



Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych

# HOKEJ HALOWY

WERSJA: Lipiec 2016 | © Special Olympics, Inc., 2016 | Wszelkie Prawa Zastrzeżone

[www.OlimpiadySpecjalne.pl](http://www.OlimpiadySpecjalne.pl)



## HOKEJ HALOWY

### 1. PRZEPISY REGULUJĄCE

We wszystkich turniejach hokeja halowego należy przestrzegać Oficjalnych Przepisów Sportowych Olimpiad Specjalnych.

Więcej szczegółów odnośnie Kodeksu Postępowania, treningu, wymagań medycznych i bezpieczeństwa, podziału na grupy, nagród, awansu zawodnika i Sportów Zunifikowanych można odnaleźć w Artykule 1.

### 2. OFICJALNE KONKURENCJE

Program narodowy Olimpiad Specjalnych może określić oferowane konkurencje oraz wskazówki do ich organizacji. Zakres konkurencji oferuje współzawodnictwo dla zawodników o różnym poziomie sprawności. Zadaniem trenerów jest dobór odpowiedniej konkurencji adekwatnej do umiejętności i zainteresowania każdego zawodnika.

Poniżej znajduje się lista oficjalnych konkurencji dostępnych w Olimpiadach Specjalnych:

#### 2.1. Indywidualny konkurs sprawności

- 2.1.1. Testy przeprowadzane w ramach IKS-ów pozwalają na ocenę sprawności zawodników/drużyn w warunkach współzawodnictwa.
- 2.1.2. Konkurs składa się z 5-ciu oddzielnych ćwiczeń/zadań: strzału do bramki, podania, ćwiczenia pokazującego jak zawodnik postępuje się kijem do hokeja, strzału do celu i obrony (patrz paragraf 9).
- 2.1.3. Powyższe testy mają służyć ocenie poziomu sprawności każdego z zawodników. Jeśli IKS jest stosowany jako oddzielna i jedyna konkurencja, wtedy jego wyniki stanowią ostateczny rezultat zawodów (w przypadku sportowców o najniższych możliwościach).
- 2.1.4. IKS jest także wykorzystywany do oceny sprawności zawodników/drużyn i przypisania ich do konkretnych grup sprawnościowych w oparciu o osiągnięte w teście wyniki. Cała drużyna wykonuje 5 zadań testu pod okiem głównego trenera, a wyniki są zapisywane na liście zgłoszeniowej i w formularzu Oceny Sprawności Drużyny wysyłanym do organizatora zawodów przed startami jako oficjalna dokumentacja.

#### 2.2. Turniej zespołowy

- 2.2.1. Tradycyjne rozgrywki drużynowe umożliwiają drużynom hokeja halowego Olimpiad Specjalnych współzawodniczyć ze sobą. Za „tradycyjną” drużynę sportową uważa się w Olimpiadach Specjalnych taką drużynę, która składa się wyłącznie z zawodników Olimpiad Specjalnych. Może to być drużyna żeńska, męska lub mieszana.
- 2.2.2. Drużyny są dzielone na grupy sprawnościowe w oparciu o wyniki Indywidualnego Konkursu Sprawności, które następnie są zapisane w liście zgłoszeniowej sportowców oraz formularzu Oceny Sprawności Drużyny. Jest to wymóg formalny mający na celu przypisanie do konkretnych grup sprawnościowych drużyn o jak najbardziej zbliżonych do siebie umiejętnościach.

#### 2.3. Turniej drużyn zunifikowanych

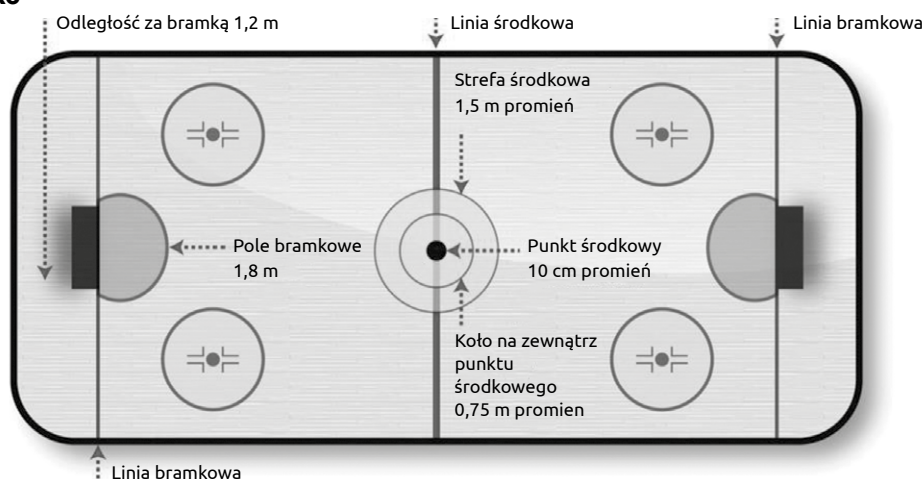
- 2.3.1. Turniej drużyn zunifikowanych pozwala zunifikowanym drużynom hokeja halowego Olimpiad Specjalnych na współzawodniczenie ze sobą. Drużyna, która może być uznana za zunifikowaną to taka, w której skład wchodzi sportowcy specjaliści wraz z partnerami. Istnieją specjalne zasady regulujące wiek, poziom umiejętności sportowych oraz liczbę partnerów, którzy w określonym czasie mogą przebywać na placu gry.
- 2.3.2. Podobnie jak w przypadku „tradycyjnych” drużyn Olimpiad Specjalnych, drużyny zunifikowane podlegają podziałowi na grupy sprawnościowe na podstawie Indywidualnego



Konkurs Sprawności, którego wyniki zawarte są w formularzu Oceny Sprawności Drużyny. Ma to wyrównać szanse drużyn biorących udział w konkretnych zawodach.

## 3. BOISKO DO HOKEJA HALOWEGO

### 3.1. Boisko



- 3.1.1. Wymiary boiska: minimum 24 m x 12 m , maksimum 30 m x 15 m (boisko do koszykówki), płaska gładka nawierzchnia, odpowiednio oznakowana dla celów hokeja halowego.
- 3.1.2. Z boiska należy usunąć wszelkie przeszkody mogące utrudniać grę.
- 3.1.3. Boisko może być otoczone liniami lub bandami. Bandy powinny być wykonane z bardzo mocnego materiału, a ich wysokość musi wynosić 1,1 – 1,2m. Boiska mogą być otoczone w inny sposób pod warunkiem, że nie będzie stwarzało to zagrożenia dla grających (np. elastyczna guma lub karton). Do wyznaczenia boiska w zastępstwie band można użyć także taśmy jeśli nie jest dostępny żaden inny materiał nadający się do tego celu.

### 3.2. Siatki i bramki

- 3.2.1. Tył bramki powinien być odsunięty na odległość 1,2 m od linii końcowej boiska, by możliwa była także gra z tyłu bramki.
- 3.2.2. Obydwie bramki należy tak ustawić, by środek bramki pokrywał się ze środkiem szerokości boiska.
- 3.2.3. Wymiary bramki: szerokość - 1,8 m, wysokość - 1,2 m, głębokość - 0,6 m. Dozwolone są też bramki do hokeja na lodzie. Boki i tyły bramek muszą być wyposażone w odpowiednie siatki.

### 3.3. Linia środkowa i koła środkowe

- 3.3.1. Na środku boiska powinna znajdować się linia, która dzieli je na dwie równe połowy. Bramki i linie końcowe powinny być w takiej samej odległości od linii środkowej.
- 3.3.2. Punkt środkowy: na środku boiska należy narysować linię długości 10 cm pod kątem prostym do linii środkowej lub zaznaczyć koło o promieniu 10 cm.
- 3.3.3. Centralny bulik: koło na zewnątrz punktu środkowego: wokół punktu środkowego należy zaznaczyć koło o promieniu 75 cm otoczone pasem o szerokości 5 cm.

### 3.4. Strefa wznowienia/rozpoczęcia gry (środek)

- 3.4.1. Środkowa strefa wznowienia/rozpoczęcia: na środku należy wyznaczyć okrąg o promieniu 1,5 m i linią o grubości 5 cm na zewnątrz środkowego bulika.

### 3.5. Linia bramki i buliki strefy końcowej

- 3.5.1. Linia bramkowa: pomiędzy słupkami bramki należy zaznaczyć linię o szerokości 5 cm i przedłużyć ją na pole bramkowe.



- 3.5.2. Pole bramkowe: pole bramkowe powinno zostać ograniczone półkołem o promieniu 1,8 m, wyznaczonym od środka linii bramkowej.

### 3.6. Buliki w strefie końcowej boiska

- 3.6.1. Buliki w strefie końcowej: buliki wznowień są oznaczone okrągłym punktem o promieniu 10 cm lub linią o długości 10 cm w środku każdego okręgu. Istnieją dwa koła wznowień w każdej połowie boiska; każde koło znajduje się pod kątem 45 stopni od środka linii bramkowej. Centrum każdego buliku wznowień jest umieszczone w połowie drogi między linią środkową, a końcem boiska i 2,1 m od bandy.
- 3.6.2. Na przykład, jeżeli boisko mierzy 15,24 X 30,5 m środkiem każdego buliku wznowień jest punkt znajdujący się 7,6 m od linii środkowej i 2,1 m od bandy. Jeżeli boisko mierzy 12 x 24 m środek każdego buliku wznowień jest określany poprzez zmierzenie 6,1 m od linii środkowej i 1,5 m od bandy. Każdy bulik ma promień 0,75m i linię przechodzącą przez punkt środkowy buliku wznowień, która jest równoległa do linii środkowej.

### 3.7. Ławka zawodników i ławka kar

- 3.7.1. Boisko do hokeja halowego powinno być wyposażone w siedzenia/ławki dla zawodników obu drużyn i być zaaranżowane w jednakowy sposób. Każda drużyna powinna mieć dostęp do siedzeń lub ławek przystosowanych dla przynajmniej 16-tu osób, umieszczonych wzdłuż bocznej linii boiska, najbliższej środka boiska jak to możliwe.
- 3.7.2. Ławki zawodników powinny znajdować się po tej samej stronie boiska, co ławki kar, jednak nie mogą znajdować się bezpośrednio obok siebie. Jeśli to możliwe, ławki zawodników powinny być ustawione względem bandy w takim miejscu, z którego jest oddzielne wejście i wyjście na boisko.
- 3.7.3. Nikt, poza zawodnikami oraz trenerami (trenerem głównym i trzema asystentami) nie może znajdować się na ławce rezerwowych w czasie rozgrywek.
- 3.7.4. Wszyscy zawodnicy siedzący na ławce rezerwowych, w tym także bramkarze rezerwowi, MUSZĄ mieć na głowach kaski przez cały czas rozgrywania meczu, podczas wszystkich rozgrywek.
- 3.7.5. Wyznaczone ławki kar, powinny znajdować się na prawo i lewo od stolika sędziowskiego.

## 4. SPRZĘT

### 4.1. Krążek

- 4.1.1. Gra odbywa się przy pomocy filcowego krążka z pustą przestrzenią w środku; krążek ma następujące wymiary:
- 4.1.2. Średnica: 20 cm
- 4.1.3. Średnica wycięcia: 10 cm, może być wzmocniona skórą
- 4.1.4. Grubość: 2,5 cm
- 4.1.5. Ciężar: 140 g – 225 g

### 4.2. Kij do hokeja halowego

- 4.2.1. Wszystkie kije oprócz kija bramkarza muszą być wykonane z drewna lub włókna szklanego (także połączenia tych materiałów) i posiadać następujące wymiary:
- 4.2.2. Obwód: 7,5 cm -10 cm
- 4.2.3. Długość: 90 -150 cm
- 4.2.4. Część stykająca się z podłożem musi być zaokrąglona (z wyjątkiem kijów bramkarzy). Wszystkie kije powinny mieć równą grubość na całej swej długości (nieodzwolone jest powiększanie średnicy dolnej części kija przez umieszczanie na niej taśmy itp.). Jednakże dozwolone jest owinięcie rączki kija hokejowego taśmą lub innym materiałem jeśli ułatwia to jego trzymanie w czasie gry (60 cm od końca kija). Owinięcie rączki kija może



być wyższe niż 5 cm. Nie jest dozwolone jakiegokolwiek ingerowanie w dolną część kija hokejowego, mające na celu zmianę jego rozmiarów.

### 4.3. Kij bramkarza

- 4.3.1. Kij bramkarza powinien odpowiadać przepisowym wymaganiom hokeja na lodzie. Łopatka kija bramkarskiego (część stykająca się z podłożem) w żadnym punkcie nie może być szersze niż 8,9 cm oprócz kolanka, którego szerokość nie może być większa niż 11,4 cm; łopatka nie może być dłuższa niż 39,3 cm od kolanka do końcówki. Krzywizna łopatki kija bramkarskiego nie podlega żadnym ustalonym wymiarom. Wszystkie inne elementy kija podlegają pomiarom, gdy nie spełniają wymogów zostaje nałożona odpowiednia kara. Szersza część trzonka kija bramkarskiego nie może przekraczać 66 cm od kolanka i nie może być szersza niż 8,9 cm.

### 4.4. Wyposażenie ochronne

- 4.4.1. Wszyscy zawodnicy muszą być wyposażeni w:
  - 4.4.1.1. Kaski z osłoną na twarz;
  - 4.4.1.2. Rękawice hokejowe, nagołenniki;
  - 4.4.1.3. Bramkarze mogą nosić używane w hokeju na lodzie ochraniacze na nogi, jednak w najszerszym punkcie nie mogą one przekraczać 31 cm;
  - 4.4.1.4. Wymagane są też odpowiednie buty sportowe, np. buty do biegania.
- 4.4.2. Zalecane wyposażenie ochronne:
  - 4.4.2.1. Natokietniki;
  - 4.4.2.2. Suspensorium;
  - 4.4.2.3. Nakolanniki;
  - 4.4.2.4. Ochrona klatki piersiowej bramkarza;
  - 4.4.2.5. Ochraniacz na zęby („szczęka” bokserska).
- 4.4.3. Przed każdym meczem sędziowie będą sprawdzali czy zawodnicy mają odpowiednie wyposażenie ochronne.

## 5. SĘDZIOWIE

### 5.1. Stroje

- 5.1.1. W czasie gry powinno być obecnych dwóch sędziów. Muszą oni posiadać odpowiedni ubiór sędziowski np. czarne spodenki i czarna koszulka w białe paski.

### 5.2. Wymagani sędziowie

- 5.2.1. Oprócz tego wymagana jest obecność dwóch sędziów liczących punkty i jednego mierzącego czas. Sędziowie punktowi wypełniają także rolę sędziów kontrolujących zmiany zawodników.

## 6. PRZEPISY GRY

### 6.1. Kwalifikacja na wyższy poziom zawodów

- 6.1.1. Aby móc zakwalifikować się na wyższy stopień rozgrywek (np. międzynarodowy), drużyna w pierw musi zaliczyć udział w zawodach niższego stopnia (np. Zawody lokalne, regionalne, ogólnokrajowe, itd.) zgodnie ze wszystkimi zasadami i warunkami Special Olympics International.

### 6.2. Podział na grupy

- 6.2.1. Przed zawodami drużyny podlegają podziałowi na grupy sprawnościowe na podstawie wyników osiągniętych przez sportowców w ramach Indywidualnego Konkursu Sprawności. Następnie, w oparciu o dane zawarte w formularzu Oceny Sprawności Drużyny, przeprowadzane są tzw. mecze obserwowane, które pozwalają na faktyczną ocenę poziomu umiejętności jaki reprezentują poszczególne drużyny.



- 6.2.2. Trenerzy mają obowiązek przedłożyć wyniki IKS każdego swojego zawodnika przed rozpoczęciem turnieju, wykorzystując odpowiednie formularz (udostępniany przez organizatorów / SOI). Wynik drużyny ustala się dodając wyniki wszystkich zawodników i dzieląc tę sumę przez ich liczbę.
- 6.2.3. Drużyny są wstępnie dzielone na grupy na podstawie tych danych. Następnie rozgrywana jest runda gier obserwowanych, która ma na celu ostateczny podział na grupy pozwalający dalszą część zawodów przeprowadzić bezpiecznie i w duchu fair play.
- 6.2.4. Mecze w ramach rundy gier obserwowanych trwają od 9 do 12 minut, a każda drużyna rozgrywa minimum jeden mecz. W meczach obserwowanych mają obowiązek wziąć udział wszyscy zawodnicy, których wyniki indywidualnego konkursu sprawności zostały wzięte pod uwagę przy ustalaniu wyniku drużyny.
- 6.2.5. Po zakończeniu tej rundy wszystkie drużyny będą przypisane do poszczególnych grup zgodnie z osiągniętymi przez nie rezultatami i przy akceptacji Komisji Tworzenia Grup. Tradycyjne drużyny Olimpiad Specjalnych będą współzawodniczyły z tradycyjnymi drużynami a drużyny zunifikowane ze zunifikowanymi. Liczba utworzonych grup wynika przede wszystkim z liczby zgłoszonych zespołów, jest też jednak dopasowana do wymogów wynikających z poziomu sportowego prezentowanego przez poszczególne drużyny.

### 6.3. Turniej zespołowy

- 6.3.1. Zawodnicy i zmiany
  - 6.3.1.1. Drużyna na boisku składa się z sześciu graczy (6): jednego (1) bramkarza, który musi grać w pozycji stojącej, dwóch obrońców (2) i trzech (3) atakujących (1 środkowy i 2 skrzydłowych).
  - 6.3.1.2. W czasie całej gry na boisku powinien znajdować się bramkarz. Wyjątek stanowią ostatnie dwie minuty meczu (9 zmiana), kiedy może być wymieniony na innego zawodnika. Zmianę można przeprowadzić tylko podczas wznowienia lub przerwy w grze. Dodatkowy zawodnik wprowadzony na boisko zamiast bramkarza musi grać w obrębie tego samego obszaru, co inny zawodnicy, poza bramkarzem.
  - 6.3.1.3. Każdy zawodnik drużyny musi posiadać koszulkę tego samego koloru z numerem na plecach o wymiarach 15 - 20 cm.
  - 6.3.1.4. Ogólna liczba zmian granych przez jakiegokolwiek zawodnika w danej drużynie (oprócz bramkarza), nie może się różnić od innego gracza tej drużyny o więcej jak jedną zmianę. Bramkarz może grać cały mecz, albo może zmienić się z innym bramkarzem. Jeśli do meczu zgłoszonych jest dwóch bramkarzy, to każdy musi grać tyle zmian, aby różnica między nimi wynosiła jedną zmianę.
  - 6.3.1.5. Zmiany – przykłady zmian zawodników w czasie meczu można odnaleźć w podręczniku dla trenerów.
  - 6.3.1.6. Minimalny skład drużyny, to 11 zawodników, a maksymalny to 16 zawodników. Każdy zawodnik wyłączony z gry, musi zostać dopisany na dole karty z wynikami, z podaną przyczyną jego wyłączenia ze składu. W przypadku kontuzji, choroby lub problemów związanych z nieodpowiednim zachowaniem zawodnika, będącymi podstawą do nieuwzględnienia kogoś w składzie wyjściowym, drużyna ma prawo kontynuować mecz z minimum 9-ciomą zawodnikami zdolnymi do gry. Jeśli trener z jakichś powodów nie jest w stanie wystawić 9 zawodników lub więcej, drużyna nie może kontynuować rozgrywek.
  - 6.3.1.7. Jeżeli w drużynie jest dwóch bramkarzy, każdy z nich musi grać minimum na zmianę we wszystkich meczach. Bramkarze mogą występować na równych zasadach w jednym meczu, powinni być wtedy ubrani w cały strój bramkarski przez cały czas tak, by nie opóźnić gry przy zmianach.



- 6.3.1.8. Na 10 minut przed rozpoczęciem meczu należy przekazać sędziemu liczącemu punkty 3 egzemplarze protokołu wyników. Każdy egzemplarz musi zawierać nazwę drużyny, nazwisko trenera głównego, nazwiska i numery wszystkich graczy w obrębie zmian. Jeden egzemplarz przeznaczony jest dla sędziego, drugi dla trenera przeciwnej drużyny - a trzeci zatrzymuje trener. Jeżeli drużyna nie dostarczy protokołów w odpowiednim czasie, zespół może być ukarany 1 – minutą na ławce.
- 6.3.1.9. W przypadku kontuzji, zauważenia nieprawidłowości w przeprowadzeniu zmian lub innych wydarzeń zaburzających kolejność zmian, sędzia zatrzymuje grę. Sędzia mierzący czas zatrzymuje czas. Trener drużyny musi dokonać korekty zmian zgodnie z zasadą proporcjonalnego uczestnictwa w zmianach każdego zawodnika (z wyłączeniem bramkarza). Zastępowanie zawodników w zmianie będą dozwolone w przypadku 3 lub więcej jednoczesnych kar. Czas będzie wstrzymany do momentu zakończenia zastępowania.
- 6.3.1.10. W przypadku zmiany zespołów w trakcie odbywania kary przez zawodnika, jego następcą odsiadywa resztę jego kary. Jeżeli zawodnik ten miał grać we wchodzącej zmianie, odsiadywa swoją karę w czasie tej zmiany. W innym przypadku trener decyduje, który z zawodników z nowego zespołu idzie na ławkę kar by odbyć pozostałą część kary.
- 6.3.1.11. Na ławce drużyny mogą przebywać tylko zawodnicy przygotowani do danej gry i trenerzy. Nazwiska pozostałych zawodników (wykluczonych z powodu kontuzji, choroby lub zachowania) powinny być wypisane na dole protokołu gry jako graczy rezerwowych i nie biorących udziału w meczu.
- 6.3.1.12. Aby ujednoczyć rozgrywki hokejowe, tylko drużyny, które uczestniczyły z co najmniej jedenastoma zawodnikami w turnieju niższego stopnia (np. lokalnym, regionalnym), mogą brać udział w turnieju wyższego stopnia (np. międzynarodowym). Uczestniczenie w takim turnieju uzależnione jest bowiem od spełnienia warunku posiadania drużyny w składzie 11 osób.

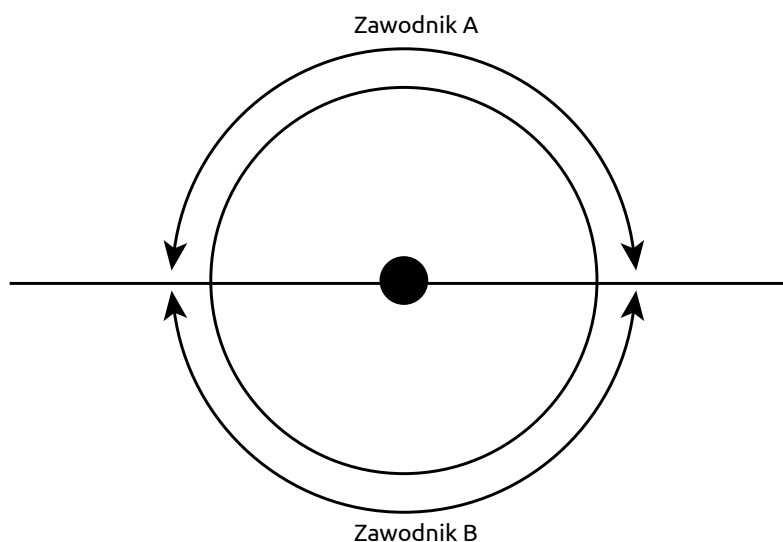
## 6.4. Czas gry

- 6.4.1. Mecz składa się z trzech 9-cio minutowych tercji, z jednonminutowymi przerwami dla odpoczynku pomiędzy tercjami. Ostatnie 3 minuty przed końcem trzeciej tercji pozwalają na „zatrzymania” chyba, że obydwaj trenerzy to uchylą przed rozpoczęciem meczu. Każda drużyna w każdym meczu ma prawo do jednego „czasu” trwającego 1 minutę. Trener sygnalizuje zamiar wykorzystania czasu przez pokazanie sędziemu znaku „T”. O „czas” trener może poprosić tylko wtedy, kiedy jest przerwa w grze.
- 6.4.2. W trakcie każdej tercji następują trzy zmiany zespołów. Czas zmiany zespołów sygnalizowany jest przez sędziego mierzącego czas za pomocą gwizdka, ręcznika lub w inny sposób. Gra zostaje wznowiona w obrębie buliku najbliższego miejsca, gdzie została zatrzymana.
- 6.4.3. Każdą tercję rozpoczyna się w obrębie koła na środku boiska (zmiany 1, 4, 7 i ewentualna dogrywka).
- 6.4.4. Drużyny mogą zmieniać strony boiska po każdej tercji. Jeżeli drużyna ma zamiar zmienić strony to główny trener musi poinformować o tym sędziów przed rozpoczęciem gry. Jeżeli żadna z drużyn nie wykorzysta powyższej opcji drużyny pozostają przez cały mecz na tej samej połowie, na której rozpoczęły grę.
- 6.4.5. Zasadniczo czas gry liczy się jako czas ciągły. Jednak w przypadku kary należy zatrzymać zegar, dopóki gra nie zostanie wznowiona. Zegar mierzący karę należy także zatrzymać w przypadku ogłoszenia zmiany zespołów i w przypadku, gdy tak zadecyduje sędzia.



## 6.5. Wznowienie gry w buliku

- 6.5.1. Wznowienie następuje w takich przypadkach jak:
- 6.5.1.1. przy rozpoczęciu meczu i każdej następnej tercji, w obrębie koła na środku boiska,
  - 6.5.1.2. po każdym zatrzymaniu gry w ciągu tercji, z wyjątkiem wznowienia gry po uzyskaniu bramki, w obrębie buliku najbliższego miejsca zdarzenia,
  - 6.5.1.3. po każdym uzyskaniu bramki, w obrębie koła na środku boiska,
  - 6.5.1.4. po każdej mniejszej lub większej karze, na stronie boiska należącej do drużyny, która popełniła przewinienie,
  - 6.5.1.5. w przypadku złamania kija lub zaistnienia innego wydarzenia zagrażającego bezpieczeństwu zawodników w miejscu toczenia się akcji w grze lub każdym innym momencie określanym przez sędziego. Wznowienie następuje wówczas w obrębie buliku najbliższego do miejsca w którym znajdował się krążek w momencie przerwania gry.
  - 6.5.1.6. Jeśli zawodnik atakujący wyrzuci krążek ponad bandę po stronie przeciwnika, wznowienie gry następuje w neutralnej strefie wznowienia (ze środka boiska). Jeśli krążek zostanie wyrzucony poza obręb boiska przez zawodnika drużyny broniącej się, gra zostanie wznowiona w obrębie bulika znajdującego się najbliżej miejsca wyrzucenia krążka.
  - 6.5.1.7. Jeśli 2 lub więcej kijów jest w krążku żaden z graczy nie jest w stanie przejąć krążek.
- 6.5.2. Przy wznowieniu gry zawodnicy muszą stać na swojej połowie z kijami nieprzekraczającymi linii środkowej przechodzącej przez koło na środku boiska. We wznowieniu udział bierze tylko dwóch zawodników. Obydwaj zawodnicy wznawiający grę mogą umieścić końce kijów po tej samej stronie pola wznowienia tak długo jak koniec kija danego zawodnika znajduje się w odpowiedniej odległości od linii/okręgu wznowienia. Podczas wznowienia zawodnicy muszą grać krążkiem. W trakcie wznowienia zawodnicy nie mogą sobie nawzajem przeszkadzać blokując się kijami.
- 6.5.3. Przy rozpoczęciu/wznowieniu gry zawodnicy muszą stać poza obrębem pola wznowienia gry. Zawodnicy wznawiający grę muszą sami znajdować się i umieścić swoje kije w jednokowej odległości od krążka (patrz diagram). Kije nie mogą przekraczać linii środkowej boiska. W obrębie koła środkowego mogą w tym momencie znajdować się tylko zawodnicy biorący udział we wznowieniu gry, taka sytuacja musi trwać aż do gwizdka sędziego.







- 6.5.4. Uwaga: Zarówno zawodnicy A i B mogą stać w dowolnym miejscu, ale każdy z nich musi stać po właściwej dla ich drużyny stronie linii wznowienia.
- 6.5.5. Wznowienie gry sygnalizuje gwizdek sędziego.
  - 6.5.5.1. Dla zawodników nieśłyszących sędzia jednocześnie z sygnałem gwizdkiem powinien wykonać sygnał poprzez opuszczenie podniesionej ręki i skierowanie jej w stronę krążka.
- 6.5.6. Podczas rozpoczynania gry krążek musi zostać wymieciony z koła środkowego lub koła bulika w taki sposób, by nie został dotknięty środek krążka. Po wyrzuceniu z koła, krążek musi zostać dotknięty przez gracza, który nie brał udziału we wznowieniu zanim może powrócić do zawodnika, który go wybijał. Dopuszczalne są wielokrotne próby wymiatania krążka przez zawodników rozpoczynających grę, aż krążek opuści koło. Po początkowym ruchu wymiatania jest dopuszczalne wykopanie krążka z koła środkowego przez zawodników, którzy biorą udział we wznowieniu gry.

## 6.6. Bramki

- 6.6.1. Bramka liczy się wtedy, gdy cały krążek przekroczy linię bramkową przed sygnałem końca zmiany zespołu lub końca tercji. Za każdą zdobytą bramkę przyznaje się jeden punkt.
- 6.6.2. Napastnik musi umieścić krążek w bramce przy pomocy kija, spoza pola bramkowego. Niedozwolone jest wrzucenie lub wkopanie krążka do bramki, chociaż w czasie gry zawodnicy mogą przesuwając krążek nogą. Jeżeli krążek znajdzie się w bramce przypadkowo odbity przez napastnika lub obrońcę, należy przyznać danej drużynie punkt.
- 6.6.3. Punkt liczy się za każdym razem, gdy krążek znajdzie się w bramce za sprawą zawodnika obrony (umieszczony tam w jakikolwiek sposób).

## 6.7. Mniejsze faule

- 6.7.1. Następujące przypadki powodują zatrzymanie gry i jej wznowienie w najbliższym buliku:
  - 6.7.1.1. Rzucenie przez bramkarza krążka w przód do zawodnika swojej drużyny. Bramkarz może podać krążek przy pomocy kija lub wyrzucić go na bok tylko na terenie do linii wyznaczonej przez kąt 45° od środka buliku. Jeśli krążek zostanie wyrzucony na obszar boiska drużyny przeciwnej, wchodzi ona automatycznie w jego posiadanie.
  - 6.7.1.2. Jeżeli zawodnik poda krążek do kogoś ze swojej drużyny ręką, gra zostanie zatrzymana, chyba że krążek zostanie przejęty przez zawodnika przeciwnej drużyny.
  - 6.7.1.3. Stanięcie na krążku przez zawodnika.
  - 6.7.1.4. Przytrzymanie krążka więcej niż 3 sek.
  - 6.7.1.5. Pęknięcie lub złamanie kija.
  - 6.7.1.6. Upadek zawodnika w pobliżu krążka.
  - 6.7.1.7. Napastnik nie może przekroczyć linii pola bramkowego żadną częścią ciała ani kijem. W przypadku takiego przekroczenia następuje wznowienie gry w buliku znajdującym się na polu gry zawodnika, który popełnił przekroczenie. Obrońca nie może przekroczyć linii ograniczającej pole bramkowe, może jednak wybrać krążek z tego pola przy pomocy kija. Jeżeli obrońca umieści krążek na polu bramkowym lub przekroczy linię pola bramkowego jakąkolwiek częścią ciała, zostaje ogłoszony mniejszy faul.
- 6.7.2. W przypadku gdy obrońca przekroczy pole bramkowe [6.7.1.7], a jego drużyna nie posiada w tym momencie krążka, to sędzia podnosząc rękę ogłasza „faul z opóźnieniem”. Gra nie zostanie zatrzymana dopóki drużyna broniąca nie zdobędzie kontroli nad krążkiem i wtedy nastąpi wznowienie po stronie boiska należącej do drużyny popełniającej wykroczenie.



## 6.8. Dogrywka

- 6.8.1. Dogrywka rozgrywana jest w ramach dodatkowej 9-cio minutowej tercji, z regularnymi zmianami zawodników. Pierwsza drużyna, która w czasie tej dogrywki strzeli bramkę jest uznawana za zwycięzcę. Jeżeli wynik gry jest w dalszym ciągu remisowy, a nie ma konieczności wyłonienia zwycięzcy ogłasza się remis. W przypadku konieczności ogłoszenia zwycięzcy dogrywkę kontynuuje się do momentu zdobycia bramki przez jedną z drużyn.

## 7. PRZEWINIENIA

### 7.1. Mniejsze /Większe przewinienia

- 7.1.1. Małe przewinienia skutkują 1-minutowym wykluczeniem z gry zawodnika popełniającego przewinienie. Wznowienie gry następuje wtedy na polu obrony drużyny, która popełniła przewinienie.
- 7.1.2. Większe przewinienia – zawodnik ukarany za większe przewinienie zostaje usunięty z gry na 2 minuty, podczas których jego drużyna nie ma możliwości dokonania żadnych zmian. Każdy zawodnik ukarany za większe przewinienie zostaje usunięty z boiska, czas i gra zostaje wtedy zatrzymana przez sędziego (sędziów). Główny trener musi tak dostosować kolejność zmian, aby liczba zmian każdego zawodnika nie różniła się od innego zawodnika drużyny o więcej jak jedną zmianę (z wyjątkiem bramkarza). Zawodnik, który popełnił wykroczenie zostaje zastąpiony przez innego zawodnika, który ma obowiązek odbyć 2-minutową karę. Wznowienie gry następuje wtedy w strefie obrony zespołu, który jest ukarany. Nawet jeżeli w czasie odbywania kary przez zawodnika drużyna straci jedną lub więcej bramek zawodnik nie może powrócić na boisko przed upływem kary.
- 7.1.3. Uwaga: Jeżeli bramkarz zostanie ukarany za większe przewinienie, powinno być to odnotowane w protokole meczowym, a zastępujący zawodnik zajmuje miejsce w bramce. Protokół meczowy powinien być skorygowany w taki sposób, by były zachowane reguły gry zawarte powyżej.

### 7.2. Przytrzymywanie

- 7.2.1. Mniejszym przewinieniem powinien być ukarany zawodnik, który utrudnia grę innemu zawodnikowi przy pomocy rąk, kija lub w inny sposób.

### 7.3. Podcinanie

- 7.3.1. Mniejszym/większym przewinieniem powinien zostać ukarany zawodnik, który swoim działaniem naraża innego zawodnika na ryzyko potknięcia się lub wywrócenia, np. poprzez podcięcie kijem, zahaczenie nogi przeciwnika łokciem lub ramieniem (frontalnie lub z tyłu).
- 7.3.2. Uwaga: (Przypadkowe) potknięcia się mające miejsce równocześnie z gwizdkiem sędziego zatrzymującym/startującym czas, nie podlegają karze.
- 7.3.3. Duże przewinienie może być podyktowane w przypadku, gdy zawodnik naraził rywala na kontuzję, faulując go, np. poprzez zahaczenie go nogą lub podcięcie kijem i wywrócenie.

### 7.4. Nadmierny atak ciałem

- 7.4.1. Mniejszym/większym przewinieniem może być ukarany zawodnik, który atakuje innego zawodnika wskakując lub wpadając na niego.
- 7.4.2. Uwaga: „Atakowanie” ma miejsce wtedy, kiedy jeden zawodnik wykonuje więcej niż dwa kroki w przód w bezpośredniej konfrontacji (bezpośrednim zwarciu) z innym zawodnikiem.
- 7.4.3. Jeżeli w wyniku „atakowania” zawodnik spowoduje kontuzję innego, sędzia ma obowiązek nałożenia kary większego przewinienia na zawodnika atakującego.



- 7.4.4. Mniejsze/większe przewinienie występuje wtedy, kiedy dany zawodnik „wchodzi ciałem”, lub atakuje innego zawodnika.

## 7.5. Przeszkadzanie

- 7.5.1. Mniejsze przewinienie ma miejsce w przypadku „przeszkadzania”, czyli zatrzymania ruchu zawodnika, który nie znajduje się w posiadaniu krążka lub utrudnianiu gry krążkiem przez innego zawodnika bez jednoczesnej próby przejęcia krążka.

## 7.6. Spowalnianie gry

- 7.6.1. Mniejsze przewinienie powinno być podyktowane w przypadku umyślnego spowalniania gry przez bramkarza, który kładzie się lub staje na krążku, lub przytrzymuje go w inny sposób, bądź celowo wyrzuca go poza pole gry w celu uniemożliwienia uzyskania przewagi drużynie przeciwnej.
- 7.6.2. Uwaga: Ten rodzaj kary stosuje się także w przypadku, gdy bramkarz/zawodnik pola celowo wybije krążek poza boisko po zatrzymaniu gry przez sędziego.
- 7.6.3. Jeśli trener niepełniący funkcji „trenera głównego”, dyskutuje z decyzjami sędziego w czasie rozgrywania meczu, może zostać ukarany „tawkowym” mniejszym przewinieniem za opóźnianie gry.
- 7.6.4. Uwaga: Żaden zawodnik, który przykłąknie w celu zablokowania strzału przeciwnika nie powinien być ukarany, jeżeli krążek prześlizgnie się pod nim, lub zatrzyma się na jakimś elemencie jego odzieży/wyposażenia.
- 7.6.5. Uwaga: Gra powinna zostać wstrzymana, jeżeli któryś zawodnik przypadkowo wyrzuci się na krążek, lub w jego bezpośrednim sąsiedztwie. W takiej sytuacji nie ma żadnej kary, a gra powinna być wznowiona w najbliższym buliku.

## 7.7. „Zahaczanie” przy użyciu kija hokejowego

- 7.7.1. Mniejsze/większe przewinienie ma miejsce wtedy, kiedy któryś zawodnik próbuje zatrzymać, utrudnić grę lub zmienić kierunek biegu innego zawodnika, przy wykorzystaniu swojego kija hokejowego.
- 7.7.2. Kara większego przewinienia jest podyktowana wtedy, kiedy jeden zawodnik powoduje kontuzje innego zawodnika poprzez utrudnianie mu gry przy użyciu kija hokejowego („zahaczanie”).

## 7.8. Uderzanie kijem

- 7.8.1. Mniejsze lub większe przewinienie ma miejsce wtedy, kiedy jeden zawodnik uderza lub próbuje uderzyć drugiego zawodnika przy pomocy swojego kija hokejowego.
- 7.8.2. Kara większego przewinienia jest podyktowana wtedy, kiedy któryś zawodnik ulega kontuzji wynikłej z uderzenia go kijem przez innego zawodnika.
- 7.8.3. Uwaga: Sędziowie powinni karać za „uderzenie” każdego zawodnika, który wykona zamach kijem w kierunku drugiego zawodnika (niezależnie czy ten znajduje się czy nie w jego zasięgu), nawet, gdy nie dojdzie do uderzenia, lub kiedy zawodnik, pod pretekstem próby uderzenia krążka, bierze szeroki zamach mający na celu przestraszenie przeciwnika.
- 7.8.4. Każdy zawodnik, który bierze zamach kijem na innego zawodnika, przy okazji jakiegokolwiek sytuacji spornej w czasie gry, podlega karze wydalenia z boiska.
- 7.8.5. Uwaga: Sędzia powinien zastosować odpowiednią w tej sytuacji karę i dodatkowo powinien znaleźć się o tym wpis w protokole gry.

## 7.9. Kopanie

- 7.9.1. Mniejsze lub większe przewinienie ma miejsce wtedy, kiedy jeden zawodnik z pola lub bramkarz próbuje kopnąć lub kopie zawodnika drużyny przeciwnej.

## 7.10. Trzymanie kija zbyt wysoko



- 7.10.1. Każdy zawodnik w polu/ bramkarz w czasie gry ma obowiązek trzymania kija nie wyżej, niż na wysokości swoich ramion. Sędzia ma prawo ukarać mniejszym lub większym przewinieniem każdego, kto nie stosuje się do tego przepisu.
- 7.10.2. Karze większego przewinienia podlega każdy zawodnik, który łamiąc powyższy przepis, spowoduje kontuzje któregokolwiek z innych graczy.
- 7.10.3. Gol zdobyty zbyt wysoko uniesionym kijem nie będzie uznany, chyba że w ten sposób zdobędzie go zawodnik drużyny broniącej się.
- 7.10.4. Uderzenie krążka powyżej standardowej wysokości ramion nie jest dozwolone, a kiedy ma miejsce, sędzia powinien natychmiastowo zatrzymać grę i nałożyć karę, a następnie wznowić grę na połowie ukaranej drużyny.

## **7.11. Brutalna gra**

- 7.11.1. Mniejsze albo większe przewinienie może być odnotowane także ze względu na brutalne zachowanie któregoś zawodnika. Przykładowo, podstawą do nałożenia kary jest użycie łokci lub kolan prowadzące do sfaulowania przeciwnika.
- 7.11.2. Brutalna gra prowadząca do kontuzji któregoś zawodnika powinna być potraktowana jako większe przewinienie.

## **7.12. Przewinienie bramkarskie**

- 7.12.1. Bramkarz powinien zostać ukarany mniejszym przewinieniem, gdy wyjdzie poza swoje pole bramkowe. Do momentu w którym jego stopy nie wyjdą poza obręb pola, nie ma podstaw do ukarania go.
- 7.12.2. Bramkarz musi grać na stojąco. Jeżeli podczas gry usiądzie, położy się, uklęknie lub będzie trzymał swój kij poziomo nad podłogą, dostanie ostrzeżenie od sędziego. Bramkarz ma prawo do powyższych działań jedynie w wypadku obrony bramki przed strzałem i przyduszaniu krążka.
- 7.12.3. Uwaga: Jeżeli bramkarz jednej drużyny opuści swoje pole bramkowe w czasie, gdy krążek posiada drużyna przeciwna, będzie na niego nałożona kara opóźniona.

## **7.13. Atakowanie z tyłu**

- 7.13.1. Mniejszym lub większym przewinieniem zostanie ukarany każdy zawodnik, który zahaczy, podetnie lub popchnie innego zawodnika z od tyłu.
- 7.13.2. Kontuzja któregokolwiek gracza spowodowana takim zachowaniem będzie skutkowałą nałożeniem na winowajcę kary większego przewinienia.
- 7.13.3. Uwaga: Podcinanie od tyłu też może być traktowane jako próba spowodowania kontuzji albo celowe doprowadzenie do kontuzji zawodnika przeciwnej drużyny.
- 7.13.4. Większym przewinieniem jest atakowanie lub popychanie gracza od tyłu tak, że uderza on głową w bandy, bramkę itp.

## **7.14. Blokowanie – Odpychanie kijem trzymany oburącz**

- 7.14.1. Mniejszym lub większym przewinieniem zostanie ukarany każdy zawodnik, który używa kija do blokowania rywala.
- 7.14.2. Uwaga: „Blokowaniem” określa się sytuację, w której dany zawodnik trzymając kij obie rękoma, bez dotykania nim podłogi, utrudnia poruszanie się innemu zawodnikowi.
- 7.14.3. Kontuzja któregoś zawodnika wynika z tego typu zachowania automatycznie nakłada na jej sprawcę karę większego przewinienia.

## **7.15. Niestosowne odnoszenie się do sędziów, wolontariuszy**

- 7.15.1. Uwaga: Aby móc sprawnie egzekwować ten przepis, sędziowie hokeja halowego mają specjalne narzędzia, którymi mogą posługiwać się w zależności od zaistniałej sytuacji. Należą do nich mniejsza kara ławki, „mniejsze przewinienie” lub „większe przewinienie”. Zasadniczo sędzia ma prawo nałożyć mniejszą karę ławki lub większego przewinienia



w przypadku, kiedy niechciane zachowania mają miejsce w obrębie ławki rezerwowych lub w jej bezpośredniej bliskości, jednak poza polem gry. Tego typu kara nie dotyczy nigdy osób zaangażowanych bezpośrednio w grę. Kara mniejszego przewinienia lub większego przewinienia może być natomiast stosowana w reakcji na łamanie przepisów odnotowane na placu gry lub na ławce kar, w sytuacji, w której winowajca jest łatwy do zidentyfikowania.

- 7.15.2. Każdy zawodnik niestosujący się do przepisów i dyskutujący z sędzią będzie ukarany mniejszym przewinieniem za niesportowe zachowanie. Jeśli nie wpłynie to na poprawę zachowania takiego zawodnika, sędzia nałoży na niego karę większego przewinienia.
- 7.15.3. Każdy zawodnik, który po gwizdku sędziego odda strzał krążkiem, będzie ukarany mniejszym przewinieniem za niesportową grę, jeśli, w odczuciu sędziego, miał on wystarczająco dużo czasu, żeby powstrzymać się od tego.
- 7.15.4. Jeśli którykolwiek z zawodników będzie winny któregoś z poniższych przewinień, na jego drużynę zostanie nałożona mniejsza kara ławki.
- 7.15.5. Używanie w bezpośredniej bliskości ławki zawodników nieprzyzwoitego, obraźliwego języka w stosunku do któregoś z zawodników lub sędziego.
- 7.15.6. Rzucanie jakiegokolwiek przedmiotu z ławki zawodników lub ławki kar na boisko przez cały czas trwania meczu (także wtedy, gdy gra jest wstrzymana).

## **7.16. Protokół meczu – Początek meczu, Start gry**

- 7.16.1. Mniejszą karą ławki będzie ukarana drużyna, która nie złoży protokołu i tabeli z wynikami zawodników w przeznaczonym na to czasie przed rozpoczęciem meczu (min. 10 min przed gwizdkiem).
- 7.16.2. Uwaga: Kiedy w czasie odbywania przez któregoś z zawodników kary mniejszego lub większego przewinienia, następuje zmiana, zawodnik wyznaczony przez trenera głównego przejmuje na siebie resztę pozostałego czasu kary.

## **7.17. Objaśnienie przepisów**

- 7.17.1. Jeżeli podczas odbywania kary przez któregoś z zawodników, jego drużyna straci bramkę, może on wrócić do gry nawet, jeśli czas kary jeszcze nie upłynął. Na boisku nie może być mniej, niż czterech zawodników w jednej drużynie. Jeśli więcej niż dwóch zawodników zostanie ukaranych w tym samym momencie, powinni oni odbywać swoje po kolei.
- 7.17.2. Uwaga: Definicja Gry w osłabieniu. Oznacza to sytuację, w której traci bramkę drużyna mająca w danym momencie mniej zawodników niż rywale. Poniżej przykłady gry w osłabieniu:
- 7.17.3. W przypadku zbiegu ukarania mniejszymi przewinieniami obydwie drużyny grają w jednakowej sile. W takiej sytuacji ukarani zawodnicy przesiedzą odpowiednią karę, niezależnie od tego, czy w tym czasie padnie bramka czy nie.
- 7.17.4. Przykład: Jedna drużyna została ukarana mniejszym przewinieniem i jest „osłabiona”, a druga drużyna dostaje mniejszą karę 30 sekund później. Obie drużyny grają w tym momencie w równej sile do momentu zakończenia się kary pierwszej drużyny. Kiedy to nastąpi drużyna druga stanie się osłabiona przez 30 sekund potrzebne do upłynięcia kary jaka została nałożona na jej zawodnika.
- 7.17.5. Jeśli bramkarz popełni mniejsze przewinienie, jeden z zawodników jego drużyny grających aktualnie w polu odsiedzi za niego 1-minutową karę.
- 7.17.6. W przypadku, kiedy zawodnik drużyny niebędącej aktualnie w posiadaniu krążka zostanie ukarany za mniejsze przewinienie, sędzia nałoży na niego „opóźnioną karę” poprzez uniesienie ręki. Gra nie będzie wstrzymana do momentu, kiedy broniąca się drużyna nie przejmie kontroli nad krążkiem. Pełny czas kary zacznie płynąć od momentu, w którym gra została zatrzymana.



7.17.7. Za zachowanie się drużyny przed, w trakcie i po meczu bierze odpowiedzialność trener główny. Jeśli sędzia w czasie meczu oceni grę zespołu jako zbyt ostrą lub z innego powodu nieodpowiednią, główny trener dostanie najpierw ostrzeżenie słowne, a następnie, jeśli zachowanie jego podopiecznych nie poprawi się, może on zostać ukarany 1-minutową karą za niesportowe zachowanie. Jeśli problemy z zachowaniem zawodników dalej nie znikną, główny trener będzie poddany 2-minutowej karcie większego przewinienia i wydalony z miejsca rozgrywania meczu/ placu gry.

## 7.18. Bójki

- 7.18.1. Kara większego przewinienia będzie nałożona na każdego zawodnika uczestniczącego w bójce.
- 7.18.2. Ważne: Sędziowie mają dużą swobodę w doborze kar nakładanych na zawodników popełniających to przewinienie. Ta dowolność wynika z potrzeby dania im możliwości adekwatnego ustosunkowania się do konkretnych sytuacji i dopasowania kary do stopnia i roli, jaką odgrywali poszczególni zawodnicy w konkretnych sytuacjach na boisku (kto zainicjował bójkę, kto dążył do jej kontynuacji, etc.). Decyzje i działania sędziów w tej materii powinny być podejmowane realistycznie i z wyczuciem.
- 7.18.3. Inne możliwe sytuacje, w których sędzia ma prawo nałożyć większą karę za bójkę:
- 7.18.4. Każdy zawodnik zaangażowany w bójkę z innym zawodnikiem poza polem gry przed, w trakcie lub po rozegraniu meczu może zostać ukarany większą karą za bójkę.
- 7.18.5. Większe przewinienie popełnia każdy zawodnik pola lub bramkarz, który bierze aktywny udział w sprzeczce na boisku, próbując brać „sprawy w swoje ręce” zamiast pozwolić rozwiązać problem sędziemu. Taka kara za tego typu przewinienie może być nakładana łącznie z innymi karami.

## 7.19. Celowa próba spowodowania kontuzji/zranienia innego zawodnika

- 7.19.1. Każdy zawodnik, którego zachowanie celowo prowadzi do zranienia/kontuzjowania innego zawodnika popełnia duże przewinienie, a zaistniała w wyniku tych działań sytuacja powinna zostać zgłoszona do organizatora zawodów.
- 7.19.2. Kara za większe przewinienie będzie nałożona na każdego zawodnika, który celowo zrani, albo będzie próbował zranić kogokolwiek znajdującego się w obrębie pola gry, lub w jego bezpośrednim sąsiedztwie, ale niebędącego zawodnikiem (np. trenera, sędziego, wolontariusza etc.). Każda tego typu sytuacja, niezależnie od okoliczności powinna być zgłoszona do organizatora zawodów.

## 7.20. Małe Przewinienia

- 7.20.1. Zawodnik, który 3-krotnie zostanie ukarany za małe przewinienie, lub karą ławkki w czasie jednego meczu, będzie ukarany dużym przewinieniem i wyłączone z dalszej gry w tym meczu.

## 8. ROZGRYWKI DRUŻYN ZUNIFIKOWANYCH

### 8.1. Liczba zawodników

- 8.1.1. W skład drużyny powinna wchodzić proporcjonalna liczba zawodników i partnerów.

### 8.2. Skład

- 8.2.1. Podczas rozgrywek w każdej zmianie powinno być nie więcej niż 3 partnerów.
- 8.2.2. Wszystkich członków drużyny zunifikowanej włącznie z bramkarzami obowiązują zasady przedstawione w paragrafie 6.3.1.

### 8.3. Trener

- 8.3.1. Każda drużyna powinna mieć trenera, który nie jest jednocześnie zawodnikiem drużyny.

### 8.4. Dobieranie zawodników i partnerów

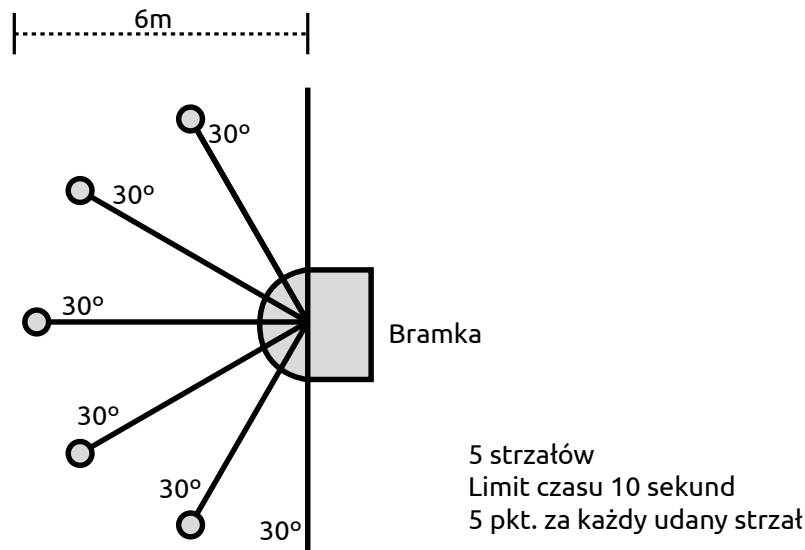


- 8.4.1. Do treningów i zawodów w sportach zunifikowanych należy wybierać zawodników Olimpiad Specjalnych i partnerów w podobnym wieku i o podobnych umiejętnościach. Wysokie prawdopodobieństwo kontuzji może wystąpić wtedy gdy zawodnicy i partnerzy nie zostali odpowiednio dobrani pod kątem umiejętności.

## 9. INDYWIDUALANY KONKURS SPRAWNOŚCI

### 9.1. Strzał do bramki

- 9.1.1. Cel: Ocena precyzji i siły strzału jak również umiejętności zdobywania bramki z pozycji znajdujących się pod różnym kątem w stosunku do bramki, w ciągu ograniczonego czasu.
- 9.1.2. Sprzęt: Kij do hokeja halowego, 5 krążków, taśma, stoper i bramka.
- 9.1.3. Opis: Zawodnik wykonuje 5 strzałów na bramkę, po jednym z każdego z pięciu punktów wokół bramki. Punkty te należy wyznaczyć odmierzając 5 sześciometrowych promieni od środka linii bramkowej. Każdy z tych promieni powinien tworzyć kąt  $30^\circ$  z linią bramkową lub z poprzednim promieniem. Zawodnik ma 10 sekund na wykonanie wszystkich strzałów. Krążki powinny znaleźć się na punktach wyjściowych przed rozpoczęciem sprawdzianu.
- 9.1.4. Punktacja: Za każdy krążek, który całkowicie przekroczył linię bramkową przyznaje się 5 punktów, czyli maksymalny wynik wynosi 25 punktów. (Jeżeli skierowany przez zawodnika w światło bramki krążek nie wpadnie do niej zablokowany przez krążek, który znajdował się w niej wcześniej, sędzia również przyzna 5 punktów za tę próbę).
- 9.1.5. Diagram:

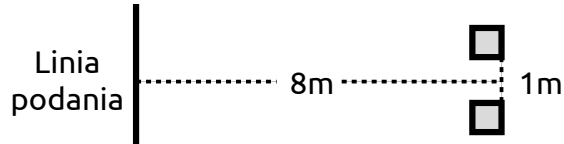


### 9.2. Podanie

- 9.2.1. Cel: Ocena stopnia w jakim zawodnik panuje nad podawaniem krążka i ocena dokładności podania.
- 9.2.2. Sprzęt: Kij do hokeja halowego, krążek, taśma, pachołki.
- 9.2.3. Opis: Zawodnik wykonuje 5 podań z za linii, starając się, by krążek przeszedł pomiędzy dwoma pachołkami (rozstawionymi w odległości 1 m od siebie) umieszczonymi w odległości 8 m od linii podania.
- 9.2.4. Punktacja: Za każdym razem, gdy krążek całkowicie przetnie linię łączącą pachołki zawodnik otrzymuje 5 punktów. Jeżeli krążek uderzy w pachołek i całym obwodem przejdzie poza linię, zawodnik otrzymuje 3 punkty. Maksymalny wynik wynosi 25 punktów.



### 9.2.5. Diagram:

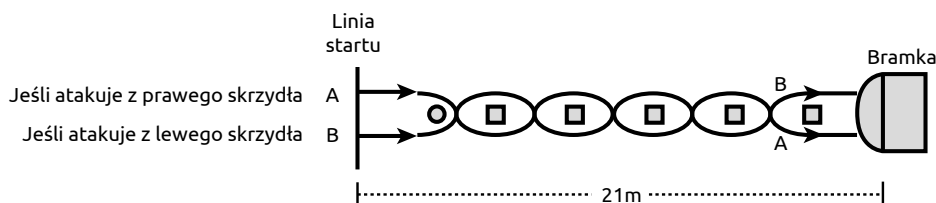


5 podań  
5 punktów za każde podanie

□ pachotki

### 9.3. Postępowanie się kijem hokejowym

- 9.3.1. Cel: Ocena szybkości i umiejętności obchodzenia się kijem przez zawodnika.
- 9.3.2. Sprzęt: Kij do hokeja halowego, krążek, 6 pachotków, taśma, stoper i bramka.
- 9.3.3. Opis: Zawodnik prowadzi krążek kijem pomiędzy pachotkami i wykonuje następnie strzał na bramkę. Odległość od linii startu wynosi 21 m. Pachotki należy umieścić w linii prostej, co 3 m. Zatrzymanie stopera następuje w momencie, gdy krążek przetnie linię bramkową.
- 9.3.4. Punktacja: Czas, w jakim zawodnik pokonał dystans do bramki należy odjąć od 25. Za każdy ominięty pachotek odejmuje się 1 punkt. Za uzyskanie bramki zawodnik otrzymuje +5 punktów.
- 9.3.5. Diagram:



□ - Pachotki

Zawodnik prowadzi krążek wzdłuż linii A lub B w kierunku strzałek

KARTA WYNIKÓW	
25	(czas)
...	
...	(1 pt. za każdy ominięty pachotek)
+ 5	
	(za uzyskaną bramkę)
SUMA	

### 9.4. Strzał do celu

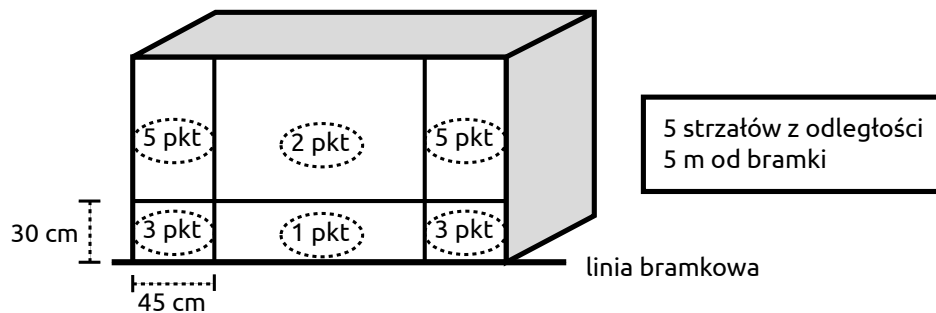
- 9.4.1. Cel: Ocena dokładności, siły i umiejętności zdobywania bramek na podstawie strzału krążkiem w określone części bramki.
- 9.4.2. Sprzęt: Kij do hokeja halowego, krążek, bramka oraz taśma lub linka.
- 9.4.3. Opis: Zawodnik ma za zadanie wykonać 5 strzałów na bramkę z linii oddalonej o 5 m od linii bramkowej, z punktu na wprost bramki. Bramkę należy podzielić linką lub taśmą na 6 części (patrz rys). Pionowe przedziały należy umieścić w odległości 45 cm od słupków, natomiast linka pozioma powinna znajdować się 30 cm nad podłogą.
- 9.4.4. Punktacja:
- 9.4.4.1. Za strzał w określoną część bramki otrzymuje się następującą ilość punktów:
- I – obydwa górne rogi – 5 pkt.
  - II – obydwa dolne rogi – 3 pkt.
  - III – górny środek – 2 pkt.
  - IV – dolny środek – 1 pkt.





9.4.5. By zawodnik uzyskać punkty za strzał, krążek musi całym obwodem znaleźć się za linią bramkową. Gdy krążek nie znajdzie się w bramce z powodu uderzenia w linkę lub taśmę, należy przyznać punkty za mniej wartościową część bramki. Wynik otrzymuje się sumując punkty 5 strzałów. Maksymalny wynik wynosi 25 pkt.

9.4.6. Diagram



## 9.5. Obrona

9.5.1. Cel: Ocena umiejętności zawodnika związanych z obroną, takich jak odbieranie krążka, napieranie na przeciwnika, praca kijem i pozostawienie pomiędzy przeciwnikami.

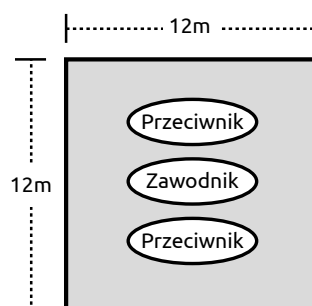
9.5.2. Sprzęt: 3 kije do hokeja halowego, 3 krążki, 4 pachółki i stoper.

9.5.3. Opis: Zawodnik ma za zadanie dwukrotnie odebrać krążek dwóm przeciwnikom, którzy starają się mu to uniemożliwić. Za każdym razem zawodnik ma 15 sek. na wykonanie tego zadania. Krążek jest przekazywany między dwoma zawodnikami poruszającymi się na wysokości bulików na połowie boiska (12 x 12 m).

9.5.4. Punktacja: Za każde odebranie krążka przyznaje się 10 punktów (jedno odebranie w każdej próbie). W przypadku, gdy zawodnikowi nie udało się przejąć krążka, można przyznać punkty za następujące działania:

- 1 pkt. za napieranie na przeciwnika,
- 1 pkt. za próbę pozostawania pomiędzy przeciwnikami,
- 2 pkt. za pracę kijem w celu przejęcia krążka,
- maksymalnie 20 pkt.

9.5.5. Diagram:



2 próby przejęcia krążka  
15 sekund na jedną próbę

9.5.6. Uwaga: Trenerzy powinni wystawić do tej próby przeciwników o podobnych umiejętnościach.

## 9.6. Rezultat końcowy

9.6.1. Wynik końcowy ustala się przez dodanie wyników uzyskanych przez zawodnika w każdej z pięciu konkurencji Indywidualnego Konkursu Sprawnościowego.