

PRZEPISY GRY W UNIHOKEJA

WYDANIE POLSKIE



Edycja 2010

Polski Związek Unihokeja
Na podstawie

The International Floorball Federation
Rules of the Game

Rules and Interpretations

**International Floorball Federation, Rules and Competition
Committee**

© International Floorball Federation 2010
All rights reserved.

Opracowanie: Anna Eriksson

Tłumaczenie: Marek Murdzia
Konsultacja techniczna: Aleksander Bieńkowski

Obowiązujące od 1 lipca 2010

WARUNKI GRY	5
1 BOISKO	6
101 Wymiary boiska	6
102 Oznaczenie boiska	6
103 Bramka	6
104 Strefy wymiany	7
105 Sekretariat i ławki kar	7
106 Nadzorowanie boiska	7
2 CZAS GRY.....	8
201 Czas gry	8
202 Przerwa na żądanie	9
203 Przedłużenie	9
204 Rzuty karne po przedłużeniu	10
3 UCZESTNICZY	11
301 Zawodnicy	11
302 Wymiana zawodników	11
303 Szczególne postanowienia dotyczące bramkarzy	11
304 Szczególne postanowienia dotyczące kapitanów drużyn	12
305 Trenerzy (opiekunowie)	12
306 Sędziowie	12
307 Sekretariat.....	12
4 WYPOSAŻENIE.....	13
401 Ubiór zawodników	13
402 Strój sędziego	13
403 Szczególne wyposażenie bramkarza	13
404 Szczególne wyposażenie kapitana drużyny	14
405 Wyposażenie osobiste	14
406 Piłka.....	14
407 Kij.....	14
408 Wyposażenie sędziów	14
409 Wyposażenie sekretariatu.....	14
410 Kontrola wyposażenia	15
5 STAŁE SYTUACJE.....	16
501 Ogólne postanowienia dotyczące stałych sytuacji	16
502 Rzut sędziowski.....	16
503 Sytuacje prowadzące do rzutu sędziowskiego	17
504 Rzut z autu.....	18
505 Sytuacje prowadzące do rzutu z autu	18
506 Rzut wolny (804).....	19
507 Przewinienia prowadzące do rzutu wolnego	19
508 Rzut karny	23
509 Opóźniony rzut karny	23
510 Przewinienia prowadzące do rzutu karnego	24
6 KARY	24

601	Ogólne postanowienia dotyczące kar	24
603	2 minutowa kara drużynowa	26
604	Kara opóźniona	27
605	Przewinienia prowadzące do 2 minutowej kary drużynowej	27
606	5 minutowa kara drużynowa	31
607	Przewinienia prowadzące do 5 minutowej kary drużynowej	31
608	Kara osobista	32
609	10 minutowa kara osobista	32
610	Przewinienia prowadzące do 2 minutowej kary drużynowej + 10 minutowej kary osobistej	32
611	Kara meczowa	33
612	Kara meczowa 1	33
613	Przewinienia prowadzące do kary meczowej 1	33
615	Przewinienia prowadzące do kary meczowej 2	34
616	Kara meczowa 3	35
617	Przewinienia prowadzące do kary meczowej 3	35
618	Kary w związku z rzutem karnym	36
7	BRAMKI	37
701	Uznane bramki	37
702	Prawidłowo zdobyte bramki	37
703	Nieprawidłowo zdobyte bramki	38

Warunki gry

Unihokej powinien być rozgrywany w formie meczu pomiędzy dwoma zespołami. Celem gry jest zdobycie większej liczby bramek niż drużyna przeciwna, zaś gra uregulowana jest niniejszymi przepisami.

Zaleca się, aby unihokej był rozgrywany w hali na utwardzonej i równej powierzchni, na obiekcie zatwierdzonym przez zarządzające zrzeszenie.

1 BOISKO

101 Wymiary boiska

- 1) Wymiary boiska wynoszą 40 m x 20 m, boisko otoczone jest bandą z zaokrąglonymi narożnikami, banda musi posiadać atest IFF. Boisko powinno być właściwie oznaczone
Boisko ma kształt prostokąta, a wymiary odnoszą się do długości i szerokości boiska. Najmniejsze dozwolone wymiary boiska wynoszą 36 m x 18 m, największe 44 m x 22 m.

102 Oznaczenie boiska

- 1) Wszystkie oznaczenia powinny być wykonane liniami o szerokości 4-5 cm, w widocznym kolorze.
- 2) Powinna być zaznaczona linia środkowa oraz punkt środkowy.
Linia środkowa musi być równoległa do krótszych boków boiska, musi dzielić boisko na dwie równe części.
- 3) Pole bramkowe o wymiarach 4 m x 5 m jest oddalone od krótszego boku bandy o 2,85 m
Pole bramkowe jest prostokątem, a wymiary odnoszą się do długości i szerokości pola, wliczając linie. Pole bramkowe ustawione jest centralnie pomiędzy dłuższymi bokami boiska.
- 4) Pole przedbramkowe o wymiarach 1 m x 2,5 m jest oddalone od tylnej linii pola bramkowego o 0,65 m
Pole przedbramkowe jest prostokątem, a wymiary odnoszą się do długości i szerokości pola, wliczając linie. Pole przedbramkowe jest ustawione centralnie pomiędzy dłuższymi bokami boiska.
- 5) Tylna linia pola przedbramkowego jest linią bramkową. Oznaczenia słupków bramki należy wykonać na tylnej linii pola przedbramkowego tak, aby odległość między nimi wynosiła 1,6 m.
Linie bramkowe są ustawione centralnie pomiędzy dłuższymi bokami boiska., Oznaczenie słupków bramki powinno być w postaci przerwy lub krótkich linii prostopadłych do linii bramkowej umieszczonych tuż za nią.
- 6) Punkty rzutów sędziowskich znajdują się na linii środkowej, jak również na domyślnym przedłużeniu linii bramkowych, w odległości 1,5 m od dłuższych boków bandy, średnica punktów nie może być większa niż 30 cm. Punkty rzutów sędziowskich zaznaczone są krzyżem. Punkty na linii środkowej mogą być domyślne.

103 Bramka

- 1) Bramki muszą być zaakceptowane przez IFF i odpowiednio oznakowane, powinny znajdować się w odpowiednio oznaczonym miejscu.
Otwory bramek powinny być zwrócone w stronę linii środkowej.

104 Strefy wymiany

- 1) Strefy wymiany o długości 10 m należy zaznaczyć na jednym z dłuższych boków boiska w odległości 5 m od linii środkowej. Ławki zawodników znajdują się w strefach wymiany.

Strefy wymiany są zaznaczone z obu stron bandy. Szerokość stref wymiany nie może przekraczać 3 m mierząc od bandy. Ławki rezerwowych powinny mieć miejsce dla 19 osób każda, powinny być oddalone od bandy w stosownej odległości. Dodatkowo strefa wymiany może być oznaczona na szczycie bandy odmiennym kolorem.

105 Sekretariat i ławki kar

- 1) Sekretariat z ławkami kar powinien znajdować się naprzeciwko stref wymiany przy linii środkowej.

Sekretariat z ławkami kar powinien znajdować się w odpowiedniej odległości od bandy. Ławki kar powinny być oddzielone od siebie i umieszczone po przeciwnych stronach sekretariatu. Ławki kar powinny mieć, dla co najmniej 2osób każda. Zmianę położenia miejsca sekretariatu wydaje „zarządzające zrzeczenie”. Gdy ławka kar jest po tej samej stronie co strefa wymiany, odległość pomiędzy nimi musi być nie mniejsza niż 2 metry.

106 Nadzorowanie boiska

- 1) Sędziowie powinni w odpowiednim czasie przed meczem sprawdzić boisko i obszar bezpośrednio do niego przylegający oraz dopilnować, aby usunięto ewentualne niedociągnięcia.

*Wszystkie niedociągnięcia powinny być zgłoszone do raportu. **Organizator** jest odpowiedzialny za usunięcie niedociągnięć oraz za to, aby banda nadawała się do gry podczas meczu. Niebezpieczne przedmioty należy usunąć albo zabezpieczyć.*

2 CZAS GRY

201 Czas gry

- 1) Czas gry powinien wynosić 3 x 20 min. z dwiema 10 min. Przerwami, podczas których drużyny zmieniają strony boiska.

Czas gry (przerwy) może być krótszy, jednak nie krótszy niż 2 x 15 min. Pozwolenie na skrócenie czasu gry lub przerwy może wydać „zarządzające zrzeczenie”. W związku ze zmianą stron, zespoły powinny zmienić strefy wymiany. Drużyna gospodarzy powinna w odpowiednim czasie przed meczem wybrać stronę boiska. Każda tercja rozpoczyna się rzutem sędziowskim w punkcie środkowym boiska. Na koniec tercji, meczu sygnał końcowy, o ile nie jest automatyczny, powinien być zapewniony przez sekretariat. Czas przerwy zaczyna się mierzyć bezpośrednio po zakończeniu tercji. Zespoły są odpowiedzialne za to, aby powrócić w odpowiednim czasie, oraz aby gra została wznowiona bezpośrednio po przerwie. Jeśli sędziowie ocenią, iż jedna strona jest wyraźnie korzystniejsza (np. ze względu na nasłonecznienie) zmiana stron powinna odbyć się w połowie trzeciej tercji. W takim przypadku decyzja musi zostać podjęta przed rozpoczęciem trzeciej tercji. Jeżeli ma miejsce zmiana stron, gra jest wznowiana rzutem sędziowskim z punktu środkowego.

- 2) Czas gry jest efektywny.

Efektywny czas gry oznacza, że czas gry jest zatrzymywany na każdy gwizdek sędziego i wznowiany w momencie rozegrania piłki. W przypadku wystąpienia nienaturalnych sytuacji sędziowie używają „trzech gwizdków”. Sędziowie decydują, co należy uznać za nienaturalną sytuację, lecz zawsze za nienaturalną sytuację uważa się: uszkodzenie piłki, uszkodzenie bandy, kontuzję, pomiar wyposażenia, niepożądane osoby lub przedmioty na boisku, całkowitą lub częściową awarię oświetlenia, przypadkowe uruchomienie sygnału końcowego. W przypadku uszkodzenia (przerwania) bandy gry nie należy przerywać dopóki piłka nie znajdzie się w pobliżu tego miejsca. Grę należy niezwłocznie przerwać w przypadku podejrzenia poważnej kontuzji, lub, gdy kontuzjowany zawodnik bezpośrednio wpływa na sytuację gry.

„Zarządzające zrzeczenie” może zezwolić, aby nie korzystać z efektywnego czasu gry, lecz w tym przypadku czas gry będzie zatrzymywany w związku ze zdobyciem bramki, nałożeniem kary lub rzutu karnego, przerwy na żądanie, wystąpienia nienaturalnej sytuacji (sędziowie używają „trzech gwizdków”). Ostatnie 3 minuty meczu są zawsze efektywnym czasem gry.

Podczas wykonywania rzutu karnego czas jest zatrzymywany.

202 Przerwa na żądanie

- 1) Podczas meczu każdy zespół ma prawo do jednej przerwy na żądanie, która będzie realizowana przy najbliższym przerwaniu gry przez sędziów - sędziowie używają „trzech gwizdków”.

O przerwę na żądanie zespół może poprosić w każdym momencie meczu, wliczając sytuację zdobycia lub straty bramki, rzutu karnego z wyłączeniem rzutów karnych po przedłużeniu. Tylko kapitan zespołu lub trenerzy mogą poprosić o przyznanie przerwy na żądanie. Gdy gra jest przerywana, żądana przerwa powinna być realizowana bezpośrednio, chyba że w ocenie sędziów sytuacja gry wpływa negatywnie na drużynę przeciwną, w takim przypadku żądana przerwa zostanie zrealizowana przy następnym przerwaniu gry. Przerwa na żądanie jest zawsze realizowana z wyjątkiem sytuacji gdy zespół proszący o przerwę zdobędzie bramkę i tym samym uzyska prawo wycofania prośby o przerwę na żądanie. Przerwa na żądanie rozpoczyna się dodatkowym sygnałem sędziów w momencie gdy zespoły znajdują się w swoich strefach wymiany a sędziowie przy sekretariacie. Przerwa na żądanie trwa 30 s. i kończy ją dodatkowy sygnał. Po zakończeniu przerwy na żądanie, gra zostaje wznowiona zgodnie z tym co spowodowało jej przerwanie. Ukarani zawodnik nie może uczestniczyć w przerwie na żądanie.

203 Przedłużenie

- 1) Nierozstrzygnięty mecz jest przedłużony, 10 minutowym przedłużeniem do chwili, gdy jeden z zespołów zdobędzie bramkę.

Przed przedłużeniem zespoły mają prawo do 2 min. przerwy, lecz nie ma zmiany stron boiska. Podczas przedłużenia stosuje się takie same przepisy, dotyczące włączania i zatrzymywania czasu jak w zwykłym czasie gry. Przedłużenie nie jest podzielone na tercje. Kary, które nie zakończyły się w zwykłym czasie gry, będą kontynuowane podczas przedłużenia. Jeżeli przedłużenie nie przyniesie rozstrzygnięcia, należy przeprowadzić rzuty karne.

204 Rzuty karne po przedłużeniu.

- 1) Pięciu zawodników rozgrywających z każdego zespołu wykonuje po jednym rzucie karnym. Jeżeli po tym mecz nadal jest nierozstrzygnięty, ci sami zawodnicy wykonują po jeszcze jednym rzucie karnym aż do rozstrzygnięcia.

Rzuty karne wykonywane są na przemian. Sędziowie decydują, na którą bramkę będą wykonywane rzuty karne, oraz przeprowadzają losowanie pomiędzy kapitanami. Zwycięzca decyduje o tym który zespół rozpocznie wykonywanie rzutów karnych. Kapitan zespołu lub trener informuje na piśmie sekretariat i sędziów o numerach i kolejności zawodników wykonujących rzuty karne. Sędziowie są odpowiedzialni za przeprowadzenie rzutów karnych dokładnie w takiej kolejności jak zapisali to kapitanowie lub trenerzy drużyn.

Gdy tylko nastąpi rozstrzygnięcie, następuje koniec meczu i uznaje się że zwycięska drużyna wygrała z rezultatem plus jedna bramka. Podczas zwykłych rzutów karnych przyjmuje się, że rozstrzygnięcie nastąpiło, gdy jeden zespół prowadzi większą liczbą bramek niż liczba rzutów karnych, które pozostały do wykonania przeciwnej drużynie. Podczas ewentualnych dodatkowych rzutów karnych przyjmuje się że rozstrzygnięcie nastąpiło, gdy jeden zespół zdobył jedną bramkę więcej niż zespół przeciwny i oba zespoły wykonały równą liczbę rzutów karnych. Dodatkowe rzuty karne muszą być wykonywane przez tych samych zawodników, lecz nie koniecznie w tej samej kolejności. Jednak zawodnik nie może wykonać swojego trzeciego rzutu karnego dopóki pozostali zawodnicy z tego samego zespołu nie wykonali co najmniej dwóch rzutów karnych i tak dalej.

Ukarany zawodnik może brać udział w rzutach karnych, o ile nie został ukarany karą meczową. Jeżeli któryś ze zgłoszonych do wykonywania rzutów karnych zawodników otrzyma jakąkolwiek karę, kapitan wyznacza jednego z wcześniej nie wyznaczonych zawodników, który zastąpi ukaranego. Jeżeli bramkarz otrzyma jakąkolwiek karę, zastąpi go bramkarz rezerwowy. Jeżeli zespół nie ma bramkarza rezerwowego, ma najwyżej 3 min. na wyposażenie dowolnego zawodnika rozgrywającego w strój bramkarza, czasu tego nie można wykorzystać na rozgrzewkę. Nowego bramkarza należy zaznaczyć w protokole meczu wraz z czasem zamiany. Zespół, który nie może zgłosić pięciu zawodników rozgrywających, nie może wykonać więcej rzutów karnych niż zgłosił zawodników. Dotyczy to również ewentualnych dodatkowych rzutów karnych.

3 UCZESTNICY

301 Zawodnicy

- 1) Każda drużyna może korzystać maksymalnie z 20 zawodników. Wszyscy zawodnicy powinni być wpisani do protokołu meczowego.

Jako zawodników zalicza się rozgrywających i bramkarzy. Żadni inni zawodnicy, poza zgłoszonymi do protokołu meczu, nie mogą uczestniczyć w meczu, ani przebywać w strefach wymiany.

- 2) Podczas gry, najwyżej sześciu zawodników wliczając jednego bramkarza, lub tylko sześciu zawodników rozgrywających z każdej drużyny może znajdować się na boisku równocześnie.

Warunkiem rozpoczęcia meczu przez sędziów jest, aby każda drużyna miała, co najmniej 5 zawodników rozgrywających i jeden prawidłowo wyposażonego bramkarza, w przeciwnym razie przyznaje się walkower 5-0. Podczas meczu drużyny muszą grać z co najmniej 4 zawodnikami każda, w przeciwnym razie mecz zostaje przerwany i jako wynik końcowy przyjmuje się 5-0 dla drużyny, która nie przewiniła lub dotychczasowy wynik meczu, jeżeli jest on korzystniejszy dla drużyny, która nie przewiniła.

302 Wymiana zawodników

- 1) Wymiana zawodników może się odbywać w dowolnej chwili i nieograniczoną ilość razy podczas meczu.

Wszystkie wymiany muszą odbywać się we własnej strefie wymiany. Zawodnik opuszczający boisko musi być ponad bandą, zanim zawodnik zmieniający wejdzie na boisko. Kontuzjowany zawodnik opuszczający boisko w innym miejscu niż własna strefa wymiany nie może być zastąpiony innym zawodnikiem dopóki gra nie zostanie przerwana na gwizdek sędziego.

303 Szczególne postanowienia dotyczące bramkarzy.

- 1) Wszyscy bramkarze mają być zaznaczeni w protokole meczu.

Bramkarz ma być zaznaczony literą „B” w protokole meczu. Zawodnik zaznaczony jako bramkarz nie może w tym samym meczu uczestniczyć jako zawodnik rozgrywający. Zespół który z powodu kontuzji lub kary musi wymienić bramkarza zawodnikiem rozgrywającym ma najwyżej 3 minuty, aby prawidłowo wyposażyc zastępcę, jednak tego czasu nie można wykorzystać na rozgrzewkę. Nowego bramkarza zaznacza się w protokole meczu i notuje się czas wymiany.

- 2) Bramkarz, który podczas gry całkowicie opuści pole bramkowe, będzie do czasu powrotu traktowany jako zawodnik rozgrywający, choć bez kija.

Powyższe nie dotyczy sytuacji, gdy bramkarz opuszcza pole bramkowe w związku z wybiciem piłki. Uważa się że bramkarz całkowicie opuścił pole bramkowe, gdy żadna część jego ciała nie dotyka podłoża w polu bramkowym. Dozwolone jest aby bramkarz podskakiwał we własnym polu bramkowym. Linie należą do pola bramkowego.

304 Szczególne postanowienia dotyczące kapitanów drużyn

- 1) Każda drużyna ma jednego kapitana, którego zaznacza się w protokole meczu.
Kapitana zaznacza się literą „K” w protokole meczu. Zamiany kapitana można dokonać jedynie w przypadku kontuzji, choroby lub kary meczowej. Nowy kapitan powinien być zaznaczony w protokole meczu, wraz z czasem zamiany. Kapitan, który z powodu kontuzji lub choroby jest zastąpiony nowym kapitanem, nie może ponownie funkcjonować w tym samym meczu jako kapitan.
- 2) Jedynie kapitanowie drużyn mają prawo w trakcie meczu zwracać się do sędziów. Mają również obowiązek współpracować z sędziami.
Gdy kapitanowie zwracają się do sędziów, powinno to odbywać się w uporządkowanej formie. Ukazany kapitan nie ma prawa w trakcie kary rozmawiać z sędziami, o ile nie zostanie o to poproszony przez sędziów. Drużyna, której kapitan odsiaduje karę, nie ma możliwości komunikowania się z sędziami, za wyjątkiem, kiedy to trener zgłasza prośbę o przerwę na żądanie. Jeżeli konieczna jest konsultacja z sędziami, powinna odbyć się na korytarzu a nie na boisku i nigdy w szatni sędziowskiej.

305 Trenerzy (opiekunowie)

- 1) Każda z drużyn może zgłosić do protokołu najwyżej 5 trenerów (opiekunów).
Żadne inne osoby, poza odnotowanymi w protokole meczu nie mogą przebywać w strefie wymiany zespołu. Trener nie może wejść na boisko bez pozwolenia sędziów, za wyjątkiem przerwy na żądanie. Trenerzy (opiekunowie) muszą znajdować się w swojej strefie wymiany. Przed meczem jeden z trenerów musi podpisać protokół meczu, po rozpoczęciu meczu nie można dokonywać poprawek, za wyjątkiem poprawienia niewłaściwych numerów zawodników. Jeżeli którykolwiek z trenerów (opiekunów) jest jednocześnie zawodnikiem wpisanym do protokołu meczu, to w przypadku, gdy dopuści się przewinienia przebywając w strefie wymiany, traktuje się go jak zawodnika nie jak trenera.

306 Sędziowie

- 1) Mecz jest prowadzony przez dwóch równouprawnionych sędziów.
Sędziowie mają prawo przerwać mecz, jeżeli zaistnieje wyraźne ryzyko, że nie może on być doprowadzony do końca w ramach określonych przez przepisy gry.

307 Sekretariat

- 1) Podczas meczu musi być zapewniony sprawnie działający sekretariat.
Sekretariat ma być neutralny i odpowiada za protokół meczu, mierzenie czasu gry i ewentualne czynności speakerskie.

4 WYPOSAŻENIE

401 Ubiór zawodników

- 1) Zawodnicy rozgrywający powinni być ubrani w stroje składające się z: koszulki, krótkich spodenek i getrów.
Kobiety mogą używać krótkich spódniczek lub krótkich sukienek (kostiumu jednoczęściowego) zamiast spodenek. Wszyscy zawodnicy rozgrywający powinni posiadać dokładnie takie same stroje. Stroje używane przez kluby mogą mieć dowolną kombinację kolorystyczną, lecz koszulki nie mogą być koloru szarego. Jeżeli w ocenie sędziów stroje zespołów są trudne do odróżnienia, drużyna gości przebiera się. Getry mają być podciągnięte oraz jednakowe dla zespołu. „Zarządzające zrzeczenie” może wydać polecenie różnych kolorów getrów dla zespołów, które pozwolą odróżnić drużyny.
- 2) Bramkarze mają długie spodnie oraz koszulki (bluzy)
- 3) Koszulki muszą posiadać numery.
Numery na koszulkach powinny być liczbami całkowitymi o wyraźnych cyfrach arabskich na plecach i piersiach. Cyfry na plecach powinny mieć najmniej 200 mm wysokości, a na piersiach najmniej 70mm. Numery na koszulkach muszą zawierać się w przedziale pomiędzy 1 a 99, lecz nr 1 jest niedozwolony dla zawodnika rozgrywającego. Jeżeli w meczu uczestniczy zawodnik nieprawidłowo numerowany, protokół zostanie poprawiony, a przewinienie zgłoszone w raporcie do zarządzającego zrzeczenia.
- 4) Wszyscy zawodnicy muszą posiadać obuwie.
Buty powinny być typu sportowego halowego. Niedozwolona jest gra z getrami naciągniętymi na buty. Zawodnik, który podczas gry zgubi jeden lub oba buty, może kontynuować grę, do przerwania gry na gwizdek sędziego.

402 Strój sędziego

- 1) Sędziowie mają koszulki, czarne spodenki, czarne getry.
Sędziowie muszą posiadać taką samą kolorystykę stroju sędziowskiego

403 Szczególne wyposażenie bramkarza

- 1) Bramkarzowi nie wolno używać kija.
- 2) Bramkarz musi nosić maskę która jest zgodna z Regulaminami IFF i odpowiednio oznakowaną.
Ta sytuacja dotyczy jedynie, gdy bramkarz znajduje się na boisku i toczy się gra. Jakikolwiek modyfikacje maski, za wyjątkiem pomalowania, są zabronione.
- 3) Bramkarz może stosować dowolne ochraniacze ciała, ale nie może to obejmować części ciała służących do zasłaniania bramki.
Kask i rękawiczki są dozwolone. Klej jest zabroniony podobnie jak używanie wszystkich substancji zmieniających tarcie. Nie można umieszczać żadnych przedmiotów na lub w bramce. Bramkarzowi nie wolno używać żadnych ochraniaczy zasłaniających więcej niż ciało bramkarza, na przykład naramienników.

404 Szczególne wyposażenie kapitana drużyny

- 1) Kapitan drużyny nosi opaskę na ramieniu.
Opaska powinna być dobrze widoczna i noszona na ramieniu. Taśma nie jest uważana za opaskę. Nieprawidłową opaskę należy zgłosić w raporcie do zarządzającego zrzeczenia.

405 Wyposażenie osobiste

- 1) Zawodnik nie może używać wyposażenia osobistego, które może być przyczyną kontuzji.
Za wyposażenie osobiste uważa się: ochraniacze, sprzęt medyczny, zegarki, biżuterię itp. Sędziowie decydują co jest uważane za niebezpieczny sprzęt. Wszelkie ochraniacze, o ile to możliwe, powinny być założone pod strój, za wyjątkiem opaski na włosy, która w tym wypadku musi być elastyczna i bez węzłów. Nie wolno nosić żadnych nakryć głowy. Wszelkie formy długich legginsów są niedozwolone dla zawodników rozgrywających. Wyjątki są udzielane jedynie przez zarządzające zrzeczenia na pisemną prośbę.

406 Piłka

- 1) Piłka musi być zatwierdzona i odpowiednio oznakowana przez IFF.
Powierzchnia piłki musi być jednokolorowa, nie mogą być to kolory fluorescencyjne. Również wewnętrzny kolor piłki nie może być fluorescencyjny.

407 Kij

- 1) Kij musi być zatwierdzony i odpowiednio oznakowany przez IFF.
Wszelkie zmiany za wyjątkiem skrócenia rękojeści są zabronione. Kij może być owinięty elastyczną owijką powyżej linii uchwytu, lecz żadne oficjalne oznakowania kija nie mogą być zasłonięte.
- 2) Łopatką nie może być ostra, a jej wygięcie nie może być większe niż 30 mm .
Wszelkie zmiany łopatki za wyjątkiem zakrzywienia są zabronione. Zakrzywienie mierzy się od dolnej krawędzi najwyższego punktu łopatki, gdy kij leży na równej powierzchni. Wymiana łopatki jest dozwolona pod warunkiem , że łopatką jest zgodna z trzonkiem kija i jest tej samej marki co kij oraz nowa łopatką nie będzie osłabiona. W przypadku oklejenia taśmą połączenia pomiędzy łopatką a rękojeścią, można zakryć najwyżej 10 mm widocznej części łopatki.

408 Wyposażenie sędziów

- 1) Sędziowie są wyposażeni w plastikowe gwizdki średniej wielkości, sprzęt pomiarowy oraz czerwone kartki.
„Zarządzające zrzeczenie” może wydać pozwolenie na używanie innego typu gwizdka.

409 Wyposażenie sekretariatu

- 1) Sekretariat musi posiadać wyposażenie niezbędne do wykonywania jego czynności.

410 Kontrola wyposażenia

- 1) Sędziowie decydują o kontroli i mierzeniu całego wyposażenia.

Kontrola wyposażenia odbywa się zarówno przed jak i w trakcie meczu. Nieprawidłowe wyposażenie, łącznie z wszelkimi wadami dotyczącymi kijów, za wyjątkiem mierzenia łopatki, które zostało stwierdzone przed lub w trakcie meczu ma być natychmiast poprawione przez zawodnika którego to dotyczy, po czym zawodnik może rozpocząć/kontynuować mecz. Przewinienia dotyczące ubioru i opaski kapitana nie mogą prowadzić do więcej niż jednej kary w ciągu meczu na drużynę. Wszelkie fakty wadliwego wyposażenia należy zgłosić. Żadni inni zawodnicy, poza kapitanem drużyny i zawodnikiem, którego wyposażenie ma być mierzone, nie mogą znajdować się przy sekretariacie w czasie mierzenia. Po mierzeniu gra zostanie wznowiona zgodnie z tym co spowodowało jej przerwanie na gwizdek sędziego.

- 2) O mierzenie zakrzywienia łopatki lub kombinacji łączenia łopatki i trzonka kija mogą poprosić kapitanowie zespołów.

Kapitanowie drużyn mają nawet prawo w stosownej formie wskazać inne niedociągnięcia w wyposażeniu drużyny przeciwnej, ale w tym przypadku sędziowie decydują o tym jakie środki zostaną przedsięwzięte. Mierzenia i kontroli kombinacji łączenia łopatki i trzonka kija można domagać się w dowolnej chwili, lecz jest ono realizowane nie wcześniej niż przy następnym przerwaniu gry na gwizdek sędziego. Kontrola, którą zażądano podczas przerwy w grze, jest realizowane od razu, włączając sytuację związaną z zdobyciem (stratą) bramki oraz rzutem karnym, o ile sędziowie nie oceniają, że ma to wyraźnie negatywny wpływ na sytuację gry dla drużyny przeciwnej, wówczas kontrola jest realizowane przy następnej przerwie w grze. Obowiązkiem sędziów jest przeprowadzenie kontroli na żądanie kapitanów drużyn, lecz można zezwolić na tylko jedno mierzenie sprzętu w drużynie podczas jednej przerwy. Żadni inni zawodnicy poza kapitanem drużyny i zawodnikiem którego wyposażenie ma być kontrolowane, nie mogą znajdować się przy sekretariacie podczas mierzenia. Po mierzeniu gra jest wznowiana w związku z tym co spowodowało jej przerwanie na gwizdek sędziego.

5 STAŁE SYTUACJE

501 Ogólne postanowienia dotyczące stałych sytuacji

- 1) Po każdej przerwie w grze na gwizdek sędziego, jest ona wznawiana stałą sytuacją zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie gry.
Stałe sytuacje to: rzut sędziowski, rzut z autu, rzut wolny, rzut karny.
- 2) Sędziowie używają jednego sygnału - „gwizdka”, wykonując wymagane znaki i wskazują miejsce do wykonania stałej sytuacji. Piłka zostaje rozegrana po tym sygnale „gwizdka” jeżeli leży nieruchomo we właściwym miejscu.
Sędziowie najpierw pokazują znaki skutku, a potem ewentualnie znaki przewinienia. Znaki przewinienia należy stosować jeżeli będzie wymagała tego sytuacja, znaku przewinienia należy użyć zawsze w połączeniu z karą lub rzutem karnym. Jeżeli sędziowie oceniają, że nie ma to wpływu na sytuację gry, piłka przy rzucie z autu i rzucie wolnym nie musi leżeć w absolutnym bezruchu lub dokładnie we właściwym miejscu.
- 3) Stała sytuacja nie może przeciągać się zbyt długo
Sędziowie decydują, co należy uważać za zbyt długo. Jeżeli sędziowie oceniają że stała sytuacja przeciąga się, należy zwrócić uwagę zawodnikom na to, zanim zostaną podjęte inne środki.

502 Rzut sędziowski (802)

- 1) Na początku tercji i przy potwierdzeniu prawidłowo zdobytej bramki rzut sędziowski wykonywany jest z punktu środkowego.
Bramka zdobyta podczas przedłużenia lub w wyniku rzutu karnego po zakończeniu tercji lub meczu nie musi być potwierdzona rzutem sędziowskim. Przy rzucie sędziowskim z punktu środkowego, każda drużyna znajduje się na swojej stronie w stosunku do linii środkowej.
- 2) Gdy żadnej z drużyn po przerwaniu gry na gwizdek sędziego nie można przyznać rzutu z autu, rzutu wolnego lub rzutu karnego, przyznaje się rzut sędziowski.
- 3) Rzut sędziowski wykonuje się z najbliższego punktu rzutów sędziowskich, przy którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry na gwizdek sędziego.
- 4) Wszyscy zawodnicy poza tymi, którzy wykonują rzut sędziowski, powinni niezwłocznie i bez ponaglenia ze strony sędziów przyjąć pozycję co najmniej 3 m od piłki, łącznie z kijem.
Zanim zostanie wykonany rzut sędziowski sędziowie mają obowiązek skontrolować gotowość drużyn i czy wszyscy zawodnicy znajdują się we właściwej odległości.
- 5) Rzut sędziowski wykonuje jeden zawodnik z każdej drużyny. Zawodnicy stoją zwróceniem twarzy do krótszego boku boiska drużyny przeciwnej i nie mogą mieć fizycznego kontaktu bezpośredniego ze sobą przed wykonaniem rzutu sędziowskiego. Stopy ustawione są prostopadle i w tej samej odległości do linii środkowej. Kije trzymane normalnym uchwytem obydwoma dłońmi powyżej linii uchwytu. Łopatkę kijów ustawione są prostopadle do linii środkowej po obu stronach piłeczki nie dotykając jej.
Przez normalny uchwyt uważa się sposób, w jaki zawodnik trzyma kij podczas gry.

Przy rzucie sędziowskim na linii środkowej, zawodnik drużyny gości jako pierwszy opuszcza kij w pozostałych przypadkach zawodnik drużyny broniącej. Piłka leży pośrodku w stosunku do centrum łopatek. Jeżeli jeden z zawodników mających wykonać rzut sędziowski nie stosuje się do zaleceń sędziów, sędziowie wyznaczają innego zawodnika rozgrywającego znajdującego się na boisku, aby wykonał rzut sędziowski. Aby uniknąć sporu w związku z tzw. wymianami taktycznymi, przed wykonaniem rzutu sędziowskiego (gdy sędziowie wymieniają zawodników obu drużyn) jako pierwsza wymianę przeprowadza drużyna gości.

- 6) Z rzutu sędziowskiego można zdobyć bramkę.

503 Sytuacje prowadzące do rzutu sędziowskiego

- 1) Gdy piłka zostanie przypadkowo uszkodzona.
- 2) Gdy piłki nie można rozegrać w prawidłowy sposób.
Sędziowie powinni odczekać z przerwaniem gry, tak aby zawodnicy mieli szansę włączenia piłki do gry.
- 3) Gdy zostanie uszkodzona (przerwana) banda, a piłka znajdzie się w pobliżu tego miejsca.
- 4) Gdy bramka zostanie nieumyślnie przesunięta, a nie może być ustawiona ponownie na swoim miejscu w odpowiednim czasie.
Obowiązkiem bramkarza jest ustawić bramkę ponownie na swoim miejscu, gdy tylko sytuacja gry na to pozwala.
- 5) Gdy zaistnieje poważna kontuzja w czasie gry, lub gdy kontuzjowany zawodnik bezpośrednio wpływa na grę.
Sędziowie decydują, co należy uznać za poważną kontuzję, ale przy najmniejszym podejrzeniu, że takowa zaistniała, należy grę niezwłocznie przerwać.
- 6) Gdy w czasie gry powstanie nienaturalna sytuacja.
Sędziowie decydują co należy uznać za nienaturalną sytuację, lecz zalicza się tu, między innymi, niepowołane osoby lub przedmioty na boisku, całkowitą lub częściową awarię oświetlenia i przypadkowe uruchomienie sygnału końcowego, lub gdy sędzia został uderzony piłką i ma to znaczący wpływ na grę.
- 7) Gdy bramka zostanie nie uznana, a nie zostało popełnione wykroczenie karane rzutem wolnym.
Zalicza się tu również sytuację, gdy piłka wpada do bramki bez przejścia z przodu przez linię bramkową.
- 8) Gdy drużyna nie zdobywa bramki z rzutu karnego.
Zalicza się również sytuację, gdy rzut karny jest wykonany w niewłaściwy sposób.
- 9) Gdy opóźniona kara wchodzi w życie z powodu przejęcia kontroli nad piłką przez drużynę która przewiniła
Zalicza się tu również sytuację, kiedy w opinii sędziów drużyna która nie przewiniła opóźnia grę.

- 10) Gdy kara jest nałożona za przewinienie popełnione lub odkryte podczas gry, ale nie w związku z grą.
Zalicza się tu również sytuację, gdy ukarany zawodnik wchodzi na boisko przed końcem lub przerwaniem kary.
- 11) Gdy sędziowie nie mogą ustalić drużyny do wykonania rzutu z autu lub rzutu wolnego.
Zalicza się tu również sytuację, gdy zawodnicy z obu drużyn równocześnie popełnią wykroczenie.
- 12) Gdy decyzja sędziów jest niewłaściwa.
Zalicza się sytuację gdy sędziowie omyłkowo odgwizdują zbyt dużo zawodników a okazuje się że zespół grał bez bramkarza.

504 Rzut z autu (803)

- 1) Rzut z autu zarządza się dla drużyny, która nie przewiniła, gdy piłka opuści boisko.
Przez drużynę, która popełniła przewinienie rozumie się tę drużynę, której zawodnik (bądź jego wyposażenie) dotknął piłkę jako ostatni, zanim opuściła boisko. Dotyczy to również sytuacji kiedy zawodnik wybija piłkę z siatki bramki, uderzając w siatkę a nie w piłkę.
- 2) Rzut z autu wykonuje się 1,5 m od bandy, w miejscu gdzie piłka opuściła boisko, choć nigdy poza domyślnym przedłużeniem linii bramkowej.
Jeżeli w ocenie sędziów nie ma to wpływu na sytuację gry, piłka nie musi leżeć nieruchomo lub dokładnie na właściwym miejscu. Jeżeli drużyna skorzysta z szybkiego wykonania rzutu z autu, bliżej bandy niż 1,5 m, jest to dozwolone. Rzut z autu poza domyślną linią bramkową należy przenieść do najbliższego punktu rzutu sędziowskiego. Gdy piłka trafi w sufit lub inny przedmiot znajdujący się nad boiskiem, rzut z autu wykonuje się 1,5m do bandy równoległe z linią środkową.
- 3) Zawodnicy drużyny przeciwnej jak najszybciej i bez upomnienia ze strony sędziów zajmują pozycję co najmniej 3 m od piłki, łącznie z kijem.
Zawodnik wykonujący rzut z autu nie musi czekać z rozegraniem piłki, aż przeciwnicy zajmą właściwą pozycję; jeżeli podczas wykonywania rzutu z autu zawodnicy drużyny przeciwnej w prawidłowy sposób starają się przyjąć prawidłową odległość, nie wyciąga się żadnych konsekwencji.
- 4) Piłka jest rozegrana kijem, i ma być uderzona, nie zaś dotknięta, ciągnięta lub podnoszona na kiju.
- 5) Zawodnik wykonujący rzut z autu nie może ponownie dotknąć piłki, dopóki nie dotknie ona innego zawodnika lub wyposażenia innego zawodnika.
- 6) Z rzutu z autu można zdobyć bramkę.

505 Sytuacje prowadzące do rzutu z autu

- 1) Kiedy piłka wyjdzie poza bandę, lub dotknie sufitu lub innego przedmiotu znajdującego się nad boiskiem.

506 Rzut wolny (804)

- 1) Gdy zostanie popełnione wykroczenie karane rzutem wolnym, należy zasądzić rzut wolny dla drużyny, która nie przewiniła.
Przy przewinieniach karanych rzutem wolnym, w najbardziej możliwym stopniu należy stosować przywilej korzyści.
Przywilej korzyści oznacza, że: drużynie, która nie przewiniła i nadal kontroluje piłkę, pozwala się kontynuować grę, jeżeli oznacza to dla niej większą korzyść niż rzut wolny.
Jeżeli powstanie przywilej korzyści, a gra zostanie przerwana, ponieważ drużyna, która nie przewiniła straci kontrolę nad piłką, rzut wolny zostanie wykonany z miejsca, w którym zostało popełnione przewinienie.
- 2) Rzut wolny jest wykonywany z miejsca, gdzie popełniono wykroczenie, lecz nigdy poza domyślnym przedłużeniem linii bramkowej ani też bliżej strefy przedbramkowej niż 3,5 m.
Jeżeli w ocenie sędziów nie ma to wpływu na sytuację gry, piłka nie musi leżeć nieruchomo lub dokładnie na właściwym miejscu. Rzut wolny bliżej bandy niż 1,5 m, można przenieść do tej odległości. Rzut wolny za domyślnym przedłużeniem linii bramkowej przenosi się do najbliższego punktu rzutu sędziowskiego. Rzut wolny bliżej strefy przedbramkowej niż 3,5 m powinien zostać oddalony do tej odległości wzdłuż domyślnej linii, od środka linii bramkowej przez punkt, w którym zostało popełnione wykroczenie, zostawiając 0.5m dla muru i 3 metry odległości pomiędzy murem a miejscem wykonania rzutu wolnego. Broniąca drużyna ma prawo do ustawienia muru obronnego tuż poza strefą przedbramkową. Jeżeli drużyna atakująca przeszkadza lub opóźnia ustawienie muru, należy zarządzić rzut wolny dla drużyny broniącej. Drużyna atakująca nie ma obowiązku czekać, aż broniąca drużyna ustawi mur i ma prawo umieścić swoich zawodników przed murem obrońców
- 3) Przeciwnicy niezwłocznie i bez ponaglenia ze strony sędziów, powinni zająć pozycję w odległości 3 m od piłki, włącznie z kijem.
Zawodnik wykonujący rzut wolny nie musi czekać, aż przeciwnicy zajmą właściwą pozycję. W przypadku gdy zawodnik rozgrywa piłkę, a drużyna broniąca w prawidłowy sposób próbuje zająć ustaloną odległość, nie wyciąga się żadnych konsekwencji.
- 4) Piłka jest rozegrana kijem. Piłka powinna być uderzona poprawnie, nie zaś dotknięta, ciągnięta lub podnoszona na kiju.
- 5) Zawodnik wykonujący rzut wolny nie może ponownie dotknąć piłki, dopóki nie dotknie ona innego zawodnika lub wyposażenia innego zawodnika.
- 6) Z rzutu wolnego można zdobyć bramkę.

507 Przewinienia prowadzące do rzutu wolnego

- 1) Gdy zawodnik uderza, blokuje, podnosi, lub kopie kij przeciwnika albo przytrzymuje przeciwnika lub kij przeciwnika. (901, 902, 903, 910, 912)
Jeżeli w ocenie sędziów zawodnik rozgrywa piłkę i przez to trafia w kij przeciwnika, nie wyciąga się konsekwencji.

- 2) Gdy zawodnik rozgrywający przed lub po uderzeniu podnosi łopatkę kija powyżej poziomu bioder. (904)
Zalicza się tu również strzał pozorowany. Dozwolone jest wysokie zamachnięcie do przodu, jeżeli nie ma w pobliżu żadnego innego zawodnika i nie występuje ryzyko kontuzji. Przez wysokość bioder rozumie się ten poziom, na którym znajdują się biodra zawodnika, gdy stoi on wyprostowany.
- 3) Gdy zawodnik rozgrywający jakąś częścią kija lub stopy gra lub próbuje grać powyżej wysokości kolan. (904; 913)
Zatrzymanie piłki udem nie jest uważane za zagranie piłki powyżej wysokości kolan, o ile nie zostanie uznane za niebezpieczne. Przez wysokość kolan rozumie się ten poziom, na którym znajdują się kolana zawodnika, gdy stoi on wyprostowany.
- 4) Gdy zawodnik rozgrywający włoży kij, stopę lub nogę pomiędzy nogi lub stopy przeciwnika. (905)
- 5) Gdy zawodnik kontrolujący piłkę lub zawodnik próbujący zdobyć piłkę pcha lub popycha przeciwnika w inny sposób niż bark w bark. (907)
- 6) Gdy zawodnik kontrolujący piłkę; próbujący zdobyć piłkę lub próbujący zająć lepszą pozycję wpada tyłem na przeciwnika; lub gdy zawodnik przeszkadza przeciwnikowi w normalnym poruszaniu się. (908; 911)
Zalicza się tu również sytuację, kiedy drużyna ataku przeszkadza lub opóźnia ustawienie muru obronnego podczas rzutu wolnego w odległości 3,5 m od pola przedbramkowego.
- 7) Gdy zawodnik rozgrywający stopą lub stopami zagra piłkę dwukrotnie, a w międzyczasie piłka nie dotknie kija zawodnika, innego zawodnika lub wyposażenia innego zawodnika. (912)
Dotyczy to tylko przypadku, gdy w ocenie sędziów zawodnik umyślnie zagrał dwukrotnie piłkę stopą lub stopami.
- 8) Gdy zawodnik otrzymuje podanie stopą do zawodnika rozgrywającego tej samej drużyny (912)
Dotyczy to tylko przypadku, gdy w ocenie sędziów podanie było umyślne. Dopuszczalne jest przyjęcie podania stopą od zawodnika rozgrywającego tej samej drużyny, jeżeli przeciwnik nie wykorzysta możliwości przejęcia piłki, chociaż miał okazję. Podanie stopą do bramkarza nie jest sytuacją bramkową, w rezultacie czego nie można podyktować rzutu karnego.
- 9) Gdy zawodnik rozgrywający znajduje się w polu przedbramkowym. (914)
Zawodnik rozgrywający może przejść przez pole przedbramkowe, jeżeli w ocenie sędziów nie ma to wpływu na grę i nie utrudnia czynności bramkarza. Jeżeli zawodnik rozgrywający drużyny broniącej przy rzucie wolnym dla drużyny przeciwnej znajduje się w polu przedbramkowym, w bramce, lub w przypadku, gdy bramka została przesunięta ze swojego normalnego położenia, należy zawsze zarządzić rzut karny. Uważa się że zawodnik jest w polu przedbramkowym, gdy jakkolwiek częścią ciała dotyka podłogi w polu przedbramkowym. Zawodnik rozgrywający, którego tylko kij znajduje się w polu przedbramkowym nie jest uważany za znajdującą się w polu przedbramkowym. Linie należą do pola przedbramkowego.

- 10) Gdy zawodnik rozgrywający celowo przesuwą bramkę przeciwnika. (914)
- 11) Gdy zawodnik rozgrywający biernie utrudnia wybicie piłki przez bramkarza. (915)
Dotyczy to jedynie zawodnika rozgrywającego będącego w polu bramkowym lub bliżej bramkarza niż 3 m mierząc od miejsca, z którego bramkarz rozpoczął kontrolowanie piłki. Przez bierność rozumie się zaniechanie poruszania się lub przyjęcie niewłaściwej odległości
- 12) Gdy zawodnik rozgrywający podskakuje i zatrzymuje piłkę. (916)
Podskok jest wtedy gdy obydwie stopy oderwą się całkowicie od ziemi. Normalnego biegania nie uważa się za podskok. Zawodnik może skoczyć ponad piłką, jeżeli jej nie dotknie.
- 13) Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę znajdując się poza boiskiem. (brak znaku przewinienia)
W tym przypadku przez zawodnika poza boiskiem rozumie się sytuację, w której jedna lub obie stopy zawodnika znajdują się poza boiskiem. Gdy zawodnik zagrywa piłkę będąc poza boiskiem w trakcie wymiany, uważa się to za sytuację zbyt wielu zawodników na boisku. Gdy zawodnik zagrywa piłkę będąc poza boiskiem w swojej strefie wymiany, lecz nie w trakcie wymiany, uważa się to za sabotaż gry. Dozwolone jest, aby zawodnik rozgrywający biegł poza boiskiem, lecz w tym przypadku nie może on dotykać piłki.
- 14) Gdy bramkarz przy wybiciu całkowicie opuści swoje pole bramkowe. (917)
W tym przypadku bramkarz nie jest traktowany jako zawodnik rozgrywający. Uważa się, że bramkarz całkowicie opuścił pole bramkowe, gdy żadna z jego części ciała nie dotyka boiska w polu bramkowym. Wybicie uważa się za wykonane, gdy bramkarz wybije piłkę. Jeśli po tym opuszcza on pole bramkowe, nie wyciąga się żadnych konsekwencji. Przepis ten ma również zastosowanie w momencie, gdy bramkarz łapie piłkę w polu bramkowym i będąc w poślizgu wyjeżdża całym ciałem poza pole bramkowe. Linie należą do pola bramkowego
- 15) Gdy bramkarz rzuca lub kopie piłkę ponad linią środkową. (917)
Stosuje się to jedynie, gdy piłka nie dotknie podłogi, bandy, innego zawodnika lub wyposażenia innego zawodnika zanim przejdzie przez linię środkową. Cała piłka musi przejść przez linię środkową
- 16) Gdy rzut sędziowski, rzut z autu lub rzut wolny zostaną wykonane w niewłaściwy sposób lub są celowo opóźniane. (918)
Zalicza się tu fakt, gdy zespół który nie popełnił przewinienia zabiera piłkę podczas przerwy w grze, gdy piłka jest ciągnięta lub podnoszona na kij. Jeżeli rzut z autu lub rzut wolny wykonany jest ze złego miejsca lub przy toczącej się piłce może być powtórzony. Jeżeli sędziowie oceniają, że nie ma to wpływu na sytuację gry, piłka nie musi leżeć absolutnie bez ruchu lub na właściwym miejscu.
- 17) Gdy bramkarz kontroluje piłkę dłużej niż 3 sekundy. (924)
Jeżeli bramkarz kładzie piłkę i ponownie ją podnosi, należy ocenić, że bramkarz kontroluje piłkę cały czas.

- 18) Gdy bramkarz przyjmuje podanie od zawodnika rozgrywającego tej samej drużyny. (924)
Dotyczy to tylko sytuacji, gdy sędziowie oceniają, że podanie było rozmyślne. Jako powstanie przewinienia należy uznać sytuację, kiedy po rozmyślnym podaniu bramkarz dotyka piłkę jakąkolwiek częścią dłoni lub ręki, dotyczy również sytuacji kiedy bramkarz zatrzymuje piłkę jakąkolwiek inną częścią ciała. Bramkarz może przyjąć podanie od zawodnika tej samej drużyny gdy całkowicie opuści swoje pole bramkowe i chwilowo jest traktowany jako zawodnik rozgrywający, gdy przyjmuje podanie. Bramkarz może po całkowitym opuszczeniu swojego pola bramkowego i zatrzymaniu piłki, powrócić do swojego pola bramkowego i tam przejąć piłkę, czego nie traktuje się jako podania do bramkarza. Podanie do bramkarza nie uważa się za sytuację bramkową i przez to nie może prowadzić do podyktowania rzutu karnego.
- 19) Gdy zasądzi się karę za przewinienia powstałe w związku z grą. (opisane znaki przewinienia)
- 20) Gdy zawodnik opóźnia grę. (924)
Dotyczy to sytuacji gdy zawodnik rozgrywający, w celu zyskania na czasie, ustawia się do bandy lub bramki, w taki sposób że uniemożliwia przeciwnikowi dostęp do piłki w prawidłowy sposób. Jeśli to możliwe, zawodnika należy ostrzec przed wyciągnięciem konsekwencji.

508 Rzut karny (806)

- 1) Rzut karny przyznaje się drużynie, która nie przewiniła, gdy popełniono wykroczenie obłożone rzutem karnym.

Jeżeli rzut karny jest przyznany podczas kary opóźnionej lub spowodowany przewinieniem obłożonym karą, należy również zastosować przepisy dotyczące kar w związku z rzutem karnym.

- 2) Rzut karny wykonywany jest z punktu środkowego.

- 3) Wszyscy zawodnicy poza zawodnikiem wykonującym rzut karny i broniącym bramkarzem, znajdują się we własnych strefach wymiany podczas trwania całego rzutu karnego. Bramkarz na początku rzutu karnego znajduje się na linii bramkowej.

Bramkarza nie wolno zastąpić zawodnikiem rozgrywającym. Jeżeli bramkarz podczas rzutu karnego popełni przewinienie, przyznaje się nowy rzut karny i odpowiednią do przewinienia karę. Jeżeli inny zawodnik drużyny, która popełniła przewinienie, podczas rzutu karnego popełni przewinienie, przyznaje się nowy rzut karny, a przewinienie traktuje się jako sabotaż gry.

- 4) Zawodnik wykonujący rzut karny może zagrać piłkę nieograniczoną ilość razy kijem, lecz przez cały czas piłka musi poruszać się do przodu podczas wykonywania rzutu karnego. Zawodnik wykonujący rzut karny nie może dotykać ponownie piłki, po tym jak piłka dotknęła bramkarza.

Podczas rzutu karnego czas gry jest zatrzymany. Przez kierunek do przodu rozumie się, że piłka przez cały czas oddala się od linii środkowej. Jeżeli piłka trafia w jeden lub oba słupki lub poprzeczkę a potem bramkarza i wpada do bramki (od przodu), bramkę uznaje się. Jeżeli na początku rzutu karnego zawodnik cofnie piłkę, rzut karny przerywa się i rozpoczyna od nowa.

- 5) W związku z rzutem karnym należy zawsze nałożyć karę 2 min, należy ją wpisać do protokołu tylko wtedy, gdy rzut karny nie przyniesie zdobycia bramki.

Ukarany zawodnik musi znajdować się na ławce kar podczas całego rzutu karnego.

509 Opóźniony rzut karny (807)

- 1) Opóźniony rzut karny stosuje się, gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia, po przewinieniu obłożonym rzutem karnym nadal kontroluje piłkę i nadal istnieje sytuacja bramkowa.

Jeżeli opóźniony rzut karny zostaje nałożony w trakcie opóźnionej kary lub jest spowodowany przewinieniem obłożonym karą, stosuje się również przepisy dotyczące kar w związku z rzutem karnym. Opóźniony rzut karny może prowadzić do kary drużynowej i zostać nałożony podczas trwającej już kary opóźnionej.

- 2) Opóźniony rzut karny oznacza, że drużyna, która nie przewiniła, ma możliwość kontynuowania ataku aż do zakończenia sytuacji bramkowej.

Opóźniony rzut karny jest realizowany na koniec tercji lub meczu. Jeżeli drużyna która nie popełniła przewinienia, w prawidłowy sposób zdobędzie bramkę podczas opóźnionego rzutu karnego, bramkę uznaje się i nie realizuje się opóźnionego rzutu karnego.

510 Przewinienia prowadzące do rzutu karnego

- 1) Gdy zostanie przerwana sytuacja bramkowa, lub drużyna broniąca próbując zapobiec jej powstaniu, dopuszcza się przewinienia prowadzącego do rzutu wolnego lub kary. (opisane znaki przewinienia)

Sędziowie decydują co uznaje się za sytuację bramkową. Przewinienia popełnione w polu bramkowym nie prowadzą automatycznie do rzutu karnego.

Należy jednak zawsze zasądzić rzut karny, gdy broniąca drużyna podczas sytuacji bramkowej rozmyślnie przesuwa bramkę lub rozmyślnie gra ze zbyt dużą liczbą zawodników. Jeżeli rzut z autu lub rzut wolny zostanie skierowany bezpośrednio do bramki, a zawodnik rozgrywający drużyny obrony znajduje się w polu przedbramkowym, w bramce lub bramka zostanie przesunięta – z pola, które stanowi normalnie położenie bramki – powinien zawsze być podyktowany rzut karny.

6 KARY

601 Ogólne postanowienia dotyczące kar

- 1) Gdy nastąpi przewinienie obłożone karą, należy nałożyć karę na winnego zawodnika.
Jeżeli sędziowie nie mogą wskazać winnego zawodnika lub przewinienie popełni trener (osoby towarzyszące), kapitan drużyny wskazuje nie karanego w tej chwili zawodnika rozgrywającego, który odsiedzi karę. Jeżeli kapitan drużyny odmawia wskazania zawodnika, lub właśnie odsiaduje karę, sędziowie decydują, który z zawodników odbędzie karę.

Wszystkie zrealizowane kary notuje się w protokole meczu z czasem, numerem zawodnika typem kary oraz powodem.

Jeżeli kara jest spowodowana przewinieniem w związku z grą, gra jest wznawiana rzutem wolnym dla drużyny, która nie przewiniła. Jeżeli kara jest spowodowana przewinieniem, które ma miejsce lub zostaje odkryte podczas gry, ale nie w związku z grą, grę wznawia się rzutem sędziowskim. Jeżeli kara jest spowodowana przewinieniem, które ma miejsce lub zostaje odkryte podczas przerwy w grze, grę wznawia się w związku z tym co spowodowało jej przerwanie na gwizdek sędziego.

Ukarany kapitan drużyny, podczas kary, nie ma prawa rozmawiać z sędziami, o ile nie zostanie przez nich o to poproszony.

- 2) Ukaraný zawodnik przez cały czas trwania kary znajduje się na ławce kar.

Wszystkie kary wygasają wraz z końcem meczu. Kara nie zakończona w zwykłym czasie gry, jest kontynuowana podczas ewentualnego przedłużenia. Ukaraný zawodnik znajduje się po tej samej stronie od linii środkowej co drużyna, o ile sekretariat i ławki kar nie zostały w wyniku otrzymanego zezwolenia umieszczone po tej samej stronie boiska, co strefy wymiany. Podczas zwykłego czasu gry ukaraný zawodnik może opuścić ławkę kar podczas przerwy między tercjami. Ukaraný zawodnik nie może opuszczać ławki kar podczas przerwy pomiędzy zwykłym czasem gry a przedłużeniem.

Ukaraný zawodnik nie może uczestniczyć w przerwie na żądanie. Zawodnik, którego kara wygasła, powinien natychmiast opuścić ławkę kar, o ile ilość kar w drużynie tego nie uniemożliwia lub kara wygasająca jest karą osobistą. Bramkarz, którego kara wygasła nie może opuścić ławki kar przed następnym przerwaniem gry na gwizdek sędziego.

Jeżeli ukaraný zawodnik ulega kontuzji, może on być zastąpiony na ławce kar przez nie karanego w tej chwili zawodnika. Obydwaj zawodnicy powinni być odnotowani w protokole a numer zawodnika zastępującego zapisuje się w nawiasie. Jeśli kontuzjowany

zawodnik wchodzi na boisko przed wygaśnięciem kary, należy nałożyć na niego karę meczową pierwszego stopnia.

Jeżeli ukarany zawodnik zostanie nieprawidłowo wpuszczony na boisko z winy sekretariatu a pomyłka zostanie zauważona podczas gry, zawodnik ten powinien powrócić na ławkę kar. W takim przypadku nie odsiadyuje on dodatkowego czasu kary i powraca on na boisko po dokończeniu czasu kary.

- 3) Jeżeli bramkarz otrzyma jedną bądź kilka kar 2 min. drużynowych, kapitan wyznaczy zawodnika rozgrywającego, który nie jest w tej chwili ukarany, aby zastąpił bramkarza na ławce kar.

Bramkarz, który popełni karę 5 min. lub osobistą, odsiadyuje karę osobiście. W momencie, kiedy bramkarz jest winny jednej bądź kilku kar 2 min. drużynowych, gdy już odsiadyuje karę, lub otrzymuje karę 5 min drużynową lub osobistą, on sam odsiadyuje wszystkie kary.

Jeżeli drużyna nie posiada bramkarza rezerwowego, ma najwyżej 3 minuty, aby prawidłowo wyposażyć zawodnika rozgrywającego - czas ten nie może być przeznaczony na rozgrzewkę. Nowego bramkarza należy zaznaczyć w protokole meczu i odnotować czas zmiany. Bramkarzowi, po wygaśnięciu kary, nie wolno wchodzić na boisko, zanim gra nie zostanie przerwana na gwizdek sędziego. Dlatego kapitan drużyny wyznacza w tej chwili nie karanego zawodnika rozgrywającego, który razem z bramkarzem będzie siedział na ławce kar, aby włączyć się do gry bezpośrednio po wygaśnięciu kary. Tylko ukarany zawodnik zostanie odnotowany w protokole meczu. Sędziowie we współpracy z sekretariatem ułatwiają bramkarzowi, którego kara wygasła podczas gry, opuszczenie ławki kar, gdy gra jest przerwana na gwizdek.

- 4) Czas kary jest zgodny z czasem gry.

602 Kara drużynowa

- 1) Kara drużynowa dotyczy zespołu i w związku z nią ukarany zawodnik nie może być zastąpiony na boisku podczas kary.

- 2) Jedynie jedna kara drużynowa na zawodnika i dwie kary drużynowe na drużynę mogą być mierzone równocześnie.

Wszystkie kary drużynowe są mierzone w kolejności w jakiej zostały nałożone. Zawodnik, którego kara drużynowa nie może być mierzona, znajduje się na ławce kar, aż do wykonania kary. Jeżeli więcej niż jeden zawodnik z tej samej drużyny otrzymuje karę w tym samym punkcie czasu, kapitan drużyny decyduje, w jakiej kolejności kary mają być mierzone. Krótsza kara drużynowa w tym wypadku zawsze jest mierzona przed dłuższą.

- 3) Drużyna, która ma więcej niż dwóch zawodników odsiadujących karę drużynową, ma prawo grać z czterema zawodnikami na boisku.

Drużyna gra z czterema zawodnikami na boisku do czasu, gdy ma tylko jedną karę drużynową, która jest mierzona. Zawodnik, którego kara drużynowa wygasła wcześniej, nie może opuścić ławki kar, dopóki gra nie zostanie przerwana na gwizdek sędziego. Jeśli nastąpi to wcześniej pozostałe kary drużynowe wygasają tak, że drużyna ma mierzoną tylko jedną karę drużynową. Jeżeli kilka kar drużynowych dla drużyny wygasła, gdy gra się toczy, zawodnicy opuszczają ławkę kar w kolejności wygasania kar drużynowych, lecz zasady dotyczące liczby zawodników, których drużyna może mieć na boisku, muszą być

cały czas przestrzegane. Sędziowie we współpracy z sekretariatem ułatwiają zawodnikowi, którego czas kary wygasa podczas gry, aby opuścił ławkę kar, gdy gra jest przerwana na gwizdek sędziego.

- 4) Jeżeli zawodnik, który otrzyma karę drużynową, popełni dalsze przewinienia obłożone karą, wszystkie kary drużynowe zawodnika są realizowane w jednym ciągu.

Stosuje się to niezależnie od tego, czy pierwsza kara drużynowa już zaczęła być mierzona czy nie. Jeżeli kara drużynowa już zaczęła być mierzona, gdy ten sam zawodnik otrzymuje kolejną karę, pomiar pierwszej kary jest niezależny, mierzony w dalszym ciągu od momentu gdy została nałożona druga kara. Rozpoczęcie mierzenia drugiej kary następuje w momencie wygaśnięcia lub przerwania pierwszej kary.

Przez „w jednym ciągu” rozumie się: gdy pierwsza z kar drużynowych zawodnika wygasa lub zostaje przerwana, następna zaczyna być mierzona chyba że drużyna, ma inne kary drużynowe, w tym momencie nie mierzone, których jeszcze nie rozpoczęto mierzyć, a które nałożono między obiema karami danego zawodnika. Zawodnik może otrzymać nieograniczoną liczbę kar drużynowych. Jeżeli zawodnik otrzyma karę osobistą, wszystkie jego kary drużynowe muszą wygasnąć lub zostać przerwane, zanim rozpocznie się mierzenie kary osobistej.

Jeżeli zawodnik, który odbywa karę osobistą, otrzyma karę drużynową, tylko kara drużynowa może być mierzona. Reszta kary osobistej zostaje zawieszona do czasu wygaśnięcia lub przerwania kary drużynowej. Kapitan zespołu wyznacza nie karanego w danej chwili zawodnika rozgrywającego, który w tym momencie nie odbywa kary, aby towarzyszył zawodnikowi na ławce kar, w celu uzupełnienia drużyny po wygaśnięciu kary. Jeżeli ukarany zawodnik dopuści się przewinienia prowadzącego do kary meczowej, stosuje się również przepisy dotyczące kary meczowej.

603 2 minutowa kara drużynowa

- 1) Jeżeli drużyna przeciwna zdobędzie bramkę podczas 2 minutowej kary drużynowej, która zaczęła być mierzona, karę przerywa się, o ile drużyna przeciwna nie ma niedoboru stanu zawodników lub drużyny grają z tą samą liczbą zawodników.

Kara nie jest przerwana, jeżeli zostaje zdobyta bramka podczas kary opóźnionej lub w wyniku rzutu karnego podyktowanego w następstwie kary. Nie stosuje się tego przy 5 min karze drużynowej, w związku z rzutem karnym, lub opóźnionym rzutem karnym.

- 2) Jeżeli drużyna ma więcej niż jedną 2 minutową karę drużynową, kary te kończą się w kolejności, w jakiej zostały nałożone.

604 Kara opóźniona

- 1) Wszystkie typy kar mogą zostać nałożone jako kary opóźnione. Karę opóźnioną należy nałożyć, gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal kontroluje piłkę, po tym jak zostało popełnione przewinienie prowadzące do kary. W jednym momencie może być tylko jedna kara opóźniona, za wyjątkiem, gdy ma miejsce sytuacja bramkowa, w takim przypadku dopuszczone jest powstanie kolejnej kary opóźnionej.

Jeżeli jedna lub kilka kar opóźnionych jest nałożonych w związku z rzutem karnym lub opóźnionym rzutem karnym, stosuje się również przepisy dotyczące kar w związku z rzutem karnym.

- 2) Opóźniona kara oznacza, że drużyna, która nie popełniła przewinienia, ma możliwość kontynuowania ataku, dopóki drużyna, która popełniła przewinienie, nie przejmie kontroli nad piłką lub do następnego przerwania gry na gwizdek sędziego.

Podczas kary opóźnionej drużyna, która nie popełniła przewinienia, ma możliwość zastąpienia bramkarza zawodnikiem rozgrywającym i kontynuowania ataku. Kara opóźniona jest realizowana przy końcu tercji lub meczu. Jeżeli opóźniona kara realizowana jest z powodu przejęcia i kontrolowania piłki przez drużynę, która popełniła przewinienie, grę wznowia się rzutem sędziowskim.

Drużyna, która nie popełniła przewinienia musi wykorzystać karę opóźnioną do stworzenia realnej gry ofensywnej. Jeżeli sędziowie oceniają, że drużyna gra na czas, zwraca się na to uwagę zawodnikom. Jeżeli drużyna mimo to nie próbuje grać ofensywnie, grę przerywa się, realizuje się karę opóźnioną i grę wznowia się rzutem sędziowskim. Jeżeli kara opóźniona wchodzi w życie z innego powodu, grę wznowia się zgodnie z tym co spowodowało przerwanie gry.

Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia, w prawidłowy sposób zdobędzie bramkę, podczas kary opóźnionej, bramkę zalicza się i anuluje się ostatnią 2 minutową karę drużynową nałożoną na drużynę przeciwną. Żadne inne kary nie są anulowane.

Jeżeli drużyna, która popełniła przewinienie zdobędzie bramkę podczas kary opóźnionej, bramki nie uznaje się, a grę wznowia się rzutem sędziowskim. Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia podczas kary opóźnionej strzeli bramkę samobójczą, bramkę uznaje się.

605 Przewinienia prowadzące do 2 minutowej kary drużynowej

- 1) Gdy zawodnik bez szans dojścia do piłki, lub dla zdobycia znaczącej przewagi przytrzymuje przeciwnika lub uderza, blokuje, podbija przytrzymuje lub kopie kij przeciwnika. (901; 902; 903; 910; 912)

- 2) Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę jakąkolwiek częścią kija lub stopy powyżej poziomu bioder. (904; 913)

Przez poziom bioder rozumie się poziom, na którym znajdują się biodra zawodnika, gdy stoi on wyprostowany.

- 3) Gdy zawodnik jest winny niebezpiecznej gry kijem. (904)

Zalicza się tu niekontrolowane wymachy w tył lub w przód i prowadzenie kija nad głową przeciwnika, jeżeli jest to oceniane jako niebezpieczne lub przeszkadzające przeciwnikowi.

- 4) Gdy zawodnik pcha lub przyciska przeciwnika do bandy lub bramki. (907)
- 5) Gdy zawodnik w walce o piłkę blokuje lub przewraca przeciwnika. (909)
- 6) Gdy kapitan drużyny żąda mierzenia zakrzywienia łopatki lub kombinacji łączenia łopatki i trzonka kija a ta jest prawidłowa. (brak znaku przewinienia)
Kapitan odsiadyuje karę
- 7) Gdy zawodnik rozgrywający uczestniczy w grze bez kija. (brak znaku przewinienia)
Nie dotyczy to sytuacji, gdy bramkarz opuszcza swoje pole bramkowe i chwilowo jest traktowany jako zawodnik rozgrywający.
- 8) Gdy zawodnik rozgrywający zabiera kij z innego miejsca niż strefa wymiany jego własnej drużyny. (brak znaku przewinienia)
- 9) Gdy zawodnik nie zbiera rozrzuconych części swojego kija, lub nie podnosi upuszczonego kija z boiska i nie zanosz do własnej strefy wymiany.
Jedynie dobrze widoczne części muszą być zebrane przez zawodnika.
- 10) Gdy zawodnik celowo przeszkadza przeciwnikowi, który nie kontroluje piłki. (911)
Jeżeli zawodnik próbujący zająć lepszą pozycję wpada tyłem na przeciwnika, lub uniemożliwia przeciwnikowi poruszanie się w wybranym przez niego kierunku przysznaje się jedynie rzut wolny.
- 11) Gdy zawodnik aktywnie przeszkadza bramkarzowi w wybiciu. (915)
Dotyczy to jedynie zawodnika rozgrywającego, znajdującego się w polu bramkowym lub bliżej bramkarza niż 3 m, licząc od miejsca, w którym bramkarz przechwycił piłkę. Przez „aktywne” rozumie się podążanie za bramkarzem na boki lub wyciąganie kija, aby przejąć piłkę.
- 12) Gdy zawodnik łamie zasadę zachowania odległości 3 m przy rzucie z autu lub rzucie wolnym. (915)
Jeżeli rzut z autu lub rzut wolny jest wykonywany, podczas gdy przeciwnicy w prawidłowy sposób zaczęli przyjmować prawidłową odległość, nie wyciąga się konsekwencji. Jeżeli mur obrony nie utrzymuje właściwej odległości, jedynie jeden zawodnik otrzymuje karę.
- 13) Gdy zawodnik rozgrywający na siedząco lub leżąc zatrzymuje lub zagrywa piłkę. (919)
Zalicza się tu również sytuację, gdy zawodnik rozgrywający zatrzymuje lub zagrywa piłkę mając oba kolana lub dłoń, która nie trzyma kija, na podłodze.
- 14) Gdy zawodnik rozgrywający zatrzymuje lub zagrywa piłkę dłonią, ręką lub głową. (920; 921)
- 15) Gdy ma miejsce niewłaściwa wymiana. (922)
Zawodnik opuszczający boisko powinien być w drodze ponad bandą, zanim zastępca będzie mógł wejść na boisko. W przypadkach wątpliwych, nakłada się karę, jedynie gdy ma to wpływ na grę. Za niewłaściwą wymianę uważa się sytuację, gdy wymiana odbywa się poza własną strefą wymiany, a gra jest przerwana na gwizdek sędziego. Zawodnik nieprawidłowo wchodzący na boisko jest winny niewłaściwej wymianie.

- 16) Gdy drużyna gra ze zbyt dużą liczbą zawodników na boisku. (922)
Karany jest jedynie jeden zawodnik.
- 17) Gdy ukarany zawodnik:
- Nie wchodzi na boisko, a opuszcza ławkę kar zanim jego kara wygaśnie lub zostanie przerwana.
- Odmawia opuszczenia ławki kar, gdy jego kara wygasła.
- Wchodzi na boisko podczas przerwy w grze przed wygaśnięciem lub przerwaniem jego kary. (925)
*Sekretariat zwraca na to uwagę sędziów najszybciej jak jest to możliwe. Zawodnik rozgrywający, którego kara wygasa nie opuszcza ławki kar, jeżeli liczba kar w drużynie uniemożliwia to lub wygasająca kara jest karą osobistą. Bramkarz, którego kara wygasa, nie opuszcza ławki kar, dopóki gra nie zostanie przerwana na gwizdek sędziego.
Gdy ukarany zawodnik, wchodzi na boisko podczas gry, jest on winny sabotowania gry.*
- 18) Gdy zawodnik popełnia kilkakrotnie przewinienie obłożone rzutem wolnym. (923)
Stosuje się zarówno w krótszym jak i dłuższym czasie.
- 19) Gdy drużyna systematycznie zakłóca grę poprzez wielokrotne popełnianie przewinień obłożonych rzutem wolnym. (923)
Zalicza się tu również sytuację, gdy drużyna w krótkim czasie dopuszcza się wielu drobnych przewinień. Zawodnik, który jako ostatni dopuści się przewinienia, odsiaduje karę.
- 20) Gdy zawodnik rozmyślnie opóźnia grę. (924)
Zalicza się tu sytuację kiedy zawodnik zespołu który popełnił przewinienie uderza lub zabiera piłkę kiedy gra została przerwana, celowo blokuje piłkę przy bandzie lub bramce lub celowo uszkodza piłkę.
- 21) Gdy drużyna systematycznie opóźnia grę. (924)
Jeżeli sędziowie oceniają, że drużyna jest bliska otrzymania kary za opóźnianie gry, należy – o ile to możliwe – upomnieć kapitana drużyny, zanim zostaną wyciągnięte konsekwencje. Kapitan zespołu wyznacza nie karanego w danej chwili zawodnika rozgrywającego, który odbędzie karę. Dotyczy również sytuacji gdy zawodnik zespołu broniącego celowo przesuwają bramkę
- 22) Gdy zawodnik, trener lub osoba towarzysząca protestuje przeciwko werdyktowi sędziów lub udzielanie rad trenerskich drużynie odbywa się w przeszkadzający lub inny niewłaściwy sposób. (925)
Zalicza się tu również sytuację, gdy kapitan drużyny stale i bezpodstawnie kwestionuje werdykty sędziów. Protest przeciwko werdyktom sędziów oraz przeszkadzające lub w inny niewłaściwy sposób udzielanie rad trenerskich uważane jest za spontaniczne i przez to łagodniejsze przewinienie niż zachowanie niesportowe. Zalicza się również sytuację, gdy trener lub osoba towarzysząca wchodzi na boisko bez pozwolenia ze strony sędziów. Sędziowie powinni, o ile to możliwe, powiadomić zespół przed wyciągnięciem konsekwencji.

- 23) Gdy bramkarz, mimo upomnienia ze strony sędziów, nie ustawia bramki na swoje miejsce. (925)
Obowiązkiem bramkarza jest ustawić bramkę z powrotem, gdy tylko sytuacja gry na to pozwala.
- 24) Gdy zawodnik, mimo upomnienia ze strony sędziów, nie zmienia niewłaściwego wyposażenia osobistego. (brak znaku przewinienia)
- 25) Gdy zawodnik używa niewłaściwego ubioru. (brak znaku przewinienia)
Przewinienia dotyczące ubioru mogą jedynie prowadzić do jednej kary dla drużyny w czasie jednego meczu. Wszystkie uchybienia wliczając brak opaski kapitana lub brak numerów na piersi należy zgłosić w raporcie do „zarządzającego zrzeszenia”. Sędziowie jeżeli jest to możliwe powinni upomnieć zawodnika przed wyciągnięciem konsekwencji
- 26) Gdy bramkarz uczestniczy w grze nie będąc prawidłowo wyposażony. (brak znaku przewinienia)
Jeżeli bramkarz niechcący zgubi osłonę twarzy, grę przerywa się na gwizdek sędziego i wznawia rzutem sędziowskim.
- 27) Gdy zawodnik umyślnie przeszkadza w zdobyciu bramki lub w powstaniu sytuacji bramkowej, poprzez popełnienie przewinienie normalnie prowadzącego do rzutu wolnego (bez znaku przewinienia)

606 5 minutowa kara drużynowa

- 1) Jeżeli drużyna przeciwna zdobędzie bramkę podczas 5 minutowej kary drużynowej, kary nie przerywa się.

Jeżeli 5 minutowa kara drużynowa jest nałożona w związku z rzutem karnym lub opóźnionym rzutem karnym, stosuje się również zasady dotyczące kar w związku z rzutem karnym.

607 Przewinienia prowadzące do 5 minutowej kary drużynowej

- 1) Gdy zawodnik rozgrywający wykonuje gwałtowne lub niebezpieczne uderzenia kijem. (901)
Zalicza się tu również sytuację, gdy zawodnik rozgrywający unosi kij ponad głowę przeciwnika i przeciwnik zostaje uderzony.
- 2) Gdy zawodnik rozgrywający za pomocą kija podcina przeciwnika. (906)
- 3) Gdy zawodnik rzuca kij lub inne wyposażenie na boisko z zamiarem trafienia piłki. (909)
- 4) Gdy zawodnik rzuca się w kierunku przeciwnika lub w inny sposób gwałtownie atakuje przeciwnika. (909)
- 5) Gdy zawodnik przyciska rzuca lub podcina przeciwnika w bezpośrednim kontakcie z bandą lub bramką (909)
- 6) Gdy zawodnik kilkakrotnie w czasie meczu popełnia przewinienia prowadzące do 2 minutowej kary drużynowej. (923)
5 minutowa kara zastępuje ostatnią karę. Przewinienia powinny być podobne.

608 Kara osobista

- 1) Kara osobista może być nałożona jedynie łącznie z karą drużynową i nie może być mierzona, dopóki nie wygaśnie lub zostanie przerwana kara drużynowa. Nieograniczona liczba kar osobistych może być mierzona równocześnie.

Jeżeli zawodnik, który otrzymał karę osobistą, otrzymuje karę drużynową, tylko kara drużynowa może być mierzona, reszta kary osobistej zostaje zatrzymana, aż kara drużynowa wygaśnie lub zostanie przerwana. Kapitan zespołu wyznacza nie karanego w danej chwili zawodnika, który będzie siedział na ławce kar, aby móc uczestniczyć w grze, gdy kara drużynowa wygaśnie.

- 2) Kara osobista dotyczy wyłącznie zawodnika i w związku z tym może być on zastąpiony na boisku podczas kary.

Kapitan zespołu wyznacza nie karanego w danej chwili zawodnika, który będzie siedział na ławce kar, aby móc uczestniczyć w grze, gdy kara drużynowa wygaśnie. Ukaranemu zawodnikowi nie wolno wchodzić na boisko, gdy wygaśnie kara osobista, dopóki gra nie zostanie przerwana na gwizdek sędziego. Tylko ukarany zawodnik zostanie wpisany do protokołu meczu. Sędziowie we współpracy ze sekretariatem ułatwiają zawodnikowi, którego kara wygasła podczas gry, opuszczenie ławki kar, gdy gra jest przerwana na gwizdek. Jeżeli trener lub osoby towarzyszące otrzymają karę osobistą, zostają odesłane na trybunę na resztę meczu, a kapitan wyznacza nie karanego w danej chwili zawodnika rozgrywającego, który odbędzie karę drużynową.

609 10 minutowa kara osobista

- 1) Jeżeli drużyna przeciwna zdobędzie bramkę podczas 10 minutowej kary osobistej, kara nie jest przerwana.

610 Przewinienia prowadzące do 2 minutowej kary drużynowej + 10 minutowej kary osobistej

- 1) Gdy zawodnik lub trener (osoba towarzysząca) jest winna niesportowego zachowania. (925)

Przez niesportowe zachowanie rozumie się:

Zachowanie się w obraźliwy, niegodny sposób wobec sędziów, zawodników, trenera, innych funkcjonariuszy lub publiczności, lub jakakolwiek próba (symulacja) mająca na celu oszukać sędziów. Celowe kopanie, psucie przewracanie lub uderzanie bandy lub bramki. Rzucanie kijem lub innym wyposażeniem nawet podczas przerwy w grze, lub w strefie wymiany.

611 Kara meczowa (809)

- 1) Zawodnik lub trener otrzymujący karę meczową udaje się niezwłocznie do szatni i nie wolno mu uczestniczyć w dalszej części meczu.

Organizator zobowiązany jest dopilnować, aby zawodnik lub trener ukarany karą meczową bezpośrednio udał się do szatni i nie znajdował się na boisku lub trybunach podczas trwania meczu, przedłużenia i ewentualnych rzutów karnych. Wszystkie kary meczowe muszą być zgłoszone do raportu. Zawodnik lub trener (osoba towarzysząca) może otrzymać tylko jedną karę meczową podczas jednego meczu, za wyjątkiem sytuacji gdy nie jest on wpisany do protokołu meczu. Przewinienia wynikające z dalszych kar meczowych zgłasza się do raportu i nie prowadzą do dalszej kary drużynowej za wyjątkiem sytuacji gdy karę meczową otrzymuje zawodnik lub trener (osoba towarzysząca) nie wpisany do protokołu meczu.

Przewinienia popełnione przed lub po meczu, które podczas meczu prowadzi do kary meczowej, zgłasza się do raportu, lecz nie nakłada się kary drużynowej. Za wyjątkiem niewłaściwego wyposażenia, (które zawodnik ma niezwłocznie zmienić, zanim będzie mógł rozpocząć mecz), Przewinienia prowadzące do kary meczowej popełnione przed meczem, powodują wykluczenie osoby dopuszczającej się przewinienia z uczestnictwa w meczu, włącznie z ewentualnym przedłużeniem i rzutami karnymi.

- 2) Kara meczowa zawsze prowadzi do 5 minutowej kary drużynowej.

Kapitan zespołu wyznacza nie karanego w danej chwili zawodnika, który odbędzie karę drużynową i ewentualnie inne kary drużynowe dotyczące zawodnika, trenera lub osoby towarzyszącej, który otrzymał karę meczową. Tylko ukarany zawodnik jest wpisany do protokołu. Ewentualne kary osobiste dotyczące zawodnika, który otrzymał karę meczową wygasają. Jeśli zawodnik, który otrzymał karę meczową popełnia kolejne przewinienie prowadzące do kary meczowej, w protokole meczu odnotowuje się to przewinienie, które prowadzi do poważniejszej kary meczowej.

612 Kara meczowa 1

- 1) Kara meczowa 1 prowadzi do wykluczenia zawodnika z pozostałej części meczu i nie prowadzi do dalszego karania zawodnika.

613 Przewinienia prowadzące do kary meczowej 1

- 1) Gdy zawodnik rozgrywający używa kija bez wymaganego atestu lub kij składa się z łopatk i rękojeści dwóch różnych marek lub zbyt dużym zakrzywieniem łopatk. Gdy bramkarz używa nieprawidłowej maski. (brak znaku przewinienia).
Kij bez wymaganego atestu uważany jest jako niedozwolony do gry.
- 2) Gdy zawodnik, trener lub osoba towarzysząca, która nie jest odnotowana w protokole meczu, bierze udział w meczu. (brak znaku przewinienia)
- 3) Gdy kontuzjowany zawodnik, zastąpiony na ławce kar przez innego zawodnika, uczestniczy w grze zanim jego kara wygaśnie. (brak znaku przewinienia)
- 4) Gdy zawodnik jest winny nieustannemu lub powtarzającemu się niesportowemu zachowaniu (925)
Kara meczowa zastępuje drugą 2 min karę drużynową + 10 min karę osobistą, lecz nadal

prowadzi do 5 min kary drużynowej. Nieustannemu oznacza w jednym ciągu a powtarzającemu, po raz drugi w trakcie meczu.

- 5) Gdy zawodnik, w złości połamie swój kij lub inne wyposażenie (925)
- 6) Gdy zawodnik dopuści się niebezpiecznej gry fizycznej (909)
Zalicza się tu niebezpieczne, gwałtowne lub niesportowe przewinienia, uważane za rozmyślne lub niesprowokowane.

614 Kara meczowa 2

- 1) Kara meczowa 2 prowadzi również do wykluczenia zawodnika z następnego meczu w tych samych zawodach.

615 Przewinienia prowadzące do kary meczowej 2

- 1) Gdy zawodnik trener lub osoba towarzysząca uczestniczy w rękoczynie. (909)
Przez rękoczyn rozumie się łagodniejszą formę bójki bez ciosów pięścią lub kopnięć; gdy uczestniczący w nim zawodnicy reagują na próby ich rozdzielenia.
- 2) Gdy zawodnik po raz drugi w meczu otrzyma 5 minutową karę drużynową. (923)
Kara meczowa zastępuje drugą 5 minutową karę drużynową, lecz nadal prowadzi do 5 minutowej kary drużynowej.
- 3) Gdy trener lub osoba towarzysząca dopuści się nieustannego lub powtarzającego się niesportowego zachowania. (925)
Kara meczowa zastępuje ostatnią 2 minutową karę drużynową + 10 minutową karę osobistą, lecz nadal prowadzi do 5 minutowej kary drużynowej.
- 4) Gdy zawodnik, którego wyposażenie ma być kontrolowane, usiłuje zmienić to wyposażenie lub wymienić zanim zostanie ono skontrolowane. (925)
- 5) Gdy zawodnik, trener lub osoba towarzysząca dopuści się przewinienia w wyraźnym celu sabotowania gry. (925)
*Zalicza się tu sytuacje gdy:
Ukarany zawodnik celowo wchodzi na boisko podczas gry przed końcem kary lub jej przerwaniem. Jeżeli zawodnik wchodzi na boisko w momencie, gdy gra jest przerwana na gwizdek sędziego, zostaje nałożona na zawodnika kara 2 minutowa drużynowa. Jeżeli sekretariat zawinił, że zawodnik wszedł na boisko za wcześnie a pomyłka ta została zauważona podczas czasu kary, nie wyciąga się żadnych konsekwencji - zawodnik odsiadywa jedynie pozostałą część kary. Jeżeli pomyłka zostanie zauważona po wygaśnięciu kary, nie wyciąga się żadnych konsekwencji. Jeżeli zawodnik, którego kara wygasła, wejdzie na boisko nie zachowując swojej kolejności i nie czekając do następnej przerwy w grze na gwizdek sędziego, sytuacja ta może być uznana, w zależności od przyczyny, za „grę ze zbyt dużą liczbą zawodników na boisku”
Przewinienia popełnione ze strefy wymiany, podczas rzutu karnego.
Jeżeli jakkolwiek sprzęt (przedmiot) zostanie wrzucony na boisko ze strefy wymiany podczas gry.
Zawodnik znajdujący się w strefie wymiany uczestniczy w grze, choć nie w związku z wymianą.*

Zawodnik uczestniczy w grze jako zawodnik rozgrywający, a wcześniej w tym samym meczu grał jako bramkarz.

Zespół celowo gra ze zbyt dużą ilością zawodników na boisku.

- 6) Gdy zawodnik rozgrywający nadal używa zepsutego, uszkodzonego kija lub przedłużonej albo wzmocnionej rękojęści. (brak znaku przewinienia)

616 Kara meczowa 3

- 1) Kara meczowa 3 prowadzi również do wyłączenia zawodnika z następnego spotkania w tych samych zawodach oraz do dalszych konsekwencji, które podejmuje „zarządzające zrzeszenie”.

617 Przewinienia prowadzące do kary meczowej 3

- 1) Gdy zawodnik trener lub osoba towarzysząca uczestniczy w bójce. (909)
Uważa się że zawodnik uczestniczy w bójce, gdy stosuje ciosy pięścią lub kopnięcia.
- 2) Gdy zawodnik trener lub osoba towarzysząca dopuszcza się zachowania brutalnego. (909)
Zalicza się tu również rzucenie kijem lub innym wyposażeniem w przeciwnika.
- 3) Gdy zawodnik lub trener dopuszcza się znieważającego się zachowania. (925)
Przez znieważające zachowanie rozumie się poważne obrażanie mową, mimiką lub gestami sędziów, zawodnika, trenera, innych funkcjonariuszy lub publiczności.
- 4) Gdy zawodnik trener lub osoba towarzysząca dopuści się przemocy werbalnej.
Przemoc werbalna oznacza rozmyślne grożenie naruszeniem integralności fizycznej innej osoby, jednak bez powstania fizycznych obrażeń.

618 Kary w związku z rzutem karnym

- 1) Jeżeli rzut karny prowadzi do zdobycia bramki, nie realizuje się kary 2 min która spowodowała rzut karny.

Dotyczy to również opóźnionego rzutu karnego. Jeżeli podczas opóźnionego rzutu karnego, nastąpi kolejne przewinienie prowadzące do rzutu karnego, to drugie przewinienie będzie uważane jako to, które spowodowało rzut karny, jeżeli rzut karny zostanie przerwany w wyniku przewinienia bramkarza, przewinienie to zawsze prowadzi do nowego rzutu karnego. Jeżeli z rzutem karnym lub opóźnionym rzutem karnym została podyktowana kara 5 min, podczas trwającej już kary 2 min, zostanie ona przerwana gdy z rzutu karnego zostanie zdobyta bramka.

7 BRAMKI

701 Uznane bramki

- 1) Bramkę uważa się za uznaną, gdy została zdobyta we właściwy sposób i jest potwierdzona rzutem sędziowskim w punkcie środkowym.

Wszystkie uznane bramki notuje się w protokole meczu z czasem, numerem zawodnika zdobywającego bramkę oraz z numerem zawodnika asystującego przy zdobyciu bramki. Za zawodnika asystującego uważa się zawodnika tej samej drużyny bezpośrednio związanego ze zdobyciem bramki. Ze zdobyciem bramki może być związana tylko jedna asysta. Bramki zdobytej podczas przedłużenia meczu lub w rzutach karnych po zakończeniu tercji lub meczu nie trzeba potwierdzić rzutem sędziowskim i należy uznać za prawidłowo zdobytą, gdy sędziowie wskazali na punkt środkowy, a bramka została odnotowana w protokole meczu.

- 2) Uznanej bramki nie można anulować po wykonaniu rzutu sędziowskiego
Jeżeli sędziowie są pewni, że uznana bramka jest błędna, należy to zgłosić do raportu.

702 Prawidłowo zdobyte bramki

- 1) Gdy cała piłka od przodu przejdzie przez linię bramkową, po tym jak w prawidłowy sposób została zagrana kijem zawodnika i nie ma miejsca żadne przewinienie obłożone rzutem wolnym lub karą ze strony drużyny atakującej w związku z – lub bezpośrednio przed bramką.

Zalicza się tu:

Gdy zawodnik drużyny broniącej przesunął bramkę a piłka w kierunku od przodu przejdzie przez linię bramkową między oznaczeniami dla słupków i poniżej domyślnej pozycji poprzeczki.

Gdy drużyna strzeli bramkę samobójczą. Bramka samobójcza może zostać strzelona kijem lub ciałem zawodnika obrony. Jeżeli podczas kary opóźnionej zespół, który nie popełnił przewinienia strzeli bramkę samobójczą, bramkę uznaje się.

Bramkę samobójczą zaznaczamy w protokole meczu OG (ang. own goal)

- 2) Gdy cała piłka w kierunku do przodu przejdzie przez linię bramkową po tym jak zawodnik drużyny broniącej kijem lub jakąś częścią ciała skierował piłkę do bramki lub zawodnik drużyny atakującej jakąś częścią ciała nieumyślnie skierował piłkę do bramki i nie miało miejsca żadne przewinienie prowadzące do rzutu wolnego lub kary ze strony drużyny atakującej w związku z – lub bezpośrednio przed bramką.

Bramka nie zostanie uznana, jeżeli zawodnik rozgrywający drużyny ataku celowo kopie piłkę bezpośrednio przed skierowaniem jej do bramki.

Jeżeli zawodnik zdobędzie bramkę nieprawidłowym kijem, a wykroczenie zostaje wykryte po tym jak piłka przeszła przez linię bramkową, bramkę uznaje się.

- 3) Gdy zawodnik nie odnotowany w protokole meczu lub grający ze złym numerem na koszulce jest związany ze zdobyciem bramki.

Za związek z bramką uważa się zdobycie bramki lub asystę przy bramce.

703 Nieprawidłowo zdobyte bramki

- 1) Gdy zawodnik drużyny atakującej popełni przewinienie obłożone rzutem wolnym lub karą w związku z – lub bezpośrednio przed bramką. (opisane znaki przewinienia)
Zalicza się tu również sytuację, gdy drużyna zdobędzie bramkę mając zbyt wielu zawodników na boisku lub gra z ukaranym zawodnikiem na boisku i gdy zawodnik drużyny atakującej celowo przesunął bramkę.
- 2) Gdy zawodnik drużyny atakującej jakąś częścią ciała celowo skieruje piłkę do bramki.
Nie uważa się tego za przewinienie, więc gra jest wznawiana rzutem sędziowskim.
- 3) Gdy piłka przejdzie przez linię bramkową podczas lub po sygnale.
Koniec tercji lub meczu następuje wraz z początkiem sygnału końcowego.
- 4) Gdy piłka wpada do bramki nie przechodząc w kierunku od przodu przez linię bramkową.
- 5) Gdy rzut bramkarski (kopnięcie) wykonany jest w prawidłowy sposób, a piłka wpada do bramki drużyny przeciwnej.
*Nie uważa się tego za przewinienie, więc grę wznawia się rzutem sędziowskim.
Piłka musi dotknąć innego zawodnika lub wyposażenia innego zawodnika zanim wpadnie do bramki.*
- 6) Gdy zawodnik rozgrywający drużyny atakującej rozmyślnie kopie piłkę i ta wpada do bramki, po tym jak dotknęła innego zawodnika lub wyposażenia innego zawodnika.
Nie uważa się tego za przewinienie, więc grę wznawia się rzutem sędziowskim.
- 7) Gdy drużyna, która popełniła przewinienie, zdobędzie bramkę podczas kary opóźnionej.
W tym przypadku realizuje się karę, a gra jest wznawiana rzutem sędziowskim.
- 8) Gdy piłka odbije się od któregoś z sędziów i wpada bezpośrednio do bramki.

8. ZNAKI KONSEKWENCJI

801
Zatrzymanie czasu gry/przerwa na żądanie
„time out”
(palce pionowo dotykają wewnętrznej części dłoni)



802
Rzut sędziowski
(przedramiona poziomo dłonie skierowane do dołu)

803
Rzut z autu
(ręka skierowana poziomo w kierunku wykonywania rzutu
z autu, dłoń skierowana do dołu)



8. ZNAKI KONSEKWENCJI

804

Rzut wolny

(ręka skierowana poziomo w kierunku wykonywania rzutu wolnego, dłoń skierowana do dołu)



805

Przywilej korzyści

(ręka skierowana w kierunku przywileju korzyści pod kątem 45°, dłoń skierowana ku górze)



806

Rzut karny



8. ZNAKI KONSEKWENCJI

807

Opóźniona kara / opóźniony rzut karny
(ręka wyprostowana, skierowana ku górze, dłoń zwrócona ku górze)



808

Kara drużynowa/Kara osobista
(ręka skierowana ku górze, palce pokazują ilość minut kary, 10 minutową karę osobistą sygnalizuje dłoń zaciśnięta w pięść)



809

Kara meczowa
(ręka wyprostowana)

8. ZNAKI KONSEKWENCJI

810

Bramka

(W pierwszej kolejności ręka wskazuje bramkę, w drugim ruchu wskazuje środek boiska, krawędź dłoni skierowana do dołu)



811

Grać dalej / Nieprawidłowo zdobyta bramka

(Ręce rozłożone poziomo, dłonie skierowane do dołu)

9 ZNAKI KAR

901
Niedozwolone uderzenie
(Jedno uderzenie w rękę)



902
Blokowanie kija
(Dłonie skierowane do dołu)



903
Podnoszenie kija
(Dłonie skierowane do dołu)

9 ZNAKI KAR

904
Wysoki kij
(Ruch rąk wzorowany na trzymaniu kija)



904
Kij, noga, stopa między nogami przeciwnika

906
Przyciąganie przeciwnika do siebie (hakowanie)
(przedramiona poziomo imitują trzymanie kija)



9 ZNAKI KAR

907

Nieprzepisowe pchanie
(Dłonie wykonują imitację pchania)



908

Wpadnięcie tyłem na przeciwnika
(Dłonie podniesione, palce skierowane do góry,
przedramiona wykonują ruch do tyłu)



909

Ostra gra
(Pięści skierowane do siebie)

9 ZNAKI KAR

910
Przytrzymanie



911
Blokowanie ciałem



912
Niedozwolone kopnięcie
(Stopa podniesiona na wysokość kostki)



9 ZNAKI KAR

913
Wysokie kopnięcie
(Stopa podniesiona powyżej poziomu kostki)



914
Wejście w pole bramkowe



915
Niewłaściwa odległość
(Przedramiona podniesione pionowo)

9 ZNAKI KAR

916
Niedozwolony podskok
(Dłonie skierowane do góry)



917
Niewłaściwe wybiecie bramkarza
(Przedramiona poziomo, dłonie skierowane do siebie)



918
Niewłaściwe wykonanie rzutu z autu lub rzutu
wolnego
(Dłoń skierowana do góry, ruch ręką od pozycji tak jak
przy rzucie wolnym, do pozycji pionowej)

9 ZNAKI KAR

919

Gra w pozycji leżącej
(Dłoń skierowana do dołu)



920

Gra ręką
(Dłoń skierowana do góry)



921

Gra głową
(Dłoń dotyka głowy)

9 ZNAKI KAR

922
Niewłaściwa wymiana
(Ruch obrotowy przedramion)



923
Powtórne przewinienie
(Trzy uderzenie w rękę)



924
Opóźnianie gry

9 ZNAKI KAR

925
Niewłaściwe zachowanie



