

# WYCIĄG Z PRZEPISÓW OBOWIĄZUJĄCYCH W SEZONIE 2021 r.

## ARTYKUŁ I - POLE GRY

Pole gry musi być prostokątne. Długość linii bocznej musi być większa od długości linii bramkowej. Pole gry jest oznaczone liniami. Linie te należą do powierzchni, których są granicami. Punkt karny wyznacza się w odległości 6 m. od środka linii bramkowej w równej odległości od obu słupków bramkowych. Drugi punkt karny wyznacza się w odległości 9 m. od środka linii bramkowej w równej odległości od obu słupków bramkowych.

## ARTYKUŁ II - PIŁKA

Piłka musi być kulista, wykonana ze skóry lub innego dozwolonego materiału. Jeżeli piłka pęknie lub stanie się niezdatna do gry podczas przerwy w grze należy ją wymienić, a gra winna być wznowiona w zależności od przyczyny jej przerwania (rozpoczęcie gry, rzut od bramki, rzut różny, rzut karny lub rzut z autu, rzut sędziowski). Piłka nie może być wymieniona podczas zawodów bez zgody sędziego.

## ARTYKUŁ III - LICZBA ZAWODNIKÓW

Drużyna składa się z 5 zawodników a jeden z nich jest bramkarzem. Drużyna musi rozpocząć spotkanie w 5 osobowym składzie. Jeżeli ten warunek nie zostanie spełniony, drużyna przeciwna otrzymuje punkty walkowerem. Minimalna ilość zawodników na boisku to 3 zawodników. Jeżeli w przypadku wykluczeń zawodników drużyna liczy mniej niż 3 zawodników, grę należy zakończyć. Dozwolona jest zmiana bramkarza na zawodnika z pola, z tym, że zawodnik wchodzący za bramkarza musi być oznaczony innym kolorem koszulki (np. plasteron). O zmianie musi być powiadomiony sędzia zawodów.

Każda drużyna musi mieć kapitana, zaznaczonego w protokole. Zmiany zawodników odbywają się „w locie” przy ławce rezerwowych w strefie zmian. Ilość zmian w czasie meczu jest nieograniczona.

Jeżeli podczas zmiany zawodnik wejdzie na boisko zanim jego partner je opuści, sędzia przerwie grę upomni zawodnika wchodzącego żółtą kartką i podyktuje rzut wolny pośredni. Podobnie postąpi sędzia w wypadku zmiany w innym miejscu niż strefa zmian. Przepis nie dotyczy zmiany kontuzjowanego zawodnika. Drużyny mogą zgłosić do gry 4 zawodników zrzeszonych w OZPN, jednakże w jednym spotkaniu może brać udział tylko 3 takich zawodników.

## ARTYKUŁ IV - UBIÓR ZAWODNIKÓW

Zawodnikowi nie wolno używać ubioru lub nosić czegokolwiek (szczególnie biżuterii) co stanowiłoby zagrożenie dla niego lub innego zawodnika. Do podstawowego ubioru zawodnika należą: koszulka oznaczona numerami od 1 do 99, spodenki, skarpety, obuwie – zezwala się na używanie wyłącznie obuwia z podeszwą z gumy lub innego podobnego materiału. Używanie obuwia jest obowiązkowe. Bramkarze mogą nosić długie spodnie a ich ubiór musi odróżniać się kolorystycznie od ubioru innych zawodników. Sędzia może dopuścić do gry drużynę w plasteronach, jeżeli zawodnik nie posiada koszulki w brawach drużyny. W wypadku podobnych kolorystycznie strojów, plasterony zakłada drużyna gospodarza meczu.

## ARTYKUŁ V - SĘDZIOWIE

Każde zawody są prowadzone przez jednego lub dwóch sędziów, którzy mają pełną władzę egzekwowania uprawnień nadanych im przez przepisy gry. Decyzje sędziów dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne. W związku z rejestrowaniem fauli akumulowanych, sędzia nie przerywa gry jeżeli drużyna, przeciwko której zostało popełnione przewinienie odniesie korzyść z takiego rozstrzygnięcia. Po zakończeniu akcji sędzia przerwie grę i nakaże sędziemu czasowemu odnotowanie tego faulu do rejestru fauli akumulowanych. Poza sędziami na boisku definiuje się funkcję sędziego czasowego. Do jego obowiązków należy: włączanie i zatrzymywanie zegara, kontrolowanie czasu kary 2 lub 5 minut, notuje ilość fauli akumulowanych popełnianych przez każdy zespół, daje sygnał dźwiękowy, gdy pięć fauli zostało popełnionych, notuje nazwiska i numery strzelców bramek, wypełnia sprawozdanie z zawodów, dostarcza innych istotnych informacji dotyczących meczu.

## ARTYKUŁ VI - CZAS TRWANIA GRY

Czas gry wynosi 2 x 15 min. Czas gry upływa w momencie rozpoczęcia sygnału na zakończenie czasu gry. Przerwa pomiędzy I i II połową nie może być dłuższa niż 2 min. Ostatnie dwie minuty gry – czas zatrzymywany. W przypadku różnicy bramkowej – 3 bramki i więcej – w momencie rozpoczęcia 2 ostatnich minut, czas gry nie jest zatrzymywany. Decyzję o zatrzymaniu czasu w trakcie gry podejmuje sędzia, sygnalizując ten fakt sędziemu czasowemu. Czas trwania każdej połowy winien być przedłużony, aby umożliwić wykonanie ewentualnego rzutu karnego. O zatrzymaniu czasu na wykonanie rzutu karnego decydują sędziowie.

## ARTYKUŁ VII - ROZPOCZĘCIE GRY

Przed rozpoczęciem gry sędzia przeprowadza losowanie stron. Drużyna wygrywająca losowanie wybiera, na którą bramkę atakuje podczas pierwszej połowy meczu. Drużyna wygrywająca losowanie rozpoczyna drugą połowę meczu. Wszyscy zawodnicy znajdują się na własnej połowie boiska. Zawodnicy drużyny przeciwnej znajdują się w odległości minimum 5 metrów od piłki, aż do chwili gdy ta znajdzie się w grze. Piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym pola gry. Piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta i porusza się. Rozpoczynający grę nie może jej zagrać zanim nie zostanie dotknięta przez innego zawodnika.

## ARTYKUŁ VIII - PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

Piłka jest w grze, gdy znajduje się w obrębie boiska a sędzia nie przerwie gry. Przy wyrzucie od bramki, rzucie wolnym z pola karnego, wykonywanym przez drużynę do której to pole „należy” – piłka jest w grze po przekroczeniu linii pola karnego. Piłka, która uderzy w przeszkodę nad polem gry zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim z miejsca gdzie uderzyła w przeszkodę.

## ARTYKUŁ IX - JAK ZDOBYWA SIĘ BRAMKĘ

Bramka jest zdobyta jeżeli piłka całym obwodem przekroczy linię bramkową. Bramkarz nie może zdobyć bramki rzutem ręką. Bramki nie można zdobyć bezpośrednio z rzutu autowego. Jeżeli piłka znajdzie się w bramce po zagranii ręką zawodnika drużyny broniącej – sędzia bramkę uzna. Gdy sędzia uzna, że była to próba „akcji ratunkowej” ukarze zawodnika napomnieniem. Bramka samobójcza zostanie zaliczona zawodnikowi drużyny atakującej, który był ostatnio przy piłce lub najbliższej piłki.

## ARTYKUŁ X - GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Rzut wolny bezpośredni jest przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących sześciu przewinień w sposób uznany przez sędziego za nierozważny, lekkomyślny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły: kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika, podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi, skacze na przeciwnika, atakuje (nawet barkiem) przeciwnika, uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika, popycha przeciwnika.

Rzut wolny bezpośredni jest również przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień: przytrzymuje przeciwnika, pluje na przeciwnika, za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu (lub usiłującego ją zagrać) przeciwnika (oprócz bramkarza we własnym polu karnym), dotyka przeciwnika zanim przejmie piłkę, rozmyślnie dotyka piłkę ręką (oprócz bramkarza we własnym polu karnym).

Rzut wolny wykonuje się z miejsca przewinienia. Powyższe przewinienia (faule) są akumulowane. Jeżeli jedno z tych przewinień nastąpi w polu karnym, sędzia podyktuje rzut karny.

Rzut wolny pośredni jest przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli bramkarz popełnia jedno z następujących przewinień: dotyka lub zagrywa piłkę rękami po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera, dotyka lub zagrywa piłkę rękami po otrzymaniu jej bezpośrednio z rzutu z autu wykonywanego przez współpartnera, dotyka lub prowadzi piłkę rękami albo nogą, na swojej połowie boiska, dłużej niż 4 sekundy.

Rzut wolny pośredni przysługuje również drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik zdaniem sędziego: gra w sposób niebezpieczny, celowo przeszkadza przeciwnikowi w poruszaniu się (bez zamiaru zagrania piłki), przeszkadza bramkarzowi w uwolnieniu piłki z rąk, popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie nie wymienione wcześniej w Artykule X, dla którego sędzia przerwał grę celem napomnienia lub wykluczenia zawodnika. Niedozwolone jest odgrywanie piłki głową do bramkarza, jeżeli ta została podana ręką partnerowi, podbicie piłki nogą na głowę i podanie do bramkarza.

Rzut wolny pośredni wykonuje się z miejsca przewinienia. Jeżeli było to w polu karnym, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca, gdzie nastąpiło przewinienie.

Rzuty wolne bezpośrednie i pośrednie można dyktować tylko, gdy piłka jest w grze, to znaczy znajduje się na boisku a gra wcześniej nie została przerwana przez sędziego.

## ARTYKUŁ XI - RZUT WOLNY

Rzuty wolne dzielą się na bezpośrednie, z których można zdobyć bramkę i rzuty wolne pośrednie sygnalizowane przez sędziego podniesioną ręką, z których bramki zdobyć nie można o ile po drodze piłka nie dotknie innego zawodnika. Odległość zawodników od piłki wynosi 5 m i dotyczy to także rzutów z autu, które wykonywane są nogą. W czasie wykonywania rzutów wolnych piłka musi leżeć nieruchomo. Rzuty wolne można wykonywać baz gwizdka sędziego, chyba że ten wyraźnie wskaże na gwizdek.

## ARTYKUŁ XII - RZUT KARNY

Rzut karny wykonywany jest z punktu karnego w odległości 6 m od bramki. Piłka musi leżeć nieruchomo a sędzia musi być poinformowany kto jest wykonawcą rzutu. Piłka musi być zagrana do przodu. Bramkarz musi stać na linii bramkowej do momentu kopnięcia piłki. Jeżeli przedwcześnie wybiegnie a bramka nie zostanie zdobyta, rzut należy powtórzyć. Jeżeli wykonawca zachowa się nie sportowo, to sędzia podyktuje rzut wolny pośredni przeciwko jego drużynie. O zatrzymaniu czasu gry na wykonania rzutu karnego decyduje sędzia prowadzący zawody.

## ARTYKUŁ XIII - FAULE AKUMULOWANE

Faule akumulowane obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi zgodnie z artykułem X. Faule rejestrowane są w protokole z zawodów. Przy pierwszych pięciu faulach akumulowanych zawodnicy drużyny przeciwnej mogą ustawiać mur obronny. Wszyscy przeciwnicy muszą ustawić się w odległości 5 metrów od piłki zanim nie znajdzie się ona w grze. Począwszy od szóstego zarejestrowanego faulu jednej z drużyn drużyna, która popełniła przewinienie nie może ustawiać muru obronnego. Drużynie przeciwnej przysługuje rzut karny z odległości 9 metrów. Wszystkie pozostałe warunki są takie same jak przy wykonywaniu rzutu karnego artykuł XII, z wyłączeniem zapisu dot. bramkarza stojącego na linii bramkowej – może on stać na 4 metrze przed bramką. Jeżeli zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu rzut będzie powtórzony (jeżeli bramka nie zostanie zdobyta). Jeżeli współpartner wykonawcy tego rzutu naruszy przepisy tego artykułu rzut wolny będzie powtórzony jeżeli bramka zostanie zdobyta. Jeżeli wykonawca rzutu przekroczy przepisy tego artykułu, sędzia przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej.

## ARTYKUŁ XIV i XV - RZUT OD BRAMKI I Z AUTU

Rzut od bramki wykonywany jest przez bramkarza ręką. Piłka musi przekroczyć linię pola karnego zanim zagra ją partner z drużyny. Rzuty autowe wykonywane są nogą z linii autowej, dotyczy to również rzutów różnych. Przeciwnik musi zachować odległość 5 m od piłki.

## ŻÓLTE I CZERWONE KARTKI

Sędzia musi ukarać zawodnika żółtą kartką w następujących przypadkach:

- słowne lub czynne niezadowolone z decyzji sędziego,
- zagrywa wślizgiem trafiając rywala lub przerywając akcję bramkową
- rozmyślnie zagrywa piłkę ręką,
- zatrzymuje przeciwnika rękoma lub ciałem, chwyta za koszulkę
- rozmyślnie powoduje upadek przeciwnika,
- usiłuje kopnąć przeciwnika,
- celowo nie zachowuje odległości 5 m od piłki
- odkopuje lub odrzuca piłkę po gwizdku
- dokonują nieprawidłowej zmiany
- nie sportowe zachowanie się, gesty, słownictwo, demonstracja w stosunku do kibiców i współpartnerów z drużyny, rywali czy sędziów.

Kara dla zawodnika 2 min na ławce kar. W meczach o Puchar Ligi 1 minuta kary. Czas gry podczas trwania kary jest zatrzymywany. Zawodnik powraca na boisko po odbyciu kary lub w przypadku zdobycia bramki przez przeciwnika.

W przypadku jednoczesnego wykluczenia zawodnicy przebywają na ławce kar do czasu jej zakończenia (strata bramki nie niweluje kary) a czas gry nie jest zatrzymywany.

W wypadku ukarania bramkarza, może on pozostać w bramce, a karę odbywa inny zawodnik z pola.

Sędzia musi ukarać zawodnika czerwoną kartką w następujących przypadkach :

- rozmyślnie kopnięcie lub uderzenie przeciwnika albo współpartnera,
- gwałtownie protestuje przeciw decyzji sędziego używając wulgarnych lub słów uważanych powszechnie uważanych za obelżywe,
- rozmyślnie zatrzymuje przeciwnika w sytuacji do zdobycia bramki, wybiecie ręką piłki zmierzającej do bramki tzw. akcje ratunkowe,
- samowolnie opuści plac gry,
- będąc bramkarzem, trzymaną piłką uderzy gwałtownie przeciwnika lub rzuci mu piłkę w twarz,
- popełni innego rodzaju czyn kwalifikujący się i uznany przez sędziego za zachowanie wybitnie niesportowe i grubiańskie,
- po otrzymaniu napomnienia (ż.k.) dopuści się ponownie przewinienia podlegającego karze napomnienia.

Kara – drużyna gra w osłabieniu przez 5 min a zawodnik ukarany musi opuścić ławkę zawodników rezerwowych. W meczach o Puchar Ligi 2 min. kary. Utrata bramki nie niweluje kary a czas gry nie jest zatrzymywany. Fakt ukarania zawodnika czerwoną kartką, sędzia zawodów musi zanotować w protokole z zawodów, podając przyczynę ukarania zawodnika, gdyż ma to wpływ na termin kary. Sędzia ma prawo ukarać zawodnika przebywającego na ławce rezerwowych. W każdym wypadku jeden z zawodników musi opuścić pole gry. W wypadku czerwonej kartki, ukarany zawodnik musi opuścić ławkę rezerwowych. Kary czasowe jak wyżej.

Zawodnik ukarany czerwoną kartką jest odsunięty od udziału od jednego do dziesięciu kolejnych spotkań swojej drużyny w zależności od popełnionego przewinienia. W wypadku otrzymania czerwonej kartki za wybitnie niesportowe zachowanie lub szczególnie niebezpieczną grę, o czasie zawieszenia zawodnika decyduje organizator.

Zawodnik, który ukarany został trzema żółtymi kartkami odsunięty jest od udziału w jednym meczu. Zawodnik ukarany sześcioma żółtymi kartkami odsunięty jest od udziału w dwóch meczach.

## ZASADA 4 SEKUND

Drużyna ma 4 sekundy na wykonanie następujących elementów gry: rzutu od bramki, rzutu wolnego, rzutu karnego, rzutu z autu, rzutu różnego, rozpoczęcia gry. Dodatkowo bramkarz nie może przebywać z piłką znajdującą we własnym polu karnym dłużej niż 4 sekundy podczas rozgrywania akcji ofensywnych. Jeżeli limit zostanie przekroczony, sędzia przyznaje piłkę drużynie przeciwnej. Liczenie 4 sekund rozpoczyna się od chwili, gdy wszystkie warunki wykonania rzutu zostały spełnione, w szczególności gdy zawodnik ustawi piłkę do wznowienia gry. Zawodnik może zasygnalizować sędziemu, że warunki do wykonania rzutu nie zostały spełnione i nie może wznović gry. W takiej sytuacji sędzia odpowiada za spełnienie warunków wznowienia i od gwizdka zaczyna odliczanie 4 sekund.

## KLASYFIKACJA FAIR PLAY

Do klasyfikacji Fair Play zaliczane są punkty karne :

- faul 1 pkt. karny
- żółta kartka 2 pkt. karne
- czerwona kartka 5 pkt. karnych
- walkower 5 pkt. karnych.

Każda z drużyn ma prawo składania pisemnych protestów do organizatora w sprawach regulaminowych, w ciągu 24 godzin od zakończenia spotkania.