

WYCIĄG Z PRZEPISÓW OBOWIĄZUJĄCYCH W SEZONIE 2019/20r. – XI edycja RALPNH

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, tzw. przedłużony 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, gra winna być wznowiona w zależności od przyczyny jej przerwania (rozpoczęcie gry, rzut od bramki, rzut różny, rzut karny lub rzut z autu). Piłka nie może być wymieniona podczas zawodów bez zgody sędziego.

ARTYKUŁ III - ZAWODNICZY

Drużyna składa się z 5 zawodników a jeden z nich jest bramkarzem.

Zawody nie mogą rozpocząć się, jeżeli którakolwiek z drużyn liczy mniej niż 3 zawodników, z których jeden jest bramkarzem. Dozwolona jest zmiana bramkarza na zawodnika z pola, z tym, że zawodnik wchodzący za bramkarza musi być oznaczony innym kolorem koszulki (np. plastron). O zmianie musi być powiadomiony sędzia zawodów. Każda drużyna musi mieć kapitana, zaznaczonego w protokole meczowym literą „K” przy imieniu i nazwisku. Kapitan drużyny odpowiada za zachowanie drużyny na boisku, ławce rezerwowej i w szatni. Na ławce rezerwowej mogą przebywać tylko i wyłącznie zawodnicy uczestniczący w grze, wpisani w protokół meczowy i przebrani w strój sportowy, inne osoby zostaną wyproszone z ławki rezerwowej na trybuny. Zmiany zawodników odbywają się „w locie” przy ławce rezerwowych w strefie zmian. 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.

Zawody nie mogą być kontynuowane, jeżeli w jednej z drużyn jest mniej niż 3 zawodników, jeżeli taka sytuacja zaistnieje, wówczas sędzia zakończy zawody i zostanie podyktowany walkower (5:0) na korzyść drużyny przeciwnej.

Kapitan drużyny

Każda drużyna musi mieć kapitana. Kapitan musi posiadać opaskę na przedramieniu.

Prawo zwracania się do sędziego w sposób taktowny w sprawach dotyczących zawodów, przysługuje wyłącznie kapitanowi drużyny i tylko w czasie przerwy w grze. Na ewentualne pytanie kapitana drużyny sędzia lub drugi sędzia udziela zwięzłej i jednoznacznej odpowiedzi, nie dopuszczając do

Hala Widowiskowo – Sportowa w Rakoniewicach, ul. Nowotomyska 3, tel. 61 444 15 96 lub 509 401 004

www.halarakoniewice.pl

polemiki. Kapitanowi nie wolno okazywać dezaprobaty dla decyzji sędziego. Jeżeli z jakichkolwiek powodów kapitan opuszcza boisko i jego najbliższe otoczenie przed końcem zawodów, winien przed zejściem przekazać swojemu zastępcy wyróżniającą go opaskę.

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. Podeszwa obuwia musi być koloru białego lub żółto-pomarańczowego, tj. kauczukowa. Zabrania się korzystania z obuwia o podeszwie typu „turf”. Zawodnik w takim obuwiu nie zostanie dopuszczony do gry.

Używanie obuwia jest obowiązkowe. Bramkarze mogą nosić długie spodnie a ich ubiór musi odróżniać się kolorystycznie od ubioru innych zawodników.

ARTYKUŁ V – SĘDZIOWIE

Każdy sędzia zobowiązany jest do prowadzenia zawodów sumiennie, obiektywnie, na najwyższym poziomie fachowym, zgodnie z duchem Przepisów Gry i bezwzględnym przestrzeganiem zasad etyki sportowej. Od sędziego (sędziego) oczekuje się podejmowania decyzji z wyczuciem, zdrowym rozsądkiem w zgodzie z ideą fair play, nigdy jednak w sprzeczności z literą Przepisów Gry Futsal.

Każde zawody są prowadzone przez dwóch sędziów. Sędziowie mają pełną władzę egzekwowania uprawnień nadanych im przez Przepisy gry. Decyzje sędziów dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne.

Poza sędzią na boisku definiuje się funkcję sędziego czasowego.

Do jego obowiązków należy : włączanie i zatrzymywanie zegara, kontrolowanie czas kary 2 lub 5 minut, notuje ilość fauli akumulowanych popełnianych przez każdy zespół, przekazuje komunikat głosowy, gdy zostaje popełniony czwarty faul w każdej połowie meczu, notuje nazwiska i numery strzelców bramek, wypełnia sprawozdanie z zawodów, dostarcza innych istotnych informacji dotyczących meczu.

Sygnalizacje sędziów

Sędzia bezpośrednio po decyzji uznającej bramkę lub karze dyscyplinarnej ma obowiązek w sposób widoczny sygnalizować asystentom sędziów (jeśli są tacy przewidziani), zawodnikom i publiczności:

Hala Widowiskowo – Sportowa w Rakoniewicach, ul. Nowotomska 3, tel. 61 444 15 96 lub 509 401 004

www.halarakoniewice.pl

- numer zawodnika, który zdobył bramkę;
- numer zawodnika, który został ukarany karą dyscyplinarną;
- zastosowaną korzyść po przewinieniu karanym rzutem wolnym bezpośrednim – w najbliższej przerwie w grze;

Sędzia sygnalizuje tę informację w sposób widoczny, znajdując się w strefie środkowej boiska na wprost stolika sędziego czasowego w odległości kilku metrów od niego.

Sędziowie mają obowiązek stosować sygnalizacje używane i zalecane w Przepisach Gry

Korzyść

Jeżeli sędzia nie przerywa gry kiedy drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie, odnosi korzyść z takiego rozstrzygnięcia, musi zasygnalizować odpowiednim gestem zastosowaną korzyść. Zaleca się użycie w tym przypadku również głosu.

Sygnalizacja „korzyść” może mieć miejsce tylko wtedy, gdy zaistniało przewinienie, a poszkodowany zawodnik lub jego współpartner pozostaje przy piłce. Po zastosowaniu korzyści po przewinieniu karanym rzutem wolnym bezpośrednim sędzia musi zasygnalizować w sposób wskazany Przepisami Gry w Futsal w najbliższej przerwie w grze w celu zaliczenia przewinienia do fauli akumulowanych.

Jeżeli sędzia w czasie gry nie sygnalizował, że stosuje korzyść lub nie zasygnalizował jej do sędziego stolikowego w najbliższej przerwie w grze, niedopuszczalne jest zaliczenie przewinienia do fauli akumulowanych w późniejszym czasie.

Zakończenie zawodów przed upływem ustalonego czasu gry

Sędzia zobowiązany jest do zakończenia zawodów przed upływem ustalonego czasu gry w szczególności, jeżeli:

- jedna z drużyn zostanie zdekompletowana,
- jedna z drużyn samowolnie zejdzie z boiska,
- **sędzia zawodów lub stolikowy zostanie czynnie znieważony przez osobę niepożądaną lub jednego z uczestników meczu, a dalsze prowadzenie zawodów zagraża bezpieczeństwu któregokolwiek z sędziów,**
- zawodnik wykluczony z gry lub osoba funkcyjna usunięta z bezpośredniego otoczenia gry odmówi opuszczenia pola gry i jego bezpośredniego otoczenia i nie opuści go w ciągu 2 minut od wydania decyzji.

- wymiana niezdatnej do gry piłki nie nastąpi w ustalonym realnym czasie,

Hala Widowiskowo – Sportowa w Rakoniewicach, ul. Nowotomyska 3, tel. 61 444 15 96 lub 509 401 004

www.halarakoniewice.pl

- wyczerpane zostaną wszystkie możliwości zastąpienia uszkodzonego elementu obowiązkowego wyposażenia pola gry,
- podczas zawodów publiczność wtargnie na pole gry i nie zostanie usunięta w ciągu 5 minut,
- publiczność ponownie wtargnie na pole gry,
- zachowanie publiczności zagraża bezpieczeństwu publicznemu,
- pole gry stanie się niezdatne do gry,
- nastąpi awaria sztucznego oświetlenia i nie będzie możliwości jej likwidacji w ustalonym realnym czasie, a zawodów nie da się prowadzić przy świetle naturalnym.

Niezależnie od powyższych zapisów zanim sędzia zarządzi przedwczesne zakończenie zawodów, winien wyczerpać wszystkie środki i możliwości pozwalające doprowadzić zawody do końca.

Wznowienie i kontynuowanie zawodów zakończonych przed upływem ustalonego czasu gry z wyżej wymienionych powodów (z zastrzeżeniem Art. 2 ust. 11 Postanowień PZPN) jest niedopuszczalne. W takiej sytuacji zawodnicy obu drużyn zobowiązani są – na wyraźne zarządzenie sędziego – do bezzwłocznego opuszczenia pola gry jednocześnie z sędziami. Przyczynę oraz minutę przedwczesnego zakończenia zawodów sędzia szczegółowo opisuje w sprawozdaniu/protokole meczowym.

Jeżeli zawody zostały zakończone przed upływem ustalonego czasu gry, sędzia musi poinformować o tym fakcie Organizatora rozgrywek.

Jeżeli w trakcie meczu sędzia stwierdzi, że jedna z drużyn świadomie dąży do przegrania meczu, to gry nie przerywa i nie interweniuje. Winien natomiast złożyć w tej sprawie stosowną informację do Organizatora. Fakt ten należy odnotować w sprawozdaniu.

ARTYKUŁ VI - CZAS TRWANIA GRY

Czas gry wynosi 2 x 15 min. Czas gry upływa w momencie rozpoczęcia sygnału dźwiękowego na zakończenie czasu gry. Przerwa pomiędzy I i II połową nie może być dłuższa niż 1 min.

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 lub rzutu karnego przedłużonego. Sytuacja ta nie dotyczy pozostałych rzutów wolnych bezpośrednich i pośrednich. O zatrzymaniu czasu na wykonanie rzutu karnego lub rzutu karnego przedłużonego decyduje sędzia główny.

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

Hala Widowiskowo – Sportowa w Rakoniewicach, ul. Nowotomyska 3, tel. 61 444 15 96 lub 509 401 004

www.halarakoniewice.pl

rozpoczyna drugą połowę meczu. Wszyscy zawodnicy znajdują się na własnej połowie boiska. Zawodnicy drużyny przeciwnej znajdują się w odległości minimum 3 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 do przodu. Wykonawca 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 z atu w miejscu gdzie uderzyła w przeszkodę.

ARTYKUŁ IX - JAK ZDOBYWA SIĘ BRAMKĘ

Bramka jest zdobyta jeżeli piłka całym obwodem przekroczy linię bramkową. W przypadku zakończenia połowy/końca spotkania, piłka musi przekroczyć linię bramkową przed sygnałem dźwiękowym oznaczającym koniec połowy/spotkania.

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, a zawodnika ukarze żółtą kartką. Bramka samobójcza zostanie zaliczona zawodnikowi drużyny atakującej, który był ostatnio przy piłce lub najbliższej piłki.

ARTYKUŁ X - GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE

Drużyna zostanie ukarana rzutem wolnym bezpośrednim, jeżeli jeden z jej zawodników popełni następujące przewinienie :

- kopnie lub próbuje kopnąć przeciwnika,
- podstawia nogę przeciwnikowi,
- skoczy na przeciwnika,
- zaatakuj przeciwnika zbyt gwałtownie,
- zaatakuj przeciwnika od tyłu,
- uderzy, odepchnie lub zatrzyma przeciwnika ręką,
- zagra umyślnie (celowo) ręką,

Jeżeli jedno z tych przewinień nastąpi w polu karnym, sędzia podyktuje rzut karny.

Drużyna zostanie ukarana rzutem wolnym pośrednim, jeżeli jeden z jej zawodników popełni następujące przewinienie :

- zdaniem sędziego gra w sposób niebezpieczny,
- usiłuje kopnąć piłkę trzymaną przez bramkarza,
- unosi nogę zbyt wysoko,
- pochyla głowę poniżej bioder przeciwnika gdy przeciwnik znajduje się nie dalej niż 1 m od niego,
- atakuje piłkę wyprostowaną nogą,
- zagrywa wślizgiem w zasięgu przeciwnika (2 m),
- zagra nieumyślnie (przypadkowo, tzw. „nastrzelenie piłki”) ręką,

Hala Widowiskowo – Sportowa w Rakoniewicach, ul. Nowotomyska 3, tel. 61 444 15 96 lub 509 401 004

www.halarakoniewice.pl

- zasłania celowo piłkę innym zawodnikom i sędziemu, celowo nie zagrywa piłki choć ma taką możliwość i w ten sposób przeszkadza przeciwnikowi, m. in. biegając między piłką a przeciwnikiem lub manewrując ciałem uniemożliwiając rywalowi dostęp do piłki,
- atakuje bramkarza w jego własnym polu karnym, jeżeli bramkarz trzyma piłkę dłużej niż 4 sekundy albo złapie ją podaną od współpartnera,
- niedozwolone jest odgrywanie piłki głową do bramkarza, jeżeli ta została podana ręką partnerowi, podbicie piłki nogą na głowę i podanie do bramkarza.

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 a dotyczy to także rzutów z autu, które wykonywane są nogą. W czasie wykonywania rzutów wolnych piłka musi leżeć nieruchomo. Rzuty wolne można wykonywać bez 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.

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 czterech 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 piątego zarejestrowanego faulu jednej z drużyn, która popełniła przewinienie nie może ustawiać muru obronnego. Drużynie przeciwnej przysługuje rzut karny z odległości 9 metrów. Bramkarz nie ma obowiązku stać na linii bramkowej, może wyjść z bramki do 4m., tj. do krótkiej czarnej linii. Jeżeli wykonawca rzutu karnego „przedłużonego” zachowa się nie sportowo, to sędzia podyktuje rzut wolny pośredni przeciwko jego drużynie.

ARTYKUŁ XIV i XV - RZUT OD BRAMKI I Z AUTU

Rzut od bramki wykonywany jest przez bramkarza ręką lub nogą. Przy wyrzuceniu piłki ręką przez bramkarza piłka może przekroczyć linię połowy boiska, nie obowiązuje przepis o tzw. połowie boiska.

Hala Widowiskowo – Sportowa w Rakoniewicach, ul. Nowotomyska 3, tel. 61 444 15 96 lub 509 401 004

www.halarakoniewice.pl

Rzuty autowe wykonywane są nogą w odległości nie większej niż 1 m od linii autowej, dotyczy to również rzutów rożnych. Przeciwnik musi zachować odległość 5 m od piłki.

ŻÓŁTE I CZERWONE KARTKI

Sędzia musi ukarać zawodnika **ŻÓŁTĄ KARTKĄ** w następujących przypadkach:

- słowne lub czynne niezadowolenie z decyzji sędziego,
- rozmyślne zagranie piłki ręką,
- zatrzymywanie przeciwnika rękoma lub ciałem, chwytanie za koszulkę,
- rozmyślne spowodowanie upadku przeciwnika,
- usiłowanie kopnięcia przeciwnika,
- celowe nie zachowanie odległości 5 m od piłki,
- odkopnięcie lub odrzucenie piłki po gwizdku,
- nieprawidłowa zmiana zawodników (zmiana poza strefą lub gdy na boisku przebywa zbyt duża ilość zawodników),
- niesportowe zachowanie się: gesty, słownictwo, demonstracja w stosunku do kibiców i współpartnerów z drużyny.

Kara dla zawodnika 2 min na ławce kar.

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 a czas kary nie jest zatrzymywany. W przypadku zdobycia bramki przez jedną z drużyn, ukarani zawodnicy powracają na boisko.

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

Sędzia musi ukarać zawodnika czerveną kartką w następujących przypadkach :

- rozmyślne kopnięcie lub uderzenie przeciwnika albo współpartnera,
- gwałtownie protestuje przeciw decyzji sędziego używając wulgarnych lub słów uważanych za obelżywe,
- rozmyślnie zatrzymuje przeciwnika w sytuacji do zdobycia bramki, wybicie 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.

Hala Widowiskowo – Sportowa w Rakoniewicach, ul. Nowotomyska 3, tel. 61 444 15 96 lub 509 401 004

www.halarakoniewice.pl

Kara:

-zawodnik ukarany **CZERWONĄ KARTKĄ** w następstwie żółtej kartki,

→**drużyna w osłabieniu 2' lub do utraty bramki, CZAS GRY ZATRZYMYWANY**

-zawodnik ukarany **CZERWONĄ KARTKĄ** za niesportowe zachowanie / niebezpieczną grę,

→**drużyna w osłabieniu 5', utrata bramki NIE niweluje osłabienia, CZAS GRY NIE JEST ZATRZYMYWANY**

UWAGA:

- zawodnik ukarany czerwoną kartką ma zakaz kontynuowania gry. Musi opuścić ławkę rezerwową i udać się do szatni.

- po zakończeniu kary za czerwoną kartkę, drużyna może uzupełnić skład drużyny innym zawodnikiem z ławki rezerwowej.

Fakt ukarania zawodnika czerwoną kartką, sędzia zawodów musi zanotować w protokole z zawodów, podając przyczynę ukarania zawodnika, gdyż ma to wpływ na termin kary i na ilość punktów karnych zaliczanych do klasyfikacji Fair Play.

ZASADA 4 SEKUND

Drużyna ma 4 sekundy na wykonanie następujących elementów gry : rzutu od bramki, rzutu wolnego, rzutu karnego, rzutu z autu, rzutu z rogu, rozpoczęcia gry. 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 zawodnicy drużyny przeciwnej odsunęli się na przepisową odległość i zawodnik wprowadzający piłkę do gry utracił z nią kontakt, tj. zabrał dłoń z piłki. Sędzia powinien dać sygnał gwizdkiem, gdy jego zdaniem warunki zostały spełnione i można rozpocząć odliczanie 4 sekund.

- *Organizator*

*futsal - piłka nożna halowa