



**POLSKI
UNIHOKEJ**

PRZEPISY GRY W UNIHOKEJA

Przepisy i interpretacje
obowiązujące od 1 lipca 2022r.

Międzynarodowa Federacja Unihokeja
Komitet IFF ds. Przepisów i Rywalizacji

©Międzynarodowa Federacja Unihokeja
Wszelkie prawa zastrzeżone

SPIIS TREŚCI

Strona

4	WSTĘP
6	WARUNKI GRY
6	JAK DZIAŁAJĄ PRZEPISY
7	SŁOWNIK
12	1. BOISKO
12	101 Wymiary boiska
12	102 Oznakowanie boiska
13	103 Bramki
13	104 Strefy zmian
13	105 Sekretariat i ławki kar
14	106 Kontrola boiska
14	107 Piłka
15	2. GRA
15	201 Regulaminowy czas gry
16	202 Przerwa na żądanie
16	203 Dogrywka
17	204 Rzuty karne po dogrywce
19	3. UCZESTNICZY
19	301 Zawodnicy
19	302 Zmiana zawodników
20	303 Szczególne przepisy dla bramkarzy
20	304 Szczególne przepisy dla kapitanów drużyn
21	305 Niegrający członkowie drużyny (członkowie sztabu trenerskiego)
21	306 Sędziowie
21	307 Sekretariat
22	4. WYPOSAŻENIE
22	401 Stroje zawodników
22	402 Stroje sędziów
23	403 Szczególne wyposażenie bramkarza
23	404 Szczególne wyposażenie kapitana drużyny
23	405 Wyposażenie osobiste i ochronne

24	406 Kij
24	407 Wyposażenie sędziów
24	408 Wyposażenie sekretariatu
25	409 Kontrola wyposażenia
27	5. STAŁE FRAGMENTY GRY
27	501 Ogólne zasady stałych fragmentów gry
27	502 Rzut sędziowski
28	503 Sytuacje prowadzące do rzutu sędziowskiego
29	504 Rzut z autu
30	505 Sytuacje prowadzące do rzutu z autu
30	506 Rzut wolny
31	507 Przewinienia prowadzące do rzutu wolnego
35	508 Rzut karny
36	509 Opóźniony rzut karny
36	510 Przewinienia prowadzące do rzutu karnego
37	6. KARY
37	601 Ogólne przepisy dotyczące kar
38	602 Kara opóźniona
39	603 Kara drużynowa
41	604 Mniejsza kara drużynowa
41	605 Przewinienia skutkujące mniejszą karą drużynową
44	606 Większa kara drużynowa
44	607 Przewinienia skutkujące większą karą drużynową
45	608 Kara osobista
46	609 10-minutowa kara osobista
46	610 Przewinienia skutkujące 10-minutową karą osobistą
47	611 Techniczna kara meczowa
47	612 Przewinienia skutkujące techniczną karą meczową
47	613 Kara meczowa
47	614 Przewinienia skutkujące karą meczową
50	7. BRAMKI
50	701 Bramki uznane
50	702 Prawidłowo zdobyte bramki
51	703 Nieprawidłowo zdobyte bramki
53	ZNAKI KONSEKWENCJI (801-811)
58	ZNAKI PRZEWINIENIA (901-925)
67	RYSUNKI BOISKA

WSTĘP

Niniejsza wersja przepisów gry z 2022r. została przesłana jako integralny tekst Związkom Unihokeja we wrześniu 2021r., została zaś opublikowana w lutym 2022r.

Chociaż obecnie uważamy, że osiągnęliśmy kolejny kamień milowy w naszej pracy nad przepisami gry w unihokeja, doskonale zdajemy sobie sprawę, że mogą istnieć pewne niedociągnięcia i luki, które będą musiały zostać poprawione, aby przepisy były „doskonałe”.

Zachęcamy wszystkich zaangażowanych w grę do uważnego przeczytania całości zasad. Ważne jest, aby gra była przyjemna, bezpieczna, rozgrywana uczciwie i była łatwa do zrozumienia dla zawodników, trenerów, sędziów, widzów oraz mediów.

Będziemy bardzo wdzięczni za wszelkie sugestie, pomysły oraz konstruktywną krytykę, które pomogą nam w dalszej pracy. Nie należy zapominać o tym, że przepisy będą w sposób nieunikniony ulegać ciągłym zmianom wraz z szybkim rozwojem stylu gry.

Poniższe zasady obowiązują w równym stopniu w unihokeju mężczyzn i kobiet, na wszystkich poziomach rozgrywek.

Jak napisano w regulaminie, cały sprzęt powinien być „odpowiednio oznaczony”. Oznaczenia band, bramek, kijów i piłek są dość łatwe do rozpoznania, ponieważ logo IFF zawarte jest w znaku homologacji. Również kratki na kaskach są opatrzone po lewej stronie tabliczką IFF.

Jeśli chodzi o środki ochrony osobistej, takie jak kaski (maska na twarz) i okulary ochronne, są one oznakowane znakiem CE, lecz niekoniecznie logo IFF. Jednak IFF zaleca, aby te, które są dopuszczone do użytku w unihokeju były oznaczone znakiem CE i tekstem „Rekomendowane przez IFF”.

IFF zaleca Związkom Krajowym wprowadzenie obowiązku noszenia okularów ochronnych dla zawodników poniżej 17 roku życia w trakcie obowiązywania niniejszych Przepisów Gry. Jednocześnie, radzimy implementację tego przepisu również dla zawodników poniżej 19 roku życia.

Przepisy dotyczące zarówno sprzętu, jak i rywalizacji znajdują się na stronie www.floorball.sport w zakładce Przepisy Gry.

Wszelkie odstępstwa od Przepisów Gry winny zostać wpisane na listę wyjątków zatwierdzonych przez IFF i zostać opublikowane na stronie www.floorball.sport w zakładce Regulaminy/Przepisy Gry. Odstępstwa dotyczące gry w kategoriach młodzieżowych, za wyjątkiem przepisów dotyczących certyfikowanego sprzętu oraz środków ochrony osobistej, leżą w gestii Związków Krajowych.

Sugestie dotyczące zmian i ulepszeń Regulaminu oraz zapytania nt. jego przedruku w ramach praw autorskich przez Związki Krajowe należy przesłać na adres:

International Floorball Federation
Competition
Alakiventie 2
FIN-00920 Helsinki, Finlandia
E-mail: competition@floorball.sport

Luty 2022

Komitet IFF ds. Przepisów i Rywalizacji (RACC)
Martin Klabere
Prezes

Tłumaczenie: Aniela Zienkiewicz

WARUNKI GRY

Gra w unihokeja ma formę meczu pomiędzy dwoma zespołami. Celem gry jest strzelenie większej liczby bramek niż drużyna przeciwna, przy jednoczesnym zachowaniu przepisów gry.

Najlepsze warunki do gry w unihokeja to gra w pomieszczeniu, na twardej i równej nawierzchni, w miejscu zatwierdzonym przez organ administrujący.

JAK DZIAŁAJĄ PRZEPISY

Rozdział

1 BOISKO

Nagłówek

101 WYMIARY BOISKA

Przepis

Co jest najważniejsze

- 1) Boisko ma mieć wymiary 40m x 20m i być ogrodzone bandą o zaokrąglonych narożnikach, zatwierdzoną przez IFF oraz odpowiednio oznakowaną.**

Interpretacja

Dodatkowe informacje o tym, jak dany przepis wprowadzić w życie

Boisko powinno być prostokątne, a powyższe wymiary oznaczają jego długość i szerokość. Najmniejszy dopuszczalny rozmiar boiska to 36m x 18m.

SŁOWNIK

Agresywny

Zachowanie, w którym zawodnik używa nadmiernej siły, poważnie zagrażając swojemu przeciwnikowi. Uznawane za poważniejsze od lekkomyślnego, a łagodniejsze od brutalnego.

Banda

Niska ścianka zbudowana z poszczególnych sekcji, o zaokrąglonych narożnikach, która otacza boisko. Zwykle wykonana z plastiku.

Boisko

Strefa ograniczona bandą, wewnątrz której rozgrywa się mecz.

Bramka

Konstrukcja składająca się z poprzeczki i dwóch słupów, otoczona z tyłu siatką. Celem bramki jest ułatwienie sędziom rozstrzygnięcia, czy piłka przekroczyła linię bramkową pod poprzeczką.

Bramkarz

Zawodnik, którego szczególną rolą jest powstrzymanie piłki przed wpadnięciem do bramki

Brutalny

Zachowanie okrutne lub złośliwe, uznawane za gorsze niż agresywne.

Członkowie sztabu trenerskiego

Niegrający członkowie drużyny, jak np. trenerzy.

Dogrywka (doliczony czas gry)

Sposób na rozstrzygnięcie wyniku meczu poprzez kontynuowanie gry, dopóki jedna z drużyn nie strzeli bramki lub do końca dogrywki.

Drużyna, która nie popełniła przewinienia

Drużyna przeciwna do drużyny popełniającej przewinienie.

Drużyna, która popełniła przewinienia

Drużyna, która złamała przepisy gry.

Gra

Działanie, w którym zawodnik zagrywa piłkę kijem lub ciałem.

Kapitan drużyny

Tytuł przyznany jednemu zawodnikowi z każdej drużyny. Kapitan posiada szczególne uprawnienia, ale również i obowiązki.

Karać

Przyznać karę zawodnikowi lub członkowi sztabu trenerskiego, który dokował przewinienia.

Kara drużynowa

Kara obejmująca zawodników znajdujących się na boisku.

Kara meczowa

Kara, efektem której zawodnik lub inny członek drużyny, która popełniła przewinienie, zostaje zawieszony do końca meczu oraz może podlegać dodatkowym karom w zależności od popełnionego przewinienia.

Kara opóźniona

Sytuacja, gdy gra jest kontynuowana pomimo przyznania kary, ponieważ drużyna, która nie popełniła przewinienia pozostaje w posiadaniu piłki.

Kara osobista

Kara, która dotyczy wyłącznie zawodnika dokonującego przewinienie, nie natomiast zawodników znajdujących się na boisku.

Kij

Sprzęt składający się z trzonka i zagiętej łopatki, używany do zagrywania piłki. Trzonek jest zwykle wykonany z włókna węglowego, a łopatka z plastiku.

Lekkomyślny

Sytuacja, gdy zawodnik nie bierze pod uwagę konsekwencji swojego zachowania dla przeciwnika. Zachowanie uznawane za poważniejsze od nieuwważnego, a łagodniejsze od agresywnego.

Linia bramkowa

Oznakowana na podłodze linia, którą musi przekroczyć piłka, aby uznać zdobycie bramki.

Linia środkowa

Oznakowana na podłodze linia rozdzielająca boisko na dwie równe połowy.

Ławka kar

Miejsce, w którym musi siedzieć osoba ukarana podczas trwania kary.

Międzynarodowa Federacja Unihokeja (IFF)

Ogólnoświatowy organ zarządzający dyscypliną sportu unihokej.

Mniejsza kara drużynowa

Kara przyznawana za mniej poważne przewinienia.

Nieostrożny

Zachowanie, w którym brak rozwagi lub ostrożności, uznawane za łagodniejsze od lekkomyślnego.

Nieumyślny

Zachowanie dokonane niecelowo.

Obsługa meczu

Bezstronna osoba, która wykonuje powierzone jej obowiązki podczas meczu, np. sporządza protokół meczowy.

Opóźniony rzut karny

Sytuacja, gdy gra jest kontynuowana pomimo przyznania rzutu karnego, ponieważ drużyna, która nie popełniła przewinienia pozostaje w posiadaniu piłki i ma szansę na stworzenie sytuacji bramkowej.

Organ administrujący

Organ zarządzający daną rozgrywką, np. Międzynarodowa Federacja Unihokeja lub Związek Krajowy.

Pole bramkowe

Większa z dwóch prostokątnych stref znajdujących się przed bramką.

Pole przedbramkowe

Mniejsza z dwóch prostokątnych stref znajdujących się przed bramką.

Protokół meczowy

Oficjalny dokument drużyny zawierający listę wszystkich zawodników oraz pozostałych członków zespołu podczas meczu.

Przerwa na żądanie

Ograniczone czasowo przerwanie gry, podczas którego drużyny mogą omówić swoją taktykę.

Przewinienie

Działanie, które łamie przepisy gry.

Przywilej korzyści

Gdy sędzia pozwala na kontynuowanie gry po wystąpieniu przewinienia w sytuacji, gdy jest to na korzyść drużyny, która nie popełniła przewinienia.

Punkt rzutu sędziowskiego

Oznakowany na podłodze punkt używany do wykonania rzutu sędziowskiego. W niektórych przypadkach używany również do wykonania rzutu z autu i rzutu wolnego. Na boisku znajduje się łącznie sześć takich punktów.

Punkt środkowy

Oznakowany na podłodze punkt używany do wykonania rzutu sędziowskiego podczas rozpoczęcia meczu lub tercji oraz po zdobyciu bramki, jak również jako miejsce rozpoczęcia wykonywania rzutu karnego.

Rzut karny

Stały fragment gry, w którym drużyna, która nie popełniła przewinienia otrzymuje szansę na zdobycie bramki bez żadnej próby obrony ze strony zawodników drużyny przeciwnej z wyjątkiem bramkarza.

Rzut sędziowski

Stały fragment gry, w którym dwoje rywalizujących zawodników próbuje przejąć kontrolę nad piłką, która została umieszczona pomiędzy nimi.

Rzut wolny

Stały fragment gry, w którym drużyna, która nie popełniła przewinienia wznawia grę po przewinieniu ze strony drużyny przeciwnej.

Rzut z autu

Stały fragment gry, w którym drużyna poszkodowana wznawia grę po tym, jak piłka wypadła poza boisko.

Sekretariat

Bezstronna osoba obsługująca mecz, wspomagająca sędziów odpowiedzialna za wypełnianie protokołu meczowego, mierzenie czasu oraz ogłaszanie zebranych komunikatów meczowych.

Sędzia

Osoba nadzorująca grę, która czuwa nad przestrzeganiem Przepisów Gry.

Stały fragment gry

Sposób wznowienia gry po jej przerwaniu. Stałe fragmenty gry to: rzut sędziowski, rzut z autu, rzut wolny oraz rzut karny.

Strefa zmian

Strefa, w której umieszczone są ławki zawodników, w granicach której musi odbyć się zmiana zawodników.

Umowne przedłużenie linii bramkowej

Nieoznakowana linia prosta będąca przedłużeniem linii bramkowej, prowadząca poprzez punkty rzutu sędziowskiego do narożników bandy.

Umyślny

Zachowanie wykonane celowo.

Większa kara drużynowa

Kara przyznawana za poważniejsze przewinienia.

Zawodnik rozgrywający

Członek drużyny nie będący bramkarzem, a grający z kijem. Odnosi się zarówno do osób płci męskiej, jak i żeńskiej.

Zmiana

Wymiana zawodnika z boiska na zawodnika ze strefy zmian.

Związek Krajowy

Ogólnokrajowy organ zarządzający dyscypliną sportu unihokej



1 BOISKO

101 Wymiary boiska

- 1) **Boisko ma mieć wymiary 40m x 20m i być ogrodzone bandą o zaokrąglonych narożnikach, zatwierdzoną przez IFF oraz odpowiednio oznakowaną.**
Boisko powinno być prostokątne, a powyższe wymiary oznaczają jego długość i szerokość. Najmniejszy dopuszczalny rozmiar boiska to 36m x 18m.

102 Oznakowanie boiska

- 1) **Wszystkie oznaczenia powinny być wykonane liniami o szerokości 4–5 cm w wyraźnie widocznym kolorze.**
- 2) **Należy oznaczyć linię środkową i punkt środkowy. Linia środkowa powinna być równoległa do krótszych boków boiska i dzielić je na dwie połowy równej wielkości.**
- 3) **Pola bramkowe o wymiarach 4m x 5m należy wyznaczyć w odległości 2,85m od krótszych boków boiska.**
Pola bramkowe powinny być prostokątne, a podane tu wymiary pola wskazują długość x szerokość łącznie z liniami. Pola bramkowe powinny być wyśrodkowane w stosunku do dłuższych boków boiska.
- 4) **Pola przedbramkowe o wymiarach 1m x 2,5m należy wyznaczyć 0,65m przed tylnymi granicami pól bramkowych.**
Pola przedbramkowe powinny być prostokątne, a podane tu wymiary wskazują długość x szerokość łącznie z liniami. Pola przedbramkowe powinny być wyśrodkowane w stosunku do dłuższych boków boiska.
- 5) **Tylne linie pól przedbramkowych służą również jako linie bramkowe. Oznaczenia słupków bramki należy wykonać na tylnych liniach pola bramkowego, tak aby odległość między oznaczeniami wynosiła 1,6m.**
Linie bramkowe powinny być wyśrodkowane w stosunku do dłuższych boków boiska. Oznaczenia słupków bramki powinny być wykonane albo jako przerwy w tylnych liniach pola przedbramkowego, albo jako krótkie linie, prostopadłe do tylnych linii pola przedbramkowego.
- 6) **Punkty rzutów sędziowskich o średnicy nieprzekraczającej 30cm należy zaznaczyć na linii środkowej i na umownych przedłużeniach linii bramkowych, w odległości 1,5m od dłuższych boków boiska.**
Punkty rzutów sędziowskich mogą być oznaczone jako krzyżyki. Punkty na linii środkowej mogą być domyślne (nieoznakowane).

103 Bramki

- 1) **Bramki, certyfikowane przez IFF i odpowiednio oznakowane, powinny zostać umieszczone tak, aby ich słupki stały na właściwych oznaczeniach.**
Otwarta strona bramki ma być skierowana w stronę punktu środkowego.

104 Strefy zmian

- 1) **Strefy zmian o długości 10m powinny być wyznaczone wzdłuż jednego z dłuższych boków boiska, 5m od linii środkowej i obejmować ławki zawodników.**

Strefy zmian muszą być oznaczone po obu stronach bandy. Szerokość stref zmian nie może przekraczać 3m, mierząc od bandy. Ławki zawodników powinny być ustawione w odpowiedniej odległości od bandy i każda z nich musi mieć przewidziane miejsce dla dwunastu osób. Strefa zmian może być również oznaczona oddzielnym kolorem na górnej krawędzi boiska.

105 Sekretariat i ławki kar

- 1) **Sekretariat z ławkami kar powinien być umieszczony naprzeciwko stref zmian, przy linii środkowej.**

Sekretariat i ławki kar powinny być umieszczone w odpowiedniej odległości od bandy.

Ławki kar powinny być oddzielne dla każdej drużyny, umieszczone po obu stronach sekretariatu. Na każdej ławce kar musi być przewidziane miejsce dla co najmniej dwóch osób. Strefy ławek kar o długości 2m i umieszczone co najmniej 1m od linii środkowej muszą być oznaczone i widoczne po obu stronach bandy.

Organ administrujący może zwolnić organizatora meczu z obowiązku ustanowienia sekretariatu i ławek kar w wyznaczonym miejscu. W takim przypadku należy pozostawić co najmniej 2m odstępu pomiędzy ławkami kar i ławkami zmian.

106 Kontrola boiska

- 1) **Sędziowie, odpowiednio wcześniej przed rozpoczęciem meczu, sprawdzają boisko i upewniają się, że wszelkie ewentualne nieprawidłowości zostały usunięte.**

Wszelkie nieprawidłowości, których nie można usunąć, powinny zostać zgłoszone. Organizator jest odpowiedzialny za usunięcie nieprawidłowości oraz za utrzymanie band w należytym stanie podczas meczu. Wszystkie niebezpieczne przedmioty należy usunąć lub owinąć miękkim ochroniaczem.

107 Piłka

- 1) **Piłka musi być zatwierdzona przez IFF i odpowiednio oznaczona.** Powierzchnia piłki powinna być jednokolorowa, niefluorescencyjna. Kolor wnętrza piłki również nie może być fluorescencyjny.

2 GRA

201 Regulaminowy czas gry

1) **Regulaminowy czas gry wynosi 3 x 20 minut z dwiema 10-minutowymi przerwami, podczas których drużyny zmieniają strony.**

Organ administrujący może udzielić zezwolenia na krótszy czas gry, jednak nie mniej niż 2 x 15 minut i/lub krótsze/dłuższe przerwy. Zegar meczowy powinien, o ile to możliwe, odliczać od 00:00 w górę. Przy zmianie stron drużyny muszą również zmienić strefy zmian. Odpowiednio wcześniej przed meczem drużyna gospodarzy wybiera stronę. Każda nowa tercja rozpoczyna się rzutem sędziowskim w punkcie środkowym. Sekretariat jest odpowiedzialny za włączenie syreny lub innego sygnału dźwiękowego na koniec każdej tercji, chyba że wybrzmiewa on automatycznie. Tercja lub mecz kończy się, gdy tylko rozlegnie się sygnał. Czas przerwy rozpoczyna się niezwłocznie po zakończeniu tercji. Drużyny są odpowiedzialne za powrót na boisko na czas, aby wznowić grę po przerwie. Jeżeli sędziowie uznają, że któraś ze stron boiska jest lepsza, drużyny zmieniają strony w połowie trzeciej tercji, ale musi to zostać ustalone przed rozpoczęciem trzeciej tercji. Jeżeli taka zmiana stron ma miejsce, grę należy wznowić rzutem sędziowskim w punkcie środkowym.

2) **Czas gry liczony jest efektywnie**

Efektywny czas gry oznacza, że czas powinien zostać zatrzymany, gdy gra zostaje przerwana gwizdkiem sędziów i wznowiony, gdy piłka jest rozgrywana. W przypadku nienaturalnych przerw w grze stosuje się potrójny sygnał - „trzy gwizdki”. Sędziowie decydują, co należy uznać za nienaturalną przerwę, ale zawsze obejmuje ona: uszkodzoną piłkę, rozłączenie się band, kontuzje, pomiary sprzętu, nieupoważnione osoby lub przedmioty na boisku, całkowite lub częściowe zgaszenie świateł oraz pomyłkowe wybrzmienie sygnału końcowego. W przypadku rozłączenia się band, gra nie jest przerwana, dopóki piłka nie znajdzie się w pobliżu danego miejsca. W przypadku kontuzji zawodnika grę można przerwać tylko w przypadku podejrzenia poważnego urazu lub gdy kontuzjowany zawodnik bezpośrednio wpływa na grę.

Organ administrujący może udzielić zezwolenia na użycie nieefektywnego czasu gry, w którym to przypadku czas gry będzie zatrzymywany tylko po zdobyciu bramki, nałożeniu kary, nałożeniu rzutu karnego, przerwy na żądanie lub po „trzech gwizdkach” z powodu nienaturalnej przerwy. Efektywny czas gry obowiązuje zawsze podczas ostatnich 3 minut regulaminowego czasu gry.

Czas gry zostaje zatrzymany podczas rzutu karnego.

202 Przerwa na żądanie

- 1) **Każda drużyna podczas meczu ma prawo wykorzystać jedną przerwę na żądanie, która zostanie udzielona i oznaczona potrójnym sygnałem, gdy tylko gra zostanie przerwana.**

O przerwę na żądanie można poprosić w dowolnym momencie, w tym w związku ze zdobyciem bramki i rzutami karnymi, z wyjątkiem serii rzutów karnych wykonywanych po dogrywce, wyłącznie przez kapitana drużyny lub członka sztabu trenerskiego. Przerwa na żądanie, o którą poproszono podczas przerwy w grze powinna zostać przyznana natychmiast, ale jeśli sędziowie uznają, że ma to negatywny wpływ na sytuację drużyny przeciwnej, przerwę na żądanie należy przeprowadzić podczas następnej przerwy w grze.

Wnioskowana przerwa na żądanie jest zawsze przyznawana, z wyjątkiem sytuacji po zdobyciu bramki, kiedy zespół może wycofać prośbę lub gdy następną przerwą jest koniec tercji, co automatycznie anuluje przerwę na żądanie. Dotyczy to również ewentualnej zmiany stron w połowie tercji. Przerwa na żądanie rozpoczyna się po dodatkowym sygnale dźwiękowym ze strony sędziów, gdy drużyny znajdują się w swoich strefach zmian, a sędziowie przy sekretariacie. Kolejny dodatkowy sygnał dźwiękowy wydany po 30 sekundach oznacza koniec przerwy.

Po przerwie na żądanie gra zostanie wznowiona zgodnie z tym, co spowodowało jej przerwanie. Ukarany zawodnik nie może brać udziału w przerwie na żądanie.

203 Dogrywka

- 1) **Jeśli mecz, który musi zostać rozstrzygnięty, kończy się remisowym wynikiem, doliczone zostaje 10 minut dogrywki, granej, dopóki jedna z drużyn nie zdobędzie bramki.**

Przed dogrywką drużyny mają prawo do 2-minutowej przerwy, ale nie zmieniają one stron. W dogrywce obowiązują te same zasady dotyczące czasu rozpoczęcia i zakończenia gry, jak podczas regulaminowego czasu gry.

Dogrywka nie jest podzielona na tercje. Czas kar pozostały po regulaminowym czasie gry będzie kontynuowany w dogrywce.

Jeżeli wynik po dogrywce jest nadal równy, wynik meczu rozstrzyga się rzutami karnymi.

204 Rzuty karne po dogrywce

- 1) **Pięciu zawodników rozgrywających z każdej drużyny wykonuje po jednym rzucie karnym. Jeżeli po tej rundzie rzutów karnych wynik jest nadal remisowy, ci sami zawodnicy oddają po jednym rzucie karnym, aż do osiągnięcia decydującego wyniku.**

Rzuty karne wykonywane są naprzemiennie. Sędziowie decydują, do której bramki będą wykonywane rzuty karne i przeprowadzają losowanie pomiędzy kapitanami drużyn. Zwycięzca decyduje, która drużyna rozpocznie wykonywanie rzutów karnych. Kapitan drużyny lub członek sztabu trenerskiego informuje pisemnie sędziów i sekretariat o numerach wybranych zawodników i kolejności oddawania rzutów karnych. Sędziowie są odpowiedzialni za upewnienie się, że rzuty karne są oddawane dokładnie w kolejności podanej przez sztab drużyny.

Gdy tylko w rzutach karnych zostanie osiągnięty decydujący wynik, mecz się kończy, a zwycięska drużyna uznana zostaje za wygraną jedną dodatkową bramką. Podczas regulaminowych rzutów karnych decydujący wynik uważa się za końcowy, gdy jedna z drużyn prowadzi większą liczbą bramek niż liczba rzutów karnych, którą ma do dyspozycji drużyna przeciwna. Podczas ewentualnych dodatkowych rzutów karnych, decydujący wynik uważa się za końcowy, gdy drużyna strzeli o jedną bramkę więcej niż drużyna przeciwna po tym, jak obie drużyny oddały taką samą liczbę rzutów karnych. Dodatkowe rzuty karne nie muszą być wykonywane w tej samej kolejności, co regulaminowe rzuty karne, ale zawodnicy nie mogą wykonać trzeciego rzutu karnego, dopóki wszyscy wybrani zawodnicy z danej drużyny nie wykonają co najmniej dwóch lub kolejnych rzutów karnych w kolejnych seriach.

Jeżeli jeden z wybranych zawodników otrzyma karę podczas rzutów karnych, kapitan drużyny wybiera zawodnika rozgrywającego, który nie został jeszcze wybrany na miejsce zawodnika, który otrzymał karę. Jeżeli bramkarz otrzyma karę podczas rzutów karnych, zostaje zastąpiony przez bramkarza rezerwowego. Jeżeli nie ma bramkarza rezerwowego, drużyna ma maksymalnie 3 minuty na odpowiednie wyposażenie zawodnika rozgrywającego, którego nie wybrano do oddania rzutu karnego, ale nie można wykorzystać tego czasu na rozgrzewkę. Nowy bramkarz powinien być wpisany do protokołu meczowego wraz z czasem dokonania zmiany.

Drużyna, która nie jest w stanie wybrać pięciu zawodników rozgrywających, może wykonać tylko tyle rzutów karnych, ilu zawodników wybrała. Dotyczy to również ewentualnych dodatkowych rzutów karnych.



3 UCZESTNICY

301 Zawodnicy

1) **Każda drużyna może wystawić maksymalnie 20 zawodników. Należy ich wpisać do protokołu meczowego.**
Zawodnicy mogą być zawodnikami rozgrywającymi lub bramkarzami. Żaden inny zawodnik niż odnotowany w protokole meczowym nie może brać udziału w meczu ani przebywać we własnej strefie zmian.

2) **Podczas gry na boisku może znajdować się maksymalnie sześciu zawodników jednocześnie z każdej drużyny, w tym jeden bramkarz lub sześciu zawodników rozgrywających.**
Aby sędziowie mogli rozpocząć mecz, każda drużyna musi mieć co najmniej pięciu zawodników rozgrywających oraz odpowiednio wyposażonego bramkarza. W przeciwnym razie, należy ogłosić wynik końcowy 5-0 dla drużyny, która nie popełniła przewinienia.

Podczas gry każda z drużyn musi być w stanie wystawić do gry co najmniej czterech zawodników. Jeśli któraś z drużyn nie spełni tego warunku, mecz zostaje przerwany, a wynik końcowy wynosi 5-0 dla drużyny, która nie popełniła przewinienia lub za końcowy uznaje się wynik osiągnięty w danym momencie, jeśli jest to korzystniejsze dla drużyny, która nie popełniła przewinienia.

302 Zmiana zawodników

1) **Zmiana zawodników może nastąpić w dowolnym momencie i nieograniczoną ilość razy w trakcie meczu.**
Wszystkie zmiany odbywają się we własnej strefie zmian danej drużyny. Zawodnik opuszczający boisko musi być co najmniej w trakcie przechodzenia przez bandę, zanim jego zamiennik będzie mógł wejść na boisko. Kontuzjowany zawodnik opuszczający boisko poza własną strefą zmian nie może zostać zastąpiony do czasu przerwania gry. Zawodnik, który krwawi nie jest dopuszczony do udziału w meczu, dopóki krwawienie nie zostanie zatamowane.

303 Szczególne przepisy dla bramkarzy

- 1) **Wszyscy bramkarze powinni być odpowiednio oznaczeni w protokole meczowym.**
Funkcję bramkarza oznacza się za pomocą litery „B” na końcu linijki z jego imieniem i nazwiskiem. Zawodnik oznaczony jako bramkarz nie może brać udziału w tym samym meczu jako zawodnik rozgrywający z kijem. Jeżeli drużyna z powodu kontuzji lub kary bramkarza musi go zmienić z zawodnikiem rozgrywającym, ma maksymalnie 3 minuty na odpowiednie wyposażenie zmiennika, ale nie może wykorzystać tego czasu na rozgrzewkę. Nowy bramkarz powinien być wpisany do protokołu meczowego wraz z czasem dokonania zmiany.
- 2) **Jeżeli bramkarz całkowicie opuści pole bramkowe podczas gry, do czasu powrotu w jego granice jest uważany za zawodnika rozgrywającego, tylko bez kija.**
Nie dotyczy to sytuacji wyrzutu piłki przez bramkarza. Uznaje się, że bramkarz całkowicie opuścił pole bramkowe, gdy żadna część jego ciała nie dotyka podłoża w polu bramkowym. Bramkarz może jednak skakać we własnym polu bramkowym. Linie zaliczają się do pola bramkowego.

304 Szczególne przepisy dla kapitanów drużyn

- 1) **Każda drużyna ma swojego kapitana, którego oznacza się w protokole meczowym.**
Funkcję kapitana drużyny oznacza się za pomocą litery „K” na końcu linijki z jego imieniem i nazwiskiem. Zmiana kapitana drużyny może mieć miejsce wyłącznie w przypadku, gdy kapitan ulegnie kontuzji, chorobie lub otrzyma karę meczową oraz musi to zostać odnotowane w protokole meczowym. Poprzedni kapitan drużyny nie może ponownie pełnić tej funkcji podczas tego samego meczu.
- 2) **Tylko kapitan drużyny ma prawo rozmawiać z sędziami. Jest również zobowiązany do udzielania im pomocy.**
Rozmowa kapitana drużyny z sędziami odbywa się zgodnie z ustalonymi warunkami. Ukarany kapitan drużyny traci prawo do rozmowy z sędziami, o ile ci nie zwrócą się do niego ze swojej strony oraz z wyjątkiem sytuacji, gdy członkowie zespołu poproszą o przerwę na żądanie. W trakcie kary kapitana drużyna nie ma możliwości komunikowania się z sędziami. Jeśli sędziowie uznają to za konieczne, wszelkie dyskusje powinny być prowadzone na korytarzu, nie zaś na boisku i nigdy w szatni sędziowskiej.

305 Członkowie sztabu trenerskiego (niegrający członkowie drużyny)

1) Każda drużyna może wpisać do protokołu meczowego maksymalnie 5 członków sztabu trenerskiego.

Żadne inne osoby niż wymienione w protokole meczowym nie mogą przebywać w strefie zmian danej drużyny. Za wyjątkiem przerwy na żądanie, członek sztabu trenerskiego nie może wchodzić na boisko bez zgody sędziów. Wszelkie wskazówki trenerskie powinny być przekazywane we własnej strefie zmian drużyny, w której podczas meczu powinni znajdować się członkowie drużyny.

Przed meczem członek sztabu trenerskiego powinien sprawdzić protokół meczowy i upewnić się, czy lista zawodników jest poprawna.

Po rozpoczęciu meczu nie można wprowadzać do protokołu żadnych poprawek z wyjątkiem ewentualnych zmian błędnie podanego numeru zawodnika. Jeśli członek sztabu trenerskiego jest również wpisany do protokołu jako zawodnik, jest on zawsze uważany za zawodnika w każdej niepewnej sytuacji, również dotyczącej przewinień popełnionych w strefie zmian.

306 Sędziowie

1) Mecz jest prowadzony i kontrolowany przez dwóch równoprawnych sędziów.

Sędziowie mają prawo przerwać mecz, jeśli istnieje oczywiste ryzyko, że mecz nie może być kontynuowany zgodnie z przepisami.

307 Sekretariat

1) Na mecz powołuje się sekretariat.

Sekretariat powinien być bezstronny. Jest odpowiedzialny za prowadzenie protokołu meczowego, mierzenie czasu i ewentualne ogłaszanie zebranych komunikatów meczowych

4 WYPOSAŻENIE

401 Stroje zawodników

1) Wszyscy zawodnicy rozgrywający powinni nosić stroje składające się z koszulek, spodenek i skarpet.

Wszyscy zawodnicy w drużynie muszą nosić identyczne stroje. Stroje drużyny mogą być w dowolnej kombinacji kolorystycznej, jednak koszulki nie mogą być szare. Jeżeli sędziowie uznają, że drużyn nie można rozróżnić po strojach, drużyna gości jest zobowiązana do zmiany strojów. Obie skarpety powinny być takie same oraz, jeśli tak postanowi organ administrujący, różne w obu drużynach.

2) Wszyscy bramkarze muszą być ubrani w bluzy i długie spodnie.

3) Wszystkie koszulki muszą być oznakowane numerem.

Koszulki drużyny muszą być oznakowane numerami, które mają być różniącymi się liczbami całkowitymi, wyraźnie widocznymi cyframi arabskimi, umieszczonymi na plecach i na piersi. Numery na plecach muszą mieć co najmniej 200mm wysokości, a na klatce piersiowej – co najmniej 70mm. Na koszulkach można umieścić dowolną liczbę między 1 i 99 włącznie, z zastrzeżeniem, że numer 1 nie może być przypisany zawodnikowi rozgrywającemu.

Jeżeli w meczu bierze udział zawodnik o nieprawidłowym numerze, protokół meczowy powinien zostać poprawiony, a przewinienie zgłoszone do organu administrującego. Jeżeli zawodnik jest zmuszony do zmiany koszulki podczas meczu, nowy numer wpisuje się do protokołu meczowego.

4) Wszyscy zawodnicy powinni nosić buty.

Buty powinny być obuwiem przeznaczonym do uprawiania sportów halowych. Nie jest dozwolone naciąganie skarpet na buty. Jeśli gracz straci jeden lub oba buty podczas gry, może kontynuować grę do najbliższej przerwy.

402 Stroje sędziów

1) Sędziowie powinni nosić stroje składające się z koszulek, czarnych spodenek i czarnych getrów.

Wszyscy sędziowie powinni nosić stroje w identycznych kolorach.

403 Szczególne wyposażenie bramkarza

- 1) **Bramkarz nie może używać kija.**
- 2) **Bramkarz powinien nosić maskę zgodną z Regulaminem Materiałów IFF oraz odpowiednio oznakowaną.**

Zasada ta dotyczy tylko sytuacji, gdy bramkarz uczestniczy w grze na boisku. Wszelkie modyfikacje maski, z wyjątkiem malowania, są zabronione.
- 3) **Bramkarz może używać dowolnego rodzaju sprzętu ochronnego, jednak nie mogą to być elementy stroju mające na celu przysłonienie światła bramki.**

Dozwolony jest kask i cienkie rękawiczki. Wszelkie formy klejów lub substancji zwiększających tarcie są zabronione. Żadne przedmioty nie mogą znajdować się wewnątrz bramki. Bramkarzowi nie wolno używać żadnego sprzętu ochronnego, który zakrywa więcej niż ciało bramkarza, np. ochraniaczy na barki.

404 Szczególne wyposażenie kapitana drużyny

- 1) **Kapitan drużyny powinien nosić na ramieniu opaskę.**

Opaska powinna być noszona na ramieniu i być wyraźnie widoczna. Taśma nie jest traktowana jako opaska kapitana.

405 Wyposażenie osobiste i ochronne

- 1) **Zawodnik nie może nosić na sobie żadnych elementów wyposażenia osobistego, które mogą być przyczyną kontuzji.**

Wyposażenie osobiste obejmuje sprzęt ochronny i medyczny, okulary ochronne, zegarki, kolczyki, itp. Decyzję o tym, co należy uznać za niebezpieczne podejmuje sędzia. Jeśli to możliwe, wszelki sprzęt ochronny powinien być noszony pod ubraniem.

O ile przepisy o strojach ustanowione przez Związek Krajowy nie stanowią inaczej, widoczne części podkoszulków, dodatkowych spodenek, legginsów i opasek uciskowych powinny być tego samego koloru co główny kolor koszulki lub spodenek. W przypadku dodatkowej odzieży noszonej na nogach dozwolony jest również kolor czarny. Nie wolno nosić żadnego nakrycia głowy z wyjątkiem elastycznych opasek na głowę bez węzłów. Zabronione są wszelkie formy długich legginsów dla zawodników rozgrywających. Wyjątki są dozwolone jedynie za zgodą organu administrującego na pisemny wniosek.
- 2) **Jeżeli zawodnik nosi okulary ochronne, muszą one być zgodne z Regulaminem Materiałów IFF oraz odpowiednio oznakowane.**

Wszelkie modyfikacje okularów ochronnych są zabronione. Jeśli zawodnik zgubi okulary podczas gry, może kontynuować grę do następnej przerwy.

406 Kij

- 1) **Kij musi być zatwierdzony przez IFF i odpowiednio oznakowany.**
Wszelkie modyfikacje trzonka, z wyjątkiem skracania, są zabronione. Trzonek może być owinięty owijką powyżej znaku uchwytu, ale żadne oficjalne oznaczenia nie mogą zostać zakryte.
- 2) **Łopatką (blendą) nie powinna być zastrzona, a jej zagięcie nie powinno przekraczać 30mm.**
Wszelkie modyfikacje łopatki, z wyjątkiem zginania, są zabronione. Zagięcie rozumie się jako odległość między najwyższym punktem wewnętrznej strony łopatki a równą powierzchnią, na której leży kij. Wymiana łopatki jest dozwolona, jeśli jest ona zatwierdzona łącznie z trzonkiem i jest tej samej marki. Nowa blenda nie może być jedna osłabiona. Dozwolone jest owinięcie taśmą połączenia między blendą a trzonkiem, ale zakryte może być nie więcej niż 10mm widocznej części łopatki.

407 Wyposażenie sędziów

- 1) **Sędziowie powinni być wyposażeni w plastikowe gwizdki średniej wielkości, przyrządy pomiarowe i czerwone kartki.**
Wyjątku dla innych rodzajów gwizdków może udzielić organ administrujący.

408 Wyposażenie sekretariatu

- 1) **Sekretariat powinien posiadać wszelki sprzęt niezbędny do wykonywania swoich obowiązków.**

409 Kontrola wyposażenia

1) Sędziowie decydują o kontroli i pomiarach wszelkiego wyposażenia.

Kontrola odbywa się przed meczem oraz w jego trakcie. Nieprawidłowy sprzęt, w tym wadliwość kijów, z wyłączeniem pomiaru zagięcia kija, wykryty przed lub w trakcie meczu, powinien zostać poprawiony przez danego zawodnika, który następnie może rozpocząć/kontynuować mecz. Przewinienia dotyczące strojów zawodników nie mogą prowadzić do nałożenia więcej niż jednej kary na drużynę w ciągu jednego meczu, jednakże wszelkie nieprawidłowe wyposażenie należy zgłosić.

Żadni inni zawodnicy prócz kapitanów drużyn i zawodnika, którego wyposażenie podlega kontroli, nie mogą przebywać przy sekretariacie podczas kontroli sprzętu.

2) Kapitan zespołu może zażądać pomiaru zagięcia kija, kontroli znaku homologacji na kiju lub kratce maski oraz kontroli kombinacji trzonka/łopatki.

Kapitan drużyny ma również prawo zwrócić uwagę sędziom na inne nieprawidłowości w wyposażeniu przeciwnika, ale w tym przypadku to sędziowie decydują o podjęciu akcji. Pomiaru i kontroli kombinacji trzonek/łopatka oraz kontroli znaku homologacji na kiju lub kratce maski można zażądać w dowolnym momencie, lecz będzie ona przeprowadzona dopiero podczas przerwy w grze. Jeżeli prośba o kontrolę zostanie zgłoszona podczas przerwy, należy ją przeprowadzić natychmiast, nawet jeśli będzie to przerwa związana ze zdobyciem bramki czy rzutem karnym, chyba że, w opinii sędziów, wpłynie to negatywnie na sytuację drużyny przeciwnej. W takim przypadku kontrolę należy przeprowadzić podczas kolejnej przerwy.

Sędziowie są zobowiązani do sprawdzenia stopnia wygięcia łopatki oraz kombinacji trzonka/łopatki, jak i kontroli znaku homologacji na kiju lub kratce maski na prośbę kapitana drużyny, ale podczas jednej przerwy dozwolona jest tylko jedna kontrola na drużynę. Żadni inni zawodnicy niż kapitanowie drużyn i zawodnik, którego wyposażenie podlega kontroli, nie mogą przebywać przy sekretariacie podczas kontroli sprzętu. Po zakończeniu kontroli, gra powinna zostać wznowiona wedle przyczyny jej przerwania.

5 STAŁE FRAGMENTY GRY

501 Ogólne zasady stałych fragmentów gry

- 1) **Gdy gra została przerwana, należy ją wznowić w stały, ustalony sposób, w zależności od tego, co spowodowało jej przerwanie.**
Stałe fragmenty gry to rzuty sędziowskie, rzuty z autu, rzuty wolne i rzuty karne.
- 2) **Sędziowie powinni użyć pojedynczego sygnału dźwiękowego, wykonać właściwe gesty i wskazać miejsce, z którego należy rozegrać stały fragment gry. Piłka może być zagrana po gwizdku, jeśli nie porusza się oraz jeśli znajduje się we właściwym miejscu.**

Sędziowie najpierw pokazują znak konsekwencji, a następnie znak ewentualnego przewinienia. Znak przewinienia jest używany tylko wtedy, gdy sędzia uzna to za konieczne, jednak zawsze w przypadku kar i rzutów karnych.

Jeżeli w opinii sędziów nie wpływa to na przebieg gry, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma ani być dokładnie we wskazanym miejscu podczas rzutu z autu lub rzutu wolnego.

- 3) **Rozegranie stałego fragmentu gry nie może być bezzasadnie opóźniane.**
Sędziowie decydują, co należy uznać za nieuzasadnione opóźnianie. Jeżeli stały fragment gry jest opóźniany, sędziowie, o ile to możliwe, upominają zawodnika przed podjęciem jakichkolwiek działań.

502 Rzut sędziowski (wznowienie) (802)

- 1) **Na początku nowej tercji i w celu potwierdzenia prawidłowo zdobytego gola, rzut sędziowski zostaje wykonany w punkcie środkowym.**
Bramki zdobytej w dogrywce, w następstwie rzutu karnego decydującego o wyniku meczu lub po zakończeniu tercji nie potwierdza się rzutem sędziowskim. Gdy rzut sędziowski odbywa się z punktu środkowego, każda drużyna musi znajdować się po swojej stronie linii środkowej.
- 2) **Gdy gra jest przerwana i żadnej z drużyn nie można przyznać rzutu z autu, rzutu wolnego ani rzutu karnego, grę należy wznowić rzutem sędziowskim.**
- 3) **Rzut sędziowski należy wykonać w punkcie rzutów sędziowskich najbliższym miejscu, w którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry.**

- 4) **Wszyscy zawodnicy, z wyjątkiem biorących udział w rzucie sędziowskim, powinni niezwłocznie, bez wezwania sędziów, zająć pozycję co najmniej 3m od piłki, łącznie z kijami.**
Przed rzutem sędziowskim obowiązkiem sędziów jest sprawdzenie czy drużyny są gotowe i czy wszyscy zawodnicy zajęli odpowiednie pozycje.
- 5) **Piłkę rozgrywa się kijem przez jednego zawodnika rozgrywającego z każdej drużyny. Zawodnicy muszą być zwrócenii twarzą do krótszego boku boiska drużyny przeciwnej i nie mogą mieć kontaktu fizycznego z przeciwnikiem przed wznowieniem. Stopy powinny być ustawione prostopadłe do linii środkowej. Każdy zawodnik powinien mieć każdą stopę w takiej samej odległości od linii środkowej. Kije należy trzymać normalnym chwytem i obiema rękami powyżej znaku uchwytu. Łopatki obu przeciwników powinny być umieszczone prostopadłe do linii środkowej po obu stronach piłki, lecz bez dotykania jej.**
Normalny chwyt oznacza sposób, w jaki zawodnik trzyma kij podczas gry. Zawodnik drużyny broniącej wybiera, po której stronie piłki umieści swój kij. Jeśli rzut sędziowski rozgrywany jest na linii środkowej, zawodnik drużyny gości wybiera stronę. Piłka powinna znajdować się pośrodku pomiędzy łopatkami. W przypadku sporu związanego ze zmianą zawodników przed wykonaniem rzutu sędziowskiego, drużyna gości jest zobowiązana do dokonania zmiany w pierwszej kolejności.
- 6) **Piłka rozegrana bezpośrednio z rzutu sędziowskiego może trafić bezpośrednio do bramki.**

503 Sytuacje prowadzące do rzutu sędziowskiego

- 1) **Gdy piłka zostanie nieumyślnie uszkodzona.**
- 2) **Gdy piłki nie da się zagrywać w sposób prawidłowy.**
Przed przerwaniem gry, sędziowie powinni dać zawodnikom wystarczający czas na zagranie piłki.
- 3) **Gdy sekcje bandy zostaną rozłączone, a piłka znajdzie się w pobliżu miejsca rozłączenia.**
- 4) **Gdy bramka zostanie przesunięta w sposób nieumyślny i nie można jej ustawić na miejsce w dostatecznie krótkim czasie.**
Obowiązkiem bramkarza jest odstawienie bramki na miejsce, gdy tylko uzna to za możliwe.
- 5) **Gdy dojdzie do poważnej kontuzji lub gdy kontuzjowany zawodnik bezpośrednio wpływa na grę.**
Sędziowie decydują, co należy uznać za poważną kontuzję, ale gdy tylko istnieje takie podejrzenie, gra zostaje przerwana natychmiast.

- 6) **Gdy podczas gry wystąpi nienaturalna sytuacja.**
Sędziowie decydują, co należy uznać za nienaturalną sytuację, ale zawsze obejmuje to między innymi obecność nieupoważnionych osób lub przedmiotów na boisku, całkowite lub częściowe zgaszenie świateł oraz omyłkowe wybrzmienie syreny dźwiękowej, gdy złamany kij powoduje niebezpieczną sytuację lub bezpośrednio wpływa na grę lub gdy sędzia zostaje uderzony piłką, o ile ma to znaczący wpływ na grę.
- 7) **Gdy bramka jest nieuznana pomimo braku przewinienia prowadzącego do rzutu wolnego.**
Obejmuje to sytuacje, w których piłka wpada do bramki bez przekraczania linii bramkowej od przodu.
- 8) **Gdy rzut karny nie zakończył się zdobyciem bramki.**
Dotyczy to również sytuacji, w których rzut karny został wykonany nieprawidłowo.
- 9) **Gdy sędziowie nie są w stanie określić kierunku rzutu z autu lub rzutu wolnego.**
Dotyczy to również sytuacji, w których gracze z obu drużyn popełniają wykroczenia jednocześnie.
- 10) **Gdy sędziowie uznają swoją decyzję za niewłaściwą.**
- 11) **Gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia, próbuje, w opinii sędziów, grać na czas podczas kary opóźnionej.**
Jeśli to możliwe, zespół powinien zostać poinformowany o ewentualnych decyzjach sędziów w tej sprawie przed ich podjęciem.

504 Rzut z autu (803)

- 1) **Gdy piłka opuści boisko, rzut z autu zostanie przyznany drużynie, która nie wybiła piłki na aut.**
Za drużynę, która popełniła przewinienie uważa się drużynę, której zawodnik lub wyposażenie zawodnika jako ostatni dotknął piłki przed opuszczeniem przez nią boiska. Dotyczy to również sytuacji, gdy zawodnik, aby usunąć piłkę z bramki, uderza w siatkę bez dotykania piłki.
- 2) **Rzut z autu wykonuje się z miejsca, w którym piłka opuściła boisko, 1,5m od bandy, ale nigdy za umownymi przedłużeniami linii bramkowych.**
Jeżeli w opinii sędziów nie wpływa to na przebieg gry, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma ani być dokładnie w wyznaczonym miejscu. Jeśli jest to korzystne dla drużyny wykonującej rzut z autu, aby zagrywać piłkę z odległości mniejszej niż 1,5m od bandy, jest to dozwolone. Rzut z autu za umownym przedłużeniem linii bramkowej wykonuje się z najbliższego punktu rzutu sędziowskiego. Gdy piłka dotknie sufitu lub innego obiektu znajdującego się ponad boiskiem, rzut z autu wykonuje się na tej wysokości boiska, 1,5m od bandy.

- 3) **Zawodnicy drużyny przeciwnej powinni niezwłocznie, bez wezwania sędziów, zająć pozycję co najmniej 3m od piłki, łącznie z kijami.**
Zawodnik wykonujący rzut z autu nie musi czekać, aż przeciwnicy zajmą właściwe pozycje, ale jeśli piłka zostanie zagrana, gdy przeciwnicy próbują zająć pozycję we właściwej odległości, nie należy podejmować żadnych działań.
- 4) **Piłkę należy zagrać kijem. Należy ją uderzyć, nie zaś pociągnąć, trącić czy podnieść na kiju.**
- 5) **Zawodnik zagrywający piłkę z autu nie może jej ponownie dotknąć, zanim nie dotknie ona innego zawodnika lub wyposażenia innego zawodnika.**
- 6) **Piłka zagrana rzutem z autu może trafić bezpośrednio do bramki.**

505 Sytuacje prowadzące do rzutu z autu

- 1) **Gdy piłka wypadnie poza bandę lub uderzy w sufit lub inne obiekty znajdujące się ponad boiskiem.**

506 Rzut wolny (804)

- 1) **Gdy popełnione zostało przewinienie prowadzące do rzutu wolnego, rzut wolny przyznaje się drużynie, która nie popełniła przewinienia.**
W przypadku przewinień prowadzących do rzutu wolnego, w miarę możliwości stosuje się przywilej korzyści.

Przywilej korzyści zakłada, że jeśli po przewinieniu drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal posiada piłkę, będzie miała możliwość kontynuowania gry, jeśli przynosi jej to więcej korzyści niż rzut wolny. Jeżeli rozgrywany jest przywilej korzyści, a gra zostaje przerwana, ponieważ drużyna, która nie popełniła przewinienia traci posiadanie piłki, rzut wolny należy wykonać z miejsca popełnienia ostatniego przewinienia.

2) Rzut wolny wykonuje się w miejscu popełnienia przewinienia, ale nigdy za umownymi przedłużeniami linii bramkowych lub bliżej pola przedbramkowego niż 3,5m.

Jeżeli w opinii sędziów nie wpływa to na przebieg gry, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma ani być dokładnie w wyznaczonym miejscu.

Piłka zagrywana z rzutu wolnego w odległości mniejszej niż 1,5m od bandy może zostać przesunięta na tę odległość.

Rzut wolny za umownym przedłużeniem linii bramkowej wykonuje się z najbliższego punktu rzutu sędziowskiego.

Rzut wolny zagrywany z odległości bliższej od pola przedbramkowego niż 3,5m należy przenieść na odległość 3,5m od linii zewnętrznej pola przedbramkowego wzdłuż umownej linii od środka linii bramkowej przez miejsce popełnienia przewinienia, pozostawiając 0,5m do muru, a następnie 3m wolnej przestrzeni do punktu rzutu wolnego. W takim przypadku drużyna broniąca zawsze ma prawo do ustawienia muru bezpośrednio przed swoim polem przedbramkowym. Jeśli drużyna atakująca nie pozwala na utworzenie muru lub to utrudnia, rzut wolny zostanie przyznany drużynie broniącej. Drużyna atakująca nie ma obowiązku czekać, aż drużyna broniąca ustawi się w murze i ma prawo ustawić swoich zawodników przed linią obrony.

3) Przeciwnicy powinni niezwłocznie, bez wezwania sędziów, zająć pozycję co najmniej 3m od piłki, łącznie z kijami.

Zawodnik wykonujący rzut wolny nie musi czekać, aż przeciwnicy zajmą właściwe pozycje, ale jeśli piłka zostanie zagrana, gdy przeciwnicy próbują zająć pozycję we właściwej odległości, nie należy podejmować żadnych działań.

4) Piłkę należy zagrać kijem. Należy ją uderzyć, nie zaś pociągnąć, trącić czy podnieść na kiju.

5) Zawodnik zagrywający piłkę z rzutu wolnego nie może jej ponownie dotknąć, zanim nie dotknie ona innego zawodnika lub wyposażenia innego zawodnika.

6) Piłka zagrana z rzutu wolnego może trafić bezpośrednio do bramki.

507 Przewinienia prowadzące do rzutu wolnego

1) Gdy zawodnik uderza, blokuje, podnosi, kopie kij przeciwnika lub uderza w ciało przeciwnika, mając możliwość osiągnięcia piłki. (901, 902, 903, 912)

Jeżeli sędziowie uznają, że zawodnik zagrał piłkę w inny prawidłowy sposób przed uderzeniem w kij przeciwnika lub w ciało przeciwnika, nie należy podejmować żadnych działań.

2) Gdy zawodnik trzyma przeciwnika lub jego kij. (910)

- 3) **Gdy zawodnik rozgrywający podnosi łopatkę kija powyżej poziomu talii w zamachu w tył przed uderzeniem piłki lub w zamachu w przód po uderzeniu piłki. (904)**
Dotyczy to również sytuacji udawania oddania strzału. Wysoki zamach jest dozwolony, jeśli w pobliżu nie ma innych graczy i nie ma ryzyka ich uderzenia. Za poziom talii uznaje się jej poziom w pozycji stojącej danego zawodnika.
- 4) **Gdy zawodnik rozgrywający używa dowolnej części kija, stopy lub podudzia, aby zagrać lub próbować zagrać piłkę powyżej poziomu kolan. (904, 913)**
Zatrzymanie piłki udem nie jest uważane za granie piłką powyżej poziomu kolan. Za poziom kolan uważa się ich poziom w pozycji stojącej danego zawodnika.
- 5) **Gdy zawodnik rozgrywający umieszcza swój kij, stopę lub nogę między nogami lub stopami przeciwnika. (905)**
- 6) **Gdy zawodnik, będący w posiadaniu piłki lub próbujący do niej dosięgnąć, napiera na przeciwnika lub go popycha w sposób inny niż ramię w ramię. (907)**
- 7) **Gdy zawodnik, będący w posiadaniu piłki, próbujący do niej dosięgnąć lub próbujący uzyskać lepszą pozycję cofa się, wpadając na przeciwnika lub uniemożliwia mu poruszanie się w zamierzonym kierunku. (908, 911)**
Obejmuje to również sytuacje, w których drużyna atakująca uniemożliwia lub utrudnia formację linii obrony w przypadku rzutu wolnego przyznanego w odległości do 3,5m od pola przedbramkowego.
- 8) **Gdy zawodnik rozgrywający znajduje się w polu przedbramkowym lub w miejscu, w którym normalnie stoi bramka. (914)**
Zawodnik rozgrywający może przejść przez pole bramkowe, jeżeli w opinii sędziów nie wpływa to na przebieg gry oraz jeżeli działania bramkarza nie są utrudnione.

Jeżeli podczas rozgrywania rzutu wolnego piłka jest zagrywana bezpośrednio w kierunku bramki, a zawodnik rozgrywający drużyny broniącej znajduje się w polu przedbramkowym, w bramce lub, jeśli bramka została przesunięta, w miejscu, w którym normalnie stoi bramka, sędzia zawsze powinien podyktować rzut karny.

Uznaje się, że zawodnik rozgrywający znajduje się w polu przedbramkowym, jeżeli jakakolwiek część jego ciała dotyka podłogi w polu przedbramkowym. Jeśli zawodnik rozgrywający trzyma w polu przedbramkowym tylko kij, nie jest uznawany za znajdującego się w polu przedbramkowym. Linie należą do pola przedbramkowego.
- 9) **Gdy zawodnik rozgrywający umyślnie przesuwa bramkę drużyny przeciwnej. (914)**

10) Gdy zawodnik rozgrywający pasywnie utrudnia wykonanie wyrzutu piłki przez bramkarza. (915)

Należy to uznać za przewinienie tylko wtedy, gdy zawodnik rozgrywający znajduje się w polu bramkowym lub bliżej bramkarza niż 3m, mierzone od miejsca, w którym bramkarz wszedł w posiadanie piłki. Pasywnie oznacza niezamierzenie lub poprzez zaniechanie ruchu.

11) Gdy zawodnik rozgrywający podskakuje i zatrzymuje piłkę. (916)

Za podskok uznaje się sytuację, gdy obie stopy całkowicie oderwą się od podłoża. Bieganie nie jest uważane za podskok. Zawodnik może przeskoczyć piłkę, a także zagrywać, dotykać i zatrzymywać piłkę poniżej poziomu kolan. Za poziom kolan uważa się ich poziom w pozycji stojącej danego zawodnika.

12) Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę będąc poza boiskiem. (brak znaku przewinienia)

Przebywanie poza boiskiem oznacza trzymanie jednej lub obu stóp poza boiskiem. Jeżeli zawodnik zagrywa piłkę będąc poza boiskiem podczas zmiany, należy to uznać za przebywanie zbyt wielu zawodników na boisku.

Jeżeli zawodnik, który nie jest w trakcie dokonywania zmiany, zagra piłkę ze strefy zmian, sytuację taką uważa się za sabotaż gry.

Dozwolone jest wybieganie poza boisko, ale piłka nie może być wówczas zagrywana.

13) Gdy bramkarz całkowicie opuści pole bramkowe podczas wyrzutu piłki. (917)

W tym przypadku bramkarz nie jest uważany za zawodnika rozgrywającego. Uznaje się, że bramkarz całkowicie opuścił pole bramkowe, gdy żadna część jego ciała nie dotyka podłoża w polu bramkowym. Zasada ta ma również zastosowanie, gdy bramkarz przejmie piłkę w polu bramkowym, a następnie całe jego ciało wyslizgnie się poza to pole.

Wyrzut jest zakończony, gdy bramkarz wypuści piłkę z ręki, a jeśli opuści pole bramkowe po tym, nie należy podejmować żadnych działań. Linie należą do pola bramkowego.

14) Gdy bramkarz wyrzuci lub kopnie piłkę poza linię środkową. (917)

Należy to uznać za przewinienie tylko wtedy, gdy piłka nie dotknie podłogi, bandy, innego zawodnika lub wyposażenia innego zawodnika przed przekroczeniem linii środkowej. Cała piłka musi minąć linię środkową.

- 15) Gdy rzut sędziowski, rzut z autu lub rzut wolny jest wykonany nieprawidłowo lub celowo opóźniony. (918)**
Obejmuje to sytuacje, w których drużyna, która nie popełniła przewinienia, zabiera piłkę podczas przerwy w grze, gdy piłka została pociągnięta, trącona lub podniesiona na kiju oraz gdy jakkolwiek zawodnik opóźnia rzut sędziowski.
- Jeśli rzut z autu lub rzut wolny zostanie wykonany z niewłaściwego miejsca lub gdy piłka nie jest całkowicie nieruchoma, rzut może zostać wykonany ponownie. Jeżeli w opinii sędziów nie wpływa to na przebieg gry, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma ani być dokładnie w wyznaczonym miejscu.
- 16) Gdy bramkarz ma piłkę pod kontrolą dłużej niż 3 sekundy. (924)**
Jeżeli bramkarz kładzie piłkę i podnosi ją ponownie, jest to uważane za ciągłe kontrolowanie piłki.
- 17) Gdy bramkarz otrzymuje podanie lub przejmuje piłkę od zawodnika rozgrywającego z tej samej drużyny. (924)**
Uznaje się to za przewinienie tylko wtedy, gdy w opinii sędziów piłka została zagrana celowo. Przyjęcie oznacza, że bramkarz dotyka piłkę rękoma lub ramionami nawet jeśli nastąpiło to po ewentualnym dotknięciu lub zatrzymaniu piłki najpierw inną, dowolną częścią ciała. Bramkarz może otrzymać podanie od zawodnika z tej samej drużyny, jeżeli podczas przyjmowania podania znajduje się całkowicie poza polem bramkowym i jest wówczas uważany za zawodnika rozgrywającego. Jeżeli bramkarz całkowicie opuści pole bramkowe, zatrzyma piłkę, a następnie wróci do pola bramkowego i podniesie piłkę, nie traktuje się tego jako podania do bramkarza.
- Podanie do bramkarza nie jest uważane za sytuację bramkową i nie może skutkować rzutem karnym.
- 18) Gdy podczas gry zostaje nałożona kara (przypisany znak przewinienia)**
Rzut wolny wykonuje się w miejscu popełnienia przewinienia. Jeżeli sędziowie nie są w stanie zdecydować, gdzie doszło do przewinienia, rzut wolny należy wykonać z najbliższego punktu rzutu sędziowskiego od miejsca, w którym była piłka w momencie przerwania gry.
- 19) Gdy zawodnik stosuje grę pasywną. (924)**
Obejmuje to sytuacje, w których zawodnik rozgrywający, grając na czas, ustawia się na boisku lub przy bramce w taki sposób, że przeciwnik nie jest w stanie dosięgnąć piłki w prawidłowy sposób. Obejmuje to również sytuacje, gdy bramkarz blokuje piłkę poprzez siatkę bramki. Sędziowie, o ile to możliwe, upominają zawodnika przed podjęciem jakichkolwiek działań.

- 21) **Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę głową. (921)**
- 22) **W momencie odgwizdania kary opóźnionej z powodu zagrania lub przejęcia piłki przez drużynę, która popełniła przewinienie.**
Rzut wolny należy wykonać z punktu rzutu sędziowskiego najbliższego miejscu, w którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry.

508 Rzut karny (806)

- 1) **W przypadku popełnienia przewinienia prowadzącego do rzutu karnego, rzut karny zostanie przyznany drużynie, która nie popełniła przewinienia.**
- 2) **Rozegranie rzutu karnego rozpoczyna się kijem i wykonuje z punktu środkowego.**
Rzut karny rozpoczyna się od gwizdka sędziego i kończy następnym gwizdkiem sędziego.
- 3) **Wszyscy zawodnicy oprócz zawodnika wykonującego rzut karny i broniącego bramkarza powinni znajdować się w swojej strefie zmian przez cały czas trwania rzutu karnego. Bramkarz powinien znajdować się w polu przedbramkowym w momencie rozpoczęcia rzutu karnego.**
W przypadku sporu bramkarz powinien wejść na boisko jako pierwszy. Bramkarz nie może być zastąpiony przez zawodnika rozgrywającego.

Jeżeli bramkarz popełni przewinienie podczas rzutu karnego, należy przyznać nowy rzut karny i wykonać przewidzianą karę.

Jeżeli inny zawodnik lub członek sztabu trenerskiego drużyny, która zawiniła, popełni przewinienie podczas rzutu karnego, należy przyznać nowy rzut karny.

Jeżeli zawodnik, z wyjątkiem zawodnika wykonującego rzut karny lub członka sztabu trenerskiego drużyny niezawiniącej, popełni przewinienie podczas rzutu karnego, rzut karny uważa się za wykonany nieprawidłowo.

- 4) **Zawodnik wykonujący rzut karny może zagrać piłkę nieograniczoną liczbę razy i ma posuwać się ruchem ciągłym w kierunku bramki.**
Ruch ciągły oznacza, że zawodnik i piłka nie mogą jednocześnie całkowicie zatrzymać się lub zmienić kierunku w stronę przeciwną do atakowanej bramki.

Gdy tylko bramkarz dotknie piłki lub piłka dotknie przedniej krawędzi bramki, zawodnik wykonujący rzut karny nie może ponownie jej dotknąć podczas rzutu karnego.

Jeżeli piłka uderzy w przednią krawędź bramki i bez minięcia umownej przedłużonej linii bramkowej minie linię bramkową od przodu, bramka zostaje uznana. Jeżeli piłka przekroczy umowną przedłużoną linię bramkową, rzut karny uznaje się za zakończony.

Czas gry zostaje zatrzymany podczas trwania całego rzutu karnego.

5) Zawodnik, który otrzymał większą karę drużynową, powinien znajdować się na ławce kar podczas rzutu karnego.

Jeżeli zawodnik otrzyma karę meczową, kapitan drużyny powinien wybrać zawodnika rozgrywającego, który w danej chwili nie jest ukarany, do odbycia kary drużynowej.

509 Opóźniony rzut karny (807)

1) Opóźniony rzut karny stosuje się, gdy po przewinieniu prowadzącym do rzutu karnego drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal pozostaje w posiadaniu piłki i ma potencjalną sytuację bramkową.

Opóźniony rzut karny może być spowodowany przewinieniem prowadzącym do kary, nawet jeśli sędzia odgwiżdżał już karę opóźnioną i jest ona w toku.

Podczas opóźnionego rzutu karnego każde przewinienie popełnione przez drużynę zawiniającą i prowadzące do rzutu wolnego będzie karane jako powtarzające się przewinienie. Przewinienia prowadzące do kary podlegają karze według popełnionego przewinienia. Wszystkie kary odbywają zawodnicy, którzy je popełnili.

2) Opóźniony rzut karny oznacza, że drużyna, która nie popełniła przewinienia, ma możliwość kontynuowania ataku do czasu zakończenia sytuacji bramkowej.

Opóźniony rzut karny nierozegrany w trakcie regulaminowego czasu gry realizuje się na koniec tercji lub meczu. Jeżeli drużyna, która nie zawiniła, zdobędzie bramkę w sposób prawidłowy podczas opóźnionego rzutu karnego, bramkę należy uznać, a rzut karny anulować.

510 Przewinienia prowadzące do rzutu karnego

1) Gdy sytuacja bramkowa zostaje przerwana lub uniemożliwiona, ponieważ drużyna broniąca popełniła przewinienie prowadzące do rzutu wolnego lub kary. (odpowiedni znak przewinienia)

Sędziowie decydują, co należy uznać za sytuację bramkową. Przewinienia w polu bramkowym nie prowadzą automatycznie do rzutu karnego.

Rzut karny należy zawsze przyznać, gdy drużyna broniąca w sytuacji bramkowej celowo przesunie bramkę lub celowo zagra ze zbyt dużą liczbą zawodników na boisku.

Rzut karny należy zawsze przyznać, gdy w momencie wykonywania rzutu wolnego przez drużynę przeciwną bezpośrednio na bramkę, zawodnik rozgrywający drużyny broniącej znajduje się w polu przedbramkowym, w bramce lub, jeżeli bramka została przesunięta, w polu, w którym normalnie znajduje się bramka.

6 KARY

601 Ogólne przepisy dotyczące kar

1) W przypadku popełnienia przewinienia skutkującego karą, zawodnik, który popełnił przewinienie zostaje ukarany.

Jeżeli sędziowie nie są w stanie wskazać osoby lub przewinienie zostało popełnione przez członka sztabu trenerskiego, kapitan drużyny powinien wybrać zawodnika rozgrywającego, który w danej chwili nie jest ukarany, do odbycia kary. Jeżeli kapitan drużyny odmówi tego lub odbywa karę, zawodnika wybierają sędziowie.

Wszystkie nałożone kary odnotowuje się w protokole meczowym z oznaczeniem czasu, numeru zawodnika, rodzaju i przyczyny kary. Jeżeli kara jest spowodowana przewinieniem popełnionym podczas przerwy w grze, gra zostaje wznowiona zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie gry.

Ukarany kapitan drużyny traci prawo do rozmowy z sędziami, chyba że zostanie przez nich wezwany.

2) Ukarany zawodnik powinien przebywać na ławce kar przez cały czas trwania kary.

Zawodnik ukarany podczas rzutów karnych po dogrywce nie będzie przebywał na ławce kar.

Kara, która nie wygasła do końca regulaminowego czasu gry, będzie kontynuowana w dogrywce. Po dogrywce wszystkie kary z wyjątkiem kar meczowych uważa się za zakończone.

Ukarany zawodnik powinien znajdować się po tej samej stronie linii środkowej, co jego własna drużyna, z wyjątkiem sytuacji, gdy sekretariat i ławki kar znajdują się po tej samej stronie boiska co strefy zmian.

Podczas regulaminowego czasu gry ukarany zawodnik może opuścić ławkę kar podczas przerwy pomiędzy tercjami. Ukarany zawodnik nie może opuścić ławki kar podczas przerwy pomiędzy regulaminowym czasem gry i dogrywką. Ukarany zawodnik nie może wziąć udziału w przerwie na żądanie. Zawodnik, którego kara wygasa, powinien niezwłocznie opuścić ławkę kar, chyba że uniemożliwia to liczba kar dla własnej drużyny lub kara wygasająca jest karą osobistą. Bramkarz, którego kara wygasa, nie może opuścić ławki kar do najbliższej przerwy w grze.

Ukarany zawodnik, który jest kontuzjowany, może zostać zastąpiony na ławce kar przez zawodnika rozgrywającego, który nie został jeszcze ukarany. Obaj zawodnicy zostaną odnotowani w protokole meczowym, gdzie wpisuje się w nawiasie numer zawodnika, który faktycznie odbywa karę. Jeżeli kontuzjowany zawodnik wejdzie na boisko przed wygaśnięciem kary, zostanie nałożona kara meczowa.

Jeśli sekretariat jest odpowiedzialny za powrót zawodnika do gry zbyt wcześnie i błąd zostanie zauważony w trakcie czasu trwania kary, zawodnik powraca na swoje miejsce na ławce kar. Nie przyznaje się wówczas żadnej dodatkowej kary, a zawodnik wraca na boisko po wygaśnięciu regulaminowego czasu kary.

- 3) Jeżeli bramkarz otrzyma jedną lub kilka mniejszych kar drużynowych, kapitan drużyny powinien wybrać zawodnika rozgrywającego, który nie został ukarany, do odbycia kary. Bramkarz, który otrzymał większą karę drużynową lub karę osobistą musi odbyć karę osobiście. Jeżeli bramkarz otrzyma jedną lub kilka mniejszych kar drużynowych podczas odbywania kary lub w związku z większą karą drużynową lub karą osobistą, musi odbyć karę osobiście.**

Jeżeli bramkarz odbywa karę, a nie ma bramkarza rezerwowego, drużyna ma maksymalnie 3 minuty na odpowiednie wyposażenie zawodnika rozgrywającego, ale nie może wykorzystać tego czasu na rozgrzewkę. Nowy bramkarz powinien być wpisany do protokołu meczowego wraz z czasem dokonania zmiany.

Po wygaśnięciu kary bramkarz nie może wejść na boisko, dopóki gra nie zostanie przerwana. W związku z tym, kapitan drużyny powinien wybrać zawodnika rozgrywającego, który w danej chwili nie jest ukarany, aby towarzyszył bramkarzowi na ławce kar w celu wejścia na boisko po wygaśnięciu kary drużynowej. Tylko ukarany zawodnik zostanie odnotowany w protokole meczowym. Sędziowie wraz z sekretariatem pomagają bramkarzowi, którego kara wygasła w trakcie gry, opuścić ławkę kar, gdy tylko gra zostanie przerwana.

- 4) Czas kary jest zsynchronizowany z czasem gry.**

602 Kara opóźniona (807)

- 1) Wszystkie kary mogą zostać nałożone jako kary opóźnione. Opóźniona kara zostanie nałożona, gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal posiada piłkę po przewinieniu skutkującym nałożeniem kary. Tylko jedna kara na raz może być opóźniona, z wyjątkiem trwania sytuacji bramkowej.**

2) Kara opóźniona oznacza, że drużyna, która nie popełniła przewinienia, ma możliwość kontynuowania ataku do czasu, gdy drużyna zawinijająca zagra piłkę, przejmie nad nią kontrolę lub gdy gra zostanie przerwana.

Kara opóźniona jest realizowana na zakończenie tercji lub meczu. Jeżeli kara opóźniona zostanie przerwana i odgwizdana, ponieważ drużyna, która popełniła przewinienie przejęła piłkę, grę należy wznowić rzutem wolnym.

Drużyna, która nie popełniła przewinienia powinna podczas kary opóźnionej przeprowadzić konstruktywny atak. Jeżeli sędziowie uznają, że drużyna stara się grać „na czas”, zawodnicy zostaną upomnieni. Jeżeli drużyna nadal nie próbuje atakować, grę należy przerwać, opóźnioną karę wykonać, a grę wznowić rzutem sędziowskim.

Jeżeli opóźniona kara zostanie odgwizdana na skutek przerwania gry z innego powodu, grę należy wznowić w sposób zależny od powodu jej przerwania.

Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia, w sposób prawidłowy zdobędzie bramkę podczas opóźnionej kary, bramka zostaje uznana, a opóźniona mniejsza kara drużynowa nałożona jako ostatnia zostaje anulowana. Wszelkie inne kary pozostają bez zmian.

Jeżeli drużyna, która popełniła przewinienie zdobędzie bramkę podczas opóźnionej kary, bramka nie zostaje uznana, a gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim. Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia zdobędzie bramkę samobójczą, bramka zostaje uznana

603 Kara drużynowa

1) Czas trwania kary drużynowej wynosi 2 minuty.

2) Kara drużynowa dotyczy całego zespołu, dlatego ukarany zawodnik nie może zostać zastąpiony na boisku innym zawodnikiem.

3) Nie więcej niż jedna kara drużynowa na zawodnika i dwie kary drużynowe na drużynę mogą być wymierzone jednocześnie.

Wszystkie kary drużynowe są odmierzane w kolejności ich nałożenia. Zawodnik, którego kara nie może być odmierzona, powinien przebywać na ławce kar od momentu wykonania kary.

Jeżeli na drużynę nałożono jednocześnie więcej niż jedną karę, sędziowie decydują, która z nowych kar zostanie odmierzona jako pierwsza. Kary krótsze będą w takim przypadku zawsze mierzone przed dłuższymi.

- 4) **Drużyna, która ma więcej niż dwóch zawodników odbywających karę drużynową, nadal ma prawo do gry z czterema zawodnikami na boisku.**
Drużyna gra z czterema zawodnikami na boisku do momentu, aż tylko jedna kara drużynowa pozostanie w toku. Zawodnik, którego kara drużynowa wygasa wcześniej, pozostaje na ławce kar do czasu przerwania gry na gwizdek sędziego lub, jeśli nastąpi to wcześniej, pozostałe kary drużynowe wygasają tak, że drużynie pozostaje tylko jedna odmierzana kara drużynowa.

Wszyscy ukarani zawodnicy w drużynie opuszczają ławkę kar w tej samej kolejności, w jakiej wygasają ich kary, ale zasady dotyczące liczby zawodników dozwolonych na boisku muszą być cały czas przestrzegane.

Sędziowie wraz z sekretariatem pomagają zawodnikowi, którego kara wygasa w trakcie gry, opuścić ławkę kar, gdy tylko gra zostanie przerwana.

- 5) **Jeżeli zawodnik, który otrzymał karę drużynową, popełni kolejne przewinienia skutkujące karą, wszystkie jego kary zostaną odbyte jedna po drugiej.**

Dzieje się tak niezależnie od tego, czy pierwsza kara została rozpoczęta, czy nie. Jeśli kara drużynowa już się rozpoczęła i ten sam zawodnik otrzyma kolejną karę, nie będzie to miało wpływu na pomiar czasu pierwszej kary, ale będzie on mierzony od momentu jej przerwania, kiedy rozpoczęła się nowa kara.

Jedna po drugiej oznacza, że gdy tylko pierwsza kara drużynowa zawodnika wygaśnie lub zakończy się, od razu zaczyna się odmierzać kolejną, chyba że drużyna ma inne kary drużynowe, jeszcze niemierzone, które zostały nałożone pomiędzy karami drużynowymi pierwszego zawodnika.

Na jednego zawodnika można nałożyć nieograniczoną liczbę kar drużynowych. Jeżeli zawodnik otrzymał karę osobistą, wszystkie kary drużynowe muszą wygasnąć lub zostać zakończone, zanim będzie można zacząć mierzenie kary osobistej.

Jeżeli zawodnik odbywa karę osobistą, a następnie otrzyma karę drużynową, należy odroczyć mierzenie pozostałej części kary osobistej do czasu wygaśnięcia lub zakończenia kary drużynowej. Kapitan drużyny powinien wybrać zawodnika rozgrywającego, który nie został ukarany, aby towarzyszył zawodnikowi na ławce kar w celu wejścia na boisko po wygaśnięciu kary drużynowej. Jeżeli ukarany zawodnik popełni przewinienie skutkujące karą meczową, stosuje się wówczas przepisy właściwe karze meczowej.

- 6) **Jeżeli drużyna przeciwna zdobędzie bramkę podczas mierzonej kary drużynowej, kara zostaje przerwana, chyba że drużyna przeciwna gra mniejszą lub równą ilością zawodników na boisku.**

Kara nie kończy się, jeśli bramka zostanie zdobyta podczas kary opóźnionej lub opóźnionego rzutu karnego.

- 7) **Jeżeli drużyna ma więcej niż jedną karę drużynową, kończą się one w tej samej kolejności, w jakiej zostały rozpoczęte**

- 8) **Przewinienie prowadzące do rzutu karnego nie skutkuje karą drużynową, chyba że skutkuje ono nałożeniem większej kary drużynowej bądź kary meczowej.**
Wszystkie inne popełnione przewinienia będą karane zgodnie z przewinieniem i nie wpływa to na przebieg pozostałych kar.

604 Mniejsza kara drużynowa (808)

- 1) **Mniejsza kara drużynowa składa się z jednej kary drużynowej odbywanej przez zawodnika, który popełnił przewinienie.**

605 Przewinienia skutkujące mniejszą karą drużynową

- 1) **Gdy zawodnik uderza, blokuje, podnosi, kopie kij przeciwnika lub uderza w ciało przeciwnika, aby uzyskać znaczną przewagę, lub bez możliwości dotarcia do piłki. (901, 902, 903, 912)**
- 2) **Gdy zawodnik trzyma przeciwnika lub jego kij w celu uzyskania znacznej przewagi lub bez możliwości osiągnięcia piłki. (910)**
- 3) **Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę powyżej poziomu talii dowolną częścią kija, stopy lub podudzia. (904, 913)**
Poziom talii mierzony jest u zawodnika stojącego w pozycji pionowej.
- 4) **Gdy zawodnik jest winny nieostrożnej gry kijem. (904) (909)**
Obejmuje to niekontrolowane wymachy kijem do przodu lub do tyłu i podniesienie kija nad głowę przeciwnika, jeśli jest to uważane za niebezpieczne lub przeszkadzające przeciwnikowi.
- 5) **Gdy zawodnik napiera na przeciwnika lub popycha go na bandę lub bramkę. (907)**
- 6) **Gdy zawodnik jest winny nieostrożnej gry ciałem. (909)**
Obejmuje to sytuacje, w których zawodnik uderza, wytrąca z równowagi lub blokuje przeciwnika w nieostrożny sposób.
- 7) **Gdy kapitan drużyny prosi o pomiar zagięcia łopatki, kontrolę kombinacji trzonka/łopatki lub kratki maski bramkarza, a kontrolowany sprzęt jest prawidłowy. (brak znaku przewinienia)**
Kapitan drużyny odbywa karę.
- 8) **Gdy zawodnik rozgrywający uczestniczy w grze bez kija. (brak znaku przewinienia)**
Dotyczy to również sytuacji, gdy zawodnik, który upuścił swój kij wykonuje zmianę, pozostawiając kij na boisku.

Nie dotyczy to bramkarza, tymczasowo grającego jako zawodnik rozgrywający.

- 9) **Gdy zawodnik rozgrywający, będąc na boisku weźmie kij z miejsca innego niż strefa zmian własnej drużyny. (brak znaku przewinienia)**
- 10) **Gdy zawodnik celowo porusza się, aby przeszkodzić przeciwnikowi, który nie jest w posiadaniu piłki. (911)**
Jeśli zawodnik, próbując zająć lepszą pozycję, wbiegnie tyłem na przeciwnika lub uniemożliwi mu poruszanie się w zamierzonym kierunku, przyznaje się tylko rzut wolny.
- 11) **Gdy zawodnik rozgrywający aktywnie utrudnia wykonanie wyrzutu przez bramkarza. (915)**
Należy to uznać za przewinienie tylko wtedy, gdy zawodnik rozgrywający znajduje się w polu bramkowym lub bliżej niż 3m od bramkarza, mierząc od miejsca, w którym bramkarz wszedł w posiadanie piłki. Aktywnie oznacza podążenie za bramkarzem na boki lub próbę dosięgnięcia piłki kijem.
- 12) **Gdy zawodnik złamie zasadę zachowania odległości 3m przy rzucie z autu lub rzucie wolnym. (915)**
Jeżeli rzut z autu lub rzut wolny jest wykonywany, gdy przeciwnicy próbują zająć pozycję we właściwy sposób, nie należy podejmować żadnych działań. Jeżeli drużyna utworzy mur, który jest w odległości bliższej niż regulaminowa, tylko jeden zawodnik otrzyma karę.
- 13) **Gdy zawodnik rozgrywający, dla uzyskania znacznej przewagi, kładzie się lub siada i w tej pozycji zatrzymuje lub zagrywa piłkę albo w inny sposób wpływa na sytuację na boisku. (919)**
Obejmuje to również zatrzymanie lub zagranie piłki klęcząc na obu kolanach lub z jedną ręką na podłodze, z wyłączeniem ręki trzymającej kij.
- 14) **Gdy zawodnik rozgrywający zatrzymuje lub zagrywa piłkę ręką lub ramieniem. (920)**
- 15) **Gdy ma miejsce nieprawidłowa zmiana. (922)**
Zanim nowy zawodnik będzie mógł wejść na boisko, zawodnik je opuszczający musi przechodzić przez bandę. Jeżeli sytuacja jest trudna do rozstrzygnięcia, należy podjąć działanie tylko wtedy, gdy ma to wpływ na grę. Za nieprawidłową zmianę uważa się również sytuację, gdy zawodnik zmienia się poza własną strefą zmian nawet podczas przerwy w grze. Ukarany zostaje zawodnik wchodzący na boisko.
- 16) **Gdy drużyna gra na boisku ze zbyt dużą liczbą zawodników. (922)**
Tylko jeden zawodnik otrzymuje karę.

- 17) **Gdy ukarany zawodnik:**
- **Bez wchodzenia na boisko opuszcza ławkę kar przed wygaśnięciem lub zakończeniem kary,**
- **Odmawia opuszczenia ławki kar po wygaśnięciu kary,**
- **Wchodzi na boisko podczas przerwy w grze, zanim kara wygaśnie lub zostanie przerwana. (925)**

Sekretariat niezwłocznie powiadamia o takiej sytuacji sędziów. Zawodnik, którego kara wygasa, nie może opuścić ławki kar, jeżeli ilość kar dla własnej drużyny to uniemożliwia lub gdy wygasająca kara jest karą osobistą. Bramkarz, którego kara wygasa, nie może opuścić ławki kar aż do najbliższej przerwy w grze. Jeśli ukarany zawodnik wejdzie na boisko podczas gry, uważa się to za sabotaż gry.

- 18) **Gdy drużyna systematycznie zakłóca grę, popełniając powtarzające się przewinienia prowadzące do rzutu wolnego. (923)**

Dotyczy to również sytuacji, gdy zespół popełnia kilka drobnych przewinień w krótkim czasie. Karę odbywa zawodnik popełniający ostatnie przewinienie przed gwizdkiem sędziego. Podczas opóźnionego rzutu karnego każde przewinienie popełnione przez drużynę zawinającą prowadzącą do rzutu wolnego podlega karze jako powtarzające się przewinienie. Przewinienia skutkujące karą podlegają przypisanej im karze. Wszystkie kary odbywają zawodnicy, którzy popełnili przewinienie.

- 19) **Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego celowo opóźnia grę. (924)**

Obejmuje to sytuacje, w których zawodnik lub członek sztabu trenerskiego drużyny, która popełniła przewinienie, uderza lub zabiera piłkę, gdy gra jest przerwana, celowo blokuje piłkę przy bandzie lub bramce albo celowo uszkodza piłkę oraz gdy zawodnik drużyny broniącej celowo przesuwają bramkę.

- 20) **Gdy drużyna celowo opóźnia grę. (924)**

Jeżeli sędziowie uznają, że drużyna jest bliska ukarania za opóźnianie gry, kapitan drużyny powinien, o ile to możliwe, zostać powiadomiony przed podjęciem przez sędziów jakichkolwiek działań. Kapitan drużyny powinien wybrać zawodnika rozgrywającego, który nie jest w danej chwili ukarany, do odbycia kary. Dotyczy to również sytuacji, gdy drużyna spóźnia się z przybyciem na boisko po przerwie między tercjami. Na koniec przerwy zespoły muszą wystawić co najmniej czterech zawodników gotowych do wznowienia gry, a wszyscy zawodnicy odbywający karę powinni znajdować się na ławce kar.

- 21) **Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego protestuje przeciwko decyzjom sędziów lub gdy wskazówki trenerskie są udzielane w sposób zakłócający przebieg meczu lub w inny nieprawidłowy sposób. (925)**

Dotyczy to również sytuacji, gdy kapitan drużyny nieustannie i bez powodu kwestionuje decyzje sędziów. Protestowanie przeciwko decyzji sędziów i wskazówki trenerskie zakłócające grę są uważane za spontaniczne i jako takie, traktowane są jako mniej poważne niż niesportowe zachowanie.

Dotyczy to również sytuacji, gdy członek sztabu trenerskiego wchodzi na boisko bez zgody sędziów. Sędzia, jeśli to możliwe, powinien uprzedzić członków drużyny przed podjęciem jakichkolwiek działań.

- 22) Gdy bramkarz, pomimo wezwania sędziów, nie ustawia bramki z powrotem na miejsce. (925)**
Obowiązkiem bramkarza jest ustawienie bramki na miejsce, gdy tylko uzna to za możliwe.
- 23) Gdy zawodnik, pomimo wezwania sędziego, nie poprawi swojego wyposażenia osobistego. (brak znaku przewinienia)**
Obejmuje to sytuacje, w których organ administrujący zdecydował, że okulary ochronne są obowiązkowe, a zawodnik pomimo wezwania sędziego nie nosi ich prawidłowo. Dotyczy to również sytuacji, gdy podczas najbliższej przerwy w grze, zawodnik nie podniesie sprzętu, który upuścił.
- 24) Gdy zawodnik, pomimo wezwania sędziego, nie podnosi złamanego kija z boiska.**
Zawodnik, który złamał kij, jest odpowiedzialny za podniesienie go podczas najbliższej przerwy w grze. Jednak każda osoba biorąca udział w grze, może usunąć go z boiska w bezpieczny i kontrolowany sposób nawet podczas gry.
- 25) Gdy zawodnik używa niewłaściwego stroju. (brak znaku przewinienia)**
Przewinienia dotyczące stroju nie mogą prowadzić do nałożenia więcej niż jednej kary na drużynę na mecz. Brakujące numery na klatce piersiowej należy jednak tylko zgłaszać organom administracyjnym. Sędzia, w miarę możliwości, powiadamia zawodnika przed podjęciem jakichkolwiek działań.
- 26) Gdy bramkarz uczestniczy w grze bez właściwego wyposażenia. (brak znaku przewinienia)**
Jeżeli bramkarz nieumyślnie zgubi maskę, grę należy przerwać i wznowić rzutem sędziowskim.

606 Większa kara drużynowa (808)

- 1) Większa kara drużynowa składa się z dwóch kar drużynowych odbytych kolejno przez zawodnika, który popełnił przewinienie.**
Jeżeli większa kara drużynowa jest nałożona w związku z rzutem karnym lub opóźnionym rzutem karnym, stosuje się również przepisy dotyczące kar związanych z rzutem karnym.

607 Przewinienia skutkujące większą karą drużynową

- 1) Gdy zawodnik rozgrywający stosuje lekkomyślną grę kijem. (901)**
- 2) Gdy zawodnik rozgrywający używa swojego kija do hakowania przeciwnika. (906)**
- 3) Gdy zawodnik rzuca kijem lub innym sprzętem na boisko, aby przejąć lub spróbować przejąć piłkę. (909)**

4) **Gdy zawodnik stosuje lekkomyślną grę ciałem. (909)**

Obejmuje to sytuacje, w których zawodnik uderza, rzuca lub przewraca przeciwnika na bandę lub bramkę lub w inny sposób lekkomyślnie atakuje przeciwnika.

608 **Kara osobista**

1) **Kara osobista może być nałożona tylko w połączeniu z karą drużynową i nie zaczyna się jej odmierzać do czasu wygaśnięcia lub zakończenia kary drużynowej. Jednocześnie może być mierzona nieograniczona liczba kar osobistych.**

Kapitan drużyny powinien wybrać zawodnika rozgrywającego, który nie jest w danej chwili ukarany, do odbycia kary drużynowej i ewentualnych innych kar drużynowych dotyczących zawodnika lub członka sztabu trenerskiego otrzymującego karę osobistą. Tylko ukarany zawodnik lub ukarany członek sztabu trenerskiego zostaje odnotowany w protokole meczowym. Jeżeli zawodnik odbywa karę osobistą, a następnie otrzyma karę drużynową, należy odroczyć mierzenie pozostałej części kary osobistej do czasu wygaśnięcia lub zakończenia kary drużynowej.

2) **Kara osobista dotyczy wyłącznie ukaranego zawodnika, w związku z czym może on zostać zastąpiony na boisku innym zawodnikiem w trakcie kary.**

Po wygaśnięciu kary osobistej zawodnik nie może wejść na boisko, dopóki gra nie zostanie przerwana. Sędziowie wraz z sekretariatem powinni pomóc zawodnikowi, którego kara osobista wygasła podczas gry, opuścić ławkę kar, gdy tylko gra zostanie przerwana. Członek sztabu trenerskiego, który został ukarany karą osobistą, zostanie wysłany na trybunę kibiców do końca meczu, a kapitan drużyny powinien wybrać zawodnika rozgrywającego, który nie jest w danej chwili ukarany, do odbycia kary drużynowej.

3) **Zawodnik lub członek sztabu trenerskiego otrzymujący karę meczową lub techniczną karę meczową powinien niezwłocznie udać się do szatni i nie może już brać udziału w meczu.**

Organizator meczu jest odpowiedzialny za to, aby osoba ukarana udała się do szatni i nie wracała na trybuny ani na boisko w trakcie pozostałego czasu meczu, łącznie z ewentualną dogrywką i rzutami karnymi. Wszystkie kary meczowe są odnotowywane w protokole meczowym i powinny zostać opisane w dodatkowym raporcie.

Ewentualne kary osobiste nałożone na zawodnika, który otrzymał karę meczową lub techniczną karę meczową, wygasają. Jeżeli gracz, który otrzymał karę meczową lub techniczną karę meczową popełnia kolejne przewinienie prowadzące do kary meczowej, w protokole meczowym odnotowuje się przewinienie skutkujące surowszą karą.

Zawodnik lub członek sztabu trenerskiego może otrzymać tylko jedną karę meczową lub techniczną karę meczową na mecz, z wyjątkiem technicznej kary meczowej, jeśli nie została ona odnotowana w protokole meczowym. Kolejne przewinienia prowadzące do nałożenia technicznej kary meczowej lub kary meczowej są zgłaszane, ale nie nakłada się kolejnej kary drużynowej, z wyjątkiem kary technicznej nałożonej na zawodnika lub członka sztabu trenerskiego, który nie został odnotowany w protokole meczowym.

Przewinienia popełnione przed lub po meczu, które normalnie prowadzą do nałożenia kary meczowej lub technicznej kary meczowej, powinny być zgłoszone, ale nie nakłada się kary drużynowej. Z wyjątkiem niewłaściwego wyposażenia (co powinno być skorygowane przez danego zawodnika, aby mógł on wziąć udział w meczu), przewinienia prowadzące do nałożenia technicznej kary meczowej lub kary meczowej przed meczem skutkują również zakazem uczestniczenia osoby ukaranej w meczu, ewentualnej dogrywce i rzutach karnych.

609 10-minutowa kara osobista (808)

- 1) **10-minutowa kara osobista może zostać nałożona tylko w połączeniu z mniejszą karą drużynową.**
- 2) **Jeżeli drużyna przeciwna zdobędzie bramkę podczas 10-minutowej kary osobistej, kara nie wygasa.**

610 Przewinienia skutkujące 10-minutową karą osobistą

- 1) **Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego jest winny niesportowemu zachowaniu. (925)**
Niesportowe zachowanie oznacza zachowanie w obraźliwy lub nieuczciwy sposób wobec sędziów, zawodników, członków sztabu trenerskiego, działaczy czy widzów. To celowe kopanie, przewracanie lub uderzanie w bandę lub bramkę, celowe łamanie kija lub innego sprzętu, rzucanie kijem lub innym sprzętem, nawet podczas przerwy lub w strefie zmian.
- 2) **Gdy zawodnik symuluje z zamiarem oszukania sędziów.**
Obejmuje to sytuacje, w których zawodnik wyolbrzymia upadek, uderzenie lub jakikolwiek inny atak. To symulowanie sytuacji narażenia na przewinienie lub udawanie kontuzji. Zawodnik popełniający przewinienie może zostać ukarany, nawet jeśli rywal symuluje w tej samej sytuacji.

611 Techniczna kara meczowa (809)

- 1) **Techniczna kara meczowa może być nałożona tylko w połączeniu z większą karą drużynową.**
- 2) **Techniczna kara meczowa prowadzi do zawieszenia zawodnika na resztę meczu i nie powoduje żadnej innej kary dla zawodnika czy członka sztabu trenerskiego.**

612 Przewinienia skutkujące techniczną karą meczową

- 1) **Gdy zawodnik rozgrywający używa niecertyfikowanego kija, kija składającego się z łopatki i trzonka dwóch różnych marek lub łopatki ze zbyt dużym zagięciem. Gdy bramkarz używa niewłaściwej maski. (brak znaku przewinienia)**
Kij bez znaku homologacji jest zawsze uważany za niecertyfikowany.
- 2) **Gdy w meczu bierze udział zawodnik lub członek sztabu trenerskiego, który nie został odnotowany w protokole meczowym. (brak znaku przewinienia)**

613 Kara meczowa (809)

- 1) **Kara meczowa może być nałożona tylko w połączeniu z większą karą drużynową.**
- 2) **Kara meczowa prowadzi do zawieszenia zawodnika na resztę rozgrywanego meczu i na następny mecz w tych samych rozgrywkach oraz do ewentualnych dalszych kar zgodnych z warunkami i procedurami ustalonymi przez organ administracyjny.**

614 Przewinienia skutkujące karą meczową

- 1) **Gdy zawodnik jest winny ciągłemu lub powtarzającemu się niesportowemu zachowaniu. (925)**
Kara meczowa zastępuje drugą 10-minutową karę osobistą, a także nałożoną w związku z nią mniejszą karą drużynową, ale po niej nadal należy wymierzyć większą karę drużynową. „Systematycznie” oznacza wykonywanie tej samej sekwencji zachowania po raz drugi w tym samym meczu.
- 2) **Gdy zawodnik złamie kij lub inny sprzęt w sposób lekkomyślny lub brutalny. (925)**

- 3) Gdy zawodnik jest winny brutalnej gry ciałem. (909)**
Obejmuje to sytuacje, w których zawodnik w brutalny sposób atakuje, przewraca lub popycha przeciwnika na bandę lub bramkę lub w inny sposób brutalnie go atakuje.
- 4) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego bierze udział w sprzeczce. (909)**
Sprzeczka oznacza łagodniejszą formę walki, bez uderzania i kopania, w której zaangażowani zawodnicy pozytywnie reagują na próby ich rozdzielenia.
- 5) Gdy zawodnik po raz drugi w tym samym meczu popełni przewinienie prowadzące do większej kary drużynowej. (brak znaku przewinienia)**
Kara meczowa zastępuje drugą większą karę drużynową, ale nadal po niej wymierzana jest większa kara drużynowa.
- 6) Gdy członek sztabu trenerskiego jest winny systematycznemu niesportowemu zachowaniu. (925)**
Kara meczowa zastępuje drugą 10-minutową karę osobistą, a także nałożoną w związku z nią mniejszą karę drużynową, ale nadal po niej wymierzana jest większa kara drużynowa.
- 7) Gdy zawodnik, którego sprzęt ma być kontrolowany, próbuje poprawić lub wymienić sprzęt przed jego kontrolą. (925)**
- 8) Gdy zawodnik lub niegrający członek drużyny popełnia przewinienie, wyraźnie zmierzając do sabotażu gry.**

Obejmuje to sytuacje, w których:

Ukarany zawodnik celowo wchodzi na boisko podczas gry, zanim jego kara wygaśnie lub zostanie zakończona. Jeżeli wejdzie on na boisko podczas przerwy w grze, zostanie nałożona kara mniejsza drużynowa. Jeżeli sekretariat jest odpowiedzialny za zbyt wczesne wpuszczenie zawodnika na boisko, a błąd zostanie zauważony w trakcie trwania czasu kary, zawodnik powinien wrócić na swoje miejsce na ławce kar. Nie przyznaje się wówczas dodatkowej kary, a zawodnik wraca do boiska po wygaśnięciu regulaminowego czasu kary. Jeżeli błąd zostanie zauważony po upływie regulaminowego czasu kary, nie należy podejmować żadnych działań.

Kontuzjowany zawodnik, który został zastąpiony na ławce kar, uczestniczy w grze przed upływem czasu kary. Jeżeli zawodnik, którego kara wygała, wejdzie na boisko pomimo pełnego składu zawodników na boisku, może to, w zależności od przyczyny, zostać uznane za „grę ze zbyt dużą liczbą zawodników na boisku”.

Przewinienia są popełniane przez dowolną drużynę z ich własnej strefy zmian lub z ławki kar podczas rzutu karnego.

Sprzęt jest wyrzucany ze strefy zmian podczas gry.

Zawodnik, który nie jest w trakcie zmiany, bierze lub próbuje wziąć udział w grze ze strefy zmian. Dotyczy to również sytuacji, gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego celowo kopie bandę z zewnętrznej strony boiska, co ma wpływ na grę.

Zawodnik uczestniczy jako zawodnik rozgrywający w meczu, w którym uczestniczył wcześniej jako bramkarz.

Drużyna celowo wprowadza na boisko zbyt wielu zawodników.

- 9) Gdy zawodnik rozgrywający kontynuuje używanie nieprawidłowego kija lub używa wzmocnionego lub przedłużonego trzonka. (brak znaku przewinienia)**
- 10) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego opuszcza ławkę zmian lub ławkę kar, aby zaangażować się w kłótnię.**

Angażowanie oznacza, że zawodnik lub niegrający członek zespołu fizycznie lub werbalnie bierze udział w kłótni z przeciwnikiem lub zbliża się do sędziów podczas kłótni.
- 11) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego bierze udział w bójce. (909)**

Uważa się, że zawodnik bierze udział w bójce, jeśli dopuszcza się ciosów pięścią i kopnięć.
- 12) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego popełnia lub próbuje popełnić brutalne przewinienie. (909)**

Obejmuje to również rzucanie kijem lub innym sprzętem w przeciwnika.
- 13) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego dopuści się obelżywego zachowania. (925)**

Obelżliwe zachowanie oznacza rażącą zniewagę sędziów, zawodników, członków sztabu trenerskiego, działaczy czy widzów.
- 14) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego zachowuje się w sposób zagrażający innym.**

Zachowanie zagrażające innym oznacza umyślny wpływ na integralność fizyczną osoby, niekoniecznie powodujący obrażenia fizyczne. Obejmuje to groźby słowne, plucie na gracza, fizyczną konfrontację z sędzią lub działaczem, itp.

7 BRAMKI

701 Bramki uznane

- 1) **Bramkę uważa się za uznaną, jeśli została zdobyta poprawnie i została potwierdzona rzutem sędziowskim w punkcie środkowym.**
Wszystkie uznane bramki powinny być odnotowane w protokole meczowym wraz z czasem i numerem zawodnika zdobywającego bramkę oraz numerem zawodnika asystującego. Zawodnik asystujący to zawodnik tej samej drużyny, który jest bezpośrednio zaangażowany w zdobycie bramki. Odnotowuje się tylko jedną asystę na bramkę. Bramka zdobyta w dogrywce lub z rzutu karnego po zakończeniu tercji lub meczu nie jest potwierdzana rzutem sędziowskim, ale jest uznawana za uznaną, gdy obaj sędziowie wskazali na punkt środkowy i bramka została odnotowana w protokole meczowym.
- 2) **Uznana bramka nie może zostać unieważniona po wykonaniu rzutu sędziowskiego.**
Jeśli sędziowie są pewni, że uznana bramka jest nieprawidłowa, należy to zgłosić.

702 Prawidłowo zdobyte bramki

- 1) **Gdy cała piłka przekroczy linię bramkową od przodu po prawidłowym zagraniu kijem zawodnika rozgrywającego i nie popełniono przewinienia skutkującego rzutem wolnym lub karą ze strony drużyny atakującej w związku ze zdobyciem bramki lub bezpośrednio przed tym.**
Obejmuje to sytuację, w których bramka znajduje się w nieprawidłowym miejscu, a piłka mija linię bramkową od przodu pomiędzy znakami słupków i poniżej umownej pozycji poprzeczki.

Kiedy strzelony zostanie gol samobójczy. Bramkę uważa się za samobójczą, gdy zawodnik aktywnie kijem lub ciałem zagrywa lub kieruje piłkę wyraźnie oddalającą się od linii bramkowej do bramki własnej. Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobędzie bramkę samobójczą podczas opóźnionej kary, bramka zostaje uznana.

Bramkę samobójczą należy odnotować jako BS.
- 2) **Gdy cała piłka przekroczy linię bramkową od przodu po tym, jak zawodnik drużyny broniącej skierował ją tam swoim kijem lub ciałem, lub zawodnik drużyny atakującej nieumyślnie skierował ją tam swoim ciałem, a drużyna atakująca nie popełniła w związku ze zdobyciem bramki lub bezpośrednio przed tym przewinienia skutkującego rzutem wolnym lub karą.**
Jeżeli zawodnik zdobył bramkę nieprawidłowym kijem, a błąd został zauważony dopiero po tym, jak piłka przekroczyła linię bramkową, bramka zostaje uznana.

- 3) **Gdy zawodnik, który nie został odnotowany w protokole meczowym, bierze udział w zdobyciu bramki.**

Branie udziału oznacza zdobywanie bramki lub asystę.

703 Nieprawidłowo zdobyte bramki

- 1) **Gdy zawodnik drużyny atakującej popełni przewinienie prowadzące do rzutu wolnego lub kary w związku z bramką lub bezpośrednio jej zdobyciem. (właściwy znak przewinienia)**

Obejmuje to sytuacje, w których drużyna zdobywa bramkę ze zbyt dużą liczbą zawodników na boisku lub gdy ukarany zawodnik znajduje się na boisku oraz gdy zawodnik drużyny atakującej celowo przesuwą bramkę z właściwej pozycji.

- 2) **Gdy zawodnik drużyny atakującej celowo kopie lub kieruje piłkę dowolną częścią ciała, a piłka wpada do bramki nawet po dotknięciu przeciwnika, wyposażenia przeciwnika lub zawodnika drużyny atakującej.**

Ponieważ nie jest to uważane za przewinienie, grę należy wznowić rzutem sędziowskim.

- 3) **Gdy piłka przekroczy linię bramkową podczas brzmienia sygnału dźwiękowego lub po nim.**

- 4) **Gdy piłka wpada do bramki nie minąwszy linii bramkowej od przodu.**

- 5) **Gdy bramkarz wyrzuci lub kopnie piłkę do bramki drużyny przeciwnej, nawet jeśli piłka dotknęła przeciwnika, wyposażenia przeciwnika lub zawodnika drużyny atakującej.**

Ponieważ nie jest to uważane za przewinienie, grę należy wznowić rzutem sędziowskim.

- 6) **Gdy drużyna, która popełniła przewinienie, zdobędzie bramkę podczas opóźnionej kary.**

Karę należy wykonać, a grę wznowić rzutem sędziowskim.



8 ZNAKI KONSEKWENCJI

- 801 Przerwanie gry/przerwa na żądanie**
Końcówki palców dotykają od spodu prostopadle dłoni drugiej ręki.



- 802 Rzut sędziowski**
Przedramiona trzymane poziomo, spody dłoni skierowane w dół.



803

Rzut z autu

Ręka trzymana poziomo w kierunku przewagi, spód dłoni skierowany w dół.



804

Rzut wolny

Ręka trzymana poziomo w kierunku przewagi, spód dłoni skierowany w dół.





805 Przewaga

Ręka trzymana w kierunku przewagi, spód dłoni skierowany do góry.



806 Rzut karny

Ręce trzymane nad głową i skrzyżowane na nadgarstkach, z zaciśniętymi pięściami.

807 Opóźniona kara/Opóźniony rzut karny
Ramię trzymane pionowo, spód dłoni skierowany do przodu.



808 Kara drużynowa/Kara osobista
Ramię trzymane pionowo, mniejsza kara pokazana dwoma palcami i większa kara pięcioma palcami, 10-minutowa zaciśniętą pięścią.



- 809 Kara meczowa**
Ramię trzymane pionowo z czerwoną kartką w dłoni.



- 810 Bramka**
Ramię trzymane najpierw w kierunku bramki, a następnie w kierunku punktu środkowego.



- 811 Kontynuuj grę/ Niewłaściwie zdobyta bramka**
Ręce trzymane poziomo, spód dłoni skierowany w dół.



9 ZNAKI PRZEWINIENIA

901 Uderzenie

Jedna ręka trzymana poziomo w kierunku przewagi, spód dłoni skierowany w dół, a druga ręka wykonuje pojedynczy cios dłonią w wyciągnięte przedramię.



902 Blokowanie kija przeciwnika

Jedna ręka trzymana poziomo w kierunku przewagi, spód dłoni skierowany w dół, a druga ręka popycha wyprostowane przedramię pojedynczym ruchem w dół.





903 Podnoszenie kija przeciwnika

Jedna ręka trzymana poziomo w kierunku przewagi, spód dłoni skierowany w dół, a druga ręka popycha wyprostowane przedramię pojedynczym ruchem do góry.



904 Wysoki kij

Naśladowanie trzymania kija ku górze.

905 Umieszczenie kija, stopy lub nogi między nogami przeciwnika

Jedna noga lekko uniesiona i jedna ręka wskazująca ruch pod uniesioną nogą.



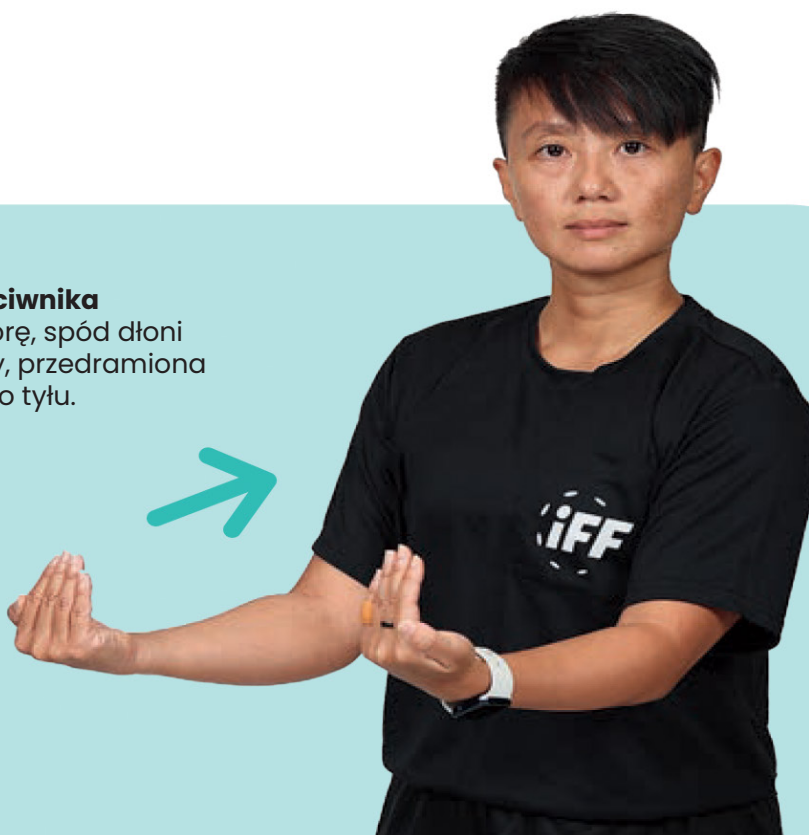
906 Hakowanie

Przedramiona trzymane poziomo, naśladujące trzymanie i ciągnięcie kija.





907 Nieprzepisowe pchanie
Naśladowanie gestu pchania. Można również wykonać jedną ręką.



908 Cofanie się w przeciwnika
Dłonie zagięte w górę, spód dłoni skierowany do góry, przedramiona wykonujące ruch do tyłu.

909 Ostra gra

Ręce zwinięte w pięści połączone na wysokości klatki piersiowej z wierzchem dłoni skierowanym do góry.



910 Trzymanie

Jedno ramię trzymane poziomo w kierunku przewagi, spód dłoni skierowany w dół, a druga ręka chwyta nadgarstek wyciągniętej ręki.



- 911** **Blokowanie ciałem**
Obie ręce skrzyżowane przed klatką piersiową, spód dłoni skierowany do ciała.



- 912** **Niedozwolone kopnięcie**
Stopa zwrócona na zewnątrz na poziomie kostki i naśladująca ruch kopnięcia.



- 913** **Wysokie kopnięcie**
Stopa zwrócona na zewnątrz
na poziomie kolana.



- 914** **Wejście w pole bramkowe**
Obie ręce wyciągnięte nad głowę
z czubkami palców stykającymi
się, tworzącymi kształt trójkąta.



- 915** **Nieprawidłowa odległość**
Przedramiona trzymane pionowo
na szerokość barków.



- 916** **Nieprawidłowy podskok**
Spód dłoni skierowany do góry,
wykonujące ruch w górę.



- 917** **Nieprawidłowy wyrzut**
Przedramiona trzymane poziomo, spody
dłoni zwrócone do siebie.



- 918** **Nieprawidłowy rzut z autu/
Nieprawidłowy rzut wolny**
Spód dłoni skierowany w górę,
w kierunku pierwotnego rzutu wolnego,
a następnie ruch dłonią, jak pokazano
na ilustracji.



- 919** **Zagranie piłką w pozycji leżącej**
Spód dłoni skierowany w dół, ruchu
dłonią w prawo i w lewo.



- 920** **Zagranie ręką**
Spód dłoni skierowany do przodu.



- 921** **Zagranie głową**
Spód dłoni przyłożony do czoła.



- 922** **Nieprawidłowa zmiana**
Przedramiona obracające się
w ruchu kołowym.





- 923 Powtarzające się przewinienie**
Jedno przedramię trzymane poziomo w kierunku przewagi spód dłoni skierowany w dół, a druga ręka wykonuje trzy uderzenia ręką w wyciągnięte przedramię.



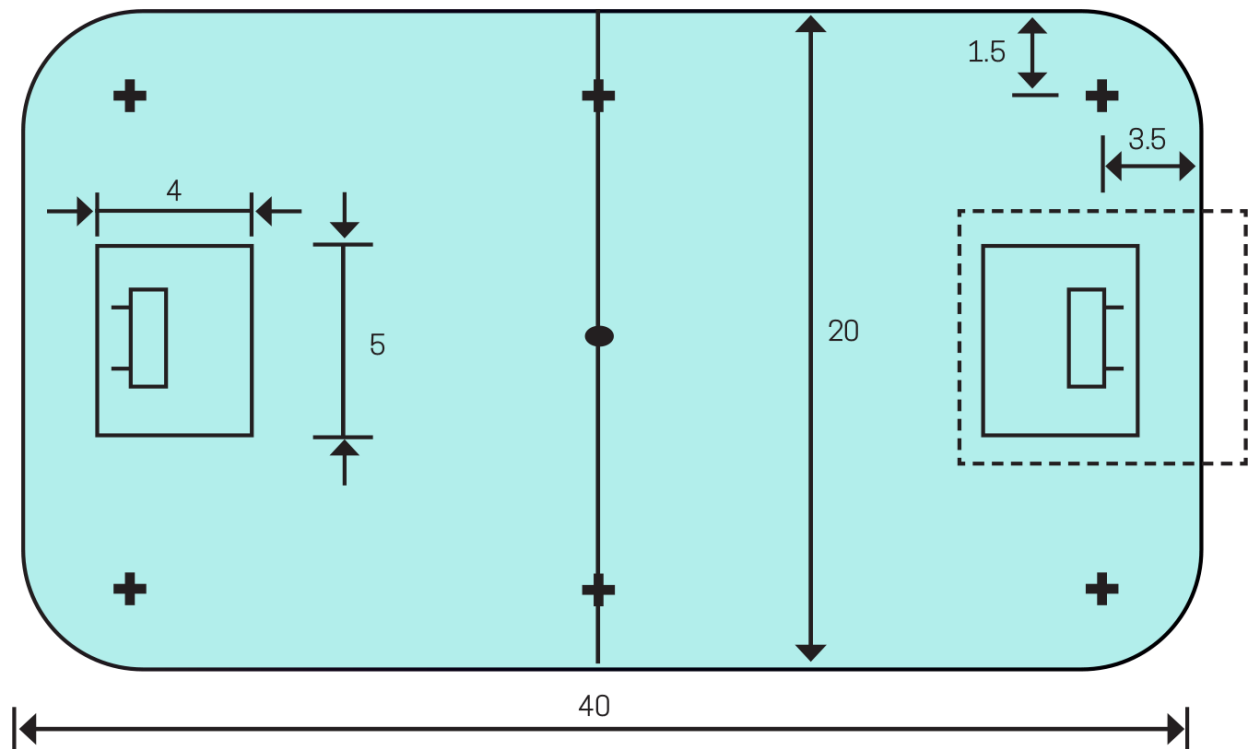
- 924 Opóźnianie gry**
Jedno ramię uniesione ponad głowę z jednym palcem skierowanym do góry i przedramieniem poruszającym się ruchem okrężnym.

925 Niewłaściwe zachowanie
Obie ręce umieszczone
na biodrach.

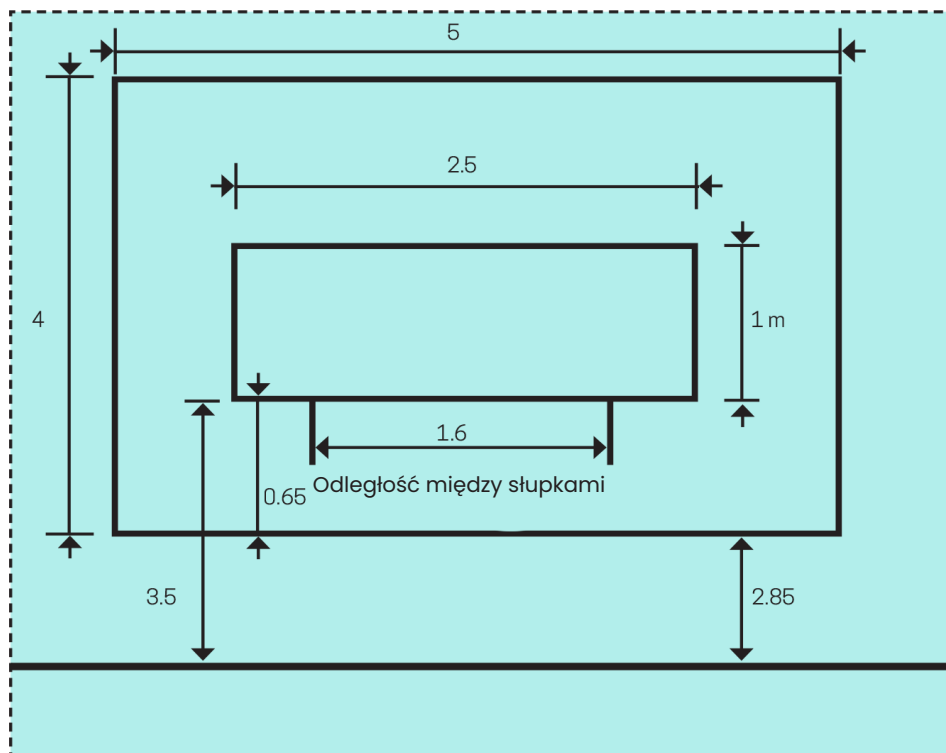


10

RYSUNKI BOISKA



Pole bramkarskie





**POLSKI
UNIHOKEJ**

floorball24.pl

SALMING

SALMING

SALMING