



PRZEPISY GRY



**MĘŻCZYŹNI
KOBIETY**

2026



www.polskiunihokej.pl



biuro@polskiunihokej.pl



PRZEPISY GRY

Mistrzostwa Świata w Unihokeju w formule 3vs3 Międzynarodowej Federacji Unihokeja 2026

PRZEDMOWA

Ten dokument wyraźnie nakreśla Przepisy Gry obowiązujące podczas Mistrzostw Świata w Unihokeju w formule 3v3 Międzynarodowej Federacji Unihokeja (IFF)2026.

WARUNKI GRY

Mecz unihokeja rozgrywany jest w postaci rozgrywki pomiędzy dwoma drużynami. Celem gry jest zdobycie większej liczby bramek niż drużyna przeciwna, przestrzegając zasad gry.

OBJAŚNIENIA

Przepisy gry posługują się systemem metrycznym, np. 2m = 2 metry.

Przepis z zapisanym obok numerem w nawiasie odnosi się do znaków konsekwencji lub przewinienia pokazywanych przez sędziego sygnalizującego stosowną sytuację, np.:

10) Kiedy zawodnik biernie przeszkadza bramkarzowi w wybiciu. (915)

Pełna lista znaków konsekwencji i przewinień jest załączona w rozdziale 8 i rozdziale 9.
Słownik terminów używanych w niniejszych Przepisach Gry można znaleźć w rozdziale 10.

Tłumaczenie: Ewa Adamczyk-Michna

Konsultacja techniczna: Tomasz Baraniec, Marcin Rudziński

SPIS TREŚCI

1. BOISKO	3
2. GRA.....	4
3. UCZESTNICZY	5
4. WYPOSAŻENIE.....	6
5. STAŁE FRAGMENTY GRY	8
6. KARY	13
7. BRAMKI	20
8. ZNAKI KONSEKWENCJI.....	21
9 ZNAKI PRZEWINIENIA	21
10. SŁOWNICZEK	23

101 WYMIARY BOISKA

- 1) Boisko musi mieć wymiary 22 m na 11 m i być osłonięte bandą o zaokrąglonych narożnikach zatwierdzonej przez IFF i właściwie oznaczonej.

Boisko musi być prostokątne, a wspomniane wymiary oznaczają długość i szerokość. Najmniejsze dopuszczalne wymiary boiska to 18m na 9m.

102 OZNAKOWANIE BOISKA

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

- 2) Linia środkowa oraz punkt środkowy muszą być oznaczone.

Linia środkowa powinna być równoległa do krótkich boków boiska i powinna dzielić boisko na dwie równe części.

- 3) Pola przedbramkowe o wielkości 1,5m na 2,5m powinny zostać oznaczone na 0,65m przed tylnymi granicami pól bramkowych.

Pola przedbramkowe muszą być prostokątne, a powyższe wymiary oznaczają długość oraz szerokość łącznie z liniami. Pola przedbramkowe muszą być wyśrodkowane w stosunku do dłuższych boków boiska.

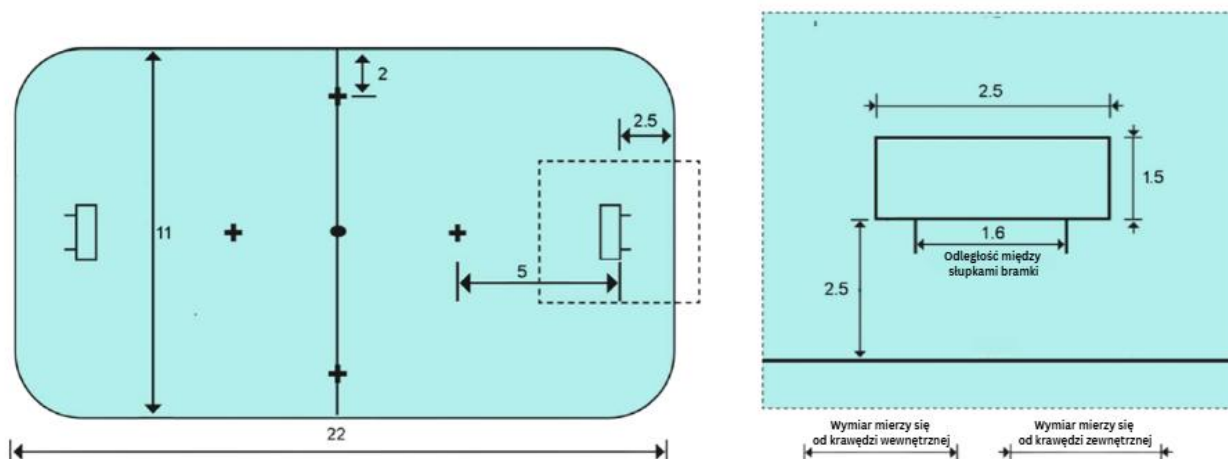
- 4) Tyłne linie pól przedbramkowych stanowią jednocześnie linie bramkowe. Oznaczenia dla słupków bramki powinny zostać wykonane na tylnych liniach pól przedbramkowych, w taki sposób, by odległość pomiędzy oznaczeniami wynosiła 1,6m.

Linie bramkowe powinny być wyśrodkowane w stosunku do dłuższych boków boiska. Oznaczenia dla słupków bramkowych należy wykonać jako przerwy w tylnych liniach pola bramkowego lub jako krótkie linie prostopadłe do tylnych linii pól przedbramkowych.

- 5) Punkty rzutu wolnego należy oznaczyć na linii środkowej w odległości 2m od dłuższych boków boiska w formie nie przekraczającej 30cm średnicy.

Punkty rzutu wolnego mogą być oznaczone jako krzyżyki.

- 6) Punkt rzutu karnego należy oznaczyć w odległości 5m od linii bramkowej. Punkt rzutu karnego powinien być wyśrodkowany w stosunku do dłuższych boków boiska.



103 BRAMKI

- 1) Bramki zatwierdzone przez IFF stosowanie oznakowane muszą być umieszczone tak, by ich słupki stały w oznakowanych dla tego celu miejscach.

Bramki powinny być zwrócone ku punktowi środkowemu. Do tylnej poprzeczki bramki musi być dołączona torba, która pomieści co najmniej 20 piłeczek i będzie zwisiała po zewnętrznej części siatki bramki.

104 STREFY ZMIAN

- 1) Strefy zmian o długości 4m powinny być oznaczone wzdłuż jednego z dłuższych boków boiska, znajdując się 4m od linii środkowej i obejmować ławki zawodników.

Strefy zmian muszą być oznaczone po obu stronach bandy. Ławki zawodników muszą znajdować się w odpowiedniej odległości od bandy i posiadać miejsca siedzące dla sześciu (6) zawodników z każdej drużyny. Strefa zmian może być także oznakowana innym kolorem na górnej krawędzi boiska.

105 SEKRETARIAT I ŁAWKI KAR

- 1) Sekretariat musi znajdować się po tej samej stronie co strefy zmian, przy linii środkowej.
Ławka kar, składająca się z jednego krzesła dla każdej z drużyn powinna znajdować się po obu stronach sekretariatu.

106 KONTROLA BOISKA I BRAMEK

- 1) Bezpośrednio przed meczem sędzia musi skontrolować boisko i bramki by upewnić się, że wszystkie nieprawidłowości zostaną usunięte.
Nieprawidłowości, których nie da się usunąć muszą zostać zgłoszone. Organizator jest zobowiązany do usunięcia wszelkich nieprawidłowości i utrzymania boiska oraz bramek w należytym stanie podczas meczu. Wszystkie niebezpieczne przedmioty muszą zostać usunięte lub zabezpieczone.

107 PIŁKA

- 1) Piłka musi zostać zatwierdzona przez IFF i odpowiednio oznakowana.
Piłka musi być w jednolitym kolorze wewnątrz oraz na zewnątrz.

2. GRA

201 REGULAMINOWY CZAS GRY

- 1) Regulaminowy czas gry to 2 x 10 minut z jedną 2-minutową przerwą. Drużyny nie zmieniają stron boiska.
*Zegar meczowy odlicza czas od 10:00 w dół. Organizator decyduje o stronach gospodarzy i gości. Każda część meczu rozpoczyna się od rzutu sędziowskiego w punkcie środkowym. O ile czynność ta nie jest zautomatyzowana, na końcu każdej części meczu sekretariat jest odpowiedzialny za emitowanie sygnału dźwiękowego. Część meczu bądź cały mecz dobiega końca w momencie rozbrzmienia dźwięku. Czas przerwy rozpoczyna się natychmiast po zakończeniu pierwszej połowy meczu. Drużyny są odpowiedzialne za powrót na boisko by wznowić grę po przerwie.
O ile sędzia uzna jedną ze stron boiska za korzystniejszą, drużyny mogą zmienić połowy na czas zasądzony przez sędziego.*
- 2) Czas gry liczony jest nieefektywnie.
*Nieefektywny czas gry oznacza, iż zegar jest zatrzymywany tylko w przypadku zdobycia bramki, kary, rzutu karnego, przerwy na żądanie (time-out) lub potrójnego sygnału sędziego - trzy gwizdki - w przypadku „sytuacji nienaturalnej”.
Sędzia decyduje co stanowi „sytuację nienaturalną”, jednak zawsze obejmuje ona: uszkodzoną piłkę, rozłączenie band, kontuzje, pomiar wyposażenia, nieupoważnione osoby lub przedmioty na boisku, częściowe lub całkowite wyłączenie oświetlenia oraz omyłkowe wybrzmienie sygnału kończącego mecz. W przypadku rozłączenia band gra nie zostaje zatrzymana, dopóki piłka nie znajdzie się w pobliżu danego miejsca. W przypadku kontuzji gra zostaje zatrzymana tylko w momencie podejrzenia poważnego urazu lub w momencie gdy kontuzjowany zawodnik bezpośrednio wpływa na grę.*

202 PRZERWA NA ŻĄDANIE – TIMEOUT

- 1) Przerwy na żądanie nie są dozwolone.

203 DOGRYWKA

- 1) Jeżeli mecze o medale (finał, mecz o brąz, finał B) kończą się remisem po regulaminowym czasie gry, o wygranej zadecyduje 2-minutowa dogrywka rozegrana w pełnym wymiarze czasu. Drużyna, która zdobędzie więcej goli na koniec dogrywki, zostanie ogłoszona zwycięzcą.
- 2) Jeśli wynik pozostanie remisowy po dogrywce, o wyniku meczu zadecydują rzuty karne.
Przed dogrywką drużynom przysługuje przerwa trwająca 2 minuty, jednak nie następuje zmiana stron boiska. W czasie dogrywki obowiązują te same zasady rozpoczęcia i zatrzymywania czasu gry, co podczas regulaminowego czasu gry. Dogrywka nie jest dzielona na połowy. Kary, która pozostały po regulaminowym czasie gry, muszą być kontynuowane podczas dogrywki.

204 RZUTY KARNE PO REGULAMINOWYM CZASIE GRY

- 1) Jeżeli mecz, który musi zostać rozstrzygnięty kończy się remisem, o wygranej decydują rzuty karne.

- 2) Trzech zawodników rozgrywających z każdej drużyny wykonuje po jednym rzucie karnym. Jeżeli po tej rundzie wynik jest nadal remisowy, ci sami zawodnicy wykonują kolejny rzut karny aż do osiągnięcia decydującego wyniku.

Rzuty karne wykonywane są naprzemiennie. O ile IFF i/lub lokalny organizator nie zadecyduje o tym wcześniej, sędzia decyduje, na którą bramkę wykonywane będą rzuty karne i przeprowadza losowanie pomiędzy kapitanami drużyn. Zwycięzca decyduje, która drużyna rozpoczyna rzuty karne. Kapitan lub członek sztabu drużyny informuje pisemnie sędziego i sekretariat o numerach oraz kolejności zawodników, w której będą oddawać rzuty karne. Sędzia jest odpowiedzialny za monitorowanie czy rzuty karne są oddawane w kolejności podanej przez członków sztabu trenerskiego.

W momencie osiągnięcia decydującego wyniku gry podczas rzutów karnych mecz zostaje zakończony i uznaje się, iż zwycięska drużyna wygrała mecz jedną, dodatkową bramką. Podczas regulaminowych rzutów karnych, decydujący wynik zostaje osiągnięty, gdy jedna z drużyn prowadzi wyższą liczbą bramek niż liczba rzutów karnych, która pozostała przeciwnej drużynie.

Podczas ewentualnych dodatkowych rzutów karnych, decydujący wynik zostaje osiągnięty, gdy jedna z drużyn zdobędzie o jedną bramkę więcej niż przeciwnicy lub gdy obydwie drużyny oddały tę samą liczbę rzutów karnych. Dodatkowe rzuty karne nie muszą być wykonywane w tej samej kolejności co regulaminowe rzuty karne, jednak zawodnik nie może wykonać trzeciego rzutu karnego, dopóki wszyscy wybrani zawodnicy z danej drużyny nie oddadzą dwóch itd.

Jeżeli jeden z wybranych zawodników otrzyma karę podczas oddawania rzutów karnych, kapitan drużyny wybiera na jego miejsce innego zawodnika, który nie był jeszcze wybrany. Jeżeli bramkarz otrzyma karę podczas rzutów karnych, powinien zastąpić go bramkarz rezerwowy. Jeżeli nie ma bramkarza rezerwowego, drużyna ma 3 minuty na to by właściwie wyposażyć innego, niewybranego jeszcze zawodnika, ale nie można tego czasu przeznaczyć na rozgrzewkę. Nowy bramkarz musi zostać odnotowany w protokole meczowym wraz z czasem dokonania zmiany.

Drużyna, która nie jest w stanie wystawić trzech zawodników może oddać tylko tyle rzutów karnych ilu wybranych zawodników. Dotyczy to również ewentualnych dodatkowych rzutów karnych.

3. UCZESTNICY

301 ZAWODNICY

- 1) Każda drużyna może wystawić maksymalnie 10 zawodników, którzy muszą być odnotowani w protokole meczowym.

Zawodnicy mogą być zawodnikami rozgrywającymi (maksymalnie 8) lub bramkarzami (maksymalnie 2). Żadni inni zawodnicy niż ci odnotowani w protokole meczowym nie mogą brać udziału w meczu lub przebywać w strefie zmian danej drużyny.

- 2) Podczas gry na boisku może znajdować się jednocześnie maksymalnie 4 zawodników z każdej drużyny, wliczając jednego bramkarza. Bramkarz nie może zostać zastąpiony przez innego zawodnika rozgrywającego, z wyjątkiem sytuacji kary opóźnionej.

Aby sędzia mógł rozpocząć mecz, każda drużyna musi mieć co najmniej trzech zawodników rozgrywających i właściwie wyposażonego bramkarza, w przeciwnym razie należy ogłosić walkower wynikiem końcowym 5-0 dla drużyny, która nie popełniła przewinienia.

Podczas meczu każda drużyna musi być w stanie wystawić co najmniej dwóch zawodników rozgrywających, w przeciwnym razie mecz musi zostać przerwany i należy ogłosić wynik końcowy 5-0, lub wyższy, osiągnięty w danym momencie przez drużynę, która nie popełniła przewinienia.

302 ZMIANA ZAWODNIKÓW

- 1) Zmiana zawodników może nastąpić w dowolnym momencie, nieograniczoną liczbę razy w czasie meczu.

Wszystkie zmiany muszą nastąpić w strefie zmian danej drużyny. Zawodnik opuszczający boisko musi być w trakcie przekraczania bandy, nim jego zamiennik będzie mógł wejść na boisko. Kontuzjowany zawodnik opuszczający boisko poza własną strefą zmian nie może zostać zastąpiony, dopóki mecz nie zostanie przerwany. Krwawiący zawodnik nie może brać udziału w meczu, dopóki krwawienie nie zostanie zatrzymane.

303 SZCZEGÓLNE PRZEPISY DLA BRAMKARZY

- 1) Wszyscy bramkarze muszą zostać odnotowani w protokole meczowym.

Zawodnik, który został odnotowany w protokole meczowym jako bramkarz nie może brać udziału w meczu jako zawodnik rozgrywający z kijem podczas tego samego meczu. Jeżeli w wyniku kontuzji lub kary drużyna musi zastąpić bramkarza zawodnikiem rozgrywającym, ma ona maksymalnie 3 minuty na właściwe wyposażenie zamiennika, lecz ten czas nie może być przeznaczony na rozgrzewkę. Nowy bramkarz oraz czas dokonania zmiany muszą zostać odnotowane w protokole meczowym.

- 2) Jeżeli bramkarz całkowicie opuści pole przedbramkowe w trakcie gry, jest uważany za zawodnika rozgrywającego bez kija aż do powrotu.

Nie dotyczy to sytuacji związanej z wyrzutem piłki przez bramkarza. Uznaje się, że bramkarz całkowicie opuścił pole przedbramkowe, kiedy żadna część jego ciała nie dotyka podłoża w polu przedbramkowym. Bramkarz może podskakiwać w granicach własnego pola przedbramkowego. Linie zaliczają się do pola przedbramkowego.

304 SZCZEGÓŁOWE PRZEPISY DLA KAPITANÓW DRUŻYN

- 1) Każda drużyna musi mieć kapitana, który zostaje odnotowany w protokole meczowym.
Zmiana kapitana może odbyć się jedynie w wypadku kontuzji, choroby lub kary meczowej i musi zostać odnotowana w protokole meczowym. Zastąpiony kapitan drużyny nie może pełnić swej poprzedniej roli jako kapitan w tym samym meczu.
- 2) Jedynie kapitan drużyny może rozmawiać z sędzią oraz jest zobowiązany do udzielenia mu pomocy.
Kiedy kapitan drużyny rozmawia z sędzią, rozmowa powinna odbywać się zgodnie z ustalonymi warunkami. Kapitan drużyny na którego nałożono karę traci swój przywilej rozmowy z sędzią, chyba że to sędzia zwróci się do kapitana o pomoc. Jeżeli sędzia uzna to za stosowne, rozmowa może odbyć się na korytarzu, a nie na boisku oraz nigdy w szatni sędziego.

305 SZTAB TRENERSKI

- 1) Każda drużyna może wpisać do protokołu meczowego maksymalnie dwóch członków sztabu trenerskiego.
Żadne inne osoby niż te odnotowane w protokole meczowym, nie mogą przebywać w strefie zmian danej drużyny. Członek sztabu trenerskiego nie może wchodzić na boisko bez zgody sędziego. Wszystkie wskazówki trenerskie muszą odbywać się z poziomu strefy zmian danej drużyny, gdzie członkowie sztabu trenerskiego znajdują się w czasie meczu. Członek sztabu trenerskiego musi przed meczem sprawdzić protokół meczowy i upewnić się, że lista zawodników jest poprawna. Żadne zmiany nie są dozwolone po rozpoczęciu meczu, z wyjątkiem korekty błędnie podanego numeru zawodnika. Jeżeli członek sztabu trenerskiego jest odnotowany również jako zawodnik, zawsze traktuje się go jako zawodnika w przypadku jakichkolwiek niepewnych sytuacji dotyczących przewinień popełnionych w strefie zmian danej drużyny.

306 SĘDZIOWIE

- 1) Mecz może być prowadzony przez jednego lub dwóch równouprawnionych sędziów. Mecz finałowy musi być prowadzony przez dwóch równouprawnionych sędziów.
Sędzia/sędziowie mają prawo przerwać mecz, jeżeli istnieje ryzyko, iż gra nie może być kontynuowana zgodnie z przepisami.

307 SEKRETARIAT

- 1) W trakcie meczu obecny musi być sekretariat.
Sekretariat musi być bezstronny i jest odpowiedzialny za prowadzenie protokołu meczowego, mierzenie czasu i ewentualne komunikaty meczowe.

4. WYPOSAŻENIE

401 STROJE ZAWODNIKÓW

- 1) Wszyscy zawodnicy rozgrywający muszą nosić stroje składające się z koszulki, spodenek oraz skarpet.
Wszyscy zawodnicy rozgrywający w danej drużynie muszą mieć identyczne stroje. Strój drużyny może być w dowolnej kombinacji kolorystycznej, jednak koszulki nie mogą być szare. Jeśli sędzia zdecyduje, że nie jest możliwe rozróżnienie drużyn po strojach, drużyna gości zobowiązana jest zmienić stroje. Skarpety powinny być jednakowe i, jeśli tak postanowi organ zarządzający, odmienne wśród drużyn.
- 2) Wszyscy bramkarze muszą być ubrani w bluzy i długie spodnie.
- 3) Wszystkie koszulki muszą być oznaczone numerem.
Koszulki drużyny muszą być ponumerowane wyraźnymi arabskimi liczbami całkowitymi na plecach oraz na klatce piersiowej. Numery na plecach powinny mierzyć co najmniej 200mm wysokości, a liczby na klatce piersiowej co najmniej 70mm wysokości. Koszulki mogą być oznakowane dowolną liczbą pomiędzy 1 a 99 łącznie, z zastrzeżeniem dla cyfry 1, której nie można przypisać zawodnikowi rozgrywającemu. Jeżeli niewłaściwie numerowany zawodnik weźmie udział w meczu, należy poprawić to w protokole meczowym i zgłosić przewinienie organowi zarządzającemu. Jeżeli zawodnik jest zmuszony do zmiany koszulki w trakcie meczu, nowy numer musi zostać zapisany w protokole meczu.

4) Wszyscy zawodnicy muszą nosić buty.

Obuwie powinno być przeznaczone do sportów halowych. Nie jest dozwolone naciąganie skarpet na buty. Jeżeli zawodnik zgubi jednego lub obydwie buty podczas gry, może kontynuować grę aż do najbliższej przerwy.

402 STROJE SĘDZIOWSKIE

- 1) Sędziowie muszą nosić koszulkę, czarne spodenki oraz czarne getry. Kolor koszulki sędziego musi różnić się od koloru koszulek drużyn rozgrywających mecz.

403 SPRZĘT BRAMKARSKI

- 1) Bramkarz nie może używać kija.
- 2) Bramkarz musi nosić maskę zgodną z Regulaminem Materiałów IFF oraz odpowiednio oznaczoną.
Zasada ta obowiązuje wyłącznie na boisku podczas gry. Jakikolwiek modyfikacje maski, z wyjątkiem malowania, są zabronione.
- 3) Bramkarz może używać dowolnego rodzaju sprzętu ochronnego, jednak nie może on zawierać części przysłaniających bramkę.
Kask i cienkie rękawiczki są dozwolone. Jakikolwiek formy klejów lub substancji zwiększających tarcie są niedozwolone. Żadne przedmioty nie mogą znajdować się w lub na bramce. Bramkarz nie może używać sprzętu ochronnego, który zakrywa więcej niż ciało bramkarza, na przykład ochraniacz barku.

404 WYPOSAŻENIE KAPITANA DRUŻYNY

- 1) Kapitan drużyny musi nosić opaskę na ramieniu.
Opaska powinna znajdować się na górnej części ramienia i być wyraźnie widoczna. Taśma nie jest traktowana jako opaska.

405 WYPOSAŻENIE OSOBISTE I OCHRONNE

- 1) Zawodnik nie może nosić wyposażenia osobistego, które może powodować kontuzje.
Wyposażenie osobiste obejmuje wyposażenie ochronne i medyczne, okulary ochronne, rękawiczki, zegarki, kolczyki, itp. Sędzia decyduje, co może zostać uznane za niebezpieczne. Jeżeli to możliwe, wszystkie elementy wyposażenia ochronnego powinny być noszone pod ubraniem. Widoczne części podkoszulek, dodatkowych spodenek, legginsów lub opasek uciskowych powinny być tego samego koloru, co główny kolor koszulki bądź spodenek zawodnika. Dopuszcza się także czarne elementy stroju noszonego na nogach. Niedozwolone jest noszenie jakichkolwiek elementów nakrycia głowy, z wyjątkiem elastycznych opasek na głowę bez węzłów. Niedozwolone jest noszenie wszelakich form długich legginsów przez zawodników rozgrywających. Wyjątki są dozwolone jedynie za zgodą organu zarządzającego na pisemny wniosek. Nakrycia głowy wynikające z religijnych przesłanek są dozwolone tylko za zgodą organu zarządzającego na wniosek pisemny, pod warunkiem, że spełniają wszystkie inne wymagania bezpieczeństwa wyposażenia.
- 2) Jeżeli zawodnik nosi okulary ochronne muszą być one zgodne z Regulaminem Materiałów IFF i właściwie oznakowane.
Niedozwolone są jakiegokolwiek modyfikacje okularów. Jeżeli zawodnik zgubi okulary podczas gry, może kontynuować grę do najbliższej przerwy.

406 KIJ

- 1) Kij musi zostać zatwierdzony przez IFF i właściwie oznakowany.
Niedozwolone są jakiegokolwiek modyfikacje trzonka, z wyjątkiem skracania. Trzonek może być owinięty owijką powyżej linii uchwytu, jednak żadne oficjalne oznaczenia nie mogą zostać zasłonięte.
- 2) Łopatką nie może być zaokrąglona, a jej wygięcie nie powinno przekraczać 30mm.
Niedozwolone są jakiegokolwiek modyfikacje łopatki, z wyjątkiem jej wyginania. Wygięcie mierzone jest jako odległość pomiędzy najwyższym punktem wewnętrznej strony łopatki, a równą powierzchnią, na której kij jest położony. Wymiana łopatki jest dozwolona, pod warunkiem, że zarówno trzonek jak i łopatką są zatwierdzone, są tej samej marki, a łopatką nie jest uszkodzona. Dozwolone jest owinięcie łączenia trzonka i łopatki taśmą, jednak nie można zakryć więcej niż 10mm widocznej części łopatki.

407 WYPOSAŻENIE SĘDZIÓW

- 1) Sędzia musi być zaopatrzony w plastikowy gwizdek średniej wielkości, przyrząd pomiarowy oraz czerwoną kartkę.
Organ zarządzający może udzielić zgody na użycie innego rodzaju gwizdków.

408 WYPOSAŻENIE SEKRETARIATU

- 1) Sekretariat musi być zaopatrzony w sprzęt potrzebny do wykonywania swoich obowiązków.

409 KONTROLA SPRZĘTU

- 1) Sędzia podejmuje decyzje dotyczące kontroli i pomiarów całego wyposażenia.

Kontrola powinna mieć miejsce przed i w trakcie meczu. Wyposażenie niespełniające norm, łącznie z wadliwymi kijami, a z wyjątkiem pomiaru wygięcia łopatki, odkryte przed lub w trakcie meczu, musi zostać poprawione przez zawodnika, który następnie może rozpocząć/kontynuować mecz. Przewinienia dotyczące strojów zawodników nie powinny prowadzić do więcej niż jednej kary drużynowej w ciągu jednego meczu, aczkolwiek wszelkie nieprawidłowości dotyczące sprzętu muszą zostać zgłoszone. W trakcie kontroli wyposażenia przy stole sekretariatu może znajdować się tylko kapitan drużyny oraz zawodnik będący właścicielem danego sprzętu. Po kontroli gra powinna zostać wznowiona, zgodnie z tym co spowodowało jej przerwanie.

- 2) Kapitan drużyny może zażądać pomiaru wygięcia łopatki, kontroli homologacji na kiju lub kratce maski czy łączenia trzonka z łopatką.

Kapitan ma także prawo do zwrócenia uwagi sędziego na inne nieprawidłowości w wyposażeniu przeciwników, ale to sędzia decyduje, czy podejmie działanie. Prośbę o pomiar i kontrolę łączenia łopatki z trzonkiem oraz kontrolę homologacji na kiju lub kratce maski można zgłosić w trakcie całego meczu, lecz powinna zostać przeprowadzona dopiero w momencie przerwy w grze. Jeżeli prośba została złożona w czasie przerwy, kontrola powinna odbyć się bezzwłocznie, nawet w przypadku zdobycia bramki lub rzutów karnych, chyba że sędzia zadecyduje, iż ma to negatywny wpływ na sytuację drużyny przeciwnej. W takim przypadku kontrola powinna zostać przeprowadzona w czasie najbliższej przerwy w grze. Sędzia jest zobowiązany przeprowadzić kontrolę wygięcia łopatki lub kontrolę homologacji na kiju lub kratce maski na wniosek kapitana drużyny, jednak dozwolona jest tylko jednak inspekcja na drużynę w trakcie przerwy w grze. W trakcie inspekcji wyposażenia przy sekretariacie mogą znajdować się jedynie kapitanowie drużyn oraz zawodnik, do którego należy dane wyposażenie. Gra zostanie wznowiona wedle przyczyny jej przerwania po zakończeniu kontroli.

5. STAŁE FRAGMENTY GRY

501 OGÓLNE ZASADY STAŁYCH FRAGMENTÓW GRY

- 1) Jeśli gra została przerwana, należy ją wznowić w stały, utrwalony sposób, według przyczyny jej przerwania.

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

- 2) Sędzia stosuje pojedynczy sygnał dźwiękowy, wykonuje ustalone znaki i wskazuje miejsce, z którego zostanie rozegrany stały fragment gry. Piłka może zostać zagrana po zastosowaniu sygnału, jeśli nie porusza się oraz jest we właściwym miejscu.

Sędzia powinien najpierw wykonać znak konsekwencji, a następnie ewentualny znak przewinienia. Znak przewinienia powinien być zastosowany jedynie, jeśli zostanie to uznane za konieczne, jednak zawsze w przypadku kar oraz rzutów karnych.

Jeśli w opinii sędziego nie ma to wpływu na grę, piłka nie musi pozostawać w kompletnym bezruchu ani dokładnie w miejscu wyznaczonym do rzutu wolnego.

- 3) Stały fragment gry nie powinien być bezzasadnie opóźniany.

Sędzia decyduje, co uważane jest za bezzasadne opóźnianie. Jeżeli stały fragment gry jest opóźniany, sędzia powinien, w miarę możliwości, upomnieć zawodnika zanim jakiegokolwiek kroki zostaną podjęte.

502 RZUT SĘDZIOWSKI (802)

- 1) Rzut sędziowski musi być wykonany w punkcie środkowym na początku każdej części meczu oraz w celu potwierdzenia prawidłowo zdobytej bramki.

Bramka zdobyta w wyniku rzutu karnego, który decyduje o wyniku gry, lub po zakończeniu części meczu, nie musi być potwierdzona rzutem sędziowskim. W momencie wykonywania rzutu sędziowskiego w punkcie środkowym, obydwie drużyny zajmują miejsca po swojej stronie linii środkowej.

- 2) W momencie, kiedy gra zostaje przerwana, a żadnej z drużyn nie można przyznać rzutu z autu, rzutu wolnego lub rzutu karnego, gra powinna zostać wznowiona rzutem sędziowskim.

- 3) Rzut sędziowski ma miejsce w punkcie środkowym.

- 4) Wszyscy zawodnicy, z wyjątkiem tych wykonujących rzut sędziowski, powinni natychmiast, bez wezwania sędziego, przyjąć pozycję co najmniej 2m od piłki, łącznie z kijami.

Obowiązkiem sędziego jest upewnić się czy drużyny są gotowe, a zawodnicy przyjęli pozycje.

- 5) Piłka musi zostać rozegrana kijami i powinna zostać przejęta przez jednego zawodnika rozgrywającego z jednej z drużyn.
Zawodnicy powinni być zwrócenii ku krótszemu bokowi boiska po stronie przeciwników i nie mogą mieć kontaktu fizycznego przed rozpoczęciem rzutu sędziowskiego. Stopy zawodników muszą być zwrócone prostopadłe do linii środkowej. Obydwaj zawodnicy muszą ustawić stopy w tej samej odległości od linii środkowej. Kije powinny być trzymane w naturalny sposób, obiema rękami, powyżej linii uchwytu. Łopatki powinny znajdować się prostopadłe do linii środkowej po obu stronach piłki, lecz nie dotykając jej. Naturalny sposób trzymania kija oznacza sposób, w jaki zawodnik trzyma kij w trakcie gry. Zawodnik gości wybiera stronę piłki, po której chce umieścić swój kij. Piłka powinna znajdować się na wysokości środka łopatki. W przypadku sporu związanego z zamianą zawodników zanim rzut sędziowski ma miejsce, drużyna gości jest zobowiązana do przeprowadzenia wymiany jako pierwsza.
- 6) Piłka rozegrana z rzutu sędziowskiego może trafić bezpośrednio do bramki.

503 SYTUACJE PROWADZĄCE DO RZUTU SĘDZIOWSKIEGO

- 1) Gdy piłka zostanie nieumyślnie uszkodzona.
- 2) Gdy nie jest możliwe prawidłowe zagranie piłką.
Przed przerwaniem gry, sędzia powiniendać zawodnikom wystarczająco dużo czasu, na zagranie piłką.
- 3) Gdy części bandy rozłączyły się, a piłka znalazła się w pobliżu miejsca rozłączenia band.
- 4) Gdy bramka zostanie nieumyślnie poruszona i nie wróci na swoje prawidłowe miejsce w odpowiednim czasie.
Za powrót bramki na swoje wyznaczone miejsce w najkrótszym możliwym czasie odpowiedzialny jest bramkarz.
- 5) Gdy dojdzie do poważnej kontuzji lub gdy poważnie kontuzjowany zawodnik ma bezpośredni wpływ na przebieg gry.
Sędzia decyduje, co uważane jest za poważną kontuzję, jednak, gdy tylko powstanie takie podejrzenie, gra powinna być natychmiastowo przerwana.
- 6) Gdy dojdzie do nienaturalnej sytuacji w trakcie gry.
Sędzia decyduje, co może zostać uznane za nienaturalną sytuację, lecz zawsze obejmuje to, m.in., obecność nieupoważnionych osób lub przedmiotów na boisku, całkowite lub częściowe wyłączenie światła, omyłkowe rozbrzmienie sygnału kończącego mecz, gdy złamany kij powoduje niebezpieczną sytuację lub bezpośrednio wpływa na grę lub gdy sędzia zostaje uderzony piłką i ma to znaczący wpływ na grę.
- 7) Gdy bramka nie zostaje uznana, pomimo faktu, iż nie zostało popełnione żadne przewinienie prowadzące do rzutu wolnego.
Dotyczy to sytuacji, kiedy piłka wędruje do bramki bez przekraczania linii bramkowej od przodu.
- 8) Gdy rzut karny nie kończy się zdobyciem bramki
Dotyczy to sytuacji, kiedy rzut karny został wykonany nieprawidłowo.
- 9) Gdy sędzia nie jest w stanie zdecydować o kierunku rzutu z autu lub rzutu wolnego.
Uwzględnia to również sytuację, gdy zawodnicy z obu drużyn popełniają przewinienie jednocześnie.
- 10) Gdy sędzia uzna swoją decyzję za niewłaściwą.
- 11) Gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia w trakcie opóźnionej kary, według sędziego gra na czas.
Drużyna, w miarę możliwości, powinna zostać upomniana zanim jakiegokolwiek kroki zostaną podjęte.

504 RZUT Z AUTU (803)

- 1) Gdy piłka opuści boisko, rzut z autu zostaje przyznany drużynie, która nie popełniła przewinienia.
*Drużyna, której zawodnik lub jego sprzęt, jako ostatni dotknął piłki przed opuszczeniem przez nią boiska zostaje uznana za tę, która popełniła przewinienie. Dotyczy to również zawodnika, który chcąc wyciągnąć piłkę z bramki, uderza w siatkę, nie dotykając piłki.
Piłka, która opuściła boisko powinna pozostać poza boiskiem.*
- 2) Piłka użyta do rzutu z autu powinna zostać dostarczona przez bramkarza z pola bramkowego.
Bramkarz powinien wyjąć nową piłkę z torby, która jest zawieszona na tylnej barierce bramki.

- 3) Zawodnicy przeciwnej drużyny powinni natychmiast, bez wezwania sędziego, przyjąć pozycję co najmniej 2m od miejsca, gdzie bramkarz przejął piłkę, łącznie z kijami.
Bramkarz nie musi czekać aż przeciwnicy zajmą pozycję, lecz jeśli piłka zostaje zagrana w trakcie, gdy przeciwnicy próbują zająć pozycje we właściwej odległości, nie należy podejmować żadnych działań.
- 4) Po zagraniu piłki z autu, bramkarz nie może ponownie dotknąć piłki, do momentu aż dotknie ona innego zawodnika lub jego sprzętu.
- 5) Piłka zagrana z autu może trafić bezpośrednio do bramki.

505 SYTUACJE PROWADZĄCE DO RZUTU Z AUTU

- 1) Kiedy piłka wypadnie poza bandę lub uderzy w sufit lub jakikolwiek inny przedmiot znajdujący się nad boiskiem.

506 RZUTY WOLNY (804)

- 1) Gdy zostanie popełnione przewinienie prowadzące do rzutu wolnego, rzut ten wykonuje drużyna, która nie popełniła przewinienia.
W przypadku przewinień prowadzących do rzutu wolnego powinno stosować się przywilej korzyści kiedykolwiek jest to możliwe. Przywilej korzyści oznacza, iż jeśli drużyna, która nie popełniła przewinienia jest w posiadaniu piłki po przewinieniu, powinna ona mieć szansę kontynuować grę, o ile przyniesie jej to więcej korzyści niż rzut wolny. Jeżeli przywilej korzyści jest rozgrywany, a gra zostaje przerwana, ponieważ drużyna, która nie popełniła przewinienia traci posiadanie piłki, to wynikający z tego rzut wolny powinien zostać rozegrany w miejscu najbliższym ostatniego przewinienia.
- 2) Rzut wolny musi zostać rozegrany z najbliższego punktu rzutu wolnegoood miejsca ostatniego przewinienia.
Jeśli w opinii sędziego nie wpłynie to na grę, piłka nie musi być całkowicie nieruchoma lub dokładnie w wyznaczonym miejscu. Drużyna atakująca nie jest zobowiązana czekać, aż drużyna broniąca utworzy linię obrony i ma prawo do umieszczenia swoich zawodników przed linią obrony.
- 3) Zawodnicy drużyny przeciwnej powinni natychmiast oraz bez wezwania sędziego, zająć miejsce co najmniej 2m od piłki, łącznie z kijami.
Zawodnik rozgrywający rzut wolny nie musi czekać, aż przeciwnicy przyjmą pozycję, lecz jeśli piłka jest rozgrywana podczas gdy przeciwnicy starają się zająć pozycję we właściwej odległości, nie należy podejmować żadnych działań.
- 4) Piłka musi być rozegrana kijem. Należy ją uderzyć, a nie pociągnąć po ziemi, trącać czy podnosić na kij.
- 5) Zawodnik rozgrywający rzut wolny nie może ponownie dotknąć piłki, dopóki nie dotknie ona innego zawodnika lub jego sprzętu.
- 6) Piłka zagrana z rzutu wolnego może trafić bezpośrednio do bramki.

507 PRZEWINIENIA PROWADZĄCE DO RZUTU WOLNEGO

- 1) Gdy zawodnik uderza, blokuje, podnosi, kopie kij przeciwnika lub uderza w ciało przeciwnika mając możliwość osiągnięcia piłki. (901, 902, 903, 912). Jeżeli sędzia uzna, iż zawodnik zagrał piłką w odpowiedni sposób zanim uderzył w kij lub ciało przeciwnika, nie należy podejmować żadnych działań.
- 2) Gdy zawodnik przytrzymuje przeciwnika lub jego kij. (910)
- 3) Gdy zawodnik rozgrywający podnosi łopatkę powyżej poziomu talii w zamachu w tył, przed uderzeniem piłki lub w zamachu w przód po uderzeniu piłki. (904)
Dotyczy to również pozornego (udawanego) uderzenia piłki. Wysoki zamach jest dozwolony tylko w sytuacji, gdy w pobliżu nie znajduje się żaden inny zawodnik oraz nie istnieje zagrożenie zostania uderzonym kijem. Za poziom talii uznaje się jej poziom w pozycji wyprostowanej.
- 4) Gdy zawodnik rozgrywający używa jakiegokolwiek części kija, stopy lub podudzia do zagrania piłką powyżej poziomu kolan. (904, 913).
Zatrzymanie piłki udem nie jest postrzegane jako zagranie piłką powyżej poziomu kolan. Poziom kolan oznacza ich poziom w pozycji wyprostowanej.
- 5) Gdy zawodnik rozgrywający umieszcza swój kij, stopę lub nogę pomiędzy nogami lub stopami przeciwnika. (905)
- 6) Gdy zawodnik będący w posiadaniu piłki lub próbujący ją osiągnąć, napiera lub popycha przeciwnika w jakikolwiek inny sposób niż bark w bark. (907)

- 7) Jeśli zawodnik będący w posiadaniu piłki, próbujący ją dosięgnąć lub próbujący uzyskać lepszą pozycję, cofa się i wpada na przeciwnika lub powstrzymuje przeciwnika przed poruszaniem się w zamierzonym kierunku. (908, 911)
- 8) Gdy zawodnik rozgrywający jest w polu przedbramkowym lub w miejscu, gdzie zwykle znajduje się bramka. (914)
Dozwolone jest by zawodnik rozgrywający poruszał się w polu przedbramkowym, jeżeli, w ocenie sędziego, nie wpływa to na przebieg gry, a ruchy bramkarza nie są ograniczone. Uważa się, że zawodnik rozgrywający znajduje się w polu przedbramkowym, jeżeli jakkolwiek część ciała zawodnika dotyka podłoża wewnątrz pola przedbramkowego. Jeżeli w polu przedbramkowym znajduje się jedynie kij zawodnika, nie jest to traktowane jako przebywanie zawodnika w polu przedbramkowym. Linie należą do obszaru pola przedbramkowego.
- 9) Gdy zawodnik rozgrywający celowo przesuwają bramkę drużyny przeciwnej. (914)
- 10) Gdy zawodnik rozgrywający biernie przeszkadza w wykonaniu wyrzutu piłki przez bramkarza. (915)
Takie zachowanie powinno być uważane za przewinienie tylko jeżeli zawodnik rozgrywający znajduje się w odległości mniejszej niż 2m od bramkarza, mierząc od miejsca, gdzie bramkarz przejął piłkę. Biernie oznacza nieumyślnie lub przez zaniechanie ruchu.
- 11) Gdy zawodnik rozgrywający podskoczy i zatrzyma piłkę. (916)
Za podskok uznaje się sytuację, gdzie obie stopy całkowicie oderwą się od podłoża. Bieganie nie jest uważane za podskok. Zawodnikowi pozwala się na przeskakiwanie nad piłką jak i zagranie, dotykanie czy zatrzymywanie piłki poniżej poziomu kolan. Poziom kolan oznacza wysokość kolan w pozycji wyprostowanej.
- 12) Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę będąc poza boiskiem (bez znaku przewinienia).
Przebywanie poza boiskiem oznacza sytuację, w której jedna lub obie stopy zawodnika znajdują się poza boiskiem. Jeżeli zawodnik zagrywa piłkę będąc poza boiskiem w czasie zmiany, traktujemy tę sytuację jako przebywanie zbyt wielu zawodników na boisku. Jeżeli zawodnik nie będący w trakcie zmiany zagrywa piłkę ze strefy zmian, uważa się to za sabotowanie gry. Dozwolone jest by zawodnik wybiegł poza boisko, jednak piłka nie może zostać zagrana, gdy jest poza boiskiem.
- 13) Gdy bramkarz całkowicie opuszcza pole przedbramkowe podczas wyrzutu piłki. (917)
W takiej sytuacji bramkarz nie jest uważany za zawodnika rozgrywającego. Uważa się, że bramkarz całkowicie opuścił pole przedbramkowe, kiedy żadna część ciała bramkarza nie dotyka podłoża w polu przedbramkowym. Ta zasada również obowiązuje, jeśli bramkarz przejmuje piłkę wewnątrz pola przedbramkowego, a następnie całym ciałem wyjeżdża poza pole przedbramkowe. Wyrzut piłki uznaje się za zakończony, gdy bramkarz wypuści piłkę, a jeżeli po tym ruchu bramkarz opuszcza pole przedbramkowe, nie podejmuje się żadnych działań. Linie należą do pola przedbramkowego.
- 14) Gdy bramkarz wyrzuca lub wykopuje piłkę poza linię środkową (917).
Tę czynność uznaje się za przewinienie tylko w przypadku, gdy wypuszczona piłka nie dotknie podłoża, innego zawodnika lub jego wyposażenia zanim przekroczy linię środkową. Piłki musi przekroczyć linię środkową całym obwodem.
- 15) Gdy rzut sędziowski, rzut z autu lub rzut wolny został wykonany nieprawidłowo lub jest celowo opóźniony (918).
Obejmuje to sytuacje, w których drużyna, która nie popełniła przewinienia, zabiera piłkę podczas przerwy w grze lub gdy piłka jest pociągnięta, trącona czy podniesiona na kiju oraz gdy jakkolwiek zawodnik opóźnia rzut sędziowski. Jeżeli rzut wolny został rozegrany z niewłaściwego miejsca lub gdy piłka nie jest w pełnym bezruchu, może on zostać rozegrany ponownie. Jeśli w opinii sędziego nie ma to wpływu na grę, piłka nie musi pozostać w całkowitym bezruchu oraz nie musi być w dokładnie wyznaczonym miejscu.
- 16) Gdy bramkarz przejął piłkę na dłużej niż 3 sekundy. (924)
Jeśli bramkarz położy piłkę po czym ponownie ją podniesie, uważa się, że cały czas kontroluje piłkę.
- 17) Gdy bramkarz otrzyma podanie lub odbierze piłkę od zawodnika rozgrywającego własnej drużyny. (924)
Uważa się to za przewinienie, tylko jeśli piłka, w opinii sędziego, została zagrana celowo. Za otrzymanie podania uważa się sytuację, gdy bramkarz dotknie piłkę dłońmi lub rękoma, również po tym jak bramkarz prawdopodobnie dotknął lub zatrzymał piłkę jakkolwiek inną częścią ciała. Bramkarz może otrzymać podanie od gracza własnej drużyny, jeśli znajduje się całkowicie poza polem

przedbramkowym, kiedy przyjmuje podanie. Wtedy staje się zawodnikiem rozgrywającym. Jeśli bramkarz zupełnie opuści pole przedbramkowe, zatrzyma piłkę, powróci w pole przedbramkowe i podniesie piłkę, nie można tego uznać za podanie do bramkarza.

Podanie do bramkarza nie jest uważane za sytuację bramkową i nie może prowadzić do rzutu karnego.

18) Gdy stosuje grę pasywną. (924)

Dotyczy to sytuacji, gdy zawodnik rozgrywający gra na czas i ustawia się na boisku lub przy bramce w taki sposób, że przeciwnik nie może osiągnąć piłki we właściwy sposób. Dotyczy to również sytuacji, gdy bramkarz blokuje piłkę przez siatkę bramki. Jeśli to możliwe, zawodnik powinien zostać upomniany zanim podjęte zostaną jakiekolwiek kroki.

19) Gdy drużyna stosuje grę pasywną. (924)

Dotyczy to sytuacji, w której drużyna, grając na czas, stale, wielokrotnie zagrywa piłkę poza domyślnym przedłużeniem własnej linii bramkowej. Drużyna powinna zostać upomniana zanim jakiekolwiek kroki zostaną podjęte.

20) Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę głową. (921)

508 RZUT KARNY (806)

1) Gdy popełnione zostaje przewinienie prowadzące do rzutu karnego, rzut karny otrzymuje drużyna, która nie popełniła przewinienia.

2) Rzut karny wykonuje się z punktu rzutu karnego.

Rzut karny rozpoczyna się gwizdkiem sędziego i kończy kolejnym gwizdkiem sędziego.

3) W trakcie trwania rzutu karnego wszyscy zawodnicy, poza zawodnikiem wykonującym rzut karny i broniącym bramkarzem, muszą znajdować się w swojej strefie zmian. Bramkarz musi znajdować się na linii bramkowej w momencie wykonania rzutu karnego.

W wypadku sporu, bramkarz powinien wejść na boisko jako pierwszy. Zawodnik rozgrywający nie może zastąpić bramkarza. Jeżeli bramkarz popełni przewinienie podczas rzutu karnego, przyznaje się kolejny rzut karny, a bramkarz ukarany zgodnie z popełnionym przewinieniem.

Jeśli inny zawodnik lub członek sztabu trenerskiego drużyny, która popełniła przewinienie, popełni nowe przewinienie w trakcie rzutu karnego, należy przyznać nowy rzut karny.

Jeśli zawodnik, poza zawodnikiem oddającym rzut karny lub członek sztabu trenerskiego drużyny, która nie popełniła przewinienia, popełni przewinienie w trakcie rzutu karnego, wtedy rzut karny uznaje się za wykonany nieprawidłowo.

4) Zawodnik wykonujący rzut karny może zagrać piłkę jeden raz. Piłka musi być zagrana kijem. Piłka musi zostać uderzona, a nie pociągnięta, trącona lub podniesiona na kiju.

Jeśli piłka uderzy w przednią krawędź bramki i bez mijania umownej przedłużonej linii bramkowej minie linię bramkową od przodu, bramka musi zostać uznana. Jeśli piłka przekroczy umowną przedłużoną linię bramkową, rzut karny uznaje się za zakończony. Czas gry musi zostać zatrzymany podczas trwania całego rzutu karnego.

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

Jeśli zawodnik otrzymuje karę meczową, kapitan drużyny musi wybrać innego zawodnika rozgrywającego, który nie został do tej pory ukarany, do odbycia kary drużynowej.

509 OPÓŹNIONY RZUT KARNY (807)

1) Opóźniony rzut karny powinien zostać zastosowany, gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal kontroluje piłkę po tym jak doszło do przewinienia prowadzącego do rzutu karnego, a sytuacja jest potencjalnie bramkowa.

Opóźniony rzut karny może być spowodowany przewinieniem prowadzącym do rzutu karnego, nawet jeżeli sędzia nałożył już karę opóźnioną i jest ona w toku. W trakcie opóźnionego rzutu karnego, każde przewinienie popełnione przez drużynę prowadzącą do rzutu wolnego powinno być karane jako powtarzające się przewinienie. Przewinienia prowadzące do kar powinny zostać ukarane według popełnionego przewinienia. Wszystkie kary muszą zostać odbyte przez zawodników, którzy je popełnili.

2) Opóźniony rzut karny oznacza, iż drużyna, która nie popełniła przewinienia otrzymuje możliwość kontynuowania ataku, dopóki obecna sytuacja bramkowa nie zakończy się.

Opóźniony rzut karny powinien zostać wykonany nawet po zakończeniu części lub całości meczu. Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia, poprawnie zdobędzie bramkę podczas opóźnionego rzutu karnego, bramkę należy uznać a rzut karny anulować.

510 PRZEWINIENIA PROWADZĄCE DO RZUTU KARNEGO

- 1) **Gdy sytuacja bramkowa jest przerwana lub uniemożliwiona, ponieważ drużyna broniąca popełniła przewinienie prowadzące do rzutu wolnego lub kary. (Odpowiedni znak przewinienia)**
*Sędzia decyduje, co uważane jest za sytuację bramkową. Przewinienia w polu bramkowym nie prowadzą automatycznie do rzutu karnego.
Rzut karny zawsze musi zostać przyznany, gdy w czasie sytuacji bramkowej drużyna broniąca celowo przesuwła bramkę lub celowo gra zbyt dużą liczbą zawodników na boisku.*

6. KARY

601 OGÓLNE PRZEPISY DOTYCZĄCE KAR

- 1) **Gdy zostaje popełnione przewinienie prowadzące do kary, odpowiedzialny za tę sytuację zawodnik musi zostać ukarany.**
Jeśli sędzia nie jest w stanie wskazać odpowiedzialnego za przewinienie lub jeśli przewinienia dopuszcza się członek sztabu trenerskiego, kapitan drużyny musi wybrać zawodnika rozgrywającego, który nie jest karany. Jeśli kapitan drużyny odmówi wykonania polecenia lub jest karany, sędzia sam wybiera zawodnika. Wszystkie nałożone kary muszą zostać odnotowane w protokole meczu, z oznaczeniem czasu, numeru zawodnika, rodzajem kary i jej powodem. Jeżeli kara jest spowodowana przewinieniem popełnionym w trakcie przerwy w grze, gra zostaje wznowiona zgodnie z powodem, przez który została przerwana. Ukarani kapitan drużyny traci przywilej rozmowy z sędzią, chyba, że zostanie przez niego wezwany.
- 2) **Ukarany zawodnik powinien przebywać na ławce kar przez cały czas trwania kary.**
*Ukarany zawodnik podczas rzutów karnych po regulaminowym czasie gry, nie musi przebywać na ławce kar.
Po regulaminowym czasie gry wszystkie kary, poza karą meczową, zostają zakończone.
Podczas regulaminowego czasu gry, zawodnik odbywający karę może opuścić ławkę kar w czasie przerwy.
Ukarany zawodnik nie może brać udziału w przerwie na żądanie (timeout). Zawodnik, którego kara dobiega końca, powinien natychmiastowo opuścić ławkę kar, chyba, że liczba kar dla własnej drużyny czyni to niemożliwym lub gdy kara dobiegająca końca jest karą osobistą. Bramkarz, którego kara dobiega końca, nie może opuszczać ławki kar, aż do kolejnej przerwy w grze.
Ukarany zawodnik, który jest kontuzjowany, może zostać zastąpiony przez innego zawodnika rozgrywającego, który nie jest w danej chwili karany. Obaj zawodnicy muszą zostać odnotowani w protokole meczowym, przy czym numer zawodnika rzeczywiście odbywającego karę powinien zostać odnotowany w nawiasie. Jeżeli kontuzjowany zawodnik wejdzie na boisko przed wygaśnięciem kary, zostanie nałożona na niego kara meczowa.
Jeśli to sekretariat jest odpowiedzialny za wpuszczenie zawodnika na boisko przed czasem, a błąd został zauważony w czasie kary, zawodnik musi wrócić na miejsce na ławce kar. Nie powinna zostać nałożona dodatkowa kara, a zawodnik wróci na boisko po wygaśnięciu regulaminowego czasu kary.*
- 3) **Bramkarz, który dokonując przewinienia otrzyma większą karę drużynową lub karę osobistą, musi odbyć karę osobiście.**
*Jeśli bramkarz odbywa karę, a bramkarz rezerwowy nie jest obecny, drużyna ma maksymalnie 3 minuty by wyposażyć zawodnika rozgrywającego, lecz ten czas nie może zostać wykorzystany jako rozgrzewka. Nowy bramkarz oraz czas zmiany muszą zostać odnotowane w protokole meczu.
Kiedy czas kary wygaśnie, bramkarz nie może wejść na boisko do kolejnej przerwy w grze. Kapitan drużyny musi wybrać zawodnika rozgrywającego, który nie był karany, by towarzyszył bramkarzowi na ławce kar, by wejść na boisko, gdy kara dobiegnie końca. Jedynie karany zawodnik powinien zostać odnotowany w protokole meczu. Sędzia razem z sekretariatem powinien pomóc bramkarzowi, którego kara wygasła podczas gry, by opuścił ławkę kar jak tylko gra zostanie przerwana.*
- 4) **Czas kary jest zsynchronizowany z czasem gry.**

602 KARA OPÓŹNIONA (807)

- 1) **Wszystkie kary mogą być opóźnione. Kara opóźniona powinna zostać nałożona, kiedy drużyna, która nie popełniła przewinienia, nadal kontroluje piłkę po przewinieniu, które prowadzi do kary. Można opóźnić tylko jedną karę na raz, z wyjątkiem trwania sytuacji bramkowej.**
*Kara opóźniona musi zostać wykonana po zakończeniu części lub całego meczu. Jeżeli opóźniona kara zostanie wykonana, ponieważ drużyna, która popełniła przewinienie kontroluje piłkę, gra musi zostać wznowiona rzutem wolnym.
Drużyna, która nie popełniła przewinienia, powinna wykorzystać karę opóźnioną by przeprowadzić konstruktywny atak. Jeżeli sędzia uzna, iż drużyna stara się tylko grać na czas, powinien upomnieć zawod-*

ników. Jeżeli pomimo upomnień sędziego drużyna nadal nie próbuje grać ofensywnie, gra musi zostać przerwana, a kara wykonana.

Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobędzie bramkę w prawidłowy sposób w czasie kary opóźnionej, bramka powinna zostać uznana, a opóźniona mniejsza kara drużynowa, która została nałożona jako ostatnia, musi zostać anulowana. Inne kary pozostają bez zmian.

- 2) **Kara opóźniona oznacza, iż drużyna, która nie popełniła przewinienia, otrzymuje możliwość kontynuowania ataku, dopóki drużyna, która popełniła przewinienie, przejmie piłkę lub gra zostanie przerwana.**

Jeżeli drużyna, która popełniła przewinienie, zdobędzie bramkę, nie zostanie ona uznana, a gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim. Jeżeli drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobędzie bramkę samobójczą, zostanie ona uznana.

603 KARA DRUŻYNOWA

- 1) **Czas trwania kary drużynowej wynosi 2 minuty.**

- 2) **Kara drużynowa dotyczy całego zespołu, dlatego ukarany zawodnik nie może zostać zastąpiony na boisku podczas trwania kary.**

- 3) **Nie więcej niż jedna kara drużynowa na zawodnika i jedna kara drużynowa na drużynę mogą być mierzone jednocześnie.**

Wszystkie kary drużynowe muszą być mierzone w kolejności w jakiej zostały nadane. Zawodnik, którego kara nie może zostać mierzona, musi pozostać na ławce kar od momentu możliwości wykonania kary.

Jeśli na drużynę nałożono jednocześnie więcej niż jedną karę, sędzia decyduje, która z nowych kar zostanie mierzona jako pierwsza. W takim przypadku, krótsze kary powinny zawsze być mierzone przed dłuższymi.

- 4) **Drużyna, która ma więcej niż jednego zawodnika z nałożoną karą drużynową, nadal ma prawo do gry z trzema zawodnikami na boisku.**

Drużyna gra z trzema zawodnikami na boisku do momentu, aż nie będzie już mierzonych żadnych kar drużynowych. Zawodnik, którego kara drużynowa wygasa wcześniej, powinien pozostać na ławce kar, do czasu przerwania gry lub, jeśli nastąpi to wcześniej, pozostałe kary drużynowe wygasną, a drużynie pozostanie tylko jedna kara drużynowa.

Wszyscy ukarani zawodnicy jednej drużyny powinni opuszczać ławkę kar w kolejności, w jakiej wygasają ich kary, ale zasady dotyczące liczby zawodników obecnych na boisku powinny być przestrzegane cały czas.

Sędzia, wspólnie z sekretariatem, muszą pomóc zawodnikowi, którego kara wygasa w czasie gry, opuścić ławkę kar jak tylko gra zostanie przerwana.

- 5) **Jeśli zawodnik, który otrzymał karę drużynową popełnia kolejne przewinienia prowadzące do kary, wszystkie jego kary muszą odbyć się kolejno, jedna po drugiej.**

Dzieje się to niezależnie od faktu, czy pierwsza kara rozpoczęła się lub nie. Jeśli kara drużynowa już się rozpoczęła, a ten sam zawodnik otrzyma kolejną karę, sytuacja ta nie ma żadnego wpływu na pomiar czasu pierwszej kary, który jest kontynuowany w momencie, kiedy nowa kara zostanie nałożona.

Kolejno oznacza, iż gdy tylko pierwsza kara drużynowa zawodnika wygaśnie lub zakończy się, następną rozpocznie się, chyba że drużyna ma inne kary drużynowe, które nie są jeszcze mierzone, a które zostały nałożone pomiędzy karami drużynowymi pierwszego zawodnika.

Nieograniczona liczba kar drużynowych może zostać nałożona na jednego zawodnika. Jeśli zawodnik otrzymał karę osobistą, wszystkie kary drużynowe muszą wygasnąć lub zakończyć się zanim będzie można zacząć liczyć karę osobistą.

Jeżeli zawodnik odbywa karę osobistą, a następnie otrzymuje karę drużynową, naliczenie pozostałego czasu kary osobistej powinno zostać odłożone w czasie do momentu aż kara drużynowa wygaśnie lub zakończy się. Kapitan drużyny musi wybrać zawodnika rozgrywającego, który nie odbywa żadnej kary, by ten towarzyszył zawodnikowi na ławce kar, w celu wejścia na boisko, kiedy kara drużynowa wygaśnie. Jeżeli ukarany zawodnik popełni przewinienie prowadzące do kary meczowej, należy zastosować przepisy dotyczące kary meczowej.

- 6) **Jeżeli drużyna przeciwna zdobędzie bramkę, podczas gdy kara drużynowa jest odmierzana, kara zostaje zakończona, chyba, że drużyna przeciwna gra mniejszą lub równą liczbą zawodników na boisku.**

Kara nie zostaje zakończona, jeśli bramka została zdobyta w czasie opóźnionej kary, opóźnionego rzutu karnego lub rzutu karnego.

- 7) **Jeżeli drużyna ma więcej niż jedną karę drużynową, powinny one zakończyć się w tej samej kolejności, w której zostały nałożone.**

- 8) Przewinienia prowadzące do rzutu karnego nie mogą prowadzić do kary drużynowej, chyba, że przewinienie prowadzi do większej kary drużynowej lub kary meczowej.
Wszystkie inne popełnione przewinienia powinny zostać ukarane według przewinienia i nie wpływa to na inne kary.

604 MNIEJSZA KARA DRUŻYNOWA (808)

- 1) Gdy zostanie popełnione przewinienie prowadzące do mniejszej kary drużynowej, rzut karny zostaje przydzielony drużynie, która nie popełniła przewinienia.
Rzut karny zastępuje mniejszą karę drużynową.

605 PRZEWINIENIA PROWADZĄCE DO MNIEJSZEJ KARY DRUŻYNOWEJ

- 1) Gdy zawodnik uderza, blokuje, podnosi lub kopie kij zawodnika drużyny przeciwnej lub uderza ciało przeciwnika, by zdobyć wyraźną przewagę lub w przypadku, gdy nie ma możliwości osiągnięcia piłki. (901, 902, 903, 912)
- 2) Gdy zawodnik przytrzymuje rywala lub jego kij by zdobyć wyraźną przewagę, lub w przypadku, gdy nie ma możliwości osiągnięcia piłki. (910)
- 3) Gdy zawodnik rozgrywający zagrywa piłkę powyżej poziomu talii którąkolwiek częścią swojego kija, stopy lub nogi poniżej kolana. (904, 913)
Poziom talii mierzony jest w pozycji wyprostowanej.
- 4) Gdy zawodnik gra nieostrożnie kijem. (904) (909)
Oznacza to niekontrolowany zamach w przód lub tył oraz unoszenie kija powyżej poziomu głowy przeciwnika, jeżeli jest to uważane za niebezpieczne lub przeszkadzające przeciwnikowi.
- 5) Gdy zawodnik forsuje lub popycha przeciwnika na bandę lub bramkę. (907)
- 6) Gdy zawodnik jest winny nieostrożnej gry ciałem. (909)
Dotyczy to sytuacji, gdy zawodnik atakuje, podcina lub blokuje przeciwnika w nieostrożny sposób.
- 7) Gdy kapitan drużyny żąda mierzenia zagięcia łopatki, skontrolowania łączenia trzonka / łopatki lub kratki maski, a skontrolowane wyposażenie jest bez zastrzeżeń. (Bez znaku przewinienia)

Kapitan drużyny zostaje ukarany.

- 8) Gdy zawodnik rozgrywający bierze udział w grze bez kija. (Bez znaku przewinienia)
Dotyczy to sytuacji, gdy zawodnik, który upuścił kij na boisku, dokonuje zmiany bez podniesienia swojego kija. Nie dotyczy to bramkarza, tymczasowo uważanego za zawodnika rozgrywającego.
- 9) Gdy zawodnik rozgrywający na boisku weźmie kij z innego miejsca niż strefa zmian własnej drużyny. (Bez znaku przewinienia)
- 10) Gdy zawodnik celowo przeszkadza rywalowi, który nie jest w posiadaniu piłki. (911)
Jeżeli zawodnik próbujący zająć lepszą pozycję, zderzy się tyłem z przeciwnikiem lub przeszkodzi mu w poruszaniu się w zamierzonym kierunku, zostaje przyznany jedynie rzut wolny.
- 11) Gdy zawodnik rozgrywający czynnie przeszkadza bramkarzowi w wyrzucie piłki. (915)
Jest to uważane za przewinienie tylko w sytuacji, gdy zawodnik rozgrywający znajduje się nie dalej niż 2m od bramkarza, licząc od miejsca, gdzie bramkarz wszedł w posiadanie piłki. Czynnie oznacza podążanie za bramkarzem na boki lub próby osiągnięcia piłki kijem.
- 12) Gdy zawodnik nie przestrzega zasady 2m przy rzucie wolnym.
Jeżeli rzut wolny jest wykonywany, podczas gdy przeciwnicy próbują zająć pozycje w prawidłowy sposób, nie należy podejmować żadnych działań. Jeżeli drużyna tworzy linię obrony, który nie jest w odpowiedniej odległości, tylko jeden zawodnik powinien zostać ukarany.
- 13) Gdy zawodnik rozgrywający próbując zdobyć wyraźną przewagę, kładzie się lub siada i zatrzymuje bądź zagrywa piłkę, lub w inny sposób wpływa na sytuację. (919)
Dotyczy to także zatrzymywania lub zagrywania piłki dwoma kolanami lub jedną ręką na podłożu, pomijając rękę trzymającą kij.
- 14) Gdy zawodnik rozgrywający zatrzymuje lub zagrywa piłkę dłonią lub ręką. (920)
- 15) Gdy nastąpi nieprawidłowa zmiana. (922)
Zawodnik opuszczający boisko musi przekraczać bandę, nim nowy zawodnik będzie mógł wejść na boisko. Jeśli sytuacja jest trudna do rozstrzygnięcia, należy podjąć kroki tylko w wypadku, gdy ma ona wpływ na grę. Niepoprawną zmianą nazywamy także sytuację, gdy zawodnik zmienia się poza własną strefą zmian, gdy gra jest przerwana. Ukaranym zostaje zawodnik wchodzący na boisko. Dotyczy to także sytuacji, gdy bramkarz jest zastępowany zawodnikiem rozgrywającym, z wyjątkiem opóźnionej kary.

- 16) Gdy drużyna gra zbyt dużą liczbą zawodników na boisku. (922)**
Tylko jeden zawodnik zostaje ukarany.
- 17) Gdy zawodnik ukarany:**
- **Opuści ławkę kar, bez wchodzenia na boisko, zanim jego kara wygaśnie lub zakończy się.**
 - **Odmawia opuszczenia ławki kar, kiedy jego kara wygaśnie**
 - **Wchodzi na boisko podczas przerwy w grze zanim jego kara wygaśnie lub zakończy się.**
- (925)**
*Sekretariat musi powiadomić o zaistniałej sytuacji sędziego tak szybko jak to możliwe. Zawodnik, którego kara wygasa, nie może opuścić ławki kar, jeśli liczba kar jego własnej drużyny uniemożliwia to lub gdy kara wygasająca jest karą osobistą. Bramkarz, którego kara wygasa, nie może opuścić ławki kar aż do następnej przerwy w grze.
Jeżeli ukarany zawodnik wejdzie na boisko w czasie gry, jest to uważane za sabotowanie gry.*
- 18) Gdy drużyna systematycznie przeszkadza w grze popełniając powtarzające się przewinienia prowadzące do rzutu wolnego (923)**
Dotyczy to także sytuacji, w której drużyna popełnia kilka mniejszych przewinień w krótkim czasie. Podczas opóźnionego rzutu karnego każde przewinienie popełnione przez drużynę winną przewinienia i prowadzące do rzutu wolnego musi zostać karane jako powtarzające się przewinienie. Przewinienia skutkujące karą są karane przypisaną im karą. Wszystkie kary odbywają zawodnicy, którzy popełnili przewinienie.
- 19) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego celowo opóźnia grę. (924)**
Dotyczy to sytuacji, gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego drużyny winnej przewinienia uderza lub zabiera piłkę, gdy gra została przerwana, celowo blokuje piłkę o bandę lub bramkę lub celowo niszczy piłkę, oraz gdy zawodnik drużyny broniącej celowo przesuwają bramkę.
- 20) Gdy drużyna celowo opóźnia grę. (924)**
Jeżeli sędzia uważa, że drużyna jest bliska zostania ukaraną za opóźnianie gry, kapitan drużyny musi, jeśli to możliwe, zostać upomniany zanim podjęte zostaną jakiegokolwiek kroki. Dotyczy to także sytuacji, gdy drużyna spóźnia się po przerwie. Pod koniec przerwy, drużyny powinny mieć co najmniej dwóch zawodników rozgrywających oraz odpowiednio wyposażonego bramkarza gotowych do wznowienia gry, a jacykolwiek ukarani zawodnicy powinni znajdować się na ławce kar.
- 21) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego podważa decyzje sędziego lub gdy porady trenerskie są wykonywane w niepokojący lub inny niewłaściwy sposób. (925)**
*Dotyczy to sytuacji, gdy kapitan drużyny ciągle i bezpodstawnie kwestionuje decyzje sędziego. Podważanie decyzji sędziego i udzielanie porad trenerskich w niepokojący sposób jest uważane za spon-taniczne i mniejsze przewinienie, porównywalne z niesportowym zachowaniem.
Odnosi się to również do sytuacji, gdy członek sztabu trenerskiego wchodzi na boisko bez zgody sędziego.
Sędzia powinien, o ile to możliwe, upomnieć członka sztabu trenerskiego, zanim jakiegokolwiek kroki zostaną podjęte.*
- 22) Gdy bramkarz, pomimo wezwań sędziego, nie umieszcza bramki w jej właściwym miejscu. (925)**
Ustawienie bramki w jej właściwym miejscu jest obowiązkiem bramkarza, który powinien wykonać tę czynność tak szybko, jak to możliwe.
- 23) Gdy zawodnik, pomimo wezwań sędziego, nie poprawi własnego sprzętu. (Bez znaku przewinienia)**
*Uwzględnia to także sytuację, gdy organ zarządzający zdecydował, że noszenie okularów ochronnych jest obowiązkowe, a pomimo wezwań sędziego, zawodnik ignoruje noszenie ich w prawidłowy sposób.
Dotyczy to również sytuacji, gdy pomimo wezwań sędziego, zawodnik nie podnosi własnego wyposażenia przy okazji najbliższej przerwy w grze.*
- 24) Gdy zawodnik, pomimo wezwań sędziego, nie podnosi swojego połamanego kija z boiska.**
Zawodnik, który złamał swój kij, jest odpowiedzialny za podniesienie go w czasie najbliższej przerwy w grze, aczkolwiek każdy biorący udział w grze może usunąć kij z boiska w bezpieczny i kontrolowany sposób, nawet podczas gry.
- 25) Gdy zawodnik ubiera nieodpowiedni strój (bez znaku przewinienia)**
Przewinienia dotyczące ubioru nie powinny prowadzić do więcej niż jednej kary na drużynę w czasie jednego meczu, aczkolwiek brakujące liczby na piersi powinny zostać zgłoszone organowi zarządzającemu. Sędzia, jeśli to możliwe, powinien upomnieć zawodnika zanim jakiegokolwiek kroki zostaną podjęte.

- 26) **Gdy bramkarz uczestniczy w grze niewłaściwie wyposażony (bez znaku przewinienia)**
Jeżeli bramkarz przypadkowo upuści swój kask, gra powinna zostać przerwana i wznowiona rzutem sędziowskim.

606 WIĘKSZA KARA DRUŻYNOWA (808)

- 1) **Kiedy zostanie popełnione przewinienie prowadzące do większej kary drużynowej, rzut karny zostaje przydzielony drużynie, która nie popełniła przewinienia, a zawodnik, który dopuścił się przewinienia otrzymuje karę drużynową.**
Jeżeli większa kara drużynowa zostaje nałożona w związku z rzutem karnym lub opóźnionym rzutem karnym, obowiązują również przepisy dotyczące kar w przypadku rzutów karnych.

607 PRZEWINIENIA PROWADZĄCE DO WIĘKSZEJ KARY DRUŻYNOWEJ

- 1) **Gdy zawodnik rozgrywający jest winny nieostrożnej gry kijem. (901)**
- 2) **Gdy zawodnik rozgrywający używa swojego kija do hakowania ciała rywala. (906)**
- 3) **Gdy zawodnik rzuca swoim kijem lub innym wyposażeniem na boisku w celu uderzenia lub próby uderzenia piłki (909)**
- 4) **Gdy zawodnik jest winny nieostrożnej gry ciałem. (909)**
Uwzględnia to sytuację, gdy zawodnik atakuje, rzuca lub podcina rywala o bandę lub bramkę, lub w inny sposób nieostrożnie atakuje przeciwnika.

608 KARA OSOBISTA

- 1) **Kara osobista może zostać nałożona tylko razem z karą drużynową i nie może być mierzona, dopóki kara drużynowa nie wygaśnie lub zakończy się. Nieograniczona liczba kar osobistych może być mierzona jednocześnie.**
*Kapitan drużyny musi wybrać zawodnika rozgrywającego, który nie odbywa w danym momencie żadnej kary, by odbył karę drużynową i ewentualne inne kary drużynowe dotyczące zawodnika lub członka sztabu trenerskiego, otrzymującego karę osobistą. W protokole meczowym odnotowany zostaje jedynie ukarany zawodnik lub ukarany członek sztabu trenerskiego.
Jeżeli zawodnik odbywający już karę osobistą otrzyma karę drużynową, należy odroczyć mierzenie pozostałego czasu kary osobistej, dopóki kara drużynowa wygaśnie lub zakończy się.*
- 2) **Kara osobista powinna dotyczyć tylko zawodnika i z tego powodu może być on zastąpiony na boisku innym zawodnikiem na czas odbywania kary.**
Kiedy kara osobista wygaśnie, zawodnik nie może wejść na boisko, dopóki gra nie zostanie przerwana. Sędzia, wspólnie z sekretariatem, powinni pomóc zawodnikowi, którego kara wygasła podczas gry, opuścić ławkę kar jak tylko gra zostanie przerwana. Członek sztabu trenerskiego otrzymujący karę osobistą, musi zostać wysłany na trybunę kibiców do końca meczu, a kapitan drużyny musi wybrać zawodnika rozgrywającego, nie odbywającego w danej chwili żadnej kary, do odbycia kary drużynowej.

609 10-MINUTOWA KARA OSOBISTA (808)

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

610 PRZEWINIENIA PROWADZĄCE DO 10-MINUTOWEJ KARY OSOBISTEJ

- 1) **Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego jest winny niesportowemu zachowaniu. (925)**
Niesportowe zachowanie dotyczy: zachowywania się w sposób obraźliwy lub niesprawiedliwy w stosunku do sędziów, zawodników, sztabu trenerskiego, działaczy czy widzów. Celowe kopanie, niszczenie, uderzenie band lub bramki. Celowe łamanie kija lub innego wyposażenia. Rzucanie kijem lub jakimkolwiek innym wyposażeniem, nawet w czasie przerwy lub w strefie zmian.
- 2) **Gdy zawodnik jest winien symulowania, mając na celu oszukanie sędziego.**
*Dotyczy to sytuacji, gdy zawodnik wyolbrzymia lub dramatyzuje upadek, uderzenie lub inny atak. Symulowanie bycia narażonym na przewinienie lub udawanie kontuzji. Zawodnik popełniający przewinienie może wciąż zostać ukarany, nawet jeśli zawodnik jest winny symulowania w tej samej sytuacji.
Organ zarządzający może podjąć decyzję o późniejszym ukaraniu symulowania, pomimo podjęcia kroków przez sędziego podczas gry.*

611 TECHNICZNA KARA MECZOWA (809)

- 1) **Techniczna kara meczowa może zostać nałożona tylko łącznie z większą karą drużynową.**

- 2) Techniczna kara meczowa powinna prowadzić do zawieszenia na resztę meczu i nie powinna prowadzić do żadnej innej kary dla zawodnika czy członka sztabu trenerskiego.
- 3) Zawodnik lub członek sztabu trenerskiego otrzymujący techniczną karę meczową lub karę meczową musi natychmiast udać się do szatni i nie wolno mu uczestniczyć w jakiegokolwiek dalszej części meczu.

Organizator jest odpowiedzialny za upewnienie się, iż osoba ukarana udała się do szatni i nie wróci na trybuny kibiców lub boisko podczas pozostałej części meczu, łącznie z dogrywką lub rzutami karnymi.

Ewentualne kary osobiste dotyczące zawodnika, który otrzymał techniczną karę meczową, lub karę meczową powinny wygasnąć. Jeżeli zawodnik, który otrzymał techniczną karę meczową lub karę meczową nie przestaje popełniać kolejnych przewinień prowadzących do kary meczowej, przewinienie prowadzące do bardziej surowej kary zostanie odnotowane w protokole meczowym.

Zawodnik lub członek sztabu trenerskiego może otrzymać tylko jedną techniczną karę meczową lub karę meczową na mecz, z wyjątkiem technicznej kary meczowej za niewpisanie zawodnika do protokołu meczowego. Kolejne przewinienia prowadzące do technicznej kary meczowej lub kary meczowej muszą być odnotowane, lecz nie powinna zostać nałożona kolejna kara drużynowa, z wyjątkiem technicznej kary meczowej nałożonej na zawodnika lub członka sztabu trenerskiego nieodnotowanego w protokole meczowym.

Przewinienia popełnione przed lub po meczu, które zwykle prowadzą do technicznej kary meczowej lub kary meczowej, powinny zostać odnotowane, lecz nie może zostać nałożona kara drużynowa. Poza niepoprawnym wyposażeniem (które musi zostać poprawione przez zawodnika, którego dotyczy, i dopiero wtedy może on wziąć udział w meczu), przewinienia prowadzące do technicznej kary meczowej lub kary meczowej popełnione przed rozpoczęciem meczu, powinny również prowadzić do zakazu udziału zawodnika w meczu oraz możliwej dogrywce lub rzutach karnych.

612 PRZEWINIENIA PROWADZĄCE DO TECHNICZNEJ KARY MECZOWEJ

- 1) Gdy zawodnik rozgrywający używa kija niezatwierdzonego, kija składającego się z łopatki i trzonka dwóch różnych marek lub łopatki z zagięciem, które jest zbyt duże. Kiedy bramkarz używa niepoprawnej maski. (Bez znaku przewinienia)
Kij bez homologacji zawsze uważany jest za niezatwierdzony.

- 2) Gdy nieodnotowany zawodnik lub członek sztabu trenerskiego bierze udział w meczu. (Bez znaku przewinienia).

613 KARA MECZOWA (809)

- 1) Kara meczowa może zostać nałożona tylko razem z większą karą drużynową.
- 2) Kara meczowa powinna prowadzić do zawieszenia na dalszą część meczu oraz kolejnego meczu w tych samych rozgrywkach oraz do ewentualnej kolejnej kary według warunków i regulaminów ustalonych przez organ zarządzający.

614 PRZEWINIENIA PROWADZĄCE DO KARY MECZOWEJ

- 1) Gdy zawodnik jest winny ciągliemu lub powtarzającemu się niesportowemu zachowaniu. (925)
Kara meczowa zastępuje drugą 10-minutową karę osobistą oraz nałożoną w związku z nią mniejszą karą drużynową, jednak nadal powinna następować po niej większa kara drużynowa. Ciągłe oznacza w tej samej sekwencji oraz pojawiające się po raz drugi w tym samym meczu.
- 2) Gdy zawodnik złamie kij lub inne wyposażenie w nieostrożny lub gwałtowny sposób. (925)
- 3) Gdy zawodnik jest winny brutalnej gry ciałem (909)
Dotyczy to sytuacji, gdy zawodnik w gwałtowny sposób atakuje, rzuca lub podcina przeciwnika na bandy lub bramkę, lub w inny sposób gwałtownie atakuje przeciwnika.
- 4) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego bierze udział w przepychance. (909)
Przepychanka oznacza łagodniejszą formę bójki, bez uderzeń pięścią lub kopnięć, gdzie zawodnicy biorący udział w zdarzeniu respektują próby rozdzielenia ich.
- 5) Gdy zawodnik dopuści się przewinienia prowadzącego do większej kary drużynowej po raz drugi w tym samym meczu. (Bez znaku przewinienia)
Kara meczowa zastępuje drugą większą karę drużynową, jednak nadal następuje po niej większa kara drużynowa.
- 6) Gdy członek sztabu trenerskiego jest winny ciągliemu niesportowemu zachowaniu. (925)
Kara meczowa zastępuje drugą 10-minutową karę osobistą oraz nałożoną w związku z nią mniejszą karą drużynową, jednak nadal powinna następować po niej większa kara drużynowa.
- 7) Gdy zawodnik, którego wyposażenie ma zostać skontrolowane, próbuje poprawić lub wymienić dane wyposażenie zanim nastąpi jego kontrola. (925)

8) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego dopuszcza się przewinienia mając wyraźnie na celu sabotowanie gry.

Dotyczy to sytuacji, gdy:

Ukarany zawodnik celowo wchodzi na boisko podczas gry zanim jego kara wygaśnie lub zakończy się. Jeżeli do wejścia na boisko dochodzi podczas przerwy w grze, powinna zostać nałożona mniejsza kara drużynowa.

Jeśli sekretariat jest odpowiedzialny za wpuszczenie zawodnika na boisko zbyt wcześnie, a błąd zostaje zauważony podczas regulaminowego czasu kary, zawodnik powinien wrócić na swoje miejsce na ławce kar. Nie zostaje dopisany dodatkowy czas kary, a zawodnik powinien wrócić na boisko, kiedy jego regulaminowy czas kary wygaśnie. Jeżeli błąd zostaje zauważony po wygaśnięciu regulaminowego czasu kary, nie zostają podjęte żadne kroki.

Kontuzjowany zawodnik, który został zastąpiony na ławce kar, bierze udział w grze zanim jego czas kary wygaśnie. Jeżeli zawodnik, którego czas kary wygasł, wejdzie na boisko pomimo pełnego składu zawodników, może to być uznane (biorąc pod uwagę przyczynę) za „grę ze zbyt dużą liczbą zawodników”. Przewinienia są popełniane przez którąkolwiek z drużyn w strefie zmian lub ławce kar podczas rzutu karnego.

Przedmiot wyposażenia jest rzucony ze strefy zmian podczas gry.

Zawodnik, który nie jest w trakcie wymiany, bierze udział lub próbuje wziąć udział w grze przebywając w strefie zmian. Dotyczy to także sytuacji, gdzie zawodnik lub członek sztabu trenerskiego celowo kopie w bandę przebywając poza boiskiem, w sposób, który wpływa na grę.

Zawodnik bierze udział w grze jako zawodnik rozgrywający po tym jak w tym samym meczu uczestniczył jako bramkarz.

Drużyna celowo gra zbyt dużą liczbą zawodników.

9) Gdy zawodnik rozgrywający kontuuje grę używając wadliwego kija lub używa wzmocnionego lub wydłużonego trzonka (bez znaku przewinienia).

10) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego opuszcza ławkę zmian lub ławkę kar by wziąć udział w sprzeczce.

Wzięcie udziału oznacza sytuację, gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego fizycznie lub werbalnie angażuje się w sprzeczkę z przeciwnikiem lub zbliża się do sędziów w czasie sprzeczki.

11) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego bierze udział w bójce. (909)

Wzięcie udziału w bójce oznacza uderzenie pięścią lub kopanie.

12) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego dopuszcza się lub usiłuje dopuścić się brutalnego przewinienia. (909)

Oznacza to również rzucenie kijem lub innym wyposażeniem w przeciwnika.

13) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego jest winny złego zachowania. (925)

Złe zachowanie dotyczy rażącego obrażania sędziów, zawodników, sztabu trenerskiego, przedstawicieli zarządu lub widzów.

14) Gdy zawodnik lub członek sztabu trenerskiego jest winny groźnego zachowania.

Groźne zachowanie uwzględnia celowy wpływ na nietykalność cielesną osoby niekoniecznie kończący się na obrażeniach fizycznych. Dotyczy to gróźb słownych, plucia na zawodnika, konfrontacji fizycznej z sędzią lub przedstawicielem zarządu, itp.

7. BRAMKI

701 BRAMKI UZNANE

1) Bramka zostaje uznana, kiedy została zdobyta w prawidłowy sposób oraz potwierdzona rzutem sędziowskim w punkcie środkowym.

Wszystkie uznane bramki muszą zostać odnotowane w protokole meczowym razem z czasem i numerem zawodnika, który zdobył bramkę oraz numerem zawodnika asystującego. Zawodnik asystujący to zawodnik z tej samej drużyny, który jest bezpośrednio zaangażowany w zdobycie bramki. Zostaje odnotowana tylko jedna asysta na bramkę. Bramki zdobytej po zakończeniu meczu lub części meczu nie potwierdza się rzutem sędziowskim, lecz powinna zostać potwierdzona przez sędziego wskazującego na punkt środkowy oraz odnotowana w protokole meczu.

2) Bramka uznana nie może zostać unieważniona po rzucie sędziowskim.

Jeżeli sędzia jest pewien, że uznana bramka została zdobyta w nieprawidłowy sposób, musi to zgłosić.

702 BRAMKI ZDOBYTE PRAWIDŁOWO

1) Kiedy cała piłka przekroczy linię bramkową od przodu, po tym jak została zagrana w prawidłowy sposób kijem zawodnika rozgrywającego lub rzucona przez bramkarza i żadne przewinienie

prowadzące do rzutu wolnego lub kary nie zostało popełnione przez drużynę atakującą w związku z, czy bezpośrednio przed zdobyciem bramki.

Dotyczy to sytuacji:

- *Gdy bramka znajduje się w nieprawidłowym miejscu, a piłka przekroczy linię bramkową od przodu, pomiędzy punktami określającymi położenie słupków oraz poniżej umownej pozycji poprzeczki.*
- *Gdy zostanie strzelona bramka samobójcza. Bramka jest uznawana za samobójczą, jeżeli zawodnik aktywnie zagra piłkę kijem lub ciałem lub skieruje piłkę wyraźnie oddalającą się od linii bramkowej do własnej bramki. Jeżeli drużyna niepopelniająca przewinienia zdobędzie bramkę w trakcie opóźnionej kary, bramka zostaje uznana. Bramka samobójcza powinna zostać odnotowana jako OG.*

- 2) Jeżeli cała piłka przekroczy linię bramkową od przodu, po tym jak zawodnik drużyny broniącej skierował piłkę swoim kijem lub ciałem, lub zawodnik drużyny atakującej nieumyślnie skierował piłkę ciałem do wnętrza bramki, a żadne przewinienie prowadzące do rzutu wolnego lub kary nie zostało popełnione przez drużynę atakującą w związku z, lub bezpośrednio przed zdobyciem bramki.**

Jeżeli zawodnik zdobył bramkę niewłaściwym kijem, a błąd ten zostanie zauważony dopiero po przekroczeniu przez piłkę linii bramkowej, bramka zostaje uznana.

- 3) Gdy zawodnik, który nie został odnotowany w protokole meczu jest zaangażowany w zdobycie bramki.**

Zaangażowanie oznacza zdobycie lub asystowanie w zdobyciu bramki.

703 BRAMKI ZDOBYTE NIEPRAWIDŁOWO

- 1) Gdy zawodnik drużyny atakującej popełnił przewinienie prowadzące do rzutu wolnego lub kary w związku z, lub bezpośrednio przed zdobyciem bramki. (przypisany znak przewinienia)**

Uwzględnia to sytuację, kiedy drużyna zdobywa bramkę grając ze zbyt dużą liczbą zawodników lub ukarany zawodnik przebywa na boisku lub gdy zawodnik drużyny atakującej celowo przesuwają bramkę poza jej właściwą pozycję.

- 2) Gdy zawodnik drużyny atakującej umyślnie kopie lub kieruje piłkę dowolną częścią ciała, tak by piłka wpadła do bramki, nawet po dotknięciu przeciwnika, wyposażenia przeciwnika lub zawodnika w drużynie atakującej.**

Ponieważ nie jest to uznawane za przewinienie, gra powinna zostać wznowiona rzutem sędziowskim.

- 3) Gdy piłka wpada do bramki podczas lub po wybrzmieniu sygnału dźwiękowego.**

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

- 5) Gdy drużyna popełniająca przewinienie zdobywa bramkę podczas kary opóźnionej.**

Kara powinna zostać wykonana, a gra wznowiona rzutem sędziowskim.

8. ZNAKI KONSEKWENCJI

801 Zatrzymanie gry / Przerwa na żądanie (Time-out)

Opuszki palców dotykają prostopadle do wnętrza drugiej dłoni.

802 Rzut sędziowski

Przedramiona trzymane poziomo, spody dłoni skierowane w dół.

803 Rzut z autu

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

804 Rzut wolny

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

805 Przewaga

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

806 Rzut karny

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

807 Opóźniona kara/Opóźniony rzut karny

Ramię trzymane pionowo, spód dłoni skierowany do przodu.

808 Kara drużynowa/Kara osobista

Ramię trzymane pionowo, mniejsza kara pokazana dwoma palcami, a większa kara pięcioma palcami, 10-minutowa zaciśniętą pięścią.

809 Kara meczowa

Ramię trzymane pionowo z czerwoną kartką w dłoni.

810 Bramka

Ramię trzymane najpierw w kierunku bramki, a następnie w kierunku punktu środkowego.

811 Kontynuuj grę/Bramka zdobyta niewłaściwie

Ręce trzymane poziomo, spód dłoni skierowany w dół.

9. ZNAKI PRZEWINIENIA

901 Uderzenie

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

902 Blokowanie kija przeciwnika

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

903 Podnoszenie kija przeciwnika

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

904 Wysoki kij

Naśladowanie kija trzymanego ku górze.

905 Umieszczenie kija, stopy lub nogi między nogami przeciwnika

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

906 Hakowanie

Przedramiona trzymane poziomo, naśladowujące trzymanie i ciągnięcie kija.

907 Nieprzepisowe pchanie

Naśladowanie gestu pchania. Można również wykonać jedną ręką.

908 Cofanie się w przeciwnika

Dłonie zagięte w górę, spód dłoni skierowany do góry, przedramiona wykonujące ruch do tyłu.

909 Ostra gra

Ręce zwinęte w pięści złączone na wysokości klatki piersiowej z wierzchem dłoni skierowanym do góry.

910 Trzymanie

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

911 Blokowanie ciałem

Obie ręce skrzyżowane przed klatką piersiową, spód dłoni skierowany do ciała.

912 Niedozwolone kopnięcie

Stopa zwrócona na zewnątrz na poziomie kostki i naśladująca ruch kopnięcia.

913 Wysokie kopnięcie

Stopa zwrócona na zewnątrz na poziomie kolana.

914 Wejście w pole bramkowe

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

915 Nieprawidłowa odległość

Przedramiona trzymane pionowo na szerokość barków.

916 Nieprawidłowy podskok

Spód dłoni skierowany do góry, wykonujące ruch w górę.

917 Nieprawidłowy wyrzut

Przedramiona trzymane poziomo, spody dłoni zwrócone do siebie.

918 Nieprawidłowy rzut z autu/ Nieprawidłowy rzut wolny

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

919 Zagranie piłką w pozycji leżącej

Spód dłoni skierowany w dół, ruchu dłonią w prawo i w lewo.

920 Zagranie ręką

Spód dłoni skierowany do przodu.

921 Zagranie głową

Spód dłoni przyłożony do czoła.

922 Nieprawidłowa zmiana

Przedramiona obracające się w ruchu kołowym.

923 Powtarzające się przewinienie

Jedno przedramię trzymane poziomo w kierunku przewagi, spód dłoni skierowany w dół, a druga ręka wykonuje trzy uderzenia ręką w wyciągnięte przedramię.

924 Opóźnianie gry

Jedno ramię uniesione ponad głowę z jednym palcem skierowanym do góry i przedramieniem poruszającym się ruchem okrężnym.

925 Niewłaściwe zachowanie

Obydwie ręce umieszczone na biodrach.

Agresywny

Zachowanie, gdzie zawodnik używa nadmiernej siły, co stwarza poważne zagrożenie dla przeciwnika. Uznawane za gorsze niż lekkomyślne, lecz łagodniejsze niż brutalne.

Banda

Niska ściana, składająca się z kilku fragmentów o zaokrąglonych narożnikach, która otacza boisko. Zwykle wykonana z plastiku.

Boisko

Strefa otoczona przez bandy, w której odbywa się mecz.

Bramka

Konstrukcja składająca się z poprzeczki i dwóch słupków otoczona siatką. Rolą bramki jest ułatwienie sędziemu decyzji, czy piłka przekroczyła linię bramkową pod poprzeczką.

Bramkarz

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

Brutalny

Czynność, która jest okrutna lub złośliwa, uznawana za gorszą niż agresywna.

Drużyna niepopołniająca przewinienia

Drużyna przeciwna do drużyny popełniającej przewinienie .

Drużyna popełniająca przewinienie

Drużyna, która złamała zasady gry.

Duża kara drużynowa

Kara przyznawana za poważniejsze przewinienia.

Gra

Działanie, gdzie zawodnik zagrywa piłkę kijem lub ciałem.

Kapitan drużyny

Tytuł nadawany jednemu z zawodników z każdej drużyny. Kapitan drużyny posiada specjalne przywileje i obowiązki.

Kara drużynowa

Kara która obejmuje zawodników znajdujących się na boisku.

Kara meczowa

Kara, gdzie zawodnik lub członek sztabu trenerskiego popełniający przewinienie zostaje zawieszony na resztę meczu i może podlegać dodatkowym karom w zależności od popełnionego przewinienia.

Kara opóźniona

Gdy nałożona zostaje kara, lecz gra jest kontynuowana, ponieważ drużyna, która nie popełniła przewinienia nadal kontroluje piłkę.

Kara osobista

Kara która dotyczy tylko zawodnika popełniającego przewinienie a nie wszystkich zawodników na boisku.

Kij

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

Lekkomyślny

Czynność, podczas której zawodnik nie bierze pod uwagę konsekwencji swojego zachowania dla przeciwnika. Zachowanie uważane za gorsze niż nieostrożne, lecz łagodniejsze niż agresywne.

Linia bramkowa

Linia zaznaczona na podłożu, którą musi przekroczyć piłka, aby uznać zdobycie bramki.

Linia środkowa

Linia zaznaczona na podłożu, która dzieli boisko na dwie równe połowy.

Ławka kar

Miejsce, w którym ukarany zawodnik musi odbywać karę.

Międzynarodowa Federacja Unihokeja (IFF)

Ogólnosiwiatowy organ zarządzający grą Unihokej.

Mniejsza kara drużynowa

Kara nakładana za mniejsze przewinienia.

Nieostrożny

Czynność, której brakuje rozwagi lub przezorności. Uważana za łagodniejszą niż lekkomyślna.

Nieumyślny

Czynność nie wykonana celowo.

Opóźniony rzut karny

Gdy rzut karny zostaje przyznany, lecz gra jest kontynuowana, ponieważ drużyna, która nie popełniła przewinienia nadal kontroluje piłkę, a sytuacja bramkowa jest w toku.

Organ zarządzający

Instytucja zarządzająca daną rozgrywką, np. Międzynarodowa Federacja Unihokeja (IFF) lub Związek Krajowy.

Pole bramkowe

Prostokątna strefa przed bramką.

Protokół meczu

Oficjalny dokument zawierający listę wszystkich zawodników, członków sztabu trenerskiego oraz głównych wydarzeń w trakcie meczu.

Przedstawiciel

Neutralna osoba, która ma zadania do wykonania w trakcie meczu, np. w sekretariacie.

Przewinienie

Zachowanie, które łamie Przepisy Gry.

Przywilej korzyści

Gdy sędzia pozwala na kontynuowanie gry po tym jak doszło do przewinienia, jeśli wpływa to korzystnie na grę dla drużyny która nie popełniła przewinienia

Punkt rzutu wolnego

Punkt zaznaczony na podłożu, gdzie muszą się odbywać rzuty wolne.

Punkt środkowy

Punkt zaznaczony na podłożu, służący za miejsce na rzut sędziowski na początku meczu, po przerwie lub po tym jak zdobyto bramkę.

Rzut karny

Stały fragment gry, w którym drużyna niepopelniająca przewinienia ma szansę zdobyć bramkę bez żadnej próby obrony ze strony przeciwników z wyjątkiem bramkarza.

Rzut sędziowski

Stały fragment gry, gdzie dwie rywalizujące drużyny próbują zdobyć kontrolę piłki, która jest umieszczona pomiędzy nimi.

Rzut wolny

Stały fragment gry, gdzie drużyna, która nie popełniła przewinienia wznawia grę po przewinieniu.

Sekretariat

Neutralne osoby, które asystują sędziemu i są odpowiedzialne za prowadzenie protokołu meczu, pomiar czasu oraz ogłaszanie komunikatów meczowych.

Sędzia

Osoba, która nadzoruje grę i upewnia się, że przestrzegane są Przepisy Gry.

Stały fragment gry

Sposób, w który gra zostaje wznowiona po jej przerwaniu. Stałe fragmenty gry to rzut sędziowski, rzut z autu, rzut wolny oraz rzut karny.

Strefa zmian

Miejsce, gdzie znajdują się ławki zawodników oraz miejsce, w którym następuje zmiana zawodników.

Sztab trenerski

Niegrający członkowie drużyny, tacy jak np. trenerzy.

Ukarąć

Nałożyć karę na zawodnika lub członka sztabu trenerskiego który popełnił przewinienie.

Umowne przedłużenie linii bramkowej

Prosta linia nieoznakowana na podłożu, przedłużająca linię bramkową do bandy.

Umyślny

Czynność wykonana celowo.

Zawodnik rozgrywający

Członek drużyny nie będący bramkarzem, grający kijem.

Zmiana

Wymiana zawodnika na boisku na zawodnika ze strefy zmian.

Związek Krajowy

Ogólnokrajowy organ zarządzający grą unihokej.