



**POLSKI
UNIHOKEJ**

PRZEPISY GRY W UNIHOKEJA

**Przepisy i interpretacje
obowiązujące od 1 lipca 2026r.**

Międzynarodowa Federacja Unihokeja
Komitet IFF ds. Przepisów i Rywalizacji

© Międzynarodowa Federacja Unihokeja 2026
Wszelkie prawa zastrzeżone 2026

Spis treści

WSTĘP.....	4
WARUNKI GRY.....	7
JAK DZIAŁAJĄ PRZEPISY:.....	7
SŁOWNIK.....	8
1 BOISKO.....	12
101 Wymiary boiska.....	13
102 Oznakowanie boiska.....	13
103 Bramki.....	13
104 Strefy zmian.....	14
105 Sekretariat meczu i ławki kar.....	14
106 Kontrola boiska.....	14
107 Piłka.....	14
2 CZAS GRY.....	15
201 Regulaminowy czas gry.....	16
202 Przerwa na żądanie.....	16
203 Dogrywka.....	17
204 Rzuty karne po dogrywce.....	17
3 UCZESTNICY MECZU.....	18
301 Zawodnicy.....	19
302 Zmiana zawodników.....	19
303 Szczególne przepisy dla bramkarzy.....	19
304 Szczególne przepisy dla kapitanów drużyn.....	20
305 Członkowie sztabu drużyny.....	20
306 Sędziowie.....	21
307 Sekretariat meczu.....	21
4 WYPOSAŻENIE.....	22
401 Stroje zawodników.....	23
402 Stroje sędziów.....	23
403 Szczególne wyposażenie bramkarza.....	23
404 Szczególne wyposażenie kapitana drużyny.....	24
405 Wyposażenie osobiste i ochronne.....	24
406 Kij.....	24
407 Wyposażenie sędziów.....	25
408 Wyposażenie sekretariatu meczu.....	25
409 Kontrola wyposażenia.....	25

5 STAŁE FRAGMENTY GRY	27
501 Ogólne zasady dotyczące stałych fragmentów gry.....	28
502 Rzut sędziowski (802).....	28
503 Sytuacje prowadzące do rzutu sędziowskiego.....	29
504 Rzut z autu (803).....	30
505 Sytuacje prowadzące do rzutu z autu.....	31
506 Rzut wolny (803).....	31
507 Przewinienia prowadzące do rzutu wolnego.....	32
508 Rzut karny (805).....	35
509 Opóźniony rzut karny (806).....	36
510 Przewinienia prowadzące do rzutu karnego.....	36
6 KARY	37
602 Kara opóźniona (806).....	39
603 Kara drużynowa.....	40
604 Mniejsza kara drużynowa (807).....	41
605 Przewinienia skutkujące mniejszą karą drużynową.....	41
606 Większa kara drużynowa (807).....	45
607 Przewinienia skutkujące większą karą drużynową.....	45
608 Kara osobista.....	46
609 10-minutowa kara osobista (807).....	47
610 Przewinienia skutkujące 10-minutową karą osobistą.....	47
611 Techniczna kara meczowa (808).....	47
612 Przewinienia skutkujące techniczną karą meczową.....	48
613 Kara meczowa (808).....	48
614 Przewinienia skutkujące karą meczową.....	48
7 BRAMKI	51
701 Bramki uznane.....	52
702 Prawidłowo zdobyte bramki.....	52
703 Nieprawidłowo zdobyte bramki.....	53
8 ZNAKI KONSEKWENCJI	54
9 ZNAKI PRZEWINIENÍ	59
10 SCHEMATY BOISKA	72

WSTĘP

A group of female handball players in white uniforms are celebrating on a blue court. One player is holding a goalkeeping helmet. The background is a blurred crowd in a stadium.

Niniejsza edycja Przepisów Gry została przekazana związkom członkowskim i opublikowana w lutym 2026 r.

Unihokej to dyscyplina o światowym zasięgu, która dynamicznie rozwija się, dlatego ważne jest, aby Przepisy Gry nadążały za tym postępem. Zmiany w Przepisach Gry powinny promować pozytywną i intensywną grę, zwiększać bezpieczeństwo zawodników, minimalizować przerwy oraz czynić grę bardziej atrakcyjną i zrozumiałą dla wszystkich uczestników. Naszą wizją jest, aby Przepisy Gry były postrzegane jako sprawiedliwe, dostępne oraz właściwie równoważące interesy wszystkich stron zaangażowanych w rozwój dyscypliny.

Wierzimy, że wraz z nową edycją Przepisów Gry poczyniliśmy istotny krok w tym kierunku. Jednocześnie jesteśmy świadomi, że w przyszłości konieczna będzie dalsza praca nad rozwojem Przepisów w interesie całej dyscypliny.

Kluczowe jest, aby zawodnicy, trenerzy i sędziowie współpracowali ze sobą w duchu wzajemnego szacunku. To naturalne, że będą pojawiać się sytuacje prowadzące do dyskusji, ponieważ wiele przepisów ma charakter subiektywny, a sędziowie – jako ludzie – mogą popełniać błędy lub interpretować sytuacje w różny sposób. W takich przypadkach niezbędne pozostaje poszanowanie decyzji sędziowskich oraz dawanie dobrego przykładu dla wszystkich zawodników unihokeja i całego środowiska sportowego. Przepisy nie opisują szczegółowo każdej okoliczności; w takich sytuacjach oczekujemy od sędziów podejmowania decyzji w oparciu o Przepisy, ducha unihokeja oraz to, co najlepiej służy samej grze.

Zgodnie z Przepisami, całe wyposażenie powinno być „odpowiednio oznakowane”. Znakowanie band, bramek, kijów i piłek jest jednoznaczne, ponieważ logo IFF stanowi część znaku atestu. Kratki w maskach ochronnych również posiadają płytkę IFF po lewej stronie.

W przypadku środków ochrony osobistej wyposażenie to niekoniecznie musi być oznakowane logo IFF. Jednakże IFF zaleca stosowanie sprzętu zatwierdzonego do użytku w unihokeju, co potwierdza oznakowanie CE oraz napis „Recommended by IFF”. IFF zaleca krajowym związkom, aby stosowanie okularów ochronnych było obowiązkowe dla zawodników poniżej 17. roku życia oraz rekomendowane dla zawodników poniżej 19. roku życia.

Regulaminy sprzętowe oraz regulaminy rozgrywek są dostępne na stronie www.floorball.sport w zakładce Regulations. Wszelkie wnioski o odstępstwa od Przepisów Gry należy kierować do IFF. Przyznane odstępstwa są publikowane pod adresem www.floorball.sport w sekcji Regulations / Rules of the Game. Odstępstwa dotyczące rozgrywek młodzieżowych, z wyjątkiem tych odnoszących się do certyfikowanego sprzętu i środków ochrony osobistej, są rozpatrywane samodzielnie przez krajowe związki.

Sugestie dotyczące zmian i ulepszeń, a także zapytania o przedruk w ramach praw autorskich przez krajowe związki, należy kierować na adres:

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

Mamy nadzieję, iż niniejsza wersja Przepisów będzie wspierać sprawiedliwą, przyjemną i bezpieczną grę na każdym poziomie naszej dyscypliny.

Luty 2026
W imieniu Komisji IFF ds. Przepisów
Mattias Linell, Przewodniczący

*Tłumaczenie: Anielia Zienkiewicz
Korekta 2026: Ewa Adamczyk-Michna*

*Konsultacja techniczna: Tomasz Baraniec, Radosław Gapski, Marcin Rudziński
Oprawa graficzna wersji polskiej: Hubert Niedlich*

Zdjęcia: Flickr IFF

WARUNKI GRY

Mecz unihokeja rozgrywany jest pomiędzy dwoma drużynami. Celem gry jest zdobycie większej liczby bramek niż drużyna przeciwna, przy jednoczesnym przestrzeganiu Przepisów Gry.

Unihokej powinien być rozgrywany w hali sportowej, na twardej i równej nawierzchni, w obiekcie 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

Działanie wykorzystujące nadmierną siłę i poważnie zagrażające bezpieczeństwu przeciwnika. Uznawane za poważniejsze niż działanie lekkomyślne, lecz mniej poważne niż działanie brutalne.

Banda

Niska konstrukcja składająca się z połączonych segmentów z zaokrąglonymi narożnikami, otaczająca boisko. Zazwyczaj wykonana z tworzywa sztucznego.

Boisko

Obszar ograniczony bandą, na którym rozgrywany jest mecz.

Bramka

Konstrukcja składająca się z poprzeczki, dwóch słupków oraz siatki. Jej zadaniem jest ułatwienie sędziom oceny, czy piłka przekroczyła linię bramkową poniżej wysokości poprzeczki.

Bramkarz

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

Brutalny

Działanie okrutne lub złośliwe, uznawane za poważniejsze niż działanie agresywne.

Członkowie sztabu drużyny

Niegrający członkowie drużyny, jak np. trenerzy.

Dogrywka

Sposób wyłonienia zwycięzcy meczu poprzez kontynuowanie gry, dopóki jedna z drużyn nie strzeli bramki lub do końca dogrywki.

Drużyna atakująca

Drużyna będąca w posiadaniu piłki.

Drużyna broniąca

Drużyna niebędąca w posiadaniu piłki.

Drużyna, która nie popełniła przewinienia

Drużyna przeciwna do drużyny popełniającej przewinienie.

Drużyna popełniająca przewinienie

Drużyna, która dopuszcza się naruszenia Przepisów Gry.

Gra

Działanie zawodnika kijem lub ciałem podczas meczu.

Gra w pozycji leżącej

Sytuacja, w której zawodnik dotyka podłogi czymś więcej niż stopami, jednym kolanem wraz z podudziem oraz ręką trzymającą kij.

Kapitan drużyny

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

Karać

Przyznać karę zawodnikowi lub członkowi sztabu drużyny, który popełnił przewinienie.

Kara drużynowa

Kara wpływająca na liczbę zawodników drużyny na boisku.

Kara meczowa

Kara skutkująca zawieszeniem zawodnika lub członka sztabu drużyny do końca meczu oraz możliwością nałożenia dodatkowych sankcji zależnie od popełnionego przewinienia.

Kara opóźniona

Sytuacja, gdy po przewinieniu skutkującym karą gra jest kontynuowana, ponieważ drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal pozostaje w posiadaniu piłki.

Kara osobista

Kara dotycząca wyłącznie ukaranego zawodnika i niewpływająca na liczbę zawodników drużyny na boisku.

Kij

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

Lekkomyślny

Sytuacja, gdy zawodnik nie bierze pod uwagę konsekwencji swojego działania dla przeciwnika. Działanie uznawane za poważniejsze od nieostrożnego, 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 ukarany zawodnik jest zobowiązany siedzieć przez cały czas trwania kary.

Międzynarodowa Federacja Unihokeja (IFF)

Ogólnoświatowy organ zarządzający dyscypliną sportu unihokej.

Mniejsza kara drużynowa

Kara nakładana za mniej poważne przewinienia.

Nieostrożny

Działanie, w którym brak rozważliwej ostrożności, uznawane za łagodniejsze od lekkomyślnego.

Nieumyślny

Działanie dokonane niecelowo.

Obsługa meczu

Bezstronna osoba wykonująca obowiązki podczas meczu, np. w sekretariacie meczu.

Opóźniony rzut karny

Sytuacja, gdy gra jest kontynuowana pomimo przyznania rzutu karnego, ponieważ drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal pozostaje w posiadaniu piłki, a sytuacja bramkowa nadal trwa.

Organ administrujący

Organ zarządzający rozgrywkami, na przykład 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 meczowy zawierający listę zawodników, członków sztabu drużyny oraz wydarzenia meczowe.

Przerwa na żądanie

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

Przewinienie

Działanie, które łamie Przepisy Gry.

Przywilej korzyści

Możliwość kontynuowania gry po wystąpieniu przewinienia w sytuacji, gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia może odnieść większą korzyść z jej kontynuacji niż z otrzymania rzutu wolnego.

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.

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 dwóch zawodników drużyn przeciwnych 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, która nie popełniła przewinienia, wznawia grę po tym, jak piłka opuściła boisko.

Sekretariat meczu

Bezstronne osoby wspomagające sędziów oraz odpowiedzialne za protokół meczowy, pomiar czasu i komunikaty meczowe.

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, biegnąca przez punkty rzutów sędziowskich w narożnikach do bandy.

Umyślny

Działanie wykonane celowo.

Większa kara drużynowa

Kara nakładana za poważniejsze przewinienia.

Zawodnik rozgrywający

Członek drużyny niebędący bramkarzem i grający z kijem.

Zmiana

Wymiana zawodnika z boiska na zawodnika ze strefy zmian.

Związek Krajowy

Ogólnokrajowy organ zarządzający dyscypliną sportu unihokej.

1 BOISKO



101 Wymiary boiska

1) Wymiary boiska wynoszą 40 x 20 m. Boisko jest ograniczone bandą o zaokrąglonych narożnikach, która musi być zatwierdzona przez IFF i odpowiednio oznakowana.

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

102 Oznakowanie boiska

1) Wszystkie oznaczenia muszą być wykonane liniami o szerokości 4-5 cm w wyraźnie widocznym kolorze.

2) Na boisku należy wyznaczyć linię środkową oraz punkt środkowy. Linia środkowa musi być równoległa do krótszych boków boiska i dzielić je na dwie równe połowy.

3) Pola bramkowe o wymiarach 4 x 5m należy wyznaczyć w odległości 2,85m od krótszych boków boiska.

Pola bramkowe muszą być prostokątne, a podane wymiary pola wskazują długość x szerokość łącznie z liniami. Pola bramkowe muszą być wyśrodkowane w stosunku do dłuższych boków boiska.

4) Pola przedbramkowe o wymiarach 1 x 2,5m należy wyznaczyć 0,65m przed tylnymi granicami pól bramkowych.

Pola przedbramkowe muszą być prostokątne, a podane wymiary wskazują długość x szerokość łącznie z liniami. Pola przedbramkowe muszą być wyśrodkowane w stosunku do dłuższych boków boiska.

5) Tyłne linie pól przedbramkowych służą również jako linie bramkowe. Oznaczenia słupków bramki należy wykonać na tylnych liniach pól przedbramkowych, tak aby odległość między oznaczeniami wynosiła 1,6m.

Linie bramkowe muszą 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 30 cm 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 muszą być umieszczone tak, aby ich słupki stały na właściwych oznaczeniach.

Otwarta strona bramki musi być skierowana w stronę punktu środkowego.

104 Strefy zmian

1) Strefy zmian muszą obejmować ławki zawodników oraz być wyznaczone wzdłuż jednego z dłuższych boków boiska. Rozpoczynają się 5 m od linii środkowej, a kończą na umownym przedłużeniu linii bramkowej

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

105 Sekretariat meczu i ławki kar

1) Sekretariat meczu z ławkami kar musi być umieszczony naprzeciwko stref zmian przy linii środkowej.

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

Organ administrujący może zwolnić organizatora meczu z obowiązku ustawienia sekretariatu meczu i ławek kar w wyznaczonym miejscu. W takim przypadku należy pozostawić co najmniej 2 m odstępu pomiędzy strefą kar a strefą 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, muszą zostać zgłoszone. Organizator jest odpowiedzialny za usunięcie nieprawidłowości oraz za utrzymanie band w należyтым stanie podczas meczu. Wszystkie niebezpieczne przedmioty należy usunąć lub zabezpieczyć miękkim ochraniaczem.

107 Piłka

1) Piłka musi być zatwierdzona przez IFF i odpowiednio oznakowana.

Powierzchnia piłki musi być jednokolorowa i niefluorescencyjna. Kolor wnętrza piłki również nie może być fluorescencyjny.

2 CZAS GRY



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 2x15 minut i/lub krótsze/dłuższe przerwy. Zegar meczowy powinien, o ile to możliwe, odliczać czas gry 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 meczu 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 korzystniejsza, 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 gry jest zatrzymywany, gdy gra zostaje przerwana gwizdkiem sędziów i wznowiony w momencie rozegrania piłki. 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 światła oraz omyłkowe wybrzmienie sygnału końcowego. W przypadku rozłączenia się band, gra nie musi być przerwana, dopóki piłka nie znajdzie się w pobliżu danego miejsca. W przypadku kontuzji zawodnika grę należy 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, przyznaniu 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. Podczas wykonywania rzutu karnego czas gry jest zatrzymywany.

202 Przerwa na żądanie

1) Każda drużyna ma podczas meczu prawo do jednej przerwy na żądanie, która zostaje udzielona i oznaczona potrójnym sygnałem, gdy tylko gra zostanie przerwana.

O przerwę na żądanie może poprosić wyłącznie kapitan drużyny lub członek sztabu drużyny. Można o nią poprosić w dowolnym momencie, w tym w związku ze zdobyciem bramki lub rzutem karnym, z wyjątkiem serii rzutów karnych wykonywanych po dogrywce. Przerwy na żądanie, o którą poproszono podczas przerwy w grze, należy udzielić natychmiast. Jeżeli jednak sędziowie uznają, że miałoby to negatywny wpływ na sytuację drużyny przeciwnej, przerwy na żądanie należy udzielić podczas następnej przerwy w grze.

Przerwa na żądanie, o którą poproszono, jest zawsze udzielana, z wyjątkiem sytuacji po zdobyciu bramki lub po przyznaniu rzutu karnego, gdy drużyna może wycofać swoją prośbę, oraz gdy następną przerwą w grze 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 sędziów, gdy drużyny znajdują się w swoich strefach zmian, a sędziowie przy sekretariacie meczu. Kolejny dodatkowy sygnał po 30 sekundach oznacza koniec przerwy na żądanie.

Po przerwie na żądanie grę należy wznowić zgodnie z przyczyną jej przerwania. Ukarany zawodnik nie może brać udziału w przerwie na żądanie.

203 Dogrywka

1) Jeśli mecz, który musi zostać rozstrzygnięty, kończy się wynikiem remisowym, rozegrana zostaje 10-minutowa dogrywka, która trwa, dopóki jedna z drużyn nie zdobędzie bramki.

Przed dogrywką drużyny mają prawo do 2-minutowej przerwy, ale nie zmieniają 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 jest kontynuowany w dogrywce. Jeżeli wynik meczu po dogrywce jest nadal remisowy, rozstrzyga się go rzutami karnymi.

204 Rzuty karne po dogrywce

1) Pięciu różnych zawodników rozgrywających z każdej drużyny wykonuje po jednym rzucie karnym. Jeżeli po ich wykonaniu wynik nadal jest remisowy, drużyny wykonują po jednym rzucie karnym aż do uzyskania rozstrzygnięcia. Rzuty karne wykonuje się naprzemiennie.

Sędziowie decydują, na którą bramkę będą wykonywane rzuty karne, i przeprowadzają losowanie pomiędzy kapitanami drużyn. Zwycięzca losowania decyduje, która drużyna rozpocznie wykonywanie rzutów karnych. Dodatkowe rzuty karne może wykonywać dowolny zawodnik rozgrywający, a ten sam zawodnik może wykonać więcej niż jeden rzut karny.

Podczas podstawowej serii rzutów karnych rozstrzygnięcie następuje, gdy jedna z drużyn prowadzi różnicą bramek większą niż liczba rzutów karnych pozostałych do wykonania drużynie przeciwnej. Podczas ewentualnych dodatkowych rzutów karnych rozstrzygnięcie następuje, gdy jedna z drużyn zdobędzie o jedną bramkę więcej niż drużyna przeciwna, a obie drużyny wykonają taką samą liczbę rzutów karnych. Z chwilą uzyskania rozstrzygnięcia mecz zostaje zakończony, a zwycięską drużynę uznaje się za zwycięzcę różnicą jednej bramki.

Jeżeli zawodnik rozgrywający otrzyma jakąkolwiek karę podczas wykonywania rzutów karnych, nie może wykonywać kolejnych rzutów karnych.

Jeżeli bramkarz otrzyma jakąkolwiek karę podczas wykonywania rzutów karnych, musi zostać zastąpiony przez bramkarza rezerwowego. Jeżeli bramkarz rezerwowy nie jest dostępny, drużyna ma maksymalnie 3 minuty na prawidłowe wyposażenie zawodnika rozgrywającego, który nie został wcześniej odnotowany. Żadna część tego czasu nie może zostać wykorzystana na rozgrzewkę. Nowy bramkarz musi być wpisany do protokołu meczowego wraz z czasem dokonania zmiany.

Drużyna, która nie może wystawić pięciu różnych zawodników rozgrywających, może wykonać tylko tyle rzutów karnych, ilu ma odnotowanych zawodników.

3 UCZESTNICY MECZU



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. Zawodnicy znajdujący się w strefie zmian muszą siedzieć na ławce, z wyjątkiem sytuacji związanych ze zmianą lub gdy jest to wyraźnie konieczne z innych powodów, na przykład w celu pobrania nowego kija, skorzystania z toalety lub otrzymania pomocy medycznej w związku z urazem.

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 liczbę 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 zmiennik będzie mógł wejść na boisko. 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 muszą być odpowiednio oznaczeni w protokole meczowym.

Bramkarza oznacza się za pomocą litery „B” w linijce z jego imieniem i nazwiskiem. Zawodnik oznaczony jako bramkarz nie może brać udziału w tym samym meczu jako zawodnik rozgrywający. Jeżeli drużyna z powodu kontuzji lub kary bramkarza musi zastąpić go zawodnikiem rozgrywającym, ma maksymalnie 3 minuty na odpowiednie wyposażenie zmiennika, ale nie może wykorzystać tego czasu na rozgrzewkę. Nowy bramkarz musi 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.

Kapitana drużyny oznacza się za pomocą litery „K” w linijce z jego imieniem i nazwiskiem. Zmiana kapitana drużyny może mieć miejsce wyłącznie w przypadku, gdy kapitan ulegnie kontuzji, chorobie lub otrzyma karę meczową. Nowy kapitan musi być wpisany do protokołu meczowego wraz z czasem dokonania zmiany. 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, chyba że sami się do niego zwrócą oraz z wyjątkiem sytuacji, gdy członkowie sztabu drużyny 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 muszą być prowadzone na korytarzu, nie zaś na boisku i nigdy w szatni sędziowskiej.

305 Członkowie sztabu drużyny

1) Każda drużyna może wpisać do protokołu meczowego maksymalnie pięciu członków sztabu drużyny.

Żadne osoby inne niż wpisane do protokołu meczowego nie mogą przebywać w strefie zmian danej drużyny. Z wyjątkiem przerwy na żądanie członek sztabu drużyny nie może wejść na boisko bez zgody sędziów. Wszelkie wskazówki trenerskie muszą być przekazywane z własnej strefy zmian drużyny, w której podczas meczu muszą przebywać członkowie sztabu drużyny.

Członkowie sztabu drużyny muszą stać za ławką zawodników, chyba że z innych powodów wyraźnie konieczne jest inne ustawienie. Jeden członek sztabu drużyny w danym momencie może przemieścić się przed ławkę zawodników w celu udzielania instrukcji taktycznych zawodnikom znajdującym się na boisku. Pozostali członkowie sztabu drużyny mogą przemieścić się przed ławkę zawodników wyłącznie w celu udzielania instrukcji taktycznych zawodnikom znajdującym się na ławce.

Sędziowie mogą dopuścić wyjątki, jeżeli za ławką zawodników nie ma wystarczającej ilości miejsca, jednak członkowie sztabu drużyny powinni mimo to stać z dala od bandy. Członkom sztabu drużyny nie wolno stać na podwyższeniach, na przykład na krześle lub ławce. Przed meczem członek sztabu drużyny powinien sprawdzić protokół meczowy i upewnić się, że lista drużyny jest prawidłowa.

Po rozpoczęciu meczu nie można wprowadzać żadnych zmian, z wyjątkiem ewentualnego poprawienia błędnie podanych numerów. Jeśli członek sztabu drużyny jest również wpisany do protokołu jako zawodnik, w każdej sytuacji budzącej wątpliwość dotyczącej przewinień popełnionych z jego strefy zmian powinien być zawsze traktowany jako zawodnik.

306 Sędziowie

1) Mecz jest prowadzony przez dwóch równoprawnych sędziów, którzy egzekwują Przepisy Gry i kontrolują przebieg meczu we współpracy z obsługą meczu.

2) Sędziowie mają prawo do podejmowania działań dyscyplinarnych przed, w trakcie oraz po meczu. Sędziowie mają prawo przerwać mecz, jeśli istnieje oczywiste ryzyko, że nie może on być kontynuowany zgodnie z Przepisami Gry.

307 Sekretariat meczu

1) Na mecz należy zapewnić sekretariat meczu.

Sekretariat meczu musi być bezstronny i jest odpowiedzialny za prowadzenie protokołu meczowego, pomiar czasu oraz ewentualne ogłaszanie komunikatów meczowych.

4 WYPOSAŻENIE



401 Stroje zawodników

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

Wszyscy zawodnicy rozgrywający w drużynie muszą nosić identyczne stroje. Stroje drużyny mogą być w dowolnej kombinacji kolorystycznej. Jeżeli sędziowie uznają, że drużyn nie można rozróżnić po strojach, drużyna gości jest zobowiązana do zmiany strojów. Wszystkie skarpety muszą być tego samego koloru oraz, jeżeli tak postanowi organ administrujący, różnić się kolorystycznie między drużynami. Zawodnik z widocznymi śladami krwi na jakimkolwiek elemencie wyposażenia nie może uczestniczyć w meczu, dopóki wyposażenie to nie zostanie wyczyszczone lub wymienione.

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

3) Wszystkie koszulki muszą być ponumerowane.

Koszulki drużyny muszą być ponumerowane różnymi liczbami całkowitymi, zapisanymi wyraźnie widocznymi cyframi arabskimi. Numery powinny być umieszczone na środku tylnej części koszulki oraz z przodu, w górnej części klatki piersiowej. Numery na plecach muszą mieć co najmniej 200 mm wysokości, a numery na klatce piersiowej co najmniej 70 mm. Numery muszą mieć kolor wyraźnie kontrastujący z kolorem koszulek. Na koszulkach można umieścić numery od 1 do 99 włącznie, jednak numer 1 nie jest dozwolony dla zawodników rozgrywających.

Jeżeli w meczu uczestniczy zawodnik z nieprawidłowym numerem, protokół meczowy należy poprawić, a przewinienie zgłosić organowi administrującemu. Jeżeli zawodnik jest zmuszony do zmiany koszulki podczas meczu, nowy numer należy odnotować w protokole meczowym.

4) Wszyscy zawodnicy muszą nosić buty.

Buty muszą być przeznaczone do uprawiania sportów halowych. Nie wolno nosić skarpet na butach. Jeśli zawodnik straci jeden lub oba buty podczas gry, może kontynuować grę do najbliższej przerwy w grze.

402 Stroje sędziów

1) Sędziowie muszą nosić stroje składające się z koszulki, czarnych spodenek i czarnych getrów.

Sędziowie muszą nosić stroje w tej samej kombinacji kolorystycznej.

403 Szczególne wyposażenie bramkarza

1) Bramkarz nie może używać kija.

2) Bramkarz musi 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 wyposażenia ochronnego zgodnego z Regulaminem Materiałów IFF, jednak nie może ono obejmować elementów przeznaczonych do zasłaniania światła bramki.

Dopuszczalne jest używanie kasku oraz cienkich rękawic. Wyposażenie ochronne bramkarza musi być dopasowane do ciała i nie może wykraczać poza obrys ciała bramkarza. Obejmuje to używanie ubrań o nadmiernym rozmiarze, ochraniacze barków zwiększających linię barków w dowolnym kierunku, stosowanie podwójnego wyposażenia ochronnego itp. W przypadku spodni wszelkie zamki, kieszenie, paski, rzepy itp. muszą być zapięte i dociągnięte.

Zabronione jest stosowanie wszelkich substancji zwiększających przyczepność lub zmniejszających tarcie, takich jak smary silikonowe. Żadne przedmioty nie mogą znajdować się w bramce ani na niej.

404 Szczególne wyposażenie kapitana drużyny

1) Kapitan drużyny musi nosić na ramieniu opaskę.

Opaska musi 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 wyposażenie ochronne i medyczne, okulary ochronne itp. Sędziowie decydują, co należy uznać za niebezpieczne. Wszelkie wyposażenie ochronne należy, jeśli to możliwe, nosić pod strojem. Wszelkie elementy biżuterii, takie jak naszyjniki, pierścionki, bransoletki, kolczyki, opaski skórzane, opaski gumowe itp., są niedozwolone i muszą zostać zdjęte. Zakrywanie biżuterii taśmą jest niedozwolone. Ze względów bezpieczeństwa zawodników sędziowie powinni kontrolować zawodników i podejmować odpowiednie działania.

O ile przepisy dotyczące strojów ustanowione przez Związek Krajowy nie stanowią inaczej, widoczne części podkoszulków, spodenek noszonych pod strojem, legginsów oraz odzieży kompresyjnej muszą być w tym samym kolorze co główny kolor koszulki meczowej lub spodenek. W przypadku odzieży noszonej na nogach dozwolony jest również kolor czarny. Z wyjątkiem elastycznych opasek na głowę bez węzłów nie wolno nosić żadnych nakryć głowy. Wszelkie formy długich legginsów są zabronione dla zawodników rozgrywających. Odstępstwa mogą być dopuszczone wyłącznie przez organ administrujący 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 zgubił okulary podczas gry, może kontynuować grę do następnej przerwy w grze.

406 Kij

1) Kij musi być zgodny z Regulaminem Materiałów IFF oraz 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) Łopatka musi być zgodna z Regulaminem Materiałów IFF oraz zatwierdzona przez IFF i odpowiednio oznakowana. Łopatka nie może być zastrzona, a wygięcie nie może przekraczać 30 mm.

Wszelkie modyfikacje łopatki, z wyjątkiem zginania wzdłuż, są zabronione. Modyfikowanie obejmuje szlifowanie, topienie lub jakiekolwiek inne modyfikacje struktury łopatki lub jej wgłębienia. Wygięcie 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 łopatka nie może być jednak osłabiona. Dozwolone jest owinięcie taśmą połączenia między łopatką a trzonkiem, ale zakryte może być nie więcej niż 10mm widocznej części łopatki.

407 Wyposażenie sędziów

1) Sędziowie są wyposażeni w plastikowe gwizdki średniej wielkości, przyrządy pomiarowe i czerwone kartki.

Wyjątku dla innych rodzajów gwizdków może udzielić organ administrujący.

408 Wyposażenie sekretariatu meczu

1) Sekretariat meczu musi posiadać wszelki sprzęt niezbędny do wykonywania swoich obowiązków.

409 Kontrola wyposażenia

1) Sędziowie decydują o kontroli wszelkiego wyposażenia.

Kontrola odbywa się przed meczem oraz w jego trakcie. Nieprawidłowe wyposażenie wykryte przed meczem lub w jego trakcie musi zostać poprawione przez danego zawodnika, który następnie może rozpocząć lub kontynuować udział w meczu.

Sytuacje dotyczące nieprawidłowego wyposażenia lub uszkodzonego kija, które są wprost wymienione w Przepisach Gry, powinny być rozstrzygane zgodnie z odpowiednimi przepisami. Przewinienia dotyczące strojów zawodników nie mogą prowadzić do nałożenia więcej niż jednej kary na drużynę w ciągu jednego meczu, jednak wszelkie przypadki nieprawidłowego wyposażenia muszą zostać zgłoszone.

Żadni inni zawodnicy poza kapitanami drużyn i zawodnikiem, którego wyposażenie podlega kontroli, nie mogą przebywać przy sekretariacie meczu podczas kontroli wyposażenia. Po kontroli wyposażenia grę należy wznowić zgodnie z przyczyną jej przerwania.

2) Kapitan drużyny może zażądać kontroli wygięcia łopatki, znaku atestu na kiju lub kratce maski, kombinacji trzonka i łopatki oraz wszelkich modyfikacji kija lub łopatki.

Kapitan drużyny ma również prawo zwrócić uwagę sędziom na inne nieprawidłowości w wyposażeniu przeciwnika, ale w takim przypadku to sędziowie decydują o podjęciu działań. Kontroli wygięcia łopatki, znaku atestu na kiju lub kratce maski, kombinacji trzonka i łopatki oraz wszelkich modyfikacji kija lub łopatki można zażądać w dowolnym momencie, lecz zostanie ona przeprowadzona dopiero po przerwaniu gry. Jeżeli kontroli zażądano podczas przerwy w grze, należy ją przeprowadzić natychmiast, również w związku ze zdobyciem bramki lub rzutem karnym, chyba że w opinii sędziów wpłynęłoby to negatywnie

na sytuację drużyny przeciwnej. W takim przypadku kontrolę należy przeprowadzić podczas kolejnej przerwy w grze.

Sędziowie są zobowiązani do sprawdzenia wygięcia łopatki, znaku atestu na kiju lub kratce maski, kombinacji trzonka i łopatki oraz wszelkich modyfikacji kija lub łopatki na żądanie kapitana drużyny, ale podczas jednej przerwy w grze dozwolona jest tylko jedna kontrola na drużynę. Żadni inni zawodnicy poza kapitanami drużyn i zawodnikiem, którego wyposażenie podlega kontroli, nie mogą przebywać przy sekretariacie meczu podczas kontroli wyposażenia. Po zakończeniu kontroli grę należy wznowić zgodnie z przyczyną jej przerwania.

5 STAŁE FRAGMENTY GRY

501 Ogólne zasady dotyczące stałych fragmentów gry

1) Gdy gra została przerwana, należy ją wznowić w stały, ustalony sposób, w zależności od tego, co spowodowało jej przerwanie.

Stale fragmenty gry to rzuty sędziowskie, rzuty z autu, rzuty wolne i rzuty karne.

2) Sędziowie używają pojedynczego sygnału dźwiękowego, wykonują właściwe gesty i wskazują 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 bezzasadne. Jeżeli stały fragment gry jest opóźniany, sędziowie, o ile to możliwe, upominają zawodnika przed podjęciem jakichkolwiek działań.

502 Rzut sędziowski (802)

1) Na początku tercji i w celu potwierdzenia prawidłowo zdobytej bramki rzut sędziowski jest wykonywany w punkcie środkowym.

Bramki nie potwierdza się rzutem sędziowskim, jeżeli została zdobyta z rzutu karnego po zakończeniu tercji lub została zdobyta w trakcie dogrywki. Dotyczy to również sytuacji, gdy bramka została zdobyta prawidłowo przy znikomym czasie pozostałym do końca tercji, ale rozległ się już sygnał końcowy.

2) Gdy gra zostaje 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 rzutu sędziowskiego położonym najbliższym miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry.

4) Wszyscy zawodnicy, z wyjątkiem zawodników biorących udział w rzucie sędziowskim, muszą niezwłocznie, bez wezwania sędziów, zająć pozycję co najmniej 3 m od piłki, łącznie z kijami.

Przed rzutem sędziowskim obowiązkiem sędziów jest sprawdzenie, czy drużyny są gotowe i czy wszyscy zawodnicy zajęli odpowiednie pozycje. Gdy rzut sędziowski wykonywany jest w punkcie środkowym, każda drużyna musi znajdować się po swojej stronie linii środkowej.

5) Piłkę należy zagrać kijem, a w rzucie sędziowskim bierze udział po jednym zawodniku rozgrywającym z każdej drużyny. Zawodnicy muszą być zwrócenii twarzą w kierunku krótszego boku boiska po stronie drużyny przeciwnej i nie mogą mieć ze sobą kontaktu fizycznego przed wykonaniem rzutu sędziowskiego. Stopy muszą być ustawione prostopadle do linii środkowej. Każdy zawodnik musi mieć obie stopy w takiej samej odległości od linii środkowej. Kije należy trzymać normalnym chwytem, obiema rękami

powyżej znaku uchwytu. Łopatkı muszą być umieszczone prostopadle 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 wykonywany jest na linii środkowej, zawodnik drużyny gości wybiera stronę. Po wyznaczeniu zawodnika do wykonania rzutu sędziowskiego nie wolno zastąpić go innym zawodnikiem. Piłka musi znajdować się pośrodku między łopatkami.

W przypadku sporu związanego ze zmianą zawodników przed wykonaniem rzutu sędziowskiego drużyna gości jest zobowiązana do dokonania zmiany w pierwszej kolejności.

6) Z rzutu sędziowskiego można bezpośrednio zdobyć bramkę.

503 Sytuacje prowadzące do rzutu sędziowskiego

1) Gdy piłka zostanie nieumyślnie uszkodzona.

2) Gdy piłki nie da się zagrać w sposób prawidłowy.

Przed przerwaniem gry, sędziowie powinni dać zawodnikom wystarczający czas na zagranie piłki.

3) Gdy elementy 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 ustawienie 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 zaistnieje takie podejrzenie, gra powinna zostać natychmiast przerwana.

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, 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 zawodnicy z obu drużyn popełniają przewinienia 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, drużyna powinna zostać o tym uprzedzona przed podjęciem jakichkolwiek działań.

504 Rzut z autu (803)

1) Gdy piłka opuści boisko ponad bandą lub uderzy w sufit bądź jakikolwiek inny obiekt znajdujący się nad boiskiem, rzut z autu przyznaje się drużynie, która nie popełniła przewinienia.

Za drużynę, która popełniła przewinienie, uważa się drużynę, z której zawodnikiem lub jego wyposażeniem piłka miała ostatni kontakt przed opuszczeniem boiska. Dotyczy to również sytuacji, gdy zawodnik, aby usunąć piłkę z bramki, uderza w siatkę bramki bez dotykania piłki

2) Rzut z autu wykonuje się z miejsca, w którym piłka przeszła nad bandą, 1,5m od bandy, ale nigdy za umownym przedłużeniem linii bramkowych.

Jeżeli w opinii sędziów nie wpływa to na przebieg gry, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma ani znajdować się dokładnie w wyznaczonym miejscu. Jeśli drużyna wykonująca rzut z autu uzyskuje korzyść z wykonania go z odległości mniejszej niż 1,5 m 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 1,5 m od bandy, w tej samej odległości od linii środkowej.

3) Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą 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) Z rzutu z autu można bezpośrednio zdobyć bramkę.

505 Sytuacje prowadzące do rzutu z autu

- 1) Gdy piłka wypadnie poza bandę lub uderzy w sufit, lub inne obiekty znajdujące się ponad boiskiem.
- 2) Gdy kara opóźniona zostaje nałożona, ponieważ drużyna popełniająca przewinienie przejęła kontrolę nad piłką lub zagrała ją w sposób kontrolowany.
- 3) Gdy ze względów fair-play drużyna zrzeka się prawa do wznowienia gry rzutem sędziowskim.

506 Rzut wolny (803)

- 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 oznacza, że po popełnieniu przewinienia drużyna, która nie dopuściła się naruszenia Przepisów Gry i pozostaje w posiadaniu piłki, może kontynuować grę, jeżeli jest to dla niej korzystniejsze niż przyznanie rzutu wolnego. Jeżeli sędzia zastosował przywilej korzyści, a następnie przerwał grę z powodu utraty posiadania piłki przez drużynę, która nie popełniła przewinienia, 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 3,5 m 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 dla muru, a następnie 3m wolnej przestrzeni do miejsca 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 jest przyznawany 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) Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą 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) Z rzutu wolnego można bezpośrednio zdobyć bramkę.

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, 910)

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. (908)

Odnosi się to do sytuacji, gdy zawodnik używa ramienia lub ręki, aby trzymać, ciągnąć, szarpać, łapać lub fizycznie ograniczać przeciwnika w swobodnym poruszaniu się, a także gdy zawodnik używa ramienia lub ręki do odpychania kija przeciwnika bez chwytania go.

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. (902)

Dotyczy to również sytuacji markowania strzału. Wysoki zamach jest dozwolony, jeśli w pobliżu nie ma innych zawodników 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. (902, 911)

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. (903)

6) Gdy zawodnik, będący w posiadaniu piłki lub próbujący do niej dosięgnąć, napiera na przeciwnika lub go popycha w sposób inny niż bark w bark. (905)

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. (906, 909)

Obejmuje to również sytuacje, w których drużyna atakująca uniemożliwia lub utrudnia ustawienie muru w przypadku rzutu wolnego przyznanego w odległości do 3,5 m od pola przedbramkowego lub gdy zawodnik drużyny atakującej aktywnie i wielokrotnie podąża za ruchami bramkarza wyłącznie w celu zasłonięcia mu pola widzenia.

8) Gdy zawodnik rozgrywający znajduje się w miejscu, w którym normalnie stoi bramka lub przemieszcza się przez pole przedbramkowe. (912)

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, należy zawsze podyktować rzut karny.

Uznaje się, że zawodnik rozgrywający znajduje się w polu przedbramkowym, jeżeli jakkolwiek część jego ciała dotyka podłogi w polu przedbramkowym. Jeśli zawodnik rozgrywający trzyma w polu przedbramkowym tylko kij, nie jest uznawany za znajdującą się w polu przedbramkowym. Linie należą do pola przedbramkowego.

9) Gdy zawodnik rozgrywający umyślnie przesuwa bramkę drużyny przeciwnej. (912)

10) Gdy zawodnik rozgrywający pasywnie utrudnia bramkarzowi wprowadzenie piłki do gry. (913)

Należy to uznać za przewinienie tylko wtedy, gdy zawodnik rozgrywający znajduje się w polu bramkowym lub bliżej bramkarza niż 3 m, 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. (914)

Za podskok uznaje się sytuację, gdy obie stopy całkowicie oderwą się od podłoża. Bieganie nie jest uważane za podskok. Zawodnik może przeskoczyć nad piłką, 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 grę ze zbyt dużą liczbą zawodników na boisku.

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

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

13) Gdy bramkarz całkowicie opuści pole bramkowe podczas wprowadzenia piłki do gry. (915)

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, będąc we wślizgu, przejmie piłkę w polu bramkowym, a następnie całym ciałem „wyjedzie” poza to pole. Wyrzut bramkarski jest zakończony, gdy bramkarz wypuści piłkę z ręki. Jeśli opuści pole bramkowe po wyrzucie, nie należy podejmować żadnych działań. Linie należą do pola bramkowego.

14) Gdy bramkarz wyrzuci lub kopnie piłkę poza linię środkową. (915)

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 opóźniany. (916)

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 jakikolwiek zawodnik opóźnia rzut sędziowski.

Jeśli rzut z autu lub rzut wolny zostanie wykonany z niewłaściwego miejsca lub gdy piłka nie jest całkowicie nieruchoma, może on zostać wykonany ponownie, jeżeli jednak rzut z autu lub rzut wolny zostanie wykonany z ewidentnie niewłaściwego miejsca w celu uzyskania znacznej korzyści, uważa się go za wykonany nieprawidłowo. Jeżeli w opinii sędziów nie wpływa to na przebieg gry, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma ani być dokładnie w wyznaczonym miejscu. Jeżeli rzut sędziowski, rzut z autu, lub rzut wolny zostanie wykonany nieprawidłowo lub jest celowo opóźniany, nie stosuje się przywileju korzyści.

16) Gdy bramkarz ma piłkę pod kontrolą dłużej niż 3 sekundy. (922)

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. (922)

Uznaje się to za przewinienie tylko wtedy, gdy w opinii sędziów piłka została zagrana celowo.

Przyjęcie oznacza, że bramkarz dotyka piłki 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, przy którym była piłka w momencie przerwania gry.

19) Gdy zawodnik stosuje grę pasywną. (922)

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 przez siatkę bramki.

Sędziowie, o ile to możliwe, powinni upomnieć zawodnika przed podjęciem jakichkolwiek działań.

20) Gdy drużyna gra w sposób systematycznie pasywny. (922)

Obejmuje to sytuacje, w których drużyna, w celu gry na czas, w sposób ciągły lub powtarzający się gra za umownym przedłużeniem własnej linii bramkowej.

Drużyna powinna, jeśli to możliwe, zostać o tym uprzedzona przed podjęciem jakichkolwiek działań.

21) Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę głową. (919)

22) Gdy zawodnik rozgrywający kontrolujący piłkę lub próbujący zagrać ją w sposób prawidłowy dotyka podłoża oboma kolanami lub jedną ręką, z wyłączeniem ręki trzymającej kij. (917)

Obejmuje to sytuacje, gdy zawodnik drużyny broniącej zagrywa piłkę w sposób prawidłowy, ale w sposób, który nieuchronnie kończy się przejściem zawodnika do pozycji leżącej.

508 Rzut karny (805)

1) W przypadku popełnienia przewinienia prowadzącego do rzutu karnego, rzut karny zostaje przyznany drużynie, która nie popełniła przewinienia.

2) Rzut karny należy rozpocząć kijem i wykonać z umownego punktu znajdującego się 5 m od linii środkowej, wyśrodkowanego między dłuższymi bokami boiska.

Rzut karny rozpoczyna się gwizdkiem sędziego i kończy się kolejnym gwizdkiem sędziego. Jeżeli zawodnik rozpocznie rzut karny nogą, rzut karny musi zostać powtórzony.

3) Wszyscy zawodnicy oprócz zawodnika wykonującego rzut karny i broniącego bramkarza muszą znajdować się w swojej strefie zmian przez cały czas trwania rzutu karnego. Bramkarz musi znajdować się w polu przedbramkowym w momencie rozpoczęcia rzutu karnego.

W przypadku sporu bramkarz wchodzi 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 nałożyć przewidzianą karę.

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

Jeżeli zawodnik drużyny, która nie popełniła przewinienia, inny niż zawodnik wykonujący rzut karny, lub członek sztabu tej drużyny popełni przewinienie podczas rzutu karnego, rzut karny uważa się za wykonany nieprawidłowo.

4) Zawodnik wykonujący rzut karny może zagrać piłkę nieograniczoną liczbą razy i ma wykonywać ciągły ruch w kierunku bramki.

Ciągły ruch oznacza, że zawodnik i piłka nie mogą jednocześnie całkowicie zatrzymać się lub zmienić kierunku w stronę przeciwną do atakowanej bramki. Zagranie typu „zorro”, w którym piłka pozostaje nieruchoma na łopacie i zmienia kierunek w powietrzu więcej niż raz podczas wykonywania rzutu karnego, jest niedozwolone.

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, musi znajdować się na ławce kar podczas rzutu karnego.

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

509 Opóźniony rzut karny (806)

1) Opóźniony rzut karny stosuje się, gdy po przewinieniu prowadzącym do rzutu karnego drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal pozostaje w posiadaniu piłki, a sytuacja bramkowa nadal trwa.

Opóźniony rzut karny może być spowodowany przewinieniem prowadzącym do kary, nawet jeśli kara opóźniona już trwa.

Podczas opóźnionego rzutu karnego każde przewinienie popełnione przez drużynę, która dopuściła się przewinienia, prowadzące do rzutu wolnego będzie karane jako powtarzające się przewinienie. Przewinienia prowadzące do kary podlegają karze odpowiedniej do popełnionego przewinienia. Wszystkie kary odbywają zawodnicy, którzy popełnili te przewinienia.

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

Opóźniony rzut karny należy wykonać również po zakończeniu tercji lub meczu. Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia, prawidłowo zdobędzie bramkę podczas opóźnionego rzutu karnego, bramka zostaje uznana, a rzut karny anulowany.

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 miejscu, 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 drużyny, kapitan drużyny wyznacza zawodnika rozgrywającego, który w danej chwili nie jest ukarany, do odbycia kary. Jeżeli kapitan drużyny odmówi tego lub jest ukarany, 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) Ukaraný zawodnik musi przebywać na ławce kar przez cały czas trwania kary.

Zawodnika ukaranego podczas rzutów karnych po dogrywce nie umieszcza się na ławce kar. Kara, która nie wygasa wraz z końcem regulaminowego czasu gry, jest kontynuowana w dogrywce. Po dogrywce wszystkie kary z wyjątkiem kar meczowych uważa się za zakończone.

Ukarany zawodnik musi znajdować się po tej samej stronie linii środkowej co jego drużyna.

Podczas regulaminowego czasu gry ukarany zawodnik może opuścić ławkę kar podczas przerwy pomiędzy tercjami. Ukaraný zawodnik nie może opuścić ławki kar podczas przerwy pomiędzy regulaminowym czasem gry i dogrywką. Ukaraný zawodnik nie może wziąć udziału w przerwie na żądanie. Zawodnik, którego kara wygasa, musi niezwłocznie opuścić ławkę kar, chyba że uniemożliwia to liczba kar nałożonych na jego drużynę lub wygasająca kara 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 w danym momencie nie odbywa kary. Obaj zawodnicy zostają odnotowani w protokole meczowym, a numer zawodnika, który faktycznie odbywa karę, wpisuje się w nawiasie. Wejście kontuzjowanego zawodnika na boisko przed wygaśnięciem jego kary skutkuje karą meczową.

Jeśli sekretariat meczu jest odpowiedzialny za zbyt wczesne wpuszczenie zawodnika na boisko, a błąd zostanie zauważony w trakcie regulaminowego czasu kary, zawodnik wraca na ławkę kar. Nie dolicza się żadnego dodatkowego czasu kary, a zawodnik wraca na boisko po upływie regulaminowego czasu kary.

3) Jeżeli bramkarz otrzyma jedną lub kilka mniejszych kar drużynowych, kapitan drużyny wyznacza zawodnika rozgrywającego, który w danym momencie nie odbywa kary, do odbycia kary bramkarza.

Jeżeli bramkarz otrzyma jedną lub kilka mniejszych kar drużynowych podczas odbywania kary lub w związku z większą karą drużynową lub karą osobistą, musi odbyć te kary osobiście.

Jeżeli bramkarz odbywa karę, a drużyna nie ma bramkarza rezerwowego, drużyna ma maksymalnie 3 minuty na odpowiednie wyposażenie zawodnika rozgrywającego, ale nie może wykorzystać tego czasu na rozgrzewkę. Nowy bramkarz musi 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 wyznacza zawodnika rozgrywającego, który w danej chwili nie jest ukarany, aby towarzyszył bramkarzowi na ławce kar i wszedł na boisko po wygaśnięciu kary drużynowej. Tylko ukarany zawodnik zostaje odnotowany w protokole meczowym. Sędziowie wraz z sekretariatem meczu 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 (806)

1) Wszystkie kary mogą być opóźnione.

Karę opóźnioną stosuje się, gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal posiada piłkę po przewinieniu skutkującym karą. Jednocześnie tylko jedna kara może być opóźniona, z wyjątkiem sytuacji, gdy trwa sytuacja bramkowa.

2) Kara opóźniona oznacza, że drużyna, która nie popełniła przewinienia, ma możliwość kontynuowania ataku do czasu, gdy drużyna, która popełniła przewinienie, przejmie kontrolę nad piłką, zagra ją w kontrolowany sposób lub gdy gra zostanie przerwana.

Kara opóźniona musi zostać nałożona również po zakończeniu tercji lub meczu. Jeżeli kara opóźniona zostaje nałożona, ponieważ drużyna, która popełniła przewinienie, przejmuje kontrolę nad piłką, zagrywa ją w kontrolowany sposób lub gdy gra zostaje przerwana z powodu sytuacji prowadzącej do rzutu z autu, grę należy wznowić rzutem z autu przyznanym drużynie, która nie popełniła przewinienia. Rzut z autu wykonuje się z najbliższego punktu rzutu sędziowskiego, w zależności od miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry.

W czasie trwania kary opóźnionej drużyna, która nie popełniła przewinienia, musi prowadzić konstruktywną grę ofensywną. Jeżeli sędziowie uznają, że drużyna stara się jedynie grać na czas, zawodnicy muszą zostać o tym uprzedzeni. Jeżeli drużyna nadal nie próbuje atakować, grę należy przerwać, nałożyć karę opóźnioną, a następnie wznowić grę rzutem sędziowskim.

Jeżeli kara opóźniona zostaje nałożona z powodu innego przerwania gry, grę należy wznowić zgodnie z przyczyną jej przerwania.

Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia, w sposób prawidłowy zdobędzie bramkę podczas kary opóźnionej, bramka zostaje uznana, a ostatnia z nałożonych opóźnionych mniejszych kar drużynowych zostaje anulowana. Wszelkie inne kary pozostają bez zmian.

Jeżeli drużyna, która popełniła przewinienie, zdobędzie bramkę podczas kary opóźnionej, 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 całej drużyny, dlatego ukarany zawodnik nie może zostać zastąpiony na boisku innym zawodnikiem.

3) Maksymalnie jedna kara drużynowa na zawodnika i dwie kary drużynowe na drużynę mogą być mierzone jednocześnie.

Wszystkie kary drużynowe są mierzone w kolejności ich nałożenia. Zawodnik, którego kara nie może być mierzona, musi przebywać na ławce kar od momentu nałożenia 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 kary drużynowe, nadal ma prawo do gry z czterema zawodnikami na boisku.

Drużyna musi grać z czterema zawodnikami na boisku do momentu, aż odmierzana będzie tylko jedna kara drużynowa. Zawodnik, którego kara drużynowa wygaśnie wcześniej, musi pozostać na ławce kar do czasu, aż zostanie dopuszczony przez sędziów lub, jeżeli nastąpi to wcześniej, do czasu wygaśnięcia kolejnych kar drużynowych, tak aby odmierzana była tylko jedna kara drużynowa. Sędziowie dopuszczają zawodników do gry w pierwszej sytuacji po wygaśnięciu kary, w której, w ich opinii, przerwanie gry wymagane do dopuszczenia zawodnika nie wpłynie negatywnie na płynność gry.

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

Sędziowie wraz z sekretariatem meczu pomagają zawodnikowi, którego kara wygasła w trakcie gry, opuścić ławkę kar, gdy tylko zostanie dopuszczony przez sędziów.

5) Jeżeli zawodnik, który otrzymał karę drużynową, popełni kolejne przewinienia skutkujące karą, wszystkie jego kary muszą być odbywane 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 drużynową, mierzenie pierwszej kary jest kontynuowane.

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

W czasie meczu na jednego zawodnika można nałożyć nieograniczoną liczbę kar drużynowych. Jeżeli zawodnik otrzymał karę osobistą, wszystkie te kary drużynowe muszą wygasnąć lub zostać przerwane, zanim będzie można rozpocząć odmierzanie kary osobistej.

Jeżeli zawodnik odbywa karę osobistą, a następnie otrzyma karę drużynową, mierzenie pozostałej części kary osobistej należy zawiesić, gdy tylko kara drużynowa może być odmierzana, do czasu jej wygaśnięcia lub przerwania. Kapitan drużyny wyznacza zawodnika rozgrywającego, który w danym momencie nie odbywa kary, 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 liczbą zawodników na boisku.

Kara nie zostaje przerwana, jeśli bramka zostanie zdobyta podczas kary opóźnionej, z rzutu karnego lub opóźnionego rzutu karnego.

7) Jeżeli drużyna ma więcej niż jedną karę drużynową, zostają one przerwane w kolejności według pozostałego czasu kary, zaczynając od tej, której pozostało najmniej czasu.

Większa kara drużynowa jest traktowana jako jedna kara, przy czym tylko jedna ze składających się na nią kar drużynowych może zostać przerwana.

8) Przewinienie prowadzące do rzutu karnego nie skutkuje karą drużynową, chyba że skutkuje większą karą drużynową lub karą meczową.

Wszystkie pozostałe przewinienia podlegają przypisanym im karom i nie mają wpływu na pozostałe kary.

9) Równoczesne kary drużynowe nałożone na obie drużyny podczas tej samej przerwy w grze nie wpływają na liczbę zawodników na boisku i są traktowane jak kary osobiste.

Kary te są łączone w pary w kolejności ich nałożenia, przy czym większe kary drużynowe są łączone w pary przed mniejszymi karami drużynowymi. Każdą karę drużynową należy, jeśli to możliwe, połączyć w parę tak, aby jedynie różnica kar drużynowych pomiędzy obiema drużynami wpływała na liczbę zawodników na boisku. Równoczesne kary drużynowe są nadal odnotowywane w protokole meczowym jako kary drużynowe. Zdobycie bramki nie ma wpływu na równoczesne kary drużynowe.

604 Mniejsza kara drużynowa (807)

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 lub kopie kij przeciwnika albo uderza w ciało przeciwnika, aby uzyskać znaczną przewagę lub bez możliwości osiągnięcia piłki. (901, 910)

2) Gdy zawodnik trzyma przeciwnika lub jego kij w celu uzyskania znacznej przewagi lub bez możliwości osiągnięcia piłki. (908)

Dotyczy to sytuacji, gdy zawodnik używa ramienia lub ręki do trzymania, ciągnięcia, szarpania, chwytania

lub fizycznego ograniczania przeciwnika w swobodnym poruszaniu się i zyskuje przez to znaczną przewagę lub gdy nie ma możliwości dosięgnięcia piłki. Obejmuje to również sytuację, gdy zawodnik chwyta kij przeciwnika.

3) Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę powyżej poziomu bioder dowolną częścią kija, stopy lub podudzia. (902, 911)

Poziom bioder określa się u zawodnika stojącego w pozycji wyprostowanej.

4) Gdy zawodnik jest winny nieostrożnej gry kijem. (901, 902, 907)

Obejmuje to niekontrolowane wymachy kijem do przodu lub do tyłu oraz 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. (905)

6) Gdy zawodnik jest winny nieostrożnej gry ciałem. (907)

Obejmuje to sytuacje, w których zawodnik atakuje ciałem, podcina lub blokuje przeciwnika w sposób nieostrożny. Obejmuje to również sytuację, gdy zawodnik atakujący nie podejmuje odpowiedniej próby uniknięcia kontaktu fizycznego z bramkarzem w polu bramkowym, chyba że kontakt ten jest nieznaczny.

7) Gdy kapitan drużyny prosi o kontrolę wygięcia, znaku atestu na kiju lub kratce maski, kombinacji trzonka i łopatki oraz wszelkich modyfikacji kija lub łopatki, 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 lub gdy zawodnik celowo upuszcza kij lub część kija.

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. (909)

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 wprowadzenie piłki do gry przez bramkarza. (913)

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 podążanie za bramkarzem na boki lub próbę sięgnięcia piłki kijem.

12) Gdy zawodnik łamie zasadę zachowania odległości 3m przy rzucie z autu lub rzucie wolnym. (913)

Jeżeli rzut z autu lub rzut wolny jest wykonywany, gdy przeciwnicy próbują zająć pozycję we właściwy sposób, nie należy podejmować żadnych działań.

Jeżeli drużyna tworzy mur, który jest w odległości bliższej niż przepisowa, tylko jeden zawodnik otrzymuje karę.

13) Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę w pozycji leżącej i uzyskuje znaczną przewagę. (917)

Dotyczy to również sytuacji, gdy zawodnik wpływa na sytuację w grze, niekoniecznie zagrywając piłkę. Obejmuje to również zatrzymanie lub zagranie piłki, gdy zawodnik ma oba kolana na podłodze lub jedną rękę na podłodze, z wyjątkiem ręki trzymającej kij.

14) Gdy zawodnik rozgrywający zatrzymuje lub zagrywa piłkę ręką, ramieniem lub naciągniętą koszulką. (918)

15) Gdy ma miejsce nieprawidłowa zmiana. (920)

Zanim nowy zawodnik będzie mógł wejść na boisko, zawodnik schodzący musi przechodzić przez bandę. Jeżeli sytuacja jest trudna do rozstrzygnięcia, działanie należy podjąć 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. (920)

Dotyczy to również sytuacji, gdy zawodnik w strefie zmian lub w strefie ławki kar postawi stopę na bandzie lub w inny sposób przekroczy pionową płaszczyznę bandy dowolną częścią ciała lub sprzętu, niezależnie od tego, czy ma to wpływ na grę. W danym momencie tylko jeden zawodnik otrzymuje karę.

17) Gdy ukarany zawodnik:

- **Bez wchodzenia na boisko opuszcza ławkę kar przed wygaśnięciem lub przerwaniem kary,**
- **Odmawia opuszczenia ławki kar po wygaśnięciu kary,**
- **Wchodzi na boisko podczas przerwy w grze, zanim kara wygaśnie lub zostanie przerwana. (923)**

Sekretariat meczu niezwłocznie powiadamia o takiej sytuacji sędziów. Zawodnik, którego kara wygasa, nie może opuścić ławki kar, jeżeli liczba 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 celowo 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. (921)

Dotyczy to również sytuacji, gdy drużyna popełnia kilka drobnych przewinień w krótkim czasie. Karę odbywa zawodnik popełniający ostatnie przewinienie. Podczas opóźnionego rzutu karnego każde przewinienie popełnione przez drużynę, która popełniła przewinienie, prowadzące do rzutu wolnego, podlega karze jako powtarzające się przewinienie. Przewinienia skutkujące karą podlegają przypisanej im karze. Wszystkie kary odbywają zawodnicy, którzy popełnili te przewinienia.

19) Gdy zawodnik lub członek sztabu drużyny celowo opóźnia grę. (922)

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

20) Gdy drużyna celowo opóźnia grę. (922)

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 wyznacza zawodnika rozgrywającego, który nie jest w danej chwili ukarany, do odbycia kary. Dotyczy to również sytuacji, gdy drużyna nie jest na czas gotowa do wznowienia gry po przerwie. Na koniec przerwy drużyny muszą mieć co najmniej czterech zawodników gotowych do wznowienia gry, a wszyscy ukarani zawodnicy muszą znajdować się na ławce kar.

21) Gdy zawodnik lub członek sztabu drużyny protestuje przeciwko decyzjom sędziów lub gdy wskazówki trenerskie są udzielane w sposób zakłócający przebieg meczu lub w inny nieprawidłowy sposób. (923)

Dotyczy to również sytuacji, gdy kapitan drużyny nieustannie i bez powodu kwestionuje decyzje sędziów. Protestowanie przeciwko decyzjom sędziów oraz udzielanie wskazówek trenerskich w sposób zakłócający grę uznaje się za zachowania spontaniczne, stanowiące przewinienia mniejszej wagi niż niesportowe zachowanie.

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

Dotyczy to również sytuacji, gdy członek sztabu drużyny w strefie zmian postawi stopę na bandzie lub w inny sposób przekroczy pionową płaszczyznę bandy dowolną częścią ciała lub sprzętu, niezależnie od tego, czy ma to wpływ na grę; gdy członek sztabu drużyny pomimo wezwań sędziów nie stoi za ławką zawodników lub gdy członek sztabu drużyny stoi na podwyższeniu. W danym momencie może zostać ukarany tylko jeden członek sztabu drużyny.

Obejmuje to także sytuację, gdy zawodnik nie siedzi na ławce, z wyjątkiem sytuacji związanych ze zmianą lub gdy jest to wyraźnie uzasadnione innymi powodami, na przykład pobraniem nowego kija, udaniem się do toalety lub udzielaniem pomocy medycznej przy urazie. Sędziowie powinni, jeśli to możliwe, powiadomić drużynę przed podjęciem jakichkolwiek działań. W danym momencie może zostać ukarany tylko jeden zawodnik.

22) Gdy bramkarz, pomimo wezwania sędziów, nie ustawia bramki z powrotem na miejsce. (923)

Obowiązkiem bramkarza jest ustawienie bramki na miejsce, gdy tylko uzna to za możliwe.

23) Gdy zawodnik, pomimo wezwania sędziów, nie poprawia swojego wyposażenia osobistego. (brak znaku przewinienia)

Obejmuje to sytuacje, w których organ administrujący zdecydował, że okulary ochronne są obowiązkowe, a zawodnik pomimo wezwania sędziów nie nosi ich prawidłowo. Dotyczy to również sytuacji, gdy podczas najbliższej przerwy w grze zawodnik nie podniesie zgubionego wyposażenia osobistego. Gdy kara drużynowa zostanie nałożona, wyposażenie osobiste musi zostać poprawione przed rozpoczęciem odbywania kary drużynowej.

24) Gdy zawodnik, pomimo wezwania sędziów, nie podnosi swojego złamanego kija z boiska. (brak znaku przewinienia)

Zawodnik, którego kij się złamał, jest odpowiedzialny za podniesienie go podczas najbliższej przerwy w grze, jednak każda osoba biorąca udział w grze może usunąć kij 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, powinien upomnieć 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. W przypadku nałożenia kary drużynowej, wyposażenie osobiste musi zostać poprawione przed rozpoczęciem odbywania kary.

27) Gdy zawodnik jest inicjatorem konfrontacji. (907)

Kara może zostać nałożona tylko na jednego zawodnika w związku z daną konfrontacją. O tym, co uznaje się za konfrontację, decydują sędziowie. Konfrontacja nie musi mieć inicjatora, nie jest również wymagane nałożenie jakichkolwiek innych kar. Jeżeli działanie inicjujące konfrontację skutkuje jakąkolwiek karą, dodatkowo należy nałożyć mniejszą karę drużynową za zainicjowanie konfrontacji.

606 Większa kara drużynowa (807)

1) Większa kara drużynowa składa się z dwóch kar drużynowych odbywanych 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 używa kija w sposób lekkomyślny. (901)

2) Gdy zawodnik rozgrywający używa swojego kija do hakowania przeciwnika. (904)

3) Gdy zawodnik rzuca kijem lub innym sprzętem na boisko, aby trafić lub spróbować trafić piłkę. (907)

4) Gdy zawodnik dopuści się lekkomyślnej gry ciałem. (907)

Obejmuje to sytuacje, w których zawodnik atakuje ciałem, rzuca lub podcina przeciwnika na bandę lub bramkę albo w inny sposób lekkomyślnie atakuje przeciwnika.

608 Kara osobista

1) Kara osobista może być nałożona tylko w połączeniu z karą drużynową, a jej odmierzanie rozpoczyna się po wygaśnięciu lub przerwaniu kary drużynowej. Jednocześnie może być odmierzana nieograniczona liczba kar osobistych.

Kapitan drużyny wyznacza zawodnika rozgrywającego, który nie jest w danej chwili ukarany, do odbycia kary drużynowej i ewentualnych innych kar drużynowych dotyczących zawodnika lub członka sztabu drużyny otrzymującego karę osobistą. Tylko ukarany zawodnik lub ukarany członek sztabu drużyny zostaje odnotowany w protokole meczowym. Jeżeli zawodnik odbywa już karę osobistą, a następnie otrzyma karę drużynową, mierzenie pozostałej części kary osobistej należy, gdy tylko kara drużynowa może być odmierzana, zawiesić do czasu wygaśnięcia lub przerwania 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 nie zostanie dopuszczony przez sędziów. Sędziowie wraz z sekretariatem meczu pomagają zawodnikowi, którego kara osobista wygasła podczas gry, w opuszczeniu ławki kar przy pierwszej sposobności po wygaśnięciu kary, gdy w ich opinii dopuszczenie go do gry nie będzie miało negatywnego wpływu na jej płynność. Członek sztabu drużyny, który został ukarany karą osobistą, musi natychmiast udać się do szatni i nie może brać dalszego udziału w meczu, a kapitan drużyny wyznacza zawodnika rozgrywającego, który nie jest w danej chwili ukarany, do odbycia kary drużynowej.

3) Zawodnik lub członek sztabu drużyny otrzymujący karę meczową lub techniczną karę meczową musi niezwłocznie udać się do szatni i nie może brać udziału w dalszej części 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 dogrywką i rzutami karnymi. Wszystkie kary meczowe są odnotowywane w protokole meczowym i muszą zostać opisane w dodatkowym raporcie.

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

Każdy zawodnik lub członek sztabu drużyny może otrzymać tylko jedną karę meczową albo jedną techniczną karę meczową podczas meczu. Wyjątkiem jest techniczna kara meczowa nałożona na zawodnika lub członka sztabu drużyny, który nie został wpisany do protokołu meczowego.

Jeżeli ta sama osoba popełni kolejne przewinienie prowadzące do technicznej kary meczowej lub kary meczowej, przewinienie musi zostać zgłoszone, ale nie nakłada się kolejnej kary drużynowej. Wyjątek stanowi sytuacja, gdy techniczna kara meczowa zostaje nałożona na zawodnika lub członka sztabu drużyny, który nie został wpisany do protokołu meczowego.

Przewinienia prowadzące do nałożenia technicznej kary meczowej lub kary meczowej popełnione przed meczem muszą być zgłoszone, ale nie nakłada się kary drużynowej. Z wyjątkiem niewłaściwego wyposażenia, które musi być skorygowane przez danego zawodnika, po czym może 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. Przewinienia prowadzące do kary meczowej, popełnione po zakończeniu meczu, gdy sędziowie, zawodnicy lub członkowie sztabu drużyny nadal znajdują się na boisku, skutkują nałożeniem kary meczowej. Zawodnikowi lub członkowi sztabu drużyny należy pokazać czerwoną kartkę, a kara meczowa musi zostać odnotowana w protokole meczowym. Kara meczowa prowadzi do zawieszenia w kolejnym meczu w ramach tych samych rozgrywek oraz ewentualnych dalszych kar, zgodnie z zasadami i procedurami ustalonymi przez organ administrujący.

609 10-minutowa kara osobista (807)

- 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 zostaje przerwana.

610 Przewinienia skutkujące 10-minutową karą osobistą

- 1) Gdy zawodnik lub członek sztabu drużyny dopuści się niesportowego zachowania. (923)

Niesportowe zachowanie oznacza zachowanie w obraźliwy lub nieuczciwy sposób wobec sędziów, zawodników, członków sztabu drużyny, działaczy czy widzów; celebrowanie w sposób prowokacyjny, szyderczy lub podburzający; celowe kopanie lub uderzanie w bandę lub bramkę albo ich przewracanie; celowe i kontrolowane złamanie kija lub innego sprzętu; rzucanie kijem lub innym sprzętem, nawet podczas przerwy lub w strefie zmian.

- 2) Gdy zawodnik symuluje z zamiarem oszukania sędziów.

Symulowanie obejmuje celowe wyolbrzymianie skutków upadku, uderzenia lub innego kontaktu z przeciwnikiem. Obejmuje również udawanie, że doszło do przewinienia oraz udawanie kontuzji. Zawodnik, który popełnił przewinienie, może zostać ukarany, nawet jeśli w tej samej sytuacji przeciwnik dopuścił się symulowania.

Niezależnie od decyzji podjętych przez sędziów podczas meczu, organ administrujący może po jego zakończeniu nałożyć dodatkowe sankcje za symulowanie.

611 Techniczna kara meczowa (808)

- 1) Techniczna kara meczowa może być nałożona tylko w połączeniu z większą karą drużynową.
- 2) Techniczna kara meczowa prowadzi do zawieszenia zawodnika lub członka sztabu drużyny na resztę meczu i nie powoduje żadnej dalszej kary dla ukaranej osoby.

612 Przewinienia skutkujące techniczną karą meczową

1) Gdy zawodnik rozgrywający używa niecertyfikowanego kija, kija składającego się z łopatki i trzonka dwóch różnych marek, kija ze zbyt dużym zagięciem łopatki lub gdy łopatka została zmodyfikowana. Gdy bramkarz używa niewłaściwej maski. (brak znaku przewinienia)

Kij bez znaku atestu jest zawsze uważany za niecertyfikowany.

2) Gdy w meczu bierze udział zawodnik lub członek sztabu drużyny, który nie został odnotowany w protokole meczowym. (brak znaku przewinienia)

613 Kara meczowa (808)

1) Kara meczowa może być nałożona tylko w połączeniu z większą karą drużynową.

2) Kara meczowa prowadzi do zawieszenia zawodnika lub członka sztabu drużyny na resztę meczu i w następnym meczu w tych samych rozgrywkach oraz do ewentualnych dalszych kar zgodnie z warunkami i procedurami ustalonymi przez organ administrujący.

614 Przewinienia skutkujące karą meczową

1) 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 skutkuje większą karą drużynową związaną z karą meczową.

2) Gdy zawodnik lub członek sztabu drużyny dopuści się ciągłego lub powtarzającego się niesportowego zachowania. (923)

Kara meczowa zastępuje drugą 10-minutową karę osobistą oraz nałożoną w związku z nią mniejszą karę drużynową, ale nadal towarzyszy jej większa kara drużynowa. Ciągłe oznacza zachowanie w tej samej sekwencji, a powtarzające się - po raz drugi w tym samym meczu.

3) Gdy zawodnik lub członek sztabu drużyny dopuści się rażąco niewłaściwego zachowania. (923)

Rażąco niewłaściwe zachowanie oznacza zachowanie, które poważnie narusza Przepisy Gry, etykę lub ducha sportu, np. znieważanie sędziów, zawodników, członków sztabu drużyny, działaczy lub widzów.

4) Gdy zawodnik lub członek sztabu drużyny dopuści się działania zagrażającego innym.

Działanie zagrażające innym oznacza celowe oddziaływanie na integralność fizyczną osoby, bez konieczności kontaktu fizycznego lub spowodowania obrażeń fizycznych. Obejmuje to groźby słowne, plucie w kierunku zawodnika, fizyczną konfrontację z sędzią lub działaczem itp.

5) Gdy zawodnik dopuści się agresywnej gry. (901, 907)

Obejmuje to sytuacje, w których zawodnik w agresywny sposób atakuje ciałem, rzuca lub podcina przeciwnika na bandę lub bramkę albo w inny sposób agresywnie atakuje przeciwnika. Obejmuje to również agresywne użycie kija.

6) Gdy zawodnik lub członek sztabu drużyny popełnia lub usiłuje popełnić brutalne przewinienie. (907)

Obejmuje to również rzucanie kijem lub innym sprzętem w przeciwnika.

7) Gdy zawodnik lub członek sztabu drużyny bierze udział w szarpaninie lub bójce. (907)

Szarpanina oznacza łagodniejszą formę bójki, bez uderzeń pięścią i kopnięć, w której zaangażowani zawodnicy respektują próby ich rozdzielania. Zawodnik bierze udział w bójce, gdy uderza pięścią lub kopie.

8) Gdy zawodnik lub członek sztabu drużyny opuszcza strefę zmian lub ławkę kar, aby zaangażować się w konfrontację. (923)

Angażowanie się oznacza, że zawodnik lub członek sztabu drużyny fizycznie lub słownie angażuje się w konfrontację z przeciwnikiem lub zbliża się do sędziów podczas konfrontacji.

9) Gdy zawodnik złamie kij lub inny sprzęt w sposób lekkomyślny. (923)

10) Gdy zawodnik lub członek sztabu drużyny popełnia przewinienie z wyraźnym zamiarem sabotowania gry.

Obejmuje to sytuacje, w których:

- Ukarany zawodnik celowo wchodzi na boisko podczas gry, zanim jego kara wygaśnie lub zostanie przerwana. Jeżeli wejdzie on na boisko podczas przerwy w grze, zostanie nałożona mniejsza kara drużynowa. Jeżeli sekretariat meczu jest odpowiedzialny za zbyt wczesne wypuszczenie zawodnika na boisko, a błąd zostanie zauważony przed upływem czasu kary, zawodnik wraca na swoje miejsce na ławce kar. Nie dolicza się żadnego dodatkowego czasu kary, a zawodnik wraca na boisko po upływie czasu kary. Jeżeli błąd zostanie zauważony po upływie czasu kary, nie podejmuje się żadnych działań.*
- Kontuzjowany zawodnik, który został zastąpiony na ławce kar, uczestniczy w grze przed upływem czasu kary. Jeżeli zawodnik, którego kara wygasła, wejdzie na boisko, mimo że sytuacja liczebna na boisku na to nie pozwala, może to, w zależności od przyczyny, zostać uznane za „grę ze zbyt dużą liczbą zawodników na boisku”.*
- Podczas rzutu karnego którakolwiek z drużyn popełnia przewinienie ze strefy zmian lub ławki kar.*
- Sprzęt jest wrzucany na boisko 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 drużyny celowo kopie bandę od jej zewnętrznej strony i ma to wpływ na grę.*
- Zawodnik, który wcześniej w tym samym meczu grał jako bramkarz, bierze udział w grze jako zawodnik rozgrywający.*
- Drużyna celowo gra ze zbyt dużą liczbą zawodników na boisku.*

11) Gdy zawodnik rozgrywający kontynuuje używanie uszkodzonego kija lub używa wzmocnionego lub przedłużonego trzonka. (brak znaku przewinienia)

12) Gdy zawodnik, którego sprzęt ma być kontrolowany, próbuje poprawić lub wymienić sprzęt przed jego kontrolą. (923)

7 BRAMKI



701 Bramki uznane

1) Bramkę uważa się za uznaną, jeśli została zdobyta prawidłowo i została potwierdzona rzutem sędziowskim w punkcie środkowym.

Wszystkie uznane bramki muszą 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 przy zdobytej bramce. Bramki zdobytej w dogrywce, z rzutu karnego po zakończeniu tercji lub meczu, a także bramki zdobytej prawidłowo przy znikomym czasie pozostałym do końca tercji, gdy rozległ się już sygnał końcowy, nie potwierdza się rzutem sędziowskim.

Bramkę uważa się za uznaną, gdy została odnotowana w protokole meczowym.

2) Uznana bramka nie może zostać anulowana po wykonaniu rzutu sędziowskiego.

Jeśli sędziowie są pewni, że uznana bramka została zaliczona nieprawidłowo, należy to zgłosić.

3) Bramkę przyznaje się, gdy bramkarz został zastąpiony przez zawodnika rozgrywającego, a zawodnik drużyny broniącej popełnia przewinienie prowadzące do rzutu karnego.

Przyznanie bramki zastępuje wykonanie rzutu karnego. Bramkę przypisuje się ostatniemu zawodnikowi drużyny, która nie popełniła przewinienia, mającemu kontakt z piłką.

702 Prawidłowo zdobyte bramki

1) Gdy cała piłka przekroczy linię bramkową od przodu po prawidłowym zagraniu kijem przez zawodnika rozgrywającego lub po wyrzucie bramkarza i nie zostało popełnione przewinienie skutkujące rzutem wolnym lub karą ze strony drużyny atakującej w związku ze zdobyciem bramki lub bezpośrednio przed tym.

Obejmuje to sytuacje, w których bramka znajduje się w nieprawidłowym miejscu, a piłka mija linię bramkową od przodu pomiędzy oznaczeniami miejsca na słupki oraz poniżej umownej linii poprzeczki.

Kiedy strzelona zostanie bramka samobójcza. Bramkę uważa się za samobójczą, gdy zawodnik aktywnie kijem lub ciałem zagrywa lub kieruje piłkę wyraźnie oddalającą się od linii bramkowej do własnej bramki.

Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobędzie bramkę samobójczą podczas kary opóźnionej, bramka zostaje uznana. Bramkę samobójczą należy odnotować wraz z kodem OG.

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 zdobycie bramki lub asystę przy jej zdobyciu.

703 Nieprawidłowo zdobyte bramki

1) Gdy zawodnik drużyny atakującej popełni przewinienie prowadzące do rzutu wolnego lub kary w związku ze zdobyciem bramki lub bezpośrednio przed jej zdobyciem. (właściwy znak przewinienia)

Obejmuje to sytuacje, w których drużyna zdobywa bramkę grając 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 własnej drużyny.

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

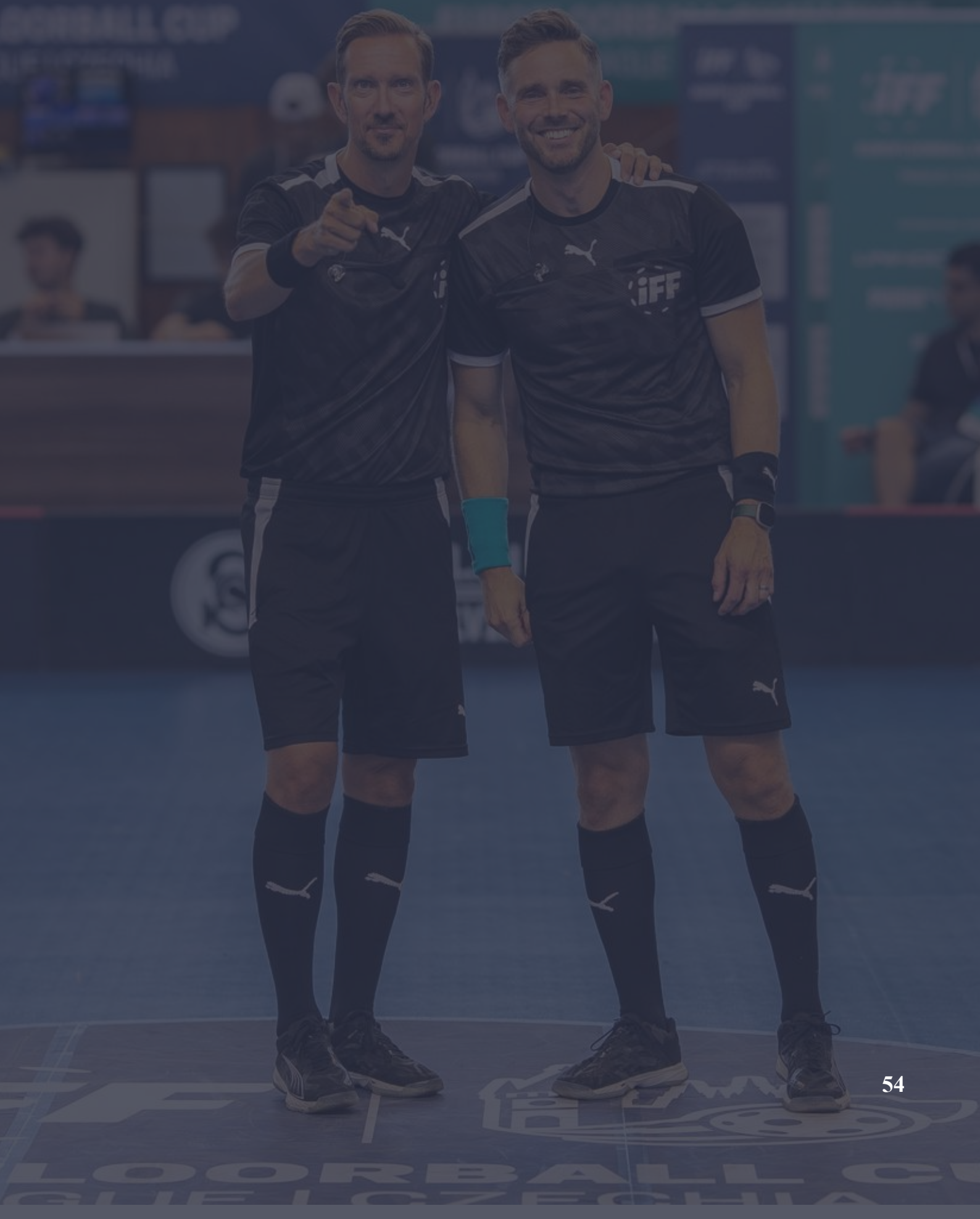
3) Gdy piłka przekroczy linię bramkową podczas brzmienia sygnału dźwiękowego lub po nim.

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

5) Gdy drużyna, która popełniła przewinienie, zdobędzie bramkę podczas kary opóźnionej.

Karę należy nałożyć, a grę wznowić rzutem sędziowskim.

8 ZNAKI KONSEKWENCJI



801 Przerwanie gry / przerwa na żądanie

Końcówki palców jednej ręki
ustawione prostopadłe do wnętrza
drugiej dłoni.



802 Rzut sędziowski

Przedramiona trzymane
poziomo wewnątrz dłoni
skierowane w dół.



803 Rzut z autu / rzut wolny

Ręka trzymana poziomo w kierunku przewagi, wnętrze dłoni skierowane w dół.



804 Przywilej korzyści

Ręka trzymana w kierunku przewagi, wnętrze dłoni skierowane do góry.



805 Rzut karny

Ręce uniesione nad głowę i skrzyżowane w nadgarstkach, dłonie zaciśnięte w pięści.



806 Kara Opóźniona / Opóźniony rzut karny

Ręka uniesiona pionowo, wnętrze dłoni skierowane do przodu.



807 Kara drużynowa / Kara osobista

Ręka uniesiona pionowo. Mniejszą karę drużynową sygnalizuje się dwoma palcami, większą karę drużynową – pięcioma palcami, a 10-minutową karę osobistą – zaciśniętą pięścią.



808 Kara meczowa

Ramię trzymane pionowo z czerwoną kartką w dłoni.



809 Bramka

Ramię trzymane w kierunku bramki.



**810 Kontynuuj grę /
Niewłaściwie zdobyta bramka**

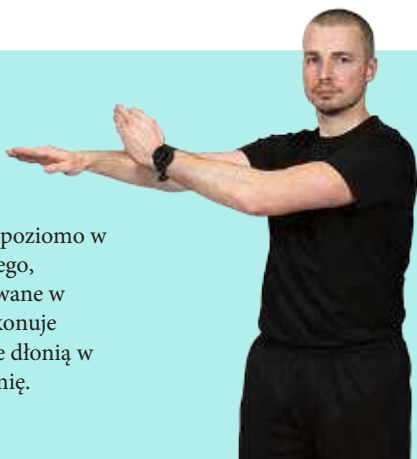
Ręce trzymane poziomo, wnętrza
dłoni skierowane w dół.



9 ZNAKI PRZEWINIEN

901 Przewinienia kijem

Jedna ręka trzymana poziomo w kierunku rzutu wolnego, wnętrze dłoni skierowane w dół, a druga ręka wykonuje pojedyncze uderzenie dłonią w wyciągnięte przedramię.



902 Wysoki kij

Naśladowanie trzymania uniesionego kija.



903 Umieszczenie kija, stopy lub nogi między nogami przeciwnika

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



904 Hakowanie

Przedramiona trzymane poziomo, naśladujące trzymanie i ciągnięcie kija.





905 Nieprzepisowe pchanie

Naśladowanie gestu pchania. Można również wykonać jedną ręką.



906 Cofanie się w przeciwnika

Dłonie z lekko zgiętymi palcami, wnętrza dłoni skierowane do góry, przedramiona wykonują ruch do tyłu.



907 Ostra gra

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



908 Trzymanie

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



909 Blokowanie przeciwnika

Obie ręce skrzyżowane przed klatką piersiową, wnętrza dłoni skierowane do ciała.



910 Niedozwolone kopnięcie

Stopa zwrócona na zewnątrz na poziomie kostki, naśladuje ruch kopnięcia.



911 Wysokie kopnięcie

Stopa zwrócona na zewnątrz na poziomie kolana.



912 Wejście w pole przedbramkowe

Obie ręce wyciągnięte nad głowę z czubkami palców stykającymi się, tworzącymi kształt trójkąta.



913 Nieprawidłowa odległość

Przedramiona
trzymane pionowo
na szerokość barków.



914 Nieprawidłowy podskok

Wnętrza dłoni skierowane
do góry, dłonie wykonują
ruch w górę.



915 Nieprawidłowy wyrzut

Przedramiona trzymane poziomo, wnętrza dłoni zwrócone do siebie.



916 Nieprawidłowy rzut z autu / Nieprawidłowy rzut wolny

Wnętrze dłoni skierowane w górę, w kierunku pierwotnego rzutu wolnego, a następnie ruch dłonią, jak pokazano na ilustracji.



917 Gra w pozycji leżącej

Wnętrze dłoni skierowane
w dół, ruch dłonią w prawo
i w lewo.



918 Zagranie ręką

wnętrze dłoni
skierowane do przodu.



919 Zagranie głową
Wnętrze dłoni
przyłożone do czoła.



920 Nieprawidłowa zmiana
Przedramiona obracające
się w ruchu kołowym.



921 Powtarzające się przewinienie

Jedną ręką trzymaną poziomo w kierunku przewagi, wnętrze dłoni skierowane w dół; druga ręka trzykrotnie uderza dłonią w wyciągnięte przedramię.



922 Opóźnianie gry

Jedną ręką uniesioną nad głowę, jeden palec skierowany do góry; przedramię wykonuje ruch okrężny.



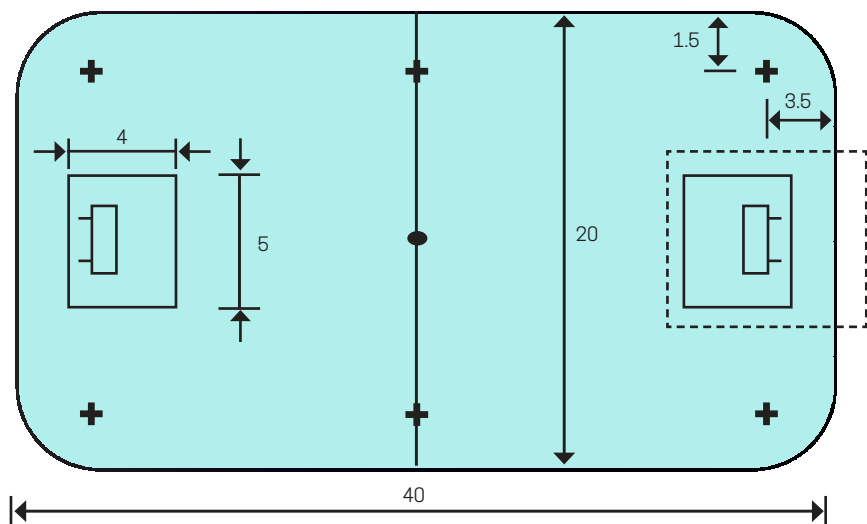
923 Niewłaściwe zachowanie

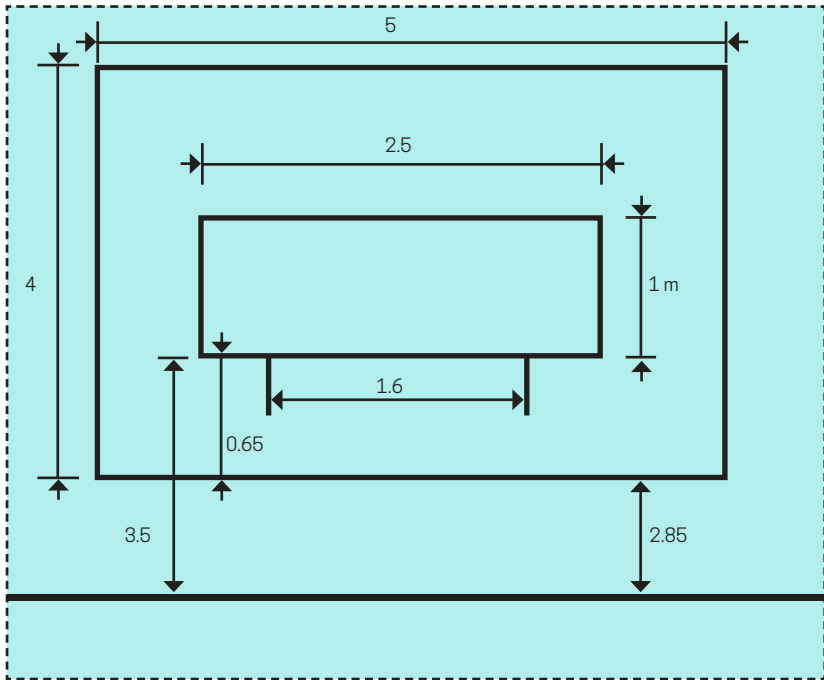
Obie ręce umieszczone
na biodrach.



10 SCHEMATY BOISKA









**POLSKI
UNIHOKEJ**