 Podczas wznowienia gracze przeciwnych drużyn stoją twarzami do siebie, kije trzymają w obu rękach przed sobą. Łopatka musi znajdować się na podłożu poza kołem wznowień.

6.1.4 Zawodnicy muszą mieć rolki i kij po swojej stronie linii prostopadłej do band bocznych i przechodzącej przez punkt wznowień.

6.1.5 Zawodnicy przy wznowieniu nie wykonują żadnego ruchu aż do momentu kiedy piłka dotknie boiska.

6.1.6 Pozostali zawodnicy stoją w odległości minimum 3 metry od punktu wznowień do momentu zagrania piłki.

Za złamanie tego któregoś przepisu : Przy pierwszym wykroczeniu sędzia nakazuje zmianę zawodnika stającego do wznowienia.

Przy drugim i kolejnych wykroczeniach nakłada na zawodnika karę mniejszą (2')

## 7. KARY

Kary podzielone są na następujące kategorie, wskazujące czas ich trwania:

- Rzut wolny (FH)
- Kara mniejsza (2')
- Kara dla ławki (2')
- Kara większa (5')
- Kara za złe zachowanie (10', żółta kartka)
- Kara wykluczenia (GM, żółta kartka)
- Kara meczu (MP, czerwona kartka)
- Większa kara meczu (GMP, czarna kartka)
- Rzut karny (PS)

Jeżeli trwa choćby jedna kara mniejsza lub większa (włączając w to kary będące konsekwencją wykluczenia, kary meczu, lub większej kary meczu), wtedy należy zatrzymywać zegar mierzący czas gry na każdy gwizdek sędziego oznaczający przerwę w grze.

Kary nałożone na graczy po zakończeniu meczu powinny również być wpisane do protokołu meczowego.

Niektóre z przepisów wymagają, aby kapitan wyznaczył zawodnika do odsiedzenia kary. Jeżeli nie wskaże gracza, to sędzia powinien nałożyć karę na kapitana.

Termin „osłabienie” oznacza sytuację, w której na skutek kar drużyna gra z mniejszą ilością zawodników niż drużyna przeciwna.

## **7.1 RZUT WOLNY**

- 7.1.1 Rzut wolny wykonywany jest przez zawodnika drużyny przeciwnej niż zawiniącej w miejscu wskazanym przez sędziego.
- 7.1.2 Rzut wolny powinien mieć miejsce w najbliższym miejscu punktu wznowień możliwie najbliżej miejsca w którym nastąpiło przewinienie.
- 7.1.3 W polu karnym nie wykonuje się rzutów wolnych.
- 7.1.4 Rzut wolny powinien być wykonany w ciągu 3 sekund od momentu gwizdka sędziego.
- za złamanie tego przepisu: rzut wolny dla drużyny przeciwnej
- 7.1.5 Zawodnicy drużyny broniącej rzut wolny mogą znajdować się w odległości minimum 3 metrów od miejsca wykonywania rzutu wolnego.
- za złamanie tego przepisu: po raz pierwszy zwrócenie uwagi i powtórzenie rzutu wolnego  
za drugie upomnienia - żółta kartka.
- 7.1.6 Zawodnik, który wykonuje rzut wolny po uderzeniu piłki może dotknąć ją po raz drugi dopiero gdy dotknie ona współpartnera lub przeciwnika.
- za złamanie tego przepisu: - rzut wolny dla drużyny przeciwnej.
- 7.1.7 Wszyscy gracze drużyny, która nie popełniła przewinienia mogą znajdować się w dowolnym miejscu na boisku.
- 7.1.8 Z rzutu wolnego można bezpośrednio zdobyć bramkę.

## **7.2 KARA MNIEJSZA (2 MINUTY)**

- 7.2.1 Zawodnik, który otrzymał karę mniejszą (nie dotyczy bramkarza) udaje się na ławkę kar na 2 minuty (wg czasu gry) i pozostaje tam do czasu jej wygaśnięcia.
- 7.2.2 Jeżeli zawodnik został ukarany karą mniejszą (wyjątek w przypadku kary odłożonej) nie zostaje zastąpiony przez innego gracza i drużyna gra w osłabieniu.
- 7.2.3 Podczas gdy zawodnik odbywa karę mniejszą (2 minut) a drużyna w tym czasie zdobędzie bramkę, pierwsza kara mniejsza jest anulowana. Ta zasada dotyczy również gdy strzelony został rzut karny (z wyjątkiem konkursu rzutów karnych) Pozostałe kary: kara większa, kara za złe zachowanie i kary meczu są zawsze odsiadywane w całości.
- 7.2.4 Przy równoczesnym nałożeniu kary mniejszej i podyktowaniu rzutu karnego – jeżeli padnie bramka, wtedy kara jest anulowana

## **7.3 KARA DLA ŁAWKI**

- 7.3.1 Jeżeli zostanie nałożona kara dla ławki, odsiadyuje ją zawodnik wyznaczony przez kapitana drużyny. Kara trwa 2 minuty i dotyczą jej wszystkie przepisy z punktu 7.2

#### **7.4 KARA WIEKSZA (5 MINUT)**

- 7.4.1 Zawodnik, na którego nałożono karę 5 minutową ( wg czasu gry) musi się udać na ławkę kar i odsiedzieć karę w całości.
- 7.4.2 Zawodnik, który odbywa karę 5 minutowa ( oprócz kary odłożonej) nie może być zastąpiony przez innego gracza a drużyna gra w osłabieniu.
- 7.4.3 Druga kara 5 minutowa w tym samym meczu powoduje nałożenie kary wykluczenia (GM i opuszczenie boiska przez tego (patrz przepis 7.6)

#### **7.5 KARA ZA ZŁE ZACHOWANIE (10 MINUT, ŻÓŁTA KARTKA)**

- 7.5.1 Zawodnik, który obejrzy żółta kartkę otrzymuje karę 10 minutową i udaje się na ławkę kar na 10 minut ( wg czasu gry). Kara musi być odsiedziana w całości.
- 7.5.2 Za zawodnika, który odbywa karę 10 minut do gry wchodzi inny zawodnik.
- 7.5.3 Zawodnik, który odsiedział na ławce kar karę 10 minut po zakończeniu kary wchodzi na boisko dopiero w pierwszej przerwie w grze, po zakończeniu jego kary.
- 7.5.4 Zawodnik, który otrzymał karę mniejsza 2 minut lub karę większa 5 minut i dodatkowo karę 10 minutową udaje się na ławkę kar celem odsiedzenia kary 10 minutowej a zastępca wyznaczony przez kapitana drużyny udaje się na ławkę kar celem odsiedzenia kary mniejszej lub większej. Zawodnik zastępca powraca na boisko po zakończeniu czasu swojej kary a zawodnik ukarany kara 10 minut powraca na boisko w pierwszej przerwie w grze, po zakończeniu kary 10 minutowej
- 7.5.5 Za drugą żółta kartkę zawodnik otrzymuje karę wykluczenia i musi opuścić plac gry (patrz przepis 7.6).

#### **7.6 KARA WYKLUCZENIA (GM, żółta i czerwona kartka)**

- 7.6.1 Kara wykluczenia może być przyznana bezpośrednio lub automatycznie, przy drugiej karze większej, lub drugiej karze za złe zachowanie.
- 7.6.2 Kara wykluczenia powoduje konieczność opuszczenia przez zawodnika boiska. Nie może on już wystąpić do końca spotkania.
- 7.6.3 Za drugą karę większą zawodnik opuszcza boisko, a karę 5minut odsiaduje zawodnik nominowany przez kapitana drużyny.
- 7.6.4 Za drugą karę za złe zachowanie , gracz opuszcza boisko, a jego miejsce zajmuje inny zawodnik.
- 7.6.5 Jeżeli osoba będąca oficjalem otrzyma karę wykluczenia, opuszcza plac gry i nie wolno jej powrócić aż do jej zakończenia.
- 7.6.6 Gracz który otrzymał karę wykluczenia może zagrać w kolejnych spotkaniach.
- 7.6.7 Kara wykluczenia może być nałożona bezpośrednio jeżeli taka jest decyzja sędziego.

#### **7.7 KARA MECZU (MP; czerwona kartka)**

### **Podczas gry:**

- 7.7.1 Zawodnik otrzymuje karę meczu (pokazana jest mu czerwona kartka), powoduje to wykluczenie zawodnika z gry. Zawodnik musi opuścić boisko, dodatkowo zostaje zawieszony na dwa kolejne spotkania. Jeżeli otrzymał karę w meczu międzynarodowym otrzymuje również grzywnę określoną przez IISHF, a jeżeli w meczu krajowym to o karze decyduje PZSW.
- 7.7.2 Jeżeli zawodnik otrzymał karę meczu, kapitan drużyny wyznacza zastępcę celem odsiedzenia kary 5 minutowej. W przypadku gdy dla zawodnika który otrzymał karę meczu była sygnalizowana kara mniejsza lub większa zastępca, który udaje się na ławkę kar na 5 minut odsiadując również dodatkowo zasygnalizowaną karę.
- 7.7.3 Jeżeli oficjel będący w boksie drużyny zostanie ukarany czerwoną kartą, musi bezzwłocznie opuścić boks drużyny i nie może uczestniczyć w 2 meczach ( Drużyna nie dostaje 5 minut kary). Po odsłużeniu kary oficjel znów może przebywać na ławce drużyny.

Podczas międzynarodowych zawodów zawodnik ukarany będzie grzywną przyznawaną przez IISHF. Podczas krajowych rozgrywek krajowych o karze decyduje PZSW.

### **Poza boiskiem:**

- 7.7.4 Zawodnik lub oficjel, który dostanie czerwoną kartkę będzie odbywał karę 2 meczy. Po odsłużeniu kary może ponownie zagrać lub uczestniczyć w rozgrywkach. Zespół nie dostaje 5 minut kary.

Podczas międzynarodowych zawodów zawodnik ukarany będzie grzywną przyznawaną przez IISHF. Podczas krajowych rozgrywek krajowych o karze decyduje PZSW.

## **7.8 WIĘKSZA KARA MECZU (GMP; czarna kartka)**

### **Podczas gry:**

- 7.8.1 Większa kara meczu (czarna kartka) powoduje zawieszenie zawodnika na pozostałą część gry i odesłanie zawodnika do szatni, zawodnik nie może grać w następnych meczach do czasu werdyktu właściwej komisji dyscyplinarnej.

Podczas międzynarodowych zawodów zawodnik ukarany będzie zawieszeniem i grzywną przyznawaną przez IISHF. Podczas krajowych rozgrywek krajowych o karze decyduje PZSW.

- 7.8.2 Jeżeli zawodnik otrzymał większą karę meczu, kapitan drużyny wyznacza zastępcę celem odsiedzenia kary 5 minutowej. W przypadku gdy dla zawodnika który otrzymał karę meczu była sygnalizowana kara mniejsza lub większa zastępca, który udaje się na ławkę kar na 5 minut odsiadując również dodatkowo zasygnalizowaną karę.
- 7.8.3 Jeżeli oficjel będący w boksie drużyny zostanie ukarany czarną kartą, musi bezzwłocznie opuścić boks drużyny i nie może uczestniczyć w następnych meczach do czasu werdyktu właściwej komisji dyscyplinarnej. Drużyna nie otrzymuje 5 minut kary. Po odsłużeniu kary oficjel znów może przebywać na ławce drużyny.

Podczas międzynarodowych zawodów zawodnik ukarany będzie zawieszeniem i grzywną przyznawaną przez IISHF. Podczas krajowych rozgrywek krajowych o karze decyduje PZSW.

### **Poza boiskiem:**

- 7.8.4 Zawodnik lub oficjel, który dostanie czarną kartkę nie może uczestniczyć w następnych meczach do czasu werdyktu właściwej komisji dyscyplinarnej. Po odsłużeniu kary może ponownie zagrać lub uczestniczyć w rozgrywkach. Zespół nie dostaje 5 minut kary.

Podczas międzynarodowych zawodów zawodnik ukarany będzie zawieszeniem i grzywną przyznaną przez IISHF. Podczas krajowych rozgrywek krajowych o karze decyduje PZSW.

## **7.9 KARY DLA BRAMKARZA**

- 7.9.1 Kara mniejsza, (pierwsza) kara większa, (pierwsza) kara za złe zachowanie, którą zostanie nałożona na bramkarza jest odsiadywana przez zawodnika wskazanego przez kapitana, spośród zawodników którzy przebywali na boisku w momencie zatrzymania gry.
- 7.9.2 Kara wykluczenia, kara meczu, lub większa kara meczu powoduje usunięcie bramkarza z boiska do końca meczu. Powinien on być zastąpiony bramkarzem rezerwowym, a gdy drużyna takowego nie posiada otrzymuje 5 min czasu, aby przebrać jednego z graczy w pełen strój bramkarski.
- 7.9.3 W przypadku drugiej kary większej, kary meczu, lub większej kary meczu, kara 5 minut jest odsiadywana przez zawodnika wskazanego przez kapitana, spośród zawodników którzy przebywali na boisku w momencie zatrzymania gry.

## **7.10 DOKAŃCZANIE KAR**

- 7.10.1 Jeśli kara nie zostanie zakończona w tercji, musi być zakończona w następnej.
- 7.10.2 Jeśli regulamin zawodów dopuszcza dogrywkę a kara nie została zakończona do końca ostatniej tercji, powinna być kontynuowana w dogrywce.
- 7.10.3 W przypadku rzutów karnych, ci gracze, których kary nie zostały dokończone do końca gry nie mogą brać w nich udziału.

## **7.11 OPUSZCZANIE ŁAWKI KAR**

- 7.11.1 Wszyscy gracze opuszczający ławkę kar muszą wjechać prosto na boisko.

za złamanie tego przepisu: kara mniejsza (2') dla zawodnika przewinającego

- 7.11.2 Zawodnik odbywający karę może w trakcie każdej przerwy w grze podjechać do swojej ławki graczy lecz przed wznowieniem gry musi na nią wrócić.

za złamanie tego przepisu: kara mniejsza (2') dla zawodnika przewinającego

- 7.11.3 Zawodnik nie może opuścić ławki kar przed upływem czasu kary.

za złamanie tego przepisu: kara mniejsza (2') dla zawodnika przewinającego

- 7.11.4 Zawodnik, który przebywa na ławce kar nie może z nikim rozmawiać ani kontaktować się, oprócz sędziów.

za złamanie tego przepisu: kara za złe zachowanie (10', żółta kartka), kara wykluczenia (GM), lub w najgorszym przypadku kara meczu (MP, czerwona kartka) lub większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

- 7.11.5 Zawodnik nie może opuścić ławki kar gdy na boisku toczy się dyskusja, a jego kara nie upłynęła.

za złamanie tego przepisu: kara meczu (MP, czerwona kartka) lub większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

7.11.6 Zawodnik odsiadujący karę musi mieć założony kask i koszulkę, powinien być ubrany i przygotowany do opuszczenia ławki kar odpowiednio wcześniej przed wygaśnięciem kary.

za złamanie tego przepisu: kara za złe zachowanie (10', żółta kartka)

## **7.12 RZUTY KARNE**

7.12.1 W przypadku rzutu karnego zatrzymuje się czas gry.

7.12.2 Każdy zawodnik, może wykonać rzut karny za wyjątkiem bramkarzy i zawodników będących na ławce kar.

7.12.3 Piłka, przy wykonywaniu rzutu karnego powinna znajdować się na środku boiska i zawodnik może ją dotknąć dopiero po gwizdku sędziego.

7.12.4 Zawodnik ma 10 sekund od pierwszego kontaktu z piłką na oddanie strzału na bramkę.

7.12.5 Bramkarz musi pozostawać na polu bramkowym do momentu gdy zawodnik strzelający dotknie po raz pierwszy piłki. Jeżeli bramkarz wyjedzie poza pole bramkowe sędzia podnosi rękę i odkłada karę:

za złamanie tego przepisu: za pierwszym razem nie przerywać wykonywania rzutu karnego, a jeśli bramka nie padnie powtórzyć rzut karny

za drugim razem – kara mniejsza na bramkarza

za trzecim razem – automatyczne uznanie gola

7.12.6 Jeśli zawodnik strzelający dotknął piłki, bramkarz może się poruszyć do przodu ale tylko do granicy pola karnego. Jeżeli bramkarz wyjedzie poza pole karne sędzia podnosi rękę i odkłada karę.

za złamanie tego przepisu: za pierwszym razem nie przerywać wykonywania rzutu karnego, a jeśli bramka nie padnie powtórzyć rzut karny

za drugim razem - kara mniejsza na bramkarza

za trzecim razem - automatyczne uznanie gola

7.12.7 Bramkarz może obronić strzał wszystkimi możliwymi sposobami dopuszczonymi przez przepisy, z wyjątkiem rzucania kijem lub jakimkolwiek innym przedmiotem.

7.12.8 Strzelający karnego powinien znajdować się pomiędzy linią środkową boiska a linią bramkową i pozostawać zwróconym w kierunku bramki przeciwnika. Nie może obrócić się o 360 stopni i przeciąć toru swojej jazdy.

za złamanie tego przepisu: Wznowienie w punkcie wznowień, w okolicach bramki drużyny strzelającej (rzut karny nieuznany).

7.12.9 Jeśli zawodnik wykonał strzał na bramkę nie może już po raz drugi dobić odbitego strzału.

7.12.10 Pozostali gracze nie wykonujący rzutów karnych poza bramkarzem i zawodnikiem wykonującym rzut karny powinni znajdować się za przeciwną bramką lub pozostać na ławkach graczy.

<u>za złamanie tego przepisu:</u>	dla drużyny strzelającej, gdy bramka została strzelona – nie ma żadnej kary
<u>za złamanie tego przepisu:</u>	dla drużyny strzelającej, gdy bramka nie została strzelona – powtórka rzutu karnego.
<u>za złamanie tego przepisu:</u>	dla drużyny na którą podyktowany został rzut karny – wznowienie z miejsca wznowień najbliższego bramce.

7.12.11 Rzut karny jest zakończony gdy:

- Padnie bramka
- Gdy bramkarz obronił strzał
- Gdy piłka przekroczy linię bramkową
- Gdy nastąpi trzecie kolejne przekroczenie przepisu 7.12.5 i 7.12.6
- Gdy minie 10 sekund od momentu dotknięcia piłki przez zawodnika i ten nie odda strzału
- Gdy złamany zostanie przepis 7.12.8

7.12.12 Po bramce zdobytej z rzutu karnego wznowienie następuje ze środka boiska

7.12.13 Jeśli bramka nie zostanie zdobyta z rzutu karnego, wznowienie następuje z miejsca wznowień przy bramce na którą wykonywany był rzut karny.

7.12.14 Jeśli któraś część meczu dobiegła końca, a został podyktowany rzut karny, wykonanie jego powinno nastąpić przed sygnałem końcowym.

### **7.13 KARY ODŁOŻONE**

7.13.1 Jeśli trzeci gracz z jednej drużyny ma zostać ukarany karą mniejszą lub karą większą w tym samym czasie, gdy już dwaj inni gracze z tej samej drużyny odbywają kary, początek kary trzeciego gracza może się liczyć dopiero wówczas, gdy upłynął czas kary jednego z poprzednio ukaranych graczy.

Gracz ten musi jednak bezzwłocznie po otrzymaniu kary udać się na ławkę kar, a jego miejsce grze zajmuje zastępca, który bierze udział w grze do czasu rozpoczęcia liczenia kary trzeciego gracza.

7.13.2 Sposób odbywania kar odłożonych:

- a) Kiedy minie czas kary jednego z dwóch graczy zaczyna się czas kary trzeciego gracza, ale pierwszy gracz wrócić na boisko dopiero w pierwszej przerwie w grze. Gra zostanie wznowiona z 3 zawodnikami w jednej z drużyn (2 gracze z pola i 1 bramkarz, lub 3 gracze z pola)
- b) Kiedy skończy się kolejna kara, to gracz, którego kara zakończyła się może wejść na boisko nie czekając na przerwę w grze.

Kiedy zakończy się 3 kara – gracz wraca na boisko.

- c) Jeśli w trakcie, gdy na ławce kar przebywa 3 graczy a drużyna przeciwna strzeli bramkę, na boisko może wrócić pierwszy gracz ukarany karą mniejszą. Grę rozpoczyna się z zawodnikami ( bramkarz + 2 zawodników w polu lub 3 zawodników w polu). Jeśli tylko trzeci ukarany zawodnik w kolejności został ukarany karą mniejszą, nie może on wrócić na boisko – jego czas kary rozpocznie się gdy skończy się czas kary jednego z 2 pozostałych graczy przebywających na ławce kar.

- d) Jeśli w trakcie gdy na ławce kar przebywa 3 graczy a drużyna przeciwna zdobędzie bramkę i jedna z kar się już zakończyła, na boisko może wrócić gracz którego kara się zakończyła oraz gracz ukarany karą mniejszą ( pierwszy zawodnik w kolejności ukarania). Grę rozpoczyna się 4 zawodnikami ( bramkarz plus 3 zawodników w polu lub 4 zawodników w polu)

Przepis ten stosuje się w przypadku kolejnych graczy ukaranych karą większą lub karą meczu.

#### **7.14 KOLEJNOŚĆ KAR**

- 7.14.1 Kary nałożone w tym samym momencie powinny być wykonane w kolejności ustalonej przez sędziego. Sędzia czasu/ Sekretarz musi wpisać kolejność kar do protokołu.

#### **7.15 OZNAJMIANIE KAR**

- 7.15.1 Gdy nastąpi przekroczenie przepisów przez zawodnika będącego w posiadaniu piłki, sędzia natychmiast musi przerwać grę i nałożyć karę.
- 7.15.2 Kiedy nastąpi przekroczenie przepisów przez gracza nie posiadającego piłki a przekroczenie wymaga wykonania rzutu wolnego, sędzia powinien przerwać tylko grę jeśli drużyna przeciwna straciła piłkę w wyniku tego przewinienia.
- 7.15.3 Kiedy nastąpi przekroczenie przepisów przez gracza nie posiadającego piłki a przekroczenie wymaga nałożenie kary mniejszej lub większej, sędzia powinien zasygnalizować karę przez podniesienie ręki, a po zakończeniu akcji przez drużyną posiadającą piłkę, sędzia przerywa grę i nakłada karę.
- Zakończenie akcji przez drużynę będącą w posiadaniu piłki wg. tych przepisów oznacza, że piłka musiała przejść w kontrolę lub posiadanie gracza drużyny przeciwnej lub została unieruchomiona albo został zdobyty gol. Nie oznacza to odbicie piłki od bramkarza, bramki, bandy lub innego przypadkowego kontaktu z graczem lub sprzętem drużyny przeciwnej.
- 7.15.4 Jeżeli jest sygnalizowana kara odłożona, zgodnie z punktem 7.15.3 i w tym czasie zostanie popełnione następne przewinienie ( za wyjątkiem kary za niesportowe zachowanie) sędzia przerywa grę i nakłada kary.
- 7.15.5 Jeżeli ten sam gracz łamie po raz drugi przepis w trakcie trwania kary odłożonej, sędzia nakłada na niego obie kary, zaczynając od kary mniejszej.
- 7.15.6 Jeżeli za przekroczenie przepisów jako karę przewidzianą jest kara meczu lub większa kara meczu, sędzia natychmiast przerywa grę i pokazuje zawodnikowi czerwoną kartkę.
- 7.15.7 Po nałożeniu kary wznowienie gry odbywa się z punktu wznowień (chyba że przepisy stanowią inaczej) lub w miejscu wskazanym przez sędziego, zgodnie z punktem 6.1.2.
- 7.15.8 Jeżeli bramka została zdobyta przez drużynę niepełniącą przewinienia w trakcie sygnalizowania kary mniejszej odłożonej, bramkę uznaje się, a kara powinna zostać anulowana. Każda inna kara powinna zostać nałożona. Jeżeli drużyna grająca w osłabieniu ma otrzymać odłożoną karę mniejszą, w momencie strzelania bramki kara zostają anulowana, ale nałożone wcześniej i trwające kary pozostają bez zmian. Wszystkie inne rodzaje kar powinny zostać nałożone.
- 7.15.9 Jeżeli w trakcie sygnalizowanie kary odłożonej bramka zostanie strzelona do własnej bramki przez drużynę niepełniącą przewinienia, bramka nie zostaje uznana

- 7.15.10 Jeżeli zostało popełnione wykroczenie zakwalifikowane jako kara za złe zachowanie, sędzia nie przerywa gry i nie sygnalizuje kary odłożonej. Kara zostaje nałożona w czasie pierwszej przerwy w grze, chyba że kara spowodowana jest niewłaściwym strojem zawodnika. W tym przypadku sędzia powinien przerwać grę w momencie gdy drużyna nie popełniająca przewinienia straci piłkę lub kontynuowanie gry jest niebezpieczne..

## **8. PRZEPISY GRY**

### **8.1 POPRAWIANIE SPRZĘTU**

- 8.1.1 Gry się nie przerywa, ani nie opóźnia się rozpoczęcia meczu aby umożliwić zawodnikowi poprawienie stroju lub naprawę rolek.
- 8.1.2 Jeżeli konieczne są poprawki w ubiorze, gracz powinien zjechać z boiska, a gra powinna być kontynuowana.
- 8.1.3 Gry się nie przerywa gdy bramkarz ma niedozwolony sprzęt. Dopiero w pierwszej przerwie w grze sędzia informuje bramkarza o konieczności poprawienia sprzętu
- 8.1.4 Nie przewiduje się przerw na poprawę sprzętu bramkarskiego o ile nie stwarza to zagrożenia dla bramkarza.
- 8.1.5 Na poprawienie sprzętu przez bramkarza sędzia daje 5 minut w przypadku gdy do protokołu wpisany jest jeden bramkarz. Gdy wpisani są 2 bramkarze powinna natychmiast nastąpić zmiana bramkarza. Po upływie 5 minut na poprawienie sprzętu bramkarskiego w przypadku gdy sędzia stwierdzi iż nie został poprawiony musi nastąpić zmiana bramkarza na 5 zawodnika w polu. Bramkarz musi udać się na ławkę graczy i może wejść na plac gry dopiero w pierwszej przerwie w grze od momentu naprawiania sprzętu

### **8.2 PIŁKA POZA POLEM WIDZENIA LUB DRUGA PIŁKA NA BOISKU**

- 8.2.1 Kiedy sędzia stracił piłkę z pola widzenia powinien natychmiast przerwać grę. Wznowienie następuje w miejscu przzerwania gry najbliższej miejsca wznowień w hipotetycznej linii wznowień, chyba że powyższe przepisy stanowią inaczej.
- 8.2.2 Jeżeli w trakcie gry na boisku pojawi się inna piłka niż ta, którą prowadzona jest gra, nie powinna zostać ona przzerwana jeżeli pojawienie się piłki nie spowodowało zamieszania. Gra powinna być kontynuowana do momentu zmiany w posiadaniu piłki. Jeżeli gra została zakłócona sędzia powinien przerwać grę, usunąć piłkę i rozpocząć grę wznowieniem w miejscu gdzie ostatnio dotknięto właściwą piłkę.

### **8.3 PIŁKA POZA BOISKIEM**

- 8.3.1 Żaden zawodnik nie może umyślnie wystrzelić, wyrzucić piłkę poza boisko lub w sufit. Dotyczy to zarówno gry jak i przerw po gwizdku sędziego.

za złamanie tego przepisu: kara mniejsza (2') dla zawodnika, który popełnił to wykroczenie a jeżeli zdarzyło się to w 2 ostatnich minutach meczu lub dogrywki, sędzia dyktuje rzut karny.

8.3.2 Jeżeli przypadkowo piłka zostanie wystrzelona, wyrzucona poza boisko lub w sufit, sędzia natychmiast przerywa grę a wznowienie następuje w najbliższym punkcie gdzie piłka była ostatnio dotknięta lub jeżeli było to w polu karnym, to na jednym z punktów wznowień.

#### **8.4 PIŁKA DOTYKA SĘDZIEGO**

8.4.1 Jeżeli piłka dotknie sędziego i uzna on iż na skutek tego, któraś drużyna odniosła korzyść, powinien on zarządzić wznowienie w miejscu w którym to się stało, lub na jednym z punktów wznowień, gdy zdarzenie miało miejsce w polu karnym.

#### **8.5 PIŁKA POZA GRĄ**

8.5.1 Jeżeli bramkarz nakryje piłkę parkanami, tak że sędzia nie widzi piłki powinien natychmiast przerwać grę i ponownie rozpocząć wznowieniem.

8.5.2 Jeżeli piłka wpadnie na bramkę sędzia natychmiast przerywa grę i ponownie rozpoczyna wznowieniem.

#### **8.6 ZŁAMANY KIJ**

8.6.1 Gracz, który złamał swój kij, może brać nadal udział w grze z tym, że musi pozbyć się złamanego kija. Nowy kij można otrzymać tylko przy ławce graczy lub od partnera. Tylko sędzia może usunąć złamany kij z boiska.

za złamanie tego przepisu: Kara za złe zachowanie (MP, żółta kartka).

8.6.2 Jeżeli bramkarz złamał kij, musi upuścić go na boisko i pozostawić sędziemu do usunięcia. W pierwszej przerwie w grze musi podjechać do boksu graczy celem otrzymania nowego kija.

za złamanie tego przepisu: Kara za złe zachowanie (MP, żółta kartka)

8.6.3 Nie wolno rzucać zawodnikowi, któremu złamał się kij nowego kija z ławki zawodniczej.

za złamanie tego przepisu: Kara za złe zachowanie (MP, żółta kartka) dla osoby która rzuciła kij, a jeżeli sędzia nie ustali sprawcy to nakłada karę na ławkę (2').

8.6.4 Żaden zawodnik nie może grać kijem rzuconym z ławki graczy na boisko.

za złamanie tego przepisu: Kara za złe zachowanie (MP, żółta kartka).

#### **8.7 UPUSZCZENIE KIJA**

8.7.1 Zawodnik (lub bramkarz), który upuścił kij (nie uszkodzony) musi go podnieść możliwie jak najszybciej. Można grać bez kija. Nie jest dozwolone podjeżdżanie do ławki graczy w celu zabrania innego kija. Upuszczony kij podnosi się w trakcie przerwy w grze.

za złamanie tego przepisu: Kara za złe zachowanie (MP, żółta kartka).

#### **8.8 RZUCANIE KIJEM**

8.8.1 Żaden zawodnik ani oficjel drużyny, znajdujący się na ławce, nie może celowo rzucić kijem lub innym przedmiotem na boisko, w kierunku przeciwnika lub piłki.

<u>za złamanie tego przepisu przez zawodnika:</u>	kara większa (5')
<u>za nieprzestrzeganie tego przepisu przez oficjela:</u>	Kara meczu (MP, czerwona kartka)
	Jeżeli w opinii sędziego zawodnik lub oficjel działał umyślnie i chciał spowodować kontuzję otrzymuje większą karę meczu (GMP, czarna kartka)

## 8.9 WCZEŚNIEJSZE ZAKOŃCZENIE MECZU

8.9.1 Sędzia może wcześniej zakończyć mecz w przypadku zagrożenia dla zawodników, sędziów, oficjeli i widzów. Dotyczy to meczy klasy A IISHF, jak również w rozgrywek mistrzowskich PZSW. Dalsze decyzje co do wyniku i kolejnych działań podejmowane są na podstawie szczegółowego raportu sporządzonego przez sędziego i wysłanego do:

- IISHF jeżeli są to zawody międzynarodowe klasy A
- PZSW jeżeli są to zawody krajowe.

## 8.10 GRA ZAWODNIKA LEŻĄCEGO NA BOISKU

8.10.1 Dopuszcza się aby zawodnik, który przewrócił się na boisko grał i odbijał piłkę kijem. Piłka musi być jednak widoczna dla sędziego. Zawodnik nie może celowo upaść na piłkę aby wstrzymać grę. Zawodnik, który upadł nie może zatrzymywać piłki rolkami.

za złamanie tego przepisu: Jeżeli zrobi to w polu karnym - rzut wolny

Jeżeli była realna szansa na zdobycie bramki – rzut karny

## 8.11 DOZWOLONY KONTAKT CIAŁEM

8.11.1 Kontakt ciałem jest dozwolony z przodu i z boku ciała, z rękami blisko ciała i obiema stopami na podłożu. Atak uznany jest za prawidłowy kiedy przeciwnik jest w posiadaniu piłki i odwrócony przodem lub bokiem do osoby atakującej.

Za złamanie tego przepisu: kary zgodnie z przepisem 8.12

## 8.12 FAULE

Sytuacja „sam na sam” rozumiana jest jako zdarzenie, gdy gracz atakujący będący w posiadaniu piłki znajduje się przed bramkarzem (lub bramką gdy bramkarz został usunięty) tak, że nie ma między nimi żadnego zawodnika drużyny przeciwnej.

Posiadanie piłki rozumiane jest jako pchanie lub poruszanie piłki przy pomocy kija. Jeżeli inny zawodnik lub jego wyposażenie dotknie piłki gdy jest ona poruszana, piłka uderzy w bramkę lub opuści boisko, wtedy zawodnik nie jest uznawany za posiadającego piłkę.

Jeżeli w opinii sędziego gracz umyślnie usiłował spowodować kontuzję innego zawodnika, powinien natychmiast nałożyć na gracza karę meczu (GMP, czarna kartka).

Kiedy gracz znajduje się w dogodnej pozycji do strzelenia bramki i zostanie ona przerwana na skutek przekroczenia przepisów, sędzia powinien oprócz kary podtyktować rzut karny.

### 8.12.1 PRZESZKADZANIE

- a) Gracz, który przeszkadza lub hamuje ruch przeciwnika nie posiadającego piłki otrzymuje:
  - karę mniejszą (2')
- b) Gracz, który będąc na ławce zawodników lub kar, wpłynie ciałem lub kijem na zmianę kierunku poruszania się piłki lub przeciwnika na boisku otrzymuje:
  - karę mniejszą (2')
- c) Gracz, który ciałem lub kijem przeszkodzi bramkarzowi, gdy ten znajduje się w polu bramkowym:
  - karę mniejszą (2')

#### 8.12.2 SZARŻOWANIE

Szarżowanie działanie w którym gracz na skutek nabierania rozpędu brutalnie powstrzymuje przeciwnika. Szarżowaniem może być podyktowane za rzucenie na bandę, bramkę lub kolizję z zawodnikiem.

Jeżeli po gwizdku sędziego nastąpi kontakt z przeciwnikiem, który w opinii sędziego był do uniknięcia, sędzia powinien nałożyć karę za szarżowanie.

Powstrzymywanie przeciwnika biodrem będzie uznane za szarżowanie i odpowiednio karane.

Kontakt z bramkarzem, znajdującym się poza polem bramkowym, który sędzia uzna za niekonieczny, powinien skutkować karą za szarżowanie.

- a) Gracz, który naskoczył lub szarżował na zawodnika lub bramkarza w polu bramkowym:
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
- b) Jeśli na skutek szarżowania przeciwnik doznał urazu:
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.3 BÓJKA/NADMIERNA OSTROŚĆ W GRZE

Zgodnie z tą zasadą obydwie strony mogą otrzymać karę.

- a) Gracz, który niepotrzebnie zachowuje się agresywnie otrzymuje:
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)

- b) Gracz, który trzymał, ściągał przeciwnikowi kask, lub trzymał przeciwnika za włosy otrzymuje:
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
- c) Gracz, który umyślnie zdejmuje rękawice do bójki:
  - kara za złe zachowanie (10', żółta kartka)
- d) Gracz wszczynający bójkę otrzymuje:
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)
- e) Jeżeli gracz uderzony odda cios otrzymuje:
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
- f) Gracz, który włączył się do toczącej bójki, otrzymuje:
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)

#### 8.12.4 ATAK KIJEM TRZYMANYM OBURODZ

Atak kijem trzymanym oburącz, który nie dotyka boiska:

- a) Gracz otrzymuje:
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
- b) Jeśli kontuzjował przeciwnika
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.5 TRZYMANIE

Jeżeli gracz powstrzyma rękami lub kijem ruch przeciwnika należy mu się kara za trzymanie:

- c) Jeżeli zatrzymał przeciwnika

- kara mniejsza (2')
- d) Jeżeli trzymał jego kij
  - kara mniejsza (2')

#### 8.12.6 DŹGANIE

Dźgnięcie przeciwnika łopatką swojego kija

- a) Gracz próbujący dźgnąć przeciwnika otrzymuje:
  - kara większa (5')
- b) Gracz, który dźgnie:
- c) kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)
- d) Jeśli uszkodzi przeciwnika:
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.7 UDERZANIE

Machnięcie kijem przez garca lub bramkarza w kierunku przeciwnika, niezależnie czy nastąpił kontakt, czy nie. Każde silne uderzenie przeciwnika kijem, w ciało, kij lub okolice rąk, uznane przez sędziego za akcję nie mając na celu zagranie piłki powinno być ukarane jako uderzenie.

- a) Za uderzenie lub jego próbę:
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
- b) Za uszkodzenie przeciwnika
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)
- c) Jeżeli uderzy przeciwnika jako konsekwencję innego zdarzenia:
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)

- większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.8 PODCINANIE

Gracz lub bramkarz nie powinien umieszczać kija w taki sposób, że spowoduje on upadek i podcięcie przeciwnika. Jeżeli najpierw nastąpił kontakt z piłką a następnie podcięcie, nie należy nakładać kary.

- a) Jeżeli gracz spowodował upadek przeciwnika:
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
- b) Jeżeli nastąpiła kontuzja zawodnika:
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)
- c) Jeżeli gracz został podcięty od tyłu, gdy był w sytuacji sam na sam:
  - rzut karny (PS)
- d) Jeżeli gracz został podcięty od tyłu, gdy był w sytuacji sam na sam z pustą bramką i poza własnym polem karnym:
  - bramka

#### 8.12.9 ZAHACZANIE

Działanie zawodnika, lub bramkarza, który przy pomocy kija, opóźnia lub powstrzymuje poruszanie przeciwnika.

- a) Jeżeli gracz opóźnia lub próbuje opóźnić ruch przeciwnika, zahaczając przeciwnika otrzymuje:
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
- b) Jeżeli spowodował kontuzję:
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

- c) Jeżeli gracz został zahaczony, gdy był w sytuacji sam na sam:
  - rzut karny (PS)
- d) Jeżeli gracz został podcięty od tyłu, gdy był w sytuacji sam na sam z pustą bramką i poza własnym polem karnym:
  - bramka

#### 8.12.10 GRA WYSOKIM KIJEM

Gracze powinni być przez cały czas odpowiedzialni za swój kij, jeżeli podniosą go powyżej ramion wtedy grają wysokim kijem

- a) Jeżeli gracz grając wysokim kijem dotknął przeciwnika
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
- b) Jeżeli przeciwnik doznał urazu
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.11 GRA ŁOKCIEM

Uderzenie (lub jego próba) przy pomocy łokcia

- a) Gracz, który sfaulował przeciwnika łokciem:
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
- b) Jeżeli przeciwnik doznał urazu
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.12 ATAK Z TYŁU

Jest to zderzenie z zawodnikiem, który odwrócony tyłem jest nieświadomy możliwego zderzenia i nie jest w stanie odpowiednio zareagować. Mocne pchnięcie przeciwnika jest również kwalifikowane jako atak z tyłu. Jeżeli gracz w ostatniej chwili odwróci się plecami do atakującego wtedy nie należy zdarzenia traktować jako atak z tyłu.

- a) Gracz popychający z tyłu powinien otrzymać:
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
- b) Jeżeli zderzy się z zawodnikiem odwróconym tyłem
  - kara większa (5')
- c) Jeżeli przeciwnik doznał urazu
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.13 RZUCENIE NA BANDE

Jeżeli gracz lub bramkarz brutalnie spowodował zderzenie przeciwnika z bandą powinien otrzymać stosowną karę.

- a) Jeżeli zderzył się, zagrał łokciem, szarżował lub podciął zawodnika tak że ten z impetem wpadł na bandę
  - kara mniejsza (2')
  - kara większa (5')
- b) Na skutek rzucenia na bandę wynikła kontuzja
  - kara większa (5')
  - kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.14 ATAK TRZONKIEM KIJA

Jeżeli gracz użyje, lub próbuje użyć trzonka kija znajdującego się nad jego górną ręką, w celu dotknięcia przeciwnika.

- c) Jeżeli gracz usiłuje dotknąć:
  - kara większa (5')
- d) Jeżeli dotknie:

- kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)
- e) Jeżeli spowoduje kontuzję:
- większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.15 ATAK KOLANEM

Działanie gracza lub bramkarza, mające na celu próbę użycia kolana w kontakcie z przeciwnikiem.

- a) Gracz, który użył kolana aby sfaulować:
- kara większa (5')
- b) Jeżeli spowodował kontuzję:
- kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.16 ATAK GŁOWĄ

Atak głową to świadome działanie zawodnika lub bramkarza mające na celu uderzenie przeciwnika głową

- a) Gracz próbujący ataku głową otrzymuje:
- kara meczu (MP, czerwona kartka)
- b) Gracz atakujący głową otrzymuje
- większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.17 ATAK NA GŁOWĘ LUB KARK

- a) Gracz kierujący swój atak na głowę lub kark przeciwnika otrzymuje
- kara meczu (MP, czerwona kartka)
- b) Jeżeli spowoduje kontuzję przeciwnika:
- kara większa i kara za złe zachowanie (5'+GM)
  - kara meczu (MP, czerwona kartka)
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)
- c) Jeżeli atak ma miejsce w czasie bójki

- Kary według przepisu 8.12.3 BÓJKA/NADMIERNA OSTROŚĆ W GRZE

#### 8.12.18 KOPANIE

- a) Gracz który usiłuje kopnąć przeciwnika otrzymuje:
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)
- b) Gracz, który używa nóg do przewracania lub podcinania przeciwnika i spowoduje jego upadek:
  - większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

#### 8.12.19 SYMULOWANIE

Każdy zawodnik usiłujący wymusić karę, poprzez umyślny lub aktorski upadek, albo przez udawanie kontuzji, powinien otrzymać:

- kara za złe zachowanie (10', żółta kartka)

### 8.13 ZAMRAŻANIE PIŁKI

- 8.13.1 Żaden zawodnik za wyjątkiem bramkarza, chyba że został przewrócony nie może trzymać piłki przy bandzie lub bramce dłużej niż 3 sekundy za pomocą kija, rolek lub ciała celowo opóźniając grę.

za złamanie tego przepisu: rzut wolny , lub jeżeli zawodnik przerwał sytuację strzelecką w 2 ostatnich minutach meczu – rzut karny.

### 8.14 PORUSZONA BRAMKA

- 8.14.1 Jeżeli bramka została poruszona przypadkowo a gra toczy się z dala od pola bramkowego poruszonej bramki, sędzia który jest bliżej poruszonej bramki powinien podjechać i poprawić bramkę. Jeśli gra toczy się blisko poruszonej bramki, sędzia powinien natychmiast przerwać grę, czas się zatrzymuje i sędzia powinien poprawić bramkę. Wznowienie następuje w punkcie wznowień.

- 8.14.2 Żaden zawodnik nie może celowo poruszyć i przesunąć bramki.

za złamanie tego przepisu: kara mniejsza,  
Jeżeli zawodnik drużyny przeciwnej oodawał strzał na bramkę sędzia dyktuje rzut karny (wyjątek przepis 8.14.3- automatycznie bramka)  
Jeżeli zdarzenie miało miejsce w 2 ostatnich minutach meczu lub dogrywki sędzia dyktuje rzut karny plus karę mniejszą (wyjątek przepis 8.14.3)

- 8.14.3 Jeśli został oddany strzał w światło bramki a bramka została umyślnie przesunięta, tak że bramka nie padła, to bramkę się uznaje a zawodnikowi, który poruszył bramkę sędzia daje karę mniejszą.

- 8.14.4 Jeżeli bramka została poruszona przypadkowo a piłka przeleciała w wyobraźnym, prawidłowym świetle bramki, bramkę się uznaje.

## **8.15 PRAWA BRAMKARZA**

- 8.15.1 Bramkarz może zatrzymywać piłkę każdą częścią ciała lub wyposażenia.
- 8.15.2 Specjalne prawa bramkarza, co do trzymania, łapania, zatrzymywania, rzucania piłki są ważne tylko w polu bramkowym.
- 8.15.3 Bramkarz może grać poza polem bramkowym, ale obowiązują go przepisy zawodnika z pola.
- 8.15.4 Jeżeli bramkarz bierze udział w grze na połowie przeciwnika, powinien otrzymać karę mniejszą (2')
- 8.15.5 Bramkarz może podnosić, trzymać i przemieszczać się z piłką (maksymalnie 2 metry), tylko przez 3 sekundy w granicach pola karnego.

za złamanie tego przepisu:      rzut wolny

- 8.15.6 Jeśli piłka jest uwięziona w stroju bramkarza lub pod nim, albo jest atakowany i nie może puścić piłki, sędzia powinien gwizdnąć po 3 sekundach i rozpocząć grę z miejsca wznowień.
- 8.15.7 Bramkarz może wyrzucić piłkę, toczyć ją po ziemi w granicach pola karnego i wybić ją w dowolnym kierunku.

za złamanie tego przepisu:      rzut wolny

- 8.15.8 Jeżeli na bramkarza zostanie nałożona kara wykluczenia, kara meczu, większa kara meczu, lub gdy bramkarz doznał kontuzji, a drużyna nie ma drugiego bramkarza sędzia daje 5 min czasu drużynie na ubranie zawodnika z pola w sprzęt bramkarski. Czas gry zostaje zatrzymany (patrz przepis 7.9).

## **8.16 POLE BRAMKOWE**

- 8.16.1 Gracz atakujący nie może przebywać w polu bramkowym, chyba że jest w posiadaniu piłki, lub przejmuje piłkę, która wcześniej się w nim znajdował.

Gracz jest w środku pola bramkowego, jeżeli którakolwiek z części jego wyposażenia, poza kijem, jest na lub za linią pola bramkowego

za złamanie tego przepisu:      rzut wolny

- 8.16.2 Nie więcej niż 2 zawodników, wliczając w to bramkarza, drużyny broniącej może przebywać w polu bramkowym

za złamanie tego przepisu:      rzut wolny lub rzut karny jeśli była dogodna sytuacja bramkowa

## **8.17 BRAMKI**

- 8.17.1 Bramka zostaje uznana jeśli piłka przekroczyła całym swoim obwodem linię bramkową (wewnętrzny skraj) pomiędzy słupkami a poprzeczką (w świetle bramki).

8.17.2 Bramka zostaje uznana jeżeli:

- a) Piłka została uderzona kijem atakującego.
- b) Piłka została uderzona i odbiła się od obrońcy słupków, poprzeczki.
- c) Piłka została uderzona i odbiła się od kija zawodnika z tej samej drużyny.
- d) Piłka została uderzona przez gracza do własnej bramki. (za wyjątkiem przepisu 7.15.9).
- e) po 3 krotnym złamaniu przepisu 7.10.5 i 7.10.6
- f) po złamaniu przepisu 8.14.3

8.17.3 Jeśli piłka odbiła się od sędziego lub jego sprzętu bramki się nie uznaje.

## **8.18 ŁAPANIE I KOPANIE PIŁKI**

8.18.1 Zawodnik z pola może jedynie zatrzymać lecącą piłkę otwartą dłonią i odbić ją sobie pod rolki.

za złamanie tego przepisu: rzut wolny, chyba, że przeciwnik strzelał na bramkę – rzut karny

8.18.2 Tylko bramkarz może podnosić lub przenosić piłkę w rękawicy i to tylko w polu karnym.

za złamanie tego przepisu: rzut wolny, chyba, że przeciwnik strzelał na bramkę – rzut karny

8.18.3 Piłka może być kopana, dotykana lub zatrzymywana rękami ( za wyjątkiem przepisu 8.10.1)

8.18.4 Żaden zawodnik nie może uderzać piłki kijem wzniesionym powyżej linii ramion.

Za złamanie tego przepisu: jeśli drużyna przeciwna traci piłkę – rzut wolny (patrz przepis 7.15.2)

## **8.19 OPUSZCZANIE ŁAWKI GRACZY I ŁAWKI KAR / WYCHODZENIE NA BOISKO NA DYSKUSJĘ**

8.19.1 Żaden zawodnik ani oficjel drużyny nie może opuścić ławki graczy i wejść na boisko w trakcie trwania dyskusji na boisku.

za złamanie tego przepisu: kara za złe zachowanie (10', żółta kartka)

8.19.2 Żaden z zawodników lub oficjeli nie może zachowywać się agresywnie

za złamanie tego przepisu: kara meczu (MP, czerwona kartka) lub większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

8.19.3 Nikt nie może przebywać na boisku w czasie meczu bez zgody sędziego.

Jeżeli oficjel drużyny bez zgody sędziego wejdzie na boisko za pierwszym razem sędzia upomina go a za odmowę opuszczenia boiska lub powtórne wejścia na boisko sędzia nakłada karę meczu (MP, czerwona kartka).

Jeżeli na boisko wejdzie kibic sędzia przerywa grę i wzywa organizatorów do wyprowadzenia kibica z obiektu na którym rozgrywany jest mecz.

Z każdego przypadku opisanego w tym artykule sędzia sporządza raport i przekazuje go odpowiednim władzom.

## **8.20 NIESPORTOWE ZACHOWANIE SIĘ**

- 8.20.1 Żaden zawodnik nie może w sposób niegrzeczny odzywać się do innych graczy i oficjeli.
- 8.20.2 Żaden zawodnik, który jest na boisku, ławce kar, lub ławce zawodników, nie może w sposób obsceniczny wyrażać swoje niezadowolenia.
- 8.20.3 Żaden zawodnik nie może dyskutować z sędziom na jakikolwiek temat poza kapitanem drużyny.
- 8.20.4 Zabrania się zawodnikowi i oficjelom w przeszkadzaniu sędziom w wykonywaniu ich obowiązków.
- 8.20.5 Żaden zawodnik lub oficjel drużyny nie ma prawa nakłaniać innego zawodnika lub oficjela do przekraczania przepisów.
- 8.20.6 Zabronione jest zachowanie łamiące zasady dobrego współzawodnictwa sportowego.
- 8.20.7 Żaden zawodnik lub oficjel drużyny nie ma prawa przebywać przy stoliku sędziowskim w czasie gdy zegar jest zatrzymany.
- 8.20.8 Zabronione jest celowe uderzanie lub dotykane piłki, kiedy któryś z sędziów się po nią udaje.
- 8.20.9 Żaden zawodnik lub oficjel nie może uderzać kijem i innym ekwipunkiem w bandę lub bramkę.
- 8.20.10 Żaden zawodnik lub oficjel drużyny nie ma prawa umyślnie rzucić jakiegokolwiek części wyposażenia i sprzętu.

za złamanie tego przepisu: za niesportowe zachowanie się, kara meczu za niesportowe zachowanie się lub Czerwona Kartka

- 8.20.11 Jeżeli sędzia zatrzyma grę z powodu kontuzji, kontuzjowany gracz musi zjechać z boiska na ławkę. Wznowienie gry odbywa się bez jego udziału.

za złamanie tego przepisu: Czerwona lub Czarna Kartka

- 8.20.12 za złamanie tego przepisu: Punkty 8.20.1 do 8.20.11 Kara za złe zachowanie (10', żółta kartka)  
W niektórych przypadkach kara wykluczenia (GM), kara meczu (MP, czerwona kartka) lub większa kara meczu (GMP, czarna kartka).  
W przypadku gdy sędzia nie jest w stanie zidentyfikować gracza, który popełnił przewinił (w świetle przepisów 8.20.1 do 8.20.10) z ławki zawodniczej, nakłada kare na ławkę (2').

- 8.20.13 Żaden zawodnik nie ma prawa pluć na kogokolwiek.

za złamanie tego przepisu: kara meczu (MP, czerwona kartka).

- 8.20.14 Żadna osoba nie ma prawa w sposób celowy trzymać, dotykać lub uderzać sędziego kijem ,rękoma także w każdy inny sposób atakować sędziego.

za złamanie tego przepisu: kara meczu (MP, czerwona kartka) lub większa kara meczu (GMP, czarna kartka)

## **8.21 OFICJELE**

- 8.21.1 Żaden z oficjeli nie może:

- obrażać słowem lub gestem innego gracza lub oficjela
- dyskutować na temat decyzji sędziego



Jeżeli zdarzenie miało miejsce w 2 ostatnich minutach meczu lub dogrywki – rzut karny plus kara mniejsza.

8.24.4 Jeżeli w tym samym czasie ma miejsce kilka nieprzepisowych zmian (przepis 8.24.3 ), tylko pierwsza z nich podlega karze.

## **8.25 ZWYCIEZCA MECZU**

8.25.1 Zwycięzcą meczu zostaje drużyna, która w meczu zdobyła więcej bramek.

8.25.2 Mecze są punktowane:

- Zwycięzca meczu otrzymuje 2 pkt. przegrany 0 pkt a
- Jeżeli był remis obie drużyny otrzymują po 1 punkcie.

Wynik meczu powinien zawierać w protokole ilość bramek strzelonych i straconych przez każdą z drużyn.

## **8.26 REMISY**

8.26.1 Jeżeli obie drużyny mają taką samą liczbę bramek, mecz powinien zostać uznany za remisowy.

8.26.2 Jeżeli konieczne jest wyłonienie zwycięzcy, zarządza się dogrywkę 2x5 min (jeżeli IISHF nie zarządził inaczej)– jeżeli ona nie przyniesie rozstrzygnięcia – zarządza się rzuty karne.

8.26.3 Jeżeli po rozegraniu pierwszej fazy turnieju drużyny mają tyle samo punktów, kolejność determinuje:

- Wynik bezpośredniego spotkania
- Różnica bramek w meczach bezpośrednich
- Bramki strzelone w spotkaniach bezpośrednich
- Różnica bramek we wszystkich meczach
- Bramki strzelone we wszystkich meczach
- Sumaryczny czas kar we wszystkich meczach
- Jeżeli dwie remisowe drużyny (i nie ma większej liczby remisowych drużyn) są na boisku, sędzia zarządza konkurs rzutów karnych, jeżeli nie rzut monetą decyduje której drużynie należy się wyższe miejsce.

## **8.27 RZUTY KARNE**

8.27.1 5 graczy i bramkarza do wykonywania rzutów karnych wyznacza kapitan Nie można wyznaczyć do strzelania karnych i bronienia zawodników odsiadujących kary. W przypadku kontuzji jednego z graczy można go zastąpić innym.

8.27.2 Wykonuje się serię po 5 rzutów karnych lub do momentu gdy można wyłonić zwycięzcę. Jeżeli rozstrzygnięcie znane jest przed zakończeniem serii to konkurs się przerywa. Rzuty karne wykonują na zmianę zawodnicy obydwu drużyn. O kolejności wykonywania rzutu karnego decyduje losowanie.

Losowanie odbywa się przed wykonywanie rzutów karnych i biorą w nim udział kapitanowie obydwu drużyn

8.27.3 Jeżeli po 5 kolejno wykonywanych rzutach karnych nadal nie ma rozstrzygnięcia meczu, karne kontynuuje się z tym że każda z drużyn ma po 1 próbie. Wygrywa ta drużyna, która w danej kolejce strzeli bramkę a przegrywa, która w danej kolejce nie strzeli bramki.

## **8.28 CZAS GRY**

8.28.1 Nominalny czas trwania meczu w poszczególnych kategoriach wiekowych:

### TABELA

8.28.2 Czas trwania meczu w meczach w turniejach międzynarodowych klasy A będzie ustalony przez IISHF.

8.28.3 W turniejach międzynarodowych kategorii B długość czasu gry ustala rodzima federacja (PZSW). Sumaryczny czas gry przypadający na drużynę, na dzień nie może być krótszy niż 60 min.

8.28.4 O sposobie liczenia czasu gry, (czy czas gry jest czystym, czy ciągłym), w meczach międzynarodowych kategorii A decyduje IISHF. W meczach międzynarodowych decyduje rodzima federacja (PZSW), a w meczach krajowych PZSW.

8.28.5 Jeżeli mecz rozgrywany jest w czasie czystej gry zegar włącza się w momencie gwizdka sędziego sygnalizującego rzut wolny lub wznowienie. W pozostałych przypadkach gwizdek oznacza sygnał do zatrzymania zegara.

8.28.6 Jeżeli mecz rozgrywany jest w czasie ciągłym, czas włącza się w momencie pierwszego wznowienia i biegnie on w sposób ciągły, chyba że sędzia da znak aby czas zatrzymać

8.28.7 Zatrzymanie powinno być sygnalizowane w następujących przypadkach:

- kontuzja zawodnika
- piłka jest poza boiskiem i nie można wznowić natychmiast gry
- piłka jest unieruchomiona w sprzęcie lub siatce.
- kiedy sędzia w celu podjęcia decyzji musi skonsultować się z innym oficjalem.
- kiedy sędzia nakłada karę lub dyktuje rzut karny
- w nagłych przypadkach

8.28.8 W ostatnich dwóch minutach meczu lub dogrywki czas zatrzymuje się za każdym razem, gdy sędzia odgwizdże przerwę w grze.

8.28.9 Podczas trwania co najmniej jednej kary mniejszej lub większej (również tej, będącej konsekwencją kary meczu, lub większej kary meczu) zegar musi być zatrzymywany podczas przerw w grze sygnalizowanych gwizdkiem sędziego.

Jeżeli nie ma trwających kar, lub trwają tylko kary za niesportowe zachowanie, zegar powinien być obsługiwany zgodnie z przepisem 8.28.4 i 8.28.5.

8.28.10 Drużyny zmieniają strony po każdej tercji.

8.28.11 Wszyscy zawodnicy muszą opuścić boisko w czasie przerw między tercjami. Na 2 minuty przed końcem przerwy sędzia czasu daje znak zawodnikom aby udali się natychmiast na ławkę zawodników.

8.28.12 Po zakończeniu meczu zawodnicy i oficjele obydwu drużyn ściskają sobie ręce. W przypadku złamania tego przepisu możliwe jest wszczęcie postępowania dyscyplinarnego.

8.28.13 Przerwa między meczami tej samej drużyny wynosi minimum 10 minut.

8.28.14 Przedział czasowy przewidziany na rozegranie meczu powinien być o 50% dłuższy niż czas gry.

8.28.15 Jeżeli mecz trwa krócej niż 30 minut to czas kar skraca się o 50%.

8.28.16 W czasie wykonywania rzutu karnego czas zatrzymuje się.

## **8.29 CZAS DLA DRUŻYNY**

8.29.1 W czasie każdej części spotkania ( także dogrywki) drużyna ma prawo do 30 sekundowej przerwy. O przerwę może prosić tylko kapitan drużyny podczas przerwy w grze.

8.29.2 Sędzia po takiej prośbie kapitana zatrzymuje czas i informuje sędziego czasowego, która drużyna prosiła o czas.

8.29.3 30 sekundowej przerwy w grze pilnuje sędzia czasu i informuje o upływie czasu.

8.29.4 Sędzia wznowia grę w tym miejscu, gdzie toczyła się ona przed przerwą w grze.

8.29.5 W turniejach innych niż międzynarodowe, przepis 8.29.1 może być uchylony za zgodą narodowej federacji.

## **8.30 GWIZDEK**

8.30.1 Po gwizdku sędziego oznaczającym rzut wolny lub rzut karny zawodnicy natychmiast rozpoczynają grę.

8.30.2 Sędzia nie powinien gwizdać przy wznowieniu jeżeli nie sędziowie techniczni mają dogodną pozycję do obserwacji gry. Jeżeli od stolika sędziowskiego nie widać miejsca wznowienia sędzia powinien gwizdnąć przy wznowieniu.

8.30.3 Po gwizdku sędziego oznaczającym przerwanie gry inne niż wymienione w przepisie 8.30.1 zawodnicy natychmiast przerywają grę.

za złamanie tego przepisu: kara za złe zachowanie (10', żółta kartka).

## 8.31 KREW

8.31.1 Krwawiący gracz musi natychmiast opuścić boisko, gdy sędzia zauważy krwawienie. Inny gracz może natychmiast zastąpić gracza krwawiącego. Gracz nie może powrócić na boisko dopóki nie zatamuje się krwawienia.

za złamanie tego przepisu: kara za złe zachowanie (10', żółta kartka).

8.31.2 Jeżeli krew znajduje się na boisku musi zostać usunięta w sposób jaki przewidują Narodowe przepisy. Jeżeli zawodnik ma zakrwawione ubranie sędzia wskazuje dokładnie, które części ubrania lub wyposażenia zakrwawione musi zmienić. Bez zmiany ubrania nie może zawodnik wrócić na boisko.

za złamanie tego przepisu: kara za złe zachowanie (10', żółta kartka).

## 8.32 DOPING I ALKOHOL

8.32.1 Zabronione jest używanie środków dopingujących lub spożywania alkoholu przez zawodników lub oficjeli w czasie turnieju. Zawodnicy, oficjele i sędziowie w trakcie trwania meczu lub turnieju mogą zostać poproszeni o wykonanie testów antydopingowych lub poddać się badaniu na zawartość alkoholu.

8.32.2 Jako doping uznaje się używanie lub dystrybucja przez gracza, lub oficjela którejkolwiek z substancji wymienionych na liście (IOC) oraz innych zabronionych przez IISHF. Zabronione jest używanie środków dopingujących i ich dystrybucja.

8.32.3 Każdy zawodnik lub Oficjel drużyny, który w opinii Dyrektora Technicznego zawodów znajduje się pod wpływem alkoholu albo innych nielegalnych substancji:

- Przed i w trakcie gry
- Na imprezach związanych z turniejem przed pierwszym meczem
- Na imprezach związanych z turniejem pomiędzy pierwszym a ostatnim meczem w danym dniu

zostanie wykluczony z udziału w imprezie / meczu. Kary na niego zostaną nałożone wg przepisów:

W przypadku imprezy krajowej – wg regulaminów macierzystej federacji (PZSW)

W przypadku turnieju międzynarodowych –IISHF

8.32.4 Każdy zawodnik lub oficjel na prośbę macierzystej federacji (PZSW) lub IISHF ma obowiązek poddać się badaniom antydopingowym lub alkoholowym. Odmowa będzie traktowana jako wynik pozytywny i podlegać będzie przewidzianym karom.

Jeżeli w wyniku badania analiza wykaże obecność niedozwolonych środków lub ich metabolitów lub alkoholu w płynach ustrojowych kary nakładane będą wg. odpowiednim regulaminom. W przypadku imprezy krajowej – wg regulaminów macierzystej federacji (PZSW). W przypadku turnieju międzynarodowych –IISHF

Każda osoba umożliwiająca lub zachęcająca innych do przyjmowania lub rozprowadzania niedozwolonych środków będzie również przedmiotem działań dyscyplinarnych i kary zostaną nałożone wg. odpowiednich przepisów. W przypadku imprezy krajowej – wg regulaminów macierzystej federacji (PZSW). W przypadku turnieju międzynarodowych –IISHF

## 9. SYGNALIZACJA SĘDZIOWSKA (JESZCZE NIE OPRACOWANA PRZEZ IISHF)

- 9.1 Wszyscy sędziowie muszą używać jednakowej sygnalizacji na wszystkich zawodach:  
9.2 Oficjalna sygnalizacja sędziowska na meczach wygląda następująco:



### **RZUT WOLNY**

Jedna ręka uniesiona w górę, druga w poziomie w kierunku w którą rzut wolny będzie wykonywany



### **WZNOWIENIE**

Oba przedramiona z otwartymi dłońmi kołysane przed oczami w pozycji horyzontalnej pokazując punkt z którego zostanie wznowiona gra.



### **BRAMKA**

Jedna ręka wyciągnięta do boku widocznie pokazująca na bramkę gdzie padła.



### **NIE MA BRAMKI/GRAMY DALEJ**

Obie ręce wyciągnięte na boki - horyzontalnie.



### **KARA MNIEJSZA ( 2 MINUTY)**

Jedna ręka w górze, 2 palce wyciągnięte po czym sygnał za co kara.



### **KARA WIEKSZA ( 5 MINUT)**

Jedna ręka w górze, 5 palcy rozczapierzonych plus sygnał za co kara.



### **KARA ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE (Code M) (10 MINUT) ŻÓŁTA KARTKA**

Jedna ręka w górze z żółtą kartką.



### **KARA MECZU ZA NIESPORTOWE ZACHOWANIE (Code N) CZERWONA I ŻÓŁTA KARTKA**

Jedna ręka w górze uniesiona z żółtą i czerwoną kartką.



### **KARA MECZU (Code O) (5 MINUT) CZERWONA KARTKA**

Jedna ręka uniesiona w górę z czerwoną



### **TIME OUT / CZAS STOP**

Obie dłonie złożone w literę T przed klatką piersiową

kartką.



**SYGNALIZOWANIE  
ODŁOŻONEJ**

Jedna ręka uniesiona ku górze.

**KARY**



**RZUT KARNY**

Obie ręce uniesione do góry, dłonie skrzyżowane nad głową.



**NIEDOZWOLONY ATAK CIAŁEM  
(Code A)**

Ręce skrzyżowane przed klatką piersiową z zaciśniętymi pięściami



**ATAK CIAŁEM (Code B)**

Ramiona na poziomie klatki piersiowej z zaciśniętymi pięściami wykonują ruch kręcenia wokół siebie.



**BÓJKA / OSTROŚĆ W GRZE (Code C)**

Ręka uniesiona w bok z zaciśniętą pięścią.



**CROSS CHECK (Code D)**

Ruch obu rąk z zaciśniętymi pięściami sprzed klatki piersiowej w przód.



**TRZYMANIE (Code E)**

Jedna dłoń zaciśniętą na nadgarstku drugiej przy rękach wzniesionych na wysokości klatki piersiowej.



**NIEDOZWOLONY KIJ (Code F)**

Ruch rąk wzniesionych na wysokości klatki piersiowej prostych o zaciśniętych pięściach jedna dłoń dalej od drugiej



**UDERZANIE KIJEM (Code G)**

Jedna ręka wzniesiona przed siebie, druga dłoń na nadgarstku i ruch.



**SPOWODOWANIE UPADKU (Code H)**

Ruch ręki w kierunku podudzia.



### **HAKOWANIE (Code I)**

Ruch obydwoma rękami z zaciśniętymi dłońmi w kierunku ciała



### **WYSOKI KIJ (Code J)**

Trzymanie obu rąk z zaciśniętymi dłońmi, jedna nad drugą, pierwsza na wysokości ramienia .



### **ZAGRANIE ŁOKCIEM (Code K)**

Jedna ręka ugięta wzniesiona przed siebie, dłoń koło ucha, łokieć przed sobą i uderzenie drugą dłonią w łokieć.



### **ATAK Z TYŁU (Code L)**

Obie dłonie uniesione, wyprostowane przed siebie, dłonie w górę.