Zasady quadballa

Polska Liga Quadballa

IQA Rulebook 2024

Spis treści

Wstęp....4
Użyte tłumaczenia pojęć....5

1. Skład drużyny i rezerwowi.... 6
1.1. Dowództwo oraz personel drużyny.... 6
1.2. Lista zawodników i zawodnicy.... 7
1.3. Zmiany.... 8
1.4 Strefa zmian i ławka drużyny....11

2. Sprzęt i wymiary boiska.... 13
2.1. Linie i oznaczenia....15
2.2. Pętle.... 17
2.3. Piłki....18
2.4. Kije.... 20
2.5. Sprzęt zawodników.... 21

3. Procedury gry....28
3.1. Czynności przygotowawcze....28
3.2. Rozpoczynanie gry....29
3.3. Przerwy w grze....32
3.4. Regulowanie czasu gry.... 36
3.5. Kończenie gry i dogrywka.... 37
3.6. Poddanie meczu.... 38
3.7 Zawieszenie meczu....39

4. Zdobywanie punktów.... 42
4.1. Zdobywanie bramek....42
4.2. Wznawianie gry po golu....43
4.3. Uszkodzone lub przewrócone pętle.... 44
4.4. Złapanie flagi....45

5. Tłuczki i zbicia....48
5.1. Przebywanie na kiju.... 48
5.2. Zbijanie zawodników....48
5.3. Procedura powrotu do pętli.... 51
5.4. Zmiana kierunku lotu i łapanie żywych tłuczków....53
5.5. Trzeci tłuczek i immunitet....55
5.6. Naturalny ruch....57

6. Kontakt fizyczny i interakcje....59
6.1. Ogólne interakcje.... 59

6.2. Rodzaje kontaktu ... 65
6.3. Szukający i znicz ... 67
6.4. Pierwszeństwo ... 68
6.5. Niesportowe zachowanie ... 70

7. Granice i piłki ... 72
7.1. Używanie piłek ... 72
7.2. Pole obrońcy ... 75
7.3. Atak, obrona i akcja ofensywna ... 75
7.4. Tempo gry ... 76
7.5. Granice boiska ... 80

8. Znicz ... 85
8.1. Rola znicza ... 85
8.2. Wymagania dotyczące znicza ... 85
8.3. Czas znicza ... 87
8.4. Uziemienie znicza ... 87

9. Kary ... 89
9.1. Sankcje dyscyplinarne ... 89
9.2. Procedury związane z faulami ... 93
9.3. Moment faulu ... 94
9.4. Strefa kar ... 95
9.5. Przywilej korzyści ... 99
9.6. Opóźnione kary ... 100
9.7. Alternatywne wznowienie po karze ... 101

10. Sędziowie ... 102
10.1. Sędziowie ... 102
10.2. Decyzje sędziów ... 105
10.3. Zawodnicy i sędziowie ... 105

Wstęp

Poniższy tekst stanowi tłumaczenie dokumentu “IQA Rulebook 2024”, który można znaleźć na stronie International Quadball Association. Tekst nie zawiera załączników występujących w oryginalnym rulebooku.

Wszelkie uwagi dotyczące tłumaczenia są mile widziane i można je zgłaszać w mailu do Polskiej Ligi Quadballa (polskaligaquidditcha@gmail.com) lub bezpośrednio do członków zarządu ligi.

Dokument powstał na podstawie pierwszego tłumaczenia z 2020 roku wykonanego przez zespół osób pod kierownictwem Mariana Dziubiaka. Aktualna wersja została wykonana przez Agnieszkę Ząbkowicz.

Użyte tłumaczenia pojęć

Poniższa lista nie jest listą wszystkich występujących pojęć. Zostały w niej zawarte jedynie tłumaczenia, które mogą wydać się względnie nieoczywiste.

Drużyna:

kapitan kontaktowy - speaking captain
ścigający lub obrońca - chaser
obrońca - keeper
pałkarz - beater
szukający - seeker
uziemienie szukających - seeker floor
roster - lista zawodników

Boisko i piłki:

strefa gry - player area
strefa kar - penalty box
kafel - volleyball
odliczany kafel - stalled volleyball
nieaktywny kafel - unscorable volleyball
tłuczek - dodgeball
odbijanie - batting (dodgeball)
uderzanie - swatting (dodgeball)
flaga - flag
kij - stick

Kontakt fizyczny i inne:

szarżowanie - charging
powalanie - tackling
akcja ofensywna - drive
docelowy wynik - target score

Sędziowie i komendy:

znicz - flag runner
jest uziemiony (w kontekście znicza) - is down
sędzia flagowy - flag referee
sędzia pomocniczy - assistant referee
sędzia punktowy - scorekeeper
sędzia czasowy - timekeeper
komenda “czysto” - safe call
komenda “wypuść” - ball out
komenda “odliczony kafel” - stalled volleyball
komenda “poza boiskiem” - boundary

Zasady, procedury i faule:

zasada gender - gender maximum rule
przeszkodzenie w zdobyciu trzeciego tłuczka - third dodgeball interference
procedura powrotu do pętli - back to hoops procedure
przywilej korzyści - advantage
opóźniona kara - delayed penalty
bezbronny przyjmujący - helpless receiver
usunięty z boiska - ejected
usunięcie zawodnika z boiska - ejection
naruszenie - violation
wykroczenie - infraction
branie czasu dla drużyny - timeout

1. Skład drużyny i rezerwowi

1.1. Dowództwo oraz personel drużyny

1.1.1 Obowiązkowy kapitan kontaktowy

Każda drużyna musi wyznaczyć jedną osobę ze swojej oficjalnej listy zawodników, aby pełniła rolę kapitana kontaktowego podczas meczu.

A. Kapitan kontaktowy ma prawo rozmawiać z sędziami w imieniu swojej drużyny.

i. Zawodnicy mogą rozmawiać z sędziami we własnej sprawie.

ii. Sędziowie mogą nakazać dowolnej osobie zaprzestania rozmów z dowolnym sędzią.

B. Jeśli wyznaczony kapitan kontaktowy nie jest w stanie kontynuować swoich obowiązków z jakiegokolwiek powodu, drużyna musi wybrać jego zastępcę.

i. Jeśli poprzedni kapitan kontaktowy legalnie powróci na boisko lub ławkę rezerwowych, na powrót przejmuje obowiązki kapitana kontaktowego.

C. Kapitan kontaktowy nie może wejść na boisko jeśli gra nie została zatrzymana, chyba że wchodzi jako zawodnik.

i. Jeśli kapitan kontaktowy znacząco wejdzie na boisko lub wpłynie na grę w jakikolwiek sposób będąc nielegalnie na boisku, uznaje się to za wtargnięcie na boisko.

Kara: **niebieska kartka** – wtargnięcie na boisko

1.1.2 Personel drużyny

Niegrający członkowie drużyny, włączając niegrających trenerów, to personel drużyny.

A. Organizatorzy turnieju mogą ograniczyć liczbę członków personelu drużyny, którzy mogą przebywać wewnątrz strefy gry.

i. Ograniczenie nie może być mniejsze niż trzech członków personelu drużyny.

ii. Sędziowie mogą nakazać każdej osobie, aby wstrzymała się od rozmawiania z nimi.

B. Personel drużyny nie może włączyć się do gry.

C. Jeżeli członek personelu drużyny zrobi coś, co skutkowałoby karą dla zawodnika rezerwowego, to ten członek personelu musi otrzymać tę sama karę.

D. Personel drużyny nie może wchodzić na boisko, jeśli gra nie jest wstrzymana.

i. Jeżeli członek personelu drużyny znacząco wejdzie na boisko lub wpłynie na grę w jakikolwiek sposób będąc nielegalnie na boisku, liczy się to jako wtargnięcie na boisko.

Kara: niebieska kartka – wtargnięcie na boisko

1.2. Lista zawodników i zawodnicy

1.2.1 Lista zawodników

A. Drużyna składa się z minimum siedmiu i maksymalnie 21 zawodników.

B. Drużyna musi mieć siedmiu zdolnych do gry zawodników, aby rozpocząć lub kontynuować grę, również podczas uziemienia szukających.

i. Legalny zestaw zawodników musi

a. Składać się z 7 zawodników przed dogrywką
b. Składać się z 6 zawodników podczas dogrywki
c. Być w stanie grać nie łamiąc zasady gender

ii. Jeśli drużyna nie ma wystarczająco zdolnych do gry zawodników w dowolnym momencie gry, taka drużyna musi się poddać.

iii. Jeśli kontuzja zawodnika spowodowałaby poddanie, a personel medyczny na miejscu określi, że zawodnik może wrócić do gry w przeciągu minuty, sędzia główny powinien przedłużyć wstrzymanie gry do powrotu zawodnika, aniżeli deklarować poddanie meczu.

Kara: poddanie meczu – drużyna nie posiada odpowiedniego zestawu zawodników zdolnych do gry.

1.2.2 Pozycje

A. Drużyna wystawia na boisko czterech ścigających, z czego jednym z nich jest obrońca.

i. Obrońcy noszą na czole zieloną opaskę.

ii. Pozostali ścigający noszą na czole białą opaskę.

iii. Piłką, której używają ścigający, jest kafel.

iv. Obrońcy i ścigający traktowani są jako osobne pozycje na potrzeby zmian zawodników i zmian pozycji.

B. Drużyna wystawia na boisko dwóch pałkarzy.

i. Pałkarze noszą na czole czarną opaskę.

ii. Piłką, której używają pałkarze, jest tłuczek.

C. Drużyna wystawia na boisko jednego szukającego od zakończenia uziemienia szukających do momentu złapania flagi. Poza tym okresem drużyna nie może wystawiać żadnego szukającego.

i. Szukający noszą na czole żółtą opaskę.

D. Zawodnicy poza grą są zawodnikami rezerwowymi.

i. Zawodnicy rezerwowi nie mają przypisanej pozycji.

ii. Zawodnicy rezerwowi nie muszą mieć na głowie żadnej opaski.

E. Zawodnicy w strefie kar uznawani są jakby byli w grze i liczą się do wymogów pozycji dla swojej drużyny.

F. Nie można ukarać drużyny za chwilowe niespełnienie wymogów pozycji, ze względu na trwającą zmianę zawodników lub jeśli szukający przeoczy moment, w kórym powinien wejść na boisko po zakończeniu uziemienia szukających.

Kara: **żółta kartka dla kapitana kontaktowego** – nielegalny zestaw zawodników w grze

Kara: **żółta kartka dla kapitana kontaktowego** – umyślne niewystawienie szukającego

1.2.3 Zasada gender

A. Drużyna nie może mieć więcej niż trzech zawodników identyfikujących się z daną płcią w grze, zarówno podczas uziemienia szukających jak i dogrywki, ani więcej niż 4 zawodników identyfikujących się z daną płcią podczas pozostałego czasu gry.

i. Liga organizująca wydarzenie ma prawo zastosować wyjątki od tej zasady zgodne z jej zasadami rozgrywek.

B. Płeć z jaką zawodnik się identyfikuje uznawana jest za płeć tego zawodnika.

Kara: **żółta kartka dla kapitana kontaktowego** – nielegalny zestaw zawodników w grze

1.2.4 Poprawianie niewłaściwego zestawu zawodników

Kiedy kapitan kontaktowy otrzyma karę za nielegalny zestaw zawodników w grze, drużyna musi naprawić sytuację możliwie jak najmniejszą liczbą zmian zanim gra zostanie wznowiona.

1.3. Zmiany

1.3.1 Procedura zmiany

Aby zmienić zawodnika z rezerwowym, kiedy gra nie jest wstrzymana, spełnione muszą zostać następujące warunki:

A. Zawodnik schodzi z boiska będąc na kiju.

B. Zawodnik schodzi z boiska w strefie zmian swojej drużyny, a następnie schodzi z kija.

i. Zawodnik nie może zejść z kija przed opuszczeniem boiska.

ii. Zawodnik, który zszedł z kija aby się zmienić, nie może już być zbity.

C. Wszelkiego rodzaju wymiana sprzętu (również opasek) musi się odbyć poza boiskiem.

D. Zawodnik rezerwowy, aby móc jakkolwiek ingerować w grę, musi najpierw wejść na kij w strefie zmian, a następnie wejść na boisko.

i. Zawodnik rezerwowy wchodzi na boisko mniej więcej w tym samym miejscu, gdzie zmieniający go zawodnik je opuścił.

ii. Zmiana jest zakończona gdy zawodnik przekroczy krawędź boiska i ma kontakt jedynie z terenem boiska.

a. Od tego momentu zawodnik może ingerować w grę i może zostać zbity.

E. Jeśli niewłaściwie przeprowadzono procedurę zmiany karę otrzymuje wchodzący na boisko zawodnik.

F. Jeśli zawodnik wejdzie na boisko po niewłaściwym przeprowadzeniu procedury zmiany, ale nie zaingeruje w grę, powinno zostać to uznane za naruszenie procedury zmiany, a nie jako nielegalna zmiana.

i. Jeśli zawodnik zaingeruje w grę przed decyzją sędziego lub przed powtórzeniem procedury, musi zostać ukarany za nielegalną zmianę.

ii. Zawodnik, który wielokrotnie narusza procedurę zmiany, musi zostać ukarany za nielegalną zmianę.

Kara: powtórzenie procedury – naruszenie procedury zmiany

Kara: niebieska kartka – nielegalna zmiana

1.3.2 Zmiana pozycji

Zawodnicy moga wymienic sie pozycjami przez przeprowadzenie procedury zmiany i wymiany opasek, po tym jak zeszli z kijów w strefie zmian.

A. Kiedy zawodnicy wymieniają opaski powinni być traktowani, jakby brali udział w dwóch oddzielnych zmianach. Zejście z boiska jako zawodnik starej pozycji jest pierwszą zmianą, natomiast wejście jako zawodnik nowej pozycji jest drugą zmianą.

1.3.3 Zasady zmian

A. Zmiany mogą być przeprowadzane tylko kiedy gra nie jest wstrzymana, z poniższymi wyjątkami:

i. Zmiana zawodnika usuniętego z boiska (patrz 9.1.6 Usunięcie zawodnika z boiska).

ii. Zmiana zawodnika kontuzjowanego (patrz 1.3.4 Zmiana z powodu kontuzji)

iii. Zmiana pozycji przez obrońcę idącego do strefy kar (patrz 9.4.2.B Przejście do strefy kar).

iv. Zmiana pozycji będącego w grze kapitana kontaktowego, w przypadku przyznania kary dla kapitana kontaktowego (patrz 9.4.2.C Przejście do strefy kar).

v. Zmiana zawodnika z rezerwowym, który popełnił faul (patrz 9.4.5 Kary dla zawodników rezerwowych i personelu drużyny).

vi. Poprawianie niewłaściwego zestawu zawodników po otrzymaniu kary (patrz 1.2.4 Poprawianie niewłaściwego zestawu zawodników).

1.3.4 Zmiana z powodu kontuzji

A. Jeśli zawodnik dozna kontuzji, a gra nie została wstrzymana, to aby się zmienić musi przejść procedurę zmiany (patrz 1.3.1 Procedura zmiany).

B. Gra musi zostać wstrzymana jeśli zawodnik na boisku krwawi lub leży i jest zbyt mocno kontuzjowany, aby kontynuować grę lub się zmienić.

i. Gra powinna zostać wstrzymana natychmiast jeżeli kontuzjowany zawodnik znajduje się w pobliżu aktywnej gry lub został poważnie kontuzjowany, włączając w to niepowierzchowne urazy głowy.

ii. Jeśli kontuzja nie jest poważna, a zawodnik nie znajduje się w pobliżu aktywnej gry, sędzia główny powinien pozwolić grze na kontynuację, dopóki jej zatrzymanie nie będzie powodowało przewagi dla którejś z drużyn lub do momentu, w którym gra zbliży się do kontuzjowanego zawodnika.

C. Jeśli gra została wstrzymana, a zawodnik jest kontuzjowany:

i. Kontuzjowany zawodnik może opuścić boisko i zostać zastąpiony przez zawodnika rezerwowego.

a. Jeśli gra została wstrzymana z powodu kontuzji zawodnika, to musi on opuścić boisko.

b. Jeżeli zawodnik krwawi, musi opuścić boisko.

1. Krwawiący zawodnik nie może powrócić do gry, dopóki nie otrzyma pozwolenia od sędziego, który uzna, że krwawienie ustało.

c. Kij kontuzjowanego zawodnika pozostaje na boisku tam gdzie był, gdy gra została wstrzymana.

D. Kontuzjowany zawodnik, który opuszcza boisko, musi zostać zastąpiony dowolnym rezerwowym.

i. Podczas wstrzymania gry rezerwowy zmienia zawodnika w miejscu oznaczonym przez jego kij.

ii. Przed wznowieniem gry zmieniający zawodnik wchodzi w posiadanie piłki, którą posiadał kontuzjowany zawodnik.

iii. Jeśli zawodnik z lekką kontuzją jest zmuszony przez zasadę do opuszczenia boiska, a nie ma rezerwowych mogących go zastąpić, to zawodnik ten może wziąć swój kij i kontynuować grę od granicy strefy zmian.

E. Zawodnik nie może symulować kontuzji z jakiegokolwiek powodu.

Kara: **żółta kartka** – symulowanie kontuzji

1.4 Strefa zmian i ławka drużyny

1.4.1 Ograniczenia ławki drużyny i strefy zmian

A. Wszelkie zmiany muszą odbywać się w strefie zmian, a nie na ławce drużyny.

B. Jakikolwiek dodatkowy sprzęt lub inne rzeczy, które nie są konieczne do gry, a zostały przyniesione przez drużynę do strefy gry, muszą leżeć zabezpieczone na ławce drużyny.

i. Jakiekolwiek dodatkowe piłki trzymane na ławce drużyny muszą znajdować się w torbie lub innym pojemniku.

C. Kiedy gra nie jest wstrzymana, zawodnicy rezerwowi i personel drużyny muszą przebywać na ławce drużyny, o ile nie będą zaraz się zmieniać.

i. Zawodnik rezerwowy jest traktowany jakby zaraz miał się zmieniać, jeśli zawodnik w grze chcący się zmienić porusza się w stronę ławki drużyny, lub biegnie odklepać się od pętli i sygnalizuje chęć zmiany zaraz po ponownym wejściu na kij.

ii. Zawodnicy rezerwowi, którzy będą się zaraz zmieniać, mogą wejść do strefy zmian.

D. Jeden zawodnik rezerwowy lub jedna osoba z personelu drużyny w danym momencie może opuścić strefę zmian lub ławkę drużyny aby sprawdzić informacje u sędziego punktowego lub czasowego, nie może jednak utrudniać im pełnienia ich obowiązków, ani wchodzić na boisko.

E. Jeden zawodnik lub jedna osoba z personelu drużyny w danym momencie może wejść do strefy zmian lub strefy trenerskiej w celu pełnienia roli trenera.

i. Jeśli ta osoba nosi koszulkę drużynową, to musi ją zakryć podczas przebywania w strefie trenerskiej.

F. Zawodnicy i personel drużyny mogą opuścić ławkę drużyny i strefę zmian z jakiegokolwiek powodu, który pozwoliłby im legalnie opuścić strefę gry według 1.4.2 Opuszczanie strefy zmian, ławki, lub strefy gry.

G. Naruszenia tych zasad to wykroczenia linii bocznej.

Kara: niebieska kartka – wykroczenie linii bocznej

1.4.2 Opuszczanie strefy zmian, ławki lub strefy gry

A. Kapitan kontaktowy może opuścić strefę gry, aby porozumieć się z personelem turnieju.

B. Każdy kto potrzebuje pomocy personelu medycznego może opuścić strefę gry, aby ją otrzymać.

i. Każdy zawodnik, który opuścił w ten sposób strefę gry, może wrócić do gry, jeśli personel medyczny uzna to za możliwe.

ii. Jeśli zajdzie taka potrzeba, kapitan kontaktowy może wyznaczyć osobę, która opuści strefę gry, aby pomóc kontuzjowanemu zawodnikowi.

iii. W przypadku urazu głowy sędzia główny może nakazać kontuzjowanej osobie opuszczenie strefy gry, w celu uzyskania pomocy od personelu medycznego.

D. Celowe nielegalne opuszczenie strefy zmian lub ławki drużyny, mające na celu obejście zasad, to nielegalne obejście zasad opuszczania strefy zmian, ławki lub strefy gry.

Kara: niebieska kartka – nielegalne obejście zasad opuszczania strefy zmian, ławki lub strefy gry

1.4.3 Przeszkadzanie przy liniach bocznych

Zawodnicy rezerwowi nie mogą przeszkadzać przy liniach bocznych.

A. Rezerwowy przeszkadza przy linii bocznej jeśli bezpośrednio oddziałuje na grę i zachodzi jedno z poniższych:

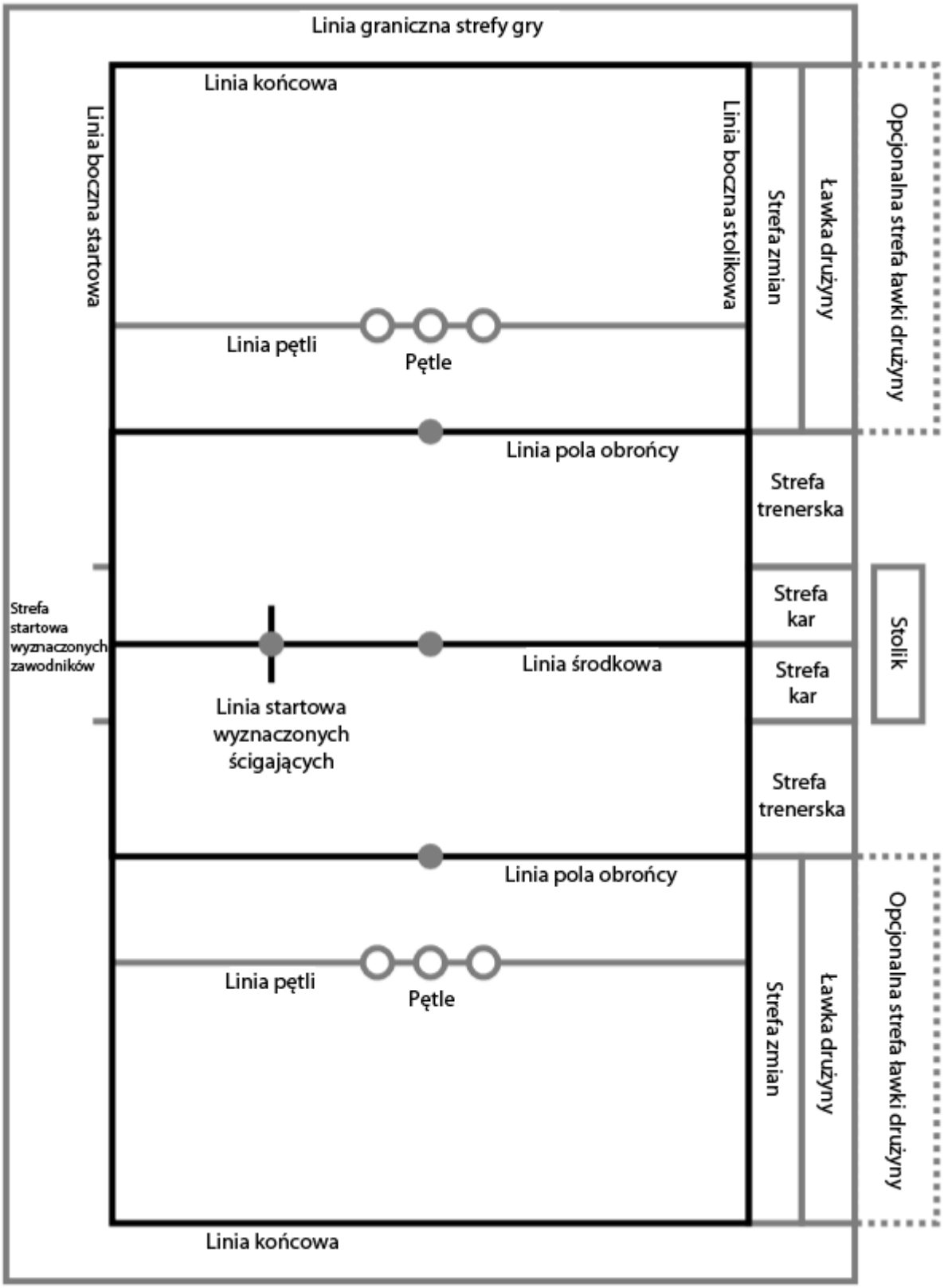
i. Rezerwowy jest nielegalnie i celowo poza strefą zmian i ławką drużyny.

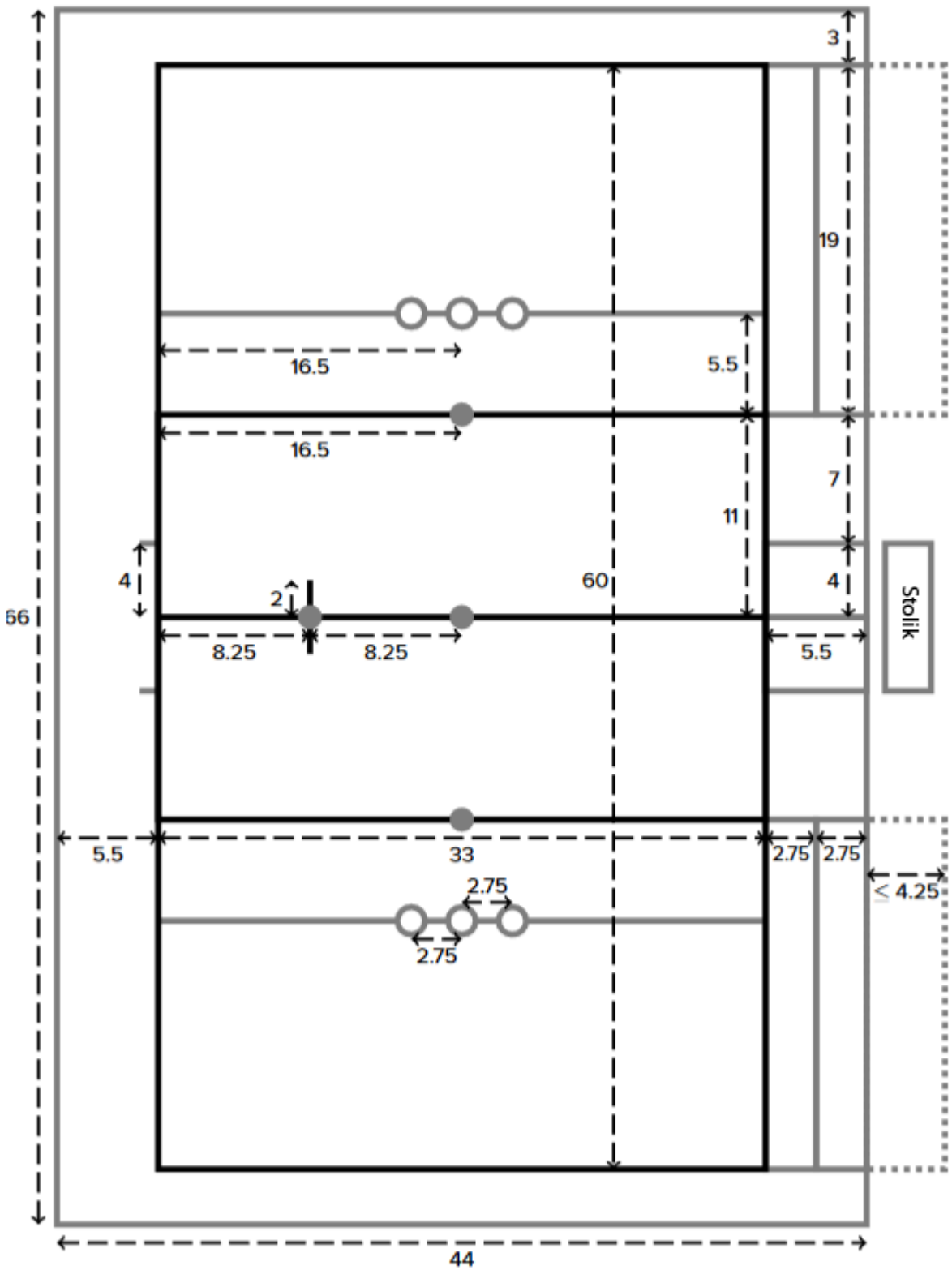
ii. Rezerwowy nie usiłował wystarczająco uniknąć interakcji z grą.

Kara: niebieska kartka – przeszkadzanie przy liniach bocznych

Kara: czerwona kartka – celowe przeszkadzanie przy liniach bocznych

2. Sprzęt i wymiary boiska





Wszystko mierzone jest metrach (m).

2.1. Linie i oznaczenia

2.1.1 Linie graniczne

Boisko składa się z czterech linii granicznych, które tworzą prostokąt 33 na 60 m.

A. Linie graniczne długości 33 m to linie końcowe.

B. Linie graniczne długości 60 m to linie boczne.

i. Linia boczna po stronie stolika to linia boczna stolikowa.

ii. Linia boczna po przeciwnej stronie niż stolik to linia boczna startowa.

2.1.2 Linia środkowa

Linia środkowa łączy środki linii bocznych.

2.1.3 Linie pola obrońcy

Linie pola obrońcy są to dwie linie wyznaczające pole obrońcy, równoległe do linii końcowych, łączące linie boczne i usytuowane 11 metrów od linii środkowej, po obu jej stronach.

2.1.4 Linie pętli

Linie pętli są to dwie linie równoległe do linii końcowych, łączące linie boczne i usytuowane 16,5 metra od linii środkowej, po obu jej stronach.

2.1.5 Linia startowa wyznaczonych ścigających

Linia startowa wyznaczonych ścigających znajduje się 8,25 metra od linii bocznej startowej i mierzy 2 metry po obu stronach linii środkowej, do której jest prostopadła.

2.1.6 Strefa startowa wyznaczonych zawodników

Strefa startowa wyznaczonych zawodników jest szeroka na 4 metry i rozciąga się od linii startowej wyznaczonych ścigających, przez linię boczną startową, aż po granicę strefy gry.

A. Jeśli strefa startowa wyznaczonych zawodników jest oznaczona na boisku to oznaczenia powinny znajdować się wyłącznie przy linii bocznej startowej, poza boiskiem.

2.1.7 Strefy zmian

Strefa zmian to prostokąt 19 na 2,75 m, znajdujący się poza boiskiem, przylegający do pola obrońcy danej drużyny.

A. Dłuższy bok strefy zmian jest częścią linii bocznej stolikowej na wysokości pola obrońcy.

B. Strefa zmian sięga 2,75 m od linii bocznej poza granice boiska.

2.1.8 Ławki drużyn

Ławka drużyny to prostokąt 19 na 2,75 m, znajdujący się pomiędzy strefą zmian, a linią graniczną strefy gry

A. Dyrektorzy wydarzenia mogą rozszerzyć ławki drużyn do linii granicznej strefy gry, do 7 metrów szerokości. Jeśli ławki zostaną rozszerzone, ich obszar nie powinien być dostępny dla personelu drużyny, który nie ma zezwolenia na przebywanie w strefie gry.

i. rozszerzony obszar ławki powinien być traktowany jako część strefy gry, nie podlega jednak zasadzie 2.1.12.B..

B. Ławki drużyn po obydwu stronach muszą być tego samego rozmiaru.

2.1.9 Strefy kar

Każda drużyna ma strefę kar poza boiskiem.

A. Każda strefa kar to kwadrat 5,5 na 4 m, zaczynający się na linii środkowej i ciągnący 4 metry w stronę ławki drużyny przy linii bocznej stolikowej.

2.1.10 Strefy trenerskie

Strefa trenerska każdej z drużyn to prostokąt 5,5 na 7 m pomiędzy boiskiem i linią graniczną strefy gry i przylegający do właściwej drużynie strefy kar.

2.1.11 Pozycje piłek

Na boisku znajdują się cztery miejsca na pozycje startowe piłek.

A. Jedno miejsce na tłuczek znajduje się na środku linii pola obrońcy każdej z drużyn.

B. Jedno miejsce na tłuczek znajduje się na przecięciu linii środkowej i linii startowej wyznaczonych ścigających.

C. Miejsce na kafel znajduje się na środku linii środkowej.

2.1.12 Strefa gry

Strefa gry to prostokąt, z boiskiem umiejscowionym w jego centrum.

A. Prostokąt ten:

i. ma wymiary 44 na 66 m.

B. Strefa gry nie może zawierać żadnych przeszkód ani niebezpiecznego terenu.

i. Żadne elementy turniejowe, takie jak stolik sędziowski, nie mogą zostać ustawione wewnątrz strefy gry.

C. Podczas meczu strefa gry jest zarezerwowana dla:

i. Zawodników grających drużyn, którzy zostali wpisani na oficjalną listę zawodników.

ii. Sędziów przypisanych do danego meczu.

iii. Personelu turniejowego, który otrzymał dostęp do strefy gry (na własną odpowiedzialność), po poinformowaniu sędziego głównego lub dyrektora wydarzenia.

iv. Personelu drużyny jak określono w 1.1.2 Personel drużyny.

D. Publiczność nie może wchodzić do strefy gry.

2.1.13 Oznaczenia boiska

Poszczególne części boiska i otaczającej je strefy powinny być oznaczone w jasny sposób. Te oznaczenia zazwyczaj wykonuje się poprzez malowanie linii lub stawiając znaczniki stożkowe.

A. Poniższe muszą być oznaczone:

i. Granice boiska (2.1.1).

ii. Linia środkowa (2.1.2).

iii. Linie pola obrońcy(2.1.3).

iv. Linia startowa wyznaczonych ścigających (2.1.5).

B. Poniższe oznaczenia są opcjonalne, ale zalecane:

i. Linie pętli (2.1.4).

ii. Strefa startowa wyznaczonych zawodników (2.1.6).

iii. Ławki drużyn (2.1.8).

iv. Strefy kar (2.1.9).

v. Pozostałe pozycje piłek (2.1.10).

vi. Strefa gry (2.1.11).

vii. Pozycje pętli (2.2.3).

a. Te oznaczenia nie mogą wpływać na stabilność pętli.

2.2. Pętle

2.2.1 Konstrukcja pętli

A. Każda pętla musi składać się ze słupka i okrągłej obręczy na jego szczycie. Materiał ich wykonania może być dowolny, poza metalem i cementem, oraz nie może stanowić zagrożenia dla zawodników.

B. Pętla, aby stała pionowo, może być umieszczona na podstawce.

i. Niezależnie od wysokości podstawki pętla musi mieć określoną poniżej wysokość.

ii. Podstawka może zawierać metalowe mocowania, ale nie może być wykonana z metalu lub cementu.

C. Pętle muszą samodzielnie stać i wytrzymywać grę.

i. Sędziowie mogą odmówić rozegrania meczu na pętlach lub podstawkach, które ich zdaniem są niebezpieczne dla graczy.

2.2.2 Kształt pętli

Każdy zestaw pętli musi mieć obręcze przymocowane na szczycie słupków o trzech różnych wysokościach.

A. Wymagane wysokości są mierzone od ziemi do najniższego punktu na zewnętrznej krawędzi obręczy.

i. Niska pętla ma między 89, a 93 cm wysokości.

ii. Średnia pętla ma między 135, a 139 cm wysokości.

iii. Wysoka pętla ma między 181, a 185 cm wysokości.

B. Obręcz musi być zamocowana na szczycie każdego słupka.

i. Wewnętrzna średnica obręczy musi wynosić między 81, a 86cm.

2.2.3 Pozycje pętli

A. Trzy pętle są umieszczone na linii pętli.

i. Najwyższa pętla musi być umieszczona na środku linii pętli.

ii. Pozostałe dwie pętle umieszczane są na linii pętli w odległości 2,75 m po obu stronach najwyższej pętli.

iii. Patrząc na pętle ze środka boiska, mała pętla ustawiona jest po lewej stronie, a średnia po prawej stronie.

B. Obręcze pętli muszą być ustawione wzdłuż linii pętli.

2.3. Piłki

2.3.1 Kafel

Kafel musi:

A. Być piłką do siatkówki.

B. Mieć między 65, a 67 cm w obwodzie.

C. Kafel musi zachowywać okrągły kształt, nie może być w pełni napompowany, ani tak spompowany, aby zawodnik był w stanie złapać fałdę materiału jedną reką.

2.3.2 Tłuczki

Tłuczki muszą:

A. Być okrągłą piłką zrobioną z elastycznego, gumowego lub podobnego tworzywa.

B. Miec pomiędzy 68, a 70 cm w obwodzie.

C. Tłuczki muszą zachowywać okrągły kształt, nie mogą być w pełni napompowane, ani tak spompowane, aby zawodnik był w stanie złapać fałdę materiału jedną reką.

2.3.3 Flaga

Flaga musi:

A. Być piłeczką w woreczku.

i. Piłeczka musi mieć pomiędzy 65, a 69 mm średnicy i ważyć pomiędzy 55, a 60 g (jak piłeczka tenisowa).

ii. Woreczek musi mieć widoczną długość między 25, a 30 cm.

a. Jeśli woreczek przyczepiony jest do zewnętrznej części spodenek, do 5 cm elementu zaczepu można zaliczyć do minimalnej długości woreczka.

B. Woreczek musi być przyczepiony do spodenek znicza lub włożony za spodenki tak, żeby nie wypadał i pozwalał na odłączenie od spodenek przez szukającego.

2.3.4 Uszkodzone piłki w trakcie gry

Jeśli piłka zostanie uszkodzona w trakcie gry (np. zejdzie z niej powietrze lub pęknie), sędzia główny musi wstrzymać grę aby wymienić piłkę, według poniższej procedury:

A. Sędzia główny zatrzymuje grę od razu jak tylko piłka zostanie uszkodzona.

B. Jeśli piłka została uszkodzona w trakcie lotu, to wymieniona piłka zostaje przekazana zawodnikowi, który jako ostatni miał tę piłkę w posiadaniu, z wyłączeniem kafla po uznanym golu.

i. Jeśli ten zawodnik spadł z kija lub został zbity przed zatrzymaniem gry, to piłka jest przekazywana najbliższemu upoważnionemu do tego zawodnikowi z tej samej drużyny.

a. Jeśli takiego zawodnika nie ma, piłka zostaje położona w miejscu gdzie ten zawodnik się znajduje.

C. Zdobycie bramki lub zbicie nie może zostać uznane za dobre, jeśli sędzia stwierdził wcześniejsze uszkodzenie piłki.

D. Jeśli tłuczek zostanie uszkodzony w momencie zbicia, to zbicie zostaje uznane, a tłuczek staje się martwy.

i. Jeśli tłuczek zostanie uszkodzony podczas ostatniego ruchu prowadzącego do jego złapania, to złapanie jest uznane za poprawne.

E. Jeśli flaga zostanie uszkodzona w trakcie jej łapania (np. woreczek przerwie się na pół i szukającemu w ręku pozostanie tylko połowa), złapanie jest uznane za poprawne, jeśli szukający czysto zerwał flagę.

i. Jeśli flaga została uszkodzona przed złapaniem, złapanie nie może zostać uznane za poprawne.

2.4. Kije

2.4.1 Przepisy dotyczące kijów

Każdy zawodnik w grze musi mieć kij. Kij spełnia poniższe wymagania:

A. Składa się ze sztywnej plastikowej rurki.

i. Rurka ma długość między 98, a 102 cm.

ii. Rurka ma zewnętrzną średnicę między 25, a 35mm.

a. Jeśli na końce rurki nałożone są zatyczki, średnica zatyczek może lekko przekroczyć 35 mm.

B. Nie może mieć drzazg, ani ostrych elementów.

i. Jeśli kij jest pusty w środku, to oba końce muszą zostać zakryte.

C. Nie może być przyczepiony do ciała, ubrań lub innego sprzętu zawodnika.

D. Nie może być wzmocniony dodatkowym materiałem, poza następującymi wyjątkami:

i. Taśma wspomagająca chwytanie kija może pokrywać pojedynczą sekcję do 20 cm, w miejscu gdzie zawodnik trzymałby kij dłonią.

ii. Taśma użyta w sposób umiarkowany w celu zakrycia pustych końców rurki powinna zostać dozwolona, oraz nie powinna być wliczana do limitu 20 cm taśmy użytej do uchwytu.

2.4.2 Złamane kija

Jeśli kij uszkodzi się podczas gry, sędzia główny musi natychmiast przerwać grę i wymienić kij, zanim gra będzie kontynuowana.

A. Świadome rozpoczęcie nowego zagrania z uszkodzonym kijem jest nielegalne.

Kara: czerwona kartka – świadome rozpoczęcia zagrania z uszkodzonym kijem

2.4.3. Zapewnianie kijów

Organizatorzy turnieju muszą zapewnić co najmniej 10 identycznych kijów obu drużynom. Drużyna może użyć własnego zestawu kijów, o ile nie jest to zabronione przez regulacje wydarzenia zakomunikowane przed jego rozpoczęciem.

2.5. Sprzęt zawodników

2.5.1 Bezpieczeństwo

Zawodnicy nie mogą używać niebezpiecznego sprzętu, ani nosić na sobie czegokolwiek, co stanowi zagrożenie dla nich lub innych zawodników.

A. Zawodnicy nie mogą mieć długich ostrych paznokci, a o ich dopuszczeniu ostateczną decyzję podejmuje sędzia główny. Uznaje się, że paznokcie widoczne podczas trzymania dłoni wewnętrzną stroną ku górze są za długie.

Kara: niebieska kartka – wejście do gry z za długimi lub ostrymi paznokciami

2.5.2 Obowiązkowy sprzęt

Podczas gry zawodnicy muszą mieć na sobie:

A. Kolorową opaskę, widoczną na czole, określająca pozycję zawodnika.

B. Koszulkę.

i. Koszulki zawodników tej samej drużyny muszą być tego samego koloru oraz muszą być łatwe do odróżnienia od koszulek przeciwnej drużyny.

ii. Głównym kolorem koszulki nie może być żółty ani złoty.

iii. Koszulka nie może w większości składać się z pionowych biało-czarnych pasów.

C. Spodnie, spodenki lub spódniczkę.

i. Główny kolor zewnętrznej warstwy ubrania nie może być żółty ani złoty.

ii. Pod spodniami, spodenkami lub spódniczką musi być noszona bielizna.

D. Buty lub korki.

i. Korki nie mogą być ostre.

ii. Korki zrobione w całości lub w części z metalu mogą być dozwolone jedynie jeśli spełnione są poniższe warunki:

a. Ośrodek sportowy, w którym odbywa się wydarzenie, jasno wyraził zgodę na ich używanie.

1. Obowiązek upewnienia się, że może używać metalowych korków, spoczywa na zawodniku.

b. Korki nie mogą mieć zadziorów, ani ostrych krawędzi, włączając te spowodowane zużyciem.

c. Korki nie mogą być dłuższe niż 21 mm.

d. Końce korków muszą mieć średnicę nie mniejszą niż 10 mm.

e. Podstawa korków musi mieć średnicę nie mniejszą niż 13 mm.

f. Na korkach nie może być wystających ponad powierzchnię symboli, poza logo.

1. Logo nie może wystawać więcej niż 0,3 mm ponad powierzchnię.

g. Korki muszą być gładkie i zaokrąglone, bez elementów o promieniu mniejszym niż 1 mm.

E. Ochraniacz na zęby, który:

i. Posiada część międzyzębową (chroniącą i rozdzielającą zęby górne od dolnych w miejscu ich stykania się).

ii. Posiada część przednią (chroniącą zęby i okoliczne struktury).

iii. Pokrywa tylne zęby odpowiednio grubą warstwą materiału.

Kara: niebieska kartka – wejście na boisko bez obowiązkowego sprzętu

Kara: niebieska kartka – celowe pozbycie się obowiązkowego sprzętu w trakcie gry

2.5.3 Wymagania opasek

Opaski oznaczające pozycje zawodników muszą spełniać poniższe:

A. Kolor opaski musi być wystarczająco wyraźny, aby jednoznacznie określić pozycję zawodnika.

B. Opaska musi być dobrze widoczna z dystansu oraz widoczna pomimo włosów lub innego sprzętu zawodnika.

C. Czapki lub inne nakrycia głowy nie mogą stanowić opaski.

i. Opaska musi być noszona na nakryciu głowy, a kolor nakrycia musi być wyraźnie różny od koloru opaski.

ii. Nakrycie głowy, które przypomina kształtem opaskę i jest koloru opaski, powinno być traktowane jako opaska.

a. Żadna dodatkowa opaska nie może być noszona na takim nakryciu głowy.

D. Jeśli zawodnik zgubi opaskę w trakcie gry, może kontynuować grę bez niej. Musi ją ponownie założyć kiedy nastąpi dowolne z poniższych:

i. Zostanie zbity lub spadnie z kija.

ii. Gra zostanie wstrzymana.

iii. Zdobyto bramkę.

a. Szukający i pałkarze nie muszą poprawiać opaski kiedy zdobyto bramkę.

E. Jeśli sędzia z dowolnego powodu uzna opaskę zawodnika za niedopuszczalną, zawodnik musi natychmiast naprawić sytuację.

i. Jeśli z jakiegoś powodu nie może zrobić tego natychmiast będąc na boisku, stosowana jest procedura przypadkowego naruszenia zasad sprzętu (patrz 2.5.7. Przypadkowe naruszenie zasad sprzętu).

Kara: powrót do pętli – nie założenie opaski po jej zgubieniu

2.5.4 Numery na koszulkach

Każdy zawodnik musi mieć z tyłu na koszulce liczbę z zakresu 0 do 99 włącznie. Numer zawodnika musi być dobrze widoczny.

A. Numer nie może mieć więcej niż dwóch cyfr, włączając w to poprzedzające zera.

B. Żadnych dwóch zawodników z jednej drużyny znajdujących się w strefie gry nie może mieć tego samego numeru.

i. Poprzedzające zera są pomijane przy określaniu numeru zawodnika.

ii. Jeśli drużyna zostanie ukarana za posiadanie dwóch zawodników o tym samym numerze, kapitan kontaktowy musi wyznaczyć zawodnika, który zmieni swój numer.

a. Wyznaczony zawodnik nie może brać udziału w grze dopóki nie otrzyma nowego numeru i numer ten nie zostanie zgłoszony sędziemu punktowemu.

C. Jeśli numer zawodnika zostanie uszkodzony podczas gry, co uniemożliwi jego rozpoznanie:

i. Gra nie jest wstrzymywana.

ii. Sędzia informuje zawodnika o uszkodzonym numerze.

iii. Zawodnik musi naprawić numer podczas najbliższego wstrzymania gry lub zejścia z boiska na zmianę, którekolwiek z nich nastąpi jako pierwsze.

a. Jeśli gra jest wstrzymana, a numeru nie da się szybko naprawić, zawodnik musi zostać zmieniony podczas tej przerwy.

b. Jeśli sytuację można naprawić poprzez danie zawodnikowi nowego numeru, to numer ten musi zostać zgłoszony sędziemu punktowemu.

D. Żaden zawodnik nie może wejść na boisko bez legalnego i czytelnego numeru na koszulce.

Kara: niebieska kartka – wejście na boisko bez legalnego i czytelnego numeru na koszulce

Kara: niebieska kartka dla kapitana kontaktowego – posiadanie dwóch graczy o tym samym numerze w strefie gry

2.5.5 Dodatkowy sprzęt

Poniższe elementy określone są jako dodatkowy sprzęt i mogą być używane z zastosowaniem poniższych wymogów.

A. Miękkie ochraniacze - wszystkie miękkie ochraniacze muszą:

i. Mieć do 2,5 cm grubości.

ii. Przechodzić “test pukania” – jeśli sędzia zapuka knykciem w ochraniacz, nie powinien on wydać żadnego dźwięku.

iii. Zginać się łatwo przy użyciu minimalnej ilości siły.

B. Ortezy – są dozwolone, muszą jednak spełniać wymagania dla ochraniaczy powyżej.

i. Orteza może zawierać twarde elementy, muszą one jednak być zakryte w każdym momencie gry oraz przechodzić test “pukania”.

ii. Jeśli jakikolwiek twardy element zostanie odsłonięty podczas gry, zawodnik musi opuścić boisko i to naprawić (patrz 2.5.7. Przypadkowe naruszenie zasad sprzętu)

iii. Sędziowie mają prawo zabronić ortez, które ich zdaniem będą stanowić zagrożenie dla osób na boisku.

C. Nagolenniki - muszą być odpowiednio noszone i zakryte przez skarpety.

i. Tylko części z materiału innego niż plastik podlegają wymaganiom miękkich ochraniaczy.

D. Wspomagacze atletyczne - ochraniacze na miejsca intymne i okolice pachwin są dozwolone.

E. Okulary i tym podobne – zawodnicy mogą nosić okulary, gogle lub tym podobne.

i. Okulary nie mogą być ze szkła, chyba że noszone są pod goglami, tak by szkło pozostawało w całości zakryte.

ii. Gogle z metalu, np. jak do lacrosse, nie są dozwolone.

F. Rękawice – muszą spełniać wymagania dla miękkich ochraniaczy.

G. Nakrycie głowy – czapki z jednym lub większą ilością poziomych pasków w kolorze którejkolwiek pozycji są zabronione, nawet jeśli pasek zostaje ukryty pod opaską.

H. Dodatkowy sprzęt na ramieniu – tylko rękawy, rękawice, ortezy oraz opaski medyczne przystosowane do sportów kontaktowych mogą być noszone na przedramieniu.

I. Każdy dodatkowy sprzęt musi być zaakceptowany przez sędziego głównego przed meczem. Sprzęt, który zostanie uznany za niebezpieczny lub dający przewagę jednej z drużyn, nie będzie dopuszczony.

Kara: niebieska kartka – nielegalne użycie dodatkowego sprzętu w grze

2.5.6 Dopuszczanie dodatkowego sprzętu

Ochraniacze, ortezy i specjalistyczny sprzęt muszą być zaprezentowane do akceptacji sędziemu głównemu lub innemu wyznaczonemu sędziemu przed każdym meczem, niezależnie od tego czy sędziowie zdecydowali się przeprowadzić ogólne sprawdzanie sprzętu.

Kara: czerwona kartka – używanie zabronionego przez sędziego sprzętu

2.5.7 Przypadkowe naruszenie zasad sprzętu

Jeśli w wyniku gry sprzęt zawodnika, który początkowo był legalny ulegnie zmianie stanu na nielegalny:

A. Gra nie jest wstrzymywana, chyba że sędzia stwierdzi, że naruszenie sprzętu stwarza zagrożenie dla zawodników.

B. Zawodnik musi natychmiast opuścić boisko i poprawić naruszenie sprzętu. Może zmienić się na ten czas z zawodnikiem rezerwowym.

i. Zawodnicy nie muszą opuszczać boiska by wymienić zepsuty kij.

C. Zawodnik, który opuści boisko, nie może wrócić dopóki nie poprawi naruszenia sprzętu.

i. Obowiązkowy sprzęt musi zostać wymieniony lub naprawiony.

a. Jeśli nie ma zamienników dla kija lub opaski, sędzia główny wstrzymuje grę aż odpowiedni sprzęt zostanie zapewniony.

D. Jeśli zawodnik nie opuści boiska będąc poinformowanym przez sędziego o naruszeniu sprzętu lub wejdzie na boisko bez poprawienia naruszenia, musi zostać ukarany za ignorowanie polecenia sędziego.

Kara: **żółta kartka** – ignorowanie polecenia sędziego

2.5.8 Ograniczenia sprzętu specyficzne dla ośrodka sportowego

Organizatorzy turnieju mogą wyłączyć z użycia nieobowiązkowy sprzęt, aby spełnić wymagania ośrodka sportowego.

Kara: **czerwona kartka** – używanie sprzętu zakazanego przez dyrektora wydarzenia

2.5.9 Celowe modyfikowanie sprzętu

Nielegalne jest celowe modyfikowanie sprzętu do gry, włączając w to piłki i pętle, w celu zdobycia przewagi.

Kara: **czerwona kartka** – nielegalne celowe modyfikowane sprzętu do gry

2.5.10 Zakazany sprzęt

Poniższy sprzęt jest zakazany i nie może być noszony przez zawodników w grze:

A. Urządzenia nagrywające dźwięk lub wideo.

B. Biżuteria jakiegokolwiek typu.

i. Plastikowe, elastyczne zatyczki do piercingu nie wystające ponad skórę są dozwolone.

ii. Zawodnicy ze znacznie rozciągniętymi przekłuciami mogą użyć twardych plastikowych wypełniaczy, które nie wystają ponad skórę i w pełni pokrywają przekłucie.

iii. Opaski medyczne przystosowane do sportów kontaktowych nie powinny być traktowane jak biżuteria.

iv. Jeśli biżuteria zawodnika nie wpłynęła na grę, zawodnik powinien otrzymać karę za noszenie zabronionej biżuterii aniżeli za noszenie zakazanego sprzętu.

C. Substancje zwiększające przyczepność, które mogą zostać przeniesione i wpłynąć na piłkę.

Kara: usunięcie z boiska – noszenie zakazanej biżuterii

Kara: **czerwona kartka** – noszenie zakazanego sprzętu

2.5.11 Wyjątki od wymogów sprzętowych

Zawodnicy mogą wnieść do ligi zarządzającej danym wydarzeniem o wyjątki od wymogów wyposażenia zawodnika, zgodnie z polityką dotyczącą wyposażenia zawodnika danej ligi. Liga, po rozpatrzeniu wpływu na bezpieczeństwo zawodników i

sędziów, oraz po zbadaniu wpływu na zasady fair play oraz przebieg gry, powinna zatwierdzić lub odmówić zatwierdzenia wyjątków.

3. Procedury gry

3.1. Czynności przygotowawcze

3.1.1 Spotkanie przedmeczowe

Przed każdym meczem sędzia główny zwołuje reprezentantów obu drużyn, aby omówić ogólne zasady.

A. Każda z drużyn musi wybrać jedną osobę, która jako kapitan kontaktowy będzie ich reprezentowała podczas meczu.

i. Kapitan kontaktowy musi być obecny na spotkaniu przedmeczowym.

ii. Dodatkowi reprezentanci drużyny również mogą uczestniczyć w spotkaniu.

B. Podczas spotkania sędzia główny powinien poruszyć następujące tematy z reprezentantami drużyn:

i. Zasady specyficzne dla boiska.

ii. Kto będzie zniczem.

iii. Zawodnicy, o których sędziowie powinni wiedzieć na potrzeby zasady gender.

iv. Pozostałe pytania i zastrzeżenia uczestniczących stron dotyczące meczu.

3.1.2 Rzut monetą

Na koniec spotkania przedmeczowego wykonywany jest rzut monetą.

A. Drużyna, która przebyła większą odległość, aby dotrzeć na mecz wybiera stronę monety i ogłasza swój wybór kiedy moneta jest jeszcze w powietrzu.

i. Przed pierwszym meczem na danym wydarzeniu, dyrektor wydarzenia może wybrać inną metodę wybierania drużyny, która będzie decydować o wyborze strony monety.

B. Drużyna, która wygrała rzut, może wybrać jedną z trzech opcji opisanych w punkcie C lub może oddać pierwszeństwo wyboru przeciwnemu kapitanowi. Drużyna, która nie ma pierwszeństwa wyboru, podejmuje decyzję odnośnie pozostałych dwóch opcji.

C. Możliwe do wyboru opcje:

i. Pętle, których dana drużyna będzie bronić.

ii. Wyznaczony ścigający której z drużyn jako pierwszy będzie wybierał pozycję startową.

iii. Wyznaczony pałkarz której z drużyn jako pierwszy będzie wybierał pozycję startową.

D. Drużyny dokonują decyzji odnośnie powyższych opcji od razu po wykonaniu rzutu.

3.2. Rozpoczynanie gry

3.2.1 Ustawienie się do rozpoczęcia

Na wezwanie sędziego głównego każda z drużyn wystawia startowych zawodników na linie startowe.

A. Każda drużyna wystawia jednego ścigającego i jednego pałkarza do ustawienia się na pozycjach w strefie startowej wyznaczonych zawodników. Ci zawodnicy nazywani są wyznaczonymi zawodnikami.

B. Wyznaczeni zawodnicy ustawiają się wewnątrz swojej strefy startowej, co najmniej 0.5 m od linii środkowej.

i. Ścigający rozpoczynają na linii startowej wyznaczonych ścigających, a pałkarze na startowej linii bocznej.

ii. Dla każdej z kontestowanych piłek, zawodnik, który został wyznaczony do wyboru pozycji jako pierwszy, wybiera preferowaną stronę poprzez położenie swojego kija na ziemi. Zawodnik z przeciwnej drużyny kładzie swój kij po przeciwnej stronie linii środkowej.

C. Jeden ścigający z każdej drużyny ustawia się na startowej linii bocznej na połowie przeciwnika, poza strefą wyznaczonych zawodników i co najmniej 1.5 m od linii pola obrońcy, kładąc tam swój kij.

D. Kiedy obaj ścigający z punktu C są już ustawieni, pozostali ścigający i pałkarz ustawiają się dowolnie na linii bocznej startowej swojej połowy boiska, poza strefą wyznaczonych zawodników.

i. Zawodnicy muszą zachować co najmniej 1 metr odległości, mierzony od ramienia do ramienia, od ścigającego przeciwnej drużyny, który jest ustawiony na ich połowie.

E. Zawodnik wybiera pozycję startową poprzez położenie swojego kija na ziemi. Po tym jak kij został położony, za nielegalną zmianę pozycji startowej uważa się:

i. Przesunięcie dowolnego kija wyznaczającego pozycję startową.

ii. Oddalenie się od swojego kija bez pozwolenia sędziego.

iii. Zmiana opaski sygnalizującej pozycję zawodnika.

iv. Zmiana zawodnika rozpoczynającego, chyba że pierwotnie wybrany zawodnik został usunięty z boiska lub jest zbyt kontuzjowany aby grać. Karany jest zawodnik pierwotnie wybrany jako rozpoczynający.

F. Jeśli zawodnik otrzyma kartkę przed rozpoczęciem gry, rozpoczyna mecz w strefie kar.

i. Jeśli którykolwiek z wyznaczonych zawodników dostanie karę, drużyna może wystawić na jego miejsce na linii startowej innego z rozpoczynających zawodników tej samej pozycji.

Kara: niebieska kartka – nielegalna zmiana pozycji startowej

3.2.2 Procedura rozpoczęcia gry

A. Po tym jak zawodnicy ustawili się do startu, sędzia główny potwierdza, że obie drużyny i pozostali sędziowie są gotowi, a piłki są na swoich miejscach (patrz 2.1.11 Pozycje piłek).

i. Jakakolwiek piłka która poruszy się z jakiegokolwiek powodu musi zostać umieszczona z powrotem na swojej pozycji przed komendą sędziego “kije w górę”.

B. Sędzia główny używa komendy “kije w dół”. Rozpoczynający zawodnicy biorą kije w rękę i trzymają je płasko na ziemi w miejscu wcześniej wyznaczonym. Następujące zasady obowiązują do momentu komenty “kije w górę”:

i. Zawodnicy nie mogą dotykać ziemi za ich linią startową żadną częścią ciała lub wyposażenia, poza kijem.

ii. Kij, pomimo trzymania w dłoni, powinien leżeć możliwie płasko na ziemi do momentu komendy „kije w górę”

C. Sędzia główny woła „gotowi”.

i. Zawodnicy mogą przyjąć pozycję startową po zawołaniu „gotowi”, ale kij nadal musi pozostać płasko na ziemi.

D. Kilka sekund po zawołaniu „gotowi”, sędzia główny woła „kije w górę”.

i. Na dźwięk litery „K‘‘ w „kije w górę” zawodnicy muszą wejść na kije i rozpocząć grę.

ii. Jeśli pojawi się fałszywa komenda „kije w górę” lub przed komendą zostanie popełniony faul, sędzia główny:

a. Przydziela odpowiednie kary.

b. Resetuje zawodników do pozycji z momentu komendy „kije w dół”.

c. Powtarza procedurę rozpoczęcia gry.

E. Zawodnik popełnia falstart gdy:

i. Jego kij jest już w powietrzu w momencie rozpoczęcia komendy „kije w górę”.

ii. Wykonuje pierwszy ruch za wcześnie i dotyka ziemi za linią startową przed rozpoczęciem komendy „kije w górę”.

Kara: niebieska kartka – falstart

3.2.3 Ograniczenia związane z rozpoczęciem gry

A. Piłki znajdujące się na linii środkowej nazywane są kontestowanymi piłkami.

i. Piłka pozostaje kontestowana do momentu, w którym zostaje legalnie dotknięta lub nie ma już żadnych wyznaczonych zawodników do niej przypisanych.

ii. Sędzia woła „wolna” wskazując na piłkę jeśli uważa, że dla zawodników może nie być jasne, że piłka nie jest już kontestowana.

B. Kontestowana piłka może być dotknięta tylko przez wyznaczonego zawodnika.

C. Wyznaczeni zawodnicy nie mogę się popychać, robić wślizgu czy nurkować po piłkę.

i. Złamanie tej zasady w sposób, który byłby legalny dla innych zawodników, nazywany jest naruszeniem wyznaczonego zawodnika.

D. Jeśli zawodnik który nie jest wyznaczonym zawodnikiem, wejdzie w drogę lub w kontakt z wyznaczonym zawodnikiem, nazywane jest to przeszkadzaniem wyznaczonemu zawodnikowi. Przeszkadzanie wyznaczonemu zawodnikowi jest nielegalne.

E. Zawodnik przestaje być wyznaczonym zawodnikiem jeśli zajdzie jedno z poniższych:

i. Przypisana mu piłka została legalnie dotknięta.

ii. Opuścił okolice linii środkowej.

iii. Został zbity lub spadł z kija.

iv. Otrzymał karę.

v. Przypisana mu piłka została utracona na skutek kary na rzecz drużyny przeciwnej.

Kara: niebieska kartka – nielegalne dotknięcie kontestowanej piłki

Kara: niebieska kartka – naruszenie wyznaczonego zawodnika

Kara: żółta kartka – przeszkodzenie wyznaczonemu zawodnikowi

3.3. Przerwy w grze

3.3.1 Wstrzymywanie gry

Aby wstrzymać grę:

A. Sędzia używa serii krótkich, podwójnych gwizdnięć.

B. Sędzia czasowy zatrzymuje czas gry i wszystkie inne mierzone w danym momencie czasy.

C. Zawodnicy będący aktualnie w grze muszą się zatrzymać, upuścić na ziemię swoje kije i pozostać na pozycjach w których się zatrzymali.

i. Zawodnicy nie odkładają posiadanych piłek, chyba że piłka ma być przekazana na rzecz przeciwnej drużyny.

a. W trakcie przerwy w grze zawodnicy nie mogą podnosić, ani przesuwać piłek, które nie były w ich posiadaniu.

ii. Zawodnicy, którzy zatrzymali się w nielegalnej pozycji muszę poprawić swoją pozycję.

iii. Zawodnicy, którzy niecelowo, ale znacząco przesunęli się po gwizdku, zostają cofnięci do miejsca, w którym byli w momencie wstrzymania gry.

Kara: **żółta kartka** – celowe, nielegalne przesunięcie się podczas przerwy w grze

Kara: **żółta kartka** – celowe, nielegalne przesunięcie lub podniesienie piłki w trakcie przerwy w grze

3.3.2 Procedura wstrzymania gry

Kiedy gra zostanie wstrzymana:

A. Sędzia główny w razie potrzeby konsultuje się z innymi sędziami.

B. Sędzia główny przydziela kary za faule, komunikując rodzaj faulu do zawodników, sędziego punktowego i widowni.

i. Każdy zawodnik ukarany kartką przechodzi do strefy kar.

ii. Każdy zawodnik, który zostaje usunięty z boiska, opuszcza strefę gry.

C. Jeśli następuje zmiana posiadania piłek, procedura przekazania powinna zostać wykonana przed ponownym rozpoczęciem gry.

D. Jakiekolwiek wolne oraz żywe piłki, które zostały wprawione w ruch, jednak niczego nie dotknęły przed gwizdkiem (zawodnika, sprzętu lub ziemi) zostają zwrócone zawodnikom, którzy wprawili je w ruch.

i. Ta zasada nie jest uwzględnia jeśli drużyna traci piłkę na rzecz przeciwnika.

ii. Jeśli zawodnik, który wprawił piłkę w ruch nie spełnia wymagań aby ją otrzymać, piłka nie jest ruszana.

E. Wolne piłki, które były w ruchu i czegoś dotknęły (w tym zawodników, sprzętu lub ziemi) zanim sędzia zagwizdał, powinny dokończyć swój ruch do momentu zatrzymania lub wyjścia poza boisko.

i. Jeśli piłka wyszła za granicę boiska po gwizdku, umieszczana jest przez sędziego wewnątrz boiska 2 metry od miejsca, w którym opuściła boisko, i nie musi już być wprowadzana na boisko przez żadną z drużyn.

ii. Jeśli piłka się poruszy po tym jak się zatrzymała to należy ja cofnąć do miejsca pierwotnego zatrzymania.

iii. Ta zasada nie jest stosowana, jeśli piłka zostanie przeniesiona ze wzgledu na inna zasadę.

F. Wszelkie przeszkody z zewnątrz są usuwane.

G. Wszelkie inne problemy, włączając w to kontuzjowanych zawodników i uszkodzony sprzęt, zostają rozwiązane.

H. Jeśli kafel będzie martwy w momencie wznowienia gry, przekazywany jest aktualnie broniącemu obrońcy.

3.3.3 Wznawianie gry

Aby wznowić grę:

A. Sędzia główny powiadamia zawodników, że gra zaraz będzie wznowiona komendą „na kije”.

i. Zawodnicy muszą wejść na kije dokładnie w miejscu, w którym byli gdy gra została wstrzymana.

ii. Zawodnicy muszą stać w momencie komendy „Na kije”.

iii. Zawodnicy muszą przerwać jakikolwiek rozpoczęty przed wstrzymaniem gry kontakt z przeciwnikiem oraz muszą wypuścić wspólnie trzymane z przeciwnikiem piłki.

a. Jeśli zawodnik wszedł z przeciwnikiem w legalny wrapping przed momentem zatrzymania gry, wciąż ma obowiązek wypuszczenia przeciwnika. Przed gwizdkiem wznawiającym grę zawodnik ten może ustawić się z dowolnej strony wypuszczonego przeciwnika.

1. Zawodnik ten musi pozostać w odległości nie większej niż 1 metr od przeciwnika.

2. Jeśli przeciwnik nie będzie rozpoczynał gry posiadając piłkę, lub jeśli na drużynę zawodnika, który rozpoczął wrapping, została nałożona kara kartki

lub zmiany posiadania piłki, zawodnik ten nie powinien mieć prawa do ustawienia się z dowolnej strony swojego przeciwnika.

b. Jeśli dwóch lub więcej zawodników wspólnie trzymało jedną piłkę w momencie wstrzymania gry, każdy z nich może ponownie ją chwycić przed wznowieniem gry.

1. Zawodnicy nie muszą chwytać piłki w ten sam sposób, w który trzymali ją przed zatrzymaniem gry, nie mogą jednak uniemożliwiać innym zawodnikom chwycenie jej w ten sam sposób.

iv. W trakcie przygotowania do wznowienia gry, zawodnicy mogą:

a. Wychylić się w stronę wolnej piłki, nie mogą jednak umieszczać żadnej części ciała ani sprzętu dokładnie nad piłką, chyba że jest to niemożliwe.

b. Wychylić się i sięgnąć ramieniem dookoła przeciwnika, aby przygotować się do kontaktu po gwizdku, nie mogą jednak w żaden sposób go dotykać.

v. Zawodnicy mogą zmienić lekko pozycję, aby przygotować się do startu, ale nie mogą popełnić falstartu.

a. Falstart zachodzi, gdy zawodnik zrobi jedną z poniższych rzeczy przed gwizdkiem oznaczającym wznowienie gry:

1. Rozpocznie ruch ręki w przód w celu rzucenia piłki.

2. Rozpocznie nowy kontakt fizyczny.

3. Ruszy się ze swojego miejsca.

4. Spróbuje bezpośrednio wpłynąć na piłkę, która nie jest w jego wyłącznym posiadaniu.

5. Naruszy przestrzeń dokładnie nad wolną piłką.

b. Jeśli doszło do falstartu, gra pozostaje wstrzymana, a zawodnik zostaje cofnięty do poprzedniej pozycji.

c. Pierwszy falstart w czasie jednego zatrzymania gry skutkuje ostrzeżeniem dla wszystkich zawodników na boisku.

1. Każdy kolejny falstart w czasie tego samego zatrzymania gry przez jakiegokolwiek zawodnika skutkuje karą.

B. Sędzia główny wznawia grę pojedynczym krótkim gwizdkiem. Na ten gwizdek:

i. Gra zostaje wznowiona.

ii. Sędzia czasowy wznawia czas gry oraz wszelkie inne czasy.

Kara: powrót do pętli – Drugi falstart podczas wznawiania gry

3.3.4 Branie czasu dla drużyny

A. Są dwa sposoby aby poprosić o czas.

i. Kapitan kontaktowy może poprosić o czas podczas dowolnego wstrzymania gry.

ii. Kapitan kontaktowy może poprosić o czas podczas przestoju w grze, podczas pierwszych 19 minut czasu gry. Przestój następuje kiedy na boisku nie odbywa się żadne aktywne zagranie.

a. Sędzia czasowy musi jasno ogłosić moment 19 minuty czasu gry.

b. Przed zezwoleniem na wstrzymanie gry sędzia powinien szybko sprawdzić boisko pod kątem aktywnych zagrań, włączając w to zagrania, w których biorą udział pałkarze i tłuczki.

iii. Jeśli powyższe warunki nie są spełnione, drużyna nie może otrzymać czasu.

a. Jeśli czas nie może zostać przyznany, sędzia powinien jasno go odmówić.

iv. Każda drużyna może użyć jednego czasu na mecz.

v. Kara za nielegalne proszenie o czas może zostać nałożona tylko jeśli prośba o czas była celowo nielegalna albo jeśli sędzia zatrzyma grę lub spełni prośbę zanim zorientuje się, że czas był nielegalny.

a. Jeśli gra została wstrzymana błędnie, ponieważ sędzia nie był świadomy odbywającego się gdzieś zagrania, kapitan kontaktowy nie powinien ponosić za to kary, jeśli prosił o czas w dobrej wierze.

B. Kiedy prośba o czas jest zgłoszona właściwie:

i. Jeśli gra nie jest wstrzymana, sędzia główny musi ją zatrzymać.

ii. Sędzia główny musi powiadomić sędziego punktowego o wzięciu czasu.

iii. Po spełnieniu wszystkich kroków procedury zatrzymania (patrz 3.3.2 Procedura wstrzymania) rozpoczyna się jednominutowy czas dla drużyny.

iv. Sędzia główny powinien jeden, długi raz gwizdnąć po upływie 45 sekund wziętego czasu.

v. Po zakończeniu wziętego czasu sędzia główny wznawia grę standardową procedurą (patrz 3.3.3 Wznawianie gry).

a. Każdy gracz, który nie wszedł na kij na czas wznowienia gry, zostaje odesłany do pętli.

Kara: niebieska kartka – nielegalna prośba o czas

3.3.5 Przerwy z powodu upałów

W pewnym momencie w przeciągu 24 godzin od rozpoczęcia dnia na danym wydarzeniu, dyrektor wydarzenia, lub wyznaczona przez niego osoba, powinien

sprawdzić prognozę pogody dla lokalizacji i godzin wydarzenia. Jeśli prognoza odpowiada wymogom z Załącznika B, lub je przekracza w dowolnym momencie dnia, na wydarzeniu tego dnia powinny obowiązywać przerwy z powodu upałów.

A. Jeśli obowiązują, przerwy z powodu upałów powinny rozpoczynać się w 15 i 25 minucie gry, a następnie co 5 kolejnych minut.

i. Jeśli drużynie brakuje jednego gola do osiągnięcia wyniku docelowego w momencie, w którym gra powinna zostać wstrzymana ze względu na przerwę, sędzia główny powinien zakomunikować pominięcie przerwy.

a. Jeśli przerwa jest w ten sposób pominięta, kolejna przerwa nie powinna już być pomijana i może zostać wydłużona do 4 minut, według uznania sędziego.

B. Dla każdej przerwy sędzia główny powinien wstrzymać grę w momencie końca akcji ofensywnej, która jest w trakcie, gdy czas przerwy zostaje osiągnięty.

i. Jeśli kafel jest martwy w momencie osiągnięcia czasu przerwy, gra powinna zostać zatrzymana natychmiast.

ii. Jeśli gra została zatrzymana z jakiegokolwiek innego powodu przed końcem akcji ofensywnej, przerwa z powodu upałów powinna odbyć się jako przedłużenie tego zatrzymania.

C. Pierwsza przerwa z powodu upałów powinna trwać 4, a kolejne 2 minuty.

D. Jeśli zarówno pomiar temperatury jak i wilgotności powietrza nie są dostępne, dyrektor wydarzenia może ocenić sytuację według swojego odczucia temperatury, lub podobnego sposobu pomiaru. Jeśli odczuwalna temperatura w trakcie wydarzenia to 32 lub więcej stopni, przerwy z powodu upałów powinny obowiązwać.

3.4. Regulowanie czasu gry

3.4.1 Czas gry

Czas gry mierzony jest od momentu „K‘‘ w „kije w górę”.

A. Czas gry i wszelkie inne czasy z nim związane muszą zostać wstrzymane na czas przerw w grze i wznowione wraz ze wznowieniem gry.

3.4.2 Uziemienie szukających

Uziemienie szukających to pierwsze 20 minut czasu gry, podczas których flaga nie może zostać złapana.

A. Uziemienie szukających musi być mierzone w czasie gry, a nie w czasie rzeczywistym.

B. Podczas uziemienia szukających nie biorą oni udziału w grze.

C. Szukający z każdej drużyny musi stawić się u sędziego czasowego przed lub w momencie rozpoczęcia 19 minuty czasu gry.

i. Szukający w czasie uziemienia są uznawani za zawodników rezerwowych i nie mogą wejść na boisko zanim nie zostaną wypuszczeni przez sędziego czasowego.

ii. Nie ma kary za niestawienie się do sędziego czasowego w wyznaczonym czasie, aczkolwiek rozpoczynający szukający drużyny nie może wejść na boisko, jeśli nie zostanie wypuszczony przez sędziego czasowego ze strefy kar.

a. Rozpoczynający szukający drużyny, który wejdzie na boisko nie bedąc wypuszczonym przez sędziego czasowego popełnia falstart szukajacego i musi odbyć karę jako szukający.

D. Znicz musi wejść do strefy gry między 19 i 20 minutą czasu gry.

E. Po zakończeniu uziemienia szukających sędzia czasowy wypuszcza szukających z ich stref kar.

Kara: **niebieska kartka** – falstart szukającego

3.5. Kończenie gry i dogrywka

3.5.1 Złapanie flagi

Po tym jak złapanie flagi zostało uznane za poprawne i łapiąca drużyna otrzymała 30 punktów:

A. Jeśli łapiąca drużyna ma więcej punktów niż przeciwna, łapiąca drużyna wygrywa, a sędzia główny gwiżdże długo trzy razy, aby ogłosić koniec gry.

B. Jeśli łapiąca drużyna nie ma więcej punktów niż przeciwna, gra przechodzi do dogrywki.

3.5.2 Przejście do dogrywki

Kiedy gra przechodzi do dogrywki:

A. Znicz opuszcza strefę gry.

B. Szukający wracają na swoje ławki jako rezerwowi.

i. Jeśli szukający przebywałby w strefie kar po wznowieniu gry, zamienia się opaską z innym zawodnikiem w grze, poza obrońcą. Odbywa dalszą część kary na nowej pozycji, a nowy szukający wraca na ławkę jako rezerwowy.

ii. Jeśli taka zmiana spowoduje złamanie zasady gender, drużyna musi naprawić sytuację przed wznowieniem gry, używając do tego możliwie jak najmniejszej liczby zmian.

C. Pozostali zawodnicy pozostają tam gdzie byli gdy gra została zatrzymana.

D. Docelowym wynikiem zostaje aktualny wynik drużyny, która nie złapała, plus 30 punktów.

E. Sędzia główny ogłasza bieżące wyniki drużyn oraz wynik docelowy.

F. Gra zostaje wznowiona zgodnie ze standardową procedurą (patrz 3.3.3 Wznawianie gry).

3.5.3 Uzyskanie docelowego wyniku

Kiedy podczas dogrywki drużyna uzyska docelowy wynik:

A. Sędzia główny wstrzymuje grę.

B. Po potwierdzeniu u pozostałych sędziów, że nie ma żadnych problemów, ani żadnych popełnionych fauli, które należy ukarać, sędzia główny gwiżdże długo trzy razy, aby ogłosić koniec gry.

C. Drużyna, która uzyskała docelowy wynik, wygrywa.

3.5.4 Poddanie dogrywki

W dowolnym momencie podczas dogrywki każda z drużyn może poddać mecz.

A. Jeśli poddająca drużyna przegrywa, sędzia główny ogłasza koniec gry trzema długimi gwizdnięciami. Wynik w momencie poddania staje się oficjalnym wynikiem, a prowadząca drużyna wygrywa.

B. Jeśli poddająca drużyna nie przegrywa, przeciwna drużyna otrzymuje tyle punktów, aby zdobyć 10 punktów przewagi. Sędzia główny ogłasza koniec gry trzema długimi gwizdnięciami. Otrzymany wynik staje się oficjalnym wynikiem, a drużyna, która się nie poddała, wygrywa.

C. Tylko kapitan kontaktowy może poddać mecz w imieniu swojej drużyny. Jego decyzja jest ostateczna.

D. Gra może zostać poddana w dowolnym momencie rozgrywki, również kiedy gra nie jest wstrzymana lub zanim zostanie wznowiona po złapaniu.

3.6. Poddanie meczu

3.6.1 Ogłoszenie poddania meczu

A. Sędzia główny musi ogłosić poddanie meczu jeśli:

i. Kapitan kontaktowy oficjalnie zgłasza prośbę o poddanie meczu.

ii. Drużyna odmawia wznowienia zawieszonego meczu bez zgody przeciwnika oraz organizatorów turnieju.

iii. Poddanie meczu jest formą ukarania jednej z drużyn.

B. Mecz może zostać ogłoszony jako poddany ze względu na naruszenie zasad ligi lub wydarzenia.

C. W przypadku poddania:

i. Mecz zostaje zakończony od razu, a drużyna poddająca zostaje ogłoszona drużyną, która przegrała.

ii. Wszyscy zawodnicy opuszczają boisko.

3.7 Zawieszenie meczu

3.7.1 Deklarowanie zawieszenia meczu

A. Sędzia główny lub dyrektor turnieju może zadeklarować zawieszenie meczu ze względu na pogodę, kwestie bezpieczeństwa, niewłaściwe lub skrajnie złe zachowanie zawodników, inne przeszkody zewnętrzne, zmianę boiska, czy też przez przedłużone wstrzymanie gry, podczas którego konieczne jest znaczne przesunięcie kijów oraz piłek.

B. W przypadku zawieszenia meczu muszą zostać zapisane: bieżący czas gry, wynik, zawodnicy w strefie kar oraz ich pozostały czas kary, oraz która drużyna jest w posiadaniu których piłek.

i. Wolne piłki, poza flagą, powinny zostać przypisane drużynom na podstawie decyzji sędziego głównego, co do tego która drużyna zdobyłaby daną piłkę jako pierwsza.

a. Sędzia główny powinien wybrać drużynę na podstawie najbliższego do piłki i upoważnionego do jej zdobycia zawodnika, chyba że:

1. Piłka była wyraźnie broniona przez pałkarza z tłuczkiem.

2. Pozycja jednego pałkarza byłaby użyta do przypisania dwóch różnych piłek.

b. Jednej drużynie mogą zostać przypisane maksymalnie dwa tłuczki.

c. Jeśli obaj pałkarze danej drużyny odbywają karę, to i tak powinien im zostać przypisany przynajmniej jeden tłuczek.

C. Zawieszone mecze powinny zostać wznowione przy najbliższej możliwej i w pełni bezpiecznej okazji.

3.7.2 Wznowienie zawieszonego meczu

A. Jeśli którykolwiek z sędziów, którzy brali udział w meczu przed jego zawieszeniem, jest niedostępny, dyrektor turnieju lub sędzia główny wyznacza jego zastępcę.

B. Drużyny mogą dokonywać zmian podczas zawieszenia meczu, bez potrzeby przestrzegania procedury zmiany.

i. Zawodnik odbywający karę nie może zostać zmieniony.

a. Jeśli zawodnik, który miał kontynuować swoją karę, nie jest dostępny, inny zdolny do gry zawodnik musi zająć jego miejsce.

ii. Jeśli zawodnik dostanie kartkę podczas zawieszenia meczu, będzie ona traktowana jako kara dla rezerwowego, a kapitan kontaktowy wyznaczy pozycję jaką przyjmie zawodnik do odbycia kary.

C. Wszyscy zawodnicy, którzy byli w grze w momencie zawieszenia meczu, rozpoczynają grę w swoich polach obrońcy.

i. Zawodnicy wchodzą w posiadanie piłek, które posiadali lub które zostały im przypisane gdy mecz został zawieszony.

ii. Jeśli drużyna ma obu pałkarzy w strefie kar, tłuczek umieszczany jest przy środkowej pętli tej drużyny.

D. Jeśli mecz został zawieszony po 19 minucie gry, a flaga nie została jeszcze złapana, znicz musi wejść na boisko przed wznowieniem gry.

i. Jeśli szukający nie zostali jeszcze wypuszczeni, to zgłaszają się do sędziego punktowego zanim gra zostanie wznowiona.

ii. Wszelkie ograniczenia nałożone na znicza przed odłożeniem gry obowiązują dalej po wznowieniu gry.

E. Sędzia główny sprawdza czy drużyny i pozostali sędziowie są gotowi.

F. Sędzia główny woła „gotowi”

G. Kilka sekund później sędzia główny gwiżdże jeden krótki raz. Na ten sygnał:

i. Gra zostaje wznowiona.

ii. Sędzia czasowy wznawia czas gry i wszelkie pozostałe mierzone czasy.

H. Jeśli zawodnik dotknie ziemi za linią obrońcy między komendą „gotowi”, a gwizdkiem wznawiajacym gre, liczone to jest jako falstart.

Kara: niebieska kartka – falstart

3.7.3 Porzucenie meczu

A. Jeśli zawieszony mecz nie może zostać dokończony podczas tego samego wydarzenia, dyrektor turnieju musi ogłosić ten mecz jako porzucony.

B. Jeśli obaj kapitanowie kontaktowi oraz dyrektor turnieju wspólnie zadecydują o niekontynuowaniu zawieszonego meczu, dyrektor turnieju może ogłosić mecz jako porzucony.

i. Jeśli jedna lub obie drużyny odmawiają wznowienia meczu bez zgody przeciwnika i dyrektora turnieju, dana drużyna lub obie drużyny są traktowane jakby poddały mecz.

4. Zdobywanie punktów

4.1. Zdobywanie bramek

4.1.1 Dobry gol

Drużyna otrzymuje 10 punktów jeśli kafel w całości przejdzie przez pętle przeciwnika, niezależnie od tego kto wprawił go w ruch oraz gol zostanie potwierdzony przez sędziego.

A. Poniższe warunki muszą być spełnione, aby uznać gol za dobry:

i. Cały kafel przeszedł przez jedną z pętli.

a. Gola można zdobyć z obu stron pętli.

ii. Kafel nie był martwy.

iii. Kafel nie był nieaktywny (patrz 5.6.3 Nieaktywny kafel).

iv. Gol nie nastąpił po faulu skutkującym kartką, popełnionym przez zawodnika drużyny atakującej, zanim zawodnik ten został ukarany.

v. Gol nie nastąpił po faulu skutkującym utratą kafla, popełnionym przez zawodnika drużyny atakującej, zanim piłka została przekazana.

vi. Zawodnik zdobywający gola nie popełnił faulu skutkującego powrotem do pętli, kartką lub usunięciem z boiska tuż przed otrzymaniem kafla lub w trakcie posiadania żywego kafla.

vii. Pętla nie była przewrócona lub w inny sposób uszkodzona (patrz 4.3.1 Zdobywanie gola przez uszkodzoną pętlę).

B. Kafel staje się martwy w momencie zdobycia dobrego gola.

C. Sędzia główny musi potwierdzić dobry gol jednym długim gwizdkiem i podniesieniem obu rąk.

D. Dobre gole zdobyte po poprawnym złapaniu znicza nie mogą zostać zaliczone (patrz 4.4.3 Zagrania w krótkim odstępie czasu).

4.1.2 Goaltending

A. Zagranie określane terminem goaltending liczą się jakby kafel przeszedł przez pętle, jeśli zaszło jedno z poniższych:

i. Zawodnik w swoim polu obrońcy, który nie jest obrońcą, dotknął kafla częścią swojego ciała lub sprzętu przekładając ją przez pętle od strony, z której kafel wyleciałby z pętli.

ii. Zawodnik w swoim polu obrońcy, który nie jest obrońcą, dotknął kafla częścią swojego ciała lub sprzętu zasłaniając pętle od strony, z której kafel wyleciałby z pętli, ale nie przekładając tej części przez pętle.

B. Pałkarz lub szukający, który celowo popełnia goaltending musi zostać ukarany.

Kara: czerwona kartka – celowy goaltending pałkarza lub szukającego

4.2. Wznawianie gry po golu

4.2.1 Martwy kafel

Po zdobyciu gola, zanim gra kaflem została wznowiona, kafel jest martwy.

A. Dowolny zawodnik z drużyny, która przed chwilą broniła, może podać martwy kafel do swojego obrońcy, znajdującego się w swoim polu obrońcy i nie może w żaden inny sposób wpływać na martwy kafel.

i. Rezerwowi mogą podać w ten sam sposób kafel do swojego obrońcy, ale nie mogą w tym celu opuścić strefy zmian lub ławki drużyny.

B. Zawodnicy poprzednio atakującej drużyny nie mogą podnosić, ani w żaden inny sposób wpływać na martwy kafel, chyba że obrońca poprzednio broniącej się drużyny poprosi o podanie go.

i. Poprzednio atakująca drużyna może odmówić podania kafla.

C. Zawodnicy nie mogą być ukarani za grę jakby kafel był żywy przed potwierdzeniem gola przez sędziego.

i. Ta zasada nie będzie brana pod uwagę jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik miał na celu opóźnianie wznowienia gry kaflowej.

D. Poprzednio broniący obrońca może poprosić sędziego o podanie kafla.

E. Jeśli kara skutkuje stratą martwego kafla na rzecz poprzednio atakującej drużyny, to kafel stanie się żywy w momencie wznowienia gry po przekazaniu kafla.

Kara: niebieska kartka – celowa, nielegalna interakcja z martwym kaflem

4.2.2 Wznowienie gry przez obrońcę

Jeśli obrońca drużyny, która przed chwilą się broniła, jest pierwszą osobą posiadającą martwy kafel na swojej połowie, kafel staje się żywy, a gra kaflowa zostaje wznowiona.

A. Jesli ktokolwiek inny posiada kafel pierwszy, obrońca musi rozpocząć grę ze swojego pola obrońcy.

B. Sędzia główny musi krótko gwizdnąć w momencie, w którym gra jest wznowiona przez posiadanie kafla przez obrońcę.

4.3. Uszkodzone lub przewrócone pętle

4.3.1 Zdobywanie gola przez uszkodzoną pętlę

Nie można zdobyć bramki przez pętlę, która jest przewrócona lub uszkodzona. Uszkodzona pętla to taka, która została złamana, przemieszczona, w jakikolwiek sposób przewrócona, lub będąca w stanie nienadającym się do gry.

A. Jeśli pętla jest w trakcie upadania kiedy w całości przeleci przez nią kafel, to gol jest zaliczony.

i. Przewracająca się pętla zostaje uznana za przewróconą jeśli obręcz dotknęła ziemi lub pętla zatrzymała się, jednak nie stoi pionowo, również kiedy zatrzyma się na ciele zawodnika.

B. Jeśli obręcz się obróci, w skutek czego nie jest już w jednej linii z linią pętli, to nadal można przez nią zdobyć gola.

i. Obręcze powinny zostać obrócone do poprawnej pozycji, gdy gra odsunie się od pętli.

C. Pętla jest uszkodzona, gdy słupek lub obręcz pęknie, lub obręcz spadnie ze słupka.

D. Jeżeli sędzia stwierdzi, że pętla jest zepsuta może to ogłosić.

E. Uszkodzona pętla musi zostać naprawiona i ustawiona w poprawnej pozycji zanim będzie można zdobyć przez nią gola.

4.3.2 Procedura uszkodzonej pętli

Kiedy pętla się uszkodzi, gra jest kontynuowana.

A. Jeśli pętla się uszkodzi oraz nastąpi jedno z poniższych, gra musi zostać zatrzymana.

i. Pętla stanowi zagrożenie dla zawodników.

ii. Do naprawy pętli potrzebne są dodatkowe części lub jej naprawa wymaga dużej ilości czasu, a jest to pętla aktualnie atakującej drużyny.

a. W tym przypadku, przed zatrzymaniem gry, sędzia główny może poczekać aż gra ulegnie spowolnieniu.

iii. Wszystkie trzy pętle w jednym polu obrońcy ulegną uszkodzeniu.

B. Wszystkie uszkodzone pętle muszą być naprawione podczas wstrzymania gry.

C. Jeśli gra nie jest wstrzymana, pętla musi zostać naprawiona kiedy gra odsunie się na inną część boiska.

D. Zawodnik z kaflem, który znajduje się na swojej połowie boiska i nie jest w kontakcie z przeciwnikiem, może poprosić sędziego o wstrzymanie gry w celu poprawienia pętli przeciwnika.

i. Jeśli zostały spełnione powyższe warunki, sędzia powinien zastosować się do prośby.

4.3.3 Uszkadzanie, obracanie i poprawianie pętli

A. Zawodnicy nie mogą poprawiać pętli przeciwnika podczas swojego ataku.

B. Zawodnicy nie mogą lekkomyślnie lub wielokrotnie uszkadzać pętli.

i. Ta zasada nie jest brana pod uwagę w poniższych sytuacjach:

a. Pętla została uszkodzona przez rzuconą piłkę.

b. Atakujący zawodnik uszkodził pętlę w trakcie próby zdobycia bramki, podczas gdy przeciwnik próbował go powstrzymać.

c. Zawodnik uszkodził pętlę w wyniku kontaktu z przeciwnikiem.

ii. Jeśli zawodnik nielegalnie uszkodzi pętlę zdobywając bramkę, gol nie powinien zostać nieuznany z powodu uszkodzenia pętli.

C. Zawodnik nie może celowo uszkadzać pętli.

D. Zawodnik nie może przesunąć, ani zmodyfikować pętli, w celu wpłynięcia na to, czy przeleci przez nią kafel.

Kara: niebieska kartka – nielegalne poprawianie pętli przeciwnika

Kara: niebieska kartka – niecelowe, wielokrotne uszkadzanie pętli

Kara: żółta kartka – lekkomyślne uszkadzanie pętli

Kara: czerwona kartka – celowe uszkadzanie pętli

Kara: czerwona kartka – przesuwanie lub modyfikowanie pętli, aby wpłynąć na to czy przeleci przez nią kafel

4.4. Złapanie flagi

4.4.1 Złapanie flagi

Kiedy szukający złapie flagę i to złapanie zostanie uznane za dobre, jego drużyna otrzymuje 30 punktów.

A. Złapanie flagi zostaje zatwierdzone jeśli zachodzą wszystkie poniższe:

i. Szukający oderwał flagę od spodenek zniczowych i był jedyną osobą ją posiadającą w chwili oderwania.

ii. Flaga była poprawnie przymocowana do spodenek znicza przed oderwaniem.

iii. Znicz nie był uziemiony w momencie złapania (patrz 8.4.1 Uziemiony znicz).

iv. Łapiący szukający nie popełnił faulu, który skutkuje powrotem do pętli, otrzymaniem kartki lub usunięciem z boiska, tuż przed lub w trakcie złapania.

v. Złapanie nie miało miejsca między faulem skutkującym otrzymaniem kartki, popełnionym przez członka drużyny łapiącej oraz zatrzymaniem gry, w celu przydzielenia kary.

vi. Złapanie nie miało miejsca między popełnieniem przeszkodzenia w zdobyciu trzeciego tłuczka przez drużynę łapiąca, a zatrzymaniem gry, w celu przydzielenia kary.

vii. Żaden sędzia ani zawodnik drużyny łapiącej nie wpłynął fizycznie na ruch znicza w sposób, który przyczyniłby się do złapania.

a. Jeśli wpłynięcie na ruch znicza było legalne według 6.3.1.A. Interakcje szukających ze zniczem to nie powinno być brane pod uwagę.

viii. Szukający był na kiju w momencie złapania.

ix. Obaj szukający nie złapali flagi w tym samym momencie.

x. Gra nie była wstrzymana w momencie złapania.

4.4.2 Sygnalizowanie złapania

A. Jeśli sędzia główny lub sędzia zniczowy uważa, że złapanie mogło być poprawne, gra musi zostać wstrzymana.

B. Jeśli złapanie zostaje uznane za dobre, łapiąca drużyna otrzymuje 30 punktów, a sędzia główny ogłasza koniec gry lub przejście do dogrywki (patrz 3.5.1 Złapanie flagi).

4.4.3 Zagrania w krótkim odstępie czasu

A. Kiedy poprawne złapanie znicza oraz faul popełniony przez łapiąca drużynę lub dobry gol, zdobyty przez dowolną z drużyn, wystąpią w krótkim odstępie czasu, to sędzia główny musi określić co wydarzyło się jako pierwsze, w oparciu o dostępne informacje.

i. Tylko słowa sędziów mogą zostać dopuszczone jako informacje.

ii. Jeśli gol był dobry, ale nastąpił po poprawnym złapaniu flagi, to nie może zostać użyty do stwierdzenia czy zakończyć mecz, czy przejść do dogrywki.

a. Jeśli złapanie flagi kończy mecz, gol nie zostaje zaliczony.

b. Jeśli gra przechodzi do dogrywki, gol zostaje zaliczony po określeniu wyniku docelowego. Gol zostaje uznany jak gdyby został zdobyty podczas dogrywki.

iii. Jeśli poprawne złapanie odbyło się przed faulem, to złapanie powinno zostać uznane.

iv. Jeśli nie ma żadnych informacji, które pomogłyby określić co wydarzyło się jako pierwsze, sędzia główny może ogłosić zdarzenia jako jednoczesne.

a. Jeśli faul negujący złapanie i poprawne złapanie występują jednocześnie, to złapanie nie może zostać zaliczone.

b. Jeśli dobry gol i poprawne złapanie występują jednocześnie, to gol jest uznany jak gdyby wystąpił przed złapaniem.

5. Tłuczki i zbicia

5.1. Przebywanie na kiju

5.1.1 Wchodzenie na kij

Każdy zawodnik musi być na kiju, aby brać udział w grze.

A. Aby zawodnik był na kiju, musi on być między jego nogami i dotykać którejś części jego ciała.

B. Zawodnik pozostaje na kiju dopóki nie nastąpi jedno z poniższych:

i. Kij lub ręka trzymająca ten kij nie przecina płaszczyzny między nogami zawodnika.

ii. Zawodnik nie ma fizycznego kontaktu z kijem.

iii. Kij leży płasko na ziemi, nie mając pod sobą ręki zawodnika.

5.1.2 Zejście z kija

Jeśli zawodnik zejdzie z kija podczas gry, natychmiastowo staje się zbity i musi przejść procedurę powrotu do pętli.

A. Jeśli zawodnik zejdzie z kija w wyniku nielegalnej akcji przeciwnika, sędzia może zezwolić zawodnikowi z powrotem wejść na kij i kontynuować grę. Jeśli zawodnik nie wejdzie na kij od razu, musi przejść procedurę powrotu do pętli.

5.2. Zbijanie zawodników

5.2.1 Zbijanie

A. Zawodnik jest zbity jeśli nastąpi jedno z poniższych:

i. Zawodnik zejdzie z kija.

ii. Zawodnik zostanie uderzony żywym tłuczkiem przez przeciwnika.

a. Włączamy w to uderzenie we włosy, ubranie i sprzęt zawodnika, poza piłkami.

b. Określenie “zbity” jest używane, by określić zawodnika, który został zbity tłuczkiem ożywionym przez przeciwnika.

c. Poniżsi zawodnicy nie są zbici, nawet jeśli zostaną uderzeni tłuczkiem ożywionym przez przeciwnika:

1. Chroniony obrońca (patrz 7.2.2 Przywileje obrońcy).

2. Pałkarz z immunitetem (patrz 5.5.2 Branie immunitetu).

3. Zawodnicy poza boiskiem, w celu wprowadzenia piłki na boisko (patrz 7.5.4 Procedura wprowadzenia piłki na boisko).

d. Pałkarze bez immunitetu mogą opóźnić zejście z kija na czas próby złapania tłuczka, który w nich trafił, dopóki nie stanie się on martwy (patrz 5.4.3 Uderzony pałkarz).

B. Zaraz po zbiciu zawodnik musi przejść procedurę powrotu do pętli (patrz 5.3.1 Procedura powrotu do pętli).

i. Zawodnicy nie mogą świadomie ignorować bycia zbitym.

Kara: żółta kartka – świadome ignorowanie bycia zbitym

5.2.2 Żywy tłuczek

Aby móc zbić zawodnika tłuczek musi być żywy.

A. Aby być żywy, tłuczek:

i. Musi spełniać co najmniej jeden z poniższych warunków:

a. Być rzucony, kopnięty, lub inaczej celowo wprawiony w ruch przez pałkarza, albo

b. celowo upuszczony przez pałkarza, kiedy żadna zasada tego upuszczenia od niego nie wymaga.

ii. Nie może mieć kontaktu z przeciwnikiem w momencie wypuszczenia z rąk lub zakończenia innego sposobu wprawienia w ruch.

iii. Nie może dotknąć ziemi, wyjść poza boisko boisko lub być złapany.

a. W przypadku tych sytuacji, tłuczek jest żywy do momentu ich wystąpienia.

iv. Nie może zostać wytrącony przez część ciała przeciwnika, inny tłuczek lub kafel.

B. Każdy tłuczek, który nie jest żywy, jest martwy.

5.2.3 Trzymany tłuczek

A. Pałkarz nie może próbować oszukać przeciwnika, dotykając go trzymanym tłuczkiem.

i. Przypadkowy kontakt nie powinien być karany.

Kara: niebieska kartka – nielegalne dotykanie przeciwnika trzymanym tłuczkiem

5.2.4 Zbicie zawodnika swojej drużyny

Zawodnik nie może zostać zbity przez tłuczek ożywiony przez siebie lub osobę ze swojej drużyny.

5.2.5 Komenda "czysto"

Jeśli zawodnik jest uderzony tłuczkiem, który nie może go zbić, sędzia powinien zawołać "czysto", chyba że zawodnik powinien zejść z kija z innego powodu.

A. Uderzony zawodnik powinien od razu zejść z kija i rozpocząć procedurę powrotu do pętli (chyba, że jest to uderzony pałkarz próbujący złapać tłuczek).

i. Jeśli zawodnik został uderzony tłuczkiem i sędzia nie zawołał „czysto", to zawodnik ten jest zbity.

B. Jeśli zawodnik zejdzie z kija w wyniku uderzenia tłuczkiem, ale sędzia zawoła „czysto", zawodnik może z powrotem wejść na kij i kontynuować grę.

i. Jeśli zawodnik nie wejdzie od razu z powrotem na kij, musi w pełni przejść procedurę powrotu do pętli.

C. Jeżeli zawodnik nie rozpocznie procedury powrotu do pętli od razu, może zostać ukarany.

i. Jeśli ostateczna decyzja sędziego dotycząca tego zbicia to „czysto", gra jest kontynuowana i żadna kara nie zostaje przydzielona.

ii. Jeśli początkowo sędzia krzyknął „czysto'', ale potem zmienił decyzję na „zbity'', zawodnik nie otrzyma kary pod warunkiem, że zareaguje na zawołanie „zbity" zejściem z kija.

iii. Jeśli żaden sędzia nie zawołał „czysto" i ostateczna decyzja to „zbity", oznacza to, że zawodnik świadomie ignoruje zbicie.

a. Jeśli sędzia uważa, że zawodnik nie był świadomy, że został uderzony tłuczkiem, może traktować to jako niezauważone zbicie (patrz 5.3.4 Niezauważone zbicie lub zejście z kija).

1. Przekonanie zawodnika o tym, że nie był zbity, nie powinno być brane pod uwagę podczas oceniania, czy należy zastosować karę.

Kara: **żółta kartka** – świadome ignorowanie bycia zbitym

5.2.6 Zbicia w głowę

Zbicie w głowę następuje, gdy pierwszy kontakt tłuczka wprawionego w ruch przez zawodnika jest z głową lub szyją przeciwnika.

A. Zbicie w głowę jest nielegalne, chyba że nastąpi jedno z poniższych:

i. Uderzony zawodnik zmienił prędkość lub kierunek ruchu swojej głowy, po tym jak rzucający pałkarz rozpoczął finalny ruch ręką w przód, i w rezultacie jego głowa przecięła tor lotu piłki.

ii. Tłuczek tylko otarł się o głowę lub uderzył w nią z nieznaczną siłą.

iii. Tłuczek został rzucony bez nadmiernej siły, podczas gdy przeciwnik był około 5 metrów lub dalej od rzucającego

B. Jakiekolwiek nielegalne zbicie w głowę, które jest jednocześnie zbiciem z nadmiernym użyciem siły, powinno być traktowane jako zbicie w głowę z nadmiernym użyciem siły.

Kara: żółta kartka – nielegalne zbicie w głowę

Kara: czerwona kartka – zbicie w głowę z nadmiernym użyciem siły

5.3. Procedura powrotu do pętli

5.3.1 Procedura powrotu do pętli

Zbity zawodnik nie może z powrotem wejść na kij dopóki nie ukończy procedury powrotu do pętli, w kolejności jak poniżej:

A. Upuści wszelkie posiadane piłki oraz zejdzie z kija.

i. Zawodnik nie może podać, rzucić, potoczyć, ani kopnąć piłki, chyba że kończy naturalny ruch (patrz 5.6.2 Warunki naturalnego ruchu).

ii. Upuszczony w ten sposób tłuczek staje się martwy.

iii. Upuszczonym w ten sposób kaflem nie można zdobyć gola.

B. Dotknie jednej z pętli w swoim polu obrońcy.

i. Należy dotknąć obręczy lub słupka, ale nie podstawki.

ii. Pętli należy dotknąć częścią ciała, nie kijem.

iii. Pętla używana do procedury powrotu do pętli nie może być uszkodzona.

C. Ponownie wejdzie na kij, jeszcze przed opuszczeniem okolicy pętli.

Kara: powtórzenie procedury – nieprawidłowe przeprowadzenie procedury powrotu do pętli

Kara: żółta kartka – celowe lub wielokrotnie powtarzane nieprawidłowe przeprowadzenie procedury powrotu do pętli

5.3.2 Zawodnicy niebędący na kiju

Zawodnicy, którzy nie są na kiju, nie mogą brać udziału w grze, więc:

A. Nie mogą brać udziału w zagraniach.

B. Nie mogą nadawać ruchu lub w inny sposób wpływać na piłki, chyba że kończąc naturalny ruch (patrz 5.6.2 Warunki naturalnego ruchu).

i. Jeśli zawodnik nada ruch piłce tuż po zbiciu (lub zejściu z kija) należy to uznać za naruszenie zasad naturalnego ruchu.

C. Muszą puścić wszelkie posiadane piłki.

D. Muszą aktywnie unikać interakcji z innymi zawodnikami.

E. Nie mogą się zmienić jeśli gra nie jest wstrzymana.

Kara: niebieska kartka – nielegalna interakcja z grą przez zawodnika niebędącego na kiju

5.3.3 Rozpoczynanie kontaktu przez zawodnika niebędącego na kiju

A. Zawodnik, który nie jest na kiju, nie może rozpocząć kontaktu fizycznego, poza kontaktem przypadkowym.

i. Jeśli zawodnik jest w trakcie finalnego ruchu rozpoczynającego kontakt zanim zostanie zbity (lub zejdzie z kija), może dokończyć swój ruch, jeśli jest za późno aby był w stanie go zatrzymać.

a. W każdej tego typu sytuacji zawodnik musi natychmiast podjąć akcje w celu zaprzestania kontaktu, zgodnie z 5.3.3.B.

b. Jeżeli zawodnik zrobi kilka kroków od momentu zbicia (zejścia z kija) do rozpoczęcia kontaktu, kontakt ten uznawany jest za nielegalny kontakt przez zawodnika niebędącego na kiju.

B. Jeżeli zawodnik jest już w kontakcie z przeciwnikiem kiedy jest zbity (lub nie jest na kiju), musi natychmiast zaprzestać kontaktu w bezpieczny sposób i z jak najmniejszym wpływem na ruch przeciwnika, na ile to możliwe.

i. Nie zrobienie tego nazywane jest nielegalnym kontynuowaniem kontaktu przez zawodnika niebędącego na kiju

ii. Jeśli zawodnik nie był na kiju na skutek zejścia z niego, a następnie przyłożył dodatkową siłę do kontaktu, w skutek czego powalił przeciwnika, zawodnik ten musi zostać ukarany bez względu na to czy miał wystarczająco dużo czasu na reakcję.

Kara: niebieska kartka – nielegalne kontynuowanie kontaktu przez zawodnika niebędącego na kiju

Kara: żółta kartka – nielegalne rozpoczęcie kontaktu przez zawodnika niebędącego na kiju

5.3.4 Niezauważone zbicie lub zejście z kija

Jeśli zawodnik niecelowo kontynuuje grę po zejściu z kija lub byciu zbitym:

A. Sędzia powinien słownie i gestem poinformować zawodnika o tym, że nie jest on na kiju.

B. Sędzia może zatrzymać grę, aby poinformować zawodnika o tym, że był zbity lub zszedł z kija.

i. W takim wypadku piłka posiadana przez tego zawodnika musi zostać przekazana przeciwnej drużynie.

C. Jeśli zawodnik oddziaływał na grę będąc nieświadomym tego, że nie jest na kiju, powinien zostać ukarany za oddziaływanie na grę będąc nieświadomym nie bycia na kiju.

i. Jeśli zawodnik rozpocznie legalny kontakt nie wiedząc, że nie jest na kiju, jest karany wyłącznie za oddziaływanie na grę będąc nieświadomym nie bycia na kiju.

ii. Jeśli zawodnik zaraz po zbiciu (lub zejściu z kija) nada ruch piłce naruszając zasadę naturalnego ruchu, nie jest karany za oddziaływanie na grę będąc nieświadomym nie bycia na kiju. (patrz 5.6.2 Warunki naturalnego ruchu).

Kara: żółta kartka – oddziaływanie na grę będąc nieświadomym nie bycia na kiju

5.4. Zmiana kierunku lotu i łapanie żywych tłuczków

5.4.1 Blokowanie i odbijanie tłuczków

Zawodnik posiadający piłkę może spróbować zablokować lub odbić nadlatujący, żywy tłuczek przy pomocy posiadanej piłki.

A. Trzymana piłka może zostać użyta do odbicia nadlatującego tłuczka.

B. Odbicie lub zablokowanie nie zmienia stanu tłuczka z żywego na martwy.

C. Nie można intencjonalnie używać martwego kafla do interakcji z tłuczkiem.

D. Zawodnicy nie mogą celowo użyć trzymanej piłki aby wpłynąć na martwy tłuczek lub tłuczek ożywiony przez swoją drużynę.

i. Jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik nie był świadomy, że tłuczek był martwy lub ożywiony przez swoją drużynę, a poza tym zagranie było legalne, to zawodnik nie powinien zostać ukarany.

Kara: niebieska kartka – nielegalne odbicie tłuczka

Kara: niebieska kartka – nielegalne blokowanie tłuczka

5.4.2 Uderzanie tłuczka

Każdą próbę uderzenia lub celowej zmiany toru lotu żywego tłuczka, w sposób inny niż przy użyciu innej piłki, nazywamy uderzeniem tłuczka.

A. Pałkarze mogą uderzyć lub próbować zmienić tor lotu żywego tłuczka.

i. Uderzony pałkarz nie może uderzyć żadnego tłuczka, chyba że jest to element próby złapania go (patrz 5.4.3 Uderzony pałkarz).

ii. Pałkarz w posiadaniu tłuczka nie może uderzyć innego tłuczka.

a. Ta zasada nie zabrania odbijania żywego tłuczka trzymanym, martwym tłuczkiem (patrz 5.4.1 Blokowanie i odbijanie tłuczków).

iii. Jeśli tłuczek był żywy, to pozostaje żywy dla drużyny, która go ożywiła.

a. Jeśli tłuczek był ożywiony przez przeciwną drużynę, to uderzający w niego pałkarz staje się uderzonym pałkarzem (patrz 5.4.3 Uderzony pałkarz).

B. Ścigający, obrońcy i szukający nie mogą uderzać tłuczków w żadnym momencie gry.

i. Ta zasada nie zabrania odbijania żywego tłuczka trzymanym kaflem (patrz 5.4.1 Blokowanie i odbijanie tłuczków).

ii. Ta zasada nie zabrania osłaniania (patrz 7.1.2.B Interakcje z piłkami innych pozycji).

C. Jeżeli zawodnik wielokrotnie nielegalnie uderza tłuczki, zasada „nie ma szkody, nie ma faulu” nie może zostać zastosowana.

Kara: niebieska kartka – nielegalne odbicie tłuczka

5.4.3 Uderzony pałkarz

Pałkarz, który nie miał immunitetu, staje się uderzonym pałkarzem, zamiast zbitym, w momencie, w którym uderzy go tłuczek. W momencie gdy tłuczek stanie się martwy, pałkarz przestaje być uderzonym pałkarzem. Uderzony pałkarz podlega poniższym:

A. Uderzony pałkarz nie może ożywić tłuczka.

B. Uderzony pałkarz musi natychmiast upuścić posiadany tłuczek.

i. Pałkarz nie może podać, rzucić kopnąć piłki, chyba że kończy naturalny ruch (patrz 5.6.2 Warunki naturalnego ruchu).

ii. Niewypuszczenie tłuczka jest naruszeniem zasad uderzonego pałkarza.

C. Uderzony pałkarz musi próbować złapać tłuczek, którym został uderzony lub od razu rozpocząć procedurę powrotu do pętli.

i. Pałkarz może podbić tłuczek wyżej podczas próby złapania go.

ii. Po pierwszym uderzeniu, wszelkie próby zmiany kierunku lotu tłuczka, w celu innym niż próba złapania, wykonane przez uderzonego pałkarza, są naruszeniem zasad uderzonego pałkarza.

D. Jeśli uderzony pałkarz podejmie jakiekolwiek akcje poza tymi określonymi w 5.4.3 Uderzony pałkarz, to jest on karany zgodnie z zasadami dla niebędącego na kiju zawodnika.

E. Jeśli uderzony pałkarz złapie tłuczek zanim stanie się on martwy, to pałkarz ten nie jest zbity.

i. aby nie być zbitym uderzony pałkarz musi złapać wszystkie tłuczki, ożywione przez przeciwników, które w niego uderzyły, także te, które uderzyły go gdy był już uderzonym pałkarzem.

F. Uderzony pałkarz, który nie złapie tłuczka zanim ten stanie się martwy, jest zbity i musi natychmiast rozpocząć procedurę powrotu do pętli.

Kara: **niebieska kartka** – naruszenie zasad uderzonego pałkarza

5.5. Trzeci tłuczek i immunitet

5.5.1 Trzeci tłuczek

Kiedy jedna drużyna posiada dwa tłuczki, a pozostały tłuczek leży martwy na ziemi, ten wolny tłuczek staje się trzecim tłuczkiem.

A. Piłka pozostaje trzecim tłuczkiem dopóki nie zdarzy się jedno z poniższych:

i. Drużyna posiadająca dwa tłuczki podejmie uzasadnioną próbę zbicia.

ii. Drużyna posiadająca dwa tłuczki straci tłuczek przez bezpośrednią akcję przeciwnika.

iii. Drużyna bez tłuczka wejdzie w posiadanie dowolnego tłuczka.

B. Zawodnicy drużyny posiadającej dwa tłuczki nie mogą popełnić przeszkodzenia w zdobyciu trzeciego tłuczka.

i. Przeszkodzenie w zdobyciu trzeciego tłuczka następuje gdy:

a. Zawodnik drużyny posiadającej dwa tłuczki weźmie lub w jakikolwiek sposób przesunie trzeci tłuczek.

b. Zawodnik drużyny posiadającej uniemożliwia lub opóźnia przeciwnikom dojście do trzeciego tłuczka, celowo lub wielokrotnie wchodząc im w drogę.

ii. Dwa tłuczki przekazane drugiej drużynie za przeszkodzenie w zdobyciu trzeciego tłuczka są wybierane przez sędziego, ale powinny zawierać trzeci tłuczek.

iii. Gra musi zostać zatrzymana w celu ukarania za przeszkodzenie w zdobyciu trzeciego tłuczka.

a. Sędziowie mogą opóźnić zatrzymanie gry na bazie przywileju korzyści lub opóźnionej kary.

Kara: powrót do pętli, strata kafla i strata dwóch tłuczków – przeszkodzenie w zdobyciu trzeciego tłuczka

5.5.2 Branie immunitetu

Kiedy jeden z tłuczków jest trzecim tłuczkiem, pałkarz drużyny bez tłuczków może podnieść zaciśniętą pięść ponad ramię, aby zyskać immunitet od bycia zbitym.

A. Niewłaściwe jest zgłoszenie immunitetu, gdy przeciwnik ma dwa tłuczki, lecz:

i. Pozostały tłuczek jest nadal żywy.

ii. Pozostały tłuczek był wypuszczony przez biorącego immunitet zawodnika bez próby zbicia przeciwnika.

iii. Obaj pałkarze w drużynie biorą immunitet.

a. Jeśli tak się stanie, jeden z pałkarzy musi opuścić rękę, by uniknąć kary. W przypadku gdy żaden z nich nie opuści ręki, karany jest tylko jeden.

B. Nielegalne jest zgłoszenie immunitetu jeśli nie ma trzeciego tłuczka, chyba że przeciwna drużyna ma dwa tłuczki, a pozostały tłuczek jest żywy.

i. Jeśli zgłoszenie immunitetu było niecelowo nielegalne i nie miało wpływu na grę, zawodnik może być ukarany za pomniejsze niewłaściwe zgłoszenie immunitetu.

C. Pałkarz nie ma immunitetu od tłuczków, które były ożywione zanim wziął immunitet.

D. Jeżeli pałkarz zacznie finalny ruch rzutu piłką zanim przeciwnik straci immunitet, przeciwnik nie będzie zbity, nawet jeśli stracił immunitet przed uderzeniem tłuczkiem.

E. Jeśli pałkarz biorący immunitet otworzy pięść lub opuści ją poniżej ramienia, traci immunitet, do momentu w którym na powrót uniesie zaciśniętą pięść ponad ramię.

i. Pałkarz w trakcie podnoszenia trzeciego tłuczka zachowuje immunitet do momentu wejścia w jego posiadanie, nawet jeśli jego pięść jest rozwarta, a ręka opuszczona poniżej ramienia.

ii. Utracenie immunitetu w ten sposób nie zwalnia pałkarza z zasad uwzględnionych w 5.5.3 Ograniczenia immunitetu.

Kara: powrót do pętli – niewłaściwe zgłoszenie immunitetu

Kara: powrót do pętli – pomniejsze niewłaściwe zgłoszenie immunitetu

Kara: niebieska kartka – nielegalne zgłoszenie immunitetu

5.5.3 Ograniczenia immunitetu

Kiedy pałkarz ma immunitet:

A. Musi bezpośrednio i natychmiast skierować się po trzeci tłuczek.

i. Może zbliżyć się do piłki z dowolnej, preferowanej strony.

ii. Zrobienie czegokolwiek innego w trakcie brania immunitetu jest naruszeniem zasad immunitetu.

B. Pałkarz podlega powyższym ograniczeniom, dopóki nie nastąpi jedno z poniższych:

i. Nie ma już trzeciego tłuczka.

a. Jeśli status trzeciego tłuczka ulega zmianie, pałkarz który wziął immunitet traci go i musi natychmiast opuścić rękę.

ii. Pałkarz przestaje być na kiju.

iii. Inny tłuczek przestaje być przez kogokolwiek posiadany.

a. W celu podjęcia próby zdobycia nowego tłuczka pałkarz musi zrezygnować z immunitetu.

b. Jeśli pałkarz decyduje się utrzymać swój immunitet, musi dalej kierować się w stronę trzeciego tłuczka.

Kara: **niebieska kartka** – naruszenie zasad immunitetu

5.6. Naturalny ruch

5.6.1 Naturalny ruch

Kiedy zawodnik przestaje być na kiju lub staje się uderzonym pałkarzem, może dokończyć rozpoczęty wcześniej, pojedynczy ruch, jeśli nie może być on już zatrzymany.

5.6.2 Warunki naturalnego ruchu

A. Aby móc mówić o naturalnym ruchu w kontekście wprawienia w ruch piłki, muszą zachodzić następujące warunki:

i. Zawodnik musi wypuścić posiadaną piłkę jako część pojedynczego ruchu, rozpoczętego przed zbiciem.

a. Wszelkie ruchy rozpoczęte po zbiciu nie mogą być naturalnym ruchem.

ii. Zawodnik miał już kontakt z piłką w momencie zbicia.

B. Jeśli zawodnik wprawi piłkę w ruch tuż po zbiciu bez spełnienia powyższych warunków, mówimy o naruszeniu naturalnego ruchu.

C. Tłuczek wypuszczony w trakcie naturalnego ruchu jest martwy.

D. W przypadku zasady naturalnego ruchu uderzony pałkarz jest traktowany jak zbity zawodnik.

Kara: strata – niecelowe naruszenie zasad naturalnego ruchu

Kara: żółta kartka – celowe naruszenie zasad naturalnego ruchu

5.6.3 Nieaktywny kafel

Jeśli zawodnik ma kontakt z kaflem w momencie stania się zawodnikiem niebędącym na kiju i wypuści go zgodnie z zasadami naturalnego ruchu, kafel ten staje się nieaktywny.

A. Nieaktywnym kaflem nie można zdobyć gola, nawet jeśli w całości przejdzie przez pętle.

B. Kafel jest nadal żywy, a gra jest kontynuowana.

C. Kafel ponownie staje się aktywny gdy nastąpi jedno z poniższych:

i. Zostanie dotknięty przez uprawnionego do tego zawodnika z tej samej drużyny, co rzucający.

ii. Wejdzie w posiadanie dowolnego zawodnika.

6. Kontakt fizyczny i interakcje

6.1. Ogólne interakcje

6.1.1 Nielegalny kontakt fizyczny

Poniższe formy kontaktu są zawsze nielegalne, chyba że sędzia uzna, że kontakt był przypadkowy:

A. Celowe wchodzenie w kontakt z zawodnikiem innej pozycji.

B. Celowe wchodzenie w kontakt ze zniczem, z wyłączeniem szukających.

C. Kopnięcie przeciwnika.

D. Kontakt głową z użyciem siły.

E. Kontakt z głową, szyją lub kroczem przeciwnika.

F. Rozpoczęcie kontaktu lub przyłożenie siły na wysokości kolan przeciwnika lub poniżej.

G. Podcinanie przeciwnika.

H. Wślizg lub zanurkowanie w przeciwnika.

I. Wskoczenie lub wejście na dowolnego zawodnika.

J. Celowe podniesienie lub trzymanie ponad ziemią dowolnego zawodnika.

K. Łapanie za kij lub ubranie przeciwnika.

L. Próba odebrania kafla chronionemu obrońcy, który jest w wyłącznym posiadaniu kafla, wchodzenie w kontakt, lub inna interakcja z nim (patrz 7.2.2 Przywileje obrońcy).

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalny kontakt fizyczny

6.1.2 Bloki

Blokiem nazywamy kontakt, w którym zawodnik ustawia się w legalnej pozycji na boisku na drodze przeciwnika, aby go spowolnić lub zmusić do zmiany kierunku, nie popychając, nie szarżując ani nie obejmując.

A. Blok uznaje się za ustawiony kiedy blokujący zawodnik ustawi się na przewidywanej drodze przeciwnika.

B. Wszystkie bloki muszą przebiegać według poniższych zasad, niezależnie od tego, czy któryś z zawodników ma piłkę:

i. Nielegalne jest blokowanie zawodnika innej pozycji.

ii. Nielegalne jest wystawienie pojedynczego punktu ciała, np. łokcia lub ramienia, podczas bloku, aby przeciwnik na niego wbiegł.

iii. Jeśli zawodnik inicjuje kontakt raczej niż pozwala w siebie wbiec, nie jest to blok.

iv. Stopy zawodnika nie muszą być ustawione na ziemi, aby zagranie było legalne.

a. Jeśli zawodnik chcąc wykonać blok, wykonuje ruch w stronę przeciwnika i w momencie kontaktu przykłada siłę, takie zagranie zostanie uznane za szarżę.

C. Jeśli żaden z zawodników nie ma piłki, należy zastosować poniższe, dodatkowe ograniczenia:

i. Blok ustawiony od tyłu, musi początkowo dać zablokowanemu zawodnikowi miejsce na zatrzymanie się i / lub zmianę kierunku.

ii. Blok ustawiony na poruszającym się zawodniku musi mu dać wystarczająco miejsca, aby ten się zatrzymał i / lub zmienił kierunek, co jest określane na podstawie prędkości blokowanego zawodnika w momencie ustawienia bloku, a nie w oparciu o to, czy był on tego bloku świadomy.

iii. Blokowany zawodnik musi zrobić wszystko co w jego mocy, aby uniknąć szarży na blokującym zawodniku, albo poprzez zwolnienie tak, by pierwszy kontakt nie był forsowny, albo poprzez ominięcie przeciwnika.

a. Przypadkowy kontakt nie powinien być karany.

D. Jeśli blokowany zawodnik w reakcji na blok zmieni kierunek, to jakikolwiek ruch blokującego zawodnika w celu przecięcia nowego toru ruchu przeciwnika powinien być uznawany za nowy blok.

E. Zawodnik szarżujący przez nielegalny blok nie powinien być karany, o ile nie zwiększył on siły w odpowiedzi na blok.

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalny blok

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalna szarża na blokującym zawodniku

6.1.3 Kopanie kontestowanej piłki

Kopanie piłki, której chce użyć przeciwnik, jest ogólnie legalne, przy czym:

A. Zawodnik nie może kopnąć przeciwnika.

B. Kopnięcie piłki, której przeciwnik dotyka ręką, jest niebezpiecznym kopnięciem.

C. Jeżeli sędzia stwierdzi, że kopnięcie byłoby nielegalne, gdyby przeciwnik nie zareagował i się nie odsunął, to jest to niebezpieczne kopnięcie.

D. Jeżeli sędzia stwierdzi, że kopnięty lub niemal kopnięty zawodnik był winny, bo wszedł w drogę kopnięcia w ostatniej chwili, kopnięcie to jest legalne.

Kara: **żółta kartka** – niebezpieczne kopnięcie

Kara: **żółta kartka** – kopnięcie przeciwnika

Kara: **czerwona kartka** – agresywne lub rażąco nielegalne kopnięcie

6.1.4 Wślizgi i nurkowanie

Zawodnicy mogą robić wślizgi i nurkować. Nielegalne jest jednak:

A. Wykonywanie wślizgu lub nurkowania w przeciwnika.

B. Wykonywanie wślizgu lub nurkowania w stronę przeciwnika w sposób, który zmusza go do zmiany kierunku w celu uniknięcia zderzenia.

C. Zawodnik, który rzuca się prosto w dół na piłkę, nie wykonuje wślizgu ani nurkowania.

D. Nurkowania lub wślizgi, które nie naruszają powyższych zasad (np. w ruchu równoległym), nie są lekkomyślne, niebezpieczne lub nie stanowią innego rodzaju nielegalnego zagrania, są legalne.

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalny wślizg

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalne nurkowanie

6.1.5 Przeskakiwanie

Skakanie przez lub nurkowanie nad inną osobą to przeskakiwanie.

A. Nielegalne jest przeskakiwanie lub próba przeskoczenia osoby, która nie dotyka ziemi inną częścią ciała niż stopami.

i. Jeśli przeskakujący zawodnik był zmuszony do nielegalnego przeskoku ze względu na nagły ruch osoby, nad którą przeskoczył, aby uniknąć bardziej niebezpiecznej sytuacji, to taki przeskok nie powinien być karany.

B. Jeżeli zawodnik podskoczy, aby sięgnąć ponad osobą, włączając w to próbę rzutu lub złapania znicza, i wyląduje na ziemi po tej samej stronie, z której wyskoczył, nie jest to przeskakiwanie.

i. Jeśli zawodnik spróbuje przeskoczyć osobę, ale mu się to nie uda, powinno to zostać uznane za próbę przeskakiwania.

C. Jeśli zawodnik wyskoczy, nie próbując przeskoczyć innej osoby, ale na nią upadnie, ponieważ doznał kontaktu w powietrzu, nie jest to przeskakiwanie.

Kara: **żółta kartka** – nielegalne przeskakiwanie lub jego próba

Kara: **czerwona kartka** – agresywne lub rażąco nielegalne przeskakiwanie

6.1.6 Kontakt przez zawodnika ze swojej drużyny

A. Nielegalne jest wchodzenie w kontakt z zawodnikiem ze swojej drużyny, aby celowo wpływać na jego interakcje z przeciwnikiem.

B. Przypadkowy kontakt przez zawodnika ze swojej drużyny nie powinien być karany.

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalny kontakt z przeciwnikiem przez zawodnika ze swojej drużyny

6.1.7 Bezbronny przyjmujący

Zawodnik, który jest w trakcie łapania lecącej w do niego piłki, jest bezbronnym przyjmującym.

A. Łapiący zawodnik nie musi oderwać stóp od ziemi, żeby być bezbronnym przyjmującym.

B. Łapiący zawodnik, będący w powietrzu, pozostaje bezbronnym przyjmującym dopóki jego nogi nie zaabsorbują w pełni wstrząsu lądowania na ziemi, po tym jak uzyskał wyłączne posiadanie piłki lub przestał próbować ją złapać.

C. Nie można popychać, obejmować, przewracać bezbronnego przyjmującego, ani szarżować w niego.

D. Zawodnik, który zdaniem sędziego podrzucił piłkę do siebie samego, aby wymusić faul przeciwnika, nie będzie uznany za bezbronnego przyjmującego na potrzeby tej sytuacji.

E. Przypadkowy kontakt powstały w skutek próby wpłynięcia na piłkę nie powinien być karany pod tą zasadą.

i. Jeśli zawodnik rozpoczynający kontakt próbował użyć siły bezpośrednio na bezbronnym przyjmującym, ten kontakt będzie uznany za celowy.

Kara: żółta kartka – nielegalny kontakt na bezbronnym przyjmującym

Kara: czerwona kartka – szarżowanie na bezbronnego przyjmującego

Kara: czerwona kartka – przewracanie bezbronnego przyjmującego

6.1.8 Odbieranie

Odbieranie to próba przejęcia piłki przez zabranie lub wybicie jej przeciwnikowi.

A. Zawodnik może próbować odebrać przeciwnikowi piłkę obejmując go.

B. Zawodnik nie może zrobić zamachu w celu wybicia piłki.

C. Dla celów kontaktu, zawodnik, któremu piłka jest odbierana, zachowuje jej wyłączne posiadanie do momentu, w którym straci bezpośrednią kontrolę nad tą piłką.

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalna próba odebrania

6.1.9 Miejsce rozpoczęcia kontaktu

Podczas popychania, blokowania ciałem, szarży lub obejmowania, zawodnik nie może zainicjować kontaktu od tyłu.

A. Kontakt musi być inicjowany od przodu ciała przeciwnika.

i. Przód ciała zawodnika definiowany jest przez płaszczyznę przechodzącą przez środki ramion zawodnika.

ii. aby rozpoczęcie kontaktu zostało uznane za prawidłowe, pępek zawodnika rozpoczynającego kontakt musi znajdować się przed płaszczyzną przecinającą środki ramion przeciwnika.

iii. Dopóki ciało zawodnika inicjującego kontakt jest ustawione w ten sposób, legalnym początkowym punktem kontaktu może być każda dozwolona część tułowia, rąk lub części nóg ponad kolanami przeciwnika.

B. Jeśli zawodnik schyla się w celu podniesienia piłki (włączając to późniejsze prostowanie się), lub jeśli jest w trakcie podnoszenia się z ziemi, rozpoczynanie kontaktu z dowolnej jego strony powinno być traktowane jak rozpoczynanie kontaktu od tyłu.

i. Zawodnik powinien być uznawany za pochylonego dopóki osi przebiegającej przez jego kręgosłup do wyprostu brakuje więcej niż 45 stopni.

ii. Zawodnik, który nieprzymuszony utrzymuje pochyloną pozycję po podniesieniu piłki lub po wstaniu z ziemi, nie powinien być traktowany jak zawodnik pochylony.

C.Jeśli zawodnik ma obydwie stopy na ziemi i wytracił on swój pęd, może rozpocząć kontakt od tyłu na zawodniku mającym w posiadaniu piłkę.

i. Zawodnik nawiązujący kontakt może wykonać krok wprzód przed jego rozpoczęciem, musi jednak rozpocząć kontakt nim obydwie jego stopy zmienią pozycję.

D. Jeśli zawodnik inicjuje kontakt, poruszając się plecami do przodu, przeciwnik może kontynuować ten kontakt bez faulu.

E. Jeśli zawodnik obróci lub schyli się tuż z przed rozpoczęciem kontaktu, nie ma faulu, pod warunkiem, że jego przeciwnik nie miał wystarczająco dużo czasu, aby całkowicie uniknąć tego kontaktu.

F. Po legalnym rozpoczęciu kontaktu zawodnik może go kontynuować nawet jeśli wynikiem tego będzie kontakt od tyłu, tak długo jak kontakt ten nie będzie przerwany.

i. Obejmuje to także zmianę rodzaju kontaktu.

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalny kontakt od tyłu

6.1.10 Ograniczony kontakt od tyłu

A. Legalne jest położenie ręki na przeciwniku od tyłu bez dołożenia siły.

i. Obejmuje to także użycie ręki, aby bez popychania uniemożliwić przeciwnikowi poruszanie się w swoją stronę.

B. Ograniczony kontakt od tyłu jest dozwolony w przypadku:

i. Walki o pozycję.

ii. Próby odebrania piłki.

iii. Pomiędzy dwoma schylającymi się zawodnikami, którzy walczą o tę samą, znajdującą się na ziemi, piłkę.

C. Kontakt rozpoczęty w ten sposób nie może być kontynuowany w sposób opisany w 6.1.9 Miejsce rozpoczęcia kontaktu.

6.1.11 Poprawianie nielegalnego kontaktu

A. Zawodnik, który rozpoczyna nielegalny kontakt w wyniku bezpośrednich działań przeciwnika, musi natychmiast poprawić kontakt lub go przerwać, aby uniknąć kary.

i. W celu poprawienia kontaktu nie można wykorzystywać nielegalnego kontaktu ani go przedłużać.

ii. Jeśli zawodnik ma wystarczająco dużo czasu, aby poprawić pozycję przed rozpoczęciem kontaktu, tak by był on legalny, to musi to zrobić.

6.1.12 Lekkomyślna gra

Lekkomyślna gra jest nielegalna. Włącza się w to granie bez zważania na bezpieczeństwo innych osób.

Kara: żółta kartka – lekkomyślna gra

Kara: czerwona kartka – rażąco lekkomyślna gra

6.1.13 Rażąco nielegalny kontakt

Rażąco nielegalny kontakt jest zabroniony. Poniższe są zawsze uznawane za rażąco nielegalny kontakt:

A. Nawiązywanie z przeciwnikiem kontaktu z przyłożeniem zbyt dużej siły.

i. Zbyt duża siła jest zdefiniowana jako znacznie przekraczająca tę niezbędną do ukończenia akcji oraz stwarzająca zagrożenie kontuzji dla przeciwnika.

B. Celowe zranienie lub próba zranienia dowolnej osoby, przy użyciu ciała lub sprzętu, w tym piłek.

C. Uderzenie lub próba uderzenia dowolnej osoby, włączając w to cios kolanem, łokciem lub głową.

D. Celowy kontakt z głową, szyją lub kroczem dowolnej osoby.

E. Celowy kontakt z sędzią, poza zniczem.

F. Szarżowanie na bezbronnego przyjmującego (patrz 6.1.7 Bezbronny przyjmujący).

G. Powalanie bezbronnego przyjmującego (patrz 6.1.7 Bezbronny przyjmujący).

Kara: usunięcie z boiska – rażąco nielegalny kontakt z zawodnikiem ze swojej drużyny

Kara: czerwona kartka – rażąco nielegalny kontakt z przeciwnikiem, sędzią, widzem lub personelem turniejowym

6.2. Rodzaje kontaktu

6.2.1 Blokowanie ciałem

Blokowanie ciałem zachodzi wtedy, gdy zawodnik zaczyna przykładać siłę po wcześniejszym zetknięciu ciałem bez użycia siły oraz bez użycia wyciągniętych, nie przylegających do ciała rąk.

A. Nielegalne jest blokowanie ciałem przy użyciu głowy, nóg lub stóp.

B. Nielegalne jest wystawianie łokcia w kierunku przeciwnika podczas blokowania ciałem.

C. Nielegalne jest blokowanie ciałem, jeśli kontakt został zainicjowany od tyłu (patrz 6.1.9 Miejsce rozpoczęcia kontaktu).

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalne blokowanie ciałem

6.2.2 Popychanie

Popchnięcie to użycie wobec przeciwnika siły przy pomocy wyciągniętej ręki, niezależnie od tego, czy ręka została wyciągnięta podczas kontaktu czy przed jego zainicjowaniem.

A. Tylko jedna ręka może być użyta do popychania.

B. Nielegalne jest popychanie łokciem.

C. Nielegalne jest popychanie, jeśli kontakt został zainicjowany od tyłu. (patrz 6.1.9 Miejsce rozpoczęcia kontaktu).

D. Nielegalne jest bezpośrednie popychanie kija przeciwnika.

i. Przypadkowe popychanie kija przeciwnika jest dozwolone.

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalne popychanie

6.2.3 Szarżowanie

Szarża to wejście w kontakt z przeciwnikiem z użyciem siły, przy użyciu ciała lub rąk przylegających do ciała, w przypadkach innych niż podczas blokowania ciałem.

A. Nielegalne jest szarżowanie przy użyciu głowy, nóg lub stóp.

B. Nielegalne jest szarżowanie w przeciwnika, który nie jest w pełnym, wyłącznym posiadaniu piłki, chyba że szarżujący zawodnik posiada piłkę.

i. Pałkarz bez piłki nie może szarżować w przeciwnika bez próby objęcia jego tułowia lub nóg powyżej kolan.

C. Nielegalne jest wejście w szarżę pojedynczym punktem ciała, takim jak łokieć lub bark.

i. Kontakt ramię w ramię jest dozwolony.

D. Nielegalne jest oderwanie obydwu stóp od ziemi w momencie przykładania pierwszej siły w trakcie szarży, z wyłączeniem sytuacji, w której szarżujący zawodnik wyskoczył w celu podania, rzucenia gola, lub wyrzucenia piłki w innym celu.

i. Zawodnik nie musi faktycznie rzucić piłki, żeby można było uznać, że wyskoczył ponad ziemię próbując wykonać rzut.

E. Nielegalne jest szarżowanie, jeśli kontakt został zainicjowany od tyłu (patrz 6.1.9 Miejsce rozpoczęcia kontaktu).

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalna szarża

6.2.4 Obejmowanie

Obejmowanie polega na otoczeniu dowolnej części ciała przeciwnika ręką, włączając w to chwytanie dłonią.

A. Nielegalne jest obejmowanie przeciwnika, który nie jest w posiadaniu piłki.

B. Nielegalne jest oderwanie stóp od ziemi podczas obejmowania w celu wpadnięcia ciałem w przeciwnika.

C. Po tym jak objęcie zostało rozpoczęte poprawnie, zawodnik może kontynuować pojedynczy ruch obejmowania, nawet jeśli przeciwnik wypuści piłkę.

i. Sędzia musi krzyknąć „wypuść” w momencie wypuszczenia piłki.

ii. Od momentu, w którym zawodnik jest świadomy, że przeciwnik nie ma piłki, nie może kontynuować kontaktu, poza dokończeniem ruchu w wyniku poprzednio rozpoczętego pędu.

D. Nielegalne jest obejmowanie po zainicjowaniu kontaktu od tyłu (patrz 6.1.9 Miejsce rozpoczęcia kontaktu).

E. Chwytanie jest formą objęcia, które polega na złapaniu części ciała przeciwnika zamkniętą dłonią.

i. Nielegalne jest chwytanie za kij lub ubranie przeciwnika.

ii. Nielegalne jest szarpanie podczas chwytania albo ciągnięcie ręki trzymającej kij.

F. Nielegalne jest używanie przyłożonej nagle, ostrej siły na ręce przeciwnika w przypadku jakiegokolwiek rodzaju obejmowania.

G. Powalanie to objęcie przeciwnika, a następnie ściągnięcie go na ziemię.

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalne obejmowanie

6.3. Szukający i znicz

6.3.1 Interakcje szukających ze zniczem

Szukających tyczą się te same standardowe zasady kontaktu między zawodnikami, nieco inne zasady natomiast obowiązują w przypadku kontaktu szukającego ze zniczem.

A. Następujące interakcje szukającego ze zniczem są legalne:

i. Blokowanie ciałem znicza (patrz 6.2.1 Blokowanie ciałem).

ii. Popychanie lub przesuwanie rąk znicza.

iii. Sięganie wokół lub ponad zniczem jedną lub dwiema rękami.

a. Ręka sięgająca wokół znicza może mieć z nim tylko przypadkowy kontakt.

b. Nielegalne jest chwytanie lub ograniczanie ruchu ciała znicza ręką, która wokół niego sięga.

c. Jeśli znicz poruszy się w kierunku ręki szukającego, kiedy ten sięga wokół znicza, szukający musi odsunąć rękę, aby nie ograniczać ruchu znicza.

B. Poniższe interakcje szukającego ze zniczem są nielegalne:

i. Kontakt z głową, szyją lub kroczem znicza.

ii. Szarżowanie na znicza.

a. Jeśli ruch, który byłby szarżą, nie kończy się kontaktem na nogi, pas lub tułów znicza, nie jest on określany jako szarża.

iii. Pchanie nóg, pasa lub tułowia znicza.

iv. Chwytanie lub przytrzymywanie rąk znicza.

v. Przeskakiwanie lub próba przeskoczenia nad zniczem, kiedy ten nie dotyka ziemi dowolną częścią ciała inną niż stopy.

vi. Powalanie lub próba powalenia znicza.

vii. Chwytanie znicza za ubranie.

a. Jeśli szukający od razu wypuści chwycone ubranie, nie powinno być to karane.

b. Złapanie flagi nie powinno zostać uznane jeśli szukający chwycił ubranie znicza w trakcie złapania, tuż po złapaniu lub złapał dzięki chwyceniu części ubrania znicza, nawet jeśli nie została przyznana kara.

viii. Wchodzenie w kontakt ze zniczem z użyciem siły podczas wślizgu lub nurkowania.

a. Pomniejszy, niezamierzony kontakt nie powinien być karany.

ix. Rażąco nielegalny kontakt ze zniczem (patrz 6.1.13 Rażąco nielegalny kontakt).

C. Jeśli ramiona znicza przylegają do tułowia, powinny być traktowane jako jego część.

Kara: standardowa kara za kontakt – nielegalny kontakt ze zniczem

6.4. Pierwszeństwo

6.4.1 Pierwszeństwo między zawodnikami różnych pozycji

Zawodnicy grający na różnych pozycjach nie mogą wchodzić w fizyczne interakcje między sobą. Do takich sytuacji zastosowanie mają poniższe zasady:

A. Pierwszeństwo w przypadku zawodników różnych pozycji, od największego priorytetu do najmniejszego:

i. Nieporuszający się zawodnik z piłką.

ii. Nieporuszający się ścigający bez piłki.

iii. Zawodnik w ruchu z piłką.

iv. Nieporuszający się pałkarz lub szukający bez piłki.

v. Zawodnik w ruchu bez piłki.

B. Zawodnicy z niższym priorytetem muszą ustąpić zawodnikom z wyższym priorytetem, co może wiązać się z usunięciem się im z drogi.

i. Zawodnicy niższego priorytetu, którzy nie ustąpili, są ogólnie uznawani za “winnych”.

C. Kiedy dwóch zawodników o tym samym priorytecie wejdzie w interakcję, zawodnik, który według sędziego ją spowodował, jest określany jako winny.

i. Jeśli sędzia uzna, że obaj zawodnicy są tak samo winni, nie zostaje przyznana żadna kara.

D. Jeśli zawodnik jawnie działa z zamiarem wywołania nielegalnej interakcji między zawodnikami różnych pozycji, to właśnie ten zawodnik jest winny, niezależnie od priorytetu.

E. Jeśli zawodnik porusza się z zamiarem wpłynięcia na przeciwnika, tak aby ten popełnił nielegalną interakcję lub ustąpił miejsca zawodnikowi z równym lub wyższym priorytetem, to ten poruszający się zawodnik jest winny, a nie jeden z zawodników wchodzących w interakcję.

F. Jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik nie miał wystarczająco dużo czasu, aby ustąpić miejsca, to interakcja jest określana jako przypadkowa i kara nie zostaje przyznana.

i. Ta zasada nie ma zastosowania, jeśli oczekiwane było, że zawodnik będzie świadomy sytuacji lub jeśli podjął działania, aby nie być świadomym działań przeciwnika, z którym wszedł w interakcję.

G. Za nielegalne interakcje między zawodnikami różnych pozycji karany jest wyłącznie winny zawodnik.

i. Jeśli nielegalna interakcja była przypadkowa i nie miała wpływu na grę, to zawodnik jest karany za pomniejszą nielegalną interakcję między zawodnikami różnych pozycji.

Kara: powrót do pętli – pomniejsza nielegalna interakcja między zawodnikami różnych pozycji

Kara: żółta kartka – nielegalna interakcja między zawodnikami różnych pozycji

Kara: czerwona kartka – rażąco nielegalna interakcja między zawodnikami różnych pozycji

6.4.2 Interakcje ze zawodnikami niebędącymi na kiju

A. Celowe inicjowanie kontaktu z przeciwnikiem, który nie jest na kiju, kontynuowanie kontaktu lub wchodzenie z nim w inne interakcje jest nielegalne.

i. Jeśli kontakt został zainicjowany zanim przeciwnik był zbity lub zszedł z kija, należy zezwolić zawodnikowi na bezpieczne odpuszczenie kontaktu.

ii. Zawodnicy, którzy nie są na kiju, muszą dołożyć wszelkich starań, aby uniknąć interakcji z grą.

Kara: **żółta kartka** – nielegalna interakcja z przeciwnikiem niebędącym na kiju

Kara: **czerwona kartka** – rażąco nielegalna interakcja z przeciwnikiem niebędącym na kiju

6.5. Niesportowe zachowanie

6.5.1 Niesportowe zachowanie

A. Zawodnicy nie mogą zachowywać się niesportowo, czyli na przykład drwić z innych zawodników, widzów, sędziów lub personelu turniejowego, czy zachowywać się wobec nich wulgarnie lub wrogo.

B. Użycie wulgarnych lub obraźliwych słów lub gestów jest niesportowym zachowaniem.

i. Skierowanie słów do konkretnej osoby jest rażąco niesportowym zachowaniem, jeśli zachodzi jedno z poniższych:

a. Język jest obraźliwy.

b. Język zawiera wulgarne określenia użyte w swoim pierwotnym znaczeniu, a nie wyłącznie dla podkreślenia emocji.

c. Język jest dyskryminujący, włączając w to rasistowskie epitety, wyzwiska na tle etnicznym lub inne frazy, które znieważają osobę lub grupę ludzi na podstawie ich rasy, płci, gender, orientacji seksualnej, religii lub kraju pochodzenia.

ii. Skierowanie wulgarnych lub obscenicznych gestów do konkretnej osoby jest rażąco niesportowym zachowaniem.

C. Nadmiernie nieprzyzwoite lub wrogie zachowanie, włączając w to groźby, określane jest jako rażąco niesportowe zachowanie.

Kara: **żółta kartka** – niesportowe zachowanie

Kara: **czerwona kartka** – rażąco niesportowe zachowanie

6.5.2 Niesportowe zachowanie wewnątrz drużyny

Niesportowe zachowanie, które nie jest skierowane do nikogo konkretnego lub jest skierowane do zawodnika tej samej drużyny, w tym siebie samego, to niesportowe zachowanie wewnątrz drużyny.

A. Niesportowe zachowanie wewnątrz drużyny nie jest karane, o ile nie jest to:

i. Powtarzające się użycie wulgarnych słów.

ii. Rażąco niesportowe zachowanie.

B. Kary w tej sekcji zastępują kary w 6.5.1 Niesportowe zachowanie.

Kara: niebieska kartka – powtarzające się użycie wulgarnych słów

Kara: usunięcie z boiska – rażąco niesportowe zachowanie wewnątrz drużyny

6.5.3 Bójki

Nielegalne jest wszczynanie bójek lub uczestniczenie w nich.

Kara: usunięcie z boiska – wszczynanie bójki wewnątrz własnej drużyny

Kara: czerwona kartka – wszczynanie bójki z przeciwnikiem, widzem, sędzią lub personelem turnieju

6.5.4 Plucie

Zawodnicy nie mogą celowo pluć w kierunku lub na innego zawodnika, widza, sędziego lub personel turniejowy.

Kara: usunięcie z boiska – celowe plucie w kierunku lub na zawodnika swojej drużyny

Kara: czerwona kartka – celowe plucie w kierunku lub na przeciwnika, widza, sędziego lub personel turniejowy

6.5.5 Poważnie nieczysta gra

Za nielegalne uznawane są wszelkie poważnie nieczyste zagrania, włączając w to rażąco nielegalne zachowanie i jawne oszukiwanie.

A. Jeśli niemożliwe jest przypisanie nieczystej gry do konkretnego zawodnika, kara zostaje przydzielona kapitanowi kontaktowemu.

Kara: czerwona kartka – poważnie nieczysta gra

6.5.6 Symulowanie bycia faulowanym

Nielegalne jest symulowanie bycia faulowanym.

Kara: żółta kartka – symulowanie bycia faulowanym

7. Granice i piłki

7.1. Używanie piłek

7.1.1 Użycie piłki

Zawodnicy mogą posiadać, dotykać, kopać, rzucać lub inaczej używać piłek związanych z ich pozycją.

A. Zawodnik jest w posiadaniu piłki, jeśli jest jedyną osobą mającą pełną kontrolę nad tą piłką. Taka sytuacja ma również miejsce, kiedy zawodnik jako jedyny ma kontakt z piłką podczas kopnięcia.

i. Wybicie piłki z rąk przeciwnika lub odbicie lecącej piłki nie jest uważane za posiadanie.

a. Odbicie piłki leżącej na ziemi jest uważane za posiadanie.

B. Zawodnicy mogą posiadać, dotykać, kopać, rzucać lub inaczej używać tylko jednej piłki związanej z ich pozycją naraz.

i. Pałkarz może przez moment posiadać dwa tłuczki jeśli łapie żywy tłuczek wprawiony w ruch przez przeciwnika.

a. W tym przypadku, aby uniknąć kary, pałkarz musi od razu wypuścić jeden z tłuczków.

C. Zawodnicy mogą kopnąć dowolną piłkę, którą mogą legalnie posiadać, poza flagą.

D. Zawodnicy nie mogą używać piłki związanej z ich pozycją w sposób udający użycie piłki związanej z inną pozycją.

E. Zawodnicy nie mogą celowo używać piłki związanej z ich pozycją do kontaktu ze zniczem.

Kara: niebieska kartka – nielegalne użycie piłki swojej pozycji

Kara: żółta kartka – celowe użycie piłki w celu nielegalnej interakcji ze zniczem

7.1.2 Interakcje z piłkami innych pozycji

Zawodnicy nie mogą posiadać, dotykać, kopać, rzucać lub inaczej używać piłek nie związanych z ich pozycją. Należy przestrzegać poniższych:

A. Każdy zawodnik w grze, który nie gra kaflem, musi dołożyć wszelkich starań, aby uniknąć kontaktu z wprawionym w ruch kaflem.

i. Zaniechaniem uniknięcia wprawionego w ruch kafla nazywamy sytuację, w której zawodnik zobowiązany do unikania kafla został przez niego uderzony.

a. Pomniejszym zaniechaniem uniknięcia wprawionego w ruch kafla nazywamy sytuację, w której zawodnik próbował uniknąć kafla, mimo to jednak został przez niego uderzony, co jednak nie miało wpływu na grę.

b. Celowe przecięcie toru lotu kafla lub celowe nieusunięcie się w celu jego zablokowania jest interakcją z piłką innej pozycji.

c. Jeżeli zawodnik nie celowo nie usunął się z drogi kafla, który zdobyłby bramkę, to zawodnik musi być ukarany za nielegalne niecelowe zablokowanie kafla przed zdobyciem bramki.

ii. Pałkarz przebywający na drodze kafla może próbować zbić go rzuconym tłuczkiem, jeśli jednak zostanie przez kafel uderzony, to nadal podlega karze.

iii. Zawodnik nieświadomy nadlatującego kafla nie będzie ukarany za nieuniknięcie go, chyba że podjął celowe akcje, aby nie być świadomym.

a. Jeśli zawodnik podjął celowe akcje, aby nie być świadomym nadlatującego kafla, to jego interakcja z nim określana jest jako zamierzona.

iv. Jeśli zawodnik nie miał czasu na usunięcie się z toru lotu kafla, nie będzie karany za nie unikniecie go.

B. Pozwolenie przez zawodnika, aby uderzył go tłuczek, włączając w to wykonanie ruchu w celu przecięcia toru lotu tłuczka, nazywamy osłanianiem od uderzenia tłuczkiem.

i. Każdy zawodnik na kiju może osłaniać od uderzenia tłuczkiem ożywionym przez przeciwnika.

a. Nielegalne jest osłanianie od uderzania tłuczkiem martwym lub ożywionym przez zawodnika ze swojej drużyny, jeśli zawodnik nie jest pałkarzem.

1. Jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik nie był świadomy, że tłuczek był martwy lub ożywiony przez zawodnika z tej samej drużyny, i poza tym zagranie było legalne, zawodnik nie będzie karany.

2. Kara za nielegalne osłanianie od uderzenia tłuczkiem zastąpi w tym wypadku karę za nielegalną interakcję z piłką innej pozycji.

ii. Zawodnik nie grający tłuczkiem może ustawić się do osłaniania od uderzenia tłuczkiem zanim ten zostanie ożywiony, pod warunkiem, że nie wejdzie w kontakt z tłuczkiem zanim zostanie on ożywiony ani z pałkarzem go posiadającym.

iii. Zawodnik może pozwolić tłuczkowi odbić się od dowolnej części jego ciała lub wyposażenia, pod dowolnym kątem. Jednakże, jakakolwiek próba zmiany naturalnego toru lotu lub prędkości tłuczka jest nielegalnym uderzeniem (patrz 5.4.2 Uderzenie tłuczka).

a. Kara za nielegalne uderzenie tłuczka zastąpi w tym wypadku karę za nielegalną interakcję z piłką innej pozycji.

C. Zawodnicy mogą legalnie posiadać martwy kafel w celu zwrócenia go do poprzednio broniącego obrońcy po golu (patrz 4.2.1 Martwy kafel).

D. Jakakolwiek inna zamierzona interakcja z piłką nie swojej pozycji to interakcja z piłką innej pozycji.

E. Niezamierzone i nielegalne wpłynięcie na piłkę niezwiązaną z pozycją zawodnika, które znacząco wpłynęło na jej pozycję lub trajektorię to przypadkowa interakcja z piłką innej pozycji.

F. Celowe zablokowanie gola przez popełnienie interakcji z piłką innej pozycji to celowe nielegalne blokowanie gola.

Kara: powrót do pętli – pomniejsze zaniechanie uniknięcia wprawionego w ruch kafla

Kara: strata – przypadkowa interakcja z piłką innej pozycji

Kara: niebieska kartka – zaniechanie uniknięcia wprawionego w ruch kafla

Kara: niebieska kartka – nielegalne uderzenie tłuczka

Kara: niebieska kartka – nielegalne osłanianie od uderzenia tłuczkiem

Kara: żółta kartka – interakcja z piłką innej pozycji

Kara: żółta kartka – nielegalne, niezamierzone blokowanie kafla przed zdobyciem gola

Kara: czerwona kartka – celowe, nielegalne blokowanie gola

7.1.3 Interakcja rezerwowych lub zawodników niebędących na kiju

Zawodnicy rezerwowi oraz zawodnicy nie będący na kiju muszą dołożyć wszelkich starań, według oceny sędziego, aby nie wejść w interakcję z żadną piłką.

Kara: niebieska kartka – nie dołożenie wszelkich starań aby uniknąć piłki

Kara: czerwona kartka – celowe, nielegalne blokowanie gola

7.1.4 Tłuczek kontra kafel

A. Zawodnicy nie mogą wprawiać w ruch lub używać piłki swojej pozycji, aby wpłynąć na piłkę innej pozycji, z poniższymi wyjątkami:

i. Pałkarze mogą wprawić w ruch tłuczek w kierunku żywego kafla.

ii. Zawodnicy grający kaflem mogą użyć trzymanego w ręku kafla lub rzucić go, aby odbić tłuczek ożywiony przez przeciwnika.

a. Jeśli sędzia stwierdzi, że zawodnik nie był świadomy, że tłuczek był martwy lub ożywiony przez zawodnika tej samej drużyny i zagranie poza tym było poprawne, to nie ma kary.

B. Każda celowa, nielegalna interakcja z piłką innej pozycji przy pomocy trzymanej piłki jest nielegalną interakcją z piłką innej pozycji.

C. Niecelowe, nielegalne działanie na piłkę innej pozycji przy pomocy trzymanej piłki, tak że znacząco zmieni się jej położenie lub trajektoria, to przypadkowa nielegalna interakcja z piłką innej pozycji.

Kara: strata – przypadkowa nielegalna interakcja z piłką innej pozycji

Kara: żółta kartka – nielegalna interakcja z piłką innej pozycji

7.2. Pole obrońcy

7.2.1 Wewnątrz pola obrońcy

Zawodnik, którego dowolna część ciała znajduje się za lub dotyka linii własnego pola obrońcy, jest w polu obrońcy.

7.2.2 Przywileje obrońcy

Obrońca w swoim polu obrońcy, poza sytuacją opisaną w punkcie 7.2.2.B, jest chronionym obrońcą.

A. Chroniony obrońca ma następujące przywileje:

i. Kiedy chroniony obrońca jest w wyłącznym posiadaniu kafla, przeciwnicy nie mogą wejść z nim w kontakt ani inną interakcję lub próbować zabrać mu kafla (patrz 6.1.1 Nielegalny kontakt fizyczny).

a. Wyłączne posiadanie kafla musi nastąpić zanim immunitet od wymienionych wyżej akcji wejdzie w życie.

ii. Chroniony obrońca ma immunitet od bycia zbitym.

a. Nie ma kary dla pałkarzy za rzucanie w zawodników z immunitetem.

B. Kiedy dowolny zawodnik z drużyny obrońcy posiada kafel poza polem obrońcy:

i. Obrońca traci wymienione powyżej przywileje.

ii. Przywileje mogą być ponownie zdobyte kiedy skończy się akcja ofensywna drużyny obrońcy.

7.3. Atak, obrona i akcja ofensywna

7.3.1 Akcja ofensywna

A. Drużyna rozpoczyna akcję ofensywną kiedy zajdzie jedno z poniższych:

i. Zawodnik tej drużyny jest pierwszą osobą, która weszła w posiadanie kafla po rozpoczęciu gry.

ii. Zawodnik tej drużyny przejmuje kafel podczas akcji ofensywnej drużyny przeciwnej, kończąc w ten sposób jej akcję ofensywną.

iii. Zawodnik tej drużyny ożywi kafel po dobrym golu.

B. Akcja ofensywna drużyny kończy się kiedy nastąpi jedno z poniższych:

i. Drużyna przeciwna przejmie kafel, rozpoczynając tym swoją akcję ofensywną.

ii. Jedna z drużyn zdobędzie gola.

C. Akcja ofensywna kończy się, a następnie rozpoczyna się od nowa dla tej samej drużyny, w przypadku gdy broniąca się drużyna zostaje ukarana za przeszkodzenie w zdobyciu trzeciego tłuczka.

7.3.2 Atak i obrona

A. Kiedy dana drużyna jest w trakcie akcji ofensywnej, nazywana jest drużyną atakującą.

i. Drużyna przeciwna nazywana jest drużyną broniącą.

7.4. Tempo gry

7.4.1 Opóźnianie gry

Opóźnianie gry jest zdefiniowane jako opóźnienie rozpoczęcia gry w dowolny sposób, lub próba zatrzymania lub znacznego spowolnienia gry kaflem. Decyzja czy zaszło opóźnianie gry należy do sędziego głównego, uwzględniając poniższe:

A. Opóźnianie rozpoczęcia gry, poprzez niestawienie się na czas lub nie wystawienie zawodników rozpoczynających na polecenie sędziego, jest opóźnieniem gry.

i. Jeśli więcej niż jeden członek drużyny opóźnia rozpoczęcie gry, karany jest kapitan kontaktowy.

B. Pałkarze mogą bronić leżący na ziemi kafel przed przejęciem przez przeciwnika. Natomiast, jeśli żaden ścigający z ich drużyny nie próbuje go zdobyć, to jest to opóźnianie gry.

C. Opóźnianie gry przez obrońcę:

i. Chroniony obrońca musi bezpośrednio i bez zwłoki wyprowadzić kafel z pola obrońcy, spróbować podać lub upuścić kafel na ziemię.

ii. Po golu, obrońca uprzednio broniącej się drużyny nie może zejść na zmianę zanim nie ożywi kafla.

D. Zawodnik z kaflem musi iść w kierunku pętli przeciwnika w tempie co najmniej normalnego chodu, dopóki nie przekroczy linii środkowej.

i. Jeśli zawodnik nie porusza się prostopadle do linii środkowej, to musi iść na tyle szybko jakby szedł prostopadle do linii środkowej w tempie co najmniej normalnego chodu.

ii. Jeśli zawodnik jest zatrzymany przez przeciwnika, może na chwilę przerwać ruch do przodu, ale musi w jasny sposób próbować znaleźć sposób by ominąć przeciwnika.

a. Zawodnik z kaflem jest “zablokowany przez broniącego przeciwnika” jeśli ten przeciwnik jest między zawodnikiem, a swoją linią końcową oraz:

1. Przeciwnik jest ścigającym w odległości około 2 m od zawodnika.

2. Przeciwnik jest pałkarzem z tłuczkiem w odległości około 4 m od zawodnika.

E. Gra na czas:

i. W każdej akcji ofensywnej, zawodnicy atakującej drużyny grający kaflem muszą działać z zamiarem zdobycia gola. Zawodnicy w posiadaniu kafla nie mogą działać z zamiarem gry na czas, z jakiegokolwiek powodu.

F. Sędzia główny może dać ostrzeżenie jeśli stwierdzi, że drużyna zaczyna opóźniać grę.

i. Drużyna musi natychmiast zareagować, aby uniknąć kary za opóźnianie gry. Sędzia może dać ostrzeżenie wielokrotnie, jeśli uzna to za stosowne.

ii. Sędzia nie musi dać ostrzeżenia przed ukaraniem za opóźnianie gry.

Kara: niebieska kartka oraz strata kafla – opóźnianie gry

7.4.2 Odliczany kafel

Kafel jest nazywany odliczanym, jeśli znajduje się w posiadaniu leżącego na ziemi zawodnika, będącego w kontakcie z przeciwnikiem lub jeśli znajduje się we wspólnym posiadaniu dwóch lub większej liczby zawodników, z których co najmniej jeden leży na ziemi, a kafel nie zmienia znacząco swojej pozycji w kierunku którychkolwiek pętli.

A. W momencie gdy kafel spełnia warunki do bycia odliczanym sędzia główny powinien rozpocząć odliczanie od 10 w dół.

i. Pierwsze 5 sekund odliczania powinno być ciche.

ii. Reszta odliczania powinna odbywać się na głos.

iii. Jeśli kafel przestaje spełniać warunki do bycia odliczanym, nawet na chwilę, przed rozpoczęciem słowa “zero”, odliczanie powinno zostać przerwane. Jeśli kafel ponownie zaczyna spełniać te warunki, powinno zostać rozpoczęte nowe odliczanie od 10 w dół.

B. Jeśli kafel wciąż spełnia warunki do bycia odliczanym w momencie rozpoczęcia słowa “zero”, sędzia główny powinien głośno zadeklarować “odliczony kafel”.

i. Kafel powinna otrzymać drużyna broniąca w momencie ostatniego posiadania kafla przez nie leżącego na ziemi zawodnika (patrz 7.3.2 Atak i obrona).

ii. Kafel powinien zostać wprowadzony na boisko przez drużynę, która go otrzymała.

a. Miejsce wprowadzenia kafla powinno być najbliższym punktem na linii bocznej lub końcowej do miejsca kafla w momencie zadeklarowania jego straty (patrz 7.5.4 Procedura wprowadzenia na boisko).

b. Zawodnikiem wprowadzającym kafel powinien być najbliższy do miejsca wprowadzenia kafla, legalnie mogący to zrobić ścigający drużyny, która otrzymała kafel.

iii. Jeśli w momencie, w którym kafel zaczął spełniać warunki do bycia odliczanym, znajdował się wewnątrz pola obrońcy drużyny broniącej, a obrońca tej drużyny był chronionym obrońcą i miał wspólne posiadanie kafla z innymi zawodnikami, deklaracja sędziego powinna brzmieć “kafel obrońcy”. Obrońca powinien otrzymać kafel w miejscu odliczania, bez potrzeby wprowadzania go na boisko.

C. Sędzia główny nie powinien zatrzymywać gry w celu przydzielenia odliczonego kafla.

7.4.3 Resetowanie kafla

Drużyny są częściowo ograniczone w cofaniu kafla w stronę swoich pętli. Zastosowanie mają poniższe zasady:

A. Każda drużyna ma dwie linie ograniczające podczas swoich akcji ofensywnych, działające na całej szerokości boiska. Są to:

i. Linia pola obrońcy danej drużyny.

ii. Linia środkowa.

B. Uznaje się, że kafel przekroczył linię ograniczającą kiedy został przeniesiony, najpierw będąc w całości przed, a następnie będąc w całości za linią.

i. Zawodnik posiadający kafel traktowany jest jako przedłużenie kafla w celu określenia przekroczenia linii ograniczającej.

ii. Kafel nie musi dotykać ziemi po żadnej ze stron linii, aby ją przekroczyć.

C. Jeśli atakujący zawodnik cofnie kafel przez jedną z linii ograniczających, z dowolnego powodu, wykonuje reset, poza następującymi wyjątkami:

i. Jeśli broniący zawodnik odbije kafel po lub w trakcie nadawania mu pędu, zanim kafel ten cofnie się przez linię ograniczającą, to nie będzie to traktowane jako reset.

a. Włączamy w to odbicie kafla tłuczkiem.

ii. Jeśli broniący zawodnik wybija atakującemu kafel z rąk, powodując że przeleci on przez linię ograniczającą, to nie będzie to traktowane jako reset.

a. Po tym jak kafel stanie się wolny, atakująca drużyna musi jak najszybciej z powrotem wyprowadzić lub przerzucić kafel za linię. W przeciwnym wypadku będzie to traktowane jako reset.

iii. Zawodnik, który rozpoczynał akcję ofensywną swojej drużyny może cofnąć kafel za jedną lub obie linie ograniczające, natychmiast po rozpoczęciu akcji ofensywnej i nie będzie to traktowane jako reset.

a. Ta akcja nadal podlega pod inne zasady, takie jak opóźnianie gry i grę na zwłokę.

b. Jeśli zawodnik rozpoczął akcję ofensywną będąc w kontakcie z przeciwnikiem, to może cofnąć kafel nawet dopiero po przerwaniu kontaktu i nie będzie to traktowane jako reset, o ile nie przesunął się znacząco do przodu w trakcie kontaktu.

iii. Kafel został cofnięty za linię środkową w celu poproszenia o przerwę w grze, aby naprawić pętle drużyny broniącej oraz spełnione zostały poniższe:

a. Dwie z pętli drużyny broniącej były uszkodzone.

b. Przed przekroczeniem linii środkowej zawodnik w posiadaniu kafla jasno zakomunikował sędziemu głównemu cel wycofania kafla.

c. Zawodnik w posiadaniu kafla nie był w kontakcie z przeciwnikiem w trakcie przekraczania linii środkowe.

D. Jeśli jedno wycofanie kafla spowodowało, że kafel przekroczył obydwie linie ograniczające, będzie to traktowane jako dwa resety.

E. Kiedy drużyna wykona legalny reset po raz pierwszy podczas akcji ofensywnej, sędzia główny głośno deklaruje „Reset zużyty” oraz sygnalizuje machając ręką w bok, dłonią w dół, w stronę pętli drużyny atakującej.

F. Są dwa rodzaje nielegalnego resetu:

i. Nielegalne jest wykonanie resetu więcej niż raz podczas jednej akcji ofensywnej.

ii. Nielegalne jest cofnięcie kafla za linię ograniczającą bez próby podania do zawodnika zdolnego przyjąć podanie lub próby zdobycia gola poprzez rzut w kierunku pętli drużyny broniącej.

a. To, czy zawodnik jest zdolny do przyjęcia podania, ustalane jest w momencie gdy piłka do niego dotrze, a nie w momencie rzutu.

b. Nie dotyczy to wolnych piłek, chyba ze kafel został intencjonalnie luźno puszczony w celu próby resetu.

G. Jeśli zajdzie nielegalny reset, gra musi zostać wstrzymana.

i. Jeśli drużyna przeciwna zdobyłaby posiadanie kafla, bez potrzeby użycia komendy sędziowskiej, sędzia może pozwolić grze na kontynuowanie w ramach zasady „nie ma szkody, nie ma faulu".

Kara: strata kafla – nielegalny reset

7.5. Granice boiska

7.5.1 Poza boiskiem

A. Strefa wewnątrz granic boiska określana jest jako „na boisku".

B. Linie granic boiska oraz strefa poza boiskiem określane są jako „poza boiskiem".

7.5.2 Granice i piłki

A. Posiadana piłka „wychodzi poza boisko" tylko gdy zawodnik w jej posiadaniu wyjdzie poza boisko.

B. Nieposiadania piłka „wychodzi poza boisko" gdy zajdzie jedno z poniższych:

i. Piłka dotknie czegokolwiek co jest poza boiskiem, innego niż zawodnik w grze.

ii. Kafel wejdzie w kontakt z zawodnikiem, który jest poza boiskiem.

C. Żywy tłuczek w momencie wyjścia poza boisko staje się martwy.

D. Gra nie zostaje wstrzymana kiedy tłuczek wyjdzie poza boisko.

E. Kiedy kafel wyjdzie poza boisko, sędzia deklaruje „poza boiskiem" i wskazuje zawodnika, który wprowadzi kafel z powrotem na boisko.

i. Jeśli zawodnik przeciwnej drużyny jest w posiadaniu kafla, musi go upuścić.

ii. Wszyscy ścigający z drużyny, która nie wprowadza kafla, muszą zostać na boisku i nie mogą przeszkadzać zawodnikowi, który został wyznaczony do wprowadzenia kafla.

iii. Gra zostaje wstrzymana jeśli zawodnicy drużyny, która nie wprowadza kafla, nie spełnią powyższych wymagań lub jeśli sędzia główny uzna, że czas potrzebny do wprowadzenia kafla niepotrzebnie opóźni grę.

F. Kiedy martwy kafel wyjdzie na poza boisko po golu, zostaje przekazany obrońcy poprzednio broniącej się drużyny i nie wymaga ponownego wprowadzenia na boisko.

i. Gra nie zostaje wstrzymana jeśli martwy kafel wyjdzie poza boisko, chyba że sędzia główny uzna, że czas potrzebny do wprowadzenia kafla niepotrzebnie opóźni grę.

G. Nielegalne jest wprawienie piłki w ruch w celu wysłania jej poza boisko.

H. Piłka, która jest poza boiskiem nie może zostać użyta do zbicia przeciwnika lub zdobycia gola, zanim nie zostanie poprawnie wprowadzona na boisko.

Kara: niebieska kartka – wprawienie piłki w ruch w celu wysłania jej poza boisko

Kara: żółta kartka – celowe lub bezczelne ignorowanie komendy “poza boiskiem”

7.5.3 Zawodnicy poza boiskiem

A. Zawodnicy są „poza boiskiem” od momentu dotknięcia ziemi poza boiskiem.

i. Zawodnik pozostaje poza boiskiem dopóki nie wejdzie na boisko, czyli dopóki nie będzie on dotykał ziemi tylko wewnątrz boiska.

ii. Jeśli piłka posiadana przez zawodnika dotknie ziemi poza boiskiem, to zawodnik również uznawany jest za zawodnika poza boiskiem.

B. Zawodnicy nie mogą wychodzić poza boisko, chyba że inna zasada na to pozwala lub tego wymaga.

i. Zawodnik, który przypadkowo wyjdzie poza boisko na krótki czas, nie powinien być karany.

a. Ta zasada nie chroni przed stratą piłki z powodu wyjścia poza boisko.

ii. Zawodnik, który legalnie wyszedł poza boisko, musi jak najszybciej i bezpośrednio wrócić na boisko, po tym jak powód, dla którego wyszedł poza boisko, przestał istnieć.

C. Zawodnicy mogą próbować wymusić na przeciwniku wyjście poza boisko poprzez legalny kontakt.

i. Po tym jak przeciwnik wyjdzie poza boisko oraz kiedy tylko będzie to bezpieczne, zawodnik musi przerwać kontakt.

ii. Nie ma kary za wyjście poza boisko pod wpływem kontaktu z przeciwnikiem.

a. Ta zasada nie chroni przed stratą piłki z powodu wyjścia poza boisko.

b. Zawodnik musi jak najszybciej i bezpośrednio wrócić na boisko.

iii. Jeśli zawodnik z piłką zostanie zmuszony do wyjścia poza boisko przez zbitego przeciwnika lub poprzez nielegalny kontakt, nie jest uznawany za zawodnika poza boiskiem.

a. Aby uniknąć uznania za zawodnika poza boiskiem, zawodnik ten musi jak najszybciej i bezpośrednio wrócić na boisko.

D. Zawodnicy mogą wyjść poza boisko podczas próby wymuszenia na przeciwniku z piłką wyjścia poza boisko.

E. Zawodnicy mogą wyjść poza boisko podczas próby zatrzymania piłki przed wyjściem poza boisko.

Kara: powrót do pętli – celowe lub rażąco nielegalne wychodzenie lub pozostawanie poza boiskiem

7.5.4 Procedura wprowadzenia piłki na boisko

A. Wyznaczony zawodnik bierze piłkę, która jest poza boiskiem i przechodzi do punktu, w którym ma ją wprowadzić na boisko.

i. Punkt wprowadzenia na boisko kafla to punkt na linii granicznej, w którym kafel w przybliżeniu wyszedł poza boisko.

ii. Punkt wprowadzenia na boisko tłuczka to punkt na linii granicznej najbliższy do pałkarza, który podniósł tłuczek poza boiskiem.

iii. Zawodnik poza boiskiem ma immunitet od bycia zbitym, tak długo jak pozostaje poza boiskiem w celu wprowadzenia piłki.

B. Jeśli gra została wstrzymana, sędzia główny wznawia grę.

C. Sędzia odlicza na głos 5 sekund.

D. Zawodnik wprowadzający piłkę, musi wejść z nią lub wrzucić ją na boisko, zanim sędzia rozpocznie słowo „zero”.

i. Jeśli piłka jest rzucona, to uznaje się, że jest na boisku w momencie, w którym przekroczy w całości granicę boiska.

ii. Jeśli piłka jest wniesiona, to uznaje się, że jest na boisku, kiedy zawodnik znajdzie się na boisku.

iii. Żaden z przeciwników nie może fizycznie przeszkodzić zawodnikowi, który wprowadza piłkę na boisko, dopóki ten w pełni nie wejdzie na boisko.

E. Zawodnik wprowadzający piłkę, może poruszać się tylko prostopadle do granicy boiska.

i. Ta zasada nie zabrania zrobienia jednego kroku w inną stronę w celu wykonania rzutu.

F. Tłuczek wprowadzony poprzez rzut jest martwy.

G. Kafel wprowadzony poprzez rzut jest nieaktywny (patrz 5.6.3 Nieaktywny kafel).

H. Jeśli procedura wprowadzenia piłki zostanie naruszona, to przeciwnik, który dostanie piłkę w wyniku straty na skutek tego naruszenia, nie musi już wprowadzać piłki na boisko.

Kara: powrót do pętli i strata – naruszenie procedury wprowadzenia piłki na boisko

Kara: powrót do pętli – nielegalne fizyczne powstrzymywanie wprowadzającego zawodnika przed wejściem na boisko

7.5.5 Określanie zawodnika wprowadzającego piłkę

A. Aby zawodnik mógł wprowadzić piłkę, musi być w stanie to legalnie zrobić.

i. Zawodnik zdolny do wprowadzenia piłki, to zawodnik spełniający poniższe kryteria:

a. Będący na kiju.

b. Mogący legalnie wejść w posiadanie danej piłki.

c. Nie posiadający innej piłki.

d. Nie wybrany już do wprowadzenia innej piłki.

B. Jeśli tłuczek wyjdzie poza boisko, do jego wprowadzenia zostaje wyznaczony najbliższy mu pałkarz w momencie wyjścia tłuczka poza boisko.

i. Jeśli wyznaczony pałkarz przestaje być zdolny do wprowadzenia tłuczka, z dowolnego powodu, zanim podniesie będący poza boiskiem tłuczek lub zrezygnuje z próby podniesienia go, to następny najbliższy zdolny pałkarz zostaje wyznaczony do wprowadzenia tej piłki.

ii. Jeśli nie ma w pobliżu żadnych pałkarzy ani żaden pałkarz nie przemieszcza się w stronę tłuczka, który jest poza boiskiem, to najbliższy sędzia powinien umieścić ten tłuczek około 2 m wewnątrz boiska od punktu, w którym byłby wprowadzony.

a. Taki tłuczek nie musi być już wprowadzony na boisko.

C. Kiedy kafel wyjdzie poza boisko, wyznaczany jest najbliższy do punktu wprowadzenia zdolny do wprowadzenia piłki ścigający z drużyny, która jako ostatnia nie dotknęła kafla.

i. Jeśli kafel wyszedł poza boisko w wyniku bycia w kontakcie z zawodnikiem, który znalazł się poza boiskiem, to ten zawodnik powinien zostać uznany za ostatnią osobę, która dotknęła kafla.

ii. Wyznaczony zawodnik ma immunitet od bycia zbitym od momentu zostania wyznaczonym do momentu powrotu na boisko po wprowadzeniu kafla.

D. Jeśli piłka w posiadaniu zawodnika wyjdzie poza boisko, wprowadzającym jest najbliższy zawodnik z przeciwnej drużyny.

8. Znicz

8.1. Rola znicza

8.1.1 Rola znicza

Zadaniem znicza jest uniemożliwienie złapania flagi przez któregokolwiek szukającego, tak długo jak to tylko możliwe, pozostając jednocześnie sprawiedliwym i bezstronnym sędzią.

8.1.2 Ubiór znicza

A. Znicz musi mieć szorty lub spodnie z umocowaną flagą.

i. Spodenki oraz flaga muszą spełniać wymagania opisane w rozdziale 2.3.3 Flaga.

B. Znicz musi mieć koszulkę, która wyraźnie różni się od koszulek drużyn.

C. Zalecane jest, aby spodenki znicza były w całości żółte lub złote.

D. Wierzchnia odzież znicza nie może zawierać żadnych kieszeni, chyba że są one zapinane, zaszyte, zaklejone taśmą lub w inny sposób zabezpieczone przed otwarciem.

8.2. Wymagania dotyczące znicza

8.2.1 Kodeks postępowania znicza

Znicz nie może:

A. Inicjować kontaktu z głową, szyją lub kroczem szukającego.

i. Pomniejszy, przypadkowy kontakt z głową nie jest w tym wypadku brany pod uwagę.

B. Inicjować kontaktu z kolanami lub poniżej kolan szukającego, chyba że kontakt z szukającym został już rozpoczęty w inny sposób.

C. Wchodzić w interakcję z zawodnikami innych pozycji niż szukający.

D. Grać lekkomyślnie lub niebezpiecznie.

E. Celowo doprowadzić do kontuzji.

F. Faworyzować jednej z drużyn.

G. Współpracować z szukającym, który broni znicza, dłużej niż kilka sekund.

i. Szukający broni znicza kiedy wkłada więcej wysiłku w przeszkadzanie przeciwnemu szukającemu, niż w próby złapania flagi.

ii. Znicz musi opuścić strefę, gdzie jest broniony, spróbować zabrać kij lub inaczej znacząco przeszkodzić szukającemu, który go próbuje bronić, w ciągu około 3 sekund od momentu kiedy znicz zorientuje się, że jest broniony.

iii. Jeśli znicz nie jest pewien czy jest broniony, powinien uznać, że jest broniony.

H. Przebywać na stronie boiska jednej z drużyn przez dłuższy okres czasu.

I. Przebywać w odległości do 2 m od granicy boiska przez dłuższy okres czasu.

J. Celowo opuszczać boiska.

K. Celowo doprowadzać do bycia uziemionym, z powodu innego niż kontuzja, niemożność dalszej gry, uniknięcie niebezpiecznej sytuacji, poprawianie sprzętu lub bycie o to poproszonym przez sędziego (patrz 8.4.1 Uziemiony znicz).

L. Celowo dotykać piłek, w tym zasłaniać trzymać flagę.

M. Celowo ciągnąć za ubranie, opaskę lub wyposażenie szukającego, inne niż kij.

N. Odrzucić zabrany zawodnikowi kij na znaczną odległość w dowolnym kierunku.

i. Znicz powinien od razu upuścić zabrany kij, lekko odrzucić go (najlepiej w stronę pętli zawodnika) lub oddać go zawodnikowi.

O. Celowo wydać niewłaściwą komendę lub skłamać w celu oszukania zawodników.

P. Nie słuchać poleceń sędziego głównego.

Q. Wnosić żadnych rekwizytów na boisko.

8.2.2 Złamanie standardów przez znicza

A. Sędzia główny może usunąć znicza z boiska z powodu kontuzji, złamania standardów opisanych powyżej lub za bycie zbyt agresywnym lub nierozważnym.

B. Sędzia ostrzega znicza jeśli ten złamie standard wymieniony w 8.2.1 Kodeks postępowania znicza.

i. Poważne złamanie standardu może spowodować usunięcie znicza bez uprzedniego ostrzeżenia.

C. Jeśli znicz popełni poważne wykroczenie przeciwko jednemu z szukających, gra musi zostać natychmiast wstrzymana, a jakiekolwiek złapanie flagi przez przeciwną drużynę, dokonane przed zatrzymaniem gry, nie może zostać uznane za poprawne.

8.2.3 Znicz podczas wstrzymanej gry

Znicz może poruszać się w trakcie wstrzymanej gry, aczkolwiek:

A. Znicz musi powrócić do miejsca, w którym był w momencie gdy gra została wstrzymana, zanim zostanie ona ponownie wznowiona.

B. Znicz nie może opóźniać wznowienia gry.

8.3. Czas znicza

8.3.1 Wypuszczenie znicza

Znicz musi zostać wypuszczony na boisko przez stolik sędziowski między 19 a 20 minutą czasu gry.

8.3.2 Pozostawanie na boisku

Po tym jak znicz został wypuszczony na boisko, nie może on celowo opuścić boiska dopóki nie zostanie złapany.

8.3.3 Ograniczenia znicza

A. Poniższe ograniczenia znicza są kumulatywne oraz muszą być rozpoczęte w wyznaczonych momentach czasu gry.

i. Po wypuszczeniu znicz musi pozostawać między liniami pól obrońców.

ii. Po 25 minucie gry znicz musi pozostawać w odległości 1.5 m od linii środkowej.

iii. Po 30 minucie gry znicz może używać tylko jednej ręki.

iv. Po 35 minucie gry znicz musi pozostawać w odległości 1.5 m od przecięcia linii środkowej i linii startu wyznaczonych ścigających (patrz 2.1.5 Linia startowa wyznaczonych ścigających).

B. Znicz może przyjąć dodatkowe ograniczenia, jednak sędziowie oraz personel turniejowy nie mogą go o to prosić ani tego nakazywać.

C. Nie powinno dojść do sytuacji, w której złapanie zostaje niezaliczone, ponieważ znicz nie przestrzegał ograniczeń, chyba że złamał on w znaczący sposób standardy na niekorzyść drużyny, która nie złapała.

D. Powtarzające się nieprzestrzeganie ograniczeń może być powodem wymiany znicza.

8.4. Uziemienie znicza

8.4.1 Uziemiony znicz

A. Znicz jest określany jako uziemiony gdy:

i. Dowolna część jego ciała inna niż dłonie lub stopy dotyka ziemi.

a. Dotykanie ziemi przez flagę nie powoduje, że znicz jest uziemiony.

ii. Dowolna część znicza dotyka ziemi poza boiskiem.

iii. Ubranie znicza potrzebuje poprawienia, zgodnie z opisem w 8.4.2 Poprawianie ubrania znicza.

iv. Gra jest wznowiona po wstrzymaniu.

B. Kiedy znicz jest uziemiony, nie można go złapać, niezależnie czy stał się uziemiony celowo, czy przypadkowo.

i. Znicz pozostaje uziemiony dopóki nie skończy się jego trzy-sekundowa przewaga na starcie (patrz 8.4.3 Resetowanie uziemionego znicza).

8.4.2 Poprawianie ubrania znicza

A. Ubranie znicza wymaga poprawy jeśli jego spodenki są zauważalnie opuszczone lub przekrzywione, ubranie znicza zasłania flagę lub przeszkadza zniczowi w poruszaniu się.

B. Jeśli ubranie znicza wymaga poprawy to jest on uziemiony i nie można go złapać od momentu przekrzywienia ubrania, który określa sędzia.

i. Jeśli ubranie zostanie przekrzywione w wyniku złapania flagi, która nie odczepiła się od spodenek, to znicz nie jest uziemiony dopóki szukający jej nie puści, o ile nie złapał również innej części ubrania znicza.

a. Powyższy punkt nie zabrania ani nie opóźnia określenia znicza jako uziemionego, o ile wystąpi inny powód, niż ten związany z ubraniem.

8.4.3 Resetowanie uziemionego znicza

Po tym jak znicz został określony jako uziemiony, szukający muszą:

A. Zaprzestać bezpośredniego gonienia znicza.

B. Wypuścić wszelkie części ciała i ubrania znicza oraz flagę.

C. Pozwolić zniczowi stanąć na nogi.

D. Pozwolić zniczowi poprawić ubranie i wyposażenie.

E. Pozwolić zniczowi na dodatkową trzy-sekundową przewagę na starcie, która jest odliczana przez sędziego, zanim zaczną ponownie gonić znicza.

Kara: powrót do pętli – nielegalne gonienie znicza

9. Kary

9.1. Sankcje dyscyplinarne

9.1.1 „Nie ma szkody, nie ma faulu”

W przypadku pomniejszych wykroczeń, które nie dają przewagi żadnej drużynie, sędzia może na głos ostrzec zawodników o potencjalnym wykroczeniu, zamiast zgłosić faul.

9.1.2 Powtórzenie procedury

Jeżeli zawodnik popełni faul, który skutkuje powtórzeniem procedury, musi on powtórzyć naruszoną procedurę od momentu w którym została ona naruszona.

A. Zawodnik nie musi wracać na miejsce, w którym naruszył procedurę, chyba że jest to konieczne do prawidłowego wykonania procedury poprawnie.

B. Zawodnik nie może wchodzić w interakcję z grą dopóki nie wykona prawidłowo procedury.

9.1.3 Powrót do pętli

Jeżeli zawodnik popełni faul, który karany jest powrotem do pętli:

A. Gra generalnie nie powinna być zatrzymywana.

B. Sędzia informuje zawodnika o naruszeniu i używa komendy „do pętli”.

C. Zawodnik musi zejść z kija i wykonać procedurę powrotu do pętli.

D. Jeśli zawodnik nadał ruch piłce w trakcie lub tuż po faulu, w wyniku którego zostaje odesłany do pętli, to ta piłka jest przekazana przeciwnej drużynie jak w przypadku straty.

Kara: **żółta kartka** – ignorowanie polecenia sędziego

9.1.4 Strata piłki

Strata piłki skutkuje przekazaniem konkretnej piłki drużynie przeciwnej. Jeśli zawodnik popełnił faul skutkujący stratą:

A. Sędzia może zdecydować czy wstrzymuje grę na czas przekazania piłki, czy pozwala na jej kontynuację, chyba że zatrzymanie gry jest wymuszone przez inną zasadę.

i. Jeśli więcej piłek powinno zmienić posiadanie w tym samym momencie, sędzia powinien w większości przypadków zatrzymać grę w celu ich przekazania.

B. Jeśli gra nie jest wstrzymana w celu przekazania piłki:

i. Sędzia ogłasza stratę.

ii. Jeśli piłka, która ma być przekazana, jest w posiadaniu zawodnika faulującej drużyny, to musi on ją upuścić.

iii. Jeśli piłka leży na ziemi, to dowolny zdolny do tego zawodnik drużyny odbierającej, może ją podnieść.

iv. Sędzia może podać piłkę do najbliższego, zdolnego ją przyjąć zawodnika.

v. Drużyna, która popełniła faul, nie może dotknąć piłki dopóki odbierająca drużyna nie przejmie piłki lub nie zrezygnuje z niej.

vi. Drużyna, która popełniła faul, nie może opóźniać przejęcia piłki przez odbierającą drużynę.

vii. Odbierająca drużyna musi od razu podjąć akcje w celu przejęcia piłki lub z niej zrezygnować.

a. Nie podjęcie żadnej akcji po tym jak drużyna była wyraźnie poinformowana o stracie na ich korzyść, powinno być traktowane jako rezygnacja.

C. Jeśli gra jest wstrzymana w celu przekazania piłki:

i. Sędzia wstrzymuje grę.

ii. Sędzia przekazuje piłkę do najbliższego względem położenia piłki, zdolnego ją przyjąć, zawodnika.

a. Jeśli piłka była rzucona w trakcie lub po faulu, jest przekazana do najbliższego zawodnika względem miejsca rzutu.

D. Jeśli nie ma zawodnika zdolnego do przyjęcia piłki, to piłka ta jest umieszczona przy lub rzucona w kierunku środkowej pętli odbierającej drużyny.

i. Jeśli nie ma zawodnika, zdolnego przyjąć tłuczek, bo wszyscy pałkarze odbierającej drużyny mają już tłuczek, to stracona piłka jest pozostawiona na miejscu, upuszczona jeśli była trzymana.

E. Strata kafla powoduje, że nie można nim zdobyć bramki dopóki nie zakończy się procedury przekazania piłki.

F. Strata tłuczka powoduje, że nie może on zostać użyty do zbicia zawodnika, dopóki nie zakończy się procedury przekazania piłki.

G. Jeżeli obie drużyny popełniły faul, skutkujący utratą tej samej piłki, to otrzymująca ją drużyna wyznaczana jest przez:

i. Procedurę, w skutek której przyznana zostaje poważniejsza kartka, jeśli w ogóle jakakolwiek zostaje przyznana.

ii. Jeśli kilka fauli jest karanych tak samo poważnie, procedurę za faul popełniony jako ostatni.

Kara: powrót do pętli – opóźnianie przeprowadzenia procedury straty piłki

Kara: żółta kartka – świadome ignorowanie decyzji sędziego o stracie

9.1.5 Kartki

Jeśli faul skutkuje kartką:

A. Gra zostaje wstrzymana.

B. Sędzia sygnalizuje faul poprzez pokazanie odpowiedniej kartki oraz zakomunikowanie powodu jej przyznania.

C. Zawodnik, który popełnił faul, zostaje wysłany do strefy kar.

i. Drużyna faulująca musi grać jednego zawodnika mniej, na pozycji faulującego zawodnika, przez czas trwania jego kary.

a. Zawodnik odbywający karę nie może być zmieniony z zawodnikiem rezerwowym, chyba że jest kontuzjowany lub usunięty z boiska.

ii. Zawodnik, który otrzymał czerwoną kartkę, zostaje usunięty z boiska, a na jego miejsce do strefy kar zostaje wysłany zawodnik rezerwowy.

a. Przestrzegane muszą być wszystkie wymagania i procedury związane z usuniętymi z boiska zawodnikami (patrz 9.1.6 Usunięcie zawodnika z boiska).

D. Kartki skutkują następującymi stratami:

i. Każda piłka jaką posiadał zawodnik lub na którą wpłynął od momentu faulu do momentu wstrzymania gry, musi zostać utracona na rzecz drużyny przeciwnej. Włączamy w to piłki, które z powodu faulu nie mogły zostać przejęte przez faulowaną drużynę.

ii. Jeśli opóźniona kara skutkuje kartką i faulowana drużyna straciła kafel w czasie od momentu faulu do wstrzymania gry, to kafel jest im przekazany.

iii. W przypadku żółtej lub czerwonej kartki, jeśli faulowana drużyna nie posiada kafla, to jest on jej przekazany.

E. Jeśli zawodnik dostaje drugą żółtą kartkę, to po pokazaniu żółtej kartki zawodnik zostaje usunięty z boiska, a jego zmiennik odbywa za niego czas kary.

F. Gra jest wznowiona.

9.1.6 Usunięcie zawodnika z boiska

Jeśli kara skutkuje usunięciem zawodnika z boiska:

A. Usunięty z boiska zawodnik musi opuścić strefę gry i nie może powrócić do końca meczu.

B. Jeżeli zawodnik odmówi opuszczenia strefy gry:

i. Drużyna zawodnika musi pomóc mu w opuszczeniu strefy gry.

ii. Jeśli zawodnik się opiera lub zaczyna być niebezpieczny, sędzia główny może zakończyć grę ze skutkiem poddania się drużyny usuniętego zawodnika.

C. Sędzia może zażądać aby zawodnik oddalił się od boiska.

D. Usunięty z boiska zawodnik nie może wrócić do strefy gry ani komunikować się z kimkolwiek w strefie gry.

i. Ta zasada nie zabrania mu kibicować swojej drużynie.

E. Jeśli usunięty z boiska zawodnik był na boisku, drużyna wyznacza zawodnika rezerwowego na jego miejsce.

F. Jeśli usunięty z boiska zawodnik miał nadal czas kary do odbycia, to zawodnik go zastępujący musi odbyć pozostały czas kary w strefie kary.

i. Jeśli usunięty z boiska zawodnik był rezerwowym, to kapitan kontaktowy wyznacza zawodnika na boisku, który zejdzie do strefy kar i odbędzie czas kary za usuniętego z boiska zawodnika.

Kara: niebieska kartka dla kapitana kontaktowego – nielegalne komunikowanie się usuniętego z boiska zawodnika z ludźmi w strefie gry

Kara: poddanie meczu – nieustępliwe odmawianie opuszczenia strefy gry przez usuniętego z boiska zawodnika

Kara: poddanie meczu – stwarzanie zagrożenia przez usuniętego z boiska zawodnika

9.1.7 Poddanie meczu

Jeśli faul skutkuje poddaniem meczu, faulująca drużyna poddaje grę (patrz 3.6.1 Ogłoszenie poddania meczu).

A. Jeśli obie drużyny popełniły faul skutkujący poddaniem meczu w tym samym zagraniu lub sytuacji, następuje ogłoszenie podwójnego poddania.

B. Jeśli ma zostać przydzielony faul skutkujący poddaniem meczu, sędzia główny powinien w pierwszej kolejności dać możliwość poddania meczu przez kapitana kontaktowego faulującej drużyny. Jeśli kapitan kontaktowy podda mecz, poddanie na skutek faulu nie zostanie przydzielone (patrz 3.5.4 Poddanie dogrywki).

9.1.8 Standardowa kara za kontakt

Kiedy kara określona jest jako standardowa kara za kontakt, stosuje się poniższe:

A. Standardową karą za ten rodzaj faulu jest żółta kartka.

B. Pomniejsze faule, które nie wpłynęły na grę, i były od razu poprawione (tam gdzie ma to znaczenie), mogą skutkować karą powrotu do pętli, zamiast żółtej kartki.

C. Rażąco nielegalny lub agresywny kontakt zamiast żółtej kartki musi zostać ukarany czerwoną.

9.1.9 Kartki dla kapitana kontaktowego

Jeśli karą za faul jest kartka dla kapitana kontaktowego, to otrzymuje on karę zamiast faulującego zawodnika.

9.2. Procedury związane z faulami

9.2.1 Naruszenie zasad przez faul przeciwnika

A. Zawodnik, który narusza zasady w wyniku bezpośredniej nielegalnej akcji przeciwnika, musi poprawić się najszybciej jak to możliwe, aby uniknąć kary.

9.2.2 Zagrania po faulu

Gol, zbicie lub złapanie znicza wykonane przez zawodnika w trakcie lub po tym jak popełnił faul nie zostają uznane za poprawne.

A. Jeśli decyzją sędziego jest przywilej korzyści lub opóźniona kara, faulujący zawodnik może normalnie zbijać przeciwników aż do zatrzymania gry. Jedynie zbicia w trakcie lub tuż po faulu nie powinny zostać uznane.

9.2.3 Faule z ławki

W niektórych sytuacjach, kiedy zawodnik rezerwowy lub personel drużyny popełnia faul, kara może zostać przypisana kapitanowi kontaktowemu.

A. Jeśli możliwe jest zidentyfikowanie konkretnej rezerwowego lub osoby z personelu drużyny, która popełniła faul, to tylko ta osoba powinna zostać ukarana.

B. Jeśli jeden rezerwowy lub osoba z personelu drużyny popełni faul, ale nie można jej zidentyfikować, kara powinna zostać przydzielona kapitanowi kontaktowemu.

C. Jeśli kilku rezerwowych lub kilka osób z personelu drużyny popełni wspólnie ten sam lub blisko związany faul, to tylko kapitan kontaktowy powinien zostać ukarany.

i. kapitan kontaktowy powinien otrzymać tylko jedną karę.

ii. Jeśli karą jest czysta czerwona kartka lub usunięcie z boiska, wszyscy rezerwowi oraz personel, który został zidentyfikowany jako faulujący, zostają wyrzuceni ze strefy gry.

D. Jeśli wiele niezwiązanych naruszeń zostanie popełnionych przez rezerwowych lub personel drużyny, powinny być one traktowane jako oddzielne sytuacje na rzecz tej zasady.

i. Jeśli powodowałoby to kilka kar dla kapitana kontaktowego to odbywa on lub jego zmiennik w przypadku czerwonej kartki, tylko jedną, najcięższą. Pozostałe kary powinny zostać odbyte przez kolejnych zawodników ściągniętych w tym celu z boiska.

a. Zawodnik ściągnięty w tym celu z boiska nie ma przypisanej kartki.

b. Jeśli kapitan kontaktowy w tej sytuacji otrzyma dwie żółte kartki, wciąż powinien zostać usunięty z boiska.

9.3. Moment faulu

9.3.1 Równoczesne kary

Jeśli zawodnik popełnił kilka fauli, jest karany za każdy z nich z wyjątkiem:

A. Jeśli zawodnik popełnił jednocześnie kilka fauli skutkujących kartkami, to dostaje tylko karę za najpoważniejszy z nich.

B. Jeżeli zawodnik popełnił kilka bezpośrednio powiązanych fauli skutkujących kartkami, jeden po drugim, to dostaje karę tylko za najpoważniejszy z nich.

9.3.2 Faule przed golem

A. Jeśli faulowana drużyna zdobędzie bramkę, w czasie między faulem a przyznaniem kary za faul, to kara nie skutkuje dla faulującej drużyny stratą kafla.

9.3.3 Faule po golu

A. Jeśli zawodnik uprzednio broniącej drużyny dostaje karę za faul popełniony gdy kafel był martwy:

i. Jeśli faul został popełniony w ramach zagrania mającego na celu bronienie przed zdobyciem gola, kara nie powoduje straty kafla.

ii. W przeciwnym przypadku, jeśli właściwe jest zadeklarowanie straty kafla, to powinno zostać ono wykonane.

iii. Gol nie neguje czasu kary za faul.

9.3.4 Faule przed grą

Jeśli zawodnik otrzymał kartkę przed rozpoczęciem meczu:

A. Faulująca drużyna rozpoczyna mecz z jedną osobą mniej na linii startowej. Faulujący zawodnik lub jego zmiennik w przypadku czerwonej kartki, rozpoczyna mecz w strefie kar.

B. Czas kary zawodnika zaczyna się wraz z komendą “Kije w górę”.

9.3.5 Kary dla szukających podczas uziemienia szukających

Jeśli szukający otrzyma kartkę podczas uziemienia szukających:

A. Szukający jest wysłany do strefy kar.

B. Czas kary rozpoczyna się po zakończeniu uziemienia szukających.

C. Zanim nie rozpocznie się czas kary szukającego nie może być on uwolniony ze strefy kar na skutek utraty gola przez jego drużynę.

9.3.6 Faule po zakończeniu meczu

Jeśli zawodnik popełnił faul po zakończeniu meczu, kara zostaje zapisana w dokumentacji meczu.

9.4. Strefa kar

9.4.1 Czas kary

A. Kartki skutkują jedną lub dwiema minutami kary dla ukaranej osoby.

i. Kiedy upłynęły wszystkie czasy kar danego zawodnika, zostaje on wypuszczony ze strefy kar.

ii. Jeśli zawodnik otrzymał więcej niż jedną kartkę, to odbywa czas kolejnych kar w kolejności w jakiej zostały mu one przydzielone.

iii. Dwuminutowa kara kończy się po tym jak zawodnik spędził pełne dwie minuty czasu gry w strefie kar.

iv. Jedno-minutowa kara kończy się jeśli zawodnik spędził minutę czasu gry w strefie kar lub przeciwna drużyna zdobyła punkty w dowolny sposób.

a. Pojedyncze zdobycie punktów kończy czas jednej kary zawodnika odbywającego najmniejszą pozostałą ilość jednominutowych kar.

b. Jeśli dwóch zawodników ma tyle samo pozostałych jednominutowych kar, to kończona jest kara z najmniejszym pozostałym czasem.

c. Jeśli dwóch zawodników ma tyle samo pozostałych jednominutowych kar o takim samym pozostałym czasie trwania to sędzia decyduje, któremu zawodnikowi kończy się kara.

v. Jeśli faulowana drużyna zdobędzie punkty przed zatrzymaniem gry i przyznaniem jednominutowej kary oraz żadna trwająca kara nie byłaby zakończona poprzez zdobycie tych punktów, to nałożona kara kończy się od razu.

a. Jeśli nakładana jest więcej niż jedna jednominutowa kara, to tylko jedna z nich zostaje od razu zakończona.

b. Jeżeli zawodnik karany był tylko jedną jednominutową karą i została ona zakończona, to nie przenosi się on do strefy kar.

vi. Jeśli zawodnik opuści strefę kar z dowolnego powodu, czas spędzony poza strefą kar nie jest liczony na rzecz tej kary.

a. Jeśli zdobycie punktów skończyłoby karę zawodnika, który niepoprawnie opuscił strefę kar, to kara nie jest skończona, dopóki zawodnik nie powróci do strefy kar.

B. Czerwona kartka skutkuje dwuminutową karą w strefie kar dla zmiennika faulującego zawodnika.

C. Niebieskie i żółte kartki skutkują jednominutową karą dla faulującego zawodnika.

D. Jeśli osoba, która odbywa karę za popełniony przez nią faul, otrzyma niebieską lub żółtą kartkę, to musi ona spędzić dodatkową minutę w strefie kar.

E. Jeśli osoba, która odbywa karę jako zmiennik, otrzyma kartkę:

i. Inny zmiennik zostaje wyznaczony do dokończenia pierwotnej kary.

ii. Faulujący zawodnik traktowany jest zgodnie z zasadami kar dla zmienników (patrz 9.2.3 Faule z ławki).

9.4.2 Przejście do strefy kar

Gra zostaje zatrzymana podczas gdy zawodnik, członek personelu lub zawodnik rezerwowy jest wysłany do strefy kar.

A. Wszelkie zejścia z boiska na zmianę lub zmiany pozycji, które wykonał faulujący zawodnik po faulu i przed otrzymaniem kary zostają cofnięte, a zawodnik odbywa karę na pozycji na której grał w momencie faulu.

i. Jeśli faulem jest nielegalna zmiana, to kartkę i karę otrzymuje zawodnik, który wszedł na boisko.

B. Jeśli obrońca jest wysłany do strefy kar, musi zamienić się opaskami ze ścigającym, który jest w grze, zanim uda się do strefy kar.

i. Obrońca nie może zamienić się opaską z zawodnikiem w strefie kar.

ii. Jeśli wszyscy ścigający odbywają kary, to obrońca zamienia się opaską z pałkarzem lub szukającym.

C. Jeśli kapitan kontaktowy otrzyma kartkę wyszczególnioną jako dla kapitana kontaktowego podczas gdy jest w grze, może zamienić się pozycją z dowolnym, niebędącym obrońcą zawodnikiem przed udaniem się do strefy kar.

i. Jeśli kapitan kontaktowy był obrońcą, to musi zamienić się opaską z innym zawodnikiem.

ii. Nie może zamienić się z pozycją z zawodnikiem, który jest w trakcie odbywania kary.

iii. Jeśli kapitan kontaktowy jest w trakcie odbywania kary, kiedy dostanie kartkę wyszczególnioną jako dla kapitana kontaktowego, nie może zmienić pozycji.

D. Osoba udająca się do strefy kar nie może opóźniać gry i musi niezwłocznie udać się do strefy kar, gdzie musi pozostać do zakończenia czasu kary.

i. Jeśli zawodnik dostał niebieską lub żółtą kartkę, ale jest zbyt kontuzjowany by odbyć karę, co określa sędzia lub ukarany zawodnik, kapitan kontaktowy wybiera zmiennika do odbycia kary.

a. Kontuzjowany zawodnik nie może wejść do gry zanim jego zmiennik nie zostanie wypuszczony ze strefy kar.

E. Czas kary zaczyna się od momentu wznowienia gry przez sędziego głównego.

F. Jeśli czas kary zawodnika jest anulowany przed pokazaniem mu kartki przez zdobycie punktów przez przeciwną drużynę, to zawodnik ten nie udaje się do strefy kar.

i. Jeśli zawodnik był legalnie na kiju w momencie zatrzymania gry, to pozostaje na kiju, chyba że zostanie ukarany powrotem do pętli za inny faul.

Kara: **żółta kartka** – opóźnianie przejścia do strefy kar

9.4.3 Zawodnicy w strefie kar

A. Zawodnicy odbywający kary są postrzegani jako zawodnicy w grze.

B. Jeśli zawodnik odbywa karę za kogoś innego, ukarany zawodnik, a nie odbywający karę, jest postrzegany jako w grze na potrzeby zasady gender oraz pozycji zawodników, na czas trwania kary.

i. Nie stosuje się tej zasady jeśli zawodnik odbywa karę za członka personelu.

C. W przypadku interakcji w grę zawodnicy w strefie kar podlegają tym samym ograniczeniom i karom co zawodnicy rezerwowi.

i. Jeśli zawodnik opuści strefę kar ze zrozumiałego powodu popełniając błąd i myśląc, że jego czas kary się skończył, i nie wejdzie w interakcję z grą przed powrotem do strefy kary, nie będzie karany.

a. Jego czas kary zostaje zatrzymany na czas gdy jest on poza strefą kar (patrz 9.4.1.A.vi).

D. Zawodnicy odbywający kary nie są na kiju.

E. Jeśli zawodnik nielegalnie zmieni się podczas gdy odbywa karę w strefie kar, zmiana musi zostać cofnięta oraz musi zostać nałożona kara za nielegalną zmianę w strefie kar, zamiast standardowej kary za nielegalną zmianę.

Kara: żółta kartka dla kapitana kontaktowego – nielegalna zmiana w strefie kar

9.4.4 Mierzenie czasu kar

A. Czas kary rozpoczyna się w momencie gwizdka sędziego głównego na wznowienie gry.

B. W momencie upłynięcia czasu kary, sędzia czasowy musi wypuścić zawodnika ze strefy kar.

i. Zawodnik nie jest wtedy na kiju i w celu powrotu do gry musi przeprowadzić procedurę powrotu do pętli.

ii. Zawodnik w strefie kar może wrócić na boisko w momencie kiedy czas jego kary upłynie.

9.4.5 Kary dla zawodników rezerwowych i personelu drużyny

Jeśli zawodnik rezerwowy lub członek personelu drużyny otrzyma kartkę, drużyna musi grać o jednego zawodnika mniej. Stosuje się co następuje:

A. kapitan kontaktowy wyznacza zawodnika w grze, który nie odbywa w danym momencie kary.

i. Jeśli więcej osób z ławki zostaje wysłanych do strefy kar, to odpowiednio więcej zawodników należy wyznaczyć.

ii. Wyznaczony zawodnik nie może być obrońcą, chyba że nie ma już innych zawodników, których zdjęcie z boiska nie naruszyłoby zasady gender.

B. Jeżeli zawodnik rezerwowy otrzymujący kartkę nie jest usunięty z boiska, to dochodzi do zmiany między nim i wyznaczonym zawodnikiem.

i. Faulujący zawodnik rezerwowy przechodzi do strefy kar.

ii. Wyznaczony zawodnik wraca na ławkę i może wrócić do gry przez standardową procedurę zmiany.

C. Jeżeli zawodnik rezerwowy zostaje usunięty z boiska, to wyznaczony zawodnik przechodzi do strefy kar by odbyć karę.

D. Jeżeli członek personelu drużyny otrzymuje kartkę, wyznaczony zawodnik przechodzi do strefy kar i odbywa karę.

i. Jeżeli członek personelu nie został usunięty z boiska, musi dołączyć do wyznaczonego zawodnika w strefie kar.

a. Po odbyciu kary zawodnik wraca na boisko, a członek personelu na ławkę drużyny.

9.4.6 Wszyscy zawodnicy w strefie kar

Jeśli wszyscy zawodnicy danej drużyny będący w grze znajdą się w strefie kar, ta drużyna musi poddać mecz.

A. Jeśli obie drużyny znajdą się w tej sytuacji w wyniku tego samego zagrania lub incydentu, należy ogłosić podwójne poddanie.

Kara: poddanie meczu – posiadanie wszystkich zawodników w strefie kar

9.5. Przywilej korzyści

9.5.1 Ogłaszanie przywileju korzyści

Jeśli sędzia główny uzna, że wstrzymanie gry z powodu faulu spowodowałoby przewagę dla drużyny falującej, może on opóźnić wstrzymanie gry przez ogłoszenie przywileju korzyści.

A. Jeśli ogłoszono przywilej, należy zastosować poniższą procedurę:

i. Sędzia rzuca na ziemię znacznik przywileju, oznaczając pozycję kafla w momencie faulu, i podnosi jedną rękę do góry.

ii. Sędzia może wysłać faulującego zawodnika do pętli na początku przywileju, jeśli sytuacja na to pozwala.

iii. Gra jest kontynuowana tak długo jak faulująca drużyna nie będzie miała już dłużej przewagi poprzez wstrzymanie gry, co może nastąpić między innymi w poniższych sytuacjach:

a. Faulująca drużyna przejmie kafel.

b. Faulowana drużyna zdobędzie gola.

c. Faulowana drużyna nie dąży aktywnie do zdobycia gola.

d. Faulowana drużyna popełni oddzielny faul.

e. Przez którąkolwiek z drużyn zostanie złapany znicz.

B. Kiedy przywilej się skończy, sędzia musi wstrzymać grę i przydzielić odpowiednie kary.

i. Jeśli drużyna, która się broniła w momencie ogłoszenia przywileju, nie zostanie ukarana, gra zostaje wznowiona tak, jakby przywilej nie był ogłaszany.

9.5.2 Restart po przywileju

Po ogłoszonym przywileju gra jest wznawiana w następujący sposób:

A. Jeśli nie faulowana drużyna zdobyła gola, gra jest restartowana według standardowej procedury wznawiania po golu (patrz 4.2 Wznawianie gry po golu).

B. Jeśli pierwotnie faulowana drużyna nie zdobyła gola przed upłynięciem przywileju:

i. Przed wznowieniem gry osoba posiadająca kafel w momencie faulu (lub jej zmiennik) wraca na miejsce znacznika przywileju i otrzymuje kafel.

a. Jeśli zawodnik ten nie jest na kiju, wciąż wraca na miejsce znacznika jako zawodnik na kiju.

b. Jeśli ten zawodnik popełnił faul skutkujący powrotem do pętli podczas przywileju lub został wysłany do strefy kar, inny ścigający tej drużyny, będący najbliżej znacznika przywileju, przechodzi na to miejsce i otrzymuje kafel.

c. Jeśli kafel został przekazany pierwotnie falującej drużynie, żaden z zawodników nie jest przesuwany na miejsce znacznika.

ii. Wszyscy pozostali zawodnicy zostają tam gdzie się zatrzymali i jeśli nie byli na kiju wciąż muszą przejść procedurę powrotu do pętli.

iii. Gra zostaje wznowiona przez sędziego głównego.

9.6. Opóźnione kary

9.6.1 Opóźnione kary

Wszystkie niebieskie, żółte i czerwone kartki oraz kary za przeszkodzenie w zdobyciu trzeciego tłuczka, zgłoszone przez sędziów innych niż sędzia główny są opóźnionymi karami.

A. Jeśli sędzia główny również widzi i zgłasza faul, to nie jest to opóźniona kara.

B. Jeśli gra zostaje wstrzymana w związku z tą procedurą, ale nikt nie zostaje ukarany, to sytuacja ta nie jest traktowana jak opóźniona kara.

9.6.2 Zgłaszanie opóźnionej kary

A. Jeśli sędzia, inny niż sędzia główny, widzi że zawodnik lub członek personelu drużyny popełnia faul, podnosi rękę do góry, a gra jest kontynuowana z opóźnioną karą.

B. Sędzia pomocniczy może wysłać faulującego zawodnika do pętli, jeśli sytuacja tego wymaga.

C. Sędzia komunikuje werbalnie i niewerbalnie sędziemu głównemu, że został popełniony faul i która drużyna go popełniła.

i. Sędzia główny może od razu wstrzymać grę, jeśli uzna to za stosowne.

ii. Sędzia główny może pozwolić grze na kontynuację w ramach przywileju korzyści, tak długo jak korzyść dla faulującej drużyny przeminie, chyba że faul jest kontynuowany bądź się pogarsza.

a. Jeśli sędzia główny pozwala grze na kontynuację zgodnie z zasadami przywileju korzyści, podnosi swoją własną rękę.

D. Jeśli kolejny faul został popełniony przez dowolną z drużyn w trakcie trwania opóźnionej kary, sędzia główny powinien wstrzymać grę i od razu przydzielić obie kary.

E. Po przydzieleniu wszystkich kar gra jest wznawiana.

9.7. Alternatywne wznowienie po karze

9.7.1 Alternatywne zajęcie pozycji do wznowienia

Po przyznaniu kartki lub kary za przeszkodzenie w zdobyciu trzeciego tłuczka, ścigający posiadający kafel w momencie wznowienia może wybrać pozycję, z której gra będzie wznowiona.

A. Możliwości pozycji do wyboru przez zawodnika bazują na pozycji gdzie rozpoczynałby, gdyby tej zasady nie było:

i. Zawodnik może wybrać pozostanie w miejscu gdzie byłby zgodnie z pozostałymi zasadami, niezależnie od tego gdzie na boisku się znajduje.

ii. Jeśli wznowiłby grę poza polem obrońcy drużyny przeciwnej, może przesunąć się w kierunku swoich pętli, w dowolne miejsce na najbliższej linii ograniczającej.

iii. Jeśli wznowiłby grę w polu obrońcy drużyny przeciwnej, może przenieść się w dowolne miejsce na linii końcowej za pętlami przeciwnika i wznowić grę wprowadzając kafel na boisko.

B. Ścigający musi podjąć decyzję i przenieść się na wybrane miejsce od razu.

i. Jeśli ścigający przeciąga podjęcie decyzji, sędzia nakazuje mu rozpocząć w domyślnym miejscu.

C. Wybór pozycji nie będzie możliwy dla ścigającego jeśli zaszło jedno z poniższych:

i. Gol, który został uznany, został zdobyty między faulem, a zatrzymaniem gry.

ii. Zawodnik jest w swoim polu obrońcy.

iii. Wszystkie kartki i kary za przeszkodzenie w zdobyciu trzeciego tłuczka zostały nałożone podczas tego zatrzymania gry na drużynę tego zawodnika.

10. Sędziowie

10.1. Sędziowie

10.1.1 Sędzia główny

A. Organizatorzy turnieju wyznaczają sędziego głównego na każdy mecz.

B. Sędzia główny jest upoważniony do egzekwowania zasad gry oraz podejmowania działań dyscyplinarnych, od momentu wejścia do strefy gry, do momentu jej opuszczenia po ostatnim gwizdku.

C. Sędzia główny może wstrzymać grę w dowolnym momencie, aby egzekwować zasady lub zapewnić bezpieczną i sprawiedliwą grę.

D. Tylko sędzia główny może bezpośrednio przydzielić kartkę.

i. Inni sędziowie mogą doradzić sędziemu głównemu w sprawie przydzielenia kartki.

E. Sędzia główny może zastąpić dowolnego sędziego zmiennikiem, jeśli ten sędzia jest kontuzjowany lub, w opinii sędziego głównego, musi zostać odesłany.

F. Wszyscy pozostali sędziowie podlegają sędziemu głównemu i jego decyzjom.

10.1.2 Wyznaczanie dodatkowych sędziów

Sędzia główny lub organizatorzy turnieju muszą wyznaczyć na każdą grę co najmniej dwóch sędziów pomocniczych, sędziego flagowego, sędziego punktowego i znicza, oraz mogą dodatkowo wyznaczyć co najwyżej dwóch dodatkowych sędziów pomocniczych, sędziego czasowego i dwóch sędziów bramkowych.

A. Sędzia zniczowy może być sędzią pomocniczym do czasu aż znicz zostanie wypuszczony na boisko, jeśli jest mniej niż czterech wyznaczonych sędziów pomocniczych.

i. Jeśli sędzia zniczowy nie jest sędzią pomocniczym, gdy znicza nie ma na boisku:

a. Sędzia zniczowy powinien pomóc przy obserwowaniu startu gry, a następnie natychmiast opuścić strefę gry.

b. Jeśli gra jest kontynuowana po złapaniu flagi, sędzia zniczowy powinien opuścić strefę gry natychmiast po zatwierdzeniu złapania.

B. Sędzia zniczowy nie może być jednym z dwóch wymaganych sędziów pomocniczych.

10.1.3 Sędziowanie z minimalnym składem sędziowskim

Na każdy mecz zaleca się wyznaczenie sędziego czasowego oraz dwóch sędziów bramkowych.

A. Jeśli nie ma sędziego czasowego, to jego obowiązki przejmuje sędzia punktowy.

B. Jeśli nie ma sędziów bramkowych, to ich obowiązki przejmuje sędzia główny.

10.1.4 Sędziowie pomocniczy

A. Pod warunkiem, że sędzia główny nie zadecyduje inaczej, sędziowie pomocniczy skupiają się głównie na:

i. Informowaniu zawodników, że powinni przejść procedurę powrotu do pętli lub nie.

ii. Obserwowaniu gry z dala od kafla.

iii. Obserwowaniu czy piłki i zawodnicy nie wychodzą poza granice boiska.

10.1.5 Sędzia zniczowy

A. Pod warunkiem, że sędzia główny nie zadecyduje inaczej, sędzia zniczowy skupia się głównie na:

i. Wypatrywaniu falstartu podczas “Kije w górę”.

ii. Obserwowaniu gry w pobliżu znicza, w tym zbić, zejść z kija i potencjalnych złapań flagi.

iii. Orzekaniu czy znicz jest uziemiony i odliczaniu trzy-sekundowej przewagi na starcie.

iv. Egzekwowaniu ograniczeń znicza.

v. Informowaniu znicza, kiedy uważa, że jeden z szukających go broni, a znicz mógł tego nie zauważyć.

B. Sędzia zniczowy nie może podpowiadać zniczowi lub ostrzegać go podczas gry, włączając w to informowanie gdzie są szukający, czy się zmienili i jakie taktyki stosują.

C. Sędzia zniczowy może zatrzymać grę tylko w następujących sytuacjach:

i. Uważa, że znicz mógł być poprawnie złapany.

ii. Znicz jest kontuzjowany lub musi zostać zmieniony.

iii. Spodenki zniczowe lub flaga uległy zepsuciu i muszą zostać wymienione.

iv. Uważa, że doszło do falstartu podczas “Kije w górę”.

10.1.6 Sędziowie bramkowi

A. Pod warunkiem, że sędzia główny nie zadecyduje inaczej, sędziowie bramkowi skupiają się głównie na:

i. Obserwowaniu rzutów w kierunku pętli.

ii. Określaniu czy kafel wyszedł poza boisko na ich linii końcowej boiska.

10.1.7 Sędzia punktowy

A. Sędzia punktowy skupia się głównie na:

i. Śledzeniu wyniku gry.

ii. Aktualizowaniu tablicy z wynikami.

iii. Zapisywaniu numeru zawodnika oraz przyczyny otrzymania kartki.

iv. Ogłaszaniu bieżącego wyniku w regularnych odstępach czasowych oraz na żądanie.

v. Ogłaszaniu i pokazywaniu wyniku docelowego, tak jak bieżącego wyniku, podczas dogrywki.

10.1.8 Sędzia czasowy

A. Sędzia czasowy skupia się głównie na:

i. Śledzeniu czas gry.

ii. Śledzeniu czasu kar i wypuszczaniu zawodników ze strefy kar, po tym jak ich czas kary upłynął.

iii. Wyraźnym ogłoszeniu upłynięcia 19 minuty czasu gry (patrz 3.3.4 Branie czasu dla drużyny)

iv. Przyjęciu znicza i szukających, gdy zgłoszą się do stolika, oraz wypuszczeniu ich na boisko w odpowiednim momencie.

v. Obserwowaniu czy szukający nie popełniają falstartu.

B. Zegar z czasem gry nie musi być widoczny dla zawodników na boisku. Jednak jeśli jest widoczny to musi:

i. Być wyłącznie i bezpośrednio kontrolowany przez sędziego czasowego.

a. Jeśli zegar jest wyświetlany przez kilka ekranów na boisku, wszystkie muszą być sterowane z jednego miejsca, żeby nie było różnic w tym co wyświetlają.

ii. Być wyraźnie i tak samo widoczny dla obu drużyn.

iii. Być oficjalnym zegarem.

a. Żaden ekran z czasem gry nie może nie być oficjalny.

b. Jeśli dojdzie do usterki, musi zostać wyłączony dopóki nie zostanie naprawiony i ponownie będzie oficjalnym zegarem.

10.1.9 Znicz

A. Znicz jest sędzią i może pomagać innym sędziom w ich decyzjach.

B. Bezpośrednio znicz może wydawać następujące decyzje:

i. Zbicia i zejścia z kija w pobliżu.

ii. Nielegalny kontakt ze zniczem.

iii. Zostanie uziemionym z powodu przekrzywionego ubrania lub potrzeby jego poprawienia.

C. Jeśli znicz i inny sędzia mają odmienne zdanie co do tego jaka komenda powinna zostać wydana, to znicz musi ustąpić decyzji sędziego, jeśli gra nie jest wstrzymana.

10.2. Decyzje sędziów

10.2.1 Opinia sędziego

W przypadku gdy do podjęcia decyzji trzeba wziąć pod uwagę intencję zawodnika lub to jak poważna była jego akcja, to sędzia nie musi usprawiedliwiać decyzji podjętej w oparciu o swoją opinię na temat intencji lub powagi.

10.2.2 Podstawy do podjęcia decyzji

Decyzje muszą być bazowane wyłącznie na obserwacjach sędziów wyznaczonych do danego meczu.

10.2.3 Zmiana decyzji podczas wstrzymanej gry

Sędzia główny może zmieniać decyzje podjęte podczas wstrzymanej gry, przed jej wznowieniem.

A. Po tym jak sędzia główny zagwizdał trzy razy na koniec gry, wszelkie decyzje o golach i złapaniu flagi są finalne i nie mogą zostać zmienione.

10.2.4 Zmiana decyzji o golu

Sędzia główny może zmienić decyzję o tym czy gol był poprawny w dowolnym momencie zanim poprzednio broniąca się drużyna wejdzie w posiadanie kafla poza swoim polem obrońcy lub zawodnik z kaflem dokona znaczącej interakcji lub zagrania.

10.3. Zawodnicy i sędziowie

10.3.1 Interakcje z sędziami

A. Zawodnicy i personel drużyny muszą stosować się do decyzji sędziów.

B. Zawodnicy i personel drużyny nie mogą okazywać braku szacunku do żadnego z sędziów, włączając w to wielokrotne podważanie decyzji sędziów.

Kara: niebieska lub **żółta kartka –** brak szacunku dla sędziego

Kara: żółta kartka – ignorowanie polecenia sędziego

10.3.2 Używanie komend sędziowskich

Zawodnicy i personel drużyny nie mogą używać komend sędziowskich, zarówno słownych jak i gestów.

Kara: niebieska kartka – nielegalne używanie słów lub gestów, które są uznawane za komendy sędziowskie