



**PRAVILA ZA HOKEJ NA TRAVI
VKLJUČNO S POJASNILI,
veljavnimi s 1. januarjem 2015**

AVTORSKE PRAVICE © FIH 2014

**The International Hockey Federation
Rue du Valentin 61
CH – 1004 Lausanne
Switzerland**

**Telephone: ++41 21 641 0606
Fax: ++41 21 641 0607
E-mail: info@fih.ch
Internet: www.fih.ch**

ODGOVORNOST IN OBVEZNOST

Udeleženci hokeja na travi se morajo zavedati obstoja pravil za hokej na travi in drugih podatkov v ta namen. Od njih se pričakuje, da delujejo v skladu s pravili.

Poudarek je na varnosti. Vsak prisoten se mora zavedati in ravnati z obzirom na varnost drugih. Spoštovati se morajo tudi veljavni državni predpisi. Igralci morajo poskrbeti, da njihova oprema ne predstavlja nevarnosti za njih in druge prisotne zaradi pomanjkljivosti v kvaliteti, materialu in zgradbi.

Mednarodna hokejska organizacija (FIH) ne prevzema odgovornosti za pomanjkljivosti na objektih in ni odgovorna za posledice nastale z njihovo uporabo. Vsako preverjanje objekta in opreme pred igro je naravnano v to, da zagotovi zadovoljivost celotnega zunanjšega izgleda objekta in opreme.

Sodniki imajo pomembno vlogo pri kontroli in zagotavljanju poštenih igr.

AVTORSKE PRAVICE IN AVTORITETA

Pravila za hokej na travi veljajo za vse igralce in uradnike. Državne zveze imajo pravico odločati o datumu sprejetja na državni ravni. Datum sprejetja na mednarodnih tekmovanjih je 1. januar 2015.

Ta pravila izdaja odbor za hokejska pravila (FIH Rules Committee) po pooblastilih FIH-a. Vse avtorske pravice si pridržuje FIH.

DOSTOPNOST PRAVIL

Podatki o dostopnosti pravil na FIH-ovi spletni strani se nahajajo na koncu izdaje.

KAZALO:

UVOD	4
STROKOVNI IZRAZI (TERMINOLOGIJA)	6
NAČIN IGRANJA	
1 Igralno polje	8
2 Sestava ekipe	8
3 Kapetani	10
4 Obleka in oprema igralcev	10
5 Igra in rezultat	12
6 Začetek in nadaljevanje igre	12
7 Žogica izven igrišča	13
8 Doseganje zadetka	14
9 Vodenje igre: Igralci	14
10 Vodenje igre: vratarji in igralci s pooblastili vratarja	16
11 Vodenje igre: Sodniki	17
12 Kazni	17
13 Postopki pri izvajanju prekrškov	18
14 Osebnosti kazni	23
SOJENJE	
1 Cilji	24
2 Uporaba pravil	25
3 Sodniške veščine	26
4 Sodniški signali	28
SPECIFIKACIJA POLJA IN OPREME	
1 Polje in oprema	30
2 Palica	35
3 Žogica	38
4 Vratarjeva oprema	38

CIKEL PRAVIL

Pravila v tej knjižici vstopajo v veljavo s 1. januarjem 2015 na vseh mednarodnih tekmah. Državne zveze imajo pravico določiti datum veljave na državni ravni.

Podobno kot v prejšnjih letih je datum začetka veljavnosti pravil določen brez datuma prenehanja veljavnosti pravil. Poskusili se bomo izogniti spremembam teh pravil pred Olimpijskimi igrami leta 2016, mogoče še dlje. V izrednih primerih si FIH pridržuje pravico do sprememb, o katerih bo obvestila državne zveze in jih objavila na spletni strani FIH-a, www.fih.ch

PREGLED PRAVIL

FIH odbor za pravila redno pregleduje vse pravila za hokej na travi. Pri tem upošteva informacije in ugotovitve iz različnih virov, vključno z nacionalnimi hokejskimi zvezami, igralci, trenerji, uradnimi osebami, mediji in gledalci, tekmovalnimi in turnirskimi poročili, video analizami in poskusnimi pravili. Ideje, ki so že preizkušene z odobritvijo FIH odbora za pravila v lokalnih ali omejenih okoliščinah, so še posebej dragocene. Tako lahko spremembe pravil temeljijo na podlagi praktičnih izkušenj, kar bo pogoj za spremembe pravil tudi v prihodnosti.

SPREMEMBA PRAVIL

Predpisi turnirjev FIH, ki so bili vključeni v Pravila za hokej na travi 2015, so prehajanje gol črte pri kazenskem kotu, časovna izključitev v primeru zelenega kartona in uporaba palice nad rameni.

Pravilo ob prehajanju gol črte pri kazenskem kotu je znatno zmanjšalo število prehitrih prehajanj gol črte na turnirjih tako s strani napadalcev kot obrambe. Posledica tega je tudi, da zaradi tega ni več potrebe, da bi bil dosojeni kazenski strel v primeru, da obrambni igralci zaporedno prehajajo gol črto, zato je bil ta del izbrisan. Prehajanje gol črte pri kazenskem kotu je sedaj mogoče upravljati s tem novim pravilom ob upoštevanju, da bo pravilo o kazenskem strelnu redkeje uveljavljeno.

Dvominutna časovna izključitev v primeru zelenega kartona bo sedaj sodnikom zagotovila dodatno orodje za lažje upravljanje tekom na vseh ravneh.

Možnost igranja žogice s palico nad rameni je bila preizkušana na mednarodnih tekmah več kot eno leto. Spretnosti igralcev, da lahko nadzorujejo in igrajo žogico nad višino ramen, so se bistveno izboljšale v kratkem časovnem obdobju in to igri dodaja novo dimenzijo. Vsi strahovi glede varnosti pri različnih ravneh hokeja in starostnih skupinah se lahko odpravijo tako, da nacionalne zveze ne uporabijo tega pravila.

Uvedeni sta bili dve spremembi pravil. Prvo je to, da se prosti strel za napadalno ekipo, ki je bil dosojeni znotraj 5 metrov od roba kroga, izvede na mestu, kjer je bil storjen prekršek. Žogica mora še vedno prepotovati vsaj 5 metrov, preden je lahko igrana v krog ali pa mora biti dotaknjena s strani drugega igralca ali ekipe, razen igralca, ki je izvajal prosti strel. To da se je žogico moralo prestaviti nazaj na črto 5 metrov od kroga je upočasnilo igro ter predstavljalo veliko oviro za napadalno ekipo in tok igre.

Druga sprememba se nanaša na ponovni začetek igre potem, ko je bila žogica nenamerno igrana čez zadnjo črto s strani obrambe ali pa se je odbila od vratarja ali igralca s pooblastili vratarja in zadetek ni bil dosežen. Igra bo sedaj ponovno začeta na liniji 23 metrov, in sicer v liniji z mestom, kjer je žogica prečkala zadnjo črto. Prejšnji ponovni začetek, splošno znan kot kot, je bil videti kot neuspešen in neučinkovit ponovni začetek, saj je žogica pogosto postala ujeta v kotu igrišča. Začetek igre na liniji 23 metrov tako odpira igro in daje več možnosti za nadaljevanje igre.

Izbrisalo se je tudi pravilo, ki je omogočalo prestaviti prosti strel za 10 m naprej. Z novimi pravili za prosti strel in možnostjo uporabe samopodaje je to pravilo postalo odveč, hkrati pa se za katere koli druge kršitve lahko uporabi druga pravila ali osebne kazni.

Opravljen je bil tudi majhen popravek specifikacije za palico, pri čemer je bila prvič določena največja dolžina palice, kar prinaša skladnost s Pravili za dvoranski hokej in spremembami FIH določil.

Na voljo je tudi odprava prepovedi nekaterih vrst obraznih mask, ki so sestavljene iz kovinskih delov, saj mora biti varnost glavni cilj pri kazenskem kotu. Kljub temu pa igralci, ki nosijo obrazne maske, ne smejo z njimi ravnati na način, ki bi povzročil nevarnost za druge igralce.

Vse druge spremembe v tej izdaji Pravil so pojasnila obstoječih pravil. V ta namen so ob vseh spremembah ob robu dodane črte, ki opozarjajo na vse spremembe ali dopolnitve pravil.

UPORABA PRAVIL

FIH odbor za pravila je še vedno zaskrbljen, da se nekatera pravila ne uporabljajo konsistentno.

Pravilo 7.4.c pravi, da kadar je žogica igrana čez zadnjo črto namerno s strani obrambnega igralca in ni dosežen zadetek, se igra nadaljuje s kazenskim kotom. Če je jasno, da je bila akcija namerna, sodnik ne sme oklevati in naj dosodi kazenski kot.

Pravilo 9.12 določa obstrukcijo. Sodniki morajo kaznovati ščitenje žogice s palico bolj strogo. Prav tako bi morali biti bolj pozorni na prekrške igralcev, ki s porivanjem ali naslanjanjem na nasprotnika povzročijo izgubo posesti nad žogico.

Pravilo 13.2.a določa, da mora žogica mirovati. Sodniki včasih niso dovolj striktni glede zahteve, da žogica mora mirovati, čeprav zelo kratek čas, še posebej pri prostih streljih, ki se izvajajo s samopodajo.

SESTAVA FIH ODBORA ZA PRAVILA, 2014:

Predsednik: David Collier

Tajnik: Richard Wilson

Člani:

Christian Blasch

Peter Elders

Clive McMurray

Katrina Powell

Eric Donegani

Margaret Hunnaball

Ramesh Patel

Alain Renaud

Beth Smith

STROKOVNI IZRAZI (TERMINOLOGIJA)

Igralec (Player)

Eden od udeležencev v ekipi.

Ekipa (Team)

Ekipa je sestavljena iz največ šestnajst igralcev, od teh jih je lahko največ enajst v polju in do pet igralcev kot zamenjava. *S turnirskimi pravili lahko ekipa šteje največ osemnajst igralcev.*

Igralec v polju (Field Player)

Katerikoli igralec, ampak ne vratar.

Vratar (Goalkeeper)

Eden izmed članov ekipe, ki nosi popolno zaščitno opremo, sestavljeno najmanj iz čelade, ščitnikov za noge in copat. Lahko nosi tudi ščitnike za roke in drugo zaščitno opremo.

Igralec s pooblastili vratarja (Field Player with Goalkeeping Privileges)

Eden izmed članov ekipe, ki nima popolne zaščitne opreme, ampak ima pooblastila vratarja in zaradi prepoznavnosti nosi majico drugačne barve od svoje ekipe.

Napad/Napadalec (Attack/Attacker)

Moštvo/igralec, ki poskuša doseči zadetek.

Obramba/Branilec (Defender)

Moštvo/igralec, ki poskuša preprečiti zadetek.

Zadnja črta (Back-line)

Krajša zadnja (55 metrov) črta polja.

Gol črta (Goal-line)

Črta med vratnicama.

Stranska črta (Side-line)

Daljša (91.40 metrov) stranska črta polja.

Krog (Circle)

Prostor omejen z dvema četrтинama krožnice povezane s črto na obeh straneh polja nasproti sredine zadnje črte (črte so vključene).

23 metrski prostor (23 metres area)

Prostor med črto 22.90 m in zadnjo črto (črte so vključene) s pripadajočima deloma stranske črte (na vsaki strani polja po ena).

Igra z žogico: igralec v polju (Playing the ball: Field Player)

Ustavljanje, odbijanje ali premikanje žogice s palico.

Strel na gol (Shot at goal)

Pomeni katerikoli način igre z žogico napadalca znotraj kroga z namero, da doseže zadetek.

Žogica lahko zgreši gol, ampak je akcija tudi »strel na gol«, če je igralec imel namen doseči zadetek z direktnim udarcem proti голу.

Udarec (Hit)

Udarec žogice z zamahom palice proti žogici.

Udarec žogice, ki vključuje dolgo potiskanje ali pometanje s palico preden stopi v stik z žogico, se šteje kot udarec.

Potiskanje (Push)

Potem, ko je palica položena popolnoma ob žogico in sta žogica ter glava palice v stiku s podlago, potiskanje premika žogico po polju s premikom potiskanja palice.

Udarec s trzanjem (Flick - (kratki ostri udarec))

Potiskanje žogice tako, da se žogica dvigne s podlage.

Šlenc (Scoop)

Potem, ko je glava palice položena nekoliko izpod žogice, dviganje žogice iznad podlage z uporabo kretnje dvigovanja.

Forehand

Igra z žogico, ki je desno od igralca in v smeri naprej.

Igralna razdalja (Playing distance)

Razdalja, znotraj katere ima igralec možnost igrati žogico.

Poskus prevzemanja žogice (Tackle)

Postopek zaustavljanja nasprotnika, ki ima posest nad žogico.

Prekršek (Offence)

Postopek, ki je v nasprotju s pravili in se lahko kaznuje s strani sodnika.

NAČIN IGRANJA

1 Igralno polje

Informacije našete v nadaljevanju poenostavljeno opisujejo igralno polje. Podroben opis igrišča in opreme se nahaja v posebnem delu na koncu teh pravil.

- 1.1 Igralno polje je pravokotno, dolžine 91.4 metrov in širine 55 metrov.
- 1.2 Stranski črti označujeta daljšo stranico, zadnji črti pa krajšo stranico igralnega polja.
- 1.3 Del zadnje črte med vratnicama se imenuje gol črta.
- 1.4 Po sredini igralnega polja poteka sredinska črta.
- 1.5 Črte poimenovane 23 metrov so označene čez polje 22.9 metrov od zadnje črte.
- 1.6 Dve področji znani kot »krog« sta označeni znotraj polja, okrog golov in nasproti sredine zadnje črte.
- 1.7 Točke za izvajanje kazenskega strela (premera 150mm) se nahajajo na sredini pred vsakim golom, kjer je središče vsake točke oddaljeno 6,4 metrov od notranjega roba gol črte.
- 1.8 Vse črte so široke 75 mm in so del igralnega polja.
- 1.9 Podstavki za zastavice, višine od 1.2 do 1.5 metra, so postavljeni v vsakem kotu igralnega polja.
- 1.10 Goli so postavljeni na sredini izven igralnega polja in se dotikajo zadnje črte.

2 Sestava ekipe

- 2.1 Največ 11 igralcev iz vsake ekipe sodeluje v igri v vsakem trenutku tekme.

Če ima ekipa v polju več igralcev od dovoljenega števila, se čas zaustavi in opravi popravek situacije. Kapetanu te ekipe se mora dosoditi osebna kazen, če je dogodek pomembno vplival na potek tekme, medtem ko v primeru, da dogodek ni pomembno vplival na potek tekme, se osebna kazen lahko dosodi. Sprejete odločitve pred popravkom se ne morejo spremeniti.

Igra in čas se nadaljujeta z izvajanjem prostega strela za nasprotno ekipo, razen če po zaustavljenem času ni dosojen prekršek proti tej ekipi, se izvaja ta prekršek.

- 2.2 Vsaka ekipa ima v polju vratarja ali igralca z vratarjevimi pooblastili ali pa igra samo z igralci v polju.

Vsaka ekipa lahko igra z:

- vratarjem, ki nosi majico drugačne barve in popolno zaščitno opremo, katera vključuje najmanj zaščitno čelado, ščitnik za noge in copate. V teh pravilih se poimenuje vratar; ali

- z igralcem z vratarjevimi pooblastili, ki nosi majico drugačne barve, lahko nosi zaščitno čelado (ampak ne ščitnikov za noge in copatov ali druge vratarske opreme), ko je v svojem prostoru 23m. Zaščitno čelado mora nositi, ko brani kazenski kot ali kazenski strel. V teh pravilih se imenuje igralec s pooblastili vratarja; ali
- samo z igralci v igralnem polju, ko nihče nima vratarjevih pooblastil in ne nosi majice drugačne barve, ne nosi zaščitne čelade, ampak le masko za lice, ko brani kazenski kot ali kazenski strel. Vsi igralci nosijo majico iste barve.

Ob zamenjavi igralca lahko ekipa izbira izmed naštetih načinov igre.

2.3 Ekipa lahko zamenjuje svoje igralce z igralci, ki niso udeleženi v igri.

a) Zamenjava je dovoljena v kateremkoli trenutku, razen v obdobju po dosojenem kazenskem kotu in vse do njegovega zaključka. V tem času je zamenjava dovoljena samo obrambnemu vratarju ali igralcu s pooblastili vratarja zaradi poškodbe ali izključitve.

Če se v času po dosojenem, ampak pred končanjem kazenskega kota dosodi novi kazenski kot, potem zamenjava igralcev ni dovoljena (razen obrambnega vratarja in igralca s pooblastili vratarja zaradi poškodbe ali izključitve) vse do zaključka tega kazenskega kota.

Obrambni vratar (s popolno opremo), ki je poškodovan ali izključen za čas kazenskega kota je lahko zamenjam z drugim vratarjem (s popolno opremo) ali z igralcem s pooblastili vratarja.

Igralec s pooblastili vratarja, ki je poškodovan ali izključen za čas kazenskega kota je lahko zamenjam samo z drugim igralcem s pooblastili vratarja, ampak ne z vratarjem s popolno zaščitno opremo.

Če ekipa igra samo z igralci v polju, ni dovoljena nobena zamenjava do konca zaključka kazenskega kota.

Če je vratar ali igralec s pooblastili vratarja izključen, igra kaznovana ekipa z igralcem manj.

- b) Ni omejitve za število igralcev, ki se lahko istočasno zamenjajo niti za število ponovnih vstopov zamenjanih igralcev.
- c) Zamenjava igralcev se lahko opravi samo takrat, ko je igralec iz iste ekipe zapustil igralno polje.
- d) Med prestajanjem izključitve ni dovoljena zamenjava izključenega igralca.
- e) Po preteku izključitve se igralec lahko zamenja brez predhodnega vračanja v polje.
- f) Igralci, ki zaradi menjave vstopajo oz. izstopajo iz polja, opravijo menjavo znotraj 3 metrov od sredinske črte na tisti strani polja, ki ga določijo sodniki.

g) Čas ob zamenjavi se ustavi le v primeru zamenjave popolno opremljenega vratarja.

Čas se zaustavlja kratkotrajno, tako da bi se omogočila zamenjava popolno opremljenega vratarja. Prekinitev se ne sme podaljševati, da bi vratar v času zamenjave oblekel ali slekel del svoje opreme (vključno z zamenjavo zaradi poškodbe ali izključitve). Če je potrebno se igra mora nadaljevati z igralcem s pooblastili vratarja v majici drugačne barve ali samo z igralci v polju, dokler si vratar, ki bo vstopil oblači ali slači zaščitno opremo.

2.4 Igralci v polju, ki so zapustili polje zaradi poškodbe, osvežitve, zamenjave opreme ali kateregakoli drugega razloga, ki ni zamenjava, se lahko vrnejo v polje samo na področju 23m na strani polja, na kateri se izvajajo zamenjave.

Zapuščanje in ponovni vstop v polje v času igre (vključno, ko si obrambni igralec nadene zaščitno masko za obraz pri kazenskem kotu) poteka na kateremkoli primernem delu polja.

2.5 Brez dovoljenja sodnikov v času tekme ne sme biti v polju nikogar drugega kot igralcev, vratarjev, igralcev s pooblastili vratarja in sodnikov.

2.6 Igralci v polju in izven polja so pod sodnikovim nadzorom skozi vso tekmo, vključno s časom premora med polčasom.

2.7 Igralec, ki krvavi zaradi poškodbe, mora takoj (razen, če mu to ne preprečujejo medicinski razlogi) zapustiti polje in se ne sme vrniti, dokler se mu poškodba ne oskrbi; igralec ne sme nositi okrvavljenega oblačila.

3 Kapetani

3.1 V vsaki ekipi mora biti en igralec izbran za kapetana.

3.2 V primeru izključitve kapetana se mora imenovati nadomestni kapetan.

3.3 Kapetan mora nositi na nadlahtnici, ramenu ali zgornjem delu nogavice vidljiv trak ali drugo podobno oznako.

3.4 Kapetani so odgovorni za obnašanje vseh igralcev svoje ekipe in za zagotavljanje pravilnosti zamenjav igralcev.

Kapetan, ki ne izvaja svojih obveznosti, se kaznuje z osebno kaznijo.

4 Obleka in oprema igralcev

Pravila za turnirje od FIH posredujejo dodatna navodila in zahteve za oblačila igralcev, osebno opremo in oglaševanje. Poglej še pravila kontinentalne in državne zveze.

4.1 Igralci v polju iste ekipe morajo nositi enako obleko.

4.2 Igralci ne smejo nositi ničesar, kar bi lahko bilo nevarno za druge igralce.

Igralci v polju:

- smejo nositi zaščitne rokavice, ki pa ne smejo znatno povečati velikosti rok;

- priporoča se nošenje zaščite za gležnje, kolena in usta;

- smejo v igri (zaradi zdravstvenih razlogov) nositi gladko, priporočeno prozorno, belo ali enobarvno masko, ki se tesno prilega obrazu, mehko zaščitno pokrivalo za glavo ali zaščito za oči v obliki plastičnih očal (očala z mehкими okvirji in plastičnimi lečami); medicinski razlogi morajo biti priznani s strani pooblaščenega osebe in igralec se mora zavedati mogočih posledic igranja s takšnim zdravstvenim stanjem.

- smejo nositi gladko, priporočeno prozorno, belo ali enobarvno masko, ki se tesno prilega obrazu, ko branijo kazenski kot ali kazenski strel, v času trajanja kazenskega kota ali kazenskega strela ali samo v prostoru svojega kroga. Glavni namen uporabe maske pri branjenju kazenskega kota je varnost, zato se mora dovoliti uporaba maske, ki je v skladu s pravili;

- ni dovoljeno, da se nošenje maske na kakršen koli način uporabi v namen, ki je nevaren za druge igralce in s tem pridobi prednost;

- v nobenem drugem primeru (razen igralec s pooblastili vratarja) ne smejo nositi zaščitne čelade, maske za lice ali druge zaščite za glavo.

4.3 Vratarji in igralci s pooblastili vratarja nosijo čez zaščito zgornjega dela telesa enobarvno majico ali oblačilo, ki je različne barve od obeh ekip.

Vratarji s popolno opremo nosijo to majico ali oblačilo preko zaščite za telo.

4.4 Vratarji morajo nositi zaščitno opremo sestavljeno iz vsaj zaščitne čelade, zaščite za noge in copate, s tem da smejo sneti čelado in rokavice, ko izvajajo kazenski strel.

Ob izbiri popolno opremljenega vratarja je dovoljena sledeča zaščitna oprema: ščitniki za telo, ščitniki za nadlahtnico, ščitniki za komolce, rokavice, ščitniki za ude, ščitniki za noge in copate.

4.5 Igralci s pooblastili vratarja smejo nositi čelado samo znotraj svojega prostora 23m in jo morajo obvezno nositi, ko branijo kazenski kot ali kazenski strel.

Za vratarje in igralce s pooblastili vratarja se posebno priporoča čelada, ki vsebuje čvrsto zaščito za lice in ki pokriva celotno glavo, vključno z zadnjim delom glave in vratom.

4.6 Obleka ali zaščitna oprema, ki znatno poveča naravno velikosti vratarjevega telesa ali prostora, ki ga brani, ni dovoljena.

4.7 Palica je tradicionalne oblike z ročajem in zakrivljeno glavo, ki je ravna na svoji levi strani:

- a) palica mora biti gladka in ne sme imeti nobenih hrapavih ali ostrih delov;

- b) vključno z vsemi ovitimi trakovi mora palica iti skozi obroč z notranjim premerom 51 mm;

- c) vsakršna zakrivljenost vzdolž palice (lok) mora imeti neprekinjen enolični profil vzdolž celotne dolžine in je lahko samo nasproti ploske strani ali nasproti obrnjene, ampak ne na obeh straneh in omejeno na 25 mm;

d) palica mora ustrezati standardom podanih s strani FIH Rules Committee.

4.8 Žogica je okrogla, trda in bela (ali po dogovoru barve, ki je kontrastna igralni podlagi).

Podroben opis palice, žogice in vratarjeve opreme je naveden v posebnem poglavju na koncu teh pravil.

5 Igra in rezultat

5.1 Igra je sestavljena iz dveh polčasov, trajajočih 35 minut in odmora, ki traja 5 minut.

Če ni predpisano drugače s pravili turnirja, se ekipi lahko dogovorita o drugačnem trajanju igre in odmora.

Če se čas izteče preden bi sodnik sprejel odločitev, je dovoljeno, da sodnik sprejme odločitev takoj po koncu prvega dela tekme ali po koncu tekme.

Če se tik pred koncem prvega polčasa, koncem tekme ali po tem, ko je bila dovoljena pavza, ki zahteva nadzor sodnikov, pojavi incident, se lahko nadzor nadaljuje, čeprav je bil čas pozneje pretečen, ustavljen in signaliziran. Nadzor in sprejem ukrepov za popravek situacije se mora opraviti takoj, če je to primerno.

5.2 Ekipa, ki doseže več zadetkov je zmagovalec; če ni doseženih golov ali če obe ekipi dosežeta enako število zadetkov, je tekma izenačena.

Informacije o kazenskih streljih z uporabo samopodaje (Shoot-out competition) kot načinu za pridobitev zmagovalca v izenačenem boju so vključene v propozicije turnirja, ki so dosegljive na spletni strani FIH.

6 Začetek in nadaljevanje igre

6.1 Vrže se kovanec:

a) zmagovalec metanja kovanca ima izbiro, da izbere stran igranja v prvem polčasu ali prvi začetek igre s sredine;

b) če se ekipa, ki je dobila metanje odloči, da izbere stran igranja v prvem polčasu, potem nasprotna ekipa začne igro s sredine;

c) če se ekipa, ki je dobila metanje odloči, da bo začela igro s sredine, potem nasprotna ekipa izbira stran igranja v prvem polčasu.

6.2 V drugem polčasu se smer igre obrne.

6.3 Začetno podajo s sredine:

a) izvaja igralec ekipe, ki je dobila to pravico z metanjem kovanca, če se je tako odločila, v nasprotnem primeru začetni udarec izvaja nasprotnik;

b) po polčasu izvaja igralec nasprotne ekipe, ki je začela igro;

c) po zadetku ekipa, ki je sprejela (ali kateri je dosojen) zadetek.

6.4 Izvajanje podaje s sredine:

a) izvaja se s sredine polja;

b) žogica je lahko usmerjena v katerokoli smer;

c) vsi igralci razen igralca, ki izvaja začetni udarec, morajo biti na polovici polja, kjer branijo gol;

d) izvaja se po pravilih za prosti strel.

6.5 Buli se izvaja v primeru, ko je ustavljen čas ali igra, zaradi poškodbe ali kateregakoli drugega razloga in hkrati ni bil dosojen prekršek.

a) Buli se izvaja na mestu, ki je čim bližje položaju žogice v trenutku prekinitve igre, ampak ne znotraj 15 metrov od zadnje črte in ne znotraj območja 5 metrov od kroga.

b) Dva igralca iz nasprotnih ekip se postavita nasproti z žogico izmed njiju, tako da so lastna vrata vsakemu z desne strani.

c) Igralci postavljajo palice desno od žogice na tla in se dotaknejo s palico (ravno stranjo) enkrat iznad žogice, nakar jim je dovoljeno igranje z žogico.

d) Vsi ostali igralci morajo biti oddaljeni najmanj 5 metrov od žogice.

6.6 V primeru, ko je dosojen kazenski udarec in zadetek ni dosežen ali dosojen, obramba izvaja prosti strel 15m pred sredino zadnje črte.

7 Žogica izven igrišča

7.1 Žogica je zunaj polja, kadar popolnoma prečka stransko ali zadnjo črto.

7.2 Igra se ponovno začne s strani igralca ekipe, ki se ni zadnja dotaknila ali igrala žogice, preden je zapustila polje.

7.3 Kadar žogica prečka stransko linijo, se igra ponovno začne tam, kjer je žogica prečkala črto, po pravilih za prosti strel.

7.4 Žogica zapusti polje čez zadnjo črto brez doseženega zadetka:

a) če jo je igral napadalec, se igra nadaljuje 15 m od zadnje črte (na liniji izhoda paralelno s stransko črto) po pravilih za prosti strel;

b) če je igrana nenamerno s strani obrambe ali odbita od vratarja ali igralca s pooblastili vratarja, se igra nadaljuje na oznaki za 23 m in v liniji izhoda žogice čez zadnjo črto po pravilih za prosti strel,

pri čemer je žogica nameščena na črto in za ponovno igranje žogice veljajo pravila za prosti strel znotraj območja 23 metrov.

c) če je igrana namenoma s strani obrambe (razen v primeru odboja od vratarja ali igralca s pooblastili vratarja) se dosodi kazenski kot.

8 Doseganje zadetka

8.1 Gol je dosežen kadar je žogica igrana znotraj kroga s strani napadalca in ne zapusti kroga preden popolnoma prečka gol črto izpod stative.

Žogica je lahko igrana s strani obrambnega igralca ali se dotakne njegovega telesa preden ali zatem, ko je bila igrana znotraj kroga s strani napadalca.

9 Vodenje igre: Igralci

Od igralcev se pričakuje, da se v toku celotnega časa igre obnašajo odgovorno.

9.1 Tekma se igra med dvema ekipama, sestavljenima iz največ 11 igralcev v polju.

9.2 Igralci v polju morajo čvrsto držati svojo palico in jih ne smejo uporabljati na nevaren način.

Igralci ne smejo dvigovati palice nad glavo drugih igralcev.

9.3 Igralci se ne smejo dotikati, držati ali ovirati drugih igralcev, njihove palice ali obleke.

9.4 Igralci ne smejo strašiti ali onemogočati druge igralce.

9.5 Igralci ne smejo igrati žogice z napačno stranjo palice.

9.6 Igralci ne smejo močno udariti žogice s forehand robom palice.

To ne prepoveduje igralcem uporabe forehand roba palice v kontrolirani akciji odzemanja žogice ali kontroliranem dvigovanju žogice čez nasprotnikove palice, vratarja ali igralca s pooblastili vratarja, ki leži na tleh ali pri uporabi dolgega potiskajočega premika po tleh.

Uporaba backhand roba palice se je razvila kot tehnična sposobnost in je dovoljena, če ni nevarna.

9.7 Igralci smejo zaustaviti, sprejeti in preusmeriti ali igrati žogico na kontroliran način v katerem koli delu igrišča, ko je žogica na kateri koli višini v zraku vključno nad rameni, če to ni nevarno ali ne vodi v nevarno igro.

9.8 Igralci ne smejo igrati žogice nevarno ali na način, ki vodi k nevarni igri.

Žogica je nevarna, kadar povzroči opravičeno reakcijo odmikanja s strani drugih igralcev.

Kazen se dosodi na mestu, kjer se je zgodila akcija, ki je povzročila nevarnost .

9.9 Igralci ne smejo namerno dvigovati žogice iz udarca (hit), razen pri udarcu na vrata.

Dvignjen udarec (hit) se mora dosoditi izključno po tem, ali je bil uporabljen z namero. Ni prekršek, če se s prekrškom nenamerno dvigne žogica (vključno s prostim strelom) kjerkoli v polju, razen če ni nevarno. Dovoljeno je dvigovanje žogice čez nasprotnikovo palico ali telo na tleh tudi v krogu, razen če se ne oceni, da bi to bilo nevarno.

Igralcem je dovoljeno, da dvignejo žogico s trzanjem (flick) ali šlencem (scoop), če ni nevarno. Trzaj (flick) ali šlenc (scoop) proti igralcu, ki je oddaljen manj kot 5 m se smatra za nevarnega. Če nasprotnik jasno teče proti udarcu ali napadalcu brez namere igranja žogice s palico, mora biti kaznovan zaradi nevarne igre.

9.10 Igralci se ne smejo približati nasprotniku, ki sprejema padajočo visoko žogico na manj kot 5 metrov, dokler ni sprejeta in kontrolirana na tleh.

Najbližji sprejemnik ima pravico do žogice. Če ni jasno, kateri igralec je najbližje žogici, mora igralec ekipe, ki je dvignila žogico, dovoliti nasprotniku, da jo sprejme.

9.11 Igralci v polju ne smejo namerno zaustaviti, odbiti z nogo, potiskati naprej, pobrati, metati ali nositi žogice z nobenim delom telesa.

Ni vedno prekršek, če žogica udari v nogo, roko ali telo igralca v polju. Igralec stori prekršek samo, če s tem pridobi prednost ali se postavi v položaj z namero, da tako zaustavi žogico.

Ni prekršek, če žogica zadene roko, ki drži palico, če bi drugače zadel to palico.

9.12 Igralci ne smejo ovirati nasprotnika, ki namerava igrati žogico.

Pod oviranje (obstrukcijo) se šteje:

- poseganje v nasprotnika z zadnje strani;
- fizično oviranje palice ali telesa nasprotnika;
- zakrivanje žogice s palico ali katerimkoli delom telesa, da bi preprečil odvzem žogice.

Igralec, ki miruje in sprejema žogico, je lahko obrnjen v katerokoli smer.

Igralec, ki ima v posesti žogico se lahko z njo premika v katerokoli smeri, razen v telo nasprotnika ali na mesto med žogico in nasprotnika, ki je znotraj igralne oddaljenosti od žogice in jo ima namen igrati.

Igralec, ki teče pred ali zakriva nasprotnika, da bi mu preprečil igranje ali poskus igranja žogice, ga ovira (obstrukcija s tretje strani). To se nanaša tudi na napadalca, ki teče čez ali zakriva branilce (vključno z vratarjem in igralcem s pooblastili vratarja), kadar se izvaja kazenski kot.

9.13 Igralec ne sme odvezati žogice, če ni v takšnem položaju, da bi se izognil telesnemu kontaktu.

Nepredvidna igra, kot je drsenje v igralca ali drugi fizični prekrški, ki povzročijo padec nasprotnika na igrišču in lahko povzročijo hudo poškodbo, je potrebno ustrezno obravnavati in kaznovati z osebno kaznijo.

9.14 Napadalci ne smejo namerno vstopiti v vrata svojega nasprotnika ali teči okrog obeh vrat.

9.15 Igralci ne smejo zamenjati palice med dosojenim in zaključenim kazenskim kotom ali kazenskim strelom, razen če palica ne ustreza več predpisom o palici.

9.16 Igralci ne smejo metati predmetov ali delov igralske opreme v polje, v žogico, v drugega igralca, sodnika ali drugo osebo.

9.17 Igralci ne smejo zavlačevati igro, da bi pridobili koristi z izgubo časa.

10 Vodenje igre: vratarji in igralci s pooblastili vratarja

10.1 Vratar, ki nosi zaščitno opremo sestavljeno iz vsaj zaščitne čelade, zaščite za noge in copatov, ne sme igrati zunaj svojega 23-metrskega območja, razen kadar strelja kazenski strel.

Zaščitna čelada se mora nositi stalno, razen pri izvajanju kazenskega strela.

10.2 Igralec s pooblastili vratarja ne sme igrati zunaj svojega 23-metrskega območja, ko nosi zaščitno čelado, vendar jo lahko sname in igra po celotnem polju.

Igralec s pooblastili vratarja mora nositi zaščitno čelado, kadar brani kazenski kot ali kazenski strel.

10.3 Kadar je žogica znotraj njihovega kroga in ima vratar palico v rokah:

a) Popolno opremljeni vratar sme igrati žogico s palico, stopalom, copati, ного ali ščitnikom za noge, da bi jo močno pospešil (izbil); ali palico ali katerikoli delom telesa in opreme, da žogico zaustavi, preusmeri, odbije od sebe v katerokoli smer, vključno preko zadnje črte.

Vratarjem ni dovoljeno, da uporabljajo prednosti zaščitne opreme na nevaren način proti nasprotnim igralcem.

b) Igralci s pooblastili vratarja smejo igrati žogico s palico, stopalom ali ного, da bi močno pospešili; ali palico ali katerikoli delom telesa, da žogico zaustavijo, preusmerijo ali odbijejo od sebe v katerokoli smer, vključno preko zadnje črte.

c) Popolno opremljeni vratarji in igralci s pooblastili vratarja smejo uporabljati roke ali katerokoli del telesa, da žogico odbijejo od sebe.

Akcija v pravilu c zgoraj je dovoljena le da se prepreči zadetek ali premakne žogico od napadalca, ki ima možnost za doseganje zadetka. Vratarju ali igralcu s pooblastili vratarja ni dovoljeno, da uporabi roko ali telo z namenom igranja žogice na dolgo razdaljo.

10.4 Vratarji in igralci s pooblastili vratarja ne smejo ležati na žogici.

10.5 Kadar je žogica zunaj njihovega kroga, smejo vratarji in igralci s pooblastili vratarja igrati žogico samo s palico.

Igralci s pooblastili vratarja se izven svojega obrambnega kroga smatrajo kot igralci v polju.

11 Vodenje igre: Sodniki

11.1 Tekmo sodita dva sodnika, ki kontrolirata igro, uporabljata pravila in skrbita za športno obnašanje.

11.2 Vsak sodnik ima v času trajanja tekme primarno odgovornost za odločitve v eni polovici polja.

11.3 Vsak sodnik odgovarja za proste strele v krogu, kazenske kote, kazenske strele in zadetke na eni polovici polja.

11.4 Sodniki morajo beležiti statistiko o doseženih in dosojenih zadetkih in o dodeljenih kartonih.

11.5 Sodniki morajo zagotoviti merjenje časa trajanja igre, označiti konec vsakega polčasa in konec podaljška v primeru izvajanja kazenskega kota.

11.6 Sodniki s piskom označijo:

a) začetek in konec vsakega polčasa;

b) začetek bulija;

c) dosojen prekršek;

d) začetek in konec kazenskega strela;

e) dosežen zadetek;

f) nadaljevanje tekme po doseženem ali dosojenem zadetku;

g) nadaljevanje tekme po kazenskem strelu, kadar ni dosežen ali dosojen zadetek;

h) prekinitev igre za zamenjavo popolno opremljenega vratarja (vstop ali izstop) in nadaljevanje igre po končani zamenjavi;

i) prekinitev in nadaljevanje igre iz kateregakoli razloga;

j) kadar je potrebno in ko celotna žogica odide izven polja.

11.7 Sodniki v toku igre ne smejo poučevati.

11.8 Če žogica zadane sodnika, katerokoli drugo osebo ali predmet na polju, se igra nadaljuje.

12 Kazni

12.1 Prednost: prekršek se dosodi samo takrat, kadar je igralec ali ekipa izgubila prednost zaradi nasprotnikovega prekrška.

12.2 Prosti strel se dosodi za nasprotno ekipo:

- a) zaradi prekrška kateregakoli igralca med območji 23m;
- b) zaradi prekrška napadalca v nasprotnikovem območju 23m;
- c) zaradi nenamerne prekrška obrambe znotraj območja 23m ali izven kroga.

12.3 Kazenski kot se dosodi:

- a) zaradi prekrška obrambe znotraj kroga, ki ni preprečil doseganje verjetnega zadetka;
- b) zaradi namernega prekrška (v krogu) obrambe nad nasprotnikom, kateri nima v posesti žogice niti možnosti igranja žogice;
- c) zaradi namernega prekrška branilca izven kroga, ampak znotraj njihovega območja 23m;
- d) zaradi namernega igranja žogice čez zadnjo črto s strani obrambe;

Vratarji ali igralci s pooblastili vratarja smejo odbiti žogico s palico, zaščitno opremo ali katerikoli delom telesa v katerokoli smeri vključno čez zadnjo črto.

- e) ko se žogica zatakne v obleko ali opremo igralca v krogu, ki ga brani.

12.4 Kazenski strel se dosodi:

- a) zaradi prekrška obrambe v krogu, ki je preprečil verjeten zadetek;
- b) zaradi namernega prekrška branilca v krogu nad nasprotnikom z žogico ali z možnostjo igranja žogice.

12.5 Če je storjen novi prekršek ali neprimerno obnašanje, preden je izveden dosojeni prekršek:

- a) se lahko dosodi strožji prekršek;
- b) se lahko podeli osebna kazen;
- c) se prekršek lahko spremeni, če je bil storjen prekršek s strani ekipe, kateri je bil dosojen v korist.

13 Postopki pri izvajanju prekrškov

13.1 Mesto izvajanja prostega strela:

- a) prosti strel se izvaja v neposredni bližini, kjer je bil storjen prekršek,

»V neposredni bližini« pomeni znotraj igralne razdalje od tam, kjer se je zgodil prekršek brez tega, da bi se ustvarila očitna korist.

Znotraj območja 23m mora biti mesto izvajanja natančneje določeno.

b) prosti strel za obrambo izven kroga, ampak znotraj 15m od njihove zadnje črte, se izvaja 15m od zadnje črte na liniji prekrška in paralelno s stransko črto.

13.2 Postopek za izvajanje prostega strela, podaje s sredine in vračanje žogice, ki je izšla iz polja:

Vsi deli pravila 13.2 se smiselno uporabljajo za prosti strel, začetek igre s sredine in vračanje žogice v igro, potem ko je zapustila polje.

a) žogica mora mirovati;

b) nasprotni igralci morajo biti najmanj 5m od žogice;

Če igralec stoji znotraj 5m od žogice, to ne sme vplivati na izvajanje prostega strela in ne sme niti poskusiti igrati žogico. Če ta igralec ne igra žogico in ne poizkuša tega ter ne vpliva na igro, potem izvajanja ni potrebno zaustaviti:

c) ko je prosti strel dosojen za napadalce v območju 23m, morajo biti vsi igralci razen izvajalca oddaljeni najmanj 5m od žogice;

d) izvajalec udarja, potiska, udarja s trzanjem ali šlenca žogico (hit, push, flick in scoop);

e) iz prostega strela se žogica lahko dvigne nenadoma (takoj) z uporabo potiska, udarca s trzanjem ali šlenca, ampak ne sme biti dvignjena namerno z uporabo udarca;

f) ko je prosti strel dosojen za napadalce v območju 23m, se žogica ne sme odigrati v krog, preden ne prepotuje najmanj 5 metrov ali dokler se je ne dotakne drugi igralec (katerekoli ekipe), razen samega izvajalca prostega strela.

Če igralec, ki izvaja prosti strel, nadaljuje igranje z žogico (drugi igralec se je ne dotakne):

- lahko ta igralec nadaljuje igranje z žogico večkrat ali pa
- mora žogica prepotovati 5m, preden;
- jo lahko igralec, ki jo je izvajal, pošlje v krog z udarcem (hit) ali s potiskanjem (push).

Druga možnost:

- drugi igralec katerekoli ekipe, kateri sme igrati žogico, jo mora preusmeriti, udariti ali podati, preden preide v krog ali;

- potem, ko se je drugi igralec dotaknil žogice, je lahko odigrana v krog od kateregakoli igralca, vključno z izvajalcem prostega strela.

Dovoljeno je igrati visoko žogico čez napadalni krog, tako da pristane izven kroga ob upoštevanju pravila v zvezi z nevarno igro in da žogica ni igrana znotraj ali nad krogom od katerega koli igralca med njenim letom.

13.3 Izvajanje kazenskega kota:

a) žogica se položi na zadnjo črto znotraj kroga na oddaljenosti vsaj 10 metrov od gola na

strani katero izberejo napadalci;

b) napadalec potiska ali udarja žogico brez namere, da jo dvigne;

c) napadalec, ki izvaja udarec mora imeti najmanj eno nogo izven polja;

d) ostali napadalci se nahajajo v polju izven kroga, tako da se s palicami, rokami in nogami, ne dotikajo tal v krogu;

e) razen izvajalca udarca, niti en igralec ne sme biti znotraj 5m od žogice;

f) največ 5 branilcev, vključno z vratarjem ali igralcem s pooblastili vratarja, če le ta obstaja, se smejo nahajati za zadnjo črto, tako da se s palicami, rokami in nogami ne dotikajo tal znotraj polja;

Če je ekipa, ki brani kazenski kot izbrala vrsto igre samo z igralci v polju, nima nobeden od njih pravice vratarja.

g) preostanek branilcev se nahaja za sredinsko črto polja;

h) vse dokler se žogica ne odigra, ne sme noben napadalec, razen tisti, ki izvaja udarec, ne sme vstopiti v krog, niti obrambni igralec ne sme prečkati sredinsko črto polja ali zadnjo črto;

i) po izvajanju, izvajalec udarca ne sme znova igrati žogico, niti se ji približati na igralno razdaljo, vse dokler je ne odigra katerikoli drugi igralec;

j) ne more se doseči zadetka, dokler žogica ne preide izven kroga;

k) če je prva žogica usmerjena proti vratom z udarcem (ni mišljeno potisk, udarec s trzanjem ali šlenc), da bi zadetek bil priznan, mora žogica prečkati gol črto ali biti v letu s katerim bi prešla gol črto, na višini ne višji kot 460 mm (višina deske v vratih) pred kakršnimkoli kasnejšim preusmerjanjem žogice.

Zahteve tega pravila veljajo tudi, če žogica dotakne palico ali telo obrambe pred prvim udarcem na vrata.

Če je prva žogica usmerjena na vrata z višjim udarcem, ali bo previsoka pri prečkanju gol črte (tudi, če je žogica medtem preusmerjena s palico ali telesom drugega igralca), se mora dosoditi prekršek.

Žogica sme biti med tokom leta višje od 460 mm, če ni nevarna in če v prostem letu sama preide izpod 460mm pred prečkanjem gol črte.

l) za drugi ali naslednji udarec na vrata in za udarce s trzanjem, šlencem ali preusmerjanje žogice je dovoljeno dvigovanje žogice na katerokoli višino, ampak ne sme biti nevarna.

Če branilec jasno teče proti udarcu ali njenemu izvajalcu brez namere igranja žogice s palico, se mora kaznovati zaradi nevarne igre.

Če je branilec oddaljen manj kot 5 metrov od izvajanja prvega udarca pri kazenskem kotu in ga žogica zadane pod kolenom, se mora posoditi novi kazenski kot. Če je zadet nad kolenom, se

strel smatra kot nevaren in se mora dosoditi prosti strel v korist obrambe.

m) pravilo kazenskega kota preneha veljati, ko žogica potuje več kot 5 metrov izven kroga.

13.4 Ob polčasu ali koncu tekme, se podaljša igra, da se dovoli izvršitev kazenskega kota (v teku ali dosojen), kazenskega strela in vseh naslednjih takšnih dosojenih v nizu.

13.5 V ta namen je kazenski kot končan, kadar :

a) je dosežen zadetek;

b) je dosojen prosti strel za obrambo;

c) žogica prepotuje več kot 5 metrov izven kroga;

d) je žogica odigrana čez zadnjo črto in ni dosojen kazenski kot;

e) obramba stori prekršek, ki se ne kaznuje z novim kazenskim kotom;

f) je dosojen kazenski strel;

g) je dosojen buli.

V podaljšanem času (v polčasu ali na koncu), če je igra zaustavljena v toku izvajanja kazenskega kota zaradi poškodbe ali kakšnega drugega razloga, zaradi katerega bi se drugače dosodil buli, se mora kazenski kot ponoviti.

13.6 V podaljšanem času (v polčasu ali na koncu) se kazenski kot konča, če žogica izide iz kroga po drugi poti in takrat je dovoljena zamenjava.

13.7 V primeru prekrška med izvajanjem kazenskega kota:

a) za prekršek igralca, ki izvaja podajo z zadnje črte in nima vsaj ene noge izven polja: kazenski kot se ponovi;

b) za prekršek igralca, ki izvaja podajo z zadnje črte in ob tem zavaja z začetkom igranja žogice. Igralec mora iti čez sredinsko črto in je lahko zamenjan z drugim napadalcem: kazenski kot se ponovi.

Če zavajanje napadalca povzroči prehitro prečkanje gol črte s strani obrambe, potem mora samo napadalec iti čez sredinsko črto.

c) za prekršek branilca, ampak ne vratarja, ki prehaja čez zadnjo črto polja ali gol črto, preden je to dovoljeno, potem mora obrambni igralec iti čez sredinsko črto in ne more biti zamenjan s strani drugega branilca: kazenski kot se ponovi;

Če branilec pri tem ali kateri koli nadaljnji ponovitvi kazenskega kota prehaja zadnjo črto polja ali gol črto, preden je to dovoljeno, mora tudi napadalni igralec iti za srednjo črto in ne more biti zamenjani.

Pravila ob ponovitvi kazenskega kota so predstavljena v točki 13.5 in 13.6.

V primeru, da se dosodi kratki kot, ki ni del ponovitve kazenskega kota, potem se kazenski kot lahko spet brani z največ pet igralcev.

Če branilec prehaja srednjo črto, preden je to dovoljeno: kazenski kot se ponovi.

d) za prekršek vratarja ali igralca s pooblastili vratarja, če prehaja gol črto, preden je to dovoljeno, potem se obrambna ekipa brani z enim igralcem manj: kazenski kot se ponovi.

Obrambna ekipa izbere enega igralca, ki mora iti čez srednjo črto in ne more biti zamenjan z drugim obrambnim igralcem.

Če vratar ali igralec s pooblastili vratarja pri istem ali nadaljnjem ponavljajočem kazenskem kotu prehaja gol črto, preden je to dovoljeno, potem mora obrambna ekipa izbrati naslednjega igralca, ki gre čez srednjo črto in ne more biti zamenjan.

Pravila ob ponovitvi kazenskega kota so predstavljena v točki 13.5 in 13.6.

V primeru, da se dosodi kratki kot, ki ni del ponovitve kazenskega kota, potem se kazenski kot lahko spet brani z največ pet igralcev.

e) za prekršek napadalca, ki vstopi v krog, preden je dovoljeno, potem mora napadalec iti čez srednjo črto: kazenski strel se ponovi;

Napadalec, ki je moral iti čez srednjo črto, se ne sme vrniti v primeru ponovitve istega kazenskega kota, ampak se lahko vrne ob naslednjih dosojenih kazenskih kotih.

f) za kateri koli drugi prekršek napadalne ekipe: dosodi se prosti strel za obrambo.

Razen v zgornjih določilih je dosojen prosti strel, kazenski kot ali kazenski strel, kot je določeno drugje v pravilih.

13. 8 Izvajanje kazenskega strela:

a) kadar se dosodi kazenski strel se zaustavi igra in merjenje časa;

b) vsi igralci v polju, razen izvajalca in igralca, ki ga brani udarec, morajo biti zunaj območja 23m in ne smejo vplivati na izvajanje kazenskega strela;

c) žogica se položi na oznako za kazensko točko;

d) igralec, ki izvaja udarec stoji pred izvajanjem kazenskega strela za žogico in znotraj igralne razdalje;

e) igralec, ki brani udarec stoji z obema nogama na gol črti in ne sme zapustiti gol črte ali premakniti katerekoli noge, dokler se žogica ne odigra;

f) če udarec brani vratar ali igralec s pooblastili vratarja mora nositi zaščitno čelado, če udarec brani igralec v polju sme nositi samo masko za obraz;

Če ima ekipa, ki brani kazenski udarec samo igralce v polju in ne bo uporabila vratarja ali

igralca s pooblastili vratarja, da brani kazenski strel, sme branilec udarca uporabljati samo palico.

g) sodnik s piskom poda znak, da sta izvajalec in vratar v predpisanem položaju;

h) izvajalec ne sme začeti z udarcem pred znakom piščalke;

Niti izvajalec niti igralec, ki brani udarec ne smeta zavlačevati izvajanja udarca.

i) igralec ne sme pretentati (finta) pri izvajanju kazenskega strela;

j) izvajalec lahko žogico premakne, usmeri z udarcem s trzanjem ali šlencem s palico in jo sme dvigniti na želeno višino;

Udarec »s potiskanjem« ni dovoljen.

k) igralec se sme dotakniti žogice s palico samo enkrat in potem se ne sme več približati niti žogici niti igralcu, ki brani udarec.

13.9 Kazenski strel je končan, ko:

a) je dosežen zadetek;

b) se žogica zaustavi znotraj kroga ali v vratarjevi opremi, jo vratar ali igralec s pooblastili vratarja ulovi ali odide izven kroga.

13.10 V primeru prekrška pri izvajanju kazenskega strela:

a) strel je bil izveden pred piskom sodnika in je bil dosežen zadetek: kazenski strel se ponovi;

b) strel je bil izveden pred piskom sodnika in ni bil dosežen zadetek: dosodi se prosti strel za obrambo;

c) za kateri koli drugi prekršek izvajalca strela: dosodi se prosti strel za obrambo;

d) za kateri koli prekršek igralca, ki brani strel vključno s premikanjem nog, preden je bila žogica igrana: kazenski strel se ponovi;

Če igralec, ki brani strel s premikanjem nog preprečuje doseganje zadetka, preden je žogica bila igrana, je igralca potrebno opozoriti (zeleni karton) in v primeru naslednjih prekrškov ga je potrebno časovno kaznovati (rumeni karton).

Če je dosežen zadetek, čeprav je igralec, ki brani strel, naredil prekršek, je gol dosojen.

e) za prekrške igralca obrambne ekipe in gol ni dosežen: kazenski strel se ponovi;

f) za prekrške drugih igralcev napadalne ekipe (brez izvajalca udarca) in je gol dosežen: kazenski strel se ponovi.

14 Osebne kazni

14.1 Za katerikoli prekršek je lahko kršitelj:

- a) opozorjen (ustno);
- b) kaznovan in časovno izključen iz igre za 2 minuti (zeleni karton);
- c) časovno kaznovan z izključitvijo iz igre od najmanj 5 minut (rumeni karton);

V času izključenega igralca iz ali izven polja zaradi zelenega ali rumenega kartona igra kaznovana ekipa z igralcem manj.

- d) dokončno izključen s tekme (rdeči karton).

V primeru dokončne izključitve, igra ekipa, ki je storila prekršek do konca tekme z igralcem manj.

Osebne kazni se lahko dosodijo kot dodatek ob prekršku.

14.2 Časovno izključeni igralci morajo ostati na določenem mestu, dokler ne dobijo dovoljenja sodnika, ki jih je kaznoval, da nadaljujejo z igro.

14.3 Časovno izključeni igralci se smejo priključiti svoji ekipi v času odmora med polčasom, nakar se morajo potem ponovno vrniti na določeno mesto za prestajanje kazni do njenega zaključka.

14.4 Če se časovno kaznovani igralec obnaša nešportno mu lahko sodnik podaljša čas kazni.

14.5 Igralci, ki so dokončno izključeni iz igre, ne smejo ostati znotraj igrišča.

SOJENJE

1 Cilji

1.1 Sojenje hokeja na travi je izziv in koristen način sodelovanja v igri.

1.2 Sodniki prispevajo k igri:

- a) pomagajo dvigovati kvaliteto igre na vseh nivojih s tem, da zagotovijo, da igralci sledijo pravilom igre;
- b) zagotavljajo, da se vsaka tekma igra v pravem duhu;
- c) pomagajo dvigovati zadovoljstvo pri igralcih, gledalcih in vseh ostalih.

1.3 Te cilje sodniki lahko dosežejo, če so:

- a) dosledni: s tem zadržijo spoštovanje igralcev;
- b) pošteni: odločitve se morajo sprejemati z občutkom pravičnosti in celovitosti;

c) pripravljeni: ne glede na sodniške izkušnje, je zelo pomembno, da se sodniki temeljito pripravijo na vsako tekmo;

d) osredotočeni: koncentracija se mora zadržati celotni čas igre, ne sme se dovoliti, da bi karkoli oviralo sodnika;

e) dostopni: dobro poznavanje pravil mora biti kombinirano z dobrimi odnosi z igralci;

f) izpopolnjenost: sodniki morajo težiti k temu, da postanejo iz igre v igro še boljši;

g) naravni: sodniki morajo biti oni in ne smejo nikoli oponašati drugih oseb.

1.4 Sodniki morajo:

a) podrobno poznati pravila za hokej in uporabljati razlago v duhu pravil in zdravega razuma;

b) podpirati in spodbujati tekočo igro ter trenutno in stalno kaznovati prekrške;

c) vzpostaviti in ohranjati popolno kontrolo nad igro;

d) uporabiti vsa sredstva za kontrolo;

e) uporabljati pravilo prednosti v čim večji meri, da bi se dobila tekoča in odprta igra, ampak brez izgube kontrole.

2 Uporaba pravil

2.1 Ščitenje tekoče igre s kaznovanjem prekrškov:

a) mora se prepoznati teža prekrška in težji prekrški kot sta npr. nevarna in groba igra, se morajo odločno reševati na začetku;

b) namerni prekrški se morajo odločno kaznovati;

c) sodniki morajo s svojim sojenjem dati vedeti igralcem, da bo tekoča igra, če bodo igralci sodelovali, zaščiteni in prekinjena samo zaradi tega, da bi se igra vodila v pravo smer.

2.2 Prednost:

a) ni potrebno kaznovati vsak prekršek, kadar kršitelj s tem ne pridobi nobene prednosti; nepotrebne prekinitve toka igre povzročajo predolgo zavlačevanje in vnašajo nemir;

b) za prekršeno pravilo, mora sodnik uporabiti pravilo prednosti, če je to najbolj smiselna kazen;

c) posest žogice ne pomeni avtomatično prednosti; da bi se uporabila prednost, mora igralec / ekipa, ki ima žogico imeti možnost razviti igro;

d) potem ko je odločeno, da se bo dopustila prednost, se ne sme dati druga možnost vračanja na prvotni prekršek;

e) pomembno je spremljati premikanje in potek igre ter gledati naprej od trenutnega dogajanja in predvideti možnost razvoja igre.

2.3 Kontrola :

a) odločitve je potrebno sprejemati takoj, pravilno, jasno in dosledno;

b) stroge odločitve v začetni fazi igre običajno preprečijo ponavljanje nekega prekrška;

c) nesprejemljivo je, da igralci žalijo nasprotnika, sodnike ali ostalo tehnično osebje niti verbalno niti z govorico telesa ali z vedenjem. Sodnik mora odločno in ostro reagirati na uporabo takšnega vedenja z opozarjanjem (zeleni karton), časovno kaznijo (rumeni karton) ali dokončno izključitvijo (rdeči karton), posamično ali v kombinaciji z drugo kaznijo;

d) opozorilo igralcu se lahko izvede od blizu, brez ustavljanja igre;

e) možno je (čeprav se to sodnikom ne priporoča), da igralec na isti tekmi dobi dva zelena ali dva rumena kartona za različne manjše prekrške. Če se ponovi prekršek, zaradi katerega je bil že dodeljen karton, se ne sme ponovno dodeliti istega kartona, ampak mora biti kazen strožja;

f) ko je dodeljen drugi rumeni karton, se mora biti čas izključitve znatno podaljšati glede na prvič;

g) obstajati mora jasna razlika v trajanju časa kazni med majhnimi in resnimi ali grobimi prekrški;

h) ko se igralec namerno neprimerno obnaša do drugega igralca, sodnika ali uradne osebe, se mu mora takoj dodeliti rdeči karton.

2.4 Kazni:

a) na razpolago je širok obseg kazni;

b) za kaznovanje grobih in ponovljenih prekrškov se lahko naenkrat kombinira dve kazni.

3 Sodniške veščine

3.1 Glavna področja sodniških veščin so:

a) priprava na tekmo;

b) kooperacija/sodelovanje;

c) gibanje in pozicioniranje;

- d) piskanje;
- e) signalizacija.

3.2 Priprava na tekmo:

- a) sodniki se morajo skrbno pripraviti na vsako tekmo s pravočasnim prihodom na igrišče.
- b) pred začetkom igre morata oba sodnika preveriti oznake na tleh polja, vrata in mreže ter varnost opreme igralcev in igrišča.
- c) oba sodnika morata imeti podobno obleko, ki je različne barve od obeh ekip;
- d) oblačilo mora odgovarjati pogojem;
- e) obutev mora odgovarjati pogojem podlage in mora omogočati premičnost;
- f) sodniška oprema vključuje kopijo pravil igre, glasno in razločno piščalko, uro štoparico, barvne kartone za označevanje prekrškov in potrebščine za zapisovanje podrobnosti o tekmi.

3.3 Sodelovanje:

- a) pomembna je dobra uigranost in sodelovanje sodnikov;
- b) pred tekmo se morajo sodniki dogovoriti o načinu sodelovanja, kako bi pomagali eden drugemu. Mora se vzpostaviti in ohranjati stalni vizualni kontakt med sodniki.
- c) sodniki morajo prevzeti odgovornost in biti pripravljeni pomagati kolegu, kadar je zakrit ali ima težave s pregledom določenih delov polja. Če je potrebno in ob dobrem premikanju, morajo biti sodniki pripravljeni prečkati sredinsko črto in oditi v pomoč na kolegovo polovico polja do tam, kjer je to potrebno. To bo prepričalo igralce v pravilnost njihovih odločitev;
- d) oba sodnika morata voditi zapise o doseženih golih in dodeljenih kartonih, kar se potrdi na koncu tekme.

3.4 Gibanje in pozicioniranje:

- a) sodniki morajo biti premični, tako, da bi se lahko postavili na potrebna mesta v toku igre;
- b) nepremični sodniki ne morejo jasno spremljati igre, tako, da bi vedno sprejeli pravilne odločitve;
- c) sodniki s kondicijo, premični in dobro postavljeni se lahko boljše osredotočijo na potek igre in odločitve, ki jih morajo sprejeti;
- d) vsak sodnik najpogosteje deluje v polju s sredinsko črto s svoje leve strani;

- e) splošno je najugodnejši položaj sodnika pred in desno od napada;
- f) za igro med obema območjema 23 m, morajo biti sodniki blizu stranske črte;
- g) za igro v območju 23 m in v krogu, se sodniki premikajo od stranske črte navznoter v polje in ko je potrebno, tudi v sam krog, da vidijo pomembne prekrške in da presodijo pravilnost strela na vrata;
- h) za kazenske kote in kadar žogica zapusti polje, morajo sodniki zavzeti položaj, ki jim daje pregled nad prihodnjo akcijo;
- i) za kazenske strele mora sodnik zavzeti položaj, ki je za in desno od igralca, ki izvaja kazenski udarec;
- j) sodniki ne smejo dovoliti, da njihovo postavljanje ovira tok igre;
- k) sodniki so vedno obrnjeni proti igralcem.

3.5 Piskanje:

- a) piskanje je glavni način komunikacije sodnika z igralci, svojim sodniškim kolegom in drugimi osebami, ki so vključene v igro;
- b) piščalka mora biti vedno uporabljena odločno in dovolj glasno, da bi jo lahko slišali vsi vpleteni v igro. To ne pomeni dolgo in glasno piskanje celotni čas.
- c) ton in trajanje piska se morata spreminjati glede na resnost prekrška.

3.6 Prikazovanje sodniških signalov:

- a) signali morajo biti jasni in se morajo prikazovati tako dolgo, kolikor je potrebno, da vsi igralci in drugi sodnik zaznajo sprejeto odločitev;
- b) uporablja se smejo samo uradni signali;
- c) želeno je, da sodniki stojijo (mirno) ob prikazovanju signala;
- d) signali za smer igre se ne smejo prikazovati čez svoje telo;
- e) slaba je navada, da sodniki gledajo vstran od igralcev, ko prikazujejo signal; saj lahko spregledajo naslednje prekrške, lahko izgubijo koncentracijo in to lahko kaže tudi na pomanjkanje samozavesti.

4 Sodniški signali

4.1 Merjenje časa:

- a) začetek igre: obrnite se proti drugemu sodniku z dvignjeno roko v višino;
- b) zaustavljanje igre: obrnite se proti drugemu sodniku in iznad glave prekrižajte v zapestju, popolno iztegnjeni roki;

c) 2 minuti do konca tekme: dvignite obe roki naravnost navzgor v zrak z prikazovanjem kazalca;

d) 1 minuta do konca tekme: dvignite eno roko naravnost navzgor v zrak z prikazovanjem kazalca;

Ko je signal sprejet ni več potrebno prikazovanje signala za čas.

4.2 Buli: premikajte roki izpred telesa izmenično gor in dol ena proti drugi, dlan proti dlani.

4.3 Žogica izven igre:

a) čez stransko črto: pokažite smer z eno roko iztegnjeno vodoravno;

b) čez zadnjo črto od napada: obrnite se proti sredini polja in iztegnite obe roki vodoravno v stran od telesa;

c) čez zadnjo črto nenamerno od obrambe : pokažite z eno roko na zastavico v kotu, bližje mestu, kjer je žogica prešla zadnjo črto.

4.4 Zadetek: pokažite z obema rokama vodoravno proti sredini polja.

4.5 Potek igre:

Znaki za kršenje poteka igre se morajo pokazati, če bi lahko prišlo do nejasnosti, zakaj je sprejeta takšna odločitev.

a) nevarna igra: položi podlahtnico diagonalno čez prsi;

b) nešportno obnašanje in razdražljivost: zaustavi igro in naredi gib pomirjanja tako, da pokažeš z obema rokama, ki sta iztegnjeni vodoravno izpred telesa, in obrnjeni z dlanmi navzdol, polagajoče gor in dol.

c) igranje z nogo: počasi dvignite nogo in se dotaknite z roko bližine stopala ali gležnja;

d) visoka žogica: dlani obrnite eno proti drugi na razmaku približno 150mm in ju držite vodoravno izpred telesa;

e) obstrukcija: držite prekrižani podlahtnici izpred prsmi;

f) obstrukcija s tretje strani: izmenično odprite in zaprite prekrižani podlahtnici izpred prsmi;

g) obstrukcija s palico: držite eno roko zamaknjeno desno izpred telesa na pol poti med navpičnim in vodoravnim položajem; dotaknite se podlahtnice z drugo roko;

h) oddaljenost 5-metrov: iztegnite eno roko visoko v zrak z odprto dlanjo in vsemi iztegnjenimi prsti.

4.6 Kazni:

- a) prednost: iztegnite eno roko visoko iznad ramena v smer igranja ekipe, ki ji dajete prednost;
- b) prosti strel: pokažite smer z vodoravno iztegnjeno roko;
- c) kazenski kot: pokažite z obema rokama vodoravno proti vratom;
- d) kazenski strel: pokažite z eno roko na oznako kazenskega strela in dvignite drugo roko visoko v zrak ; ta signal prav tako označuje zaustavljanje časa.

SPECIFIKACIJA POLJA IN OPREME

Priložene so slike, da poenostavijo pojasnjevanje, ampak niso obvezno v merilu. Veljavna je specifikacija iz besedila.

1 Polje in oprema

1.1 Polje je pravokotno, dolžine 91.4 metrov, zaokroženo s stranskima črtama in široko 55 metrov, zaokroženo z zadnjima črtama.

Absolutni minimum varnostnega področja igralne podlage izven zadnjih črt je 2 metra in izven stranskih črt 1 meter z dodatnim prostim prostorom od 1 metra v obeh primerih (to je skupaj 3 metre izven zadnje črte in 2 metra izven stranske črte). Priporoča se, da bodo ta področja 3+2 in 2+1 metrov (to je 5 metrov izven zadnje črte in 3 metrov izven stranske črte).

1.2 Označbe:

- a) nobene druge označbe, razen označb opisanih v teh pravilih niso dovoljene na podlagi polja;
- b) črte so široke 75 mm in jasno označene po celotni svoji dolžini;
- c) stranske črte, zadnje črte in vse označbe izmed njih so del polja;
- d) vse označbe morajo biti bele barve.

1.3 Črte in druge označbe :

- a) stranske črte: obodne črte dolžine 91,4 metrov;
- b) zadnje črte: obodne črte dolžine 55 metrov;
- c) gol črte: del zadnjih črt izmed vratnic;
- d) sredinska črta: čez polovico polja;
- e) črte na 22,90 metrov: črte čez polje na 22,90 metrov od obeh zadnjih črt, izmerjeno izmed daljših robov obeh črt;

Same črte, področje znotraj črt 22,90 metrov, pripadajoči deli stranskih črt in zadnjih črt so poznani kot področje 23 metrov.

f) črte dolžine 300 mm so označene zunaj polja na vsaki stranski črti, z daljnim robom črt 14,63 metrov od zunanega roba zadnjih črt in paralelno na njih;

g) črte dolžine 300 mm so označene zunaj polja, na vsaki stranski črti, z daljnim robom črt 5 metrov od zunanega roba zadnjih črt in paralelno na njih;

h) črte dolžine 300 mm so označene zunaj polja, na vsaki zadnji črti na obeh straneh vrat, katerih je daljši rob na 5 in 10 metrih od zunanega roba bližje vratnice;

Ta sprememba se upošteva na vseh novih igriščih in tistih, ki se bodo ponovno označevala. Obstoječa igrišča s prejšnjimi označbami se lahko uporabljajo naprej.

i) črte dolžine 150 mm so označene zunaj polja na vsaki zadnji črti, katerih je bližji rob 1.83 metra od sredine zadnje črte;

j) točke za kazenski udarec premera 150 mm so označene izpred sredine vsakih vrat, tako da je središče vsake točke 6,475 metrov od notranjega roba gol črte.

Krogi :

a) označiti črte znotraj polja 3,66 metrov dolžine, ki je sredina v liniji zadnjih črt, vzporedne in na oddaljenosti 14.63 metrov od zadnjih črt merjeno izmed zunanjih robov obeh črt.

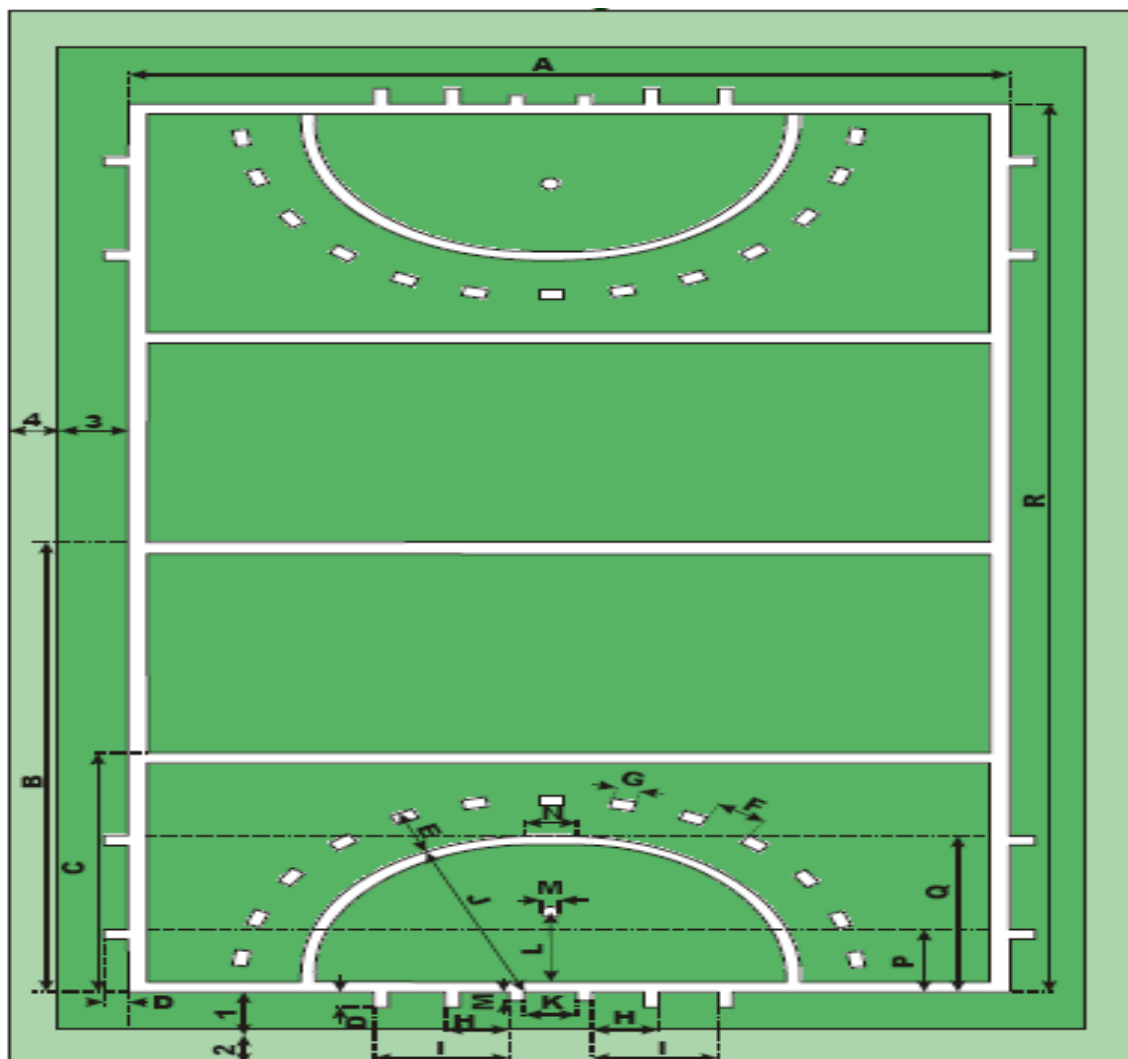
b) te črte se neprekinjeno nadaljujejo v loku na vsako stran, dokler se ne dotaknejo zadnje črte v obliko četrtine kroga, s središči na sprednjem notranjem kotu, bližje vratnici;

c) črte in loki se imenujejo črte kroga in področje obkroženo s temi črtami, vključno s samimi črtami, se imenujejo krogi;

d) označiti prekinjeno črte, katere je zunanji rob 5 metrov od zunanega roba kroga, pri čem celotni presledek dolžine 300 mm, mora biti postavljen simetrično nasproti sredine kroga in razmiki med presledki so 3m;

Prekinjene črte so obvezne na mednarodnih tekmah od 1. junija 2000. Upoštevanje tega pri ostalih tekmah je v pristojnosti državnih zvez.

Slika 1: Polje za igro



Mere igrišča

Oznaka	Metrov	Oznaka	Metrov
A	55.00	M	0.15
B	45.70	N	3.66
C	22.90	P	5.00
D	0.30	Q	14.63
E	5.00	R	91.40
F	3.00	1	minimum 2.00
G	0.30	2	1.00
H*	4.975*	(1 + 2)	minimum 3.00
I*	9.975*	3	minimum 1.00
J	14.63	4	1.00
K	3.66	(3 + 4)	minimum 2.00
L	6.475		

* Mere H in I so merjene od črte za vratnico, ampak ne od vratnice; prava oddaljenost od vratnice je 5,00 oziroma 10,00 metrov.

1.5 Vrata:

a) dve navpični vratnici spojeni s prečko se nahajata na sredini zadnje linije na zunanjih označbah;

b) vratnici in prečka bi naj bile obarvane belo, pravokotne, širine 50mm in globine 50-75 mm;

c) vratnici se ne smeta razširiti iznad prečke in prečka se ne sme razširiti v stran izven vratnice;

d) razmik notranjih robov vratnic je 3.66 metrov in višina spodnjega roba prečke je 2,14 metra od tal;

e) prostor zunaj polja, je za vratnici in prečko obdan z mrežo, s stranskimi deskami in zadnjo desko, mora biti globok najmanj 0.90 m v višino prečke in najmanj 1.2 metra od tal.

1.6 Stranski in zadnja deska vrat:

a) stranske deske so visoke 460 mm in dolge najmanj 1.2 metrov;

b) zadnja deska je visoka 460 mm in dolga 3.66 metrov;

c) stranski deski sta postavljeni na tla, pravokotno na zadnjo črto in pričvrščeni na vratnici, brez da povečata njihovo širino;

d) zadnja deska je postavljena na tla pravokotno na stranski deski in vzporedno z zadnjo črto ter fiksirana na konca stranskih desk;

e) notranja stran desk je temne barve.

1.7 Mreže:

a) maksimalna velikost zank mreže je 45 mm;

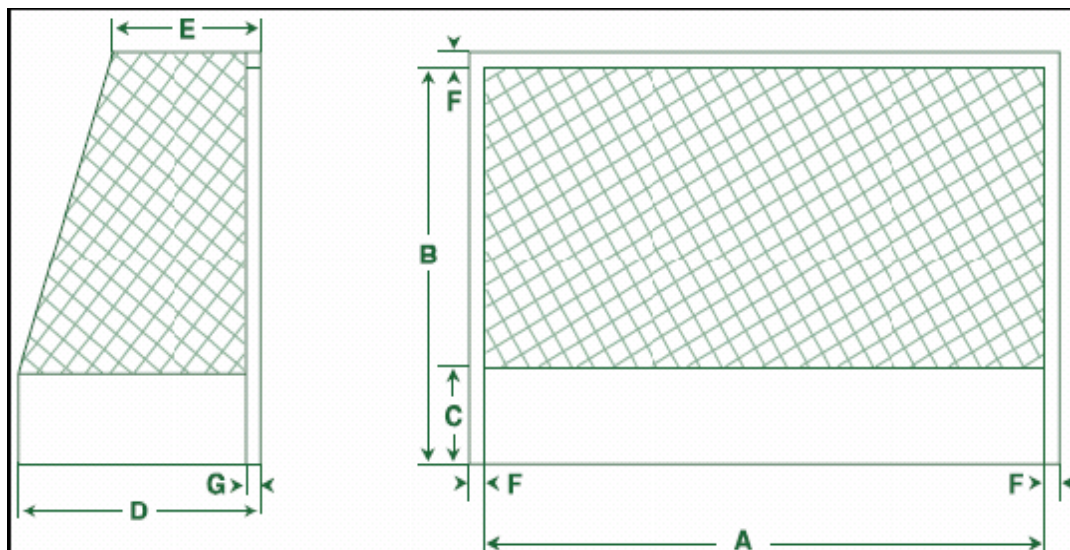
b) pričvrščene so na prečko in vratnici v presledkih, ki niso večji od 150 mm;

c) mreže visijo izven stranskih in zadnje deske;

d) zaščitene so, da preprečijo prehod žogice izmed mreže in vratnice, prečke ali desk;

e) postavljene so ohlapno, da se onemogoči odbijanje žogice.

Slika 2: Vrata



Dimenzije vrat

Oznaka	Metri	Oznaka	Metri
A	3.66	E	Minimum 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	0.050 do 0.075
D	minimum 1.20		

1.8 Držala zastavic:

- a) so višine izmed 1,20 in 1,50 metra;
- b) postavljeni so v vsakem kotu polja;
- c) ne smejo biti nevarne;
- d) če so nelomljivi morajo biti povezani na elastično osnovo;
- f) nosijo zastavico, ki ne presega 300 mm ne v dolžino ne v širino.

2 Palica

Naslednja specifikacija vstopi v veljavo na vseh hokejskih tekmovanjih s 1. januarjem 2013. Kljub temu nacionalne zveze naprošamo, da izrabijo diskrecijsko pravico pri uporabi revidiranih specifikacij na nižjih ravneh, kjer je to smiselno in sicer da dovolijo nadaljnjo uporabo palic, ki izpolnjujejo prejšnje specifikacije.

Sprememba maksimalne dolžine hokejske palice vstopi v veljavo s 1. januarjem 2015.

Vsa merjenja in specifikacije se nanašajo na palico, vključno z ovoji in drugo zaščito (takšna kot se koristi v igri).

2.1 Ta del opredeljuje lastnosti palice. Lastnosti izven specifikacije niso dovoljene. Čeprav so lastnosti opisane kot eksplicitne, je mogoče, da si FIH pridržuje pravico, da prepove vsako palico, ki je po mnenju FIH odbora za pravila nevarna ali bi lahko škodljivo vplivala na igro.

2.2 Oblika in dimenzije palice se preskušajo tako, da se postavi igralna stran palice navzdol na ravno površino označeno s črtami kot prikazujeta slika 3 in 4. Črte A, A1, B, B1 in Y so vzporedne in pravokotne na črto C in X. Dimenzije na slikah 3 in 4 so:

Od črte A do črte A1	51 mm
Od črte A do črte B	20 mm
Od črte A1 do črte B1	20 mm
Od črte A do črte Y	25.5 mm
Od črte C do črte X	100 mm

2.3 Palica ima tradicionalno obliko, ki jo sestavljata ročaj in glava:

- a) palica na slikah 3 in 4 je postavljena tako, da črta Y poteka skozi sredino vrha ročaja, ročaj palice se začne z črto C in se nadaljuje v smeri Y+,
- b) osnova glave palice se dotika črte x, glava palice se začne s črto X in zaključi s črto C.

2.4 Palica je ocenjena z vsemi oblogami, premazi ali določitvami.

2.5 V specifikacijah v nadaljevanju se uporabljajo naslednje opredelitve:

- a) "gladko" pomeni brez grobih ali ostrih delov. Površina mora biti ravna in nespremenjena, brez opaznih vdolbin in ne groba, nagubana, brez koščic ali profilirana. Rob ima kot z radijem manjšim od 3 mm.
- b) "ploščato" pomeni brez kakršnih koli izkrivljenosti, visokih ali votlih delov, ki imajo premer manjši od 2 m, preoblikovanim gladkim robom s polmerom manjšim od 3 mm.
- c) "neprekinjeno" pomeni celotno določeno področje brez prekinitev.

2.6 Igralna stran palice z robovi je prikazana na slikah 3 in 4.

2.7 Prehod od ročaja do glave mora biti gladek in neprekinjen, brez neravnin ali drugih prekinitev.

2.8 Glava mora biti v obliki J ali U in navzgor obrnjena, odprt del katere omejen z linijo C.

2.9 Glava ni omejena s črtama C in X v smeri X in X+.

2.10 Glava mora biti ploščata samo na levi strani (stran, ki je na igralčevi levi, ko je palica z odprtim delom glave obrnjena od igralca, takšna je prikazana na slikah).

2.11 Ploščata igralna stran glave palice in vsi podaljški proti ročaju morajo biti gladki in iz enega kosa z vbočenim ali izbočenim odklonom od ravnine, ki pa ni več kot 4 mm v katerokoli smer.

Odklon vzdolž igralne površine glave palice se preizkusi tako, da se položi ravni rob dolžine 53 mm čez palico v katerikoli točki glave in z uporabo standardnega globinskega merila; naprava za merjenje loka in ukrivljenosti je prikazana na sliki 6 in se lahko uporablja tudi za ta namen. Globina konkavne ukrivljenosti pod ravnim robom ne sme preseči 4 mm. Igralna stran palice ne sme imeti nobenih hrapavih in ostrih delov.

2.12 Ploščati del glave igralne strani palice mora biti gladek vse do konca ročaja palice.

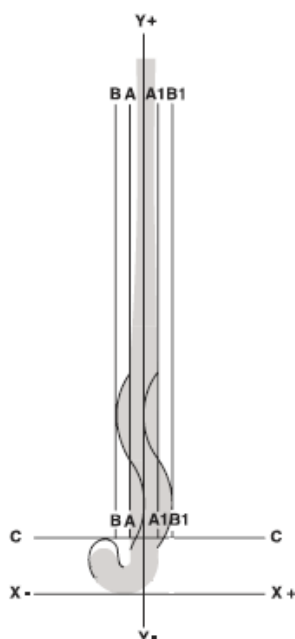
2.13 Obveznine po ravninskem delu igralne strani palico od glave in kakršnokoli podaljšanje tega vzdolž ročaja ni dovoljeno; to je sečišče ravnine, ki obsega ravno stran palice in ročaja, ki mora ostati vzporedna s črto CC.

2.14 Dovoljeno je, da je ročaj ukrivljen ali upognjen za črto A samo enkrat za omejevanje črte B v največji meri ali da ni ukrivljen ali upognjen za črto A1 samo enkrat za omejevanje črte B1 v največji meri.

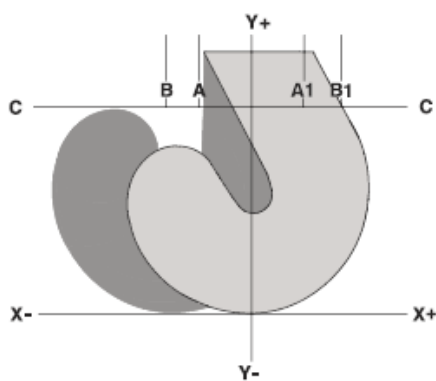
2.15 Vsaka zakrivljenost vzdolž dolžine palice (lok ali ukrivljenost) mora imeti nepretrgan gladek profil vzdolž cele dolžine in je lahko na čelnem ali zadnjem delu palice, ampak ne na obeh in je omejeno na globino 25 mm. Točka največjega loka ne sme biti bližje dnu glave (črta X na sliki 3) manj kot 200 mm. Več krivulj ni dovoljeno.

Palica se položi s ploščato površino na gladko podlago v mirujočem položaju kot prikazuje slika 5. Pripomoček prikazan na sliki 6 se uporablja za merjenje loka in ukrivljenosti, tako da se položi na površino za testiranje. 25 mm visok konec pripomočka ne sme prosto potekati več kot 8 mm pod palico na katerikoli točki; in sicer ta konec pripomočka ne sme prosto preiti nikjer vzdolž palice, da bi rob palice dotaknil preostali del pripomočka.

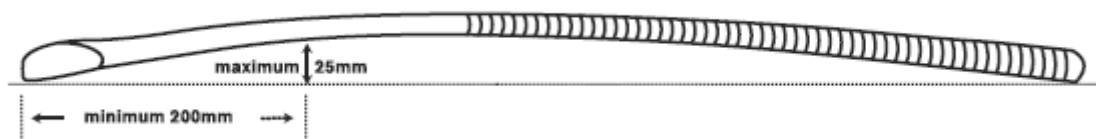
Slika 3: Palica



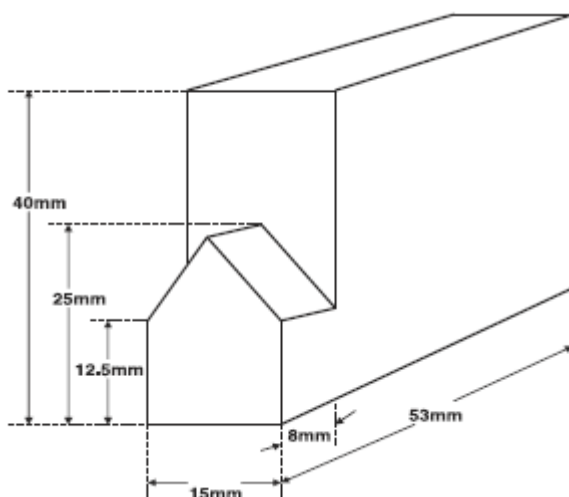
4: Ukrivljenost glave palice



Slika 5: Ukrivljenost in lok palice



Slika 6: Pripomoček za merjenje ukrivljenosti in loka palice



2.16 Robovi in neigralna stran palice morajo biti zaobljeni in imeti neprekinjeno gladek profil. Deformacije vzdolž robov in na neigralni strani palice niso dovoljene.

Gladke in plitvo valovite ali vdolbine na zadnji strani ročaja so dovoljene do največ 4 mm. Valovitost ali vdolbine niso dovoljene na zadnji strani glave palice.

2.17 Vključno z vsemi uporabljenimi pokrivali mora palica iti skozi obroč z notranjim premerom 51 mm.

2.18 Skupna teža palice ne sme presegati 737 gramov. Višina palice (linija X na sliki 3) ne sme presegati 105 cm.

2.19 Hitrost žogice ne sme biti večja od 98 % hitrosti glave palice v testnih pogojih.

Hitrost žogice je opredeljena s serijo petih testov pri hitrosti palice 80 km/h v simulatorju s strani laboratorija, odobrenega od FIH. Hitrost žogice se izračuna po času, v katerem žogica preleti dve merilni točki in je izražena kot merilo hitrosti palice. Uporabljajo se žogice, odobrene s strani FIH-a. Test se izvede v laboratorijskih pogojih s stalno temperaturo 20 ° C in relativno vlago približno 50%.

2.20 Celotna palica mora biti gladka.

Vsaka palica, ki predstavlja potencialno nevarnost za igro, je prepovedana.

2.21 Palica in dovoljeni dodatki so lahko narejeni oz. lahko vsebujejo vse materiale razen kovin ali kovinskih delov, s tem da morajo zagotavljati namen igranja hokeja in ne smejo biti nevarni.

2.22 Uporaba trakov ali smole je dovoljena le v primeru, da ostane površina palice gladka in da zadovoljuje specifikacije palice.

3 Žogica

3.1 Žogica je:

- a) oblike krogle;
- b) obsega: izmed 224 in 235 mm;
- c) teže: izmed 156 in 163 gramov;
- d) narejena iz kateregakoli materiala, bele barve ali po dogovoru (v kontrastu s podlago);
- e) trda z gladko površino, zareze so dovoljene.

4 Vratarjeva oprema

4.1 Ščitniki za roke (rokavice):

- a) vsak ima maksimalno širino 228 mm in dolžino 355 mm, ko je položen plosko z dlanmi navzgor;
- b) ne smejo imeti nobenih dodatkov, ki bi prijemali palico, ko se ta ne drži z roko.

4.2 Ščitniki za noge: kadar so na nogi vratarja, je vsakemu dovoljena maksimalna širina 300mm.

Merjenje ščitnikov za roke in ščitnikov za noge se opravlja s šablonami primernih dimenzij širine in višine.

Avtorske pravice ©FIH 2014

Vse pravice nad temi pravili si pridržuje FIH. Priročnik se lahko razmnožuje ali prevede za razdeljevanje ali preprodajo v pridruženih nacionalnih zvezah. Nova izdaja mora odražati podobo originalnih pravil in naslednji tekst: »Izdajanje z dovoljenjem Mednarodne hokejske organizacije«. Nacionalne zveze, ki rabijo pomoč pri izdajanju te knjižice se morajo obrniti na pisarno FIH.

The International Hockey Federation
Rue du Valentin 61
CH-1004 Lausanne – Switzerland
Tel. : + 41 21 641 0606
Fax : + 41 21 641 0607
E-mail : info@fih.ch
Internet : www.fih.ch