

REGULAMIN SKIERNIEWICKIEJ LIGI FUTSALU

31. EDYCJA

Artykuł I – Cel rozgrywek

§ 1.

Celem rozgrywek jest popularyzacja piłki nożnej pięcioosobowej w regionie oraz wyłonienie najlepszej drużyny, której przyznany zostanie tytuł mistrzowski Skierniewickiej Ligi Futsalu (SLF).

Artykuł II – Organizator rozgrywek

§ 1.

Organizatorem SLF jest Ośrodek Sportu i Rekreacji w Skierniewicach, który nadzoruje prawidłowy przebieg rozgrywek i zgodność ich przebiegu z niniejszym regulaminem.

1. Organizator:

- opracowuje terminarz rozgrywek
- weryfikuje wyniki spotkań
- rozpatruje protesty zgłoszone przez drużyny w trakcie rozgrywek
- dokonuje obsady sędziowskiej współdziałając z Wydziałem Sędziowskim PZPN
- prowadzi ewidencję zawodników oraz statystykę rozgrywek

2. Organizator jest zobowiązany zapewnić:

- odpowiednią ilość piłek do gry
- szatnie z natryskami i ciepłą wodą
- obsługę medyczną
- sędziów do prowadzenia spotkań
- wodę do picia dla zawodników

Artykuł III – Terminy i miejsce rozgrywania spotkań

§ 1.

1. Rozgrywki prowadzone są zgodnie z terminarzem dostarczonym kierownikom drużyn przed inauguracją rozgrywek.
2. Terminarz przedstawiony przed rozgrywkami obowiązuje wszystkie drużyny uczestniczące w SLF.
3. Spotkania Skierniewickiej Ligi Futsalu rozgrywane są w soboty i niedziele.

§ 2.

1. O rzeczywistym rozpoczęciu meczu decyduje sędzia prowadzący spotkanie. Jeżeli jedna z drużyn nie będzie gotowa do gry i nie stawi się na boisku w terminie ustalonym przez Organizatora, sędzia ma prawo odgwizdać koniec zawodów.
2. Każda drużyna, uczestnicząca w rozgrywkach może w trakcie całego sezonu „oddąć” walkowerem dwa spotkania. Konsekwencje nie rozegrania meczu to: przyznanie przeciwnikowi 3 pkt. (wynik jest weryfikowany na 0:5). Za każdy oddany walkower obowiązuje opłata **150 zł** płatna przed rozpoczęciem kolejnego spotkania.
3. Trzecie spotkanie „oddane” walkowerem przez ten sam zespół powoduje jego wycofanie z rozgrywek.
 - a) W przypadku wycofania zespołu w sytuacji, gdy rozegrał 5 spotkań lub mniej, wyniki tych konfrontacji zostają anulowane. Zespół ten automatycznie zostanie przesunięty w tabeli na miejsce spadkowe i zostanie zdegradowany o jedną klasę rozgrywkową.
 - b) W przypadku, wycofania zespołu, o którym mowa w pkt. 3, w sytuacji gdy rozegrał 6 spotkań lub więcej, pozostałe mecze w rozgrywkach zostaną zweryfikowane na korzyść przeciwników (wynik 0:5), a zespół zostanie przesunięty na miejsce spadkowe z zaliczeniem wszystkich wyników, i zostanie zdegradowany o jedną klasę rozgrywkową.
 - c) Zapisy w pkt.: a) i b) obowiązują także w przypadku, gdy drużyna sama zrezygnuje z udziału w rozgrywkach lub zostanie z nich wykluczona z innego powodu.
 - d) W przypadku nie stawienia się do meczu przez jedną z drużyn - mecz zweryfikowany zostaje jako walkower i traktowany jest jako mecz rozegrany.

ARTYKUŁ IV – Zgłoszenie drużyny do rozgrywek

§ 1.

Do rozgrywek Skierniewickiej Ligi Futsalu zostaną dopuszczone zespoły, które dopełnią następujące formalności:

1. Do dnia 21.11.2025 r. przedstawią pisemne zgłoszenie zespołu zawierające: dokładną nazwę drużyny, adres e-mail oraz numer telefonu kontaktowego przedstawiciela drużyny uprawnionego do podejmowania decyzji techniczno-organizacyjnych.

2. Wpłacą na konto Organizatora wpisowe. Terminy wpłaty wpisowego ustala się następująco:

I liga – wpisowe - 1200 zł.– do 25.11.2025 r. (w tej cenie: licencje 12 zawodników, opłata startowa)

II liga – wpisowe – 1000 zł. – do 25.11.2025 r. (w tej cenie: licencje 12 zawodników, opłata startowa)

III liga – wpisowe - 800 zł.– do 25.11.2025 r. (w tej cenie: licencje 12 zawodników, opłata startowa)

Dodatkowe licencje zawodników wynoszą: I, II, III liga – 100,00zł

3. W przypadku braku wpłaty w ww. terminach:

- drużyna zostanie ukarana każdorazowo walkowerem technicznym do czasu uregulowania zaległości
- drużyna zostanie wykluczona z rozgrywek.

4. Osoby fizyczne opłatę podstawową za uczestnictwo w lidze (Wpisowe od drużyny do Skierniewickiej Ligi Futsalu - licencje zawodników, opłata startowa) dokonują gotówką w kasie Hali Sportowej nr 2 ul. Pomologiczna 8,

5. Firmy opłatę podstawową za uczestnictwo w lidze (Wpisowe od drużyny do Skierniewickiej Ligi Futsalu - licencje zawodników, opłata startowa) dokonują przelewem na konto:

OSiR Skierniewice nr 85 1020 3352 0000 1202 0222 9748

- Wszystkie dodatkowe opłaty za dodatkowych zawodników, kary, itp. - w kasie Hali Sportowej Nr 2 ul. Pomologiczna 8 tel. 46 833 28 95, 512 472 190

- W wypadku zmniejszenia ilości lig opłaty mogą ulec zmianie o czym drużyna będzie poinformowana telefonicznie.

- Osoby fizyczne, które potrzebują wystawienia faktury proszone są o dostarczenie szczegółowych danych do faktury nie później niż w dniu wpłaty lub w dniu następnym do sekretariatu Hali Sportowej nr 1 ul. Pomologiczna 10.

Wpłata jest równocześnie potwierdzeniem udziału w lidze.

- Samego zgłoszenia drużyny można dokonać również w sekretariacie Hali sportowej nr 1 Skierniewice Pomologiczna 10.

- W momencie wycofania się drużyny z udziału w Skierniewickiej Ligi Futsalu przed rozpoczęciem rozgrywek, opłata zostanie zwrócona w kwocie 50% wpłaty.

- Wpłata nie zostaje zwrócona, gdy drużyna przystąpi do rozgrywek i rozegra co najmniej 1 mecz.

Artykuł V - Zgłoszenia zawodników do gry

§ 1.

1. Drużyna może liczyć maksymalnie **15 zawodników**

2. Pisemne zgłoszenie (na druku firmowym) zawodników powinno zawierać ich dane osobowe: imię i nazwisko, data urodzenia. W przypadku zawodników, którzy nie ukończyli 18 lat wymagana jest pisemna zgoda na grę, podpisana przez rodzica lub prawnego opiekuna oraz pisemna zgoda rodziców (prawnych opiekunów) na przetwarzanie danych osobowych i wykorzystanie wizerunku dziecka/podopiecznego w związku z udziałem w zawodach Skierniewicka Liga Futsalu.

3. W rozgrywkach mogą uczestniczyć tylko zawodnicy, którzy ukończyli 15 lat.

4. Niewykorzystane miejsca z 15-osobowej listy przedłożonej przed rozgrywkami, będzie można uzupełniać najpóźniej na 3 kolejki przed końcem rozgrywek, po tym terminie dopisanie zawodnika jest niemożliwe.

5. W rozgrywkach mogą brać udział zawodnicy grający aktualnie w drużynach 11-osobowych, niezależnie od klasy rozgrywkowej.

§ 2.

Zawodnika uznaje się za uprawnionego do gry w danym zespole, jeżeli jego imię i nazwisko znajduje się na zbiorczej liście drużyny, jest podpisane przez zawodnika oraz potwierdzone przez Organizatora.

§ 3.

Do gry w danym meczu uprawnionych jest 15-stu zawodników, których nazwiska są wpisane w protokół meczowy. Kierownicy drużyn zobowiązani są przed każdym swoim meczem do czytelnego wpisania do protokołu numerów zawodników, zgodnie z ich numerami na koszulkach. Pozostali zawodnicy którzy nie biorą udziału w spotkaniu swojej drużyny muszą być przekreśleni poziomą kreską. Równocześnie zawodnicy wyznaczeni do meczu muszą być wpisani na liście zbiorczej drużyny.

Mecz rozpocznie się po weryfikacji protokołu przez kierownika drużyny, a przekazany protokół traktowany jest jak ostateczne zgłoszenie do gry w meczu. Protokolant wskazany przez Organizatora potwierdza sędziemu głównemu możliwość rozegrania meczu.

§ 4.

Wpisywanie zawodników do protokołu meczowego jest możliwe tylko przed rozpoczęciem spotkania. Niedopuszczalne jest uzupełnianie bądź dopisywanie zawodników w trakcie rozgrywania meczu.

§ 5.

Kapitanowie drużyn mają prawo wnieść protest dotyczący tożsamości zawodników drużyny przeciwnej. W razie jakichkolwiek wątpliwości dotyczących uprawnienia do gry, kapitan drużyny ma prawo zażądać okazania dowodu tożsamości, który pozwoli stwierdzić zgodność danych osobowych zawodnika i jego przynależności do drużyny. **Jednocześnie organizator zobowiązuje zawodników do posiadania przy sobie dowodu osobistego.**

W razie nie okazania dowodu tożsamości zawodnik nie może grać w tym spotkaniu. Protesty kapitanów odnośnie tożsamości zawodników mogą być składane najpóźniej do końca spotkania. Arbiter powinien treść protestu umieścić w sprawozdaniu sędziowskim. W przypadku stwierdzenia faktu gry osoby nieuprawnionej (brak zgłoszenia do zespołu lub zawodnik powinien pauzować za czerwoną kartkę) drużyna, w której wystąpił taki zawodnik zostaje ukarana walkowerem technicznym, a sam zawodnik karą zakazu gry w 5 kolejnych meczach swojego zespołu. Protesty złożone po zakończeniu meczu nie będą rozpatrywane.

Artykuł VI – przepisy gry

§ 1.

1. W rozgrywkach Skierniewickiej Ligi Futsalu obowiązują przepisy gry stanowiące załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu rozgrywek.
2. Do prawidłowego egzekwowania przepisów upoważnieni są sędziowie, wyznaczeni przez Organizatora

Artykuł VII – system rozgrywek

§ 1.

1. Skierniewicka Liga Futsalu podzielona jest na następujące klasy rozgrywkowe:

- I, II oraz III liga - liczba drużyn oraz system rozgrywek uzależniony jest od ilości zgłoszeń. Rozgrywki odbywać się będą systemie każdy z każdym

w I lidze:

- system rozgrywek uzależniony jest od ilości zgłoszeń
- czas gry w I lidze 2 x 10 minut czystej gry (czas zatrzymywany), przerwa w spotkaniu 1 minuta.
- drużyny są uprawnione do jednej jednogminutowej przerwy w każdej części zawodów.

w II oraz III lidze:

- system rozgrywek uzależniony jest od ilości zgłoszeń
- czas gry w II, III lidze 2 x 15 minut, przerwa w spotkaniu 1 minuta.
- czas gry w III lidze 2 x 12 minut, przerwa w spotkaniu 1 minuta.
- drużyny są uprawnione do jednej jednogminutowej przerwy w każdej części zawodów.

2. O kolejności miejsc w tabelach, decydują kolejno:

- większa ilość zdobytych punktów
- korzystniejszy bilans pomiędzy zainteresowanymi drużynami; w przypadku, gdy jednakową ilość punktów zdobędą więcej niż 2 zespoły, wówczas sporządza się tzw. „małą tabelę” uwzględniającą tylko wyniki pomiędzy zainteresowanymi drużynami.
- korzystniejsza różnica bramek
- większa ilość zdobytych bramek
- dodatkowy mecz - rzuty karne

3. Ustala się następujące zasady spadków i awansów.

- z I ligi do II ligi spadają zespoły, które zajmą ostatnie 2 miejsca w lidze.
- z II ligi do I ligi awansują zespoły, które zajmą 1, 2 oraz 3 miejsce w rozgrywkach II ligi.
- z II ligi do III ligi spadają zespoły, które zajmą ostatnie 2 miejsca w lidze.
- z III ligi do II ligi awansują zespoły, które zajmą 1, 2 oraz 3 miejsce w rozgrywkach III ligi.

4. W przypadku rezygnacji drużyny z udziału w rozgrywkach, w okresie między sezonami, ustala się następujące zasady uzupełnienia poszczególnych lig:

- jeśli wycofa się drużyna z 1 ligi, skład 1 ligi uzupełnia 4 zespół 2 ligi z ostatniego sezonu
- jeśli wycofają się dwie drużyny z 1 ligi, skład 1 ligi uzupełniają 4 i 5 zespół 2 ligi z ostatniego sezonu itd.

Decyzje w sprawach dotyczących spadków i awansów, innych niż opisane wyżej podejmuje Organizator.

5. Mecze ligowe punktowane są następująco: zwycięstwo – 3 pkt.; remis – 1 pkt., porażka – 0 pkt.

Artykuł IX – Ubiór zawodnika

§ 1.

1. Drużyny biorące udział w rozgrywkach SLF zobowiązane są do występowania w jednolitych koszulkach, przy czym bramkarze obu zespołów muszą różnić się ubiorem od pozostałych zawodników.

W przypadku gdy oba zespoły przystąpią do spotkania w bardzo podobnych strojach, obowiązek zmiany ubioru spada na drużynę gospodarzy.

Artykuł X- Sędziowie

§ 1.

Spotkanie sędziuje dwóch sędziów neutralnych w składzie: sędzia główny oraz asystent.

Artykuł XI – Protokół z zawodów

§ 1.

1. Druk protokołu dostarcza Organizator.
2. **Kierownicy drużyn zobowiązani są przed każdym swoim meczem do czytelnego wpisania do protokołu numerów zawodników, zgodnie z ich numerami na koszulkach i dostarczenie protokołu do stolika 5 minut przed swoim meczem.**
4. Po zakończonych zawodach sędzia wypełnia sprawozdanie dotyczące nałożonych kar indywidualnych.

Artykuł XII – Nagrody

§ 1.

1. Zespoły, które zajmą w końcowej klasyfikacji I, II, III ligi 1, 2 i 3 miejsce, otrzymają puchary, medale, nagrody rzeczowe lub/i pieniężne.
 - 1.1 Zespoły, które zajmą I, II, oraz III miejsce w rozgrywkach I ligi mają zapewniony udział w turnieju Futsalowej Ligi Mistrzów jako reprezentanci Skierniewickiej Ligi Futsalu.
2. Zespoły które zajmą miejsca od 4 w dół otrzymają puchary za udział w rozgrywkach.
3. Puchar oraz nagrody rzeczowe lub/i pieniężne zdobędą najlepsi strzelcy lig.
4. Puchar oraz nagrody rzeczowe lub/i pieniężne zdobędą najlepszy zawodnik, bramkarz ligi.
5. Puchar za grę „Fair Play” w każdej lidze.
6. Statuetka Super Championa ligi.

Wręczenie pucharów, medali oraz nagród rzeczowych lub/i pieniężnych odbędzie się po zakończeniu rozgrywek Pucharu Ligi Skierniewickiej Ligi Futsalu.

Artykuł XIII – Sankcje karne

§ 1.

1. W rozgrywkach obowiązują kary indywidualne w postaci napomnień (żółta kartka) oraz wykluczeń (czerwona kartka). Ocena rodzaju przewinienia zależna jest tylko i wyłącznie od decyzji sędziego prowadzącego zawody.

2. Wszystkie sprawy związane z karami i wykroczeniami rozpatrywane będą przez Organizatora w oparciu o sankcje karne przedstawione w dalszej części niniejszego regulaminu. Podstawą do wyciągnięcia konsekwencji w stosunku do zawodnika ukaranego karą indywidualną jest wyłącznie pisemny opis zawarty w sprawozdaniu sędziowskim.
3. Zawodnik po otrzymaniu kary wykluczenia (cz. kartka) automatycznie nie może brać udziału w najbliższym spotkaniu swojej drużyny. Jego ewentualny udział w kolejnych spotkaniach uzależniony jest od otrzymania orzeczenia Organizatora o wysokości kary.
4. Organizator nadzoruje ilości oraz jakości kar nakładanych na zawodników podczas rozgrywek.

Artykuł XIV – Wymiary kar

§ 1.

1. Kara indywidualna **żółta kartka – 20 zł**

2. Kara indywidualna **czerwona kartka**

- kara zakazu gry w **jednym spotkaniu oraz opłata 50zł** – za przewinienie polegające na:
- pozbawieniu przeciwnika bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki
- poważny rażący faul

2.1. Kara zakazu gry w **czterech kolejnych spotkaniach oraz opłata **150zł** – za przewinienia polegające na:**

- naruszeniu nietykalności sędziego i/lub pracownika OSiR,
 - pluciu na kogoś lub kogoś gryzienia,
 - zachowania się gwałtownie, agresywnie,
 - użyciu ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub gestów,
- powyższe popełnione wobec kogokolwiek.

3. Zawodnik po uzyskaniu w meczu wykluczenia (cz.k) wynikającego w konsekwencji dwóch napomnień (ż.k.), może grać w następnym spotkaniu swojej drużyny. W ewidencji kar będą zapisane 2 napomnienia.

4. Kary indywidualne obowiązują zawsze w najbliższych spotkaniach drużyny.

5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany wymiaru kary dla winnego zawodnika w sytuacji gdy nastąpią dodatkowe okoliczności lub zaistnieją trudności w zakwalifikowaniu przewinienia do odpowiedniego punktu niniejszego artykułu.

6. Kary muszą być wpłacone do kasy przed zawodami w następnym terminie - bez konieczności otrzymania komunikatu. Nie wpłacenie kary w/w terminie może być podstawą do niedopuszczenia do gry.

7. Kierownik każdej drużyny zobowiązany jest do ewidencjonowania kar nałożonych na poszczególnych zawodników w swojej drużynie.

Artykuł XV - Postanowienia końcowe

§ 1.

1. Niniejszy regulamin jest jedyną podstawą rozgrywek Skierniewickiej Ligi Futsalu w sezonie 2025/2026. Powoływanie się na przypadki i precedensy z poprzednich rozgrywek jest niedopuszczalne.
2. Drużyna, która nie będzie przestrzegać niniejszego regulaminu zostanie zawieszona lub wykluczona w rozgrywkach.
3. Wszyscy osoby biorące udział przed przystąpieniem do rozgrywek Skierniewickiej Ligi Futsalu zobowiązani są podpisać kartę zgłoszeniową, klauzulą informacyjną dla uczestników zawodów. Brak podpisanych dokumentów może być powodem nie dopuszczenia do zawodów.
4. Uczestnicy Ligi wyrażają zgodę na użycie ich wizerunku oraz danych osobowych w materiałach wydawanych przez organizatora, stronach internetowych, a także portalach internetowych.
5. Do interpretacji przepisów i regulaminu uprawniony jest jedynie organizator.
6. W przypadku stwierdzenia przez sędziego prowadzącego zawody, iż zawodnik lub przedstawiciel drużyny biorącej udział w rozgrywkach jest pod wpływem alkoholu bądź innych niedozwolonych używek. Sędzia ma prawo przerwać zawody do momentu opuszczenia obiektu sportowego przez wyżej wymienione osoby. Konsekwencją niepodporządkowania się decyzji sędziego jest zakończenie zawodów i walkower dla drużyny przeciwnej.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do przekładania terminów spotkań.
8. Dopuszczalne spóźnienie zespołu wynosi 5 minut.
9. Przepisy, regulaminy, wyniki podawane będą na stronach: www.osirskierniewice.pl, skierniewickaligafutsalu.flmsystem.com lub slf.flmsystem.com oraz portalach społecznościowych i tematycznych.
10. Zawodnicy rozgrywek Skierniewickiej Ligi Futsalu nie są ubezpieczeni przez organizatora od następstw nieszczęśliwych wypadków.
 - Wszyscy zawodnicy ubezpieczają się we własnym zakresie.
 - W rozgrywkach Skierniewickiej Ligi Futsalu mogą uczestniczyć zawodnicy z brakiem przeciwwskazań lekarskich.
 - Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki wynikłe z tytułu uczestnictwa w rozgrywkach.
 - Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione w szatni, bądź na terenie obiektu.
 - Każdy zawodnik (zespół) biorący udział w rozgrywkach zobowiązany jest do posiadania ochraniaczy podczas meczu, w przypadku ich braku organizator może nie dopuścić do rozegrania meczu.
 - Osoby w wieku lat od 15 do 18 biorące udział w turnieju muszą posiadać pisemną zgodę rodzica lub prawnego opiekuna na udział w turnieju. Za dostarczenie zgody oraz oświadczenia do organizatora turnieju odpowiedzialny jest kierownik drużyny. Brak takiej zgody może być powodem niedopuszczenia do zawodów.
11. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem, obowiązują przepisy dyscyplinarne PZPN
12. Regulamin obowiązuje w rozgrywkach Skierniewickiej Lidze Futsalu w sezonie 2025/2026
13. Numer konta Organizatora – PKO BP 85 1020 3352 0000 1202 0222 9748

14. Kontakty mailowe do organizatorów:

- Dariusz Skoczylas – d.skoczylas@osirskierniewice.pl
- Mateusz Kołaczek – m.kolaczek@osirskierniewice.pl

Załącznik nr 1

PRZEPISY GRY SKIERNIEWICKA LIGA FUTSALU

Artykuł 1 – Czas trwania zawodów

Części gry

Zawody składają się z dwóch równych części po 10 minut każda, które mogą być skrócone wyłącznie jeżeli zezwalają na to regulaminy rozgrywek.

Zakończenie części gry

Sędzia czasowy sygnalizuje koniec każdej 10-minutowej części zawodów (i dogrywki) sygnałem akustycznym.

- Czas trwania części zawodów kończy się z początkiem sygnału dźwiękowego, nawet jeśli sędziowie nie zasygnalizowali końca czasu gry gwizdkiem.
 - Jeżeli rozpoczęto wykonywanie rzutu wolnego bezpośredniego po piątym faulu akumulowanym lub rzutu karnego i w czasie jego wykonania część zawodów dobiegła końca, to część ta zostanie uznana za zakończoną dopiero po rozstrzygnięciu tego rzutu. Rzut uznaje się za rozstrzygnięty, gdy po wprowadzeniu piłki do gry zachodzi jedna z poniższych sytuacji:
 - piłka przestaje się poruszać lub opuszcza pole gry;
 - piłka zostanie zagrana przez zawodnika (także wykonawcę) innego niż broniący bramkarz;
 - sędziowie przerywają grę z powodu przewinienia wykonawcy lub współpartnera drużyny wykonawcy.
 - Jeżeli zawodnik drużyny broniącej popełnia przewinienie, przed tym nim rzut zostanie rozstrzygnięty, to sędzia kontynuuje grę nakazując ponowne wykonanie rzutu lub zgodnie z Przepisami Gry przyznając odpowiednio rzut wolny za czwarty faul akumulowany lub rzut karny.
 - Gol zdobyty po zasygnalizowaniu końca części gry przez sędziego czasowego sygnałem akustycznym, zostanie uznany tylko w powyższych sytuacjach.
- Części zawodów w żadnym innym przypadku nie mogą zostać przedłużone.

Czas dla drużyny

Drużyny są uprawnione do jednej jednominutowej przerwy w każdej części zawodów.

Muszą być spełnione następujące warunki:

- Osoby funkcyjne każdej drużyny są upoważnione do zgłaszania trzeciemu sędziemu lub sędziemu czasowemu, jeśli nie ma sędziego trzeciego – wniosku o uzyskanie jednominutowej przerwy stosując dostarczony do tego celu dokument.
- Sędzia czasowy sygnalizuje czas dla drużyny po wcześniejszym zgłoszeniu – używając sygnału akustycznego lub gwizdka, które różnią się od gwizdków używanych przez sędziów – jeśli drużyna ubiegająca się o czas jest w posiadaniu piłki i piłka jest poza grą.
- Podczas czasu dla drużyny:
 - zawodnicy mogą pozostać na polu gry lub poza polem gry, jednak muszą opuścić pole gry, gdy chcą spożyć napoje,
 - zawodnicy rezerwowi muszą pozostać poza polem gry,
 - osoby funkcyjne nie mają prawa udzielać instrukcji na polu gry.
- Wymiany mogą być dokonane wyłącznie po sygnale akustycznym lub sygnale gwizdka kończącym czas dla drużyny.
- Drużyna, która nie wykorzystała jednominutowej przerwy w I połowie zawodów jest uprawniona tylko do jednej przerwy podczas II połowy zawodów.
- Jeśli trzeci sędzia lub sędzia czasowy jest nieobecny, osoba funkcyjna zgłasza chęć uzyskania

jednominutowej przerwy sędziom.

- Jeśli przewidziane jest rozegranie dogrywki, to podczas jej trwania nie ma już możliwości przyznania czasu dla drużyny.

Przerwa między częściami gry

Zawodnikom przysługuje przerwa między częściami zawodów, która nie może przekroczyć 2 minut. Jeśli rozgrywana jest dogrywka, to między częściami dogrywki nie ma przerwy, drużyny zamieniają się połowami na polu gry, a osoby funkcyjne i zawodnicy rezerwowi ławkami. Dozwolona jest krótka przerwa na uzupełnienie płynów (która nie powinny przekroczyć 1 minuty) w przerwie między częściami dogrywki.

Regulamin rozgrywek musi określać czas przerwy między częściami zawodów, który może być zmieniony tylko za przyzwoleniem sędziego.

Artykuł 2 – Rozpoczęcie, wznowienie gry

Ustalenie stron pola gry

Przed rozpoczęciem gry sędzia przeprowadza losowane poprzez rzucenie monety. Drużyna wygrywająca losowanie wybiera, na którą stronę bramki atakuje podczas pierwszej połowy meczu.

Drużyna, która przegra losowanie rozpoczyna grę.

Drużyna wygrywająca losowanie rozpoczyna drugą połowę meczu.

W drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki.

Rozpoczęcie gry

Rozpoczęcie gry jest sposobem rozpoczęcia i wznowienia gry:

- przy rozpoczęciu zawodów,
- po zdobyciu bramki,
- przy rozpoczęciu drugiej połowy meczu,
- przy rozpoczęciu każdej połowy dogrywki, o ile taka jest rozgrywana.

Wykonanie

- Wszyscy zawodnicy zajmują miejsca na własnej połowie boiska.
- Zawodnicy drużyny nie wykonującej rozpoczęcia gry znajdują się w odległości co najmniej 3 metry od piłki, aż do chwili, gdy ta znajdzie się w grze.
- Piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym pola gry.
- Sędzia daje sygnał gwizdkiem.
- Piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się.
- Wykonawca rozpoczęcia nie może zagrać piłki ponownie zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika.

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rozpoczęcia gry na drużynie przeciwnej. Jeżeli piłka z rozpoczęcia gry wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy, sędzia przyznaje drużynie przeciwnej rzut różny

Po zdobyciu bramki, grę wznowia drużyna przeciwna.

Jeżeli zawodnik rozpoczynający grę dotknie piłkę zanim zostanie zagrana przez innego zawodnika – zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia. Jednak, jeśli to przewinienie popełniono na polu karnym drużyny przeciwnej, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.

Za każde inne naruszenie przepisów gry związane z wykonaniem rozpoczęcia gry, rozpoczęcie gry należy powtórzyć.

Rzut sędziowski

Rzut sędziowski jest sposobem wznowienia gry po chwilowej przerwie w grze, której zarządzenie sędzia uzna za konieczne z każdego powodu nie wymienionego gdziekolwiek indziej w przepisach gry w piłkę nożną, gdy piłka nie minęła linii bramkowej lub linii bocznej.

Wykonanie

Sędzia opuszcza trzymaną w ręce piłkę w miejscu, gdzie znajdowała się ona w chwili przerywania gry. Jeżeli nastąpiło to w obrębie pola karnego rzut sędziowski należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca, gdzie piłka znajdowała się w chwili przerywania gry.

Naruszenia / sankcje

Rzut sędziowski należy powtórzyć:

- jeśli piłka została dotknięta przez zawodnika zanim dotknęła podłoża,
- Jeśli piłka, po dotknięciu podłoża opuszcza pole gry, zanim dotknął ją którykolwiek z Zawodników.

Artykuł 3 – Piłka w grze i poza grą

Piłka poza grą

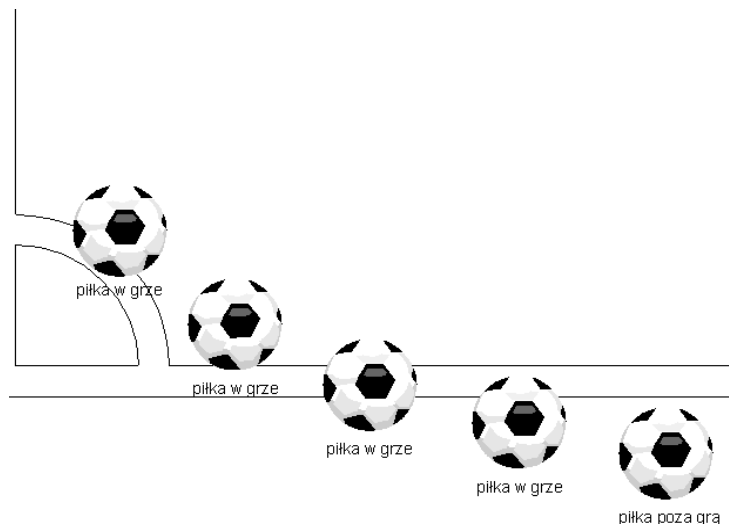
Piłka jest poza grą, gdy:

- całym obwodem przekroczy linię bramkową lub linię boczną, zarówno na ziemi (podłożu) jak i w powietrzu,
- gra została przerwana przez sędziego,
- uderzy w sufit.

Piłka w grze

Piłka jest w grze w pozostałym czasie, włączając sytuacje, gdy:

- odbije się od słupka bramkowego, poprzeczki i pozostanie na polu gry,
- odbije się od któregoś z sędziów, gdy znajdują się oni na polu gry.



Kiedy mecz rozgrywany jest na hali, a piłka przypadkowo uderzy w sufit, grę wznowia się rzutem z autu przyznanym drużynie przeciwnej dla zawodnika, który jako ostatni dotknął piłki.

Rzut z autu wykonywany jest z linii bocznej najbliższego miejsca, gdzie piłka uderzyła sufit.

Artykuł 4 – Jak zdobywa się bramkę

Zdobycie bramki

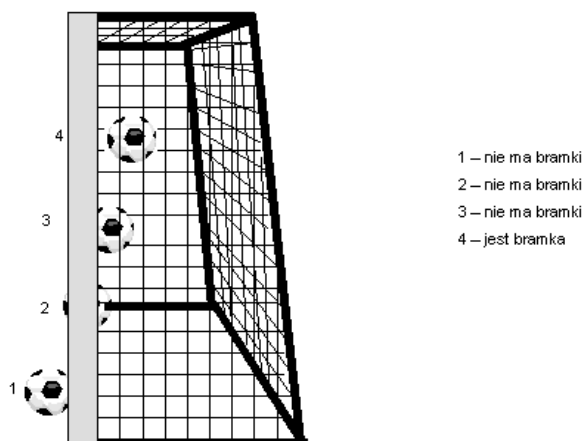
Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swym obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, zakładając, że zawodnik drużyny, która zdobyła bramkę nie rzucił, nie niósł lub celowo nie zagrał piłki ręką lub ramieniem (dotyczy również bramkarza) i nie naruszył wcześniej w jakikolwiek sposób Przepisów gry.

Drużyna wygrywająca

Drużyna, która zdobyła większą liczbę bramek podczas trwania zawodów jest zwycięzcą. Jeżeli obie drużyny zdobyły równą ilość bramek lub nie zdobyły żadnej, zawody są nierozstrzygnięte.

Regulamin rozgrywek

Dla zawodów kończących się remisem, regulaminy rozgrywek mogą przewidywać zarządzenie dogrywki lub serię rzutów karnych w celu wyłonienia zwycięzcy.



Artykuł 5 – Gra niedozwolona i niesportowe zachowanie

Gra niedozwolona i niesportowe zachowanie karane są w następujący sposób:

Rzut wolny bezpośredni

Rzut wolny bezpośredni jest przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień w sposób uznany przez sędziego za nierozważny, lekkomyślny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły:

- kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika
- podstawia lub próbuje podstawić przeciwnikowi nogę lub inną część ciała
- atakuje przeciwnika ciałem
- uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika (także przy użyciu głowy)
- popycha przeciwnika

- atakuje przeciwnika nogami
- za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu (lub usiłującego ją zagrać) przeciwnika (oprócz bramkarza we własnym polu karnym),- skacze na przeciwnika.

Jeżeli elementem przewinienia był kontakt między zawodnikami, to takie przewinienie należy karać rzutem wolnym bezpośrednim.

- „Nieostrożność” ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje w sposób niedokładny, nieuważny i bez należytej staranności. Kara indywidualna nie jest wymagana.
- „Nierozważność” ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje nie zważając na bezpieczeństwo przeciwnika lub konsekwencje takiego ataku. Zawodnik tak grający musi być ukarany napomnieniem.
- „Użycie nieproporcjonalnej siły” ma miejsce wtedy, gdy atak zawodnika przekracza granicę użycia akceptowalnej siły i zagraża bezpieczeństwu przeciwnika. Tak grający zawodnik musi być wykluczony z gry.

Rzut wolny bezpośredni jest również przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień:

- dochodzi do nieprzepisowego kontaktu jego ręki z piłką (poza bramkarzem we własnym polu karnym)
- zatrzymuje przeciwnika
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi i dochodzi do kontaktu między zawodnikami,
- gryzienie lub plucie na osobę wpisaną do protokołu lub takie zachowanie wobec jednego z sędziów,
- rzucanie/kopanie przedmiotem w piłkę, przeciwnika lub jednego z sędziów, bądź dotknięcie piłki trzymany przedmiotem lub celowe przesuwanie bramki, powodując jej kontakt z piłką.

Wszystkie przewinienia wymienione w niniejszej sekcji są faulami akumulowanymi.

Rzut wolny wykonuje się z miejsca przewinienia, chyba, że rzut wolny został przyznany zespołowi broniącemu się we własnym polu karnym, wtedy rzut wolny może być wykonany z dowolnego miejsca pola karnego.

Powyższe przewinienia (faule) są akumulowane.

Rzut karny

Rzut karny przyznaje się, jeżeli jedno z powyższych przewinień zostaje popełnione przez zawodnika w jego własnym polu karnym, niezależnie od położenia piłki zakładając, że w momencie przewinienia piłka była w grze.

Rzut wolny pośredni

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli zawodnik:

- gra w sposób niebezpieczny (zgodnie z definicją poniżej)
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi i nie dochodzi do kontaktu między zawodnikami;
- winny jest okazywania niezadowolenia z decyzji sędziów, używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub działań lub swoimi słowami popełnia inne przewinienie;
- przeszkadza bramkarzowi w zwolnieniu piłki z rąk albo kopie/próbuje kopnąć piłkę w trakcie zwalniania jej/wyrzucania z rąk przez bramkarza;
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie niewymienione w Przepisach Gry w Futsal, z powodu którego sędzia przerwał grę dla udzielenia winnemu zawodnikowi napomnienia lub wykluczenia.
- inicjuje rozmyślne sztuczki w celu podania piłki (również po rzucie wolnym lub rzucie od bramki) do bramkarza używając do tego głowy, klatki piersiowej, kolana itp., aby obejść Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłki ręką, czy nie); bramkarz zostaje ukarany, jeżeli to on inicjuje takie rozmyślne zagranie,

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli bramkarz popełnia jedno z następujących przewinień:

- przez czas dłuższy niż 4 sekundy kontroluje piłkę ręką/ramieniem lub stopą na własnej połowie;
- dotyka piłkę ręką/ramieniem po tym jak została ona rozmyślnie kopnięta do niego przez współpartnera (dotyczy to również zagrania z rzutu z autu).

Bramkarz uważany jest za kontrolującego piłkę przy pomocy ręki/rąk, gdy:

- posiada piłkę między rękoma lub między ręką a jakąkolwiek powierzchnią (np. pole gry, własne ciało) lub jeżeli dotyka jej którąkolwiek częścią ręki czy ramienia;

- trzyma piłkę leżącą na otwartej, wyciągniętej ręce;
- odbija piłkę o podłoże, względnie podrzuca ją do góry.

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.

Gra niebezpieczna

Gra niebezpieczna to jakiekolwiek zachowanie zawodnika próbującego zagrać piłkę w sposób grożący spowodowaniem kontuzji komukolwiek (również samemu sobie). Definicja ta obejmuje sytuacje, gdy przeciwnik tak grającego zawodnika powstrzymuje się od zagrania piłki w obawie przed odniesieniem kontuzji.

Zagranie piłki tzw. przewrótka lub nożycami jest dozwoloną formą gry, o ile nie jest niebezpieczne dla zawodników drużyny przeciwnej.

Przeszkadzanie w poruszaniu się przeciwnikowi bez kontaktu

Przeszkadzanie oznacza świadome przemieszczenie się w tor biegu przeciwnika w celu przeszkadzania, blokowania, zmuszania do zwolnienia lub zmiany kierunku biegu, podczas gdy piłka nie znajduje się w zasięgu gry żadnego z zawodników.

Wszyscy zawodnicy mają prawo zajmować dowolną pozycję na polu gry. Znalazienie się na drodze przeciwnika nie jest tożsame z celowym przemieszczeniem się w tor biegu przeciwnika.

Zawodnik może osłaniać piłkę zajmując pozycję między przeciwnikiem, jeśli piłka znajduje się w zasięgu gry, a przeciwnik nie jest odpychany przy użyciu rąk lub ciała. Jeżeli piłka znajduje się w zasięgu gry, zawodnik może być atakowany w walce o piłkę w sposób dozwolony przepisami.

Blokowanie przeciwnika

Blokowanie przeciwnika może być dozwoloną taktyką w futsalu pod warunkiem, że zawodnik blokujący w momencie kontaktu nie porusza się i nie doprowadza celowo do kontaktu przez poruszanie się lub zwiększanie obrysu ciała na torze biegu przeciwnika i przeciwnik ma możliwość ominięcia bloku. Blokowanie może być stosowane wobec przeciwnika, niezależnie od tego czy posiada piłkę.

SANKCJE DYSCYPLINARNE

Sędzia ma władzę do podejmowania sankcji dyscyplinarnych od momentu wejścia na pole gry w ramach przedmeczowego sprawdzania boiska, aż do momentu opuszczenia pola gry po zakończonych zawodach (dotyczy to również rzutów z punktu karnego).

Jeżeli przed wejściem na pole gry przed rozpoczęciem meczu zawodnik lub osoba funkcyjna popełni przewinienie karane wykluczeniem to sędziowie mają władzę, żeby nie dopuścić takiego zawodnika lub osoby funkcyjnej do udziału w zawodach; sędziowie zgłoszą każde inne niewłaściwe postępowanie.

Zawodnik lub osoba funkcyjna, który(a) popełnia przewinienie karane napomnieniem lub wykluczeniem z gry, zarówno na polu gry, jak i poza nim, wobec jakiejkolwiek osoby lub wobec Przepisów Gry, jest karany(a) stosownie do natury popełnianego przewinienia.

Żółta kartka oznacza napomnienie, a czerwona kartka – wykluczenie z gry.

Żółta bądź czerwona kartka może być pokazana tylko zawodnikowi, zawodnikowi rezerwowemu, lub osobie funkcyjnej.

Przewinienia karane napomnieniem – 1 min. wykluczenia z gry (żółta kartka)

Zawodnik musi być napomniany i należy mu pokazać żółtą kartkę, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień:

- opóźnia wznowienie gry;
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie;
- opuszcza lub wchodzi na pole gry bez zgody sędziego lub narusza procedurę wymiany zawodników,
- nie zachowuje wymaganej odległości podczas wykonania rzutu sędziowskiego, rzutu różnego, rzutu

wolnego lub rzutu z autu;

- uporczywie dokonuje przewinień (nie określa się dokładnej liczby ani charakteru dokonywanych przewinień, które definiują „uporczywość”);
- zachowuje się niesportowo.

Zawodnik rezerwowy zostaje napomniany, jeżeli:

- opóźnia wznowienie gry;
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie;
- wchodzi na pole gry naruszając procedurę wymiany zawodników;
- zachowuje się niesportowo.

Gdy zawodnik popełnia dwa oddzielne przewinienia karane napomnieniami (nawet w krótkim odstępie czasu), powinny one skutkować udzieleniem (pokazaniem) dwóch napomnień, np. jeżeli zawodnik wkracza na pole gry poza strefą wymian i dopuszcza się nierozważnego ataku lub przerywa korzystną akcję, faulując/dopuszczając się nieprzepisowego kontaktu ręki z piłką itp.

Niesportowe zachowanie karane napomnieniem

Występują różne sytuacje, w których zawodnik musi być ukarany za niesportowe zachowanie, np. jeżeli:

- usiłuje wprowadzić w błąd sędziego np. sugerując odniesienie kontuzji lub stwarzając pozory, że był faulowany (symulacja);
- w sposób nierozważny popełnia przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim;
- po nieprzepisowym kontakcie jego ręki z piłką dochodzi do przerwania lub przeszkodzenia korzystnej akcji;
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie przerywające lub przeszkadzające w prowadzeniu korzystnej akcji, z wyjątkiem sytuacji, gdy sędzia zarządza rzut karny za przewinienie, które stanowiło próbę zagrania piłki;
- pozbawia przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki przewinieniem, które stanowiło próbę zagrania piłki, a sędzia zarządził za nie rzut karny;
- zagrywa piłkę ręką, usiłując zdobyć bramkę (nie ma znaczenia czy bramka została zdobyta, czy nie) lub podejmuje w ten sposób nieudaną próbę pozbawienia przeciwnika bramki;
- poprzez nieprzepisowy kontakt ręki z piłką zatrzymuje piłkę wpadającą do bramki, gdy bramka jest strzeżona przez bramkarza;
- wykonuje niedozwolone oznaczenia na polu gry;
- zagrywa piłkę w trakcie schodzenia z pola gry, po tym, jak otrzymał zgodę na jego opuszczenie;
- swoją postawą wykazuje brak należytego szacunku dla zawodów;
- inicjuje rozmyślne sztuczki w celu podania piłki (również po rzucie wolnym lub rzucie od bramki) do bramkarza używając do tego głowy, klatki piersiowej, kolana itp., aby obejść Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłki ręką, czy nie); bramkarz zostaje ukarany, jeżeli to on inicjuje takie rozmyślne zagranie.
- słownie rozprasza uwagę przeciwnika podczas gry;
- celowo przesuwają lub przewracają bramkę (nie pozbawiając przeciwnika bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki).

Fetowanie zdobycia bramki

Zawodnicy mogą fetować zdobycie bramki, jednak fetowanie to nie może być nadmierne; układy choreograficzne – jeżeli występują – nie mogą prowadzić do nadmiernej straty czasu.

Samo opuszczenie pola gry dla fetowania zdobycia bramki nie podlega napomnieniu, ale w ten sposób fetujący zawodnicy powinni możliwie jak najszybciej powrócić na pole gry.

Zawodnik musi zostać ukarany napomnieniem, nawet gdy bramka zostaje nieuznana, jeżeli:

- zbliża się do kibiców w sposób naruszający bezpieczeństwo/ porządek;
- wykonuje prowokacyjne, szydercze, podburzające działania;
- zakrywa głowę lub twarz maską lub innym podobnym przedmiotem;
- zdejmując koszulkę lub zakłada ją na głowę.

Przewinienia karane wykluczeniem z gry (czerwona kartka)

Zawodnik lub zawodnik rezerwowy zostaje wykluczony z gry, jeżeli popełnia jakiegokolwiek z następujących przewinień:

- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy zdobycia bramki poprzez nieprzepisowy kontakt ręki z piłką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym) lub celowo przesuwają lub

przewraca bramkę (w celu uniemożliwienia przekroczenia przez piłkę linii bramkowej)

- pozbawia przeciwnika bramki lub realnej szansy zdobycia bramki (zakładając, że bramka nie jest strzeżona przez bramkarza), który zasadniczo porusza się w kierunku bramki zawodnika przewinającego, przez popełnienie przewinienia karanego rzutem wolnym (z uwzględnieniem przypadków ujętych poniżej)
- popełnia poważny, rażący faul
- pluje na kogoś lub kogoś gryzie
- zachowuje się gwałtownie, agresywnie
- używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub działań
- otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach.

Zawodnik lub zawodnik rezerwowy, który został wykluczony, musi opuścić bezpośrednie otoczenie pola gry oraz strefę techniczną.

Zawodnik wykluczony, nie może powrócić do gry w tym samym meczu ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych.

Zawodnik rezerwowy może wejść do gry po upływie 2 minut od wykluczenia współpartnera, o ile wcześniej jego drużyna nie straci bramki i o ile otrzymał na to zgodę sędziego czasowego.

W przypadku:

- gdy zawodnik napomniany jest żółtą kartką, może powrócić na boisko gry po upływie 1 min. od wykluczenia,
- gdy pięciu zawodników gra przeciwko czterem i zespół grający z większą liczbą zawodników zdobywa bramkę, to drużyna grająca czterema zawodnikami może uzupełnić skład,
- gdy obie drużyny mają po czterech zawodników i pada bramka, to drużyny pozostają z tą samą liczbą zawodników,
- gdy pięciu zawodników gra przeciwko trzem lub czterech przeciwko trzem i zespół grający z większą liczbą zawodników zdobywa bramkę, to drużyna grająca w trzech zawodników może uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika,
- gdy obie drużyny mają po trzech zawodników i pada bramka, to drużyny pozostają z tą samą liczbą zawodników,
- gdy drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, kontynuuje grę z tą samą liczbą zawodników.

Artykuł 6 – Rzuty wolne

Rodzaje rzutów wolnych

Rzutami wolnymi są zarówno rzuty bezpośrednie, jak i pośrednie.

Podczas wykonywania rzutów wolnych pośrednich jak i bezpośrednich piłka musi leżeć nieruchomo, a po wykonaniu rzutu zawodnikowi, który go wykonywał, nie wolno jej powtórnie zagrać dopóki nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika.

Rzut wolny bezpośredni

Jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego kopnięta piłka bezpośrednio wpadnie do bramki przeciwnika, bramka jest uznana.

Rzut wolny pośredni

Bramka może być zdobyta jedynie wtedy, gdy będąca w grze piłka przed wpadnięciem do bramki dotknie innego zawodnika niż zawodnik wykonujący rzut wolny pośredni.

Miejsce wykonania rzutu wolnego

Wszyscy przeciwnicy muszą pozostać w odległości, co najmniej 5 metrów od piłki zanim będzie w grze. Kiedy drużyna broniąca wykonuje rzut wolny z własnego pola karnego, wszyscy przeciwnicy muszą się znajdować poza polem karnym. Piłka jest w grze gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i poruszy się. Kiedy drużyna broniąca wykonuje rzut wolny bezpośredni z własnego pola karnego, piłka jest w grze kiedy opuści pole karne.

Naruszenia / sankcje

Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego, przeciwnik znajdzie się bliżej od piłki niż wymagają przepisy:

- rzut wolny należy powtórzyć.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca rzutu dotyka piłki powtórnie zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika:

- zarządza się wykonanie rzutu wolnego pośredniego dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia. Jednakże, gdy to przewinienie zostało popełnione w obrębie pola karnego, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.

Jeżeli wykonanie rzutu wolnego trwa dłużej niż cztery sekundy to:

- rzut wolny pośredni należy przyznać drużynie przeciwnej.

Sygnalizacja

Rzut wolny bezpośredni:

- sędzia trzyma jedno ramie poziomo wskazując kierunek, w jakim rzut ma być wykonany. W przypadku, gdy przewinienie odlicza się jako akumulowane, sędzia kieruje palec wskazując drugiej ręki ku dołowi powiadamiając w ten sposób trzeciego sędziego (lub innego sędziego przy stoliku), że dolicza faul jako akumulowany.

Rzut wolny pośredni:

- sędzia wskazuje rzut wolny pośredni unosząc ramię ponad głowę. Utrzymuje on ramię w tej pozycji do czasu, gdy po wykonanym rzucie piłki zostanie dotknięta przez innego zawodnika lub wyjdzie z gry.

Artykuł 7 – Faule akumulowane

Faule akumulowane

Obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi zgodnie z Artykułem 5. Pierwsze **trzy** faule akumulowane popełnione podczas jednej połowy są rejestrowane w sprawozdaniu z meczu.

Pozycja zawodnika przy wykonywaniu rzutów wolnych

Przy pierwszych czterech faulach akumulowanych popełnionych przez każdy zespół w czasie jednej połowy meczu- zawodnicy drużyny przeciwnej mają prawo ustawić mur obronny,

- wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się, co najmniej 5m od piłki zanim zostanie ona wprowadzona do gry.
- bramka może zostać zdobyta bezpośrednio z rzutu wolnego.

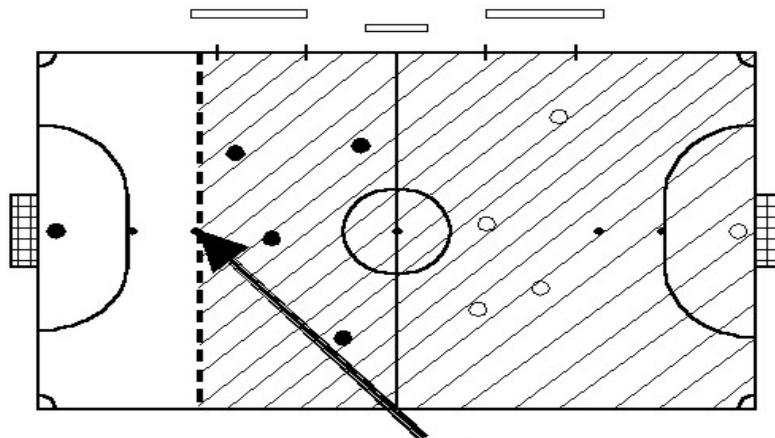
Począwszy od **czwartego** zarejestrowanego faulu jednej z drużyn w każdej połowie meczu:

- drużyna, która go popełniła nie może ustawić muru obronnego
- zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany (lub wskazany),
- bramkarz musi pozostać we własnym polu karnym w odległości, co najmniej 5m od piłki,
- wszyscy pozostali zawodnicy muszą pozostawać na boisku poza umowną linią równoległą do linii bramkowej przechodzącej przez punkt położenia piłki i będącą poza polem karnym. Muszą znajdować się, co najmniej 5m od piłki i nie mogą przeszkadzać wykonawcy rzutu wolnego. Żaden zawodnik nie może przekroczyć wspomnianej umownej linii zanim piłka nie zostanie zagrana.

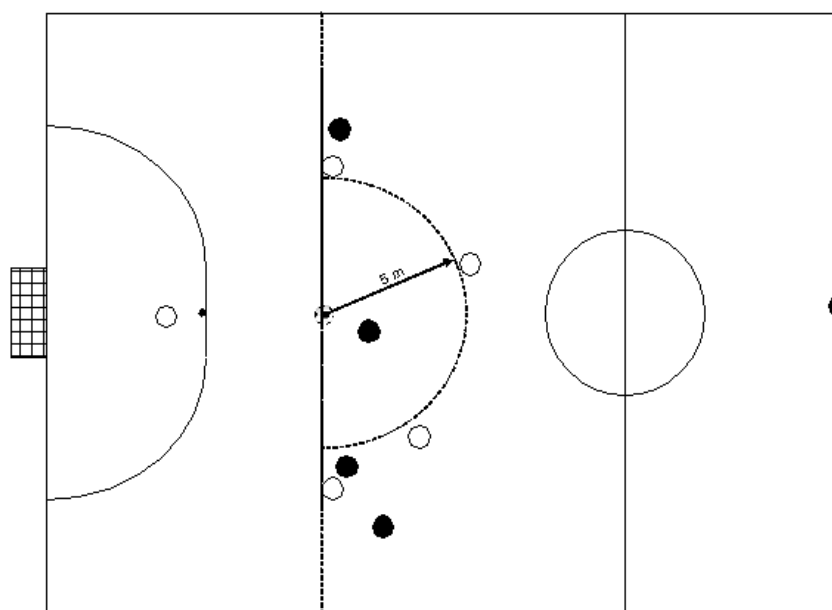
Wykonanie

Zawodnik wykonujący rzut wolny musi kopnąć piłkę z zamiarem strzelenia bramki i nie może podawać piłki do innego zawodnika. Po wykonaniu rzutu wolnego, żaden zawodnik nie może dotknąć piłki zanim nie zostanie dotknięta przez bramkarza lub odbije się od słupka, poprzeczki albo opuści pole gry.

Piąty i kolejny faul akumulowany popełniony przez drużynę czarnych na zakreśkowanej części boiska, karany jest rzutem wolnym wykonywanym przez drużynę białych, z miejsca przewinienia lub z drugiego punktu karnego.



Piąty i kolejny faul akumulowany popełniony przez drużynę czarnych na zakreskowanej części boiska, karany jest rzutem wolnym wykonywanym przez drużynę białych, z drugiego punktu karnego.



Ustawienie zawodników przy rzucie wolnym (piątym i następnym akumulowanym)

Artykuł 8 – Rzut karny

Rzut karny przyznaje się drużynie, która w obrębie własnego pola karnego, w czasie, gdy piłka jest w grze popełni przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim.

Z rzutu karnego można bezpośrednio zdobyć bramkę.

W celu wykonania rzutu karnego należy przedłużyć pierwszą lub drugą połowę meczu oraz każdą połowę dogrywki.

Ustawienie piłki i pozycje zawodników

Piłka:

- leży nieruchomo na punkcie karnym.

Wykonawca:

- jest właściwie zidentyfikowany.

Bramkarz drużyny broniącej:

- pozostaje na własnej linii bramkowej pomiędzy słupkami zwrócony twarzą w kierunku wykonawcy rzutu, do czasu kopnięcia piłki.

Pozostali zawodnicy znajdują się:

- w obrębie pola gry,
- poza polem karnym
- za punktem karnym
- przynajmniej 5 metrów od punktu karnego

Wykonanie:

- wykonawca rzutu karnego zagrywa piłkę do przodu,
- wykonawca nie może jej zagrać po raz drugi zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego Zawodnika,
- piłka jest w grze, jeżeli zostanie kopnięta i porusza się do przodu.

Jeżeli rzut karny został podyktowany w normalnym czasie gry a czas pierwszej połowy, drugiej połowy, bądź dogrywki został przedłużony tylko na jego wykonanie, bądź powtórzenie, to gol musi być uznany jeżeli przed przekroczeniem linii bramkowej pomiędzy słupkami i pod poprzeczką bramki:

- piłka dotknie jednego lub obu słupków bramkowych, poprzeczki lub bramkarza, a także zaistnieją jakiekolwiek z tych możliwości.

Sędziowie decydują, kiedy rzut karny został rozstrzygnięty.

Naruszenia / sankcje

W przypadku gdy:

Zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu:

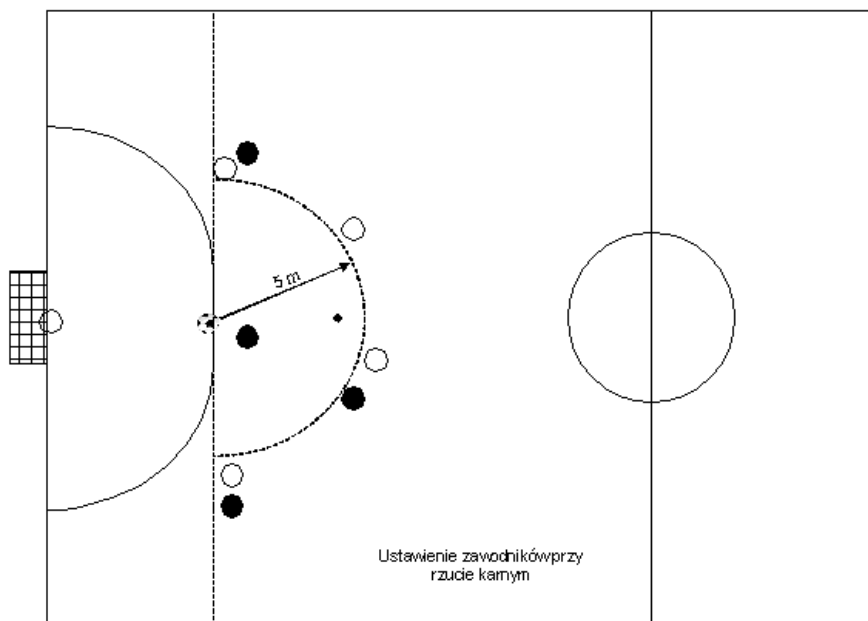
- rzut karny, powtarza się, gdy bramka nie zostanie zdobyta,
- rzutu karnego nie powtarza się gdy bramka zostanie zdobyta.

Współpartner wykonawcy rzutu karnego naruszy przepisy tego artykułu:

- rzut karny powtarza się, jeżeli bramka zostanie zdobyta,
- rzutu karnego nie powtarza się, jeśli bramka nie zostaje zdobyta.

Wykonawca rzutu karnego naruszy przepisy tego artykułu po wprowadzeniu piłki do gry:

- drużynie przeciwnej przysznaje się rzut wolny pośredni z miejsca przewinienia. Jeżeli miał to miejsce w obrębie pola karnego rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższej miejsca przewinienia.



Artykuł 9 – Rzut z autu

Rzut z autu jest sposobem wznowienia gry.

Z rzutu z autu nie można bezpośrednio zdobyć bramki.

Rzut z autu przyznaje się:

- gdy piłka całym obwodem przekroczy linię boczną boiska po ziemi lub powietrzu albo uderzy w sufit,
- z miejsca w którym piłka opuściła boisko,
- przeciwnikom tego zawodnika, który ostatni dotknął piłki.

Położenie piłki i zawodnika

Piłka:

- musi nieruchomo leżeć na linii bocznej lub przed linią do ok. 25cm.
- może być kopnięta na boisko w dowolnym kierunku.

Zawodnicy drużyny przeciwnej:

- muszą znajdować się przynajmniej 5 metrów od miejsca wykonania rzutu.

Wykonanie:

- wykonawca rzutu musi go wykonać w czasie nie dłuższym niż 4 sekundy od chwili wejścia w posiadanie piłki,
- wykonawca nie może ponownie zagrać piłki zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika,
- piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i poruszy się.

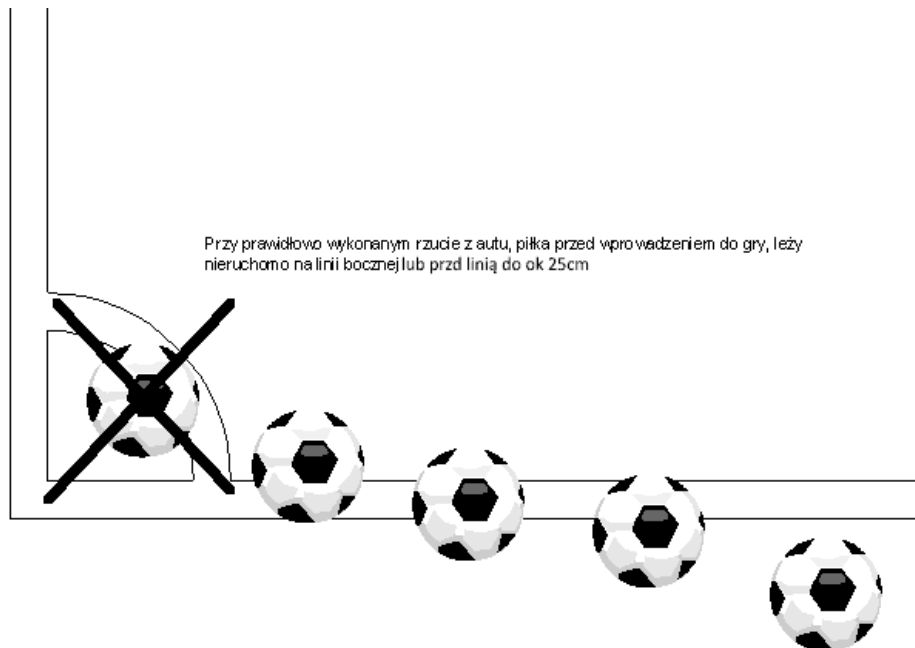
Naruszenia / sankcje

Rzut wolny pośredni przyznaje się drużynie przeciwnej, gdy:

- wykonawca rzutu zagrywa piłkę ponownie zanim została zagrana przez innego zawodnika.
- Rzut wolny pośredni wykonuje się z miejsca przewinienia. Jeżeli nastąpiło to w obrębie pola karnego, rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.

Rzut z autu powtarza zawodnik drużyny przeciwnej, gdy:

- został wykonany niepoprawnie,
- został wykonany z innego miejsca niż tego, gdzie piłka przekroczyła linię boczną,
- nie jest wykonany w ciągu 4 sekund od chwili wejścia w posiadanie piłki,
- nastąpi jakiegokolwiek inne naruszenie przepisów.



Artykuł 10 – Rzut od bramki

Rzut od bramki jest sposobem wznowienia gry.

Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki.

Rzut od bramki przyznaje się, gdy:

- piłka całym swym obwodem, dotknięta ostatnio przez zawodnika drużyny atakującej, przekroczy linię bramkową zarówno po ziemi jak i w powietrzu a bramka nie została zdobyta zgodnie z Artykułem 3.

Wykonanie:

- piłka zostaje wyrzucona przez bramkarza z dowolnego miejsca własnego pola karnego,
- zawodnicy drużyny przeciwnej pozostają poza polem karnym, aż do momentu wprowadzenia Piłki do gry,
- bramkarz nie może zagrać piłki ponownie, zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika,
- piłka jest w grze, gdy zostanie wyrzucona bezpośrednio za pole karne.

Naruszenie / Sankcje

Jeżeli piłka nie jest wyrzucona bezpośrednio poza pole karne.

- rzut od bramki należy powtórzyć.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry bramkarz dotknie piłkę ponownie, zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika:

- drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni z miejsca przewinienia jeżeli nastąpiło ono w obrębie pola karnego to rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższej

miejsca przewinienia.

Jeżeli bramkarz nie wykona rzutu od bramki w ciągu **czterech** sekund od momentu wejścia w posiadanie piłki:

- drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.

Artykuł 11 – Rzut z rogu

Rzut z rogu jest sposobem wznowienia gry.

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu z rogu jedynie na niekorzyść drużyny przeciwnej.

Rzut z rogu przyznaje się:

- gdy piłka całym swym obwodem ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przejdzie linię bramkową po ziemi (podłożu) lub w powietrzu i bramka nie zostanie zdobyta w sposób opisany w Artykule 3.

Wykonanie:

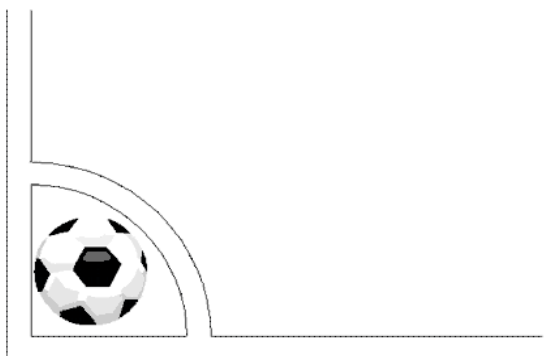
- piłka jest umieszczona wewnątrz pola różnego przy najbliższym narożniku pola gry,
- zanim piłka nie zostanie wprowadzona do gry, przeciwnicy pozostają w odległości, co najmniej 5 metrów od niej,
- piłka jest zagrana przez zawodnika drużyny atakującej,
- piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i poruszy się,
- wykonawca nie zagrywa piłki po raz drugi, zanim nie dotknie jej inny zawodnik.

Naruszenie / Sankcje

Rzut wolny pośredni przyznaje się drużynie przeciwnej:

- gdy wykonawca rzutu z rogu zagra piłkę po raz drugi zanim piłka zostanie zagrana przez innego zawodnika. Rzut wolny pośredni wykonuje się z miejsca przewinienia,
- gdy rzut z rogu nie zostanie wykonany w ciągu **czterech** sekund od chwili wejścia w posiadanie Piłki. Drużyna przeciwna wznawia rzutem od bramki.

Za każde inne naruszenie przepisów gry tego artykułu, drużyna przeciwna wznawia grę rzutem od bramki.



Artykuł 12 – Liczba zawodników

Zawodnicy

W zawodach biorą udział dwie drużyny, każda składa się z nie więcej niż pięciu zawodników, jeden z nich jest bramkarzem.

Wymiana zawodników

Maksymalna liczba zawodników rezerwowych wynosi siedem.

Liczba zmian podczas meczu jest nieograniczona. Zawodnik, który został zmieniony może powrócić na boisko jako zmiennik innego zawodnika.

Zmiana zawodników następuje zarówno kiedy piłka jest w grze jak i poza grą z zachowaniem następujących warunków:

- zawodnik opuszczający boisko musi przekroczyć linię boczną w obrębie strefy zmiany jego drużyny,
- zawodnik wchodzący na boisko musi uczynić to również w obrębie strefy zmian ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący przekroczy całkowicie linię boczną,
- zmiana jest przedmiotem władzy i jurysdykcji sędziów zarówno zgłoszona sędziemu jak i nie.
- zmiana jest dokonana, gdy zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko, od tego momentu staje się on zawodnikiem grającym, a zawodnik, którego zastąpił przestaje nim być.

Bramkarz może zamienić się miejscami z zawodnikiem z pola.

Naruszenia / Sankcje

Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany, zawodnik rezerwowy wejdzie na pole gry zanim zawodnik schodzący je opuści i weźmie aktywny udział w grze:

- gra winna być przerwana,
- zawodnik schodzący powinien opuścić boisko,
- zawodnik wchodzący zostaje napomniany (żółta kartka)
- grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym, rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry.

Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko lub zawodnik schodzący opuści je w obrębie własnej strefy zmian:

- gra może być przerwana
- gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca,

Procedury mające na celu
Wyłonienie zwycięzcy meczu

Dogrywka i rzuty z punktu karnego są metodami wyłonienia zwycięskiego zespołu, gdy regulamin rozgrywek wymaga wyłonienia zwycięzcy, po meczu **zakończonym remisem**.

Dogrywka

Dogrywka składa się z dwóch równych, pięciominutowych okresów gry.

Jeżeli w czasie dogrywki wynik zawodów nie zostanie rozstrzygnięty, to zarządza się wykonanie rzutów z punktu karnego.

Rzuty z punktu karnego

- Sędzia wybiera bramkę na którą będą wykonywane rzuty.
- Sędzia rzuca monetą i drużyna, której kapitan wygrał losowanie wybiera czy rzut z punktu karnego będzie wykonywać jako pierwsza lub druga.
- Sędzia prowadzi rejestr wykonywanych rzutów.
- Uwzględniając wyżej opisane okoliczności drużyny wykonują po **trzy** rzuty karne, rzuty są wykonywane naprzemiennie.
- Jeżeli przed wykonaniem trzech rzutów przez każdą z drużyn, jedna z nich zdobyła większą ilość bramek niż druga mogłaby uzyskać po wykonaniu trzech rzutów, zaprzestaje się wykonywania kolejnych rzutów.
- jeżeli obie drużyny wykonały po trzy rzuty karne i zdobyły tę samą liczbę bramek lub nie zdobyły żadnej, należy je kontynuować w tej samej kolejności, aż do momentu, gdy jedna z drużyn uzyska jedną bramkę więcej niż drużyna przeciwna przy równej liczbie wykonywanych rzutów.
- Każdy rzut jest wykonywany przez innego zawodnika i wszyscy uprawnieni do wykonywania rzutów zawodnicy muszą wykonać rzut zanim jakikolwiek zawodnik wykona rzut po raz drugi.
- Każdy uprawniony zawodnik może w każdej chwili zamienić się z bramkarzem.
- Jedynie zawodnikom uprawnionym do wykonywania rzutów i sędziom zezwala się na pozostawanie na polu gry podczas wykonywania serii rzutów karnych.
- Wszyscy zawodnicy, poza wykonawcą rzutu i bramkarzami muszą pozostawać na przeciwnej połowie boiska, niż ta na której wykonywane są rzuty.
- Bramkarz, współpartner wykonującego rzut musi pozostawać w obrębie pola gry poza polem karnym na którym wykonywane są rzuty na styku linii bramkowej z linią pola karnego.
- Przed rozpoczęciem wykonywania rzutów z punktu karnego, sędzia dopilnowuje, aby równa liczba zawodników w każdej drużynie pozostała na przeciwnej połowie boiska i tylko ci zawodnicy będą wykonywać rzuty.