

# Zasady gry w quidditcha

Polska Liga Quidditcha

Sezon 2018 - 2020

# Spis treści

<b>Wstęp</b>	<b>4</b>
<b>1 Drużyna i ławka rezerwowych</b>	<b>5</b>
1.1 Kapitan oraz personel drużyny	5
1.2 Roster i zawodnicy	6
1.3 Zmiany	8
1.4 Strefa zmian i ławka drużyny	11
<b>2 Sprzęt i wymiary boiska</b>	<b>14</b>
2.1 Linie i oznaczenia boiska	14
2.2 Pętle	16
2.3 Piłki	17
2.4 Miotły	19
2.5 Sprzęt zawodników	20
<b>3 Procedury gry</b>	<b>25</b>
3.1 Czynności przygotowawcze	25
3.2 Rozpoczynanie gry	25
3.3 Przerwy w grze	27
3.4 Regulowanie czasu gry	30
3.5 Etapy gry	31
3.6 Poddanie gry	33
3.7 Odłożone gry	34
<b>4 Zdobywanie punktów</b>	<b>36</b>
4.1 Zdobywanie bramek	36
4.2 Restartowanie po golu	37
4.3 Zepsute lub przewrócone pętle	38
4.4 Złapanie znicza	40
<b>5 Tłuczki i zbiccia</b>	<b>42</b>
5.1 Przebywanie na miotle	42
5.2 Zbijanie zawodników	42
5.3 Procedura zbiccia	45
5.4 Zmiana kierunku lotu i łapanie żywych tłuczków	47
5.5 Trzeci tłuczek i immunitet	48
5.6 Naturalny ruch	50
<b>6 Kontakt fizyczny i interakcje</b>	<b>52</b>

## PLQ RULEBOOK 2018-2020

6.1	Ogólne interakcje . . . . .	52
6.2	Rodzaje kontaktu . . . . .	58
6.3	Szukający i znicz . . . . .	60
6.4	Pierwszeństwo . . . . .	62
6.5	Niesportowe zachowanie . . . . .	63
<b>7</b>	<b>Granice i piłki</b>	<b>66</b>
7.1	Używanie piłek . . . . .	66
7.2	Pole obrońcy . . . . .	69
7.3	Atak, obrona i <i>drive'y</i> . . . . .	70
7.4	Tempo gry . . . . .	70
7.5	Granice boiska . . . . .	73
<b>8</b>	<b>Znicz</b>	<b>77</b>
8.1	Rola znicza . . . . .	77
8.2	Czas znicza . . . . .	77
8.3	Wymagania znicza . . . . .	78
8.4	Określony jako <i>down</i> . . . . .	79
<b>9</b>	<b>Kary</b>	<b>81</b>
9.1	Dyscyplinarne sankcje . . . . .	81
9.2	Procedury związane z faulami . . . . .	85
9.3	Moment faulu . . . . .	86
9.4	Strefa kar . . . . .	88
9.5	Przywilej korzyści (przewaga) . . . . .	91
9.6	Opóźnione kary . . . . .	92
<b>10</b>	<b>Sędziowie</b>	<b>94</b>
10.1	Sędziowie . . . . .	94
10.2	Decyzje sędziów . . . . .	97
10.3	Zawodnicy i sędziowie . . . . .	97
	<b>DODATEK A: Definicje</b>	<b>99</b>
	<b>DODATEK B: Kary</b>	<b>102</b>
	<b>DODATEK C: Sygnały Sędziego</b>	<b>107</b>

## Wstęp

Popularność quidditcha stale rośnie i rozwija się on w dynamiczną i ambitną dyscyplinę sportową, wymagającą nie lada wysiłku fizycznego, złożonych strategii i nielicznych umiejętności.

Każdego dnia treningi i mecze quidditcha odbywają się w 40 krajach na całym świecie. W ciągu ostatnich dwóch lat ten sport przeżył niesamowity skok w rozwoju, co oznacza, że zasady również muszą być rozwijane. Bazując na opiniach graczy, sędziów i trenerów dokonaliśmy odpowiednich modyfikacji, mających polepszyć przyszłość quidditcha.

Rulebook został skondensowany, część zasad lepiej wyjaśniona, a niektóre elementy gry zmienione. Mamy nadzieję, że te zmiany pomogą ustalić poprawny kierunek dla sportu, aby gracze z całego świata byli podekscytowani quidditchem.

To wydanie *Zasad gry w quidditcha* opiera się na Rulebooku 2018-2020 wydanym przez IQA.

Polska Liga Quidditcha dziękuje wszystkim zaangażowanym (w kolejności alfabetycznej) w stworzenie przekładu niniejszych *Zasad* z języka angielskiego:

Marian Dziubiak	Paulina Hausner
Barbara Kulesza-Gulczyńska	Monika Maćkowiak

# 1. Drużyna i ławka rezerwowych

## 1.1. KAPITAN ORAZ PERSONEL DRUŻYNY

### 1.1.1. Obowiązkowy *speaking captain*

Każda drużyna musi wyznaczyć jedną osobę, która będzie wpisana w oficjalny roster, aby pełniła rolę *speaking captain* podczas gry.

- A. *Speaking captain* może rozmawiać z sędziami w imieniu całej drużyny.
  - i. Zawodnicy mogą rozmawiać z sędziami w swojej sprawie.
  - ii. Sędziowie mogą nakazać dowolnej osobie zaprzestania mówienia do dowolnego sędziego.
- B. Jeśli wyznaczony *speaking captain* nie jest w stanie kontynuować swoich obowiązków, z dowolnego względu, drużyna musi wybrać jego zastępcę.
  - i. Jeśli poprzedni *speaking captain* legalnie powróci na boisko lub ławkę rezerwowych, na powrót przejmuje obowiązki *speaking captain*.
- C. *Speaking captain* nie może wejść na boisko, jeśli gra nie została zatrzymana, chyba że wchodzi jako zawodnik.
  - i. Jeśli *speaking captain* 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

### 1.1.2. Personel drużyny

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

- A. Organizatorzy turnieju mogą ograniczyć liczbę członków personelu drużyny, którzy mogą przebywać wewnątrz strefy graczy.
  - i. Ograniczenie musi pozwolić na conajmniej trzech członków personelu drużyny.
- B. Personel drużyny nie może wejść do gry.
- C. Jeśli członek personelu drużyny zrobi coś co skutkowałoby karą dla zawodnika rezerwowego, to ten członek personelu musi dostać tę samą karę.

- D.** Personel drużyny nie może wchodzić na boisko jeśli gra nie jest zatrzymana.
  - i.** Jeśli 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. ROSTER I ZAWODNICZY

### 1.2.1. Roster

- A.** Drużyna składa się z minimum siedmiu i maksymalnie 21 zawodników.
  - i.** Drużyna musi mieć siedmiu zdolnych do gry zawodników, aby rozpocząć lub kontynuować grę.
    - a.** Jeśli drużyna nie będzie miała conajmniej siedmiu zdolnych do gry zawodników w dowolnym momencie gry, taka drużyna musi się poddać.

**Kara: Poddanie się** – Drużyna nie posiada 7 zawodników zdolnych do gry

### 1.2.2. Pozycje

- A.** Drużyna ma jednego obrońcę w grze.
  - i.** Obrońcy muszą nosić zieloną opaskę na czole.
  - ii.** Obrońcy mogą używać kafla na każdy legalny sposób.
- B.** Drużyna ma trzech ścigających w grze.
  - i.** Ścigający muszą nosić białą opaskę na czole.
  - ii.** Ścigający mogą używać kafla na każdy legalny sposób.
- C.** Drużyna ma dwóch pałkarzy w grze.
  - i.** Pałkarze muszą nosić czarną opaskę na czole.
  - ii.** Pałkarze mogą używać tłuczków na każdy legalny sposób.
- D.** Podczas uziemienia szukających, drużyna nie może mieć szukającego w grze. Po zakończeniu uziemienia szukających, drużyna musi mieć szukającego w grze.
  - i.** Szukający muszą nosić żółtą opaskę na czole.

- E. Zawodnicy poza grą są zawodnikami rezerwowymi.
  - i. Zawodnicy rezerwowi nie mają przypisanej pozycji.
  - ii. Zawodnicy rezerwowi nie muszą mieć na głowie żadnej opaski.
- F. Zawodnicy w strefie kar uznawani są jako w grze i liczą się do wymogów pozycji dla swojej drużyny.
- G. Nie można ukarać drużyny za chwilowe niespełnienie wymogów pozycji ze względu na zmianę zawodników lub jeśli szukający zagapi się i nie wejdzie na boisko po zakończeniu uziemienia szukających.

**Kara: Żółta Kartka** – (*Speaking captain*) Nieprzestrzeganie wymogów pozycji w grze

**Kara: Żółta Kartka** – (*Speaking captain*) Umysłne niewystawienie szukającego do gry

### 1.2.3. Zasada gender

- A. Drużyna może mieć conajwyżej czterech zawodników identyfikujących się z daną płcią w grze, w tym samym czasie.
  - i. Zawodnik przebywający w strefie kar uznawany jest jako w grze.
- B. Płeć z jaką zawodnik się identyfikuje uznawana jest za płęć tego zawodnika.
- C. Jeśli drużyna nie może wystawić pełnego zestawu zawodników, bo nie spełniłaby zasady gender, to może kontynuować grę z mniejszą ilością zawodników na boisku.
  - i. Drużyna nie może rozpocząć gry, jeśli nie spełnia wymogów pełnego zestawu zawodników.
  - ii. Posiadanie jednego obrońcy, jednego pałkarza i jednego ścigającego w grze jest obowiązkowe, nawet jeśli drużyna wystawia mniej niż siedmiu zawodników.
    - a. Wliczamy w to zawodników w strefie kar.
    - b. Po zakończeniu uziemienia szukających, posiadanie jednego szukającego jest również obowiązkowe.
  - iii. Jeśli drużyna odzyska możliwość wystawienia pełnego zestawu zawodników to musi to zrobić.
    - a. W tym przypadku zawodnik wchodzi na boisko z ławki rezerwowych.

**Kara: Żółta Kartka** – (*Speaking captain*) Nieprzestrzeganie wymogów zestawu zawodników w grze

#### 1.2.4. Poprawianie niewłaściwego zestawu zawodników

Kiedy *speaking captain* otrzyma karę za nieprzestrzeganie wymogów zestawu zawodników w grze, drużyna musi naprawić sytuację jak najmniejszą liczbą zmian zanim gra zostanie wznowiona.

### 1.3. ZMIANY

#### 1.3.1. Procedura zmiany

Aby wymienić zawodnika z rezerwowym kiedy gra nie jest wstrzymana muszą nastąpić poniższe:

- A. Zawodnik schodzący z boiska nie jest zbity.
- B. Zawodnik schodzi z boiska w strefie zmian swojej drużyny, a następnie schodzi z miotły.
  - i. Zawodnik nie może zejść z miotły zanim opuści boisko.
  - ii. Zawodnik, który zszedł z miotły aby się zmienić, nie może już być zbity.
- C. Wszelkiego rodzaju wymiana sprzętu (również opasek) musi się odbyć poza boiskiem.
- D. Zawodnik rezerwowi wchodzący do gry wsiada na miotłę w strefie zmian i wchodzi na boisko zanim będzie mógł wejść w interakcję z grą.
  - i. Zawodnik rezerwowi wchodzi na boisko mniej więcej w tym samym miejscu, gdzie zmieniający się zawodnik z niego zszedł.
  - ii. Zmiana jest zakończona gdy zawodnik przekroczy krawędź boiska i dotyka tylko ziemi na boisku.
    - a. W tym momencie zawodnik może zacząć interakcje z grą i może zostać zbity.
- E. Wchodzący na boisko zawodnik dostaje karę jeśli niewłaściwie przeprowadzono zmianę.
- F. Jeśli zawodnik wejdzie na boisko po niewłaściwym przeprowadzeniu zmiany, ale jeszcze nie wejdzie w interakcję z grą, sędzia powinien nakazać mu powtórzenie procedury.
  - i. Jeśli zawodnik wejdzie w interakcję z grą przed decyzją sędziego lub przed powtórzeniem procedury, musi być ukarany za nielegalną zmianę.



- ii. Zawodnik, który wielokrotnie nieprzestrzega procedury zmiany, musi być ukarany za nielegalną zmianę.

**Kara: Powtórz procedurę** – Niewłaściwe przeprowadzenie zmiany

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalna zmiana

### 1.3.2. Zmiana pozycji

Zawodnicy mogą wymienić się pozycjami przez przeprowadzenie procedury zmiany i wymianę opasek, po tym jak zeszli z miotel w strefie zmian.

- A. Kiedy zawodnicy się wymieniają opaski to obserwujemy dwie oddzielne zmiany. Schodzą z boiska jako zawodnik starej pozycji i wchodzi jako zawodnik nowej pozycji.

### 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 z boiska (patrz 9.1.6. **Usunięcie zawodnika z boiska**).
  - ii. Zmiana zawodnika kontuzjowanego (patrz 1.3.4. **Zmiana z powodu kontuzji**)
  - iii. Obrońca zamienia się pozycją z innym zawodnikiem kiedy idzie do strefy kar (patrz 9.4.2. **Przejście do strefy kar**).
  - iv. Zamiana zawodnika z rezerwowym, który popełnił faul (patrz 9.4.5. **Kary dla zawodników rezerwowych i personelu drużyny**).
  - v. 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 ale 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 krwawi lub leży i jest zbyt mocno kontuzjowany aby kontynuować grę lub się zmienić.
  - i. Gra powinna zostać wstrzymana natychmiast jeśli kontuzjowany zawodnik znajduje się w pobliżu akcji lub został poważnie kontuzjowany, włączając w to niepowierzchowne urazy głowy.

- ii. Jeśli kontuzja nie jest poważna, a zawodnik nie przeszkadza w dalszym rozegraniu akcji, sędzia główny powinien pozwolić grze na kontynuację, dopóki jej zatrzymanie nie będzie powodowało przewagi dla którejś z drużyn lub gra zbliży się do kontuzjowanego zawodnika.

**C.** Jeśli gra została wstrzymana i zawodnik jest kontuzjowany:

- i. Kontuzjowany zawodnik może opuścić boisko i zostać zastąpionym przez zawodnika rezerwowego.
  - a. Jeśli gra została wstrzymana z powodu kontuzji zawodnika, to musi on opuścić boisko.
  - b. Jeśli 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. Miotła kontuzjowanego zawodnika pozostaje na boisku tam gdzie była gdy gra została wstrzymana.
- ii. Kontuzjowany zawodnik, który opuszcza boisko musi być zastąpiony dowolnym rezerwowym zdolnym do gry.
  - a. Podczas wstrzymania gry, rezerwowi zamienia zawodnika w miejscu oznaczonym przez jego miotłę.
  - b. Jeśli nie ma żadnych rezerwowych, spełniających zasadę gender, drużyna może grać o jednego zawodnika mniej.
    - 1. Jeśli to by oznaczało, że na danej pozycji nie ma żadnego zawodnika, to inny zawodnik musi zająć pozycję i miejsce na boisku kontuzjowanego zawodnika.
  - c. Jeśli zawodnik jest zmuszony przez zasadę do opuszczenia boiska, ale ma lekką kontuzję i może grać dalej, a nie ma stosownych rezerwowych, to zawodnik ten może wziąć miotłę i kontynuować grę od granicy strefy zmian.

**D.** Zawodnik nie może symulować kontuzji.

**Kara: Żółta Kartka** – Symulowanie kontuzji

**1.3.5. Zmiany między etapami gry**

Drużyny mogą robić dowolnie wiele zmian między etapami gry nie wykonując procedury zmiany.

- A.** Zawodnik przebywający w strefie kar nie może zostać zmieniony między etapami gry.

- B. Jeśli zawodnik otrzyma kartkę za faul popełniony po tym jak sędzia główny oznajmił koniec etapu gry, to ta kara powinna zostać potraktowana jako kara dla zawodnika rezerwowego, a *speaking captain* może wybrać pozycję, na której faulujący zawodnik odbędzie karę.

**Kara: Żółta Kartka** – (*Speaking captain*) Nielegalna zmiana między etapami gry

## 1.4. STREFA ZMIAN I ŁAWKA DRUŻYNY

### 1.4.1. Ograniczenia ławki drużyny i strefy zmian

- A. Wszelkie zmiany muszą odbyć się w strefie zmian, a nie w ławce drużyny.
- B. Zawodnicy rezerwowi i personel drużyny muszą przebywać na ławce drużyny lub strefie zmian kiedy gra nie jest wstrzymana i nie mogą tłumić się przy granicy boiska o ile nie będą za chwilę się zmieniać.
  - i. Jeśli drużyna wielokrotnie tłumi się przy granicy boiska, sędziowie mogą nakazać rezerwowym pozostanie tylko na ławce drużyny, o ile zaraz taki zawodnik nie będzie się zmieniał.
- C. Wszelkiego rodzaju sprzęt, który nie jest niezbędny do gry, musi pozostać na ławce drużyny.
  - i. Wszelkie dodatkowe piłki drużyny mogą znajdować się na ławce, ale muszą być schowane w torbie lub innym pojemniku.

### 1.4.2. Opuszczanie strefy zmian, ławki lub strefy graczy

- A. Jeden zawodnik rezerwowy lub członek personelu drużyny może opuścić strefę zmian lub ławkę drużyny, aby sprawdzić czas lub wynik, ale nie może przeszkadzać *timekeeperowi* i *scorekeeperowi* w ich obowiązkach, ani wejść na boisko.
- B. *Speaking captain* może opuścić strefę graczy, aby porozumieć się z organizatorami turnieju.
- C. Każdy kto potrzebuje pomocy medyków może opuścić strefę graczy, aby ją otrzymać.
  - i. Każdy zawodnik, który opuści w ten sposób strefę graczy, może wrócić do gry jeśli medycy uznają, że może.
  - ii. Jeśli zajdzie taka potrzeba, to *speaking captain* może wyznaczyć osobę, która opuści strefę graczy, aby pomóc kontuzjowanemu zawodnikowi.

- iii. W przypadku urazu głowy zawodnika, sędzia główny może nakazać mu opuszczenie strefy gry, aby zasięgnąć pomocy medyków.
- D. Celowe nielegalne opuszczenie strefy zmian lub ławki drużyny, mające na celu obejście zasad to nielegalne obejście.

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalne obejście

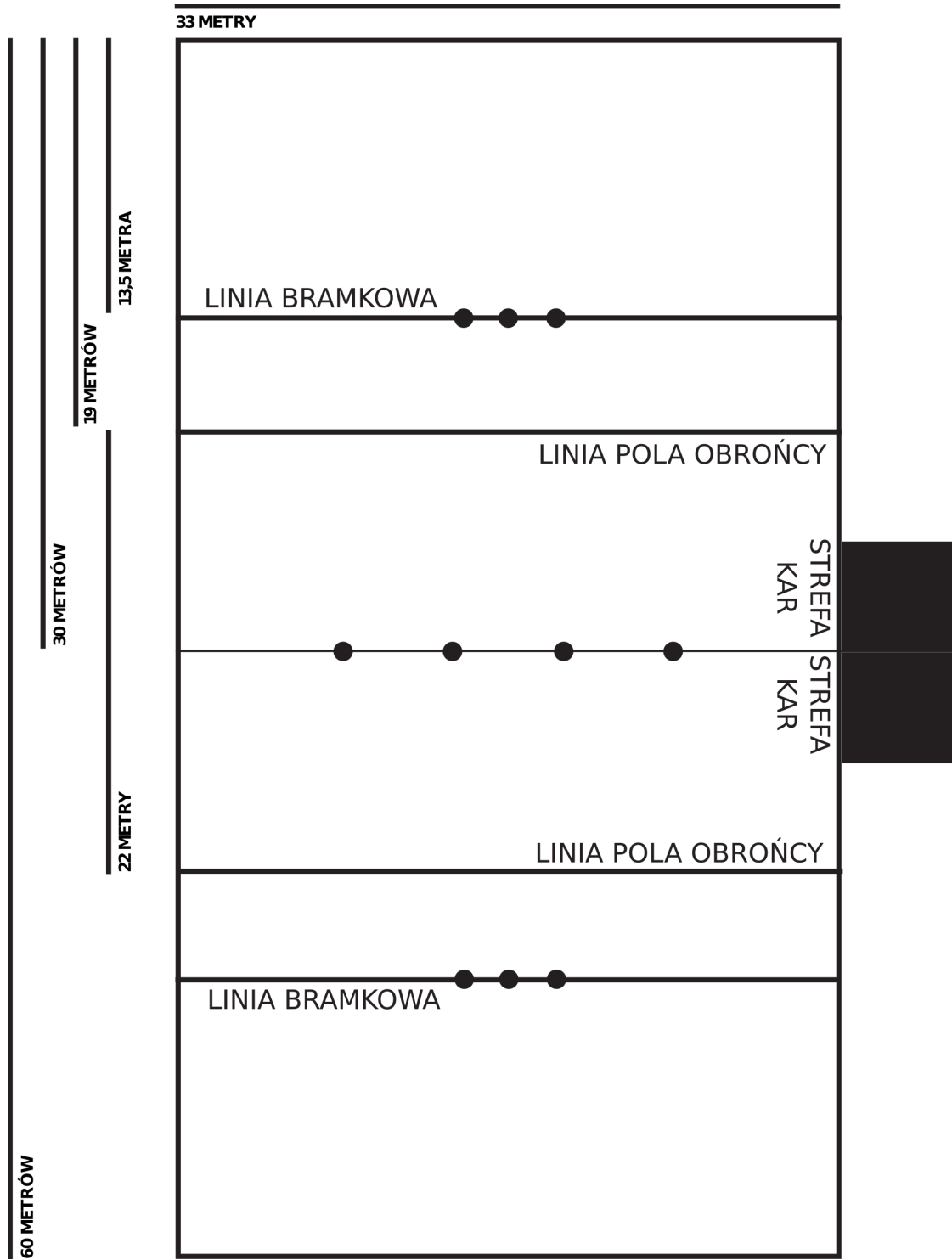
#### 1.4.3. Przeszkadzanie przy liniach bocznych

Zawodnicy rezerwowi nie mogą przeszkadzać grze 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 odsunąć się, aby uniknąć interakcji z grą.

**Kara: Niebieska Kartka** – Przeszkadzanie przy liniach bocznych

**Kara: Czerwona Kartka** – Celowe przeszkadzanie przy liniach bocznych



## 2. Sprzęt i wymiary boiska

### 2.1. LINIE I OZNACZENIA BOISKA

#### 2.1.1. Linie granic

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

- A. Linie granic długości 33m to linie końcowe.
- B. Linie granic długości 60m to linie boczne.
  - i. Linia boczna najbliższej stołu *scorekeepera* to „linia boczna *scorekeepera*”.

#### 2.1.2. Linia środkowa

Linia środkowa łączy środki linii bocznych.

#### 2.1.3. Linie pól obrońców

Są dwie linie wyznaczające pola obrońców, równoległe do linii końcowych, łączące linie boczne i usytuowane 11 metrów od linii środkowej, po obu jej stronach.

#### 2.1.4. Linie bramkowe

Są dwie linie bramkowe, równoległe do linii końcowych, łączące linie boczne i usytuowane 16,5 metra od linii środkowej, po obu jej stronach.

#### 2.1.5. Strefy kar

Każda drużyna ma strefę kar poza boiskiem.

- A. Każda strefa kar to kwadrat o boku 5,5 metra, zaczynający się na linii środkowej i ciągnący w stronę ławki drużyny przy linii bocznej *scorekeepera*.

#### 2.1.6. Pozycje piłek

Na linii środkowej są oznaczone cztery pozycje piłek.

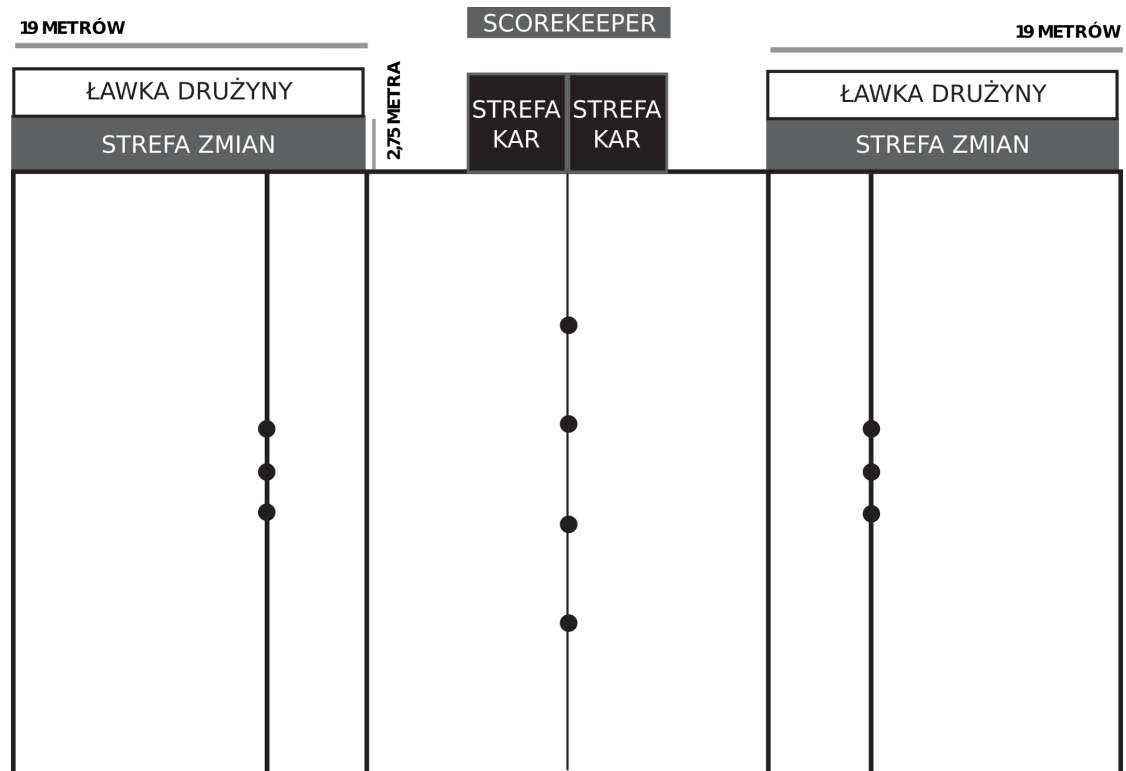
- A. Pierwsze dwie piłki są położone 2,75m po obu stronach linii środkowej.
- B. Kolejne dwie piłki są położone 8,25m po obu stronach linii środkowej.

### 2.1.7. Strefy zmian

Strefa zmian to prostokąt 19m na 2,75m poza boiskiem graniczący z polem obrońcy drużyny po stronie linii bocznej *scorekeepera*.

### 2.1.8. Ławki drużyn

Ławka drużyny to prostokąt 19m na 2,75m przylegający dłuższym bokiem do strefy zmian drużyny i dotykający granicy strefy gracza.



### 2.1.9. Strefa graczy

Strefa graczy to prostokąt, który po środku ma boisko.

- A. Prostokąt ten ma wymiary 44m na 66m.
- B. Strefa graczy nie może zawierać żadnych przeszkód ani niebezpiecznego terenu.
  - i. Żadne elementy turniejowe, np. stół *scorekeepera*, nie mogą być ustawione wewnątrz strefy graczy.
- C. Podczas gry strefa graczy jest zarezerwowana dla:

- i. Zawodników grających drużyn, którzy byli oficjalnie wpisani na listę zawodników.
  - ii. Sędziów przypisanych do danej gry.
  - iii. Organizatorów turnieju, którzy otrzymali uprawnienia (na swoje ryzyko) od sędziego głównego lub dyrektora turnieju.
  - iv. Personel drużyny zgodnie z opisem w 1.1.2. **Personel drużyny**.
- D.** Widzowie nie mogą wchodzić do strefy graczy.

#### 2.1.10. Oznaczenia boiska

Poszczególne części boiska i otaczającej strefy powinny być oznaczone w jasny sposób. Te oznaczenia zazwyczaj robi się rysując linie lub stawiając znaczniki stożkowe.

- A.** Poniższe muszą być oznaczone:
- i. Granice boiska (2.1.1. **Linie granic**).
  - ii. Linia środkowa (2.1.2. **Linia środkowa**).
  - iii. Linie pół obrońców (2.1.3. **Linie pół obrońców**).
  - iv. Pozycja piłki najbardziej oddalona od stołu *scorekeepera* (2.1.6. **Pozycje piłek**).
- B.** Poniższe oznaczenia są opcjonalne, ale zalecane:
- i. Linie bramkowe (2.1.4. **Linie bramkowe**).
  - ii. Strefy kar (2.1.5. **Strefy kar**).
  - iii. Pozostałe pozycje piłek (2.1.6. **Pozycje piłek**).
  - iv. Ławki drużyn (2.1.8. **Ławki drużyn**).
  - v. Strefa graczy (2.1.9. **Strefa graczy**).
  - vi. Pozycje pętli (2.2.3. **Pozycje pętli**).
    - a. Te oznaczenia nie mogą wpływać na stabilność pętli.

## 2.2. PĘTLE

### 2.2.1. Konstrukcja pętli

- A.** Każda pętla musi się składać ze słupa i okrągłej obręczy na szczycie słupa. Materiał ich wykonania może być dowolny, poza metalem i cementem, i nie może stanowić zagrożenia dla zawodników.
- B.** Pętla może być umieszczona na podstawce, aby stała pionowo.



- i. Niezależnie od wysokości podstawki, pętla musi mieć określoną wysokość.
  - ii. Podstawka może zawierać metalowe mocowania, ale nie może być wykonana z metalu lub cementu.
- C.** Pętle muszą samodzielnie stać i wytrzymać grę.
- i. Sędziowie muszą odmówić gry na pętlach lub podstawkach, które ich zdaniem są niebezpieczne dla graczy.

### 2.2.2. Kształt pętli

- A.** Każdy zestaw pętli ma trzy słupy o różnych wysokościach.
- i. Te wysokości to 0,91m, 1,37m, 1,83m.
- B.** Obręcz musi być zamocowana do szczytu każdego słupa.
- i. Wewnętrzna średnica obręczy musi wynosić między 81cm, a 86cm.
  - ii. Mocowanie obręczy do słupa nie może spowodować, że słup będzie wyższy niż jego wymagana wysokość.

### 2.2.3. Pozycje pętli

- A.** Trzy pętle są umieszczone na linii bramkowej.
- i. Najwyższa pętla (1,83m) musi być umieszczona na środku linii bramkowej.
  - ii. Pozostałe dwie pętle umieszczane są na linii bramkowej w odległości 234cm po obu stronach najwyższej pętli.
  - iii. Patrząc na pętle ze środka boiska, mała pętla (0,91m) musi być po lewej stronie, a średnia (1,37m) po prawej stronie.
- B.** Obręcze pętli muszą być ustawione wzdłuż linii bramkowej.

## 2.3. PIŁKI

### 2.3.1. Kafel

Kafel musi spełniać poniższe:

- A.** Być piłką do siatkówki.
- B.** Mieć między 65cm a 67cm w obwodzie.
- C.** Kafel musi zachowywać okrągły kształt, nie może być w pełni napompowany, ani tak spompowany, aby zawodnik był w stanie złapać wałek pokrycia jedną ręką.

### 2.3.2. Tłuczki

Trzy tłuczki muszą spełniać:

- A. Być okrągłą piłką zrobioną z elastycznego, gumowego lub podobnego tworzywa (np. dodgeball).
- B. Mieć 22cm w średnicy i 68cm w obwodzie.
- C. Tłuczki muszą zachowywać okrągły kształt, nie mogą być w pełni napompowane, ani tak spompowane, aby zawodnik był w stanie złapać wałek pokrycia jedną ręką.

### 2.3.3. Ogonek zniczowy

Ogonek zniczowy powinien spełniać:

- A. Być piłką tenisową w skarpecie.
  - i. Skarpeta musi mieć widoczną długość między 25cm i 30cm.
    - a. Jeśli skarpeta jest przyczepiona do zewnątrz spodenek (np. rzepem) to maksymalnie 5cm elementu przyczepienia może się liczyć do minimalnej długości skarpety.
- B. Skarpeta musi być przyczepiona do spodenek znicza lub włożona za spodenki tak, żeby nie wypadła i pozwalała 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), to sędzia główny musi wstrzymać grę i naprawić lub wymienić piłkę. Należy stosować poniższe:

- A. Sędzia główny zatrzymuje grę od razu jak tylko piłka zostanie uszkodzona.
- B. Jeśli piłka została uszkodzona w trakcie lotu, to naprawiona lub wymieniona piłka trafia do zawodnika, który jako ostatni miał tę piłkę w posiadaniu, z wyłączeniem kafała po uznanym golem.
  - i. Jeśli ten zawodnik spadł z miotły przed zatrzymaniem gry, to piłka jest przekazywana najbliższemu nadającemu się do tego zawodnikowi z tej samej drużyny.
    - a. Jeśli takiego zawodnika nie ma, to piłka zostaje położona w miejscu gdzie ten zawodnik się znajduje.
- C. Nie można zdobyć bramki ani kogoś zbić jeśli sędzia stwierdził uszkodzenie piłki przed zbiciem lub golem.

- D. Jeśli tłuczek zostanie uszkodzony w momencie zbitcia, to zbitcie się liczy, a tłuczek staje się martwy.
  - i. Jeśli tłuczek zostanie uszkodzony podczas ostatniego ruchu prowadzącego do jego złapania, to to złapanie się liczy.
- E. Jeśli ogonek zniczowy zostanie uszkodzony podczas łapania (np. skarpeta przerwie się na pół), to złapanie się liczy jeśli szukający czysto zerwał piłkę.
  - i. Jeśli ogonek zniczowy został uszkodzony przed złapaniem to złapanie to nie jest dobre.

## 2.4. MIOTŁY

### 2.4.1. Przepisy dotyczące mioteł

Każdy zawodnik w grze musi mieć miotłę. Miotła spełnia poniższe:

- A. Składa się z plastikowej rurki.
  - i. Ta rurka ma długość między 81cm i 107cm.
- B. Nie może mieć drzazg ani ostrych elementów.
  - i. Jeśli miotła jest pusta w środku, to oba końce muszą zostać zakryte (np. zaklejone).
- C. Nie może być przyczepiona do ciała, ubrań lub innego sprzętu zawodnika.

### 2.4.2. Złamane miotły

Jeśli miotła się złamie lub zepsuje podczas gry, sędzia główny musi natychmiast przerwać grę i wymienić miotłę, zanim gra będzie kontynuowana.

- A. Rozpoczęcie zagrania z zepsutą miotłą, jeśli jest się tego świadomym, jest nielegalne.

**Kara: Czerwona Kartka** – Świadome rozpoczęcia zagrania z zepsutą miotłą

### 2.4.3. Zapewnianie mioteł

Organizatorzy turnieju muszą zapewnić co najmniej 10 identycznych mioteł obu drużynom. Drużyna może przyjść z własnym zestawem mioteł, o ile nie jest to zabronione przez regulacje wydarzenia, ustalone przed rozpoczęciem wydarzenia.

## 2.5. SPRZĘT ZAWODNIKÓW

### 2.5.1. Bezpieczeństwo

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

- A. Zawodnicy nie mogą mieć długich lub ostrych paznokci. Czy dane paznokcie są dopuszczalne decyduje sędzia główny. Paznokcie widoczne gdy patrzymy na wewnętrzną część dłoni są uznawane 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 poniższe:

- A. Kolorową opaskę, która musi być widoczna na czole, określającą pozycję zawodnika.
- B. Koszulkę.
  - i. Koszulki zawodników z jednej drużyny muszą być tego samego koloru i jasno odróżnialne od koszulek przeciwnej drużyny.
  - ii. Głównym kolorem koszulki nie może być żółty lub złoty.
  - iii. Koszulka nie może mieć głównie pionowych biało-czarnych pasów.
- C. Spodenki lub spódniczka.
  - i. Główny kolor najbardziej zewnętrznego ubrania nie może być żółty lub złoty.
  - ii. Trzeba mieć bieliznę pod spodenkami lub spódniczką.
- D. Buty lub korki.
  - i. Korki nie mogą być ostre.
  - ii. Korki nie mogą być z metalu lub zakończone metalem.
- E. Ochraniacz na zęby, który spełnia:
  - i. Posiada część międzyzębową (occlusal).
  - ii. Posiada część przednią, chroniącą zęby (labial).
  - iii. Pokrywa tylne zęby odpowiednią grubością.

**Kara: Niebieska Kartka** – Wejście na boisko bez wymaganego sprzętu

**Kara: Niebieska Kartka** – Celowe pozbycie się wymaganego sprzętu w trakcie gry

### 2.5.3. Wymagania opasek

Opaski oznaczające pozycje zawodników muszą spełniać poniższe:

- A. Kolor opaski musi być wystarczająco rozróżnialny, żeby jednoznacznie określić pozycję gracza.
- B. Opaska musi być łatwo widoczna z pewnego dystansu i widoczna spośród 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 opaskę i jest koloru opaski, może być użyte jako opaska.
    - a. Właściwa opaska nie może być noszona na takim nakryciu głowy.
- D. Jeśli zawodnik zgubi opaskę w trakcie gry, może kontynuować grę bez niej. Kiedy nastąpi dowolne z poniższych to musi założyć z powrotem opaskę.
  - i. Zostanie zбитy.
  - ii. Gra zostanie wstrzymana.
  - iii. Zdobyto bramkę.
    - a. Szukający i pałkarze nie muszą poprawiać opaski kiedy zdobyto bramkę.
- E. Jeśli sędzia uzna opaskę zawodnika za niedopuszczalną, z dowolnego powodu, to musi on natychmiast naprawić sytuację.
  - i. Jeśli z jakiegoś powodu nie jest to możliwe, stosowana jest procedura przypadkowego naruszenia sprzętu (patrz 2.5.7. **Przypadkowe naruszenie zasad sprzętu**).

**Kara: Powrót do pętli** – Nie poprawienie 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 jasno widoczny.

- A. Numer nie może mieć więcej jak dwie cyfry, włączając w to poprzedzające zera.
- B. Żadnych dwóch zawodników z jednej drużyny nie może mieć takiego samego numeru.

- i. Poprzedzające zera są pomijane przy określaniu numeru zawodnika.
  - ii. Jeśli drużyna zostanie ukarana za posiadanie dwóch zawodników o tym samym numerze, *speaking captain* musi wyznaczyć zawodnika, który zmieni swój numer.
    - a. Wyznaczony gracz, nie może brać udziału w grze dopóki na jego plecach nie wyznaczony zostanie nowy numer i numer ten zostanie przekazany *scorekeeperowi*.
- C.** Jeśli numer zawodnika dozna usterki podczas gry, tak że nie da się go rozpocząć:
- i. Gra nie jest wstrzymana.
  - ii. Sędzia informuje zawodnika o usterce.
  - iii. Zawodnik musi naprawić numer podczas najbliższego wstrzymania gry lub zejściem z boiska na zmianę.
    - a. Jeśli gra jest wstrzymana, a numeru nie można naprawić szybko, zawodnik musi zostać zmieniony podczas tej przerwy.
    - b. Jeśli sytuację można naprawić wyłącznie nadając zawodnikowi nowy numer, to numer ten musi zostać zgłoszony *scorekeeperowi*.
- D.** Żaden zawodnik nie może wejść do gry bez legalnego i czytelnego numeru na plecach.

**Kara: Niebieska Kartka** – Wejście do gry bez legalnego i czytelnego numeru na plecach

**Kara: Niebieska Kartka** – (*Speaking captain*) Posiadanie dwóch graczy o tym samym numerze w strefie graczy

### 2.5.5. Dodatkowy sprzęt

Poniższe elementy określone są jako dodatkowy sprzęt i mają pewne ograniczenia.

- A.** Ochraniacze.
- i. Maksymalna grubość wynosi 2,5cm.
  - ii. Musi przechodzić test „pukania” – jeśli sędzia zapuka knykciem w ochraniacz, nie powinno być żadnego dźwięku.
  - iii. Musi zginać się łatwo przy minimalnej ilości siły.
- B.** Ortezy – muszą spełniać wymagania dla ochraniaczy.
- i. Orteza może zawierać twarde elementy, ale muszą one być pokryte i przechodzić test "pukania".

- ii. Jeśli twarde elementy zostaną odsłonięte podczas gry, zawodnik musi opuścić boisko i naprawić problem (patrz 2.5.7. **Przypadkowe naruszenie zasad sprzętu**)
  - iii. Sędziowie mogą zabronić ortez, które ich zdaniem będą stanowić zagrożenie dla osób na boisku.
- C.** Wspomagacze atletyczne (np. na miejsca intymne) są dozwolone.
- D.** Okulary – gracze mogą nosić okulary.
- i. Okulary nie mogą być ze szkła, chyba że noszone są pod goglami.
  - ii. Gogle z metalu, np. jak do lacrosse, nie są dozwolone.
- E.** Rękawice – muszą spełniać wymagania dla ochraniaczy.
- F.** Dodatkowy sprzęt na ramieniu – tylko rękawy, rękawice i ortozy mogą być noszone na przedramieniu.
- G.** Specjalistyczny sprzęt – osoby leczące kontuzje, potrzebujące specjalistycznego sprzętu muszą dostać pozwolenie aby go używać od zarządców ligi przed turniejem.
- H.** Każdy inny sprzęt musi być zaakceptowany przez sędziego głównego przed meczem. Sprzęt, który zostanie uznany przez sędziego za niebezpieczny lub niefair dla jednej z drużyn, będzie niedopuszczony.

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalne użycie dodatkowego sprzętu w grze

#### 2.5.6. Dopuszczanie dodatkowego sprzętu

Ochraniacze, ortozy i specjalistyczny sprzęt muszą być zaprezentowane do akceptacji sędziemu głównemu lub wyznaczonemu sędziemu przed każdą grą, niezależnie od tego czy było przeprowadzane sprawdzanie sprzętu.

**Kara: Czerwona Kartka** – Używanie zabronionego sprzętu

#### 2.5.7. Przypadkowe naruszenie zasad sprzętu

Jeśli podczas gry sprzęt zawodnika, który 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 opuścić boisko i poprawić naruszenie od razu. Może zmienić się na ten czas z zawodnikiem rezerwowym.

- i. Zawodnicy nie muszą opuszczać boiska by naprawić zepsutą miotłę.
- 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 miotły 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 lokalizacji**

Organizatorzy turnieju mogą wyłączyć z użycia nieobowiązkowy sprzęt, aby zadowolić wymagania lokalizacji.

**Kara: Czerwona Kartka** – Używanie sprzętu zakazanego przez organizatorów turnieju

#### **2.5.9. Celowe modyfikowanie sprzętu**

Nielegalne jest celowe modyfikowanie sprzętu, włączając w to piłki i pętle, w celu zdobycia przewagi nad innymi zawodnikami.

**Kara: Czerwona Kartka** – Nielegalne celowe modyfikowanie sprzętu

#### **2.5.10. Zakazany sprzęt**

Poniższe są zakazane i nie mogą być noszone przez zawodników w grze:

- A.** Urządzenia nagrywające dźwięk i wideo.
- B.** Biżuteria
  - i. Plastikowe substytuty kolczyków niewystające poza skórę są dozwolone.
- C.** Substancje ułatwiające łapanie, które mogą zostać przeniesione na piłkę.

**Kara: Czerwona Kartka** – Noszenie zakazanego sprzętu



## 3. Procedury gry

### 3.1. CZYNNOŚCI PRZYGOTOWAWCZE

#### 3.1.1. Spotkanie przed grą

Przed każdą grą, sędzia główny zwołuje reprezentantów obu drużyn, aby omówić ogólne zasady.

- A. Drużyna musi wybrać jedną osobę, która jako *speaking captain*, będzie ich reprezentowała podczas gry.
  - i. *Speaking captain* musi być obecny na spotkaniu przed grą.
  - 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 gry.

#### 3.1.2. Rzut monetą

Drużyny mogą poprosić o rzut monetą, aby określić, która z nich będzie atakować który zestaw pętli.

- A. Jeśli dowolna z drużyn poprosi o rzut monetą, sędzia główny i druga drużyna muszą się dostosować do próśby.
- B. Drużyna, która przejechała większą odległość aby dotrzeć na mecz wybiera stronę monety i ogłasza swój wybór kiedy moneta jest jeszcze w powietrzu.
- C. Drużyna, która wygrała rzut monetą wybiera zestaw pętli, na który będzie atakować w pierwszym etapie gry.

### 3.2. ROZPOCZYNIANIE GRY

#### 3.2.1. Procedura rozpoczęcia

Aby rozpocząć grę:

- A.** Pierwszy skład drużyn musi ustawić się na linii startowej.
- i. Każda drużyna musi zacząć grę z trzema ścigającymi, jednym obrońcą i dwoma pałkarzami.
  - ii. Zawodnicy mogą ustawić się dowolnie w swoim polu obrońcy.
  - iii. Zawodnicy mogą zmieniać ustawienie i opaski pozycji dopóki sędzia nie zawoła „Miotły w dół!”
  - iv. Zawodnik, który otrzyma kartkę przed rozpoczęciem meczu (lub rezerwowi w przypadku czerwonej kartki) musi rozpocząć grę w strefie kar.
- B.** Kafel i tłuczki muszą być umieszczone na określonych pozycjach (patrz 2.1.6. **Pozycje piłek**).
- i. Kafel musi zostać umieszczony na jednej z dwóch pozycji piłek najbliższej środka boiska.
  - ii. Jakakolwiek piłka która poruszy się z jakiegokolwiek powodu musi zostać umieszczona z powrotem na swojej pozycji przed zawołaniem przez sędziego „Miotły w górę!”
- C.** Sędzia główny potwierdza, że drużyny i sędziowie są gotowi.
- D.** Sędzia główny woła „Miotły w dół!”
- E.** Po zawołaniu „Miotły w dół!”:
- i. Zawodnicy nie mogą się przemieszczać ani zamieniać opaskami.
  - ii. Żadna część ciała zawodnika nie może dotykać ziemi za linię pola obrońcy.
    - a. Miotła zawodnika może przekraczać linię pola obrońcy.
  - iii. Każdy zawodnik musi mieć miotłę w ręce.
    - a. Poza dłoń, miotła powinna leżeć płasko na ziemi, do momentu zawołania „Miotły w górę!”
- F.** Sędzia główny woła „Gotowi!”
- i. Zawodnicy mogą przyjąć pozycję startową po zawołaniu „Gotowi!”, ale miotła nadal musi pozostać płasko na ziemi.
- G.** Kilka sekund po zawołaniu „Gotowi!”, sędzia główny woła „Miotły w górę!”
- i. Na dźwięk „M” w „Miotły w górę!” zawodnicy muszą wejść na miotły i rozpocząć grę.

- ii. Jeśli pojawi się fałszywe zawołanie „Miotły w górę!”, sędzia główny resetuje zawodników i powtarza procedurę rozpoczęcia gry.
- iii. W przypadku faulu przed zawołaniem „Miotły w górę!”, sędzia główny daje zawodnikowi karę, resetuje zawodników i powtarza procedurę rozpoczęcia gry.

**H.** Zawodnik popełnia falstart gdy:

- i. Jego miotła jest w powietrzu w przed zawołaniem „Miotły w górę!”
- ii. Wyrusza za wcześnie i dotyka ziemi za linią pola obrońcy przed zawołaniem „Miotły w górę!”

**Kara: Niebieska Kartka** – Zmiana opaski po zawołaniu „Miotły w dół!”

**Kara: Niebieska Kartka** – Zmiana lokalizacji w polu obrońcy po zawołaniu „Miotły w dół!”

**Kara: Niebieska Kartka** – Falstart

### 3.3. PRZERWY W GRZE

#### 3.3.1. Wstrzymywanie gry

Aby wstrzymać grę:

- A.** Sędzia gwizdże krótkie podwójne gwizdki.
- B.** *Timekeeper* zatrzymuje stopery liczący czas gry i wszystkie inne czasy.
- C.** Zawodnicy będący aktualnie w grze muszą się zatrzymać, puścić swoje miotły i pozostać na pozycjach w których się zatrzymali.
  - i. Zawodnicy nie odkładają posiadanych piłek, chyba że nastąpiła strata na rzecz przeciwnej drużyny.
    - a. Zawodnicy nie mogą podnosić ani przesuwać piłek, które nie były w ich posiadaniu.
  - ii. Zawodnicy, którzy zatrzymali się w nielegalnej pozycji muszą poprawić swoją pozycję.
  - iii. Zawodnicy, którzy niecelowo i znacząco przesunęli się po gwizdkach, 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 podniesienie lub przesunięcie piłki podczas przerwy w grze

### 3.3.2. Procedura wstrzymania

Kiedy gra zostanie wstrzymana:

- A. Sędzia główny konsultuje się z innymi sędziami w miarę potrzeby.
- B. Sędzia główny rozdaje kary za faule, komunikując rodzaj faulu do zawodników, *scorekeepera* i widzów.
  - i. Każdy zawodnik ukarany kartką przechodzi do strefy kar.
  - ii. Każdy zawodnik, który zostaje usunięty z boiska, opuszcza strefę graczy.
- C. Jeśli następuje przekazanie piłek, procedura przekazania powinna zostać wykonana przed ponownym rozpoczęciem gry.
- D. Jakiegokolwiek wolne oraz żywe piłki, które były w powietrzu i niczego nie dotknęły przed gwizdkami (zawodnika, sprzętu, lub ziemi) są zwrócone do osób, które wprawiły je w ruch.
  - i. Ta zasada nie jest uwzględniana jeśli drużyna traci piłkę na rzecz przeciwnika.
  - ii. Jeśli zawodnik, który wprawił piłkę w ruch nie spełnia wymagań aby ją otrzymać (np. jest zbity), piłka nie jest ruszana.
- E. Wolne piłki, które wyleciały za granice boiska po gwizdkach, są umieszczane przez sędziego dwa metry wewnątrz boiska od miejsca gdzie piłka opuściła boisko.
  - i. Piłka jest wewnątrz boiska i nie musi zostać wprowadzona do wewnątrz przez którąkolwiek z drużyn.
  - ii. Ta zasada nie jest respektowana, jeśli piłka zostanie przeniesiona ze względu na inną zasadę.
- F. Wszelkie przeszkody z zewnątrz są usuwane.
- G. Wszelkie inne sprawy, włączając w to kontuzjowanych zawodników i uszkodzony sprzęt, zostają rozwiązane.
- H. Jeśli kafel jest martwy (w wyniku zdobycia gola) w momencie wznowienia gry, to przekazywany jest aktualnie broniącemu obrońcy.

### 3.3.3. Wznawianie gry

Aby wznowić grę:

- A. Sędzia główny powiadamia zawodników, że gra zaraz będzie wznowiona zawołaniem „Na miotły!”

- i. Zawodnicy muszą wsiąść na miotły dokładnie w miejscu, w którym byli gdy gra została wstrzymana.
  - ii. Zawodnicy muszą stać w momencie zawołania „Na miotły!”
    - a. Jeśli dwóch lub więcej zawodników trzyma piłkę leżąc na ziemi w momencie wstrzymania gry i tak muszą wstać. Następnie mogą ponownie chwycić piłkę. Nie muszą koniecznie trzymać jej w ten sam sposób jak przed wstrzymaniem gry.
  - iii. 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 rzucenia piłką.
      2. Rozpocznie kontakt fizyczny.
      3. Ruszy się ze swojego miejsca.
      4. Spróbuje bezpośrednio wpłynąć na piłkę, która nie jest w jego posiadaniu.
    - b. Jeśli doszło do falstartu, gra pozostaje wstrzymana, a gracz zostaje cofnięty do poprzedniej pozycji.
    - c. Pierwszy falstart w czasie zatrzymania gry skutkuje ostrzeżeniem dla wszystkich zawodników na boisku.
      1. Każdy kolejny falstart w czasie tego samego zatrzymania gry przez jakiegokolwiek gracza skutkuje karą.
- B.** Sędzia główny wznawia grę pojedynczym krótkim gwizdkiem. Na ten gwizdek:
- i. Gra zostaje wznowiona.
  - ii. *Timekeeper* wznawia czas gry oraz wszelkie stopery.

**Kara: Powrót do pętli** – Falstart podczas wznawiania gry

#### 3.3.4. *Timeouty*

- A.** Są dwa sposoby aby poprosić o *timeout*.
  - i. *Speaking captain* może poprosić o *timeout* podczas dowolnego wstrzymania podstawowego czasu gry.
  - ii. *Speaking captain* lub obrońca mogą poprosić o *timeout* podczas gry, jeśli obrońca posiada kafel w swoim polu obrońcy i ma immunitet.

- a. O ten rodzaj *timeoutu* można poprosić tylko podczas pierwszych 17 minut czasu gry.
    - 1. *Timekeeper* musi jasno ogłosić moment 17 minuty czasu gry.
  - iii. Jeśli żadne z powyższych warunków nie były spełnione, drużyna nie może otrzymać *timeoutu*.
  - iv. Każda drużyna może poprosić o *timeout* tylko raz w trakcie gry.
  - v. Kara za nielegalny *timeout* może zostać nałożona tylko jeśli prośba o *timeout* była celowo nielegalna albo jeśli sędzia zatrzyma grę lub spełni prośbę zanim zorientuje się, że *timeout* był nielegalny.
- B.** Kiedy *timeout* jest zgłoszony właściwie:
- i. Jeśli gra nie jest wstrzymana, sędzia główny musi ją wstrzymać.
    - a. Sędzia główny może minimalnie opóźnić wstrzymanie gry, aby poczekać na zakończenie się aktywnej gry pałkarzy.
  - ii. Sędzia główny musi powiadomić *scorekeepera* o zgłoszeniu *timeoutu*.
  - iii. Po spełnieniu wszystkich kroków procedury zatrzymania (3.3.2. **Procedura wstrzymania**) rozpoczyna się jedno-minutowy *timeout*.
  - iv. Sędzia główny powinien zagwizdać jeden długi gwizd po upływie 45 sekund *timeoutu*.
  - v. Po zakończeniu *timeoutu* sędzia główny wznawia grę standardową procedurą (3.3.3. **Wznawianie gry**).
    - a. Każdy gracz, który nie wsiadł na miotłę na czas wznowienia gry, zostaje odesłany do pętli.

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalne żądanie *timeoutu*

## 3.4. REGULOWANIE CZASU GRY

### 3.4.1. Czas gry

Czas gry mierzony jest od momentu „M” w „Miotły w górę!”

- A.** Czas gry i wszelkie inne czasy z nim związane (np. kar) muszą zostać wstrzymane na czas przerw w grze i wznowione wraz ze wznowieniem gry.

### 3.4.2. Uziemienie szukających

Uziemienie szukających to pierwsze 18 minut czasu gry podczas pierwszego etapu gry i 30 sekund drugiego etapu gry (dogrywki), podczas których znicz nie może zostać złapany.

- 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 *timekeepera* do 17 minuty czasu gry.
  - i. Szukający w czasie uziemienia są uznawani za zawodników rezerwowych i nie mogą wejść na boisko zanim nie zostaną wypuszczeni przez *timekeepera*.
  - ii. Nie ma kary za niestawienie się do *timekeepera* w wyznaczonym czasie. Aczkolwiek rozpoczynający szukający drużyny (czy to w głównym czasie gry czy w dogrywce) nie może wejść na boisko, jeśli nie zostanie wypuszczony przez *timekeepera* z miejsca w ławce kar.
    - a. Rozpoczynający szukający drużyny, który wejdzie na boisko nie będąc wypuszczonym przez *timekeepera* popełnia fałstart szukającego i musi odsiedzieć karę jako szukający.
- D. Znicz musi wejść do strefy graczy między 17 i 18 minutą czasu gry.
- E. Po zakończeniu uziemienia szukających, *timekeeper* wypuszcza szukających z ich stref kar.

**Kara: Niebieska Kartka** – Fałstart szukającego

## 3.5. ETAPY GRY

### 3.5.1. Kończenie etapu gry

- A. Pierwszy etap gry kończy się dobrym złapaniem znicza.
- B. Drugi etap gry (dogrywka) kończy się albo dobrym złapaniem znicza albo kiedy skończy się czas, którekolwiek nastąpi pierwsze.
- C. Trzeci etap gry (druga dogrywka) kończy się po pierwszym zdobytym punkcie przez drużynę.
- D. Sędzia główny lub sędzia zniczowy wstrzymują grę podwójnym gwizdkiem jeśli podejrzewają, że nastąpił koniec etapu.

- i. Po konsultacji ze wszystkimi sędziami, i upewnieniu się że nie ma więcej wniosków, lub kar itd. w tym etapie gry oraz po potwierdzeniu, że etap się zakończył sędzia główny musi odgwizdać trzy długie gwizdki aby oznajmić koniec etapu gry.
  - a. Jeśli drużyny nie remisują, gra się kończy i wygrywa drużyna z większą ilością punktów.
  - b. Jeśli drużyny remisują, gra przechodzi do kolejnego etapu.

### 3.5.2. Przejście do kolejnego etapu gry

- A. Jeśli drużyny zremisują na koniec pierwszego etapu gry, gra przechodzi do dogrywki.
- B. Jeśli drużyny zremisują podczas dogrywki, gra przechodzi do drugiej dogrywki.
- C. Zawodnicy odsiadujący czas kary, kontynuują karę w kolejnym etapie.
- D. Jeśli poprzedni etap zakończył się złapaniem znicza, to złapanie liczy się jako pojedynczy gol mogący skutkować wypuszczeniem zawodnika ze strefy kar (patrz 9.4.1. [Czas kary](#)).

### 3.5.3. Dogrywka

Poniższa procedura musi zajść aby móc przejść do dogrywki.

- A. Drużyny zamieniają się połowami boiska.
- B. Sędziowie na nowo przygotowują boisko.
- C. Sędzia główny musi dać drużynom około trzech minut przerwy na odpoczynek między pierwszym i drugim etapem gry.
- D. Sędzia główny rozpoczyna grę zgodnie z procedurą rozpoczęcia (patrz 3.2.1. [Procedura rozpoczęcia](#)).
- E. Znicz musi znaleźć się na boisku przed upływem 30 sekund czasu dogrywki.
- F. Zanim szukający będą mogli wystartować za zniczem, obowiązuje ich 30 sekundowe uziemienie szukających.
  - i. Przed zawołaniem „Miotły w górę!” szukający powinni stawić się do *timekeepera*, aby być wypuszczonym po zakończeniu 30 sekundowego uziemienia szukających.
  - ii. Jeśli czas kary szukającego nie zakończył się w poprzednim etapie, to jest kontynuowany dopiero po zakończeniu uziemienia szukających.



- a. Szukający pozostaje w strefie kar i nie może wejść do gry na żadnej innej pozycji w trakcie uziemienia szukających.
  - b. Zdobyte punkty podczas uziemienia szukających nie wypuszczają szukającego.
- G.** Dogrywka trwa 5 minut czasu gry lub do złapania znicza.
- H.** Rola *timekeepera* podczas dogrywki:
- i. *Timekeeper* musi ogłosić pozostały do końca czas po każdej pełnej minucie, która minęła w dogrywce (4, 3, 2, 1).
  - ii. *Timekeeper* musi ogłosić, że pozostało 30 sekund i 15 sekund.
  - iii. *Timekeeper* musi odliczyć na głos ostatnie 10 sekund.
  - iv. Jeśli sędzia podniesie rękę sygnalizując przywilej korzyści lub opóźnioną karę, *timekeeper* musi zatrzymać zegar zaraz po sygnale sędziego. Zegar musi pozostać zatrzymany dopóki faul nie zostanie ukarany.

#### **3.5.4. Druga dogrywka**

Poniższa procedura musi zajść aby przejść do drugiej dogrywki.

- A.** Drużyny nie zamieniają się połowami przed drugą dogrywką.
- B.** Sędziowie od razu na nowo przygotowują boisko, a zawodnicy się ustawiają do rozpoczęcia gry.
- C.** Sędzia główny rozpoczyna grę zgodnie z procedurą rozpoczęcia (patrz [3.2.1. Procedura rozpoczęcia](#)).
- D.** Znicz pozostaje na linii środkowej aż do zawołania „Miotły w górę!”
- E.** Nie ma uziemienia szukających. Szukający startują z pola obrońcy z resztą drużyny.
- F.** Druga dogrywka trwa dopóki nie padnie bramka lub znicz nie zostanie poprawnie złapany.

### **3.6. PODDANIE GRY**

#### **3.6.1. Ogłoszenie poddania gry**

- A.** Sędzia główny musi ogłosić poddanie gry jeśli:
  - i. *Speaking captain* oficjalnie zgłasza prośbę o poddanie gry.

- ii. Drużyna odmawia wznowienia odłożonej gry bez zgody przeciwnika oraz organizatorów turnieju.
  - iii. Poddanie meczu jest formą ukarania jednej z drużyn.
- B. Gra może zostać ogłoszona jako poddana ze względu na naruszenie zasad ligi lub turnieju.
- C. W przypadku poddania:
  - i. Gra od razu się kończy oraz zostaje ogłoszona przegrana drużyny poddającej się.
  - ii. Wszyscy zawodnicy powinni opuścić boisko.

### 3.7. ODŁOŻONE GRY

#### 3.7.1. Deklarowanie odłożonej gry

- A. Sędzia główny lub dyrektor turnieju może zadeklarować odłożenie gry ze względu na pogodę, kwestie bezpieczeństwa, niewłaściwe lub skrajnie złe zachowanie zawodników czy też ze względu na inne przeszkody zewnętrzne.
- B. Odłożona gra musi zostać zarejestrowana z bieżącym czasem gry, wynikiem, zawodnikami na boisku i posiadaniem piłek.
- C. Odłożone gry powinny zostać wznowione przy najbliższej możliwej i w pełni bezpiecznej okazji.

#### 3.7.2. Wznawianie odłożonej gry

- A. Jeśli którykolwiek z sędziów, którzy brali udział w grze przed jej odłożeniem, jest niedostępny to dyrektor turnieju lub sędzia główny wyznacza jego zastępcę.
- B. Wszyscy zawodnicy, którzy byli w grze w momencie jej zawieszenia rozpoczynają grę w swoich polach obrońcy.
  - i. Jeśli podczas wznowienia odłożenia gry, zawodnik, który był na boisku przed jej odłożeniem, nie jest aktualnie dostępny z jakiegokolwiek powodu, może zostać zastąpiony dowolnym innym zawodnikiem z rostera.
- C. Piłki muszą zostać przekazane zawodnikom, którzy je posiadali przed odłożeniem gry.



## 4. Zdobywanie punktów

### 4.1. ZDOBYWANIE BRAMEK

#### 4.1.1. Dobry gol

Drużyna otrzymuje 10 punktów jeśli kafel przejdzie przez pętlę przeciwnika w całości, 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.** Można zdobyć bramkę 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 stratą piłki, popełnionym przez zawodnika drużyny atakującej, zanim piłka została przekazana.
  - vi.** Zawodnik strzelający 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 zniszczona (patrz 4.3.1. Zdobywanie bramki przez zepsutą 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 być zaliczone (patrz 4.4.3. Zagrania w bardzo krótkim czasie).

#### 4.1.2. Goaltending

- A.** Zagranie określone jest terminem *goaltending* i liczy się jakby kafel przeszedł przez pętlę, jeśli zachodzi jedno z poniższych:
  - i.** Zawodnik w swoim polu obrońcy, który nie jest obrońcą, dotyka kafla częścią siebie lub sprzętu przekładając ją przez pętlę od strony gdzie kafel wyleciałby z pętli.

- ii. Zawodnik w swoim polu obrońcy, który nie jest obrońcą, dotyka kafla częścią siebie lub sprzętu zasłaniając pętlę ze strony gdzie kafeł wyleciałby z niej, ale nie przekładając tej części przez pętlę.

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

**Kara: Czerwona Kartka** – Celowy *goaltending* pałkarza lub szukającego

## 4.2. RESTARTOWANIE PO GOLU

### 4.2.1. Martwy kafeł

Po zdobyciu gola, zanim gra kafełem jest zrestartowana, kafeł jest martwy.

- A.** Dowolny ścigający z drużyny, która przed chwilą się broniła, może podać martwy kafeł do swojego obrońcy, znajdującego się w swoim polu obrońcy, ale nie może z kafełem zrobić nic innego.
  - i. Rezerwowi mogą podać w ten sam sposób kafeł do obrońcy, ale nie mogą opuścić strefy zmian lub ławki drużyny.
- B.** Zawodnicy poprzednio atakującej drużyny nie mogą dotknąć kafla, chyba że obrońca poprzednio broniący się drużyny o niego poprosi.
  - i. Poprzednio atakująca drużyna może odmówić podania kafla.
- C.** Zawodnicy nie mogą być ukarani za grę jakby kafeł był żywy przed potwierdzeniem bramki przez sędziego.
  - i. Ta zasada nie będzie brana pod uwagę jeśli sędzia stwierdzi, że zawodnik miał na celu opóźnienie restartu gry kafełowej.
- D.** Poprzednio broniący się obrońca może poprosić sędziego o podanie kafla.
- E.** Jeśli kara skutkuje stratą martwego kafla na rzecz poprzednio atakującej drużyny, to kafeł stanie się żywy w momencie zrestartowania gry po przekazaniu kafla.

**Kara: Niebieska Kartka** – Celowa, nielegalna interakcja z martwym kafełem

#### 4.2.2. Restartowanie obrońcy

Jeśli obrońca drużyny, która przed chwilą się broniła, jest pierwszą osobą posiadającą martwego kafla na swojej połowie, kafel staje się żywy, a gra kaflowa została zrestartowana.

- A. Jeśli ktokolwiek inny posiada kafla pierwszy, obrońca musi rozpocząć grę ze swojego pola obrońcy.
- B. Sędzia główny musi zagwizdać krótko w momencie kiedy gra jest zrestartowana przez posiadanie kafla przez obrońcę.

### 4.3. ZEPSUTE LUB PRZEWRÓCONE PĘTLE

#### 4.3.1. Zdobywanie bramki przez zepsutą pętlę

Nie można zdobyć bramki przez pętlę, która jest przewrócona lub zepsuta.

- A. Jeśli pętla jest w trakcie psucia się lub przewracania kiedy przeleci przez nią kafel, to gol jest zaliczony.
  - i. Przewracająca się pętla przewróciła się w pełni jeśli obręcz dotknęła ziemi lub przestała się przewracać ale jest przekrzywiona.
- B. Jeśli obręcz się obróci i nie jest w linii z linią pętli, to nadal można przez nią zdobyć gola.
  - i. Obręcze powinny być obrócone do poprawnej pozycji, gdy gra odsunie się od pętli.
- C. Pętla jest zepsuta, gdy słup lub obręcz pęknie lub obręcz spadnie ze słupa.
- D. Jeśli sędzia stwierdzi, że pętla jest zepsuta może to ogłosić.
- E. Pętla musi być naprawiona i ustawiona w poprawnej pozycji zanim będzie można zdobyć przez nią gola.

#### 4.3.2. Procedura zepsutej pętli

Kiedy pętla się zepsuje, gra jest kontynuowana.

- A. Jeśli pętla się zepsuje oraz występuje jedno z poniższych, gra musi zostać zatrzymana.
  - i. Zepsuta pętla stanowi zagrożenie dla zawodników.

- ii. Zepsuta pętla potrzebuje dodatkowych części lub potrzeba dużej ilości czasu aby ją naprawić, a jest to pętla po stronie atakującej drużyny.
    - a. Sędzia główny może poczekać na spowolnienie gry, aby zatrzymać grę.
  - iii. Wszystkie trzy pętłe ulegną zepsuciu.
- B.** Wszelkie popsute pętłe muszą być naprawione podczas wstrzymania gry.
  - C.** Jeśli gra nie będzie wstrzymana, pętla musi zostać naprawiona kiedy gra się odsunie w inną część boiska.
  - D.** Zawodnik z kaflem, który nie przekroczył połowy boiska i nie jest atakowany, może poprosić sędziego o wstrzymanie gry w celu poprawienia pętli przeciwnika.

#### 4.3.3. Psucie i poprawianie pętli

- A.** Zawodnicy nie mogą poprawiać pętli przeciwnika.
- B.** Zawodnicy nie mogą lekkomyślnie lub wielokrotnie psuć pętli.
  - i. Ta zasada nie jest brana pod uwagę w poniższych sytuacjach:
    - a. Pętla została popsuta rzuconą piłką.
    - b. Atakujący zawodnik psuje pętłę w trakcie próby zdobycia bramki, kiedy przeciwnik próbuje go powstrzymać.
    - c. Zawodnik psuje pętłę w wyniku starcia z przeciwnikiem.
  - ii. Jeśli zawodnik nielegalnie zepsuje pętłę zdobywając bramkę, to gol jest zaliczony, a następnie dana jest kara.
- C.** Zawodnik nie może celowo psuć pętli.
- D.** Zawodnik nie może przesunąć lub zmodyfikować pętli, aby wpłynąć na to czy przeleci przez nią kafeł.

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalne poprawianie pętli przeciwnika

**Kara: Niebieska Kartka** – Niecelowe, wielokrotne psucie pętli

**Kara: Żółta Kartka** – Lekkomysłne psucie pętli

**Kara: Czerwona Kartka** – Celowe psucie pętli

**Kara: Czerwona Kartka** – Przesuwanie lub modyfikowanie pętli, aby wpłynąć na to czy przeleci przez nią kafeł

## 4.4. ZŁAPANIE ZNICZA

### 4.4.1. Złapanie znicza

Kiedy szukający złapie znicz i to złapanie zostanie potwierdzone jako dobre złapanie, jego drużyna dostaje 30 punktów oraz dany etap gry zostaje zakończony.

- A.** Złapanie znicza jest potwierdzone jeśli zachodzą wszystkie poniżej:
- i.** Szukający oderwał ogonek zniczowy od znicza i był jedyną osobą go posiadającą w chwili oderwania.
  - ii.** Ogonek zniczowy był poprawnie przymocowany do spodenek znicza przed złapaniem.
  - iii.** Znicz nie był *down* w czasie złapania (patrz 8.4.1. *Znicz, który jest down*).
  - 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, kiedy osoba ta została ukarana.
  - vi.** Żaden sędzia ani zawodnik drużyny łapiącej nie wpadł na znicza w taki sposób, że ułatwiłoby to złapanie.
    - a.** Jeśli wpadnięcie było legalną akcją szukającego opisaną w 6.3.1.A. *Interakcje szukających ze zniczem* to powinno być zignorowane.
  - vii.** Szukający nie był zbity w momencie złapania.
  - viii.** Obaj szukający nie złapali znicza w tym samym momencie.
  - ix.** Gra nie była wstrzymana w momencie złapania.

### 4.4.2. Sygnalizowanie dobrego złapania

- A.** Jeśli sędzia główny lub sędzia zniczowy uważa, że złapanie mogło być dobre, gra musi zostać wstrzymana.
- B.** Jeśli złapanie jest potwierdzone, łapiąca drużyna otrzymuje 30 punktów, a sędzia główny kończy etap gry.

### 4.4.3. Zagrania w bardzo krótkim czasie

- A.** Kiedy poprawne złapanie znicza i albo faul popełniony przez łapiącą drużynę albo dobry gol, zdobyty przez dowolną z drużyn, wystąpią w krótkim czasie jeden po drugim, to sędzia główny musi określić co zdarzyło się najpierw, w oparciu o dostępne informacje.



- i. Tylko słowa sędziów mogą być dopuszczone jako informacje.
- ii. Jeśli gol był dobry, ale nastąpił po poprawnym złapaniu znicza, to nie może być zaliczony.
- iii. Jeśli w drugiej dogrywce dobry gol nastąpił przed poprawnym złapaniem, to złapanie nie może być zaliczone.
- iv. Jeśli poprawne złapanie odbyło się przed faulem, to musi się ono liczyć.
- v. Jeśli nie ma żadnych informacji, i tylko wtedy, sędzia główny może określić zdarzenia jako jednoczesne.
  - a. Jeśli faul negujący złapanie i poprawne złapanie występują jednocześnie, to złapanie nie może być zaliczone.
  - b. Jeśli dobry gol i poprawne złapanie występują jednocześnie, to oba muszą być zaliczone.
    - 1. Jeśli zdarzy się to w drugiej dogrywce, to wygrywa drużyna, która złapała znicz.

#### 4.4.4. Odrzucenie złapania znicza

W nielicznych sytuacjach, drużyna może odrzucić swoje poprawne złapanie.

- A.** Nie można odrzucić złapania, chyba że nastąpiło jedno z poniższych:
  - i. Złapanie nastąpiło między zdobyciem bramki, a potwierdzeniem gola przez sędziego.
  - ii. Złapanie nastąpiło po określeniu przez sędziego, że gol był dobry lub niedobry i przed oficjalną zmianą decyzji zgodnie z 10.2.4. **Zmiana decyzji o голу.**
- B.** Nie można odrzucić złapania, chyba że zmiana wyniku decyduje o zakończeniu etapu gry remisem.
- C.** Jeśli odrzucono złapanie, gra jest wznawiana tak jakby złapanie nie było poprawne.

## 5. Tłuczki i zbiaćia

### 5.1. PRZEBYWANIE NA MIOTLE

#### 5.1.1. Dosiadanie miotły

Každy zawodnik musi być na miotle, aby brać udział w grze.

- A.** Aby zawodnik był na miotle, musi ona być między jego nogami i dotykać jakiejś części jego ciała.
- B.** Zawodnik pozostaje na miotle dopóki nie nastąpi jedno z poniższych:
  - i.** Miotła lub ręka trzymająca tę miotłę nie przecina płaszczyzny między nogami zawodnika.
  - ii.** Zawodnik nie ma fizycznego kontaktu z miotłą.
  - iii.** Miotła leży płasko na ziemi, nie mając pod sobą ręki zawodnika.

#### 5.1.2. Zejście z miotły

Jeśli zawodnik zejdzie z miotły podczas gry, staje się natychmiastowo zbity i musi przejść procedurę zbiaćia.

- A.** Jeśli zawodnik zejdzie z miotły w wyniku nielegalnej akcji przeciwnika, sędzia może pozwolić zawodnikowi z powrotem wejść na miotłę i kontynuować grę. Jeśli zawodnik nie wejdzie na miotłę od razu, musi przejść procedurę zbiaćia.

### 5.2. ZBIJANIE ZAWODNIKÓW

#### 5.2.1. Zbijanie

- A.** Zawodnik jest zbity jeśli nastąpi jedno z poniższych:
  - i.** Zawodnik zejdzie z miotły.
  - ii.** Zawodnik zostanie uderzony żywym tłuczkiem przez przeciwnika.
    - a.** Włączamy w to uderzenie we włosy, ubranie i sprzęt zawodnika, poza piłkami.
    - b.** Poniżsi zawodnicy nie są zbiti nawet jeśli dostaną żywym tłuczkiem od przeciwnika:
      - 1.** Chroniony obrońca (patrz 7.2.2. [Dodatkowe przywileje obrońcy](#)).

2. Pałkarz z immunitetem (patrz 5.5.2. Zgłaszanie immunitetu).
  3. Zawodnicy na zewnątrz boiska, wprowadzający piłkę do wewnątrz. (patrz 7.5.4. Procedura wprowadzenia piłki do wewnątrz).
  - c. Pałkarze bez immunitetu mogą opóźnić zejście z miotły na czas próby złapania tłuczka, który w nich trafił, dopóki nie stanie się on martwy (patrz 5.4.3. Uderzony pałkarz).
- B.** Jak tylko zawodnik zostanie zбитy musi przejść procedurę zbitcia (patrz 5.3.1. Procedura zbitcia).
- i. Zawodnicy nie mogą świadomie ignorować zbitć.

**Kara: Żółta Kartka** – Świadome ignorowanie zbitć

### 5.2.2. Żywy tłuczek

Żeby móc zbitć zawodnika, tłuczek musi być żywy.

- A.** Aby być żywy, tłuczek:
- i. Musi być:
    - a. rzucony, kopnięty, lub inaczej celowo wprawiony w ruch przez pałkarza, albo
    - b. celowo upuszczony przez pałkarza, kiedy żadna zasada tego upuszczenia 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 na zewnątrz boiska lub być złapany.
    - a. W przypadku jednej z tych akcji, tłuczek jest żywy do momentu jej wystąpienia.
  - iv. Nie może zostać wytracony przez ciało 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 w drużynie

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

#### 5.2.5. Zawołanie „safe”

Jeśli zawodnik jest uderzony tłuczkiem, który nie może go zbić, sędzia musi zawołać „safe” (z ang. bezpieczny) lub „czysto”. W przeciwnym wypadku zawodnik jest zbity.

- A.** Uderzony zawodnik powinien od razu zejść z miotły i rozpocząć procedurę zbijania (chyba że jest to pałkarz próbujący złapać tłuczek).
  - i.** Jeśli zawodnik został uderzony tłuczkiem i sędzia nie zawołał „safe” lub „czysto”, to zawodnik ten jest zbity.
- B.** Jeśli zawodnik zejdzie z miotły w wyniku uderzenia tłuczkiem, ale sędzia zawoła „safe” lub „czysto”, zawodnik może z powrotem wejść na miotłę i kontynuować grę.
  - i.** Jeśli zawodnik nie wejdzie od razu z powrotem na miotłę, to musi w pełni przejść procedurę zbijania.
- C.** Jeśli zawodnik nie rozpocznie procedury zbijania od razu, może zostać ukarany.
  - i.** Jeśli ostatecznie sędzia krzyknie „safe” lub „czysto”, to zawodnik gra dalej bez kary.
  - ii.** Jeśli początkowo sędzia krzyknął „safe” lub „czysto” ale potem zmienił decyzję na „zbity”, zawodnik nie dostaje kary pod warunkiem, że zareaguje na zawołanie „zbity” zejściem z miotły.
  - iii.** Jeśli żaden sędzia nie zawołał „safe” lub „czysto” i ostateczna decyzja to „zbity”, to oznacza, że zawodnik świadomie ignoruje zbijanie.
    - a.** Jeśli sędzia stwierdzi, że zawodnik nie był świadomy, że dostał tłuczkiem, to można to potraktować jako niezauważone zbijanie (patrz 5.3.4. **Niezauważone zbijanie**).
      - 1.** To że zawodnik był przekonany, że sędzia zawoła za chwilę „safe” lub „czysto” nie jest brane pod uwagę przy wyznaczaniu kary.

**Kara: Żółta Kartka** – Świadome ignorowanie zbić

## 5.3. PROCEDURA ZBICIA

### 5.3.1. Procedura zbicia

Zbity zawodnik pozostaje zbity dopóki nie ukończy poniższej procedury, w kolejności:

- A.** Pozbądź się posiadania wszelkich piłek przez upuszczenie ich oraz zejdz z miotły.
  - i. Zawodnik nie może podać, poturlać lub kopnąć piłki, chyba że kończy naturalny ruch (patrz 5.6.2. **Warunki naturalnego ruchu**).
  - ii. Upuszczony tak tłuczek jest martwy.
  - iii. Upuszczony tak kafel nie może zdobyć gola.
- B.** Dotknij jednej z pętli w swoim polu obrońcy.
  - i. Należy dotknąć obręczy lub słupa, nie podstawki.
  - ii. Należy dotknąć pętlę częścią ciała, nie miotłą.
- C.** Ponownie dosiądz miotły przed opuszczeniem okolicy pętli.

**Kara: Powtórz procedurę** – Nieprawidłowe przeprowadzenie procedury zbicia

**Kara: Żółta Kartka** – Celowe lub wielokrotne nieprawidłowe przeprowadzanie procedury zbicia

### 5.3.2. Zbici zawodnicy

Zbici zawodnicy nie mogą brać udziału w grze, więc:

- A.** Nie mogą rozgrywać.
- B.** Nie mogą nadawać ruchu lub rozgrywać piłkami, chyba że kończąc naturalny ruch (patrz 5.6.2. **Warunki naturalnego ruchu**).
  - i. Jeśli zawodnik nada ruch piłce tuż po zbicium to należy to uznać jako naruszenie naturalnego ruchu.
- C.** Muszą upuścić 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 rozgrywką kiedy jest się zbitym

### 5.3.3. Wszczynanie kontaktu będąc zbitym

- A.** Zbity zawodnik nie może wszcząć kontaktu fizycznego, poza kontaktem przypadkowym.
  - i.** Jeśli zawodnik jest w finalnym ruchu rozpoczęcia kontaktu zanim zostaje zbity, to może dokończyć ten ruch, jeśli nie był w stanie go zatrzymać.
    - a.** Zawodnik musi natychmiast zaprzestać ataku.
    - b.** Jeśli zawodnik zrobi kilka kroków od momentu zbitcia i rozpoczęcia kontaktu, to ten kontakt jest nielegalny.
- B.** Jeśli zawodnik jest już w kontakcie z przeciwnikiem kiedy jest zbity, to musi natychmiast zaprzestać kontaktu w bezpieczny sposób i z jak najmniejszym skutkiem dla przeciwnika, na ile to możliwe.

**Kara: Żółta Kartka** – Nielegalny kontakt po zbitciu

### 5.3.4. Niezauważone zbitcie

Jeśli zawodnik niecelowo kontynuuje grę po zejściu z miotły lub uderzeniu tłuczkiem od przeciwnika:

- A.** Sędzia powinien słownie i gestem poinformować zawodnika o tym, że został zbity.
- B.** Sędzia może zatrzymać grę, aby poinformować zawodnika o tym, że był zbity.
  - i.** W takim wypadku piłka posiadana przez tego zawodnika musi zostać przekazana przeciwnej drużynie.
- C.** Jeśli zawodnik oddziałuje na grę będąc nieświadomym, że był zbity lub spadł z miotły, powinien zostać ukarany.
  - i.** Jeśli zawodnik rozpocznie legalny kontakt, nie wiedząc, że był zbity, jest karany za ten kontakt wyłącznie karą za nieświadomość bycia zbitym.
  - ii.** Jeśli zawodnik zaraz po zbitciu nada ruch piłce naruszając zasadę naturalnego ruchu, nie jest karany za nieświadomość bycia zbitym.

**Kara: Niebieska Kartka** – Oddziaływanie na grę nie wiedząc że jest się zbitym

## 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 tej piłki.

- A. Trzymana piłka może zostać użyta do odbicia nadlatującego tłuczka.
- B. Odbicie lub zablokowanie nie zmienia stanu tłuczka, nadal jest żywy lub martwy.
- C. Nie można używać martwego kafła do interakcji z tłuczkiem.
- D. Zawodnicy nie mogą celowo użyć trzymanej piłki aby dotknąć martwego tłuczka lub tłuczka ożywionego przez swoją drużynę.
  - i. Jeśli sędzia stwierdzi, że zawodnik nie był świadomy, że tłuczek był martwy lub ożywiony przez swoją drużynę, i poza tym zagranie było legalne, to nie ma kary.

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalne odbicie

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalny blok

### 5.4.2. Trzepnięcie tłuczka

Każdą próbę odbicia lub celowego nadania ruchu żywemu tłuczкови, w sposób inny niż przy użyciu innej piłki, nazwiemy trzepnięciem tłuczka.

- A. Pałkarze mogą trzepnąć lub próbować zmienić tor lotu żywego tłuczka.
  - i. Uderzony pałkarz nie może trzepnąć żadnego tłuczka, chyba że jest to element próby złapania go (patrz 5.4.3. Uderzony pałkarz).
  - ii. Pałkarz posiadający tłuczek nie może trzepnąć 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 przeciwna drużyna ożywiła tłuczek, to trzepający pałkarz staje się uderzonym pałkarzem (patrz 5.4.3. Uderzony pałkarz).
- B. Ścigający, obrońcy i szukający nie mogą trzepnąć żadnego tłuczka.
  - i. Ta zasada nie zabrania odbijania żywego tłuczka trzymanym kaflem (patrz 5.4.1. Blokowanie i odbijanie tłuczków).

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalne trzepnięcie tłuczka

### 5.4.3. Uderzony pałkarz

Pałkarz, który nie miał immunitetu, staje się uderzonym pałkarzem w momencie, gdy uderzy go tłuczek. W momencie gdy tłuczek stanie się martwy, pałkarz przestaje być uderzonym pałkarzem.

- A. Uderzony pałkarz nie może ożywić tłuczka.
- B. Uderzony pałkarz musi upuścić wszelkie posiadane tłuczki.
  - i. Zawodnik nie może podać, poturlać lub kopnąć piłki, chyba że kończy naturalny ruch (patrz 5.6.2. Warunki naturalnego ruchu).
  - ii. Niewypuszczenie tłuczka jest naruszeniem tej zasady.
- C. Uderzony pałkarz musi próbować złapać tłuczek, którym został uderzony lub od razu rozpocząć procedurę zbijcia.
  - i. Pałkarz może podbić tłuczek próbując go złapać.
  - ii. Po pierwszym uderzeniu, wszelkie próby zmiany kierunku lotu tłuczka, w sposób inny niż próbowanie go złapać, popełnione przez uderzonego pałkarza są naruszeniem tej zasady.
- D. Jeśli uderzony pałkarz zrobi cokolwiek innego niż akcje określone w punktach A-C, to jest on karany zgodnie z zasadami dla zbitego zawodnika.
- E. Jeśli uderzony pałkarz złapie tłuczek zanim stanie się on martwy, to pałkarz ten nie jest zбитy.
  - i. Uderzony pałkarz musi złapać wszystkie tłuczki, ożywione przez przeciwników, które w niego uderzyły, aby nie być zбитym.
- F. Uderzony pałkarz, który nie złapie tłuczka zanim ten stanie się martwy, jest zбитy i musi natychmiast rozpocząć procedurę zbijcia.

**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. Posiadająca drużyna spróbuje zbić przeciwnika.
  - ii. Posiadająca drużyna straci tłuczek przez bezpośrednią akcję przeciwnika.
  - iii. Drużyna bez tłuczka wejdzie w posiadanie dowolnego tłuczka.
- B.** Zawodnicy posiadającej drużyny nie mogą popełnić przeszkodzenia w zdobyciu trzeciego tłuczka.
- i. Przeszkodzenie w zdobyciu trzeciego tłuczka następuje gdy:
    - a. Zawodnik drużyny posiadającej weźmie lub 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 przeszkodzenia w zdobyciu trzeciego tłuczka są wybierane przez sędziego, ale powinny zawierać trzeci tłuczek.

**Kara: Powrót do pętli i strata dwóch tłuczków** – Przeszkadzanie w zdobyciu trzeciego tłuczka

#### 5.5.2. Zgłaszanie immunitetu

Kiedy mamy sytuację z trzecim tłuczkiem, pałkarz drużyny bez tłuczków może podnieść rękę ponad ramię, pięść zamkniętą, aby zgłosić immunitet od bycia zbitym przez żywe tłuczki.

- A.** Niewłaściwe jest zgłoszenie immunitetu, gdy przeciwnik ma dwa tłuczki, lecz:
  - i. Pozostały tłuczek jest nadal żywy.
  - ii. Trzeci tłuczek był wypuszczony przez zgłaszającego zawodnika bez próby zbitcia przeciwnika.
  - iii. Obaj pałkarze w drużynie zgłaszają immunitet.
    - a. Jeśli tak się stanie, to jeden z pałkarzy musi opuścić rękę, aby uniknąć kary.
- B.** Nielegalne jest zgłoszenie immunitetu jeśli nie ma trzeciego tłuczka, chyba że przeciwna drużyna ma dwa tłuczki, a pozostały jest żywy.
  - i. Jeśli zgłoszenie immunitetu było niecelowo nielegalne i nie miało wpływu na grę, zawodnik może być ukarany za niewłaściwe zgłoszenie immunitetu.
- C.** Pałkarz nie ma immunitetu od tłuczków, które były ożywione zanim zgłosił immunitet.
- D.** Jeśli pałkarz zacznie ostatni ruch rzutu zanim przeciwnik straci immunitet, to nadal nie będzie on zbity tym tłuczkiem, nawet jeśli stracił immunitet przed uderzeniem.

**Kara: Powrót do pętli** – Niewłaściwe zgłoszenie immunitetu

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalne zgłoszenie immunitetu

### 5.5.3. Ograniczenia immunitetu

Kiedy pałkarz ma immunitet:

- A.** Musi bezpośrednio i od razu iść po trzeci tłuczek.
  - i. Może podejść do piłki z dowolnej strony.
  - ii. Zrobienie czegokolwiek innego podczas immunitetu jest naruszeniem zasad immunitetu.
  - iii. Pałkarz traci immunitet kiedy zdobędzie posiadanie tłuczka.
    - a. Pałkarz nadal ma immunitet kiedy schyla się po piłkę, nawet jeśli opuścił przez to rękę.
- B.** Pałkarz nie może pozbyć się immunitetu, chyba że stracił go przez zasadę lub przeciwnicy pozbyli się tłuczka.
  - i. Pałkarz musi pozbyć się immunitetu jeśli nie próbuje bezpośrednio odzyskać trzeciego tłuczka.
  - ii. Nielegalne pozbycie się immunitetu to naruszenie zasad immunitetu.
- C.** Jeśli stan trzeciego tłuczka ulegnie zmianie, pałkarz traci immunitet i musi opuścić rękę.

**Kara:** **Niebieska Kartka** – Naruszenie zasad immunitetu

## 5.6. NATURALNY RUCH

### 5.6.1. Naturalny ruch

Kiedy zawodnik jest zbity lub staje się uderzonym pałkarzem, może dokończyć rozpoczęty, pojedynczy ruch, jeśli nie może go powstrzymać.

### 5.6.2. Warunki naturalnego ruchu

- A.** Aby mówić o naturalnym ruchu, muszą zachodzić następujące:
  - i. Zawodnik wypuszcza posiadaną piłkę jako część pojedynczego ruchu, rozpoczętego przed zbitciem.
    - a. Wszelkie ruchy rozpoczęte po zbitciu nie mogą być naturalnym ruchem.
  - ii. Zawodnik miał już kontakt z piłką w momencie zbitcia.
- B.** Jeśli zawodnik wprawi piłkę w ruch tuż po zbitciu nie łapiąc się w powyższe warunki, to mówimy o naruszeniu naturalnego ruchu.

- C. Tłuczek wypuszczony przez naturalny ruch jest martwy.
- D. Dla celów tej zasady, uderzony pałkarz jest traktowany jak zbity zawodnik.

**Kara: Strata** – Niecelowe naruszenie naturalnego ruchu

**Kara: Żółta Kartka** – Celowe naruszenie naturalnego ruchu

### 5.6.3. Nieaktywny kafel

Kafel wypuszczony w wyniku naturalnego ruchu, po zbitiu, jest nieaktywny.

- A. Nieaktywny kafel nie może zdobyć gola, nawet jeśli przejdzie przez pętlę.
- B. Kafel jest nadal żywy i gra ciągnie się dalej.
- C. Kafel jest aktywowany gdy nastąpi jedno z poniższych:
  - i. Zostanie dotknięty przez zawodnika z tej samej drużyny, co rzucający, który gra kaflem i nie jest zbity.
  - 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 był on przypadkowy:

- A. Celowe kontaktowanie zawodnika innej pozycji, oprócz kontaktu między ścigającymi i obrońcami.
- B. Celowe kontaktowanie znicza (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 w powietrzu dowolnego zawodnika.
- K. Łapanie za miotłę lub ubranie przeciwnika.
- L. Próba odebrania kafla chronionemu obrońcy, który jest w samodzielnym posiadaniu kafla, kontaktowanie go lub inna interakcja z nim (patrz 7.2. Pole 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 toru, 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, z wyłączeniem interakcji między obrońcami i ścigającymi.
  - ii. Nielegalne jest wystawienie pojedynczego punktu ciała, np. łokcia lub ramienia, podczas bloku, aby przeciwnik na niego nabiegł.
  - iii. Jeśli zawodnik inicjuje kontakt, a nie wbiegnięto na niego, 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 blokowanemu zawodnikowi miejsce na zatrzymanie się lub zmianę kierunku.
  - ii. Blok ustawiony na ruszającego się zawodnika musi mu dać wystarczająco miejsca, aby ten się zatrzymał 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 przez zwolnienie lub ominięcie przeciwnika.
    - a. Przypadkowy kontakt nie powinien być karany.
- D. Jeśli blokowany zawodnik zmieni tor ruchu, reagując na blok, to przesunięcie się blokującego w inne miejsce jest nowym blokiem.
- E. Zawodnik szarżujący przez nielegalny blok nie powinien być karany, o ile nie zwiększa 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 piłki

Ogólnie kopanie piłki, którą przeciwnik chce zagrać, jest legalne, przy czym:

- A. Zawodnik nie może kopnąć przeciwnika.
- B. Kopnięcie piłki, której przeciwnik dotyka ręką, jest niebezpiecznym kopnięciem.
- C. Jeśli sędzia stwierdzi, że kopnięcie byłoby nielegalne, gdyby przeciwnik nie zareagował i się nie odsunął, to jest to niebezpieczne kopnięcie.
- D. Jeśli sędzia stwierdzi, że kopnięty lub niemal kopnięty zawodnik był winny, bo ruszył w stronę piłki późno, np. kiedy przeciwnik rozpoczął ruch nogą do przodu, to nie będzie to karane.

**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 nurkowanie w przeciwnika.
- B. Wykonywanie wślizgu lub nurkowanie w stronę przeciwnika w sposób, który zmusza go do zmiany kierunku w celu uniknięcia zderzenia.
- C. Zawodnik, który rzuca się prosto na piłkę, nie wykonuje wślizgu lub nurkowania.
- D. Nurkowania lub wślizgi, które nie naruszają powyższych zasad (np. ruch równoległy), 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 lub nurkowanie w pełni przez inną osobę to przeskakiwanie.

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

- i. Jeśli przeskakujący zawodnik był zmuszony do nielegalnego przeskoku ze względu na działania osoby, nad którą przeskoczył, aby uniknąć bardziej niebezpiecznej sytuacji, to taki przeskok nie powinien być karany.
- B.** Jeśli zawodnik podskoczy, aby sięgnąć nad osobę, włączając w to próbę rzutu lub złapania znicza, i wyląduje na ziemi po tej samej stronie, po której skoczył, nie jest to przeskakiwanie.
  - i. Jeśli zawodnik spróbuje przeskoczyć, ale mu się nie uda, jest to próba przeskakiwania.
- C.** Jeśli zawodnik wyskoczy, nie próbując przeskoczyć, ale upadnie na drugą osobę, 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 kontaktowanie zawodnika ze swojej drużyny, aby celowo wpłynąć na jego interakcję 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 łapacz**

Zawodnik, który jest w trakcie łapania lecącej w powietrzu piłki, jest bezbronny łapaczem.

- A.** Łapiący zawodnik nie musi oderwać stóp od ziemi, żeby być bezbronny.
- B.** Łapiący zawodnik pozostaje bezbronny, dopóki nie stoi stabilnie po zdobyciu samodzielnego, pełnego posiadania piłki lub dopóki nie przestanie próbować ją złapać.
- C.** Nie można popychać, obejmować lub przewracać bezbronnego łapacza ani szarżować na niego.
- D.** Zawodnik, który zdaniem sędziego podrzucił piłkę, aby wymusić faul przeciwnika, nie będzie uznany za bezbronny łapacza dla tego rzutu.

**Kara: Żółta Kartka** – Nielegalny kontakt z bezbronny łapaczem

**Kara: Czerwona Kartka** – Szarżowanie na bezbronny łapacza

**Kara: Czerwona Kartka** – Przewracanie bezbronny łapacza

### 6.1.8. Odebranie

Odebranie to próba przejścia piłki przez zabranie lub wybicie jej przeciwnikowi.

- A. Zawodnik może próbować odebrać przeciwnikowi piłkę, obejmując go.
  - i. Nie można obejmować dwiema rękami. Włączamy w to sięganie za przeciwnika jedną ręką, gdy drugą go już obejmujemy.
- B. Zawodnik nie może zrobić zamachu do wybicia piłki.
- C. Dla celów kontaktu, zawodnik, któremu piłka jest odbierana, zachowuje jej samodzielne posiadanie do momentu, gdy 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. Granica między przodem i tyłem tułowia zdefiniowana jest jako płaszczyzna przechodząca przez środki obu ramion zawodnika i dzieląca go na pół.
  - ii. Żeby rozpoczęcie kontaktu zostało uznane za prawidłowe, pępek zawodnika rozpoczynającego kontakt musi znajdować się z przodu granicy między przodem i tyłem tułowia przeciwnika.
  - iii. Dopóki ciało zawodnika inicjującego kontakt jest ustawione w ten sposób, właściwym początkowym punktem kontaktu może być każda dozwolona część tułowia, rąk lub ud przeciwnika.
- B. Jeśli kontakt rozpoczął się prawidłowo, zawodnik może go kontynuować, nawet jeśli przejdzie on w kontakt od tyłu, o ile kontakt nie został przerwany.
  - i. Włączamy w to zmianę rodzaju kontaktu.
- C. Jeśli zawodnik inicjuje kontakt, prowadząc plecami (idąc do tyłu), przeciwnik może kontynuować ten kontakt bez faulu.
- D. Jeśli zawodnik obróci się tuż przed kontaktem, wymuszając kontakt od tyłu, nie ma faulu, chyba że przeciwnik miał wystarczająco dużo czasu, aby uniknąć kontaktu od tyłu.



- E. Jeśli zawodnik wyprzedza przeciwnika lub przebiega obok niego i próbuje rozpocząć kontakt od tyłu, nadal jest to faul.

**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 udziału siły.
  - i. Włączamy w to wyciągnięcie ręki, bez popychania, aby uniemożliwić przeciwnikowi poruszanie się w stronę zawodnika.
- B. Ograniczony kontakt od tyłu jest dozwolony w przypadku:
  - i. Walki o pozycję.
  - ii. Próby odebrania piłki.
- C. Kontakt rozpoczęty w ten sposób nie może być kontynuowany w sposób wymieniony w 6.1.9. **Miejsce rozpoczęcia kontaktu.**

#### 6.1.11. Poprawianie nielegalnego kontaktu

- A. Zawodnik, który dokonuje nielegalnego kontaktu w wyniku bezpośrednich działań przeciwnika, musi natychmiast poprawić kontakt lub odpuścić, aby uniknąć kary.
  - i. Poprawa kontaktu nie może korzystać z nielegalnego kontaktu ani go przedłużać.
  - ii. Jeśli zawodnik ma wystarczająco dużo czasu, aby poprawić pozycję przed inicjacją kontaktu, to musi to zrobić.

#### 6.1.12. Lekkomyslna gra

Lekkomyslna gra jest nielegalna. Za lekkomyślną uznaje się granie w sposób, który zagraża przeciwnikom lub widzom.

**Kara: Żółta Kartka** – Lekkomyslna gra

**Kara: Czerwona Kartka** – Rażąco lekkomyślna gra

#### 6.1.13. Rażąco nielegalny kontakt

Szczególnie rażąco nielegalny kontakt jest zabroniony. Następujące są zawsze rażąco nielegalnym kontaktem:

- A. Kontaktowanie przeciwnika 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 kroczeniem dowolnej osoby.
- E.** Celowy kontakt z sędzią, poza zniczem.
- F.** Szarżowanie na bezbronnego łapacza (patrz 6.1.7. **Bezbronny łapacz**).
- G.** Przewracanie bezbronnego łapacza (patrz 6.1.7. **Bezbronny łapacz**).

**Kara: Usunięcie z boiska** – Rażąco nielegalny kontakt z zawodnikowi ze swojej drużyny

**Kara: Czerwona Kartka** – Rażąco nielegalny kontakt z przeciwnikiem, sędzią, widzom lub organizatorem turnieju

## 6.2. RODZAJE KONTAKTU

### 6.2.1. Blokowanie ciałem

Blokowanie ciałem zachodzi wtedy, kiedy po zetknięciu ciałem (lub rękoma, jeśli są przy ciele) bez użycia siły, zawodnik przykłada siłę, przepychając przeciwnika.

- 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.
- D. Nielegalne jest bezpośrednie popychanie miotły przeciwnika.
  - i. Przypadkowe popychanie miotły 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 przyciśniętych do ciała, w przypadkach innych niż podczas blokowania ciałem.

- A. Nielegalne jest szarżowanie przy użyciu głowy, nóg lub stóp.
- B. Nielegalne jest szarżowanie na przeciwnika, który nie ma pełnego, samodzielnego posiadania piłki, chyba że szarżujący zawodnik posiada piłkę.
  - i. Pałkarz bez piłki nie może szarżować na przeciwnika bez próby objęcia go w legalny sposób.
- C. Nielegalne jest wejście w szarżę pojedynczym punktem ciała (np. łokciem lub ramieniem).
  - i. Kontakt ramię w ramię jest dozwolony.
- D. Jeśli stopy osoby szarżującej całkowicie opuszczają ziemię podczas głównego przyłożenia siły, taka szarża jest nielegalna.
- 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

Objęcie polega na otoczeniu dowolnej części ciała przeciwnika ręką (włączając w to dłoń).

- A. Nielegalne jest obejmowanie przeciwnika, który nie jest w posiadaniu piłki.
- B. Nielegalne jest obejmowanie przeciwnika dwiema rękami.
- C. Nielegalne jest odrywanie stóp od ziemi podczas objęcia w celu wpadnięcia ciałem w przeciwnika.
- D. Po tym jak objęcie zostało rozpoczęte poprawnie, zawodnik może kontynuować pojedynczy ruch obejmowania, nawet jeśli przeciwnik wypuści piłkę.
  - i. Sędzia musi krzyknąć „ball out” w momencie wypuszczenia piłki.
  - ii. Kiedy zawodnik jest świadomy, że przeciwnik nie ma piłki, nie może kontynuować kontaktu, poza dokończeniem ruchu w wyniku poprzednio rozpoczętego pędu.
- E. Nielegalne jest obejmowanie po zainicjowaniu kontaktu od tyłu (patrz 6.1.9. **Miejsce rozpoczęcia kontaktu**).
- F. Chwytywanie jest formą objęcia, które polega na złapaniu części ciała przeciwnika zamkniętą dłonią.
  - i. Nielegalne jest chwytywanie miotły lub ubrania przeciwnika.
  - ii. Nielegalne jest szarpanie podczas chwytywania albo ciągnięcie ręki trzymającej miotłę.
- G. Nielegalne jest używanie nagle przyłożonej, ostrej siły na rękę przeciwnika w każdym rodzaju obejmowania.
- H. Przewracanie (tackling) 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

Standardowe zasady kontaktu między zawodnikami tyczą się również szukających, natomiast nieco inne zasady obowiązują w przypadku kontaktu 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 od góry znicza jedną lub dwiema rękami.
    - a. Ręka sięgająca wokół znicza może mieć z nim tylko niezamierzony 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 na zniczu są nielegalne:
- i. Kontakt z głową, szyją lub krocem 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 tułów 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. Przewracanie lub próba przewrócenia znicza.
  - vii. Chwytanie znicza za ubranie.
    - a. Jeśli szukający od razu wypuści ubranie, nie będzie to karane.
    - b. Złapanie znicza tuż po wykonaniu nielegalnej akcji jest nieprawidłowe, nawet jeśli szukający nie został ukarany.
  - viii. Kontaktowanie znicza z siłą 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 są przytulone do ciała, powinny być traktowane jako część ciała.

**Kara: Standardowa kara za kontakt** – Nielegalny kontakt ze zniczem

## 6.4. PIERWSZEŃSTWO

### 6.4.1. Pierszeństwo między zawodnikami różnych pozycji

Zawodnicy grający na różnych pozycjach nie mogą wchodzić w fizyczne interakcje między sobą (z wyjątkiem obrońców i ścigających). Do takich sytuacji zastosowanie mają poniższe zasady:

- A.** Pierszeństwo w przypadku zawodników różnych pozycji:
  - i.** Stojący zawodnik z piłką.
  - ii.** Stojący ścigający/obrońca bez piłki.
  - iii.** Zawodnik z piłką w ruchu.
  - iv.** Stojący pałkarz lub szukający bez piłki.
  - v.** Zawodnik bez piłki w ruchu.
- B.** Zawodnicy z niższym priorytetem muszą ustąpić zawodnikom z wyższym prioryte-tem, co może wiązać się z usunięciem się im z drogi.
- C.** Kiedy dwóch zawodników o tym samym priorytecie wchodzi w interakcję, zawodnik, który według sędziego ją spowodował, jest określony jako winny.
  - i.** Jeśli obaj zawodnicy są tak samo winni, nie ma kary.
- D.** Jeśli jasno widać, że zawodnik 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 po-pełnił nielegalną interakcję lub ustąpił miejsca zawodnikowi z równym lub wyższym priorytetem, to ten zawodnik jest winny, a nie jeden z zawodników wchodzących w tę interakcję.
- F.** Jeśli sędzia stwierdzi, że zawodnik nie miał wystarczająco dużo czasu, aby ustąpić miejsca, to interakcja jest określana jako przypadkowa i nie ma kary.
  - i.** Ta zasada nie działa, jeśli można było oczekiwać, że zawodnik będzie świa-domy lub jeśli podjął działania, aby nie być świadomym działań przeciwnika, z którym wszedł w interakcję.
- G.** Za nielegalną interakcję 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 interakcją 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 zbitymi zawodnikami

- A.** Celowe inicjowanie kontaktu ze zbitym przeciwnikiem, kontynuowanie kontaktu lub wchodzenie z nim w inne interakcje jest nielegalne.
  - i. Jeśli kontakt został zainicjowany zanim nastąpiło zbitcie, należy pozwolić zawodnikowi na bezpieczne odpuszczenie kontaktu.
  - ii. Zbici zawodnicy muszą dołożyć wszelkich starań, aby uniknąć interakcji z grą.

**Kara: Żółta Kartka** – Nielegalna interakcja ze zbitym przeciwnikiem

**Kara: Czerwona Kartka** – Rażąco nielegalna interakcja ze zbitym przeciwnikiem

### 6.5. NIESPORTOWE ZACHOWANIE

#### 6.5.1. Niesportowe zachowanie

- A.** Zawodnicy nie mogą zachowywać się niesportowo, np. drwić z innych zawodników, widzów, sędziów lub organizatorów 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, 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, to 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 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** – Bójka w drużynie

**Kara: Czerwona Kartka** – Bójka z przeciwnikiem, widzom, sędzią lub organizatorem

#### **6.5.4. Plucie**

Zawodnicy nie mogą celowo pluć w kierunku innego zawodnika, widza, sędziego lub organizatora lub na nich.

**Kara: Usunięcie z boiska** – Celowe plucie na zawodnika tej samej drużyny

**Kara: Czerwona Kartka** – Celowe plucie na przeciwnika, widza, sędziego lub organizatora



#### **6.5.5. Poważnie nieczysta gra**

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

- A.** Jeśli nie można przyporządkować nieczystej gry do konkretnego gracza, karę musi dostać *speaking captain*.

**Kara: Czerwona Kartka** – Poważnie nieczysta gra

#### **6.5.6. Symulowanie faulu**

Nielegalne jest symulowanie faulu.

**Kara: Żółta Kartka** – Symulowanie faulu

## 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 posiada piłkę, 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 z powietrza nie jest uważane jako posiadanie.
    - a.** Wybicie piłki leżącej na ziemi jest uważane jako 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 rzucony przez przeciwnika.
    - a.** W tym przypadku pałkarz musi od razu upuścić jeden z tłuczków, aby uniknąć kary.
- C.** Zawodnicy nie mogą używać piłki związanej z ich pozycją w sposób udający piłkę związaną z inną pozycją.
- D.** Zawodnicy nie mogą celowo używać piłki związanej z 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.



- F.** Celowe zablokowanie bramki przez popełnienie interakcji z piłką innej pozycji to celowe nielegalne blokowanie bramki.

**Kara: Powrót do pętli** – Pomniejsze nieuniknięcie kafla

**Kara: Strata** – Przypadkowa interakcja z piłką innej pozycji

**Kara: Niebieska Kartka** – Nieuniknięcie kafla

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalne odbicie tłuczka

**Kara: Żółta Kartka** – Interakcja z piłką innej pozycji

**Kara: Żółta Kartka** – Nielegalne, niezamierzone blokowanie kafla przed zdobyciem gola

**Kara: Czerwona Kartka** – Celowe, nielegalne blokowanie bramki

### 7.1.3. Interakcja z rezerwowymi lub zbitymi zawodnikami

Zawodnicy rezerwowi oraz zbici zawodnicy muszą dołożyć wszelkich starań, co ocenia sędzia, aby nie wejść w interakcję z żadną piłką.

**Kara: Niebieska Kartka** – Nie dołożenie wszelkich starań aby uniknąć piłki

**Kara: Czerwona Kartka** – Celowe, nielegalne blokowanie bramki

### 7.1.4. Tłuczek kontra kafel

- A.** Zawodnicy nie mogą używać piłki swojej pozycji, aby wchodzić w interakcję z piłką innej pozycji, z poniższymi wyjątkami:
- i.** Piłkarze mogą rzucić lub kopnąć tłuczek w żywy kafeł.
  - ii.** Zawodnicy grający kaflem mogą użyć trzymanego w ręku kafeł, aby odbić tłuczek ożywiony przez przeciwnika.
    - a.** Jeśli sędzia stwierdzi, że zawodnik nie był wystarczająco świadomy, że tłuczek był martwy lub ożywiony przez zawodnika tej samej drużyny i zagranie po za 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 interakcja z piłką innej pozycji.

**Kara: Strata** – Przypadkowa interakcja z piłką innej pozycji

**Kara: Żółta Kartka** – Interakcja z piłką innej pozycji

### 7.1.5. Kopanie

- A. Zawodnicy mogą kopać każdą piłkę, poza ogonem zniczowym, którą mogą legalnie posiadać.
- B. Jeśli zawodnik kopnął piłkę, nie może zrobić tego ponownie dopóki ktokolwiek nie podniesie tej piłki.
  - i. Kopnięcia chronionego obrońcy są ignorowane przy tej zasadzie.

**Kara:** Niebieska Kartka – Nielegalne drugie kopnięcie

## 7.2. POLE OBRÓŃCY

### 7.2.1. Wewnątrz pola obrońcy

Zawodnik, którego dowolna część ciała znajduje się za lub na linii obrońcy, jest w polu obrońcy.

### 7.2.2. Dodatkowe przywileje obrońcy

Obrońca w swoim polu obrońcy, poza sytuacją opisaną w punkcie B, jest chronionym obrońcą.

- A. Chroniony obrońca ma następujące przywileje:
  - i. Chroniony obrońca może kopnąć kafel dowolną ilość razy w swoim polu obrońcy.
  - ii. Kiedy chroniony obrońca posiada kafla, przeciwnicy nie mogą wejść z nim w kontakt lub próbować zabrać mu kafla (patrz 6.1.1. Nielegalny kontakt fizyczny).
    - a. Samodzielne posiadanie kafla musi nastąpić zanim immunitet od wymienionych akcji wejdzie w życie.
  - iii. Chroniony obrońca ma immunitet od bycia zbitym przez żywe tłuczki.
    - a. Nie ma kary dla pałkarzy za rzucanie w zawodników z immunitetem.
  - iv. Jeśli chroniony obrońca broni bramki i w związku z tym kafel wyleci poza granice boiska, obrońca dostaje go w posiadanie, a nie drużyna przeciwna (patrz 7.5.5. Określanie zawodnika wprowadzającego piłkę).
- 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 *drive* drużyny obrońcy.

## 7.3. ATAK, OBRONA I *drive'y*

### 7.3.1. *Drive'y*

- A. Drużyna rozpoczyna *drive* kiedy znajdzie jedno z poniższych:
  - i. Zawodnik tej drużyny jest pierwszą osobą, która posiadał kafel po rozpoczęciu etapu gry.
  - ii. Zawodnik tej drużyny przejmuje kafel podczas *drive'u* drużyny przeciwnej, kończąc w ten sposób jej *drive*.
  - iii. Zawodnik tej drużyny ożywia kafel po potwierdzonym golu.
- B. *Drive* drużyny kończy się kiedy nastąpi jedno z poniższych:
  - i. Drużyna przeciwna przejmie kafel, rozpoczynając tym swój *drive*.
  - ii. Etap gry zostanie zakończony.
  - iii. Jedna z drużyn zdobywa gola.

### 7.3.2. Atak i obrona

- A. Kiedy dla danej drużyny trwa *drive*, to jest to atakująca drużyna.
  - i. Drużyna przeciwna jest broniącą się drużyną.

## 7.4. TEMPO GRY

### 7.4.1. Opóźnianie gry

Opóźnianie gry jest zdefiniowane jako próba zatrzymania lub znacznego spowolnienia gry kablem. Decyzja czy coś jest opóźnieniem gry należy do sędziego głównego, uwzględniając poniższe:

- A. Pałkarze mogą bronić leżący kafel przed przejęciem przez przeciwnika. Natomiast, jeśli ścigający nie próbują go zdobyć, a pałkarze go bronią, to jest to opóźnianie gry.
- B. Opóźnienie przez obrońcę:
  - i. Chroniony obrońca musi bezpośrednio i od razu wyprowadzić kafel z pola obrońcy, spróbować podać lub upuścić kafel na ziemię.
  - ii. Po golu, obrońca uprzednio broniący się drużyny nie może zmienić się z zawodnikiem rezerwowym zanim nie ożywi kafla.

- C.** Zawodnik z kaflem musi iść do przodu (wzdłuż boiska) w tempie conajmniej normalnego chodu, dopóki nie przekroczy połowy boiska.
- i.** Jeśli zawodnik nie porusza się prostopadle do linii połowy boiska, to musi iść na tyle szybko jakby szedł prostopadle do linii boiska w tempie conajmniej 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 przejść przeciwnika.
    - a.** Zawodnik z kaflem jest zablokowany przez broniącego przeciwnika"jeśli ten przeciwnik jest między zawodnikiem, a swoją linią końcową oraz:
      - 1.** Przeciwnik jest obrońcą lub ścigającym w odległości conajwyżej 2m od zawodnika.
      - 2.** Przeciwnik jest pałkarzem w odległości conajwyżej 4m od zawodnika.
- D.** Gra na zwłokę:
- i.** Za każdym *drive*'em, zawodnicy grający kaflem atakującej drużyny muszą działać z zamiarem strzelenia bramki. Zawodnicy w posiadaniu kafała nie mogą działać z zamiarem gry na czas, z jakiegokolwiek powodu.
- E.** Sędzia główny może dać ostrzeżenie jeśli stwierdzi, że drużyna zaczyna opóźniać grę.
- i.** Drużyna musi natychmiast zareagować, żeby uniknąć kary za opóźnianie gry. Sędzia może dać ostrzeżenie wielokrotnie, jeśli uzna to za stosowane.
  - ii.** Sędzia nie musi dać ostrzeżenia przed ukaraniem za opóźnianie gry.

**Kara: Niebieska Kartka** – Opóźnianie gry

#### 7.4.2. Resetowanie kafała

Drużyny są częściowo ograniczone w cofaniu kafała w stronę swoich pętli.

- A.** Każda drużyna ma dwie ograniczające linie podczas swoich *drive*'ów, działające po całej szerokości boiska.
  - i.** Linia pola obrońcy danej drużyny.
  - ii.** Linia połowy boiska.
- B.** Jeśli atakujący zawodnik cofnie kafeł przez jedną z tych linii, z dowolnego powodu, popełni reset, poza następującymi wyjątkami:





**Kara: Strata kafla** – Nielegalny reset

## 7.5. GRANICE BOISKA

### 7.5.1. Zewnątrz

- A. Strefa wewnątrz granic boiska to „wewnątrz”.
- B. Linie granic boiska oraz strefa poza boiskiem to „zewnątrz”.

### 7.5.2. Granice i piłki

- A. Posiadana piłka „wychodzi na zewnątrz” tylko gdy zawodnik ją posiadający wyjdzie na zewnątrz.
- B. Nieposiadana piłka „wychodzi na zewnątrz” gdy zajdzie jedno z poniższych:
  - i. Piłka dotknie czegokolwiek co jest na zewnątrz, innego niż grający zawodnik.
  - ii. Kafel wejdzie w kontakt z zawodnikiem, który jest na zewnątrz.
- C. Żywy tłuczek staje się martwy w momencie wyjścia na zewnątrz.
- D. Gra nie zostaje wstrzymana kiedy tłuczek wychodzi na zewnątrz.
- E. Kiedy kafel wyjdzie na zewnątrz, sędzia deklaruje „poza boiskiem” i wskazuje zawodnika, który wejdzie z piłką do wewnątrz.
  - i. Jeśli zawodnik przeciwnej drużyny (niż tej wskazanej) posiada kafel, musi go upuścić.
  - ii. Wszyscy zawodnicy grający kaflem z drużyny, które nie wprowadza kafla do wewnątrz, muszą pozostać wewnątrz i nie mogą przeszkadzać zawodnikowi, który wchodzi z kaflem do wewnątrz.
  - iii. Gra zostaje wstrzymana jeśli zawodnicy drużyny, która nie wprowadza kafla, nie spełnią powyższych wymagań, lub jeśli sędzia główny stwierdzi, że czas potrzebny do przyniesienia kafla z poza boiska niepotrzebnie opóźni grę.
- F. Kiedy martwy kafel wyjdzie na zewnątrz po golu, zostaje przekazane obrońcy poprzednio broniącej się drużyny i nie wymaga wprowadzenia do wewnątrz.
  - i. Gra nie zostaje wstrzymana jeśli martwy kafel wyjdzie na zewnątrz, chyba że sędzia główny stwierdzi, że czas potrzebny do przyniesienia kafla z poza boiska niepotrzebnie opóźni grę.
- G. Nielegalne jest wprawienie piłki w ruch w celu wysłania jej na zewnątrz.

- H. Piłka, która jest na zewnątrz nie może zostać użyta do zbitcia przeciwnika lub strzelenia gola, zanim nie zostanie poprawnie wprowadzona do wewnątrz.

**Kara: Niebieska Kartka** – Wprawienie piłki w ruch w celu wysłania jej na zewnątrz boiska

**Kara: Żółta Kartka** – Celowe lub bezczelne ignorowanie zawołania „poza boiskiem”

### 7.5.3. Zawodnicy na zewnątrz boiska

- A. Zawodnicy są „na zewnątrz” od momentu dotknięcia ziemi na zewnątrz.
  - i. Zawodnik pozostaje na zewnątrz, dopóki nie wejdzie do wewnątrz, t.j. wszystkie części jego ciała będą dotykały ziemi wewnątrz boiska.
  - ii. Jeśli piłka posiadana przez zawodnika dotknie ziemi na zewnątrz, to zawodnik również jest na zewnątrz.
- B. Zawodnicy nie mogą wychodzić na zewnątrz, chyba że inna zasada na to pozwala lub tego wymaga.
  - i. Zawodnik, który przypadkowo wyjdzie na zewnątrz na krótki czas, nie powinien być karany.
    - a. Ta zasada nie chroni przed stratą piłki z powodu wyjścia na zewnątrz.
  - ii. Zawodnik, który legalnie wyszedł na zewnątrz, musi jak najszybciej i bezpośrednio wrócić do wewnątrz, po tym jak powód, dla którego wyszedł na zewnątrz, zakończył swoje działanie.
- C. Zawodnicy mogą próbować wymusić na przeciwniku wyjście na zewnątrz poprzez legalny kontakt.
  - i. Po tym jak przeciwnik wyjdzie na zewnątrz, zawodnik musi odpuścić kontakt, kiedy tylko będzie to bezpieczne.
  - ii. Nie ma kary za wyjście na zewnątrz pod wpływem kontaktu z przeciwnikiem.
    - a. Ta zasada nie chroni przed stratą piłki z powodu wyjścia na zewnątrz.
    - b. Zawodnik musi jak najszybciej i bezpośrednio wrócić do wewnątrz.
  - iii. Jeśli zawodnik z piłką zostanie zmuszony do wyjścia na zewnątrz przez zbitego przeciwnika, to nie jest na zewnątrz.
    - a. Aby uniknąć straty, zawodnik musi jak najszybciej i bezpośrednio wrócić do wewnątrz.
- D. Zawodnicy mogą wyjść na zewnątrz podczas próby wymuszenia na przeciwniku z piłką wyjścia na zewnątrz.

**Kara: Powrót do pętli** – Celowe lub rażąco nielegalne wychodzenie lub pozostawanie na zewnątrz boiska

#### 7.5.4. Procedura wprowadzenia piłki do wewnątrz

- A.** Wyznaczony zawodnik bierze piłkę, która jest na zewnątrz, i przechodzi do punktu wprowadzenia do wewnątrz.
  - i.** Punkt wprowadzenia do wewnątrz kafała to mniej więcej miejsce, gdzie kafeł wyszedł poza boisko.
  - ii.** Punkt wprowadzenia do wewnątrz tłuczka to punkt na granicy boiska najbliższy do pałkarza, który podniósł tłuczek po za boiskiem.
  - iii.** Zawodnik na zewnątrz ma immunitet od bycia zbitym, dopóki jest na zewnątrz 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 do wewnątrz lub rzucić ją do wewnątrz, zanim sędzia zacznie mówić „zero”.
  - i.** Jeśli piłka jest rzucona, to uznaje się, że jest wewnątrz w momencie gdy przekroczy w całości granicę boiska.
  - ii.** Jeśli piłka jest wniesiona, to uznaje się, że jest wewnątrz, kiedy zawodnik będzie wewnątrz.
  - iii.** Żaden z przeciwników nie może fizycznie przeszkodzić zawodnikowi, który wprowadza piłkę do wewnątrz, w pełnym wejściu na boisko w punkcie wejścia do wewnątrz.
- E.** Zawodnik wprowadzający piłkę, może tylko poruszać się prostopadle do granicy boiska.
  - i.** Ta zasada nie zabrania zrobienia jednego kroku w inną stronę w celu wykonania rzutu.
- F.** Tłuczek wprowadzony przez rzut jest martwy.
- G.** Kafeł wprowadzony przez rzut jest nieaktywny (patrz 5.6.3. Nieaktywny kafeł).
- H.** Jeśli procedura zostanie naruszona, to zawodnik, który dostanie piłkę w wyniku straty (z drużyny, która nie wprowadzała piłki), nie musi wprowadzać piłki do wewnątrz (i powtarzać procedury).

**Kara: Powrót do pętli i Strata** – Naruszenie procedury wprowadzenia piłki do wnętrza

**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 do tego zdolny.
- i.** Zawodnik zdolny do gry, to zawodnik spełniający poniższe kryteria:
    - a.** Zawodnik nie jest zбитy.
    - b.** Zawodnik może legalnie wejść w posiadanie piłki.
    - c.** Zawodnik nie posiada innej piłki.
    - d.** Zawodnik nie został już wybrany do wprowadzenia innej piłki (i jeszcze tego nie zrobił).
- B.** Jeśli upuszczony tłuczek wyjdzie na zewnątrz, najbliższy do tłuczka pałkarz (patrzymy na moment wyjścia na zewnątrz) jest zdolny do jego wprowadzenia.
- i.** Jeśli wyznaczony pałkarz przestaje być zdolny, z dowolnego powodu, zanim podniesie będący na zewnątrz 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 nie przemieszcza się w stronę tego tłuczka, który jest na zewnątrz, to najbliższy sędzia powinien umieścić tę piłkę około 2m wewnątrz boiska od punktu wprowadzenia.
    - a.** Nie trzeba już wprowadzać tej piłki.
- C.** Kiedy kafel wyjdzie na zewnątrz:
- i.** Jeśli obrońca był ostatnią osobą, która dotknęła kafla, i próbował on obronić strzał na pętli, będąc w swoim polu obrońcy, to ten obrońca wprowadza kafel.
    - a.** Jeśli obrońca nie jest zdolny, to i tak pozostaje wprowadzającym zawodnikiem.
  - ii.** W każdej innej sytuacji, zawodnikiem wprowadzającym jest najbliższy do kafla zdolny zawodnik z drużyny, która nie dotknęła kafla jako ostatnia.
  - iii.** Wyznaczony zawodnik ma immunitet od bycia zбитym od momentu bycia wyznaczonym do momentu powrotu na boisko po wprowadzeniu kafla.
- D.** Jeśli piłka wyjdzie na zewnątrz podczas gdy jest posiadana przez zawodnika, to wprowadzającym zawodnikiem jest najbliższy zawodnik z przeciwnej drużyny.

## 8. Znicz

### 8.1. ROLA ZNICZA

#### 8.1.1. Rola znicza

Zadaniem znicza jest uniemożliwienie złapania piłeczki zniczowej przez któregokolwiek szukającego, tak długo jak tylko to możliwe, oraz funkcjonowanie jako bezstronny sędzia.

#### 8.1.2. Ubiór znicza

- A. Znicz musi mieć shorty lub spodnie z przyczepioną piłeczką zniczową.
  - i. Spodenki oraz piłeczka muszą spełniać wymagania opisane w rozdziale 2.3.3. **Ogonek zniczowy.**
- B. Znicz musi mieć koszulkę, która wyraźnie różni się od koszulek drużyn.
- C. Sugerowane jest aby spodenki znicza były w całości żółte lub złote.

### 8.2. CZAS ZNICZA

#### 8.2.1. Wypuszczenie znicza

- A. Znicz musi zostać wypuszczony na boisko od stołu *scorekeepera*:
  - i. Między 17 i 18 minutą czasu pierwszego etapu gry.
  - ii. Przed 30 sekundami czasu dogrywki.
- B. Znicz zaczyna drugą dogrywkę od razu wypuszczony na środkowej linii boiska.

#### 8.2.2. Pozostawanie na boisku

Po tym jak znicz został wypuszczony na boisko, nie może on celowo boiska opuścić, do końca etapu gry.

#### 8.2.3. Ograniczenia znicza

- A. Poniższe ograniczenia na zniczu się kumulują oraz muszą być rozpoczęte w wyznaczonych momentach mierzonego czasu gry.
  - i. Po wypuszczeniu znicz musi pozostawać między liniami pół obrońców.
  - ii. Po 23 minucie gry, znicz musi pozostawać w odległości 1.5m od linii środkowej.

- iii. Po 28 minucie gry, znicz może używać tylko jednej ręki.
- iv. Po 33 minucie gry, znicz musi pozostawać w odległości 1.5m od pozycji piłki najdalej od stołu *scorekeepera* (patrz 2.1.6. *Pozycje piłek*).
- B. Znicz może przyjąć dodatkowe ograniczenia, ale nie można go o nie poprosić/nakazać (to się tyczy również organizatorów i sędziów).
- C. Złapanie nie może zostać niezaliczone ze względu na to, że znicz nie przestrzegał ograniczeń.
- D. Wielokrotne nieprzestrzeganie ograniczeń może być powodem wymiany znicza.
- E. Jeśli gra przechodzi do kolejnego etapu, wszelkie ograniczenia znicza są anulowane do końca trwania gry, oprócz konieczności pozostawania między liniami pól obrońców.

### 8.3. WYMAGANIA ZNICZA

#### 8.3.1. Zachowanie znicza

Znicz nie może:

- A. Inicjować kontakt z głową, szyją lub kroczem szukającego.
  - i. Pomniejszy, przypadkowy kontakt z głową nie ma znaczenia.
- B. Inicjować kontakt z nogami szukającego w lub poniżej kolan, 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 robić komuś krzywdę.
- F. Faworyzować jedną z drużyn.
- G. Przebywać na stronie boiska jednej z drużyn przez dłuższy czas.
- H. Przebywać w odległości do 2m od granicy boiska przez dłuższy czas.
  - I. Celowo opuszczać boisko.
- J. Celowo próbować być *down*, chyba że z powodu kontuzji, nie bycia w stanie dalej grać, unikania niebezpiecznej sytuacji, poprawiania sprzętu lub bycia o to poproszonym przez sędziego (patrz 8.4.1. *Znicz, który jest down*).

- K.** Celowo dotykać piłek, w tym zasłaniać ogonek zniczowy.
- L.** Celowo ciągnąć szukającego za ubranie, opaskę lub wyposażenie, inne niż miotła.
- M.** Nie słuchać się poleceń sędziego głównego.
- N.** Wnieść żadnych rekwizytów na boisko.

### **8.3.2. 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 8.3.1. **Zachowanie znicza.**
  - i.** Istotne złamanie standardu może spowodować usunięcie znicza, bez uprzedniego ostrzeżenia.
- C.** Jeśli znicz popełni istotne wykroczenie przeciwko jednemu szukającemu, gra musi zostać natychmiast wstrzymana, a wszelkie złapania przeciwnej drużyny zanim gra zostanie wstrzymana nie mogą zostać zatwierdzone.

### **8.3.3. Znicz podczas wstrzymania gry**

Znicz może się poruszać podczas wstrzymania gry, aczkolwiek:

- A.** Znicz musi powrócić do miejsca, którym był w momencie wstrzymania gry, zanim zostanie ona wznowiona.
- B.** Znicz nie może opóźnić restartu gry.

## **8.4. OKREŚLONY JAKO *down***

### **8.4.1. Znicz, który jest *down***

- A.** Znicz jest określony jako *down* gdy:
  - i.** Dowolna część jego ciała inna niż dłonie lub stopy dotyka ziemi.
    - a.** Dotykание ziemi przez ogonek zniczowy nie powoduje, że znicz jest *down*.
  - ii.** Dowolna część znicza dotyka ziemi na zewnątrz boiska.
  - 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 *down*, nie można go złapać, niezależnie czy stał się *down* celowo, czy przypadkowo.
  - i. Znicz jest *down* dopóki nie skończy się jego trzy-sekundowy *head start* (patrz 8.4.3. **Resetowanie znicza, który jest *down***).

#### 8.4.2. Poprawianie ubrania znicza

- A. Ubranie znicza wymaga poprawy jeśli jego spodenki są zauważalnie opuszczone lub przekrzywione, ubranie znicza zasłania ogonek zniczowy lub przeszkadza zniczowi w poruszaniu się.
- B. Jeśli ubranie znicza wymaga poprawy to jest on *down* i nie można go złapać od momentu przekrzywienia ubrania, co określa sędzia.
  - i. Jeśli ubranie zostanie przekrzywione w wyniku złapania ogonka zniczowego, który nie odzepił się od spodenek, to znicz nie jest *down* dopóki szukający nie puści ogonka, o ile szukający nie złapał również innej części ubrania szukającego.
    - a. Nie zabrania to ani nie opóźnia określenia znicza jako *down* z innego powodu niż związanego z ubraniem.

#### 8.4.3. Resetowanie znicza, który jest *down*

Po tym jak znicz został określony jako *down*, szukający muszą:

- A. Zaprzestać bezpośredniego gonienia znicza.
- B. Wypuścić wszelkie części ciała i ubrania znicza oraz ogonek zniczowy.
- C. Pozwolić zniczowi stanąć na nogi.
- D. Pozwolić zniczowi poprawić ubranie i wyposażenie.
- E. Pozwolić zniczowi na dodatkowy trzy-sekundowy *head start*, który jest odliczany przez sędziego, zanim zaczną ponownie gonić znicza.

**Kara: Powrót do pętli** – Nielegalne gonienie znicza



## 9. Kary

### 9.1. DYSCIPLINARNE SANKCJE

#### 9.1.1. „Nie ma szkody, nie ma faulu”

W przypadku pomniejszych wykroczeń, które nie dają przewagi żadnej z drużyn, sędzia może na głos ostrzec zawodników o potencjalnym wykroczeniu, zamiast ogłosić faul.

#### 9.1.2. Powtórzenie procedury

Jeśli zawodnik popełni faul, który skutkuje powtórzeniem procedury, to zawodnik musi powtórzyć naruszoną procedurę od momentu w którym procedura została naruszona.

- A. Zawodnik nie musi wracać na miejsce, w którym naruszył procedurę, chyba że jest to konieczne do prawidłowego wykonania procedury.
- B. Zawodnik nie może wchodzić w interakcję z grą dopóki nie wykona prawidłowo procedury.

#### 9.1.3. Powrót do pętli

Jeśli zawodnik popełni faul, który karze powrotem do pętli:

- A. Gra zazwyczaj nie powinna być zatrzymywana.
- B. Sędzia informuje zawodnika o naruszeniu i nakazuje „do pętli”.
- C. Zawodnik musi zejść z miotły i wykonać procedurę zbicia.
- D. Jeśli zawodnik nadał ruch piłce w trakcie lub tuż po faulu, to ta piłka jest przekazana na rzecz przeciwnej drużyny w ramach procedury straty.

**Kara: Żółta Kartka** – Ignorowanie polecenia sędziego

#### 9.1.4. Strata

Strata skutkuje przekazaniem konkretnej piłki drużynie przeciwnej. Jeśli zawodnik popełnił faul skutkujący stratą:

- A. Sędzia może zdecydować o wstrzymaniu gry na czas przekazania piłki, albo pozwolić grze na kontynuację, chyba że zasada wymusza zatrzymanie gry.
- B. Jeśli gra nie jest wstrzymana w celu przekazania piłki:



**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 oraz karę, pokazując odpowiednie kartki.
- C.** Zawodnik, który popełnił faul zostaje wysłany do strefy kar.
  - i.** Drużyna faulująca musi grać jednego zawodnika mniej, na pozycji faulującego zawodnika, przez czas 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 zawodnik rezerwowi jest wysłany do strefy kar.
    - a.** Wszystkie wymagania i procedury związane z usuniętymi z boiska zawodnikami muszą być przestrzegane (patrz **9.1.6. Usunięcie zawodnika z boiska**).
- D.** Kartki skutkują następującymi stratami:
  - i.** Każda piłka jaką posiadał zawodnik od momentu faulu do wstrzymania gry, musi zostać stracona na rzecz przeciwnej drużyny. Włączamy w to piłki, które nie mogły zostać przejęte przez faulowaną drużynę z powodu faulu.
  - ii.** Jeśli opóźniona kara skutkuje kartką i faulowana drużyna straciła kafel w czasie od momentu faulu do wstrzymania gry, to kafelek jest im przekazany.
  - iii.** W przypadku żółtej lub czerwonej kartki, jeśli faulowana drużyna nie posiada kafełka, to jest on jej przekazany.
- E.** Jeśli zawodnik dostaje drugą żółtą kartkę, to po pokazaniu żółtej kartki, sędzia pokazuje również czerwoną kartkę.
- 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 graczy i nie może powrócić do końca meczu.
- B. Jeśli zawodnik odmówi opuszczenia strefy graczy:
  - i. Drużyna zawodnika, musi pomóc mu w opuszczeniu strefy graczy.
  - ii. Jeśli zawodnik się opiera lub zaczyna być niebezpieczny, sędzia główny może zakończyć grę ze skutkiem poddania się drużyny zawodnika.
- C. Sędzia może zażądać aby zawodnik oddalił się od boiska.
- D. Usunięty z boiska zawodnik nie może wrócić do strefy graczy ani komunikować się z kimkolwiek w strefie graczy.
  - i. Ta zasada nie zabrania mu kibicować.
- E. Jeśli usunięty z boiska zawodnik był aktywny w grze, drużyna wyznacza zawodnika rezerwowego na jego miejsce.
  - i. Jeśli usunięty z boiska zawodnik nie miał nadanego czasu kary i nie ma zawodnika rezerwowego, który spełniałby zasadę gener, to drużyna może grać jednego zawodnika mniej.
    - a. Jeśli oznaczałoby to pozycję bez żadnego zawodnika, to zawodnik innej pozycji musi zmienić opaskę i przejść na miejsce gdzie był usunięty z boiska zawodnik.
- 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 nie był aktywnie w grze, to *speaking captain* wyznacza zawodnika na boisku, który zejdzie do strefy kar i odbędzie czas kary za usuniętego z boiska zawodnika.
  - ii. Jeśli zawodnik otrzymał czerwoną kartkę, podczas gdy odbywał czas kary za poprzedni faul, to poprzedni czas kary jest umorzony i zamiennik odbywa tylko dwie minuty kary.

**Kara: Niebieska Kartka** – (*Speaking captain*) Nielegalne komunikowanie się usuniętego z boiska zawodnika z ludźmi w strefie graczy

**Kara: Poddanie gry** – Nieustępliwe odmawianie opuszczenia strefy graczy przez usuniętego z boiska zawodnika

**Kara: Poddanie gry** – Stwarzanie zagrożenia przez usuniętego z boiska zawodnika

#### 9.1.7. Poddanie gry

Jeśli faul skutkuje poddaniem gry, faulująca drużyna poddaje grę (patrz 3.6.1. Ogłoszenie poddania gry).

- A. Jeśli obie drużyny popełniły faul skutkujący poddaniem gry w tym samym zagranie lub sytuacji, następuje ogłoszenie podwójnego poddania.

#### 9.1.8. Standardowa kara za kontakt

- A. Standardową karą za taki faul 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 musi zostać ukarany czerwoną kartką, zamiast żółtą.

#### 9.1.9. Kartki dla *Speaking captain*

Jeśli karą za faul jest kartka dla *Speaking captain*, to on jest karany, 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, zbiecie, złapanie znicza, wykonane przez zawodnika w trakcie lub po tym jak popełnił faul, nie liczą się.

- A. Jeśli decyzją sędziego jest przywilej lub opóźniona kara, faulujący zawodnik może zbijać normalnie przeciwnika do zatrzymania gry, jedynie zbiecia w trakcie lub tuż po faulu nie będą uznane.

#### 9.2.3. Faule z ławki

W niektórych sytuacjach, kiedy zawodnik rezerwowy lub personel drużyny popełnia faul, kara może zostać przypisana *speaking captain*.

- A. Jeśli konkretna osoba popełniająca faul może zostać zidentyfikowana, to tylko ona zostanie ukarana.
- B. Jeśli jedna osoba popełni faul, ale nie można jej zidentyfikować, to *speaking captain* zostaje ukarany.
- C. Jeśli kilka osób popełni wspólnie ten sam, lub blisko związany, faul, to tylko *speaking captain* zostanie ukarany.
  - i. *Speaking captain* dostaje tylko jedną karę za naruszenie.
  - ii. Jeśli karą jest czysta czerwona kartka lub usunięcie z boiska, wszyscy rezerwowi lub personel, który został zidentyfikowany jako faulujący, zostają wyrzuceni z gry.
- D. Jeśli wiele niezwiązanych naruszeń zostanie popełnionych przez rezerwowych lub personel, powinny być one traktowane jako oddzielne sytuacje na rzecz tej zasady.
  - i. Jeśli powodowałyby to kilka kar dla *Speaking captain* to odbywa on tylko jedną najcięższą (lub jego zamiennik w przypadku czerwonej), a pozostałe czasy kar są odbywane przez zawodników ściągniętych z boiska.
    - a. Zawodnik ściągnięty z boiska nie ma przypisanej kartki, jedynie odbywa czas kary.
    - b. Jeśli *speaking captain* dostaje w ten sposób dwie żółte kartki, to dostaje również czerwoną.
      - 1. Jeśli nie miał wcześniej żółtej kartki, to jego zamiennik odbywa karę tylko za czerwoną kartkę, a czas kary za dwie żółte kartki nie jest oddzielnie egzekwowany.

### 9.3. MOMENT FAULU

#### 9.3.1. Jednoczesne kary

Jeśli zawodnik popełnił kilka fauli, zawodnik jest karany za każde z nich, z wyjątkiem:

- A. Jeśli zawodnik popełnił jednocześnie kilka fauli skutkujących kartkami, to dostaje tylko karę za najbardziej rażący faul.
- B. Jeśli zawodnik popełnia kilka powiązanych fauli, skutkujących kartkami, jeden po drugim, to dostaje karę tylko za najbardziej rażący faul.

### 9.3.2. Faule przed golem

- A. Jeśli faulowana drużyna zdobędzie bramkę, w czasie między faulem i ukaraniem, to kara nie skutkuje stratą kafa.

### 9.3.3. Faule po голу

- A. Jeśli zawodnik uprzednio broniącej drużyny dostaje karę za faul popełniony gdy kafa był martwy:
  - i. Jeśli faul został popełniony w ramach zagrania mającego na celu obronić bramkę, kara nie powoduje straty kafa.
  - ii. W przeciwnym przypadku, kara zawiera stratę (o ile normalnie by ją zawierała).
  - iii. Gol nie neguje czasu kary za faul.

### 9.3.4. Faule przed grą

Jeśli zawodnik otrzymał kartkę zanim gra się rozpoczęła:

- A. Faulująca drużyna rozpoczyna grę z jedną osobą mniej na linii startowej. Faulujący zawodnik, lub jego zamiennik w przypadku czerwonej kartki, zaczyna w strefie kar.
- B. Czas kary zawodnika zaczyna się wraz z zawołaniem „Miotły w górę”.

### 9.3.5. Faule po zakończeniu etapu gry

- A. Zawodnik, który został ukarany kartką za faul, który popełnił przed sygnałem sędziego o zakończeniu etapu, gdy etap zakończył się remisem, odbywa swój czas kary w następnym etapie jako zawodnik tej samej pozycji, na której grał.
- B. Zawodnik, który został ukarany kartką za faul, który popełnił po sygnale sędziego o zakończeniu etapu, gdy etap zakończył się remisem, odbywa swój czas kary w następnym etapie jako zawodnik pozycji wybranej przez *speaking captain*.
- C. Jeśli zawodnik został ukarany za faul po zakończeniu meczu, to informacja o kartce musi pojawić się na scorecardzie.
- D. Kiedy faul został popełniony po złapaniu i przed potwierdzeniem złapania, złapanie nie może negować czasu kary, ani kara nie może negować złapania.

## 9.4. STREFA KAR

### 9.4.1. Czas kary

- A.** Niebieskie i żółte kartki skutkują minutą czasu gry w strefie kar dla karanego zawodnika, chyba że drużyna przeciwna zdobędzie punkty w tym czasie.
  - i.** Kiedy przeciwna drużyna zdobędzie punkty, w dowolny sposób, zawodnik z najmniejszą pozostałą ilością czasu za niebieską lub żółtą kartkę zostaje wypuszczony ze strefy kar.
    - a.** Pojedyncze zdobycie punktów może skutkować wypuszczeniem tylko jednego zawodnika.
      - 1.** Jeśli dwóch zawodników z tej samej drużyny ma taki sam pozostały czas kary, sędzia główny określa, który zostanie wypuszczony pierwszy.
      - 2.** Jeśli zawodnik odbywa karę za kilka kartek, to punkty przeciwnika liczą się do jego wypuszczenia tylko jeśli żaden z innych zawodników z jego drużyny nie ma mniej pozostałego czasu kary.
    - b.** Samobój liczy się jako zdobycie punktów przez drużynę, która te punkty dostaje.
  - ii.** Jeśli faulowana drużyna zdobędzie punkty między momentem faulu, a wstrzymaniem gry, i żaden zawodnik nie byłby wypuszczony ze względu na gol, karany zawodnik nie odbywa kary w strefie kar.
    - a.** Jeśli sędzia pokazał kilka niebieskich lub żółtych kartek, to tylko czas kary jednej, wybranej przez sędziego, osoby jest anulowany.
    - b.** Jeśli zawodnik otrzymuje kilka kartek na raz za faule przed wstrzymaniem gry, to idzie do strefy kar i odbywa o jedną karę mniej.
- B.** Czerwona kartka skutkuje pełnymi dwiema minutami czasu gry w strefie kar dla zamiennika.
  - i.** Punkty przeciwnika nie mogą spowodować wypuszczenia tego zawodnika.
- C.** Nakładający się czas kary:
  - i.** Jeśli zawodnik dostaje czerwoną kartkę, jest usunięty z boiska, a wszelkie jego pozostałe kary są anulowane i zamiennik odbywa tylko karę za czerwoną kartkę.
  - ii.** Jeśli osoba dostanie kilka kartek podczas jednego zatrzymania gry, bez czerwonej kartki, to odbywa po minucie kary za każdą kartkę lub dopóki przeciwna drużyna nie zdobędzie punktów tyle razy ile kartek, którekolwiek nastąpi pierwsze.



- iii. Jeśli osoba odbywająca karę w strefie kar za własną karę otrzyma kolejną kartkę, nie czerwoną, to dodaje jej się minutę czasu kary lub dodatkowe zdobycie punktów przez przeciwnika.
- iv. Jeśli zawodnik otrzyma kartkę podczas odbywania kary za kogoś:
  - a. Inny zamiennik musi odbyć pozostały czas kary za tego kogoś.
  - b. Kara naruszającego zasady zawodnika powinna zostać potraktowana jak faul rezerwowego (patrz 9.2.3. **Faule z ławki**).

#### 9.4.2. Przejście do strefy kar

Gra jest wstrzymana podczas gdy zawodnik, członek personelu lub zawodnik rezerwy jest wysłany do strefy kar.

- A. Wszelkie zmiany lub zmiany pozycji, popełnione przez faulującego zawodnika po faulu i przed otrzymaniem kary, są 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. Osoba udająca się do strefy kar nie może opóźnić gry i przejść niezwłocznie 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 karany zawodnik, *speaking captain* wybiera właściwego zamiennika do odbycia kary.
    - a. Kontuzjowany zawodnik nie może wejść do gry zanim jego zamiennik nie zostanie wypuszczony ze strefy kar.
- D. Czas kary zaczyna się od momentu wznowienia gry przez sędziego głównego.
- E. Jeśli czas kary zawodnika jest anulowany przez zdobycie punktów przez przeciwnika, przed pokazaniem mu kartki, to zawodnik ten nie udaje się do strefy kar.
  - i. Jeśli zawodnik był legalnie na miotle w momencie zatrzymania gry, to pozostaje na miotle, chyba że zostanie ukarany powrotem do pętli za inny faul.

**Kara: Żółta Kartka** – Ociąganie się z niezwłocznym przejściem do strefy kar

#### 9.4.3. Zawodnicy w strefie kar

- A. Zawodnicy odbywający kary są postrzegani jako zawodnicy w grze w stosunku do zasady gender.
- B. Jeśli zawodnik odbywa karę za kogoś innego, karany zawodnik, a nie odbywający karę, jest postrzegany jako w grze, dla celów zasady gender oraz pozycji zawodników, na czas trwania kary.
  - i. Nie stosuje się tej zasady jeśli zawodnik odbywa karę członka personelu.
- C. Zawodnicy w strefie kar podlegają tym samym ograniczeniom i karom co zawodnicy rezerwowi w stosunku do interakcji z grą.
- D. Zawodnicy odbywający kary nie są na miotle.
- E. Jeśli zawodnik nielegalnie zmieni się podczas gdy odbywa karę w strefie kar, zmiana musi zostać cofnięta, oraz nałożona kara za nielegalną zmianę w strefie kar, zamiast standardowej kary za nielegalną zmianę.

**Kara: Żółta Kartka** – (*Speaking captain*) Nielegalna zmiana w strefie kar

#### 9.4.4. Mierzenie czasu kar

- A. Czas kary rozpoczyna się w momencie zagwizdania przez sędziego głównego na restart gry.
- B. W momencie upłynięcia czasu kary zawodnika, *timekeeper* musi go wypuścić ze strefy kar.
  - i. Zawodnik nie jest wtedy na miotle i musi przeprowadzić procedurę zbiccia.
  - 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.

- A. *Speaking captain* wyznacza zawodnika w grze, który nie odbywa kary.
  - i. Jeśli więcej osób z ławki dostaje kartki, to odpowiednio więcej zawodników należy ściągnąć z boiska.
  - ii. Wyznaczony zawodnik nie może być obrońcą, chyba że nie ma już innych zawodników, których ściągnięcie z boiska nie naruszyłoby zasady gender.

- B.** Jeśli zawodnik rezerwowy otrzyma niebieską lub żółtą kartkę, to dochodzi do zamiany z nim wyznaczonego zawodnika.
  - i.** Faulujący zawodnik przechodzi do strefy kar.
  - ii.** Wyznaczony zawodnik wraca na ławkę i może wejść do gry przez standardową procedurę zmiany.
- C.** Jeśli zawodnik rezerwowy otrzymał czerwoną kartkę, zostaje usunięty z boiska, a wyznaczony zawodnik przechodzi do strefy kar na pełne dwie minuty.
- D.** Jeśli członek personelu drużyny otrzymuje kartkę, wyznaczony zawodnik przechodzi do strefy kar i odbywa karę.
  - i.** Jeśli 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 w grze danej drużyny znajdują się w strefie kar, ta drużyna musi się poddać.

- A.** Jeśli obie drużyny znajdą się w tej sytuacji w tym samym zagraniu, należy ogłosić podwójne poddanie.

**Kara: Poddanie się** – Posiadanie wszystkich zawodników w strefie kar

## **9.5. PRYWILEJ KORZYŚCI (PRZEWAGA)**

### **9.5.1. Ogłaszanie przywileju**

Jeśli sędzia główny stwierdzi, że wstrzymanie gry z powodu faulu spowodowałoby przewagę dla drużyny faulującej, może on opóźnić wstrzymanie gry przez ogłoszenie przywileju.

- 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 aż faulująca drużyna nie będzie miała przewagi przez wstrzymanie gry. W szczególności:
  - a. Faulująca drużyna przejmie kafel.
  - b. Faulowana drużyna zdobędzie gola.
  - c. Faulowana drużyna nie atakuje aktywnie aby strzelić.
  - d. Faulowana drużyna popełni oddzielny faul.
  - e. Zostanie złapany znicz.
- B. Kiedy przywilej się skończy, sędzia musi wstrzymać grę i rozdziać odpowiednie kary.
  - i. Jeśli drużyna, która się broniła podczas przywileju, nie zostanie ukarana, gra zostaje wznowiona tak, jakby przywilej nie był ogłaszany.

### 9.5.2. Restart po przywileju

Gra wstrzymana po ogłoszonym przywileju jest wznowiana w następujący sposób:

- A. Jeśli niefaulująca drużyna strzeliła gola, gra jest restartowana standardowo jak po голу (patrz 4.2. [Restartowanie po голу](#)).
- B. Jeśli pierwotnie faulowana drużyna nie zdobyła gola przed upłynięciem przywileju:
  - i. Osoba posiadająca kafelek w momencie faulu (lub jej zamiennik) wraca na miejsce znacznika przywileju i dostaje w ręce kafelek, przed wznowieniem gry.
    - a. Jeśli ten zawodnik był zbity, wraca na miejsce znacznika jako zdolny do gry zawodnik.
    - b. Jeśli ten zawodnik popełnił faul, skutkujący powrotem do pętli, podczas przywileju lub został wysłany do strefy kar, inny zdolny do gry kafelem zawodnik tej drużyny, będący najbliższym znacznika przywileju, przechodzi na to miejsce i otrzymuje kafelek.
    - c. Jeśli kafelek został stracony na rzecz pierwotnie faulującej drużyny, żaden z zawodników nie idzie na miejsce znacznika.
  - ii. Pozostali zawodnicy zostają tam gdzie się zatrzymali i jeśli byli zbici, to zbici pozostają.
  - iii. Gra zostaje wznowiona przez sędziego głównego.

## 9.6. OPÓŹNIONE KARY

### 9.6.1. Opóźnione kary

Wszystkie niebieskie, żółte i czerwone kartki 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 żadne kartki nie są pokazane, to nie było to opóźnioną karą.

#### 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 podczas opóźnienia, jeśli sytuacja tego wymaga.
- C. Sędzia komunikuje, słownie i pokazując, sędziemu głównemu, że był faul i która drużyna popełniła faul.
  - i. Jeśli sędzia główny stwierdzi, że należy od razu wstrzymać grę, to to robi.
  - ii. Sędzia główny może pozwolić grze na kontynuację w ramach przywileju korzyści, chyba że faulowanie jest kontynuowane bądź się pogarsza.
    - a. Jeśli sędzia główny kontynuuje grę jako przywilej korzyści, podnosi swoją własną rękę.
- D. Jeśli kolejny faul zostanie popełniony przez dowolną z drużyn, sędzia główny powinien wstrzymać grę i ogłosić obie kary od razu.
- E. Po rozdaniu wszystkich kar, gra jest wznawiana.

## 10. Sędziowie

### 10.1. SĘDZIOWIE

#### 10.1.1. Sędzia główny

- A. Organizatorzy turnieju wyznaczają sędziego głównego na każdy mecz.
- B. Sędzia główny ma władzę by egzekwować zasady gry oraz podejmować działania dyscyplinarne, od momentu wejścia do strefy graczy, 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 dać komuś kartkę.
  - i. Inni sędziowie mogą doradzić sędziemu głównemu w sprawie dania komuś kartki.
- E. Sędzia główny może zastąpić dowolnego sędziego zamiennikiem, jeśli ten sędzia jest kontuzjowany lub, w opinii sędziego głównego, musi zostać odesłany.
- F. Wszyscy pozostali sędziowie są podlegli 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 zniczowego, *scorekeepera* i znicza, oraz mogą dodatkowo wyznaczyć co najwyżej: dwóch dodatkowych sędziów pomocniczych, *timekeepera* 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.
- B. Sędzia zniczowy nie może być jednym z dwóch wymaganych sędziów pomocniczych.

#### 10.1.3. Sędziowanie z minimalną załogą

Zaleca się wyznaczenie *timekeepera* oraz sędziów bramkowych na każdą grę.

- A. Jeśli nie ma *timekeepera*, to jego obowiązki przejmuje *scorekeeper*.
- B. Jeśli nie ma sędziów bramkowych, to ich obowiązki przejmuje sędzia główny.

#### 10.1.4. Sędziowie pomocniczy

- A. Sędziowie pomocniczy skupiają się głównie na (chyba że sędzia główny zdecyduje inaczej):
  - i. Informowaniu zawodników, że są zbici lub nie.
  - ii. Obserwowaniu gry zdala od kafła.
  - iii. Obserwowaniu czy piłki i zawodnicy nie wychodzą na zewnątrz boiska.

#### 10.1.5. Sędzia zniczowy

- A. Sędziowie zniczowi skupiają się głównie na (chyba że sędzia główny zdecyduje inaczej):
  - i. Obserwowaniu gry w pobliżu znicza, w tym zbić i potencjalnych złapań.
  - ii. Stwierdzaniu czy znicz jest *down* i odliczaniu trzy-sekundowego *head start*.
  - iii. Egzekwowaniu ograniczeń znicza.
- 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 i musi zostać zmieniony.
  - iii. Spodenki zniczowe lub ogonek zniczowy uległ zepsuciu i musi zostać wymieniony.

#### 10.1.6. Sędziowie bramkowi

- A. Sędziowie bramkowi skupiają się głównie na (chyba że sędzia główny zdecyduje inaczej):
  - i. Obserwowaniu strzałów na bramki.
  - ii. Określaniu czy kafeł wyszedł na zewnątrz linii końcowej boiska.

#### 10.1.7. *Scorekeeper*

- A. *Scorekeeper* skupia się głównie na:
  - i. Śledzeniu wyników gry.
  - ii. Aktualizowaniu tablicy z wynikami.
  - iii. Zapisywaniu numeru zawodnika oraz przyczyny otrzymania kartki.
  - iv. Ogłaszaniu wyniku w regularnych odstępach czasowych oraz na żądanie.

#### 10.1.8. *Timekeeper*

- A. *Timekeeper* skupia się głównie na:
  - i. Śledzeniu czasu gry.
  - ii. Śledzeniu czasu kar i wypuszczaniu zawodników ze strefy kar, po tym jak ich czas kary upłynął.
  - iii. Wyrażnym ogłoszeniu upłynięcia 17 minut czasu gry (patrz 3.3.4. *Timeouty*).
  - iv. Zajęcie się zniczem i szukającymi, gdy zgłoszą się do stolika, oraz wypuszczeniu ich na boisko w odpowiednim czasie.
  - v. Obserwowaniu czy szukający nie popełniają fałstartu.
  - vi. Ogłaszanie pozostałego czasu w dogrywce oraz przestrzeganie dodatkowych zasad dogrywki (patrz 3.5.3. *Dogrywka*).
- B. Zegar z czasem gry nie musi być widoczny dla zawodników na boisku, ale jeśli jest to musi:
  - i. Być wyłącznie i bezpośrednio kontrolowany przez *timekeepera*.
    - a. Jeśli jest kilka ekranów na boisku, wszystkie muszą być sterowane z jednego miejsca, żeby nie było różnic w tym co wyświetlają.
  - ii. Być wyraźnie i sprawiedliwie widoczne 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 poprawiony i ponownie będzie oficjalnym zegarem.

#### 10.1.9. Znicz

- A. Znicz jest sędzią i może podpowiadać innym sędziom w ich decyzjach.
- B. Znicz może bezpośrednio wydawać następujące decyzje:
  - i. Zbicia i zejścia z mioteł, w pobliżu.
  - ii. Nielegalny kontakt ze zniczem.
  - iii. Bycie *down* z powodu przekrzywionego ubrania.
- C. Jeśli znicz i inny sędzia mają odmienne zdanie, 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 się tłumaczyć z podjętej decyzji 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 na tę grę.

### 10.2.3. Zmiana decyzji podczas wstrzymanej gry

Sędzia główny może zmieniać decyzje podjęte podczas wstrzymanej gry, przed rozpoczęciem gry.

- A. Po tym jak sędzia główny zagwiżdże trzy razy na koniec etapu gry, wszelkie decyzje o golach i złapaniu znicza w tym etapie są finalne i nie mogą zostać zmienione.

### 10.2.4. Zmiana decyzji o голу

Sędzia główny może zmienić decyzji o tym czy był gol w dowolnym momencie zanim poprzednio broniąca się drużyna będzie posiadać kafelek 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 Kartka** – Brak szacunku dla sędziego

**Kara: Żółta Kartka** – Brak szacunku dla sędziego

**Kara: Żółta Kartka** – Ignorowanie polecenia sędziego

### **10.3.2. Używanie poleceń sędziów**

Zawodnicy i personel drużyny nie mogą używać poleceń ani sygnałów sędziów, zarówno słownych jak i gestów.

**Kara: Niebieska Kartka** – Nielegalne używanie słów lub gestów, które są poleceniami lub sygnałami sędziów

## DODATEK A: Definicje

**Bezbronny łapacz** – Zawodnik, który jest w trakcie łapania piłki lecącej w powietrzu. Nie musi opuścić ziemi, żeby być bezbronny. Nielegalne jest popychanie, szarżowanie, obejmowanie lub przewracanie bezbronnego łapacza (patrz 6.1.7. [Bezbronny łapacz](#)).

**Celowy** – Akcja wykonana świadomie i z zamierzeniem.

**Chroniony obrońca** – Patrz 7.2.2. [Dodatkowe przywileje obrońcy](#).

**Czas gry** – Oficjalny czas każdej gry, mierzony od pierwszego „M” w „Miotły w górę” do końca etapu gry, ale zatrzymywany na czas wstrzymań gry i pomiędzy etapami gry.

**Czas kary** – Czas jaki zawodnik musi spędzić w strefie kar po popełnieniu faulu. Czas kary jest mierzony w czasie gry, więc nie płynie podczas przerw w grze.

**Dobry gol** – Drużyna zdobywa 10 punktów gdy, po przełożeniu kafała w całości przez dowolną z pętli przeciwnika, sędzia potwierdzi gol (patrz 4.1.1. [Dobry gol](#)).

**Dogrywka** – Dodatkowy etap gry, następujący jeśli złapanie znicza w podstawowym czasie gry skutkowało remisem. Dogrywka trwa 5 minut czasu gry lub do złapania znicza (patrz 3.5.3. [Dogrywka](#)).

**Druga dogrywka** – Dodatkowy etap gry następujący jeśli dogrywka zakończyła się remisem. Druga dogrywka trwa dopóki jedna z drużyn nie strzeli bramki lub złapie znicza (patrz 3.5.4. [Druga dogrywka](#)).

**Etap gry** – Jeden z trzech możliwych etapów gry. Podstawowy czas gry trwa minimum 18 minut i do złapania znicza. Jeśli złapanie znicza skutkuje remisem, to odbywa się dogrywka. Jeśli po zakończeniu dogrywki nadal jest remis, to odbywa się druga dogrywka do pierwszego punktu.

**Gra** – Pojedyncze starcie dwóch drużyn w celu określenia zwycięzcy.

**Granica boiska** – Prostokąt 33 na 60 metrów ograniczający pole do gry (patrz 2.1.1. [Linie granic](#)).

**Immunitet** – Zawodnik posiadający immunitet nie zostaje zбитy po uderzeniu przez żywy tłuczek. Chroniony obrońca ma immunitet w swoim polu obrońcy. Pałkarz idący po trzeci tłuczek może zgłosić immunitet podnosząc rękę (patrz 5.5.2. [Zgłaszanie immunitetu](#)).

**Kafel** – Piłka używana przez ścigających i obrońców do strzelania bramek (patrz 2.3.1. [Kafel](#)).

**Kopnąć** – Uderzyć stopą lub inną częścią nogi poniżej kolana. W momencie kopnięcia, zawodnik uderzający piłkę jest w jej posiadaniu jeśli jest jedyną osobą jej dotykającą. Każdy zawodnik może kopnąć piłkę raz, zanim zostanie ona podniesiona. Nielegalne jest kopanie przeciwnika.

**Lekkomyślina** – Gra bez przemyślenia skutków swoich akcji.

**Martwy kafel** – Kafel w czasie po strzeleniu bramki, przed rozpoczęciem gry przez obrońcę (patrz 4.2.1. *Martwy kafel*).

**Martwy tłuczek** – Tłuczek, który nie powoduje zbitcia (patrz 5.2.2. *Żywy tłuczek*).

**Naturalny ruch** – Kontynuacja ruchu zawodnika rozpoczętego przed zbitciem (patrz 5.6.1. *Naturalny ruch*).

**Nieaktywny kafel** – Jeśli zawodnik wprowadza kafel na boisko przez rzut lub wyrzucił kafel po zbitciu to nawet jeśli ten kafel przejdzie przez pętlę to nie może strzelić bramki (patrz 5.6.3. *Nieaktywny kafel*).

**Niecelowy** – Zdarzający się przypadkowo lub bez intencji.

**Obręcz** – Okrąg o wewnętrznym promieniu między 81, a 86 centymetrów, przez który przekłada się kafel, aby zdobyć punkty.

**Obrońca** – Zawodnik w każdej drużynie, noszący zieloną opaskę, który gra kaflem, tak jak ścigający, ale ma dodatkowe moce związane z niedopuszczaniem przeciwników do strzelenia bramki.

**Odbicie** – Uderzenie piłki trzymaną piłką.

**Ogonek zniczowy** – Piłka tenisowa w woreczku z materiału, przyczepiona do spodenek znicza. Szukający próbują ją odcepić od spodenek znicza (patrz 2.3.3. *Ogonek zniczowy*).

**Pałkarze** – Dwóch zawodników w każdej drużynie, noszących czarne opaski, którzy kopią, rzucają lub w inny sposób nadają pęd tłuczkom, w celu przeszkodzenia przeciwnikom przez zbitcie ich.

**Pętla** – Obręcz wraz ze słupem (patrz 2.2.2. *Kształt pętli*). Podstawa pętli nie jest uważana za część pętli. Zawodnik musi dotknąć nieprzewróconej pętli zanim wejdzie z powrotem na miotłę w trakcie procedury zbitcia.

**Podstawowy czas gry** – Pierwszy etap gry od zawołania „Miotły w górę” do pierwszego poprawnego złapania znicza.

**Poprzednio atakująca drużyna** – Drużyna, która właśnie strzeliła bramkę.

**Poprzednio broniąca się drużyna** – Drużyna, która właśnie straciła bramkę.

**Posiadanie** – Pełne i samodzielne kontrolowanie piłki (patrz 7.1.1. *Użycie piłki*).

**Ścigający** – Trzech zawodników w każdej drużynie, noszących białe opaski, którzy kopią, rzucają lub inaczej nadają pęd kafłowi, aby ten przeleciał przez dowolną z pętli przeciwnika zdobywając tym samym 10 punktów.

**Speaking captain** – Wybrana osoba do reprezentowania drużyny w rozmowach z sędziami (patrz 1.1.1. *Obowiązkowy speaking captain*).

**Strefa graczy** – Prosołką 44 na 66 metrów, obejmującą boisko. Kibice nie mogą znajdować się w strefie graczy (patrz 2.1.9. [Strefa graczy](#)).

**Strefa kar** – Strefa przylegająca do boiska obok stołu *scorekeepera*, w której znajdują się zawodnicy odbywający karę za kartkę. Zawodnicy w strefie kar nie mogą wchodzić w interakcje z grą, ale są uznawani za w grze na rzecz zasady gender oraz wymogów pozycji (patrz 2.1.5. [Strefy kar](#)).

**Strefa zmian** – Strefa na boisku przylegająca do pola obrońcy danej drużyny, gdzie można dokonywać zmian (patrz 2.1.7. [Strefy zmian](#)).

**Szukający** – Zawodnik w każdej drużynie, noszący żółtą opaskę, który próbuje zerwać ogonek zniczowy zniczowi, zdobywając tym 30 punktów i kończąc etap gry.

**Tłuczek** – Jedna z trzech gumowych piłek o średnicy 22cm, która może być użyta przez pałkarzy do tymczasowego zbitcia przeciwników (patrz 2.3.2. [Tłuczki](#)).

**Trzeci tłuczek** – Jedyny wolny tłuczek gdy jedna drużyna posiada pozostałe dwa tłuczki (patrz 5.5.1. [Trzeci tłuczek](#)).

**Uderzony pałkarz** – Pałkarz, który został uderzony żywym tłuczkiem przeciwnika (patrz 5.4.3. [Uderzony pałkarz](#)).

**Uziemienie szukających** – Czas kiedy szukający nie mogą znajdować się na boisku. W podstawowym czasie gry jest to 18 minut. W pierwszej dogrywce jest to 30 sekund. Patrz 3.4.2. [Uziemienie szukających](#).

**Wolny tłuczek** – Tłuczek, który nie jest w posiadaniu żadnego pałkarza.

**Zasada gender** – Zasada, która pozwala drużynie wystawić nie więcej jak cztery osoby identyfikujące się z daną płcią na boisko w tym samym czasie (patrz 1.2.3. [Zasada gender](#)).

**Zawodnik** – Osoba wpisana w roster drużyny, mogąca wejść do gry.

**Znicz** – Sędzia, którego zadaniem jest bronić ogonka zniczowego.

**Żywy kafel** – Kafel, który nie jest martwy.

**Żywy tłuczek** – Tłuczek, który został celowo wprowadzony w ruch przez zdolnego do tego pałkarza, poza przypadkiem wprowadzania piłki do wnętrza. Żywy tłuczek może zbić przeciwnika (patrz 5.2.2. [Żywy tłuczek](#)).

## DODATEK B: Kary

### Niebieska Kartka

1.1.1	Wtargnięcie na boisko . . . . .	5
1.1.2	Wtargnięcie na boisko . . . . .	6
1.3.1	Nielegalna zmiana . . . . .	9
1.4.2	Nielegalne obejście . . . . .	12
1.4.3	Przeszkadzanie przy liniach bocznych . . . . .	12
2.5.1	Wejście do gry z za długimi lub ostrymi paznokciami . . . . .	20
2.5.2	Wejście na boisko bez wymaganego sprzętu . . . . .	20
2.5.2	Celowe pozbycie się wymaganego sprzętu w trakcie gry . . . . .	20
2.5.4	Wejście do gry bez legalnego i czytelnego numeru na plecach . . . . .	22
2.5.4	( <i>Speaking captain</i> ) Posiadanie dwóch graczy o tym samym numerze w strefie graczy . . . . .	22
2.5.5	Nielegalne użycie dodatkowego sprzętu w grze . . . . .	23
3.2.1	Zmiana opaski po zawołaniu „Miotły w dół!” . . . . .	27
3.2.1	Zmiana lokalizacji w polu obrońcy po zawołaniu „Miotły w dół!” . . . . .	27
3.2.1	Falstart . . . . .	27
3.3.4	Nielegalne żądanie <i>timeoutu</i> . . . . .	30
3.4.2	Falstart szukającego . . . . .	31
4.2.1	Celowa, nielegalna interakcja z martwym kaflem . . . . .	37
4.3.3	Nielegalne poprawianie pętli przeciwnika . . . . .	39
4.3.3	Niecelowe, wielokrotne psucie pętli . . . . .	39
5.2.3	Nielegalne dotykание przeciwnika trzymany m tłuczkiem . . . . .	43
5.3.2	Nielegalna interakcja z rozgrywką kiedy jest się zbitym . . . . .	45
5.3.4	Oddziaływanie na grę nie wiedząc że jest się zbitym . . . . .	46
5.4.1	Nielegalne odbicie . . . . .	47
5.4.1	Nielegalny blok . . . . .	47
5.4.2	Nielegalne trzepnięcie tłuczka . . . . .	47
5.4.3	Naruszenie zasad uderzonego pałkarza . . . . .	48
5.5.2	Nielegalne zgłoszenie immunitetu . . . . .	49
5.5.3	Naruszenie zasad immunitetu . . . . .	50
6.5.2	Powtarzające się użycie wulgarnych słów . . . . .	64
7.1.1	Nielegalne użycie piłki swojej pozycji . . . . .	66
7.1.2	Nieuniknięcie kafała . . . . .	68
7.1.2	Nielegalne odbicie tłuczka . . . . .	68
7.1.3	Nie dołożenie wszelkich starań aby uniknąć piłki . . . . .	68

7.1.5	Nielegalne drugie kopnięcie . . . . .	69
7.4.1	Opóźnianie gry . . . . .	71
7.5.2	Wprawienie piłki w ruch w celu wysłania jej na zewnątrz boiska . . . . .	74
9.1.6	( <i>Speaking captain</i> ) Nielegalne komunikowanie się usuniętego z boiska zawodnika z ludźmi w strefie graczy . . . . .	84
10.3.1	Brak szacunku dla sędziego . . . . .	97
10.3.2	Nielegalne używanie słów lub gestów, które są poleceniami lub sygnałami sędziów . . . . .	98

## Żółta Kartka

1.2.2	( <i>Speaking captain</i> ) Nieprzestrzeganie wymogów pozycji w grze . . . . .	7
1.2.2	( <i>Speaking captain</i> ) Umyślne niewystawienie szukającego do gry . . . . .	7
1.2.3	( <i>Speaking captain</i> ) Nieprzestrzeganie wymogów zestawu zawodników w grze . . . . .	7
1.3.4	Symulowanie kontuzji . . . . .	10
1.3.5	( <i>Speaking captain</i> ) Nielegalna zmiana między etapami gry . . . . .	11
2.5.7	Ignorowanie polecenia sędziego . . . . .	24
3.3.1	Celowe, nielegalne przesunięcie się podczas przerwy w grze . . . . .	27
3.3.1	Celowe, nielegalne podniesienie lub przesunięcie piłki podczas przerwy w grze . . . . .	27
4.3.3	Lekkomyślne psucie pętli . . . . .	39
5.2.1	Świadome ignorowanie zbić . . . . .	43
5.2.5	Świadome ignorowanie zbić . . . . .	44
5.3.1	Celowe lub wielokrotne nieprawidłowe przeprowadzanie procedury zbitcia . . . . .	45
5.3.3	Nielegalny kontakt po zbitciu . . . . .	46
5.6.2	Celowe naruszenie naturalnego ruchu . . . . .	51
6.1.3	Niebezpieczne kopnięcie . . . . .	54
6.1.3	Kopnięcie przeciwnika . . . . .	54
6.1.5	Nielegalne przeskakiwanie lub jego próba . . . . .	55
6.1.7	Nielegalny kontakt z bezbronnym łapaczem . . . . .	55
6.1.12	Lekkomyślna gra . . . . .	57
6.4.1	Nielegalna interakcja między zawodnikami różnych pozycji . . . . .	63
6.4.2	Nielegalna interakcja ze zbitym przeciwnikiem . . . . .	63
6.5.1	Niesportowe zachowanie . . . . .	64
6.5.6	Symulowanie faulu . . . . .	65
7.1.1	Celowe użycie piłki w celu nielegalnej interakcji ze zniczem . . . . .	66
7.1.2	Interakcja z piłką innej pozycji . . . . .	68
7.1.2	Nielegalne, niezamierzone blokowanie kafla przed zdobyciem gola . . . . .	68
7.1.4	Interakcja z piłką innej pozycji . . . . .	68
7.5.2	Celowe lub bezczelne ignorowanie zawołania „poza boiskiem” . . . . .	74

9.1.3	Ignorowanie polecenia sędziego . . . . .	81
9.1.4	Świadome ignorowanie decyzji sędziego o stracie . . . . .	83
9.4.2	Ociąganie się z niezwłocznym przejściem do strefy kar . . . . .	89
9.4.3	( <i>Speaking captain</i> ) Nielegalna zmiana w strefie kar . . . . .	90
10.3.1	Brak szacunku dla sędziego . . . . .	97
10.3.1	Ignorowanie polecenia sędziego . . . . .	97

## Czerwona Kartka

1.4.3	Celowe przeszkadzanie przy liniach bocznych . . . . .	12
2.4.2	Świadome rozpoczęcia zagrania z zepsutą miotłą . . . . .	19
2.5.6	Używanie zabronionego sprzętu . . . . .	23
2.5.8	Używanie sprzętu zakazanego przez organizatorów turnieju . . . . .	24
2.5.9	Nielegalne celowe modyfikowane sprzętu . . . . .	24
2.5.10	Noszenie zakazanego sprzętu . . . . .	24
4.1.2	Celowy <i>goaltending</i> pałkarza lub szukającego . . . . .	37
4.3.3	Celowe psucie pętli . . . . .	39
4.3.3	Przesuwanie lub modyfikowanie pętli, aby wpłynąć na to czy przeleci przez nią kafel . . . . .	39
6.1.3	Agresywne lub rażąco nielegalne kopnięcie . . . . .	54
6.1.5	Agresywne lub rażąco nielegalne przeskakiwanie . . . . .	55
6.1.7	Szarżowanie na bezbronnego łapacza . . . . .	55
6.1.7	Przewracanie bezbronnego łapacza . . . . .	55
6.1.12	Rażąco lekkomyślna gra . . . . .	57
6.1.13	Rażąco nielegalny kontakt z przeciwnikiem, sędzią, widzom lub organizatorem turnieju . . . . .	58
6.4.1	Rażąco nielegalna interakcja między zawodnikami różnych pozycji . . . . .	63
6.4.2	Rażąco nielegalna interakcja ze zbitym przeciwnikiem . . . . .	63
6.5.1	Rażąco niesportowe zachowanie . . . . .	64
6.5.3	Bójka z przeciwnikiem, widzom, sędzią lub organizatorem . . . . .	64
6.5.4	Celowe plucie na przeciwnika, widza, sędziego lub organizatora . . . . .	64
6.5.5	Poważnie nieczysta gra . . . . .	65
7.1.2	Celowe, nielegalne blokowanie bramki . . . . .	68
7.1.3	Celowe, nielegalne blokowanie bramki . . . . .	68

## Pozostałe kary

1.2.1	Poddanie się – Drużyna nie posiada 7 zawodników zdolnych do gry . . . . .	6
1.3.1	Powtórz procedurę – Niewłaściwe przeprowadzenie zmiany . . . . .	9
2.5.3	Powrót do pętli – Nie poprawienie opaski po jej zgubieniu . . . . .	21



PLQ RULEBOOK 2018-2020

3.3.3	Powrót do pętli – Falstart podczas wznawiania gry . . . . .	29
5.3.1	Powtórz procedurę – Nieprawidłowe przeprowadzenie procedury zbitcia . . . . .	45
5.5.1	Powrót do pętli i strata dwóch tłuczków – Przeszkadzanie w zdobyciu trzeciego tłuczka . . . . .	49
5.5.2	Powrót do pętli – Niewłaściwe zgłoszenie immunitetu . . . . .	49
5.6.2	Strata – Niecelowe naruszenie naturalnego ruchu . . . . .	51
6.1.1	Standardowa kara za kontakt – Nielegalny kontakt fizyczny . . . . .	52
6.1.2	Standardowa kara za kontakt – Nielegalny blok . . . . .	53
6.1.2	Standardowa kara za kontakt – Nielegalna szarża na blokującym zawodniku . . . . .	53
6.1.4	Standardowa kara za kontakt – Nielegalny wślizg . . . . .	54
6.1.4	Standardowa kara za kontakt – Nielegalne nurkowanie . . . . .	54
6.1.6	Standardowa kara za kontakt – Nielegalny kontakt z przeciwnikiem przez zawodnika ze swojej drużyny . . . . .	55
6.1.8	Standardowa kara za kontakt – Nielegalna próba odebrania . . . . .	56
6.1.9	Standardowa kara za kontakt – Nielegalny kontakt od tyłu . . . . .	57
6.1.13	Usunięcie z boiska – Rażąco nielegalny kontakt z zawodnikowi ze swojej drużyny	58
6.2.1	Standardowa kara za kontakt – Nielegalne blokowanie ciałem . . . . .	58
6.2.2	Standardowa kara za kontakt – Nielegalne popychanie . . . . .	59
6.2.3	Standardowa kara za kontakt – Nielegalna szarża . . . . .	59
6.2.4	Standardowa kara za kontakt – Nielegalne obejmowanie . . . . .	60
6.3.1	Standardowa kara za kontakt – Nielegalny kontakt ze zniczem . . . . .	61
6.4.1	Powrót do pętli – Pomniejsza nielegalna interakcja między zawodnikami różnych pozycji . . . . .	63
6.5.2	Usunięcie z boiska – Rażąco niesportowe zachowanie wewnątrz drużyny . . . . .	64
6.5.3	Usunięcie z boiska – Bójka w drużynie . . . . .	64
6.5.4	Usunięcie z boiska – Celowe plucie na zawodnika tej samej drużyny . . . . .	64
7.1.2	Powrót do pętli – Pomniejsze nieuniknięcie kafla . . . . .	68
7.1.2	Strata – Przypadkowa interakcja z piłką innej pozycji . . . . .	68
7.1.4	Strata – Przypadkowa interakcja z piłką innej pozycji . . . . .	68
7.4.2	Strata kafla – Nielegalny reset . . . . .	73
7.5.3	Powrót do pętli – Celowe lub rażąco nielegalne wychodzenie lub pozostawianie na zewnątrz boiska . . . . .	75
7.5.4	Powrót do pętli i Strata – Naruszenie procedury wprowadzenia piłki do wewnątrz	76
7.5.4	Powrót do pętli – Nielegalne fizyczne powstrzymywanie wprowadzającego zawodnika przed wejściem na boisko . . . . .	76
8.4.3	Powrót do pętli – Nielegalne gonienie znicza . . . . .	80
9.1.4	Powrót do pętli – Opóźnianie przeprowadzenia procedury straty piłki . . . . .	83
9.1.6	Poddanie gry – Nieustępliwe odmawianie opuszczenia strefy graczy przez usuniętego z boiska zawodnika . . . . .	84

PLQ RULEBOOK 2018-2020

9.1.6	Poddanie gry – Stwarzanie zagrożenia przez usuniętego z boiska zawodnika .	84
9.4.6	Poddanie się – Posiadanie wszystkich zawodników w strefie kar . . . . .	91

## Dodatek C

### SYGNAŁY SĘDZIEGO



#### **Bramka**

Jeden długi gwizdek.  
Obie ręce wyprostowane do góry.



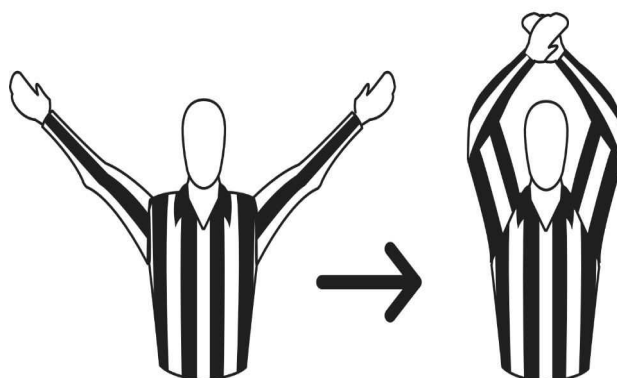
#### **Nie ma bramki/złe złapanie znicza**

Ręce wyprostowane na boki.



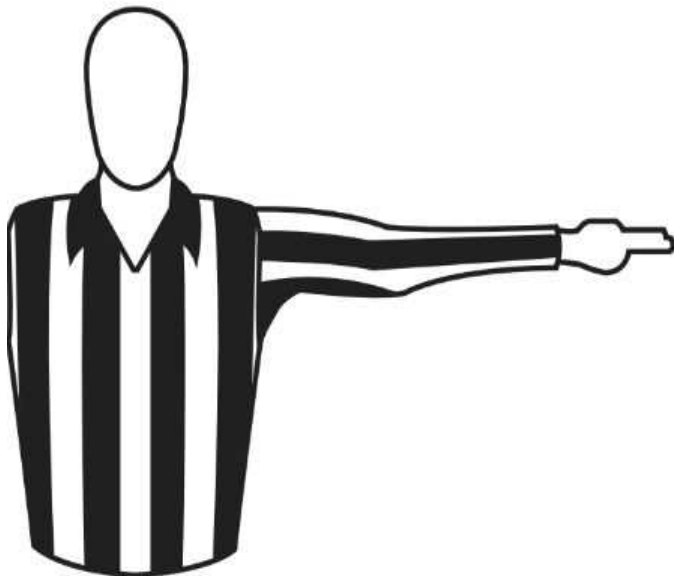
#### **Piłka obrońcy w jego polu**

Krzyknij "obrońcy". Ręce złożone na wysokości piersi, dłonie zamknięte w pięści.



#### **Dobre złapanie znicza**

Trzy długie gwizdki.  
Machaj rękami nad głową, raz na każdy gwizdek.

**Zbicie**

Krzyknij "zbity", drużynę gracza i jego numer. Wskaż pętle tego gracza dwoma palcami.

**Zatrzymanie gry**

Krótkie podwójne gwizdki.  
Jedna ręka podniesiona prosto do góry.

**Wznowienie gry**

Jeden krótki gwizdek.  
Machnięcie ręką z góry na dół.

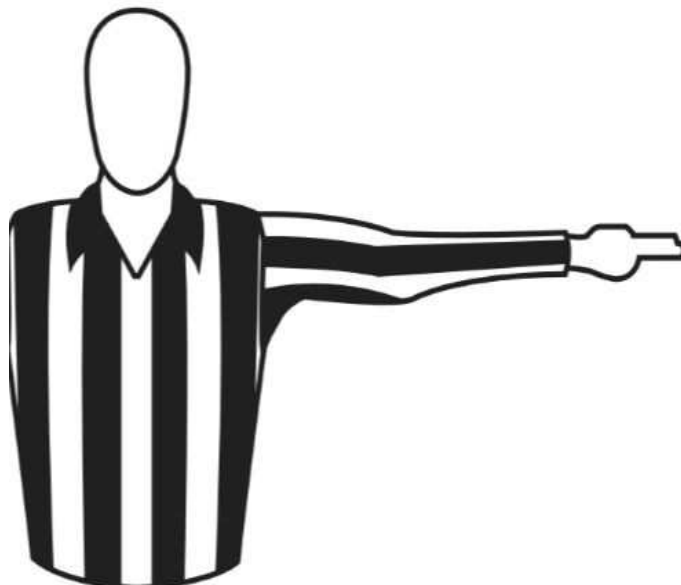
**Przewaga dla faulowanej drużyny**

Jedna ręka wyprostowana do góry. Upuść marker w miejscu gdzie był kafel, jeśli jego dotyczy przewaga. Zatrzymaj grę na koniec przewagi.



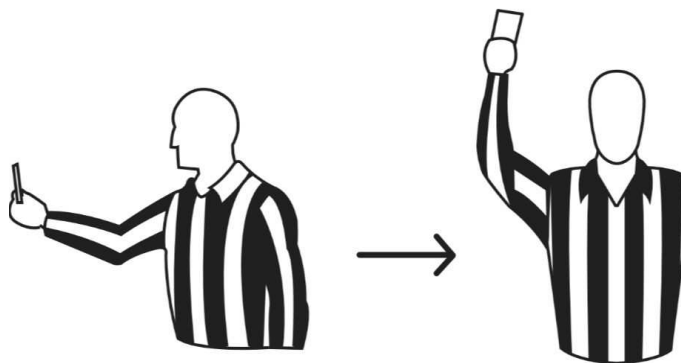
### **Oostrzeżenie**

Wystaw dłoń, wewnętrzną stroną do gracza który popełnił wykroczenie.



### **Powrót do pętli**

Krzyknij "do pętli".



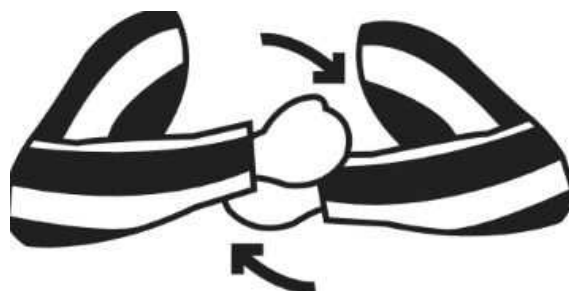
### **Niebieska, żółta albo czerwona kartka**

Wystaw rękę, wskazując gracza dwoma palcami. Powiedz jaki popełnił faul. Pokaż kartkę graczowi, a potem do skryby. Pokaż wysoko jeden palec (niebieska i żółta kartka) lub dwa palce (czerwona kartka) by oznajmić czas kary.



**Ogólny nielegalny kontakt**

Uderzamy kantem dłoni w rękę nad głową.



**Nielegalna procedura**

Zrób kręciotek rękami przed ciałem.



**Nielegalna interakcja**

Ułóż ręce w literę T, spodnia dłoń musi bezpośrednio dotykać ręki.



**Niesportowe zachowanie**

Ręce na biodrach.

**Nielegalna fizyczna interakcja**

Pokaż akcję.

**Przedłużanie gry**

Popukaj się w nadgarstek.

<b>Faul zawodnika na ławce rezerwowej</b> Wskaż ławkę obiema rękami.	<b>Nielegalny kontakt z częścią ciała</b> Uderz kantem dłoni w faulowaną część ciała.
<b>Nielegalny kontakt częścią ciała</b> Wskaż daną część ciała na sobie.	