



Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych

UNIHOKEJ



1. PRZEPISY REGULUJĄCE

Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych dla unihokeja obowiązują na wszystkich zawodach Olimpiadach Specjalnych. Jako międzynarodowy program sportowy Olimpiady Specjalne stworzyły je w oparciu o przepisy udostępnione przez Międzynarodową Federację Unihokeja (IFF).

Podczas rozgrywania zawodów należy stosować przepisy Międzynarodowej Federacji Unihokeja lub narodowego związku unihokeja, za wyjątkiem przypadków, kiedy kolidują one z Oficjalnymi Przepisami

Olimpiad Specjalnych dotyczącymi unihokeja lub tymi zawartymi w Artykule I. W takich przypadkach stosować należy Oficjalne Przepisy Sportowe Special Olympics.

Artykułu I należy się odnieść po więcej informacji dotyczących zasad postępowania, standardów treningów, wymogów bezpieczeństwa i wymogów medycznych, podziału na grupy sprawnościowe, nagród, kryteriów awansowania na wyższe poziomy zawodów i sportów zunifikowanych.

2. Oficjalne Konkurencje

Wybór konkurencji ma na celu zaoferowanie możliwości rywalizacji dla sportowców o różnych poziomach sprawności. Programy narodowe mogą same określać oferowane konkurencje i, w razie potrzeby, wytyczne dotyczące zarządzania tymi wydarzeniami. Trenerzy są odpowiedzialni za zapewnienie przygotowania i wyboru konkurencji odpowiednich dla umiejętności i zainteresowań każdego zawodnika.

Poniżej znajduje się lista oficjalnych konkurencji dostępnych na Olimpiadach Specjalnych.

- 2.1. 4 na 4 Zawody drużynowe
- 2.2. 6 na 6 Zawody Drużynowe
- 2.3. 6 na 6 Zawody Drużyn Zunifikowanych
- 2.4. Indywidualny Konkurs Sprawności

3. Podział na grupy

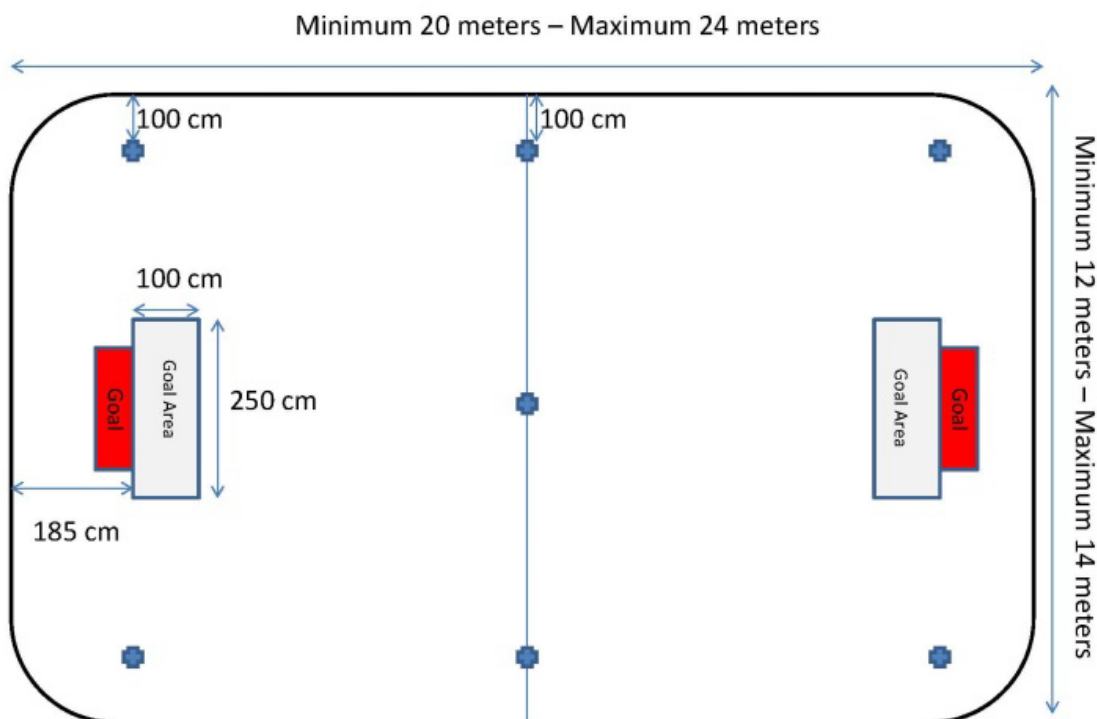
- 3.1. Gry obserwowane
 - 3.1.1. W rundzie gier obserwowanych zespoły rozegrają co najmniej dwie gry obserwowane po co najmniej pięć minut (4v4) lub siedem minut (6v6 i Zunifikowane) każda.
- 3.2. Bramkarze
 - 3.2.1. Komisja ds. Tworzenia Grup zapewnia odpowiednią ocenę wszystkich bramkarzy.

4. Zasady gry 4 na 4

- 4.1. Boisko



Special Olympics Floorball 4 vs 4 – rink dimensions and markings



4.1.1. Wymiary Boiska

4.1.1.1. Boisko powinno mieć minimum 20 metrów na 12 metrów i maksymalnie 24 metry na 14 metrów i być otoczone bandą z zaokrąglonymi rogami, która jest zatwierdzona przez IFF i odpowiednio oznaczona.

4.1.1.2. Boisko powinno być prostokątne, przy czym miary wskazują długość x szerokość.

4.1.2. Oznaczenia na boisku

4.1.2.1. Wszystkie oznaczenia powinny być wykonane liniami o szerokości od czterech do pięciu centymetrów, w wyraźnie widocznym kolorze.

4.1.2.2. Należy wyznaczyć linię środkową i punkt środkowy boiska. Linia środkowa powinna być równoległa do krótkich boków boiska i podzielić boisko na dwie połowy o jednakowej wielkości.

4.1.3. Strefy bramkarskie

4.1.3.1. Strefy bramkarskie powinny być prostokątne, a wymiary wskazują długość x szerokość łącznie z liniami. Strefy bramkarskie powinny być wyśrodkowane względem długich boków boiska.

4.1.3.2. Tyłne linie strefy bramkarza mają również służyć jako linie bramkowe. Znaki słupków bramkowych powinny być wykonane na tylnych liniach strefy bramkowych, tak aby odległość między znakami wynosiła 1,6 metra.



4.1.3.3. Linie bramkowe powinny być wyśrodkowane względem długich boków boiska. Znaki dla słupków bramki powinny być wykonane z przerwami w tylnych liniach strefy bramkarza lub krótkimi liniami, prostopadle do tylnych linii pola bramkowego.

4.1.3.4. Punkty wznowienia (face-off) powinny być zaznaczone na linii środkowej i na wyimaginowanych przedłużeniach linii bramkowych o metr od długich boków boiska. Punkty wznowienia należy oznaczyć jako krzyżyki. Kropki na linii środkowej mogą być wyimaginowane.

4.1.4. Bramki

4.1.4.1. Bramki, zatwierdzone przez IFF i odpowiednio oznaczone, powinny być umieszczone ze słupkami na wyznaczonych znakach.

4.1.4.2. Wymiary bramki wynoszą 160 centymetrów x 115 centymetrów x 60 centymetrów.

4.1.4.3. Otwory bramek będą skierowane w stronę środka.

4.1.5. Strefy zmian

4.1.5.1. Strefy zmian powinny być oznaczone po obu stronach band. Szerokość stref zmian nie może przekraczać trzech metrów mierzonych od bandy.

4.1.5.2. Ławki graczy należy umieścić w odpowiedniej odległości od bandy i mieć wystarczającą ilość miejsca dla wszystkich członków zespołu, znajdujących się nie na boisku, w tym trenerów.

4.1.6. Stolik sędziowski i ławka kar

4.1.6.1. Stolik sędziowski z ławkami kar powinien znajdować się naprzeciwko stref zmian, linii środkowej lub dostępnego miejsca w obiekcie.

4.1.6.2. Stolik sędziowski i ławki ka powinny być umieszczone w odpowiedniej odległości od bandy. Dla każdej drużyny będą oddzielne ławki kar, umieszczone po każdej stronie stolika sędziowskiego.

4.1.6.3. Ławki kar powinny mieć miejsce dla co najmniej dwóch zawodników każda. Wyjątkowo, umieszczenie

4.1.6.4. stolika sędziowskiego i ławki kar może być nadzorowane przez organizatorów.

4.1.7. Kontrola boiska

4.1.7.1. Sędziowie powinni na wcześniej przed meczem sprawdzić boisko i upewnić się, że nie ma żadnych wad lub niezgodności.

4.1.7.2. Wszystkie wady należy natychmiast zgłaszać. Organizatorzy są odpowiedzialni za korygowanie defektów i utrzymanie band w odpowiednim stanie podczas meczu. Wszystkie niebezpieczne miejsca lub przedmioty powinny być usunięte lub odpowiednio zabezpieczone.



4.2. Uczestnicy

4.2.1. Dopuszczalną liczbę członków drużyny ustala Organizator. Na Światowych Igrzyskach Olimpiad Specjalnych limit drużyny to 10 graczy.

4.2.2. Zawodnicy

4.2.2.1. Zalecana minimalna liczba zawodników to sześciu graczy w polu i dwóch bramkarzy.

4.2.2.2. Zawodnicy mogą grać w polu lub na bramce. Żaden inny zawodnik niż ten, który został odnotowany w protokole meczu, nie może brać udziału w meczu lub w znajdować się w strefach zmian.

4.2.2.3. Podczas gry najwyżej czterech zawodników w każdej drużynie, w tym tylko jeden bramkarz, może być jednocześnie na boisku.

4.2.2.4. Aby sędziowie mogli rozpocząć mecz, każda drużyna powinna mieć co najmniej trzech zawodników w polu i odpowiednio wyposażonego bramkarza lub mecz kończy się wynikiem 3-0 dla drużyny, która nie popełniła przewinienia. Podczas gry każda drużyna musi być w stanie grać z co najmniej trzema zawodnikami lub mecz powinien zostać przerwany, a wynik końcowy powinien wynosić 3-0 dla drużyny, która nie popełniła wykroczenia, lub osiągnięty wynik, jeśli jest to korzystniejsze dla zespołu nie popełniającego wykroczenia.

4.2.2.5. Zmiany graczy

4.2.2.5.1. Zmiany graczy mogą mieć miejsce w dowolnym momencie i nieograniczoną liczbę razy podczas meczu.

4.2.2.5.2. Wszystkie zmiany będą dokonywane we własnej strefie zmiany drużyny. Gracz opuszczający boisko musi być we własnej strefie zmian, mijając bandę, zanim rezerwowi może wejść na boisko. Kontuzjowany gracz opuszczający boisko poza własną strefą zmiany nie może być zastąpiony, dopóki gra nie zostanie przerwana.

4.2.2.6. Szczegółowe przepisy dla bramkarzy

4.2.2.6.1. Wszyscy bramkarze muszą być oznaczeni w protokole meczu.

4.2.2.6.2. Oznakowanie to „G” na marginesie. Zawodnik oznaczony jako bramkarz nie może grać w polu podczas tego samego meczu. Jeśli drużyna z powodu kontuzji lub kary musi zastąpić bramkarza zawodnikiem z pola, ma maksymalnie trzy minuty, aby właściwie wyposażać zmiennika, ale czas ten nie może być wykorzystany do rozgrzewki. Nowy bramkarz zostanie oznaczony w protokole meczu, a czas zmiany zostanie odnotowany.

4.2.2.6.3. Bramkarz może w dowolnym momencie zostać zastąpiony przez zawodnika z pola.

4.2.2.6.4. Jeśli bramkarz całkowicie opuści pole bramkowe w trakcie gry, do czasu powrotu będzie uważany za gracza grającego w polu ale bez kija. Nie ma to zastosowania w przypadku wyrzucenia bramkarza z boiska przez sędziego. Uważa się, że bramkarz całkowicie opuścił pole bramkowe, gdy żadna część jego ciała nie dotyka podłogi wewnątrz pola bramkowego. Bramkarz może jednak skakać we własnym polu bramkowym. Linie należą do pola bramkowego.



4.2.2.7. Szczegółowe przepisy dla kapitanów drużyn

4.2.2.7.1. Każda drużyna ma kapitana drużyny, który zostanie oznaczony w protokole meczu.

4.2.2.7.2. Oznakowanie to „C” na marginesie. Zmiana kapitana drużyny może mieć miejsce tylko w przypadku kontuzji, choroby lub kary meczowej i musi być odnotowana z czasem w protokole meczu. Zastąpiony kapitan drużyny nie może ponownie funkcjonować jako kapitan drużyny podczas tego samego meczu.

4.3. Sprzęt

4.3.1. Strój gracza

4.3.3.1. Wszyscy zawodnicy w polu powinni nosić stroje składające się z koszulek, spodenek i podkolanówek. Wszyscy zawodnicy grający w polu w drużynie muszą nosić dokładnie ten sam strój. Strój drużyny może mieć dowolną kombinację kolorów, ale koszulki nie mogą być szare. Jeśli sędziowie uznają, że drużyn nie można odróżnić po strojach, drużyna „gości” jest zobowiązana do zmiany stroju. Skarpety należy podciągnąć do kolan, ujednostlić i, jeśli zdecyduje o tym organizator, powinny być różne kolorystycznie w przeciwnych zespołach.

4.3.1.2. Wszyscy bramkarze muszą być ubrani w koszulki i długie spodnie.

4.3.1.3. Wszystkie koszulki muszą być ponumerowane. Koszulki muszą być ponumerowane różnymi liczbami całkowitymi w wyraźnie widocznych cyfrach arabskich z tyłu i na piersi. Numery z tyłu powinny mieć wysokość co najmniej 200 mm, a z przodu na wysokości klatki piersiowej co najmniej 70 mm. Koszulki mogą zawierać dowolną liczbę od 1 do 99 włącznie, ale 1 nie jest dozwolony dla graczy w polu.

4.3.1.4. Wszyscy zawodnicy muszą nosić buty.

4.3.1.5. Buty powinny być modelami sportowymi do użytku w pomieszczeniach. Skarpety założone na buty nie są dozwolone. Jeśli gracz straci jednego lub oba buty podczas gry, może kontynuować grę do następnej przerwy w grze.

4.3.2. Stroje sędziowskie

4.3.2.1. Sędziowie powinni nosić koszulki, czarne szorty i czarne podkolanówki.

4.3.2.2. Sędziowie powinni nosić tę samą kombinację kolorów na stroju.

4.3.3. Szczególny sprzęt bramkarski

4.3.3.1. Bramkarz nie może używać kija.

4.3.3.2. Bramkarz musi nosić kask z maską zatwierdzoną przez IFF i odpowiednio oznaczoną. Obejmuje to tylko czas na boisku podczas gry. Wszelkie ingerencje w maskę na twarzy, z wyjątkiem malowania, są zabronione.

4.3.3.3. Bramkarz może używać wszelkiego rodzaju sprzętu ochronnego, ale nie może poszerzać obrysu ciała

4.3.3.3.1. Zawodnik musi być wyposażony w kask oraz cienkie rękawiczki są dozwolone.

4.3.3.3.2. Wszystkie formy klejów lub substancji do kontroli tarcia są zabronione.

4.3.3.3.3. Żadne przedmioty nie mogą być trzymane na bramce ani w niej.



4.3.4. Szczególny sprzęt kapitana drużyny

4.3.4.1. Kapitan drużyny powinien nosić opaskę.

4.3.4.2. Opaska powinna być noszona na lewym ramieniu i być wyraźnie widoczna. Taśma nie jest dozwolona jako opaska.

4.3.5. Sprzęt osobisty

4.3.5.1. Gracz nie może nosić osobistego sprzętu, który może spowodować obrażenia.

4.3.5.2. Wyposażenie osobiste obejmuje sprzęt ochronny i medyczny, zegarki, kolczyk itp. Sędziowie decydują, co należy uznać za niebezpieczne. Cały sprzęt ochronny powinien, jeśli to możliwe, być noszony pod strojem. Z wyjątkiem elastycznych opasek bez węzłów, nie można zakładać nakryć głowy. Wszystkie formy długich rajstop/legginsów są zabronione dla graczy w polu.

4.3.5.3. Dla każdego zawodnika wymagającego użycia gogli lub ochronnego nakrycia głowy; to musi być wykonane z miękkiego materiału.

4.3.6. Piłka

4.3.6.1. Piłka waży 23 gramy, a jej średnica wynosi 72 milimetry. Ma w sobie 26 otworów; każdy z nich ma średnicę 11 milimetrów i musi być zatwierdzona przez IFF i odpowiednio oznaczona.

4.3.7. Kij

4.3.7.1. Kij musi być zatwierdzony przez IFF i odpowiednio oznaczony.

4.3.7.1.1. Wszelkie manipulacje przy kiju, z wyjątkiem skracania, są zabronione. Kij może być przymocowany powyżej znaku uchwytu, ale nie mogą być zakryte żadne oficjalne oznaczenia.

4.3.7.2. Blenda nie może być ostra, a jej łopatka nie może przekraczać 30 mm.

4.3.7.2.1. Wszelkie manipulowanie blendą, z wyjątkiem przyczepiania, jest zabronione. Łopatkę należy mierzyć jako odległość między najwyższym punktem wewnętrznej strony łopatki a równą powierzchnią, na której leży kij. Dozwolona jest zmiana blendy, ale nowa blenda nie może być osłabiona. Dozwolone jest oklejanie połączenia między łopatką a kijem, ale nie powinno być przykryte więcej niż 10 mm widocznej części blendy.

4.3.8. Sprzęt sędziowski

4.3.8.1. Sędziowie są wyposażeni w plastikowe gwizdki średniej wielkości, sprzęt pomiarowy i czerwone kartki.

4.3.8.2. Inne rodzaje gwizdków mogą być dopuszczone przez organizatora.

4.3.9. Wyposażenie stolika sędziowskiego

4.3.9.1. Stolik sędziowski powinien posiadać cały sprzęt niezbędny do wykonywania swoich obowiązków.

4.3.10. Kontrola sprzętu

4.3.10.1. Sędziowie decydują o kontroli i pomiarze całego sprzętu.



4.3.10.1.1. Kontrola ma miejsce przed i w trakcie meczu. Nieprawidłowy sprzęt, w tym wadliwe kije, wykryty przed meczem, powinien zostać skorygowany przez zainteresowanego zawodnika, który po tym może rozpocząć mecz. Z wyjątkiem wyposażenia osobistego i drobnych defektów kija (np. Małe dziury lub malowanie, które powinno zostać skorygowane przez zawodnika, którego to dotyczy, który po tym może kontynuować mecz), wszystkie nieprawidłowości odkryte podczas meczu prowadzą do odpowiedniej kary.

4.3.10.1.2. Nieprawidłowości dotyczące strojów i opasek kapitana drużyny nie mogą prowadzić do więcej niż jednej kary na drużynę na mecz. Należy jednak zgłosić wszystkie nieprawidłowości. Żaden inny zawodnik niż kapitan drużyny i gracz z mierzonym sprzętem nie może znajdować się przy stoliku sędziowskim podczas pomiaru. Po dokonaniu pomiaru, gra zostanie wznowiona zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie.

4.3.10.2. Kapitan drużyny może zażądać pomiaru blendy.

4.3.10.2.1. Kapitan zespołu ma również prawo wskazać sędziom inną nieprawidłowość w wyposażeniu przeciwnika, ale w tym przypadku sędziowie decydują, czy podjąć działanie. Pomiaru można zażądać w dowolnym momencie, ale nie należy go wykonywać, dopóki gra nie zostanie przerwana. Jeśli pomiar jest wymagany w trakcie przerwy, należy go wykonać natychmiast, w tym w związku z bramkami i rzutami karnymi, chyba że w opinii sędziów ma to negatywny wpływ na sytuację drużyny przeciwnej. W takim przypadku pomiar należy przeprowadzić przy następnej przerwie w grze.

4.3.10.2.2. Sędziowie są zobowiązani do sprawdzenia łopatki na żądanie kapitana drużyny, ale dozwolone jest tylko jedno mierzenie na drużynę na przerwę. Żaden inny gracz niż kapitan drużyny i gracz z mierzonym sprzętem nie może być przy stoliku sędziowskim podczas pomiaru. Po dokonaniu pomiaru, gra zostanie wznowiona zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie.

4.4. Sędzia

4.4.1. Mecz będzie prowadzony i kontrolowany przez jednego lub dwóch sędziów, którzy muszą być zatwierdzeni przez Wydział Sędziowski Polskiego Związku Unihokeja.

4.4.2. Sędzia ma prawo zatrzymać mecz, jeśli istnieje oczywiste ryzyko, że nie będzie można go kontynuować zgodnie z zasadami.

4.5. Stolik sędziowski

4.5.1. Musi być prowadzony stolik sędziowski.

4.5.2. Stolik sędziowski będzie neutralny i odpowiedzialny za protokół meczowy, utrzymanie czasu i ewentualne zadania spikera.

4.6. Czas trwania gry

4.6.1. Regularny czas gry

4.6.1.1. Regularny czas gry może się wahać od 2 x 7 minut z maksymalnie 3-minutową przerwą do 2 x 15 minut z maksymalną pięciominutową przerwą, gdy zespół się zmienia. Może się to różnić w zależności od harmonogramu gier lub liczby drużyn w turnieju. Zegar powinien, jeśli to możliwe, liczyć czas od 00:00.



4.6.1.2. Po zakończeniu zmiany zespoły zmieniają również strefy zmian. Drużyna gospodarzy wybiera stronę boiska przed meczem. Każde wznowienie gry połowie rozpoczyna się od punktu środkowego. Stolik sędziowski jest odpowiedzialny za zasygnalizowanie dźwiękowo końca połowy, chyba że jest to wykonywane automatycznie. Czas przerwy rozpoczyna się natychmiast po zakończeniu połowy. Drużyny są odpowiedzialne za powrót na boisko na czas, aby wznowić grę po przerwie.

4.6.1.3. Czas gry powinien być rzeczywisty, jednak w zależności od wykorzystywanego miejsca lub liczby gier rozgrywanych jednocześnie, może to być zmienione.

4.6.1.3.1. Rzeczywisty czas gry oznacza, że czas zostanie zatrzymany za każdym razem, gdy gra zostanie przerwana przez gwizdek sędziowski, i rozpocznie się ponownie, gdy piłka zostanie zagrana.

4.6.1.3.2. Przy nienaturalnych przerwach w grze należy użyć potrójnego sygnału. Sędziowie decydują, co należy uznać za nienaturalną przerwę, ale zawsze obejmuje to: uszkodzoną piłkę, rozpadającą się bandę, obrażenia zawodnika, pomiar wyposażenia, nieupoważnione osoby lub przedmioty na boisku, światła gasnące całkowicie lub częściowo i sygnał dźwiękowy kończący połowę użyty przez pomyłkę.

4.6.1.3.3. Jeśli banda się rozpadnie, nie należy przerywać gry, dopóki piłka nie znajdzie się w pobliżu danego miejsca. W przypadku kontuzji gra zostaje przerwana tylko w przypadku podejrzenia poważnej kontuzji lub jeśli kontuzjowany zawodnik bezpośrednio wpływa na grę.

4.6.1.3.4. Organizator może zdecydować, aby wykorzystać czas regulaminowy gry, w którym to przypadku czas gry może być zatrzymany tylko w związku z bramką, karą, rzutem karnym, przerwą czasową lub potrójnym sygnałem sędziowskim przy nienaturalnej przerwie. Ostatnie dwie minuty zwykłego czasu gry zawsze muszą być regulaminowe.

4.6.1.3.5. Czas gry zostaje zatrzymany podczas rzutu karnego.

4.6.1.3.6. Jeśli używany jest czasu bieżący, czas jest zatrzymywany kiedy pada bramka, kiedy pojawi się przewinienie. W zależności od czasu gry, ostatnie 2-3 minuty ostatniej połowy będzie czasem rzeczywistym.

4.6.2. Czas (na żądanie)

4.6.2.1. Czas (na żądanie) jest używany tylko, jeśli używany jest zegar mierzący rzeczywisty czas gry (taki jak koszykarski z możliwością zatrzymania i wznowienia pomiaru).

4.6.2.2. Podczas zwykłego czasu gry każda drużyna ma prawo zażądać jednorazowej przerwy, która zostanie wykonana, i będzie oznaczona potrójnym sygnałem, gdy tylko gra zostanie przerwana.

4.6.2.3. Przerwa/czas może być zażądana w dowolnym momencie, w tym w związku z bramkami i rzutami karnymi, ale tylko przez kapitana drużyny lub trenera. Czas, o który wystąpiono podczas przerwy, powinien zostać wyegzekwowany natychmiast, ale jeśli sędziowie uznają, że ma to negatywny wpływ na sytuację drużyny przeciwnej, czasu musi zostać wykonany przy następnej przerwie. Przerwa na żądanie musi być zawsze wykonana, wycofać czas można tylko podczas straty lub strzelenia bramki.



4.6.2.4. Limit czasu rozpoczyna się od dodatkowego sygnału sędziów, gdy zespoły znajdują się w strefach zmian, a sędziowie przy stoliku sędziowskim. Kolejny dodatkowy sygnał po 30 sekundach oznacza koniec przerwy. Po upływie limitu czasu gra zostanie wznowiona zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie gry. Gracz ukarany nie może uczestniczyć w przerwie.

4.6.3. Dogrywki

4.6.3.1. Jeżeli mecz, który musi zostać rozstrzygnięty, kończy się remisem, zostaje on przedłużony do maksymalnego dodatkowego czasu wynoszącego pięć minut.

4.6.3.2. Przed dogrywką zespoły mają prawo do dwuminutowej przerwy, ale nie ma konieczności zmiany stron. Podczas dogrywki obowiązują te same zasady dotyczące czasu rozpoczęcia i zakończenia, jak w zwykłym czasie gry. Czas dodatkowy nie jest dzielony na połowy. Czas kary pozostały po zwykłym czasie gry będzie kontynuowany przez dogrywkę. Jeśli wynik po dogrywce jest nadal równy, mecz zostanie rozstrzygnięty rzutami karnymi.

[4.6.3.3. Drużyna, która pierwsza zapunktuje wygrywa mecz.](#)

4.6.4. Rzuty karne po dogrywce

4.6.4.1. Trzech zawodników z każdej drużyny wykonuje po jednym rzucie karnym.

4.6.4.2. Jeśli wynik po tym jest nadal równy, ci sami zawodnicy otrzymują po jednym rzucie karnym, aż do osiągnięcia decydującego wyniku.

4.6.4.3. Rzuty karne będą podejmowane na przemian. Sędziowie decydują, której bramki użyć i przeprowadzą losowanie między kapitanami drużyn. Zwycięzca decyduje, która drużyna rozpocznie strzały karne. Kapitan zespołu lub członek personelu zespołu informuje na piśmie sędziów i stół sędziowski o liczbie zawodników i kolejności, w jakiej będą wykonywać rzuty karne. Sędziowie są odpowiedzialni za zapewnienie, że rzuty karne są wykonywane w dokładnej kolejności wskazanej przez personel zespołu.

4.6.4.4. Gdy tylko decydujący wynik zostanie osiągnięty podczas rzutów karnych, mecz jest zakończony, a zwycięska drużyna zostanie uznana za wygraną o jedną dodatkową bramkę. Podczas regularnych rzutów karnych decydujący wynik jest uważany za osiągnięty, gdy drużyna prowadzi większą liczbą bramek, niż drużyna przeciwna ma pozostałe rzuty karne. Podczas ewentualnych dodatkowych rzutów karnych uznaje się, że decydujący wynik został osiągnięty, gdy drużyna zdobyła o jedną bramkę więcej niż drużyna przeciwna, a obie drużyny wykonały taką samą liczbę rzutów karnych. Dodatkowe rzuty karne nie muszą być wykonywane w tej samej kolejności, co zwykłe rzuty karne, ale gracz nie może wykonać trzeciego rzutu karnego, dopóki wszyscy notowani zawodnicy w jego drużynie nie zrobią co najmniej dwóch, i tak dalej.

4.6.4.5. Ukarany zawodnik może uczestniczyć w rzutach karnych, jeżeli nie otrzymał kary za mecz. Jeśli jeden ze wskazanych graczy otrzyma jakąkolwiek karę podczas rzutów karnych, kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze wybrany, w celu zastąpienia zawodnika, który poniósł karę. Jeżeli bramkarz otrzyma jakąkolwiek karę podczas rzutów karnych, zostanie on zastąpiony przez bramkarza rezerwowego. Jeśli bramkarz rezerwowego nie jest dostępny, zespół ma maksymalnie trzy minuty, aby właściwie wyposażyć zawodnika w polu, który nie został jeszcze wybrany, ale ten czas nie może być użyty do rozgrzewki. Nowy bramkarz zostanie oznaczony w protokole meczu, a czas zmiany zostanie odnotowany. Drużyna, która nie



jest w stanie wyznaczyć 5 zawodników, może wykonać tylko tyle rzutów karnych, ile ma zawodników. Dotyczy to również ewentualnych dodatkowych rzutów karnych.

4.6.5. Metoda punktacji: Bramka (gol)

4.6.5.1. Uznane bramki

4.6.5.1.1. Bramkę uznaje się za uznaną, jeżeli została prawidłowo zdobyta i potwierdzona rzutem sędziowskim w miejscu środkowym.

4.6.5.1.2. Wszystkie uznane bramki powinny być odnotowane w protokole meczu wraz z czasem i numerami graczy punktujących i asystujących. Za pomocnika uważa się zawodnika tej samej drużyny bezpośrednio zaangażowanego w punktację. Należy odnotować tylko jedną asystę na bramkę. Bramka zdobyta w dogrywce lub po rzucie karnym po zakończeniu połowy lub meczu nie może być potwierdzona rzutem sędziowskim, ale jest uznawana, gdy obaj sędziowie wskazali na punkt środkowy, a bramkę odnotowano w protokole meczu.

4.6.5.1.3. Uznana bramka nie może być anulowana.

4.6.5.1.4. Jeśli sędziowie są pewni, że uznana bramka została zdobyta w nieprawidłowy sposób, muszą to zgłosić.

4.6.5.2. Poprawnie strzelone bramki

4.6.5.2.1. gdy cała piłka w kierunku do przodu przejdzie linię bramkową po tym jak w prawidłowy sposób została zagrana kijem zawodnika rozgrywającego i drużyna atakująca nie dopuści się żadnego przewinienia obłożonego rzutem wolnym lub karą w związku z bramką lub bezpośrednio przed jej zdobyciem. To znaczy:

4.6.5.2.1.1. Gdy gracz w drużynie broniącej przesunął bramkę poza pozycję, a piłka mija linię bramkową od przodu między znakami słupków i poniżej wyimaginowanej pozycji poprzeczki.

4.6.5.2.1.2. Kiedy strzelona jest bramka samobójcza. Bramka własna może zostać strzelona poprzez odbicie się piłki od kija lub ciała obrońcy. Jeśli drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobędzie bramkę samobójczą podczas opóźnionej kary, bramka jest prawidłowa.

4.6.5.2.1.3. Bramkę samobójczą należy odnotować jako OG.

4.6.5.2.2. Gdy cała piłka w kierunku do przodu przejdzie przez linię bramkową po tym jak zawodnik drużyny broniącej kijem lub jakąś częścią ciała skierował piłkę, lub zawodnik drużyny atakującej jakąś częścią ciała nieumyślnie skierował piłkę i drużyna atakująca nie dopuściła się żadnego przewinienia obłożonego rzutem wolnym lub karą w związku z bramką lub bezpośrednio przed jej zdobyciem

4.6.5.2.3. Bramka nie będzie uważana za prawidłowo zdobytą, jeśli zawodnik w drużynie atakującej celowo kopie piłkę bezpośrednio przed skierowaniem jej na bramkę. Jeśli gracz strzelił niewłaściwym kijem, a błąd zostanie zauważony dopiero po przekroczeniu linii bramkowej, Bramka jest uznana.

4.6.5.2.4. Gdy zawodnik, który nie jest zapisany w protokole meczu lub ma niewłaściwy numer, bierze udział w strzeleniu bramki.

Uwaga: „Zaangażowany” oznacza strzelenie bramki lub asystę.

4.6.5.3. Nieprawidłowo strzelone bramki

4.6.5.3.1. Kiedy gracz w drużynie atakującej popełnił wykroczenie prowadzące do wyrzucenia go



z boiska lub kary w związku lub bezpośrednio przed strzeleniem bramki. (w protokole wpisany znak wykroczenia)

Uwaga: Dotyczy to także sytuacji, gdy drużyna zdobywa punkty z zbyt dużą liczbą graczy lub ukaranym zawodnikami na boisku, a także gdy gracz w drużynie atakującej celowo przesuwa bramkę z jej miejsca.

4.6.5.3.2. Kiedy gracz w atakującej drużynie celowo kieruje piłkę do bramki z użyciem dowolnej części swojego ciała.

Uwaga: Ponieważ nie jest to uznawane za wykroczenie, gra powinna zostać wznowiona w punkcie wznowienia.

4.6.5.3.3. Kiedy piłka mija linię bramkową podczas lub po sygnale sędziego.

4.6.5.3.4. Połowa lub mecz dobiega końca, gdy tylko zacznie brzmieć sygnał końcowy.

4.6.5.3.5. Kiedy piłka wchodzi do bramki bez przekroczenia linii bramkowej z przodu.

4.6.5.3.6. Kiedy bramkarz rzuca lub kopie piłkę do bramki drużyny przeciwnej, w prawidłowy sposób. Ponieważ nie jest to uznawane za wykroczenie, gra powinna zostać wznowiona w strefie wznowienia. Piłka musi dotknąć innego gracza lub sprzętu innego gracza, zanim trafi do bramki.

4.6.5.3.7. Kiedy zawodnik z pola w atakującej drużynie celowo kopie piłkę i trafia w bramkę po dotknięciu innego gracza lub sprzętu innego gracza.

4.6.5.3.7.1. Uwaga: Ponieważ nie jest to uznawane za wykroczenie, gra powinna zostać wznowiona w strefie wznowienia.

4.6.5.3.8. Gdy drużyna atakująca zdobędzie punkty podczas opóźnionej kary, kara zostanie wykonana i gra zostanie wznowiona w strefie wznowienia.

4.6.5.3.9. Gdy piłka odbija się od jednego z sędziów i bezpośrednio trafia do bramki.

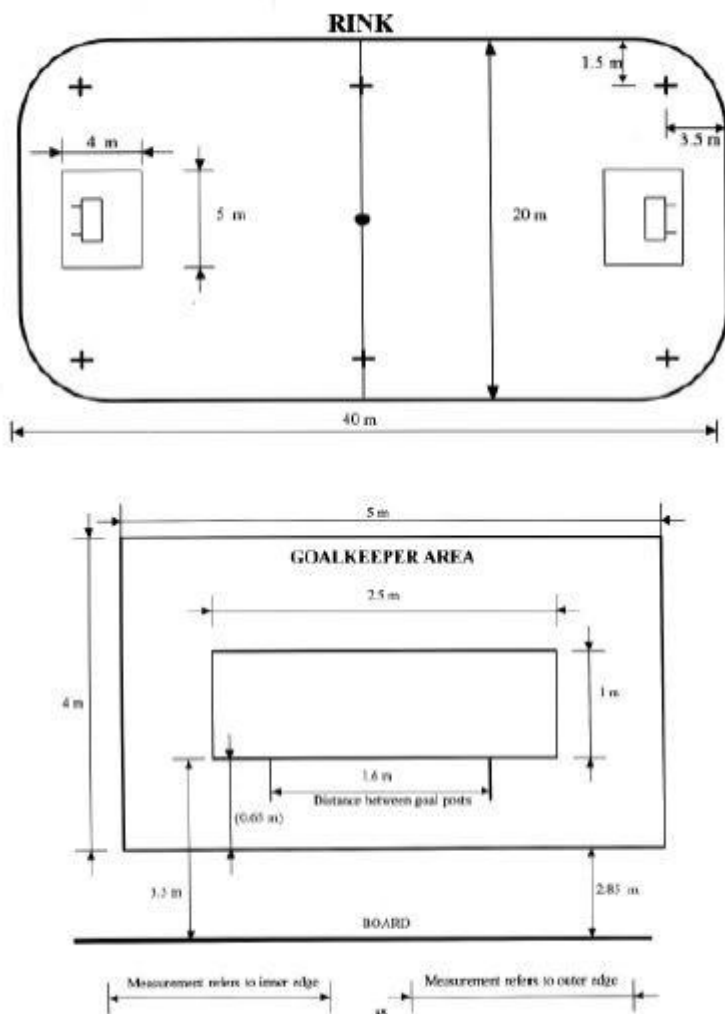
5. Przepisy gry 6 na 6

5.1. Boisko

5.1.1. Wymiary boiska

5.1.1.1. Boisko powinno mieć minimum 40 metrów na 20 metrów i być otoczone bandą z zaokrąglonymi narożnikami, która jest zatwierdzona przez IFF i odpowiednio oznaczona.

5.1.1.2. Boisko powinno być prostokątne, przy czym miary wskazują długość x szerokość. Najmniejsze dozwolone boisko ma 36 metrów na 18 metrów, a największe 44 metry na 22 metry.



5.1.2. Diagram boiska

5.1.3. Oznaczenia na boisku

5.1.3.1. Wszystkie oznaczenia powinny być wykonane liniami o szerokości od 4 do 5 centymetrów, w wyraźnie widocznym kolorze.

5.1.3.2. Linia środkowa i punkt środkowy zostaną zaznaczone. Linia środkowa powinna być równoległa do krótkich boków boiska i podzielić boisko na dwie połowy o jednakowej wielkości.

5.1.4. Strefy bramkarskie

5.1.4.1. Zagięcia bram mierzące cztery metry na pięć metrów będą oznaczone 2,85 metra od krótkich boków boiska. Zagięcia bramek będą prostokątne, a miary będą wskazywać długość na szerokość wraz z liniami. Zagięcia bramek będą wyśrodkowane w stosunku do długich boków boiska.



5.1.4.2. Strefy bramkarzy mierzące jeden metr na 2,5 metra będą oznaczone 0,65 metra przed tylnymi granicami zagieć bramki. Strefy bramkarskie powinny być prostokątne, a miara wskazuje długość na szerokość wraz z liniami. Strefy bramkarskie powinny być wyśrodkowane względem długich boków boiska,

5.1.4.3. Tylne linie stref bramkowych również służą jako linie bramkowe. Znaki słupków bramkowych powinny być wykonane na tylnych liniach stref bramkowych, tak aby odległość między znakami wynosiła 1,6 metra.

5.1.4.4. Linie bramkowe powinny być wyśrodkowane względem długich boków boiska. Znaki dla słupków bramek powinny być wykonane z przerwami w tylnych liniach pola bramkowego lub krótkimi liniami, prostopadle do tylnych linii pola bramkowego.

5.1.4.5. Punkty wznowienia (face-off) powinny być zaznaczone na linii środkowej i na wyimaginowanych przedłużeniach linii bramkowych o metr od długich boków boiska. Punkty wznowienia należy oznaczyć jako krzyżyki. Kropki na linii środkowej mogą być wyimaginowane.

5.1.5. Bramki

5.1.5.1. Bramki, zatwierdzone przez IFF i odpowiednio oznaczone, powinny być umieszczone ze słupkami na wyznaczonych znakach.

5.1.5.2. Wymiary bramki wynoszą 160 centymetrów x 115 centymetrów x 60 centymetrów.

5.1.5.3. Otwory bramek będą skierowane w stronę środka.

5.1.6. Strefy zmian

5.1.6.1. Strefy zmian powinny być oznaczone po obu stronach band. Szerokość stref zmian nie może przekraczać trzech metrów mierzonych od bandy.

5.1.6.2. Ławki graczy należy umieścić w odpowiedniej odległości od bandy i mieć wystarczającą ilość miejsca dla wszystkich członków zespołu, znajdujących się nie na boisku, w tym trenerów..

5.1.7. Stolik sędziowski i ławka kar

5.1.7.1. Stolik sędziowski z ławkami kar powinien znajdować się naprzeciwko stref zmian, linii środkowej lub dostępnego miejsca w obiekcie.

5.1.7.2. Stolik sędziowski i ławki ka powinny być umieszczone w odpowiedniej odległości od bandy. Dla każdej drużyny będą oddzielne ławki kar, umieszczone po każdej stronie stolika sędziowskiego.

5.1.7.3. Ławki kar powinny mieć miejsce dla co najmniej dwóch zawodników każda. Umieszczenie stolika sędziowskiego i ławki kar może być wyjątkowo wskazane przez organizatorów.

5.1.8. Kontrola boiska

5.1.8.1. Sędziowie powinni na wcześniej przed meczem sprawdzić boisko i upewnić się, że nie ma żadnych wad lub niezgodności.

5.1.8.2. Wszystkie wady należy natychmiast zgłaszać. Organizatorzy są odpowiedzialni za korygowanie defektów i utrzymanie band w odpowiednim stanie podczas meczu. Wszystkie niebezpieczne miejsca lub przedmioty powinny być usunięte lub odpowiednio zabezpieczone



5.2. Uczestnicy

5.2.1. Maksymalny limit drużyny

5.2.1.1. Dopuszczalny limit drużyny ustala organizator. Na Światowych Igrzyskach Olimpiad Specjalnych rozmiar drużyny nie może przekraczać 12 Zawodników.

5.2.2. Zawodnicy

5.2.2.1. Każda drużyna może używać co najmniej ośmiu graczy i maksymalnie 12 graczy, w tym dwóch bramkarzy. Należy ich odnotować w protokole meczu.

5.2.2.2. Zawodnicy mogą być zawodnikami grającymi w polu lub bramkarzami. Żaden inny gracz niż ten, który został wpisany w protokole meczu, nie może brać udziału w meczu lub znajdować się we własnych strefach zmian.

5.2.2.3. Podczas gry maksymalnie sześciu graczy w każdej drużynie, w tym tylko jeden bramkarz, może być jednocześnie na boisku.

5.2.2.4. Aby sędziowie mogli rozpocząć mecz, każda drużyna powinna mieć co najmniej pięciu zawodników w polu i odpowiednio

5.2.2.5. wyposażony bramkarz lub mecz kończy się walkowerem 5-0 dla drużyny, która nie popełniła przewinienia. Podczas gry każda drużyna musi być w stanie zagrać z co najmniej czterema zawodnikami lub mecz powinien zostać przerwany, a wynik końcowy powinien wynosić 5-0 dla drużyny, która nie popełniła przewinienia, lub osiągnięty wynik jest korzystniejszy dla zespołu ofensywnego.

5.2.3. Zmiany zawodników

5.2.3.1. Zmiany zawodników mogą mieć miejsce w dowolnym momencie i nieograniczoną liczbę razy podczas meczu.

5.2.3.2. Wszystkie zmiany będą dokonywane we własnej strefie zmiany drużyny. Gracz opuszczający boisko musi być we własnej strefie zmian, mijając bandę, zanim rezerwowi może wejść na boisko. Kontuzjowany gracz opuszczający boisko poza własną strefą zmiany nie może być zastąpiony, dopóki gra nie zostanie przerwana.

5.2.4. Szczegółowe przepisy dla bramkarzy

5.2.4.1. Wszyscy bramkarze muszą być oznaczeni w protokole meczu.

5.2.4.2. Oznakowanie to „G” na marginesie. Zawodnik oznaczony jako bramkarz nie może grać w polu podczas tego samego meczu. Jeśli drużyna z powodu kontuzji lub kary musi zastąpić bramkarza zawodnikiem z pola, ma maksymalnie trzy minuty, aby właściwie wyposażyć zmiennika, ale czas ten nie może być wykorzystany do rozgrzewki. Nowy bramkarz zostanie oznaczony w protokole meczu, a czas zmiany zostanie odnotowany.

5.2.4.3. Jeśli bramkarz całkowicie opuści pole bramkowe w trakcie gry, do czasu powrotu będzie uważany za gracza grającego w polu ale bez kija. Nie ma to zastosowania w przypadku wyrzucenia bramkarza z boiska przez sędziego. Uważa się, że bramkarz całkowicie opuścił pole bramkowe, gdy żadna część jego ciała nie dotyka podłogi wewnątrz pola bramkowego. Bramkarz może jednak skakać we własnym polu bramkowym. Linie należą do pola bramkowego.



5.2.5. Szczegółowe przepisy dla kapitanów drużyn

5.2.5.1. Każda drużyna ma kapitana drużyny, który zostanie oznaczony w protokole meczu.

5.2.5.2. Oznakowanie to „C” na marginesie. Zmiana kapitana drużyny może mieć miejsce tylko w przypadku kontuzji, choroby lub kary meczowej i musi być odnotowana z czasem w protokole meczu. Zastąpiony kapitan drużyny nie może ponownie funkcjonować jako kapitan drużyny podczas tego samego meczu.

5.3. Sprzęt

5.3.1. Strój gracza

5.3.1.1. Wszyscy zawodnicy w polu powinni nosić stroje składające się z koszulek, spodenek i podkolanówek. Wszyscy zawodnicy grający w polu w drużynie muszą nosić dokładnie ten sam strój. Strój drużyny może mieć dowolną kombinację kolorów. Jeśli sędziowie uznają, że drużyn nie można odróżnić po strojach, drużyna „gości” jest zobowiązana do zmiany stroju. Skarpety należy podciągnąć do kolan, ujednoczyć i, jeśli zdecyduje o tym organizator, powinny być różne kolorystycznie w przeciwnych zespołach.

5.3.1.2. Wszyscy bramkarze muszą być ubrani w koszulki i długie spodnie.

5.3.1.3. Wszystkie koszulki muszą być ponumerowane. Koszulki muszą być ponumerowane różnymi liczbami całkowitymi w wyraźnie widocznych cyfrach arabskich z tyłu i na piersi. Numery z tyłu powinny mieć wysokość co najmniej 200 mm, a z przodu na wysokość klatki piersiowej co najmniej 70 mm. Koszulki mogą zawierać dowolną liczbę od 1 do 99 włącznie, ale 1 nie jest dozwolony dla graczy w polu.

5.3.1.4. Wszyscy zawodnicy muszą nosić buty. Buty powinny być modelami sportowymi do użytku w pomieszczeniach. Skarpetki założone na buty nie są dozwolone. Jeśli gracz straci jednego lub oba buty podczas gry, może kontynuować grę do następnej przerwy w grze.

5.3.2. Stroje sędziowskie

5.3.2.1. Sędziowie powinni nosić koszulki, czarne szorty i czarne podkolanówki.

5.3.2.2. Sędziowie powinni nosić tę samą kombinację kolorów na stroju.

5.3.3. Szczególny sprzęt bramkarski

5.3.3.1. Bramkarz nie może używać kija.

5.3.3.2. Bramkarz musi nosić maskę zatwierdzoną przez IFF i odpowiednio oznaczoną. Obejmuje to tylko czas na boisku podczas gry. Wszelkie ingerencje w maskę na twarzy, z wyjątkiem malowania, są zabronione.

5.3.3.3. Bramkarz może używać wszelkiego rodzaju sprzętu ochronnego, ale nie może to obejmować części przeznaczonych do pokrycia bramki.

5.3.3.3.1. Kask i cienkie rękawiczki są dozwolone.

5.3.3.3.2. Wszystkie formy klejów lub substancji do kontroli tarcia są zabronione.

5.3.3.3.3. Żadne przedmioty nie mogą być trzymane na bramce ani w niej.

5.3.4. Szczególny sprzęt kapitana drużyny

5.3.4.1. Kapitan drużyny powinien nosić opaskę.



5.3.4.2. Opaska powinna być noszona na lewym ramieniu i być wyraźnie widoczna. Taśma nie jest dozwolona jako opaska.

5.3.5. Sprzęt osobisty

5.3.5.1. Gracz nie może nosić osobistego sprzętu, który może spowodować obrażenia.

5.3.5.2. Wyposażenie osobiste obejmuje sprzęt ochronny i medyczny, zegarki, kolczyk itp. Sędziowie decydują, co należy uznać za niebezpieczne. Cały sprzęt ochronny powinien, jeśli to możliwe, być noszony pod strojem. Z wyjątkiem elastycznych opasek bez węzłów, nie można zakładać nakryć głowy. Wszystkie formy długich rajstop/legginsów są zabronione dla graczy w polu.

5.3.5.3. Dla każdego zawodnika wymagającego użycia gogli lub ochronnego nakrycia głowy; to musi być wykonane z miękkiego materiału.

5.3.6. Piłka

5.3.6.1. Piłka waży 23 gramy, a jej średnica wynosi 72 milimetry. Ma w sobie 26 otworów; każdy z nich ma średnicę 11 milimetrów i musi być zatwierdzona przez IFF i odpowiednio oznaczona.

5.3.7. Kij

5.3.7.1. Kij musi być zatwierdzony przez IFF i odpowiednio oznaczony.

5.3.7.2. Wszelkie manipulacje przy kiju, z wyjątkiem skracania, są zabronione. Kij może być przymocowany powyżej znaku uchwytu, ale nie mogą być zakryte żadne oficjalne oznaczenia.

5.3.7.3. Blendą/łopatka nie może być ostra, a łopatka nie może przekraczać 30 mm.

5.3.7.4. Wszelkie manipulowanie blendą, z wyjątkiem przyczepiania, jest zabronione. Łopatkę należy mierzyć jako odległość między najwyższym punktem wewnętrznej strony łopatki a równą powierzchnią, na której leży kij. Dozwolona jest zmiana blendy, ale nowa blenda nie może być osłabiona. Dozwolone jest oklejanie połączenia między łopatką a kijem, ale nie powinno być przykryte więcej niż 10 mm widocznej części blendy.

5.3.8. Sprzęt sędziowski

5.3.8.1. Sędziowie są wyposażeni w plastikowe gwizdki średniej wielkości, sprzęt pomiarowy i czerwone kartki.

5.3.8.2. Inne rodzaje gwizdków mogą być dopuszczone przez organizatora.

5.3.9. Wyposażenie stolika sędziowskiego

5.3.9.1. Stolik sędziowski powinien posiadać cały sprzęt niezbędny do wykonywania swoich obowiązków.

5.3.10. Kontrola sprzętu

5.3.10.1. Sędziowie decydują o kontroli i pomiarze całego sprzętu.

5.3.10.1.1. Kontrola ma miejsce przed i w trakcie meczu. Nieprawidłowy sprzęt, w tym wadliwe kije, wykryty przed meczem, powinien zostać skorygowany przez zainteresowanego zawodnika, który po tym może rozpocząć mecz. Z wyjątkiem wyposażenia osobistego i drobnych defektów kija (np. Małe dziury lub malowanie, które powinno zostać skorygowane przez zawodnika,



którego to dotyczy, który po tym może kontynuować mecz), wszystkie nieprawidłowości odkryte podczas meczu prowadzą do odpowiedniej kary.

5.3.10.2. Nieprawidłowości dotyczące strojów i opasek kapitana drużyny nie mogą prowadzić do więcej niż jednej kary na drużynę na mecz. Należy jednak zgłosić wszystkie nieprawidłowości. Żaden inny zawodnik niż kapitan drużyny i gracz z mierzonym sprzętem nie może znajdować się przy stoliku sędziowskim podczas pomiaru. Po dokonaniu pomiaru, gra zostanie wznowiona zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie.

5.3.10.3. Kapitan drużyny może zażądać pomiaru łopatki.

5.3.10.3.1. Kapitan zespołu ma również prawo wskazać sędziom inną nieprawidłowość w wyposażeniu przeciwnika, ale w tym przypadku sędziowie decydują, czy podjąć działanie. Pomiaru można zażądać w dowolnym momencie, ale nie należy go wykonywać, dopóki gra nie zostanie przerwana.

5.3.10.3.2. Jeśli pomiar jest wymagany w trakcie przerwy, należy go wykonać natychmiast, w tym w związku z bramkami i rzutami karnymi, chyba że w opinii sędziów ma to negatywny wpływ na sytuację drużyny przeciwnej. W takim przypadku pomiar należy przeprowadzić przy następnej przerwie w grze. Sędziowie są zobowiązani do sprawdzenia łopatki na żądanie kapitana drużyny, ale dozwolone jest tylko jedno mierzenie na drużynę na przerwę. Żaden inny gracz niż kapitan drużyny i gracz z mierzonym sprzętem nie może być przy stoliku sędziowskim podczas pomiaru. Po dokonaniu pomiaru, gra zostanie wznowiona zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie.

5.4. Sędziowie

5.4.1. Mecz będzie prowadzony i kontrolowany przez jednego upoważnionego sędziego.

5.4.2. Sędzia ma prawo zatrzymać mecz, jeśli istnieje oczywiste ryzyko, że nie będzie można go kontynuować zgodnie z zasadami.

5.5. Stolik sędziowski

5.5.1. Musi być prowadzony stolik sędziowski.

5.5.2. Stolik sędziowski będzie neutralny i odpowiedzialny za protokół meczowy, utrzymanie czasu i ewentualne zadania spikera

5.6. Czas trwania gry

5.6.1. Regularny czas gry

5.6.1.1. Regularny czas gry wynosi 3 x 20 minut z dwoma 10-minutowymi przerwami, gdy zespół się zmienia. Może się to różnić w zależności od harmonogramu gier lub liczby drużyn w turnieju. Można pozwolić na krótszy czas gry, jednak organizator nie może dać mniej niż 3 x 15 minut i / lub przerw. Zegar powinien, jeśli to możliwe powinien liczyć czas od 00:00.

5.6.1.2. Po zakończeniu zmiany zespoły zmieniają również strefy zmian. Drużyna gospodarzy wybiera stronę boiska przed meczem. Każde wznowienie gry połowie rozpoczyna się od punktu środkowego. Stolik sędziowski jest odpowiedzialny za zasygnalizowanie dźwiękowo końca połowy, chyba że jest to wykonywane automatycznie. Czas przerwy rozpoczyna się natychmiast po zakończeniu połowy. Drużyny są odpowiedzialne za powrót na boisko na czas, aby wznowić grę po przerwie.



5.6.1.3. Czas gry powinien być rzeczywisty, jednak w zależności od wykorzystywanego miejsca lub liczby gier rozgrywanych jednocześnie, może to być zmienione.

5.6.1.3.1. Rzeczywisty czas gry oznacza, że czas zostanie zatrzymany za każdym razem, gdy gra zostanie przerwana przez gwizdek sędziowski, i rozpocznie się ponownie, gdy piłka zostanie zagrana.

5.6.1.3.2. Przy nienaturalnych przerwach w grze należy użyć potrójnego sygnału. Sędziowie decydują, co należy uznać za nienaturalną przerwę, ale zawsze obejmuje to: uszkodzoną piłkę, rozpadającą się bandę, obrażenia zawodnika, pomiar wyposażenia, nieupoważnione osoby lub przedmioty na boisku, światła gasnące całkowicie lub częściowo i sygnał dźwiękowy kończący połowę użyty przez pomyłkę.

5.6.1.3.3. Jeśli banda się rozpadnie, nie należy przerywać gry, dopóki piłka nie znajdzie się w pobliżu danego miejsca. W przypadku kontuzji gra zostaje przerwana tylko w przypadku podejrzenia poważnej kontuzji lub jeśli kontuzjowany zawodnik bezpośrednio wpływa na grę.

5.6.1.3.4. Organizator może zdecydować, aby wykorzystać czas regulaminowy gry, w którym to przypadku czas gry może być zatrzymany tylko w związku z bramką, karą, rzutem karnym, przerwą czasową lub potrójnym sygnałem sędziowskim przy nienaturalnej przerwie. Ostatnie dwie minuty zwykłego czasu gry zawsze muszą być regulaminowe.

5.6.1.3.5. Czas gry zostaje zatrzymany podczas rzutu karnego.

5.6.1.3.6. Jeśli używany jest czas bieżący, czas jest zatrzymywany kiedy pada bramka, kiedy pojawi się przewinienie. W zależności od czasu gry, ostatnie 2-3 minuty ostatniej połowy będzie czasem rzeczywistym.

5.6.2. Czas (przerwa w Grze na żądanie)

5.6.2.1. Podczas zwykłego czasu gry każda drużyna ma prawo zażądać jednorazowej przerwy, która zostanie wykonana, i będzie oznaczona potrójnym sygnałem, gdy tylko gra zostanie przerwana.

5.6.2.2. Przerwa/czas może być zażądana w dowolnym momencie, w tym w związku z bramkami i rzutami karnymi, ale tylko przez kapitana drużyny lub członka zespołu. Czas, o który wystąpiono podczas przerwy, powinien zostać wyegzekwowany natychmiast, ale jeśli sędziowie uznają, że ma to negatywny wpływ na sytuację drużyny przeciwnej, czasu musi zostać wykonany przy następnej przerwie. Żądany limit czasu musi być zawsze wykonany, z wyjątkiem sytuacji, gdy drużyna chce wycofać wniosek.

5.6.2.3. Limit czasu rozpoczyna się od dodatkowego sygnału sędziów, gdy zespoły znajdują się w strefach zmian, a sędziowie przy stoliku sędziowskim. Kolejny dodatkowy sygnał po 30 sekundach oznacza koniec przerwy. Po upływie limitu czasu gra zostanie wznowiona zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie gry. Gracz ukarany nie może uczestniczyć w przerwie.

5.6.3. Dogrywki

5.6.3.1. Jeżeli mecz, który musi zostać rozstrzygnięty, kończy się remisem, zostaje on przedłużony do maksymalnego dodatkowego czasu wynoszącego pięć minut.

5.6.3.2. Przed dogrywką zespoły mają prawo do dwuminutowej przerwy, ale nie ma konieczności zmiany stron. Podczas dogrywki obowiązują te same zasady dotyczące czasu rozpoczęcia i



zakończenia, jak w zwykłym czasie gry. Czas dodatkowy nie jest dzielony na połowy. Czas kary pozostały po zwykłym czasie gry będzie kontynuowany przez dogrywkę. Jeśli wynik po dogrywce jest nadal równy, mecz zostanie rozstrzygnięty rzutami karnymi.

5.6.3.3. Drużyna, która pierwsza zapunktuje wygrywa mecz.

5.6.4. Rzuty karne po dogrywce

5.6.4.1. Pięciu zawodników z każdej drużyny wykonuje po jednym rzucie karnym.

5.6.4.2. Jeśli wynik po tym jest nadal równy, ci sami zawodnicy otrzymują po jednym rzucie karnym, aż do osiągnięcia decydującego wyniku.

5.6.4.3. Rzuty karne będą podejmowane na przemian. Sędziowie decydują, której bramki użyć i przeprowadzą losowanie między kapitanami drużyn. Zwycięzca decyduje, która drużyna rozpocznie strzały karne. Kapitan zespołu lub członek personelu zespołu informuje na piśmie sędziów i stół sędziowski o liczbie zawodników i kolejności, w jakiej będą wykonywać rzuty karne. Sędziowie są odpowiedzialni za zapewnienie, że rzuty karne są wykonywane w dokładnej kolejności wskazanej przez personel zespołu.

5.6.4.4. Gdy tylko decydujący wynik zostanie osiągnięty podczas rzutów karnych, mecz jest zakończony, a zwycięska drużyna zostanie uznana za wygraną o jedną dodatkową bramkę. Podczas regularnych rzutów karnych decydujący wynik jest uważany za osiągnięty, gdy drużyna prowadzi większą liczbą bramek, niż drużyna przeciwna ma pozostałe rzuty karne. Podczas ewentualnych dodatkowych rzutów karnych uznaje się, że decydujący wynik został osiągnięty, gdy drużyna zdobyła o jedną bramkę więcej niż drużyna przeciwna, a obie drużyny wykonały taką samą liczbę rzutów karnych. Dodatkowe rzuty karne nie muszą być wykonywane w tej samej kolejności, co zwykłe rzuty karne, ale gracz nie może wykonać trzeciego rzutu karnego, dopóki wszyscy notowani zawodnicy w jego drużynie nie zrobią co najmniej dwóch, i tak dalej.

5.6.4.5. Ukarany zawodnik może uczestniczyć w rzutach karnych, jeżeli nie otrzymał kary za mecz. Jeśli jeden ze wskazanych graczy otrzyma jakąkolwiek karę podczas rzutów karnych, kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze wybrany, w celu zastąpienia zawodnika, który poniósł karę. Jeżeli bramkarz otrzyma jakąkolwiek karę podczas rzutów karnych, zostanie on zastąpiony przez bramkarza rezerwowego. Jeśli bramkarz rezerwowego nie jest dostępny, zespół ma maksymalnie trzy minuty, aby właściwie wyposażyć zawodnika w polu, który nie został jeszcze wybrany, ale ten czas nie może być użyty do rozgrzewki. Nowy bramkarz zostanie oznaczony w protokole meczu, a czas zmiany zostanie odnotowany. Drużyna, która nie jest w stanie wyznaczyć 5 zawodników, może wziąć tylko tyle rzutów karnych, ile ma zawodników. Dotyczy to również ewentualnych dodatkowych rzutów karnych.

5.7. Metoda punktacji: bramka

5.7.1. Dozwolone bramki

5.7.1.1. Bramkę uznaje się za uznaną, jeżeli została prawidłowo zdobyta i potwierdzona rzutem sędziowskim w miejscu środkowym.

5.7.1.2. Wszystkie uznane bramki powinny być odnotowane w protokole meczu wraz z czasem i numerami graczy punktujących i asystujących. Za pomocnika uważa się zawodnika tej samej drużyny bezpośrednio zaangażowanego w punktację. Należy odnotować tylko jedną pomoc na



bramkę. Bramka zdobyta w dogrywce lub po rzucie karnym po zakończeniu połowy lub meczu nie może być potwierdzona rzutem sędziowskim, ale jest uznawana, gdy obaj sędziowie wskazali na punkt środkowy, a bramkę odnotowano w protokole meczu.

5.7.1.3. Uznana bramka nie może być anulowana.

5.7.1.4. Jeśli sędziowie są pewni, że uznana bramka jest nieprawidłowa, muszą to zgłosić.

5.7.2. Poprawnie strzelone bramki

5.7.2.1. gdy cała piłka w kierunku do przodu przejdzie linię bramkową po tym jak w prawidłowy sposób została zagrana kijem zawodnika rozgrywającego i drużyna atakująca nie dopuści się żadnego przewinienia obłożonego rzutem wolnym lub karą w związku z bramką lub bezpośrednio przed jej zdobyciem. To znaczy:

5.7.2.1.1. Gdy gracz w drużynie broniącej przesunął bramkę poza pozycję, a piłka mija linię bramkową od przodu między znakami słupków i poniżej wyimaginowanej pozycji paska.

5.7.2.1.2. Kiedy strzelona jest bramka samobójcza. Bramka własna może zostać strzelona poprzez odbicie się piłki od kija lub ciała obrońcy. Jeśli drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobędzie bramkę samobójczą podczas opóźnionej kary, bramka jest prawidłowa.

5.7.2.1.3. Bramkę samobójczą należy odnotować jako OG.

5.7.2.2. Gdy cała piłka w kierunku do przodu przejdzie przez linię bramkową po tym jak zawodnik drużyny broniącej kijem lub jakąś częścią ciała skierował piłkę, lub zawodnik drużyny atakującej jakąś częścią ciała nieumyślnie skierował piłkę i drużyna atakująca nie dopuściła się żadnego przewinienia obłożonego rzutem wolnym lub karą w związku z bramką lub bezpośrednio przed jej zdobyciem

5.7.2.3. Bramka nie będzie uważana za prawidłowo zdobytą, jeśli zawodnik w drużynie atakującej celowo kopie piłkę bezpośrednio przed skierowaniem jej na bramkę. Jeśli gracz strzelił niewłaściwym kijem, a błąd zostanie zauważony dopiero po przekroczeniu linii bramkowej, Bramka jest uznana.

5.7.2.4. Gdy zawodnik, który nie jest zapisany w protokole meczu lub ma niewłaściwy numer, bierze udział w strzeleniu bramki.

Uwaga: Zaangażowany oznacza strzelenie bramki lub asystę.

5.7.3. Nieprawidłowo strzelone bramki

5.7.3.1. Kiedy gracz w drużynie atakującej popełnił wykroczenie prowadzące do wyrzucenia go z boiska lub kary w związku lub bezpośrednio przed strzeleniem bramki. (w protokole wpisany znak wykroczenia)

Uwaga: Dotyczy to także sytuacji, gdy drużyna zdobywa punkty z zbyt dużą liczbą graczy lub ukaranym zawodnikami na boisku, a także gdy gracz w drużynie atakującej celowo przesuwają bramkę z jej miejsca.

5.7.3.2. Kiedy gracz w atakującej drużynie celowo kieruje piłkę do bramki z użyciem dowolnej części swojego ciała.

Uwaga: Ponieważ nie jest to uznawane za wykroczenie, gra powinna zostać wznowiona w punkcie wznowienia.



5.7.3.3. Kiedy piłka mija linię bramkową podczas lub po sygnale sędziego.

5.7.3.4. Połowa lub mecz dobiega końca, gdy tylko zacznie brzmieć sygnał końcowy.

5.7.3.5. Kiedy piłka wchodzi do bramki bez przekroczenia linii bramkowej z przodu.

5.7.3.6. Kiedy bramkarz rzuca lub kopie piłkę do bramki drużyny przeciwnej, lub inny prawidłowy sposób.

Uwaga: Ponieważ nie jest to uznawane za wykroczenie, gra powinna zostać wznowiona w strefie wznowienia. Piłka musi dotknąć innego gracza lub sprzętu innego gracza, zanim trafi do bramki.

5.7.3.7. Kiedy zawodnik z pola w atakującej drużynie celowo kopie piłkę i trafia w bramkę po dotknięciu innego gracza lub sprzętu innego gracza.

Uwaga: Ponieważ nie jest to uznawane za wykroczenie, gra powinna zostać wznowiona w strefie wznowienia.

5.7.3.8. Gdy drużyna atakująca zdobędzie punkty podczas opóźnionej kary, kara zostanie wykonana i gra zostanie wznowiona w strefie wznowienia.

5.7.3.9. Gdy piłka odbija się od jednego z sędziów i bezpośrednio trafia do bramki.

6. Drużyny Zunifikowane

Fragment nie przetłumaczony

7. Przepisy ogólne dla wszystkich rodzajów gier

7.1. Kary

7.1.1. Ogólne przepisy dotyczące kar

7.1.1.1. W przypadku popełnienia wykroczenia prowadzącego do kary sprawca zostanie ukarany.

7.1.1.1.1. Jeśli sędziowie nie są w stanie wskazać sprawcy lub jeśli wykroczenie zostało popełnione przez członka personelu zespołu, kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze ukarany, aby odbyć karę. Jeśli kapitan drużyny odmówi lub zostanie ukarany, sędziowie wybierają zawodnika.

7.1.1.1.2. Wszystkie wykonane kary powinny być odnotowane w protokole meczu wraz z czasem, numerem zawodnika, rodzajem kary i przyczyną kary. Jeśli kara jest spowodowana wykroczeniem w związku z grą, drużyna, która nie popełniła wykroczenia, otrzyma rzut wolny. Jeśli kara jest spowodowana wykroczeniem nie związanym z grą, grę należy wznowić rzutem sędziowskim. Jeżeli kara jest spowodowana wykroczeniem popełnionym podczas przerwy, gra zostaje wznowiona zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie gry.

7.1.1.1.3. Karany kapitan drużyny traci prawo do rozmowy z sędziami, chyba że zostanie do nich skierowany.

7.1.1.2. Ukarany zawodnik musi być na ławce kar podczas całej kary.

7.1.1.2.1. Wszystkie kary kończą się po zakończeniu meczu. Kara, która nie wygasta pod koniec zwykłego czasu gry, będzie kontynuowana przez czas dogrywki. Ukarany gracz będzie po tej samej stronie linii środkowej, co jego drużyna, z wyjątkiem sytuacji, gdy stolik sędziowski i ławki kar są umieszczone po tej samej stronie boiska, co strefy zmian. Podczas normalnego czasu gry ukarany zawodnik może opuścić ławkę kar podczas przerwy. Ukarany gracz nie może opuścić ławki kar podczas przerwy między zwykłym czasem gry a dogrywką. Gracz ukarany nie może



uczestniczyć w przerwie. Zawodnik, którego karna jest ekspresowa, natychmiast opuszcza ławkę kar, chyba że liczba kar dla jego drużyny uniemożliwia to lub kara wygasa gdyż jest karą osobistą. Bramkarz, którego kara wygasa, nie może opuścić ławki kar aż do następnego zatrzymania gry.

7.1.1.2.2. Ukarany zawodnik, który został kontuzjowany, może zostać zastąpiony na ławce kar przez zawodnika, który nie został jeszcze ukarany. Obaj zawodnicy zostaną odnotowani w protokole meczowym z numerem gracza, który faktycznie odbył karę w nawiasach. Jeśli kontuzjowany gracz wejdzie na boisko przed upływem kary, zostanie nałożona kara za mecz.

7.1.1.2.3. Jeśli stolik sędziowski jest odpowiedzialny za zbyt wczesne dopuszczenie gracza do gry i błąd ten zostanie zauważony w zwykłym czasie trwania kary, gracz wznowia odbywanie kary na ławce kar. Nie ma dodatkowego czasu na karę, a gracz powróci na boisko, gdy upłynie jego regularny czas kary.

7.1.1.3. Jeśli bramkarz otrzyma jedną lub kilka kar 2-minutowych, kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze ukarany, aby odbył karę.

7.1.1.3.1. Jeśli bramkarz otrzyma jedną lub kilka kar 2-minutowych, kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze ukarany, aby odbył karę. Bramkarz, który otrzymał karę ławki lub osobistą, musi odbyć karę osobiście.

7.1.1.3.2. Jeśli bramkarz odbywa kary, a rezerwowy bramkarz nie jest dostępny, zespół ma maksymalnie trzy minuty, aby właściwie wyposażyć zawodnika z pola, ale ten czas nie może być użyty do rozgrzewki. Nowy bramkarz zostanie oznaczony w protokole meczu, a czas zmiany zostanie odnotowany.

7.1.1.3.3. Gdy kara wygasa, bramkarz nie może wejść na boisko, dopóki gra nie zostanie przerwana. W związku z tym kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze ukarany, aby towarzyszył bramkarzowi na ławce kar, aby wejść na boisko, gdy kara wygasa. Sędziowie wraz ze stolikiem sędziowskim pomagają bramkarzowi, którego kara wygasa podczas gry, opuścić ławkę kar, gdy tylko gra zostanie przerwana.

7.1.1.4. Czas kary powinien być zsynchronizowany z czasem gry.

7.1.2. Kara drużynowa

7.1.2.1. Kara drużynowa wpływa na drużynę, dlatego ukarany zawodnik nie może zostać wymieniony na boisku podczas kary.

7.1.2.2. Nie można jednocześnie odbywać więcej niż jednej kary drużynowej na gracza i dwóch kar drużynowych na drużynę.

7.1.2.2.1. Wszystkie kary umowne będą odbywane w kolejności, w jakiej zostały nałożone. Zawodnik, którego kary nie można w danej chwili odbyć, znajduje się na ławce kar od momentu rozpoczęcia wykonania kary.

7.1.2.2.2. Jeśli więcej niż jedna kara zostanie nałożona jednocześnie na drużynę, która ma już karę drużynową, kapitan drużyny decyduje, która z nowych kar będzie odbywana jako pierwsza. Krótsze kary drużynowe będą w tym przypadku zawsze odbywane wcześniej. Jeżeli podczas opóźnionej kary drużyna otrzyma kolejną karę drużynową, opóźniona kara nałożona najpierw na drużynę będzie karą odbytą jako pierwsza.



7.1.2.3. Drużyna, która ma więcej niż dwóch graczy z wykonanymi karami drużynowymi, ma nadal prawo do gry z trzema graczami na boisku.

7.1.2.4. Zespół będzie grał czterema zawodnikami na boisku, dopóki nie zostanie odbyta tylko jedna kara drużynowa. Zawodnik, którego kara drużynowa wygasa przed tym, pozostaje na ławce kar aż do momentu przerwania gry lub, jeśli nastąpi to wcześniej, wygasają kolejne kary drużynowe, tak aby drużyna miała tylko jedną karę drużynową.

7.1.2.5. Wszyscy ukarani zawodnicy w drużynie opuszczają ławkę kar w takiej samej kolejności, w jakiej wygasają ich kary, ale zasady dotyczące liczby graczy dopuszczonych na boisko powinny być cały czas przestrzegane. Sędziowie wraz ze stolikiem sędziowskim pomagają zawodnikowi, którego kara wygasła podczas gry, opuścić ławkę kar, gdy tylko gra zostanie przerwana.

7.1.2.6. Jeśli zawodnik, który otrzymał karę drużynową, popełnia kolejne wykroczenia prowadzące do kary, wszystkie jego kary będą odbywane kolejno.

7.1.2.6.1. Dzieje się tak niezależnie od tego, czy pierwsza kara została rozpoczęta, czy nie. Jeśli kara drużynowa już się rozpoczęła i ten sam gracz otrzymuje kolejną karę, nie ma to wpływu na odbywanie pierwszej kary, ale należy kontynuować, od momentu, w którym nastąpiła nowa kara.

7.1.2.6.2. Sugeruje się, że gdy tylko pierwsza kara zawodnika na ławce wygasa lub kończy się, kolejna zaczyna być odbywana, chyba że drużyna ma inne kary drużynowe, które nie są jeszcze odbywane, a które zostały nałożone między karami punktowymi pierwszego gracza.

7.1.2.6.3. Na tego samego gracza można nałożyć nieograniczoną liczbę kar drużynowych. Jeśli gracz poniósł karę osobistą, wszystkie jego kary punktowe muszą skończyć się lub wygasnąć, zanim kara osobista może być odbywana.

7.1.2.6.4. Jeśli gracz wykonuje karę osobistą, a następnie otrzymuje karę na stanowisku karnym, odbywanie pozostałej kary osobistej, gdy tylko można wymierzyć karę drużynową, zostanie odroczone do momentu wygaśnięcia lub zakończenia kary drużynowej. Kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze ukarany, aby towarzyszył zawodnikowi na ławce kar, i może wejść na boisko dopiero po wygaśnięciu kary. Jeśli ukarany zawodnik popełnia wykroczenie prowadzące do kary meczowej, stosuje się również zasady dotyczące kar za mecze.

7.1.3. 2-minutowa kara ławkowa.

7.1.3.1. Jeśli drużyna przeciwna zdobędzie bramkę podczas 2-minutowej kary ławki, która jest odbywana, kara wygasa, chyba że drużyna przeciwna jest liczniejsza na boisku lub drużyny grają z taką samą liczbą zawodników.

7.1.3.2. Kara nie wygasa dopóki nie zostanie zdobyta bramka ani podczas opóźnionej kary, również nie wygasa gdy padnie bramka z rzutu karnego spowodowanego wykroczeniem prowadzącym do kary. Jeżeli 2-minutowa kara punktowa zostanie nałożona w związku z rzutem karnym lub opóźnionym rzutem karnym, stosuje się również zasady dotyczące kar w związku z rzutem karnym.

7.1.3.3. Jeśli drużyna ma więcej niż jedną 2-minutową karę na ławce, odbywają je w tej samej kolejności, w jakiej zostały wykonane.

7.1.4. Opóźniona kara

7.1.4.1. Wszystkie rodzaje kar, w tym kary meczowe, mogą zostać opóźnione. Opóźnioną karę



stosuje się, gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal kontroluje piłkę po wykroczeniu prowadzącym do kary. Tylko jedna kara na raz może zostać opóźniona, z wyjątkiem sytuacji, gdy trwa sytuacja bramkowa, w którym to przypadku może zostać opóźniona druga kara.

7.1.4.2. Jeżeli jedna lub kilka kar opóźnionych zostanie nałożonych w związku z rzutem karnym lub opóźnionym rzutem karnym, stosuje się również zasady dotyczące kar w związku z rzutem karnym.

7.1.4.3. Opóźniona kara oznacza, że drużyna, która nie popełniła przewinienia, ma możliwość kontynuowania ataku, dopóki drużyna atakująca nie zdobędzie gola, straci piłkę lub gra zostanie przerwana.

7.1.4.3.1. Podczas opóźnionej kary drużyna, która nie popełniła przewinienia, powinna mieć możliwość zastąpienia bramkarza zawodnikiem z pola i kontynuowania ataku. Opóźniona kara jest nadal wykonywana po zakończeniu połowy/tercji lub meczu. Jeśli opóźniona kara zostanie wykonana, ponieważ drużyna, która popełniła przewinienie, zdobywa i kontroluje piłkę, należy wznowić grę rzutem sędziowskim.

7.1.4.3.2. Drużyna, która nie popełniła przewinienia, musi prowadzić konstruktywną grę atakującą. Jeśli sędziowie uznają że zespół próbuje grać na czas, zawodnicy zostaną o tym powiadomieni. Jeśli drużyna nadal nie próbuje zaatakować, gra zostaje przerwana, kara opóźniona zostaje egzekwowana i gra zostaje wznowiona (face-off).

7.1.4.3.3. Jeżeli opóźniona kara zostanie wykonana z powodu innej przerwy w grze, gra zostanie wznowiona zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie.

7.1.4.3.4. Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobywa punkty w prawidłowy sposób podczas opóźnionej kary, bramka jest uznana, a opóźniona 2-minutowa kara ławki nałożona na drużynę nie jest wykonywana. Żadne inne kary nie zostaną anulowane.

7.1.4.3.5. Jeśli drużyna, która popełniła przewinienie, zdobędzie bramkę podczas opóźnionej kary, bramka zostaje anulowana i gra zostaje wznowiona. Jeśli drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobywa bramkę samobójczą, bramka jest uznana.

7.1.4.4. Wykroczenia prowadzące do 2-minutowej kary na ławce

7.1.4.4.1. Kiedy gracz uderza, blokuje, podnosi, kopie lub trzyma przeciwnika albo jego kij, aby zdobyć znaczną przewagę lub bez możliwości dotarcia do piłki.

7.1.4.4.2. Kiedy zawodnik rozgrywa piłkę ponad poziomem pasa dowolną częścią kija lub stopy. Uwaga: Poziom pasa jest uważany za poziom pasa gracza stojącego pionowo.

7.1.4.4.3. Kiedy zawodnik jest winny nieostrożnego wymachiwania kijem.

Uwaga: Obejmuje to niekontrolowane przesuwanie kija do przodu lub do tyłu i podnoszenie kija powyżej głowy przeciwnika, jeśli jest to uważane za niebezpieczne lub niepokojące dla przeciwnika.

7.1.4.4.4. Kiedy zawodnik popycha przeciwnika na bandę lub bramkę.

7.1.4.4.5. Kiedy zawodnik jest winny nieostrożnej fizycznej gry.

7.1.4.4.6. Gdy kapitan zespołu prosi o pomiar łopatki, a zmierzony sprzęt jest prawidłowy. (Brak znaku wykroczenia). Kapitan drużyny otrzymuje na karę.

7.1.4.4.7. Kiedy zawodnik w polu bierze udział w grze bez kija. (Brak znaku wykroczenia)

Uwaga: nie dotyczy to bramkarza, tymczasowo uważanego za gracza w polu.



7.1.4.4.8. Kiedy gracz w polu bierze kij z miejsca innego niż strefa zmian drużyny. (Brak znaku wykroczenia)

7.1.4.4.9. Kiedy gracz w polu nie chce podnieść swojego złamanego lub upuszczonego kija z boiska i przynieść go do swojej strefy zmian. Tylko wyraźnie widoczne części patyka muszą zostać usunięte przez zawodnika.

7.1.4.4.10. Gdy gracz celowo porusza się, aby zablokować przeciwnika, który nie jest w posiadaniu piłki.

Uwaga: Jeśli gracz, który próbuje wejść na lepszą pozycję, wraca do przeciwnika lub uniemożliwia przeciwnikowi poruszanie się w zamierzonym kierunku, przysługuje rzut wolny.

7.1.4.4.11. Kiedy zawodnik w polu aktywnie blokuje wyrzucenie bramkarza.

Uwaga: Uznaje się to za wykroczenie tylko wtedy, gdy zawodnik rozgrywający znajduje się w polu bramkowym (1 mx 2,5 m) lub bliżej bramkarza niż trzy metry, mierzone od miejsca, w którym bramkarz przejmuje kontrolę nad piłką. Aktywnie sugeruje podążanie za bramkarzem bokiem lub próbę dotarcia do piłki kijem.

7.1.4.4.12. Kiedy gracz narusza zasadę trzech metrów przy trafieniu lub rzucie wolnym. Jeśli trafienie lub rzut wolny zostanie wykonany, gdy przeciwnicy próbują przyjąć pozycję w prawidłowy sposób, nie należy podejmować żadnych działań. Jeśli drużyna tworzy linię obrony, która nie znajduje się w odpowiedniej odległości, tylko jeden gracz powinien zostać ukarany.

7.1.4.4.13. Aby uzyskać wyraźną przewagę, zawodnik w polu zatrzymuje się lub gra piłką podczas leżenia lub siadania lub w inny sposób wpływa na sytuację.

7.1.4.4.14. Kiedy zawodnik w polu zatrzymuje się lub odbija piłkę ręką, ramieniem lub głową.

7.1.4.4.15. W przypadku nieprawidłowej zmiany.

Uwaga: Gracz opuszczający boisko musi przejść przez bandę, zanim nowy gracz może wejść na boisko. Jeśli sprawa jest zamknięta, akcja powinna zostać podjęta tylko wtedy, gdy ma to wpływ na grę. Nieprawidłowa zmiana to również, gdy gracz zmienia się poza własną strefą zmiany drużyny, gdy gra jest przerwana. Gracz wchodzący na boisko będzie ukarany.

7.1.4.4.16. Gdy drużyna gra ze zbyt dużą liczbą graczy na boisku tylko jeden gracz zostanie ukarany.

7.1.4.4.17. Kiedy ukarany gracz:

7.1.4.4.17.1. Bez wejścia na boisko opuszcza ławkę kar, zanim jego kara wygasa lub kończy się. Odmawia opuszczenia ławki kar, gdy jego kara wygasa. Wchodzi na boisko podczas przerwy w grze, zanim jego kara wygasa lub kończy się.

7.1.4.4.17.2. Stolik sędziowski powiadomi o tym sędziów tak szybko, jak to możliwe. Zawodnik, którego kara wygasa, nie może opuścić ławki kar, jeśli liczba kar dla drużyny uniemożliwia to lub kara wygasająca jest karą osobistą. Bramkarz, którego kara wygasa, nie może opuścić ławki kar aż do następnej przerwy w grze. Jeśli ukarany gracz wejdzie na boisko podczas gry, jest to uważane za sabotaż gry.

7.1.4.4.18. Kiedy gracz popełnia powtarzające się wykroczenia prowadzące do rzutu wolnego. Obejmuje to zarówno krótszy, jak i dłuższy czas.

7.1.4.4.19. Gdy zespół systematycznie zakłóca grę, popełniając powtarzające się wykroczenia, co prowadzi do rzutu wolnego.

Uwaga: Dotyczy to również sytuacji, gdy drużyna popełnia kilka drobnych wykroczeń w krótkim



czasie. Gracz, który popełnił ostatnie wykroczenie, odbywa karę.

7.1.4.4.20. Kiedy gracz celowo opóźnia grę. Dotyczy to również sytuacji, gdy zawodnik drużyny, która popełniła przewinienie, uderza lub odbiera piłkę, gdy gra jest przerwana, celowo blokując piłkę o bandę lub bramkę lub celowo uszkodza piłkę.

7.1.4.4.21. Kiedy zespół systematycznie opóźnia grę. Jeśli sędziowie uznają zespół za bliski ukarania za opóźnienie gry, kapitan drużyny powinien, jeśli to możliwe, zostać powiadomiony przed podjęciem jakichkolwiek działań. Kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze ukarany, aby odbywał karę.

7.1.4.4.22. Kiedy zawodnik lub członek personelu zespołu protestuje przeciwko decyzjom sędziów lub gdy prowadzenie drużyny przez trenera jest prowadzone w niepokojący lub niewłaściwy sposób

7.1.4.4.22.1. Obejmuje to, gdy kapitan zespołu stale i bez powodu kwestionuje decyzje sędziów.

7.1.4.4.22.2. Protestowanie przeciwko decyzjom sędziów i prowadzenie drużyny przez trenera w niepokojący lub niewłaściwy sposób jest uważane za spontaniczne i za niewielkie wykroczenie w porównaniu z niesportowym zachowaniem.

7.1.4.4.22.3. Dotyczy to również sytuacji, gdy członek zespołu wchodzi na boisko bez zgody sędziów. Sędzia powinien, jeśli to możliwe, powiadomić personel zespołu przed podjęciem jakichkolwiek działań.

7.1.4.4.23. Kiedy bramkarz, pomimo wezwania od sędziów, pomija umieszczenie bramki z powrotem na miejscu.

Uwaga: Obowiązkiem bramkarza jest odłożyć bramkę na miejsce, gdy tylko zostanie to uznane za możliwe.

7.1.4.4.24. Kiedy gracz, pomimo wezwania od sędziów, pomija poprawianie swojego osobistego wyposażenia. (Brak znaku wykroczenia)

7.1.4.4.25. Gdy gracz używa niewłaściwego stroju. (Brak znaku wykroczenia)

7.1.4.4.25.1. Obejmuje to brakujące części ubrania i wykroczenia dotyczące opaski kapitana drużyny.

7.1.4.4.25.2. Wykroczenia dotyczące strojów prowadzą tylko do jednej kary na drużynę na mecz. Wszystkie inne przypadki nieprawidłowego wyposażenia należy zgłosić organizatorom.

7.1.4.4.26. Kiedy bramkarz bierze udział w grze niewłaściwie wyposażony (bez znaku wykroczenia). Jeśli bramkarz nieumyślnie straci maskę na twarz, gra zostaje przerwana i wznowiona (face off) po założeniu maski.

7.1.4.4.27. Gdy w meczu bierze udział zawodnik z niewłaściwym numerem. (Brak znaku wykroczenia). Protokół meczu należy poprawić. Wykroczenia dotyczące niewłaściwej numeracji prowadzą tylko do jednej kary na drużynę na mecz. Inne przypadki tego przestępstwa należy zgłosić organizatorom.

7.1.5. Poważna kara ławkowa

7.1.5.1 Poważna kara ławkowa składa się z dwóch kar ławki odbywanych jedna po drugiej przez gracza dopuszczającego się przewinienia.

7.1.5.2. Jeżeli poważna kara ławkowa zostanie nałożona w związku z rzutem karnym lub opóźnionym rzutem karnym, stosuje się również zasady dotyczące kar w związku z rzutem



karnym.

7.1.5.3. Wykroczenia prowadzące do poważnej kary na ławce.

7.1.5.3.1. Kiedy zawodnik w polu jest winny nieostrożnego wymachiwania kijem.

7.1.5.3.2. Kiedy gracz w polu używa swojego kija do zaczepienia o ciało przeciwnika.

7.1.5.3.3. Kiedy gracz rzuca kijem lub innym sprzętem na boisko, aby uderzyć lub spróbować uderzyć piłkę.

7.1.5.3.4. Gdy gracz jest winny nieostrożnej gry fizycznej.

7.1.6. Kara osobista

7.1.6.1. Karę osobistą można nałożyć tylko w związku z karą na ławce i nie można jej odbywać, dopóki kara ławki nie wygaśnie lub się skończy. Nieograniczona liczba kar osobistych może być odbywana jednocześnie.

7.1.6.1.1. Jeśli gracz, który już wykonuje karę osobistą, otrzymuje karę na ławce, odbywanie pozostałej kary osobistej, gdy tylko można odbyć karę na ławce, zostanie odłożony do momentu wygaśnięcia lub zakończenia kary na ławce.

7.1.6.1.2. Kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze ukarany, aby towarzyszył zawodnikowi na ławce kar, i będzie mógł wrócić na boisko po wygaśnięciu kary.

7.1.6.2. Kara osobista dotyczy tylko zawodnika i dzięki temu mogą oni zostać zastąpieni na boisku podczas odbywania kary.

7.1.6.2.1. Kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze ukarany, aby towarzyszył zawodnikowi na ławce kar, i będzie mógł wrócić na boisko po wygaśnięciu kary.

7.1.6.2.2. Po wygaśnięciu kary osobistej gracz nie może wejść na boisko, dopóki gra nie zostanie przerwana. Sędziowie wspólnie ze stolikiem sędziowskim pomagają zawodnikowi, którego kara wygasła podczas gry, opuścić ławkę kar, gdy tylko gra zostanie przerwana. Członek personelu drużyny, który otrzymuje karę osobistą, powinien zostać wysłany na trybuny na resztę meczu, a kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze ukarany, aby odbyć karę na ławce.

7.1.7. 10 minutowa kara osobista

7.1.7.1. Jeśli drużyna przeciwna strzeliła bramkę podczas 10-minutowej kary osobistej, kara nie wygasa.

7.1.7.2. Wykroczenia prowadzące do 2-minutowej kary na ławce + 10-minutowa kara osobista

7.1.7.3. Kiedy zawodnik lub inny członek zespołu jest winny niesportowego zachowania.

Uwaga: Niesportowe zachowanie oznacza: Zachowywanie się w sposób obraźliwy lub uwłaczający sędziom, innym zawodnikom, innym członkom zespołu, organizatorom, widzom ja również jakiegokolwiek działania symulacyjne lub mające na celu wprowadzenie sędziów w błąd. Celowe kopanie lub uderzanie w bandę lub bramkę. Rzucanie kijem lub innym sprzętem, nawet podczas przerwy lub w strefie zmian.

7.1.8. Kara meczowa

7.1.8.1. Zawodnik lub członek zespołu, który ponosi karę meczową, natychmiast udaje się do szatni i nie może brać dalszego udziału w meczu.

7.1.8.2. Organizatorzy są odpowiedzialni za dopilnowanie, aby ukarany udał się do szatni i nie



wrócił na boisko lub trybuny w pozostałym czasie meczu, w ewentualnej dogrywce i rzutach karnych. Wszystkie kary meczowe są zgłaszane do protokołu.

7.1.8.3. Wykroczenia popełnione przed lub po meczu, które zwykle prowadzą do kary meczowej, są zgłaszane do protokołu, ale nie nakłada się żadnej kary punktowej. Z wyjątkiem niewłaściwego sprzętu (który zostanie skorygowany przez danego zawodnika, który może następnie rozpocząć mecz), wykroczenia prowadzące do kary meczowej popełnione przed meczem również prowadzą do nieuczestniczenia przez zawodnika w tym meczu, możliwego dodatkowego czasu i wliczone rzuty karne.

7.1.8.4. Techniczna kara meczowa może być nałożona tylko w związku z poważną karą ławki.

7.1.8.4.1. Kapitan drużyny wybiera zawodnika, który nie został jeszcze ukarany, aby odbyć karę ławkową oraz ewentualne inne kary na ławce dotyczące zawodnika lub członka zespołu, którzy ponoszą karę meczu.

7.1.8.4.2. Ewentualne kary osobiste dotyczące zawodnika ponoszącego karę meczową wygasają.

7.1.8.5. Techniczna kara meczowa spowoduje zawieszenie zawodnika na resztę meczu i nie spowoduje żadnych dalszych kar dla zawodnika.

7.1.9. Techniczna kara meczowa

7.1.9.1. Techniczna kara meczowa może być nałożona tylko w związku z poważną karą ławki.

7.1.9.2. Techniczna kara meczowa spowoduje zawieszenie zawodnika na resztę meczu i nie spowoduje żadnych dalszych kar dla zawodnika

7.1.9.3. Przewinienia prowadzące do technicznej kary meczowej.

7.1.9.3.1. Gdy gracz w polu używa niezatwierdzonego kija z łopatką, która jest zbyt szeroka. Kiedy bramkarz używa niezatwierdzonej maski na twarz.

7.1.9.3.2. Gdy zawodnik lub członek personelu zespołu, nie odnotowany w protokole meczu, bierze udział w meczu.

7.1.9.3.3. Kiedy gracz jest winny ciągłego lub powtarzającego się niesportowego zachowania. Kara za mecz zastępuje drugą 2-minutową karę ławki jak również 10-minutową karę osobistą, ale po tym następuje poważna kara ławki. Ciąg dalszy oznacza tę samą sekwencję i powtórzony po raz drugi w tym samym meczu.

7.1.9.3.4. Kiedy gracz w gniewie złamie kij lub zniszczy inny sprzęt.

7.1.9.3.5. Kiedy gracz jest winny agresywnej gry fizycznej.

7.1.9.3.6. Kiedy gracz lub członek zespołu uczestniczył w przepychance.

7.1.9.3.7. Kiedy zawodnik popełnia wykroczenie prowadzące do poważnej kary na ławce, po raz drugi w tym samym meczu.

7.1.9.3.8. Gdy członek personelu zespołu jest winny ciągłego lub powtarzającego się niesportowego zachowania

7.1.9.3.9. Gdy zawodnik, którego sprzęt ma zostać zmierzony, próbuje poprawić lub wymienić sprzęt przed pomiarem.

7.1.9.3.10. Kiedy zawodnik lub członek zespołu popełnia wykroczenie wyraźnie zamierzające sabotować grę

7.1.9.3.11. Gdy zawodnik w polu nadal używa wadliwego kija, używa wzmocnionego lub wydłużonego trzonu.



7.1.9.3.12. Kiedy zawodnik lub członek zespołu opuszcza ławkę zmian lub kar aby zaangażować się w kłótnię.

7.1.9.3.13. Kiedy zawodnik lub członek zespołu jest zaangażowany w bójkę.

7.1.9.3.14. Kiedy zawodnik lub członek zespołu jest winny lub próbuje popełnić brutalne wykroczenie.

7.1.9.3.15. Kiedy gracz lub członek zespołu jest winny używania obraźliwego języka/grubiańskiego zachowania.

7.1.9.3.16. Kiedy gracz lub członek zespołu jest winny zachowania zagrażającego innym.

7.2. Stałe fragmenty gry

7.2.1. Ogólne przepisy dotyczące stałych fragmentów gry.

7.2.1.1. Kiedy gra została przerwana, zostanie wznowiona w ustalony sposób, zgodnie z tym, co spowodowało przerwanie.

Uwaga: ustalone sposoby to wznowienia (face-off), rzuty sędziowskie, rzuty wolne, rzuty karne.

7.2.1.2. Sędziowie używają ustalonych sygnałów i odpowiednich znaków oraz wskazują miejsce dla takiej sytuacji w polu. Piłka może być zagrana po sygnale, jeśli nie porusza się i znajduje się we właściwej pozycji.

7.2.1.2.1. Sędziowie najpierw pokazują znak konsekwencji (kary), a następnie ewentualny znak wykroczenia. Znak wykroczenia może być użyty tylko wtedy, gdy jest to konieczne, jednak zawsze w związku z karami i rzutami karnymi.

7.2.1.2.2. Jeśli w opinii sędziów nie ma to wpływu na grę, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma lub dokładnie we właściwym miejscu przy rzucie sędziowskim lub rzucie wolnym.

7.2.1.3. Stałych fragmentów gry nie można bezzasadnie opóźniać.

Uwaga: Sędziowie decydują, co należy uznać za nieuzasadnione opóźnienie. Jeśli stały fragment gry jest opóźniony, sędziowie powinni, jeśli to możliwe, powiadomić zawodnika przed podjęciem jakichkolwiek działań.

7.2.2. Wznowienie gry (Face-off)

7.2.2.1. Na początku połowy/tercji i w celu potwierdzenia poprawnie zdobytej bramki należy wykonać rzut sędziowski na środku boiska z użyciem kija.

7.2.2.1.1. Bramka zdobyta w dogrywce lub po rzucie karnym po zakończeniu połowy/tercji lub meczu nie jest potwierdzana rzutem sędziowskim.

7.2.2.1.2. Gdy wznowienie jest wykonywane na środku boiska, każda drużyna powinna znajdować się na swoje połowie boiska.

7.2.2.2. Gdy gra zostanie przerwana i żadna z drużyn nie może otrzymać trafienia, rzutu wolnego lub rzutu karnego, grę należy wznowić rzutem sędziowskim.

7.2.2.3. Rzut należy wykonać w najbliższym punkcie wznowienia, w zależności od miejsca, w którym znajdowała się piłka.

7.2.2.4. Wszyscy zawodnicy, z wyjątkiem tych, którzy biorą udział w rzucie sędziowskim, natychmiast, bez wezwania od sędziów, zajmują pozycję co najmniej trzy metry od piłki, wliczając w to kije.

7.2.2.5. Uwaga: obowiązkiem sędziów jest sprawdzenie, czy zespoły są gotowe i czy wszyscy



zawodnicy zajęli pozycję.

7.2.2.6. We wznowieniu uczestniczy jeden zawodnik z każdej drużyny. Zawodnicy będą zwrócenii twarzą do krótkiego boku połowy boiska drużyny przeciwnej i nie mogą mieć kontaktu fizycznego przed rzutem. Stopy powinny być ustawione prostopadle do linii środkowej. Każdy gracz powinien mieć obie swoje stopy w tej samej odległości od linii środkowej. Kije należy trzymać normalnym uchwytem i obiema rękami powyżej znaku uchwytu. Blendy powinny być ustawione prostopadle do linii środkowej po obu stronach piłki, ale bez jej dotykania.

7.2.2.6.1. Normalny chwyt oznacza sposób, w jaki gracz trzyma kij podczas gry. Gracz drużyny broniącej wybiera, po której stronie piłki umieścić swój kij. Jeśli wznowienie odbywa się na linii środkowej, gracz drużyny gości dokonuje wyboru. Piłka powinna znajdować się na wysokości środka łopatek.

7.2.2.6.2. Jeśli zawodnik uczestniczący we wznowieniu nie przestrzega instrukcji sędziów, inny zawodnik, który znajduje się na boisku, musi uczestniczyć we wznowieniu za niego. W przypadku sporu związanego ze zmianą przed wykonaniem wznowienia, drużyna gości jest zobowiązana do przeprowadzenia zmiany w pierwszej kolejności.

7.2.2.7. Odbicie może bezpośrednio spowodować umieszczenie piłki w bramce.

7.2.3. Wydarzenia prowadzące do wznowienia gry (face-off)

7.2.3.1. Gdy piłka zostanie przypadkowo uszkodzona.

7.2.3.2. Gdy piłka nie zachowuje się prawidłowo podczas gry.

Uwaga: Sędziowie, przed przerwaniem gry, powinni dać zawodnikom czas na rozegranie piłki.

7.2.3.3. Kiedy części bandy rozpadają się i piłka zbliża się do danego miejsca.

7.2.3.4. Gdy bramka zostanie niezamierzenie przesunięta i nie może zostać przesunięta na miejsce w rozsądnym momencie. Obowiązkiem bramkarza jest umieścić bramkę na miejscu, gdy tylko zostanie to uznane za możliwe.

7.2.3.5. Gdy wystąpi poważna kontuzja lub kontuzjowany zawodnik bezpośrednio wpływa na grę.

Uwaga: Sędziowie decydują, co należy uznać za poważną kontuzję, ale jak tylko podejrzewa się poważną kontuzję, gra powinna zostać przerwana natychmiast.

7.2.3.6. Gdy w trakcie gry wystąpi nienaturalna sytuacja. Sędziowie decydują, co należy uznać za nienaturalną sytuację, ale zawsze obejmuje to nieupoważnione osoby lub przedmioty na boisku, całkowite lub częściowe zgaśnięcie świateł, sygnał końcowy wybrzmiewa przez pomyłkę lub gdy sędzia zostaje uderzony piłką i ma to znaczący wpływ na grę.

7.2.3.7. Gdy bramka zostanie nieuznana pomimo faktu, że nie popełniono żadnego wykroczenia prowadzącego do rzutu wolnego. Dotyczy to również sytuacji, gdy piłka wpada do bramki bez przekroczenia linii bramkowej od przodu.

7.2.3.8. Gdy rzut karny nie skutkuje bramką. Obejmuje to, gdy rzut karny jest nieprawidłowo wykonany.

7.2.3.9. Gdy wykonywana jest kara opóźniona, ponieważ drużyna atakująca zdobywa i kontroluje piłkę. Dotyczy to również sytuacji, w której zespół nie popełniający wykroczenia, w opinii sędziów, próbuje grać na czas.

7.2.3.10. Gdy kara jest nałożona za wykroczenie, które nie jest związane z grą, ale zostaje



popętnione lub zauważone podczas gry. Obejmuje to, wejście na boisko ukaranego gracza, zanim jego kara wygasa lub skończy się.

7.2.3.11. Kiedy sędziowie nie są w stanie określić kto powinien wprowadzać piłkę do gry lub komu przysługuje rzut wolny. Obejmuje to sytuacje, gdy zawodnicy z obu drużyn popełniają jednocześnie wykroczenia.

7.2.3.12. Kiedy decyzja sędziów jest nieprawidłowa.

7.2.4. Rzut sędziowski / wprowadzenie piłki do gry.

7.2.4.1. Gdy piłka opuści boisko, wprowadzenie piłki należy przyznać drużynie, która nie popełniła przewinienia. Za drużynę winną uważa się drużynę, której zawodnik lub wyposażenie zawodnika jako ostatnie dotknęło piłki, zanim opuściła boisko. Dotyczy to również sytuacji, gdy zawodnik, aby usunąć piłkę znajdującą się na górnej części bramki, uderza w siatkę bez dotknięcia piłki.

7.2.4.2. Wprowadzenie piłki odbędzie się na wysokości miejsca, w którym piłka opuściła boisko, 1,5 metra od bandy, ale nigdy za wyimaginowanymi przedłużeniami linii bramkowych.

7.2.4.2.1. Jeśli w opinii sędziów nie ma to wpływu na grę, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma lub dokładnie we właściwym miejscu. Jeśli drużyna uzyska przewagę w wyniku wybicia z miejsca, które znajduje się bliżej bandy niż 1,5 metra, jest to dozwolone.

7.2.4.2.2. Wybicie zza wyimaginowanego przedłużenia linii bramkowej powinno być wykonane z najbliższego miejsca wznowienia gry. Gdy piłka dotknie sufitu lub przedmiotów nad boiskiem, wybicie powinno być wykonane 1,5 metra od planszy w tej samej odległości od linii środkowej.

7.2.4.3. Przeciwnicy powinni natychmiast, bez wezwania sędziów, zająć pozycję co najmniej trzy metry od piłki, wliczając w to kije. Zawodnicy, którzy wykonują wybicie, nie muszą czekać, aż przeciwnicy zajmą pozycję, ale jeśli piłka zostanie zagrana, podczas gdy przeciwnicy starają się zająć pozycję w prawidłowy sposób, nie należy podejmować żadnych działań.

7.2.4.4. Piłka musi zostać zagrana kijem. Musi być uderzona czysto, nie być przeciągana, trącana ani podnoszony na kiju.

7.2.4.5. Zawodnik biorący udział w wybiciu nie może ponownie dotknąć piłki, zanim nie dotknie ona innego zawodnika lub sprzętu innego zawodnika.

7.2.4.6. Piłka z rzutu wolnego może wpaść bezpośrednio do bramki.

7.2.5. Wydarzenia prowadzące do Rzut sędziowskiego / wprowadzenie piłki do gry.

7.2.5.1. Gdy piłka wypada za bandę lub uderza w sufit lub jakikolwiek inny przedmiot nad boiskiem.

7.2.6. Rzut wolny

7.2.6.1. Gdy popełnione zostanie wykroczenie prowadzące do rzutu wolnego, drużyna, która nie popełniła przewinienia, otrzymuje rzut wolny.

7.2.6.1.1. W przypadku wykroczeń prowadzących do rzutu wolnego, reguła przewagi powinna być stosowana, gdy tylko jest to możliwe.

7.2.6.1.2. Reguła przewagi oznacza, że jeśli drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal kontroluje piłkę po wystąpieniu przewinienia drużyny przeciwnej, powinna mieć możliwość



kontynuowania gry, jeśli daje im to większą przewagę niż rzut wolny. Jeśli gra się z przewagą, a gra zostaje przerwana, ponieważ drużyna, która nie popełniła przewinienia, traci kontrolę nad piłką, należy rzut wolny należy wykonać z miejsca, gdzie nastąpiło pierwotne wykroczenie.

7.2.6.2. Rzut wolny należy wykonać w miejscu popełnienia wykroczenia, ale nigdy za wyimaginowanymi przedłużeniami linii bramkowych lub bliżej stref bramkowych niż 3,5 metra.

Uwaga: Jeśli w opinii sędziów nie ma to wpływu na grę, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma lub dokładnie we właściwym miejscu. Rzut wolny bliżej bandy niż 1,5 metra może zostać przesunięty na tę odległość. Rzut wolny za wykroczenie za wyimaginowanym przedłużeniem linii bramkowej powinien być wykonany z najbliższego punktu wznowienia. Rzut wolny za wykroczenie bliżej pola bramkowego niż 3,5 metra należy przesunąć na tę odległość wzdłuż wyimaginowanej linii od środka linii bramkowej przez miejsce, w którym popełniono wykroczenie. W takim przypadku broniąca się drużyna ma zawsze prawo utworzyć linię obrony bezpośrednio poza swoją strefą bramkarza. Atakująca drużyna nie jest zobowiązana do czekania, aż broniąca się drużyna utworzy linię obrony i ma prawo umieścić swoich zawodników przed linią obrony.

7.2.6.3. Przeciwnicy powinni natychmiast, bez wezwania sędziów, zająć pozycję co najmniej trzy metry od piłki, wliczając w to kije.

7.2.6.4. Zawodnik wybijający rzut wolny nie musi czekać, aż przeciwnicy zajmą pozycję, jeśli piłka zostanie zagrana, podczas gdy przeciwnicy próbują zająć pozycję we właściwy sposób, nie należy podejmować żadnych działań.

7.2.6.5. Piłka musi być zagrana kijem. Musi być uderzona czysto, nie może być przeciągana, trącana ani podnoszona na kiju.

7.2.6.6. Zawodnik wykonujący rzut wolny nie może ponownie dotknąć piłki, zanim nie dotknie ona innego zawodnika lub sprzętu innego zawodnika.

7.2.6.7. Rzut wolny może bezpośrednio prowadzić do bramki.

7.2.7. Wykroczenia prowadzące do rzutu wolnego

7.2.7.1. Kiedy zawodnik uderza, blokuje, opuszcza, kopie lub przytrzymuje przeciwnika lub jego kij albo uderza w ciało przeciwnika kiedy ma możliwość dosięgnięcia piłki.

Uwaga: Jeśli sędziowie uznają, że zawodnik zagrał piłkę przed uderzeniem kijem przeciwnika, nie należy podejmować żadnych działań.

7.2.7.2. Kiedy gracz w polu unosi blendę swojego kija powyżej poziomu talii w trakcie zamachu z tyłu, przed uderzeniem piłki lub w wymachu do przodu po uderzeniu piłki. Obejmuje to uderzenia próbne. Wysoki zamach jest dozwolony, jeśli w pobliżu nie ma innych graczy i nie ma ryzyka kontuzji. Poziom talii jest uważany za poziom talii podczas stania w pozycji wyprostowanej.

7.2.7.3. Kiedy zawodnik w polu używa jakiegokolwiek części swojego kija lub stopy, aby zagrać lub próbować zagrać piłkę powyżej poziomu kolana.

Uwaga: Zatrzymanie piłki udem nie jest uważane za zagranie piłki powyżej poziomu kolan, chyba że jest to niebezpieczne. Jako poziom kolana uważa się poziom kolan, gdy zawodnik stoi pionowo.

7.2.7.4. Kiedy zawodnik w polu umieszcza swój kij, stopę lub nogę między nogami lub stopami



przeciwnika.

7.2.7.5. Kiedy zawodnik kontroluje piłkę lub próbując ją dosięgnąć, popycha przeciwnika w inny sposób niż ramię w ramię.

7.2.7.6. Kiedy zawodnik, kontrolując piłkę lub próbuje ją dosięgnąć lub próbuje uzyskać lepszą pozycję, przesuwają się do tyłu w kierunku przeciwnika lub uniemożliwiają przeciwnikowi poruszanie się w zamierzonym kierunku. Obejmuje to, gdy atakująca drużyna zapobiega lub utrudnia tworzenie linii obrony przy rzucie wolnym przyznanym w promieniu 3,5 metra od strefy bramkarza.

7.2.7.7. Kiedy zawodnik grający w polu znajduje się w strefie bramkowej.

7.2.7.7.1. Gracz w polu może przejść przez pole bramkowe, jeśli w opinii sędziów gra nie jest zakłócona, a działania bramkarza nie są utrudnione.

7.2.7.7.2. Gdy strzał drużyny przeciwnej zostanie oddany bezpośrednio na bramkę, a zawodnik drużyny broniącej znajduje się w strefie bramkowej, w bramce lub jeśli bramka została przesunięta w strefie, zawsze należy przyznać rzut karny.

7.2.7.7.3. Uważa się, że zawodnik rozgrywający znajduje się w strefie bramkowej, jeśli jakkolwiek część jego ciała dotknie podłogi wewnątrz strefy bramkowej. Gracz w polu, który ma tylko swój kij w polu bramkowym, nie jest uważany za znajdującego się w polu bramkowym. Linie należą do strefy bramkowej.

7.2.7.8. Kiedy gracz w polu celowo porusza bramkę drużyny przeciwnej.

7.2.7.9. Gdy zawodnik w polu biernie blokuje wyrzucenie piłki przez bramkarza.

7.2.7.9.1. Uznaje się to za wykroczenie tylko wtedy, gdy zawodnik rozgrywający znajduje się w polu bramkowym lub bliżej bramkarza niż trzy metry, mierzony od miejsca, w którym bramkarz przejmuje kontrolę nad piłką.

7.2.7.9.2. Bierne oznacza nieumyślne lub wynikające z zaniechania ruchu.

7.2.7.10. Kiedy zawodnik w polu skacze i zatrzymuje piłkę w powietrzu.

7.2.7.11. Skoki są uważane za przypadki, gdy obie stopy zawodnika całkowicie opuszczają podłogę. Bieganie nie jest uważane za skakanie.

7.2.7.12. Zawodnik może przeskoczyć piłkę, jeśli jej nie dotknie.

7.2.7.13. Kiedy zawodnik rozgrywa piłkę z zewnątrz boiska. (Brak znaku wykroczenia)

7.2.7.13.1. Na zewnątrz oznacza, że jedna lub obie stopy znajdują się poza boiskiem.

7.2.7.13.2. Jeśli zawodnik zagra piłkę z zewnątrz boiska podczas zmiany, będzie to uważane za zbyt wielu graczy na boisku.

7.2.7.13.3. Jeśli zawodnik, nie będący w trakcie zmiany, zagrywa piłkę ze strefy zmiany, uważa się to za sabotaż gry. Dozwolone jest bieganie na zewnątrz boiska, ale nie można zagrywać stamtąd piłki.

7.2.7.14. W grze 6 v 6: Kiedy bramkarz całkowicie opuści pole bramkowe podczas rzutu wolnego

7.2.7.15. W 4 v 4: Kiedy bramkarz całkowicie opuszcza pole bramkowe (1 mx 2,5 m)

7.2.7.15.1. W takim przypadku bramkarz nie jest uznawany za zawodnika w polu. Uważa się, że bramkarz całkowicie opuścił pole bramkowe, gdy żadna część jego ciała nie dotyka podłogi w polu bramkowym. Rzut jest zakończony, gdy bramkarz puści piłkę. Jeśli po tym opuści pole bramkowe, nie należy podejmować żadnych działań. Zasada ta obowiązuje również, gdy bramkarz zbiera piłkę w polu bramkowym, a całe jego ciało przesuwa się poza pole bramkowe.



7.2.7.15.2. Linie pola bramkowego.

7.2.7.16. Gdy bramkarz rzuca lub kopie piłkę nad linią środkową. Będzie to uważane za wykroczenie tylko wtedy, gdy piłka nie dotknie podłogi, bandy, innego gracza lub sprzętu innego gracza, zanim nie minie linii środkowej. Cała piłka musi ominąć linię środkową.

7.2.7.17. Kiedy rzut wolny, wybicie lub rzut sędziowski jest nieprawidłowo wykonany lub celowo opóźniony. Dotyczy to również sytuacji, w której drużyna, która nie popełniła przewinienia, zabiera piłkę, gdy gra jest przerwana, piłka jest przeciągana, trącana lub podnoszona na kij. Jeśli wybicie lub rzut wolny zostanie wykonane z niewłaściwego miejsca lub gdy piłka nie jest całkowicie nieruchoma, może zostać wykonany ponownie. Jeśli w opinii sędziów nie ma to wpływu na grę, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma lub dokładnie we właściwym miejscu.

7.2.7.18. Kiedy bramkarz ma piłkę pod kontrolą przez ponad trzy sekundy. Jeśli bramkarz odłoży piłkę i podniesie ją ponownie, uważa się, że kontroluje piłkę przez cały czas.

7.2.7.19. Kiedy bramkarz otrzymuje podanie od zawodnika ze swojej drużyny.

7.2.7.19.1. Będzie to uważane za wykroczenie tylko wtedy, gdy podanie w opinii sędziów jest zamierzone. Otrzymanie oznacza, że bramkarz dotyka piłki ręką lub rękami, nawet po tym, jak bramkarz dotknął lub zatrzymał piłkę inną częścią swojego ciała. Bramkarz może otrzymać podanie od zawodnika ze swojej drużyny, jeśli bramkarz jest całkowicie poza polem bramkowym, gdy otrzymuje podanie, i tym samym jest uznawany za zawodnika w polu. Jeśli bramkarz całkowicie opuści pole bramkowe, zatrzymuje piłkę, powraca do bramki i podnosi piłkę, nie uważa się tego za podanie do bramkarza.

7.2.7.19.2. Podanie do bramkarza nie jest uważane za sytuację bramkową i nie może skutkować rzutem karnym.

7.2.7.20. Gdy kara jest nakładana za wykroczenie popełnione w związku z grą. (Przepisany znak wykroczenia)

7.2.7.21. Kiedy zawodnik opóźnia grę. Dotyczy to również sytuacji, gdy zawodnik w polu, aby zyskać na czasie, kładzie się na boisku lub polu bramkowym w taki sposób, że przeciwnik nie jest w stanie dotrzeć do piłki w prawidłowy sposób. Gracz powinien, o ile to możliwe, zostać o tym poinformowany przed podjęciem jakichkolwiek działań.

7.2.7.22. Kiedy drużyna opóźnia grę, otrzymują karę 2 minut.

7.2.7.23. Kiedy zawodnik w polu uderza piłkę głową, zawodnicy otrzymują rzut wolny

7.2.7.24. Gdy wykonywana jest kara opóźniona, ponieważ drużyna atakująca zdobywa i kontroluje piłkę.

7.2.8. Rzut karny

7.2.8.1. W przypadku popełnienia wykroczenia prowadzącego do rzutu karnego, drużyna, która nie popełniła przewinienia, otrzymuje rzut karny. Jeżeli rzut karny zostanie przyznany podczas kary opóźnionej lub spowodowanej wykroczeniem prowadzącym do kary, stosuje się również zasady dotyczące kar w związku z rzutem karnym.

7.2.8.2. Rzut karny należy wykonać z miejsca wznowienia na środku boiska.

7.2.8.3. Wszyscy zawodnicy, z wyjątkiem zawodnika wykonującego rzut karny i broniącego bramkarza, powinni znajdować się w własnych strefach zmiany podczas całego rzutu karnego. Bramkarz musi być w swojej strefie, gdy rozpoczyna się rzut karny.

7.2.8.3.1. Bramkarz nie może zostać zastąpiony przez zawodnika z pola. Jeżeli bramkarz popełni



przewinienie podczas rzutu karnego, przyznaje się nowy rzut karny i karę do wykonania.

7.2.8.3.2. Jeśli inny zawodnik w drużynie, która popełniła przewinienie, popełnił wykroczenie podczas rzutu karnego, przyznaje się nowy rzut karny, a wykroczenie uznaje się za sabotaż gry.

7.2.8.3.3. Zawodnik, który odbywa karę ławki, pozostaje na ławce podczas rzutu karnego.

7.2.8.4. Zawodnik wykonujący rzut karny może zagrać piłkę nieograniczoną ilość razy, ale piłka musi być w ciągłym ruchu do przodu podczas całego rzutu karnego. Ciągły ruch oznacza, że piłka nie może się równocześnie całkowicie zatrzymać albo zmienić kierunek na „od bramki”.

7.2.8.5. Czas gry zostaje zatrzymany podczas całego rzutu karnego. Ruch do przodu oznacza odsunięcie od linii środkowej. Jeśli piłka uderzy w przednią stronę bramki, a następnie bramkarz minie linię bramkową od przodu, bramka jest uznana. Jeśli piłka na samym początku rzutu karnego zostanie cofnięta, rzut karny zostaje przerwany i rozpoczęty od nowa.

7.2.8.6. Jeśli 2-minutowa kara ławkowa zostanie nałożona w związku z rzutem karnym, 2-minutowa kara ławkowa zostanie odnotowana w protokole meczu tylko wtedy, gdy rzut karny nie skutkuje bramką. Ukarany zawodnik będzie na ławce kar podczas rzutu karnego.

8. Indywidualny Konkurs Sprawności (IKS)

8.1. IKS został zaprojektowany specjalnie dla zawodników, którzy nie rozwinięli jeszcze umiejętności niezbędnych do pełnego uczestnictwa w drużynowym unihokeju. IKS składa się z pięciu konkurencji: strzelanie do celu, odbieranie i podawanie, trzymanie kija, precyzyjne strzelanie do celu i przerzucanie przez przeszkodę. Zawodnicy powinni najpierw przejść przez rundę podziału, w której każdy zawodnik wykonuje każdą konkurencję raz. Łączny wynik z pięciu konkurencji jest następnie wykorzystywany do umieszczania zawodników w grupach sprawnościowych do rundy finałowej. W rundzie finałowej/medalowej każdy gracz powinien wykonać każdą konkurencję dwukrotnie. Łączny wynik z dwóch rund finałowych jest sumowany, aby uzyskać końcowy wynik.

8.1.1. Strzelanie do celu

8.1.1.1. Cel: Ocena dokładności strzelania i siły sportowca, a także zdolności zawodnika do strzelania goli z dowolnego kąta, biorąc pod uwagę presję czasową.

8.1.1.2. Wyposażenie: kij do unihokeja, 5 piłek, taśma, stoper, cel.

8.1.1.3. Opis: Zawodnik wykonuje jeden strzał na bramkę z pięciu różnych miejsc wokół bramki. Miejsca te znajdują się w punktach końcowych pięciu, 6-metrowych promieni, które wychodzą ze wspólnego punktu na środku linii bramkowej. Każdy promień jest narysowany w taki sposób, że tworzy kąt 30 stopni z przedłużoną linią bramkową lub z wcześniej narysowanym promieniem. Zawodnik ma 15 sekund na wystrzelenie wszystkich piłek. Jedna piłka będzie umiejscowiona w każdym z 6 punktów, zanim zawodnik zacznie konkurencję.

8.1.1.4. Punktacja: Każda piłka, która całkowicie przekroczy linię bramkową, jest warta pięć punktów. Wynik jest sumą punktów z pięciu strzałów; Maksymalnie 25 punktów. (Jeśli piłka odbije się przed wejściem do bramki przez wcześniej strzeloną piłkę i sędzia uzna, że byłaby to bramka, wówczas można przyznać pełne pięć punktów).

8.1.2. Odbieranie i podawanie

8.1.2.1. Cel: Ocena kontroli i dokładności zawodnika podczas odbioru i podania piłki.



8.1.2.2. Wyposażenie: kij do unihokeja, piłka, taśma, stożki do znakowania.

8.1.2.3. Opis: Zawodnik otrzymuje piłkę od trenera, który podaje ją z 4-metrowego znaku z lewej lub prawej strony. Zawodnik wychodzi zza linii. Zawodnik próbuje przekazać piłkę między stożkami, które są umieszczone osiem metrów od linii zza której wychodzi zawodnik. Wykonuje się 5 prób po 5 punktów każda przy maksymalnej wartości punktowej wynoszącej 25 punktów.

8.1.2.4. Punktacja:

8.1.2.4.1. 5 punktów: Kontrola odbioru i podanie piłki w strefie 1 metra (między stożkami środkowymi).

8.1.2.4.2. 4 punkty: Kontrola odbioru i podanie piłki w strefie 3 metrów (między dwoma zewnętrznymi stożkami, ale nie w strefie 1 metra).

8.1.2.4.3. 3 punkty: Kontrola i podanie piłki poza strefą 3 metrów.

8.1.2.4.4. 2 punkty: kontrola piłki, ale nie ma podania.

8.1.2.4.5. 1 punkt: kontakt z piłką lub odbiór, ale brak kontroli piłki.

8.1.2.4.6. 0 punktów: brak kontaktu z piłką i brak podania.

8.1.3. Obchodzenie się z kijem

8.1.3.1. Cel: Ocena szybkości i zdolności zawodnika do radzenia sobie z piłką.

8.1.3.2. Wyposażenie: kij do unihokeja, piłka, 6 stożków znacznikowych, taśma, stoper, bramka.

8.1.3.3. Opis: Zawodnik rusza z piłką z linii startu slalomem wyznaczonym przez stożki i strzela piłką do bramki. Odległość od linii startu powinna wynosić 21 metrów. Stożki umieszcza się w linii prostej w odstępach trzech metrów. Zegar zatrzymuje się, gdy piłka mija linię bramkową.

8.1.3.4. Punktacja: Czas od momentu rozpoczęcia jest odejmowany od 25. W przypadku pominiętych stożków odejmij po jednym punkcie. Pięć punktów bonusowych jest przyznawanych, jeśli zawodnik zdobędzie bramkę.

8.1.4. Strzelanie precyzyjne

8.1.4.1. Cel: Ocena dokładności, siły i zdolności zawodnika do strzelania w określone strefy bramki.

8.1.4.2. Wyposażenie: kij do unihokeja, piłka, bramka, taśma lub lina.

8.1.4.3. Opis: Zawodnik wykonuje pięć strzałów na bramkę zza linii znajdującej się 5 metrów od bramki i bezpośrednio przed nią. Sześć stref wyznaczonych w obrębie bramki liną lub taśmą, jak pokazano na schemacie. Pionowe liny lub taśmy są zawieszane 45 centymetrów (18 ") od każdego słupka bramki. Pozioma lina lub taśma jest umieszczona 30 cm (12 ") nad podłogą.

8.1.4.4. Punktacja: Cel jest podzielony na sekcje punktowe w następujący sposób:

8.1.4.4.1. 5 punktów za każdy strzał w cel w górnym rogu.

8.1.4.4.2. 3 punkty za każdy strzał w cel w dolnych rogach.

8.1.4.4.3. 2 punkty za każdy strzał w cel w górnej środkowej części.

8.1.4.4.4. 1 punkt za każdy strzał w cel w dolnej środkowej części.

8.1.4.5. Każdy strzał musi całkowicie przekroczyć linię bramkową do bramki, aby zawodnik otrzymał jakiegokolwiek punkty, chyba że lina lub taśma zatrzymały piłkę przed przekroczeniem linii bramkowej. W takim przypadku podaj sumę punktów dla mniejszej sekcji. Wynik jest sumą



tych pięciu strzałów; Maksymalnie 25 punktów.

8.1.5. Przebiecie nad przeszkodą

8.1.5.1. Cel: Ocena kontroli i dokładności zawodnika podczas przerzucania piłki nad przeszkodą.

8.1.5.2. Wyposażenie: kij do unihokeja, piłka, przeszkoda (ławka lub inna przeszkoda o wysokości 25-30 cm i minimalna długość 3 m), taśma, stożki do znakowania.

8.1.5.3. Opis: Z pozycji stacjonarnej zawodnik próbuje przetrzucić piłkę nad przeszkodą (między 25-30 cm wysokości a minimum 3 m długości). Zawodnik próbuje strzelić piłką między stożki, które są ustawione w odległości 8 m (na podstawie diagramu). Łączny wynik zawodnika to suma wyników z pięciu strzałów nad przeszkodą; Maksymalnie 25 punktów.

8.1.5.4. Punktacja:

8.1.5.4.1. 5 punktów: Przerzucona piłka nad przeszkodą w strefę 1 m (między środkowymi stożkami).

8.1.5.4.2. 4 punkty: Przerzucona piłka nad przeszkodą w strefy 3 m (między dwoma zewnętrznymi stożkami, ale nie w strefie 1 m).

8.1.5.4.3. 3 punkty: Przerzucona piłka nad przeszkodą poza strefą 3 metrów.

8.1.5.4.4. 2 punkty: Przerzucona piłka nad przeszkodą, ale poza strefami punktacji.

8.1.5.4.5. 1 punkt: piłka uderza w przeszkodę, ale nie przechodzi przez przeszkodę.

8.1.5.4.6. 0 punktów: brak kontaktu z piłką.

8.1.6. Wynik końcowy

8.1.6.1. Ostateczny wynik gracza jest ustalany poprzez dodanie wyników uzyskanych w każdej z pięciu konkurencji, które składają się na Indywidualny Konkurs Sprawności.