



FIFA®



The Fédération Internationale de Football Association

Münstergasse 9, 8001 Zurich, Szwajcaria

T: +41 (0) 44 245 1886, F: +41 (0) 44 245 1887

www.theifab.com

Przepisy te nie mogą być kopiowane lub tłumaczone w całości lub w częściach w żaden sposób bez zgody IFAB.

Polski Związek Piłki Nożnej

Prezes: Zbigniew Boniek

Adres: Polski Związek Piłki Nożnej
ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. nr 7
02-366 Warszawa
Polska

Telefon: +48 (0) 22 551 2317

Telefax: +48 (0) 22 551 2240

Strona www: www.pzpn.pl

Tłumaczenie i opracowanie: Damian PICZ
Zbigniew PRZESMYCKI
Piotr TENCZYŃSKI
Maciej WIERZBOWSKI

PRZEPISY GRY 2016/17

Spis treści

Wstęp

Historia IFAB

Struktura i działalność IFAB

Podstawy obecnej reformy Przepisów

Uwagi odnośnie Przepisów Gry

Przepisy Gry 2016/17

01 Pole gry

02 Piłka

03 Zawodnicy

04 Ubiór zawodników

05 Sędzia

06 Pozostali sędziowie

07 Czas trwania zawodów

08 Rozpoczęcie i wznowienie gry

09 Piłka w grze i poza grą

10 Wyłanianie zwycięzcy

11 Spalony

12 Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

13 Rzuty wolne

14 Rzut karny

15 Wrzut

16 Rzut od bramki

17 Rzut różny

Zmiany przepisów 2016/17

Wykaz zmian w Przepisach

Szczegóły wszystkich zmian w Przepisach

Praktyczne wskazówki dla sędziów

Wstęp

Ustawianie się, poruszanie oraz współpraca

Mowa ciała, komunikacja i gwizdek

Pozostałe wskazówki

- Korzyść
- Doliczanie straconego czasu gry
- Trzymanie przeciwnika
- Spalony
- Udzielanie pomocy/ ocena zdarzenia po pokazaniu żółtej/czerwonej kartki

Wprowadzenie

Historia IFAB

IFAB jest organem stanowiącym Przepisy Gry. Jego zadaniem jest stać na straży, opracowywać i zmieniać Przepisy Gry, które są stosowane w rozgrywkach piłkarskich na całym świecie, organizowanych przez FIFA. IFAB dąży do ujednoczenia podejmowanych decyzji na podstawie Przepisów, obserwując ich stowanie na całym świecie.

IFAB powstało podczas spotkania 2 czerwca 1886 roku i w skład tego organu weszło po dwóch przedstawicieli z czterech federacji: Anglii, Szkocji, Walii i Irlandii Północnej. Pomysłodawcą założenia takiego ciała był Angielski Związek Piłki Nożnej w celu ujednoczenia zbioru przepisów, które w tamtym okresie różniły się w zależności od kraju. Od momentu założenia the IFAB, jego rolą było, i nadal pozostaje, analizowanie, monitorowanie i ochrona Przepisów Gry, a tam gdzie zachodzi taka potrzeba, również ich poprawianie.

Piłka nożna rozprzestrzeniła się bardzo szybko i w 1904 roku siedem federacji spotkało się w Paryżu, by założyć Międzynarodową Federację Piłki Nożnej (FIFA), która dołączyła do the IFAB w 1913 roku.

IFAB nadzorowało wiele zmian przepisów, od pierwszego oficjalnego wydania w 1863 roku. Prawdopodobnie najbardziej zmienianym przepisem jest ten dotyczący spalonego – na początku zawodnik, który znajdował się przed piłką był spalony. Pole bramkowe pierwszy raz pojawiło się w 1869 roku, rzuty różne w 1872 roku, a pierwszy rzut karny został przyznany 1891 roku i do 1902 roku taki rzut mógł być wykonany z jakiegokolwiek punktu wzdłuż linii 11. metra od bramki. Decyzja podjęta w 1912 roku zakazująca bramkarzom zagrywanie piłki ręką poza polem karnym, zwiększyła liczbę zdobywanych bramek, a od 1920 roku zawodnik nie mógł być uznany za spalonego po otrzymaniu piłki z wrzutu.

Stopniowo the IFAB zmieniało obraz piłki nożnej oraz sposób myślenia tych, którzy grali i tych, którzy oglądali piłkę nożną. Zmiana, wprowadzona po mistrzostwach świata we Włoszech w 1990 roku, zabraniająca bramkarzom zagrywanie rękoma po podaniu od obrońcy i wprowadzenie w 1998 roku czerwonej kartki za poważny faul popełniony od tyłu, są dobrymi przykładami tych zmian.

W październiku 2010 roku the IFAB ponownie rozważyło wprowadzenie technologii GLT i wyraziło zgodę na dwuletnie testy systemu. W lipcu 2012 roku IFAB podjęło historyczną decyzję, zgadzając się na zastosowanie GLT oraz wprowadzenie dodatkowych sędziów asystentów.

Marzec 2016 r. był również historyczną datą, w związku z podjęciem decyzji o rozpoczęciu fazy testowania sędziów asystentów wideo. Wtedy też doszło do największych zmian w Przepisach w historii IFAB.

Struktura i działalność IFAB

W 2012 roku IFAB rozpoczęło proces zmian, który dobiegł końca 13 stycznia 2014 roku, kiedy to the IFAB stał się autonomicznym związkiem, podlegającym pod szwajcarskie prawo. Zatwierdzono wtedy statut, który określa rolę, strukturę i obowiązki IFAB oraz związanych z nim ciał. W celu zapewnienia transparentnej działalności IFAB, powołano demokratyczny i nowoczesny Sekretariat Wykonawczy, któremu przewodniczy Sekretarz IFAB.

Podczas gdy struktura IFAB pozostała niezmienną, w ramach reform utworzono Panel Doradczy oraz Techniczny Panel Doradczy, w skład których wchodzi eksperci z całego świata. Celem działania tych paneli jest poprawa procesów konsultacji i wypracowania bardziej proaktywnego podejścia do rozwoju Przepisów.

Doroczne Ogólne Zebranie (Annual General Meeting - AGM)

AGM odbywa się w lutym lub marcu, rotacyjnie w Anglii, Szkocji, Walii i Irlandii Północnej, w ściśle ustalonym porządku, tak jak w przypadku ustalaniu przez FIFA miejsca rozgrywania mistrzostw świata. Decyzje podjęte odnośnie Przepisów przez AGM są wiążące dla federacji kontynentalnych i związków narodowych od 1 czerwca. Jednakże, federacje i związki, które nie zakończyły swoich rozgrywek do 1 czerwca, mogą opóźnić wprowadzenie zmian do rozpoczęcia nowego sezonu. Federacje i związki, w których rozgrywki rozpoczynają się przed 1 czerwca mogą wchodzące zmiany wprowadzać zaraz po tym, jak the IFAB wyda oficjalny okólnik zawierający wprowadzone zmiany.

Nie zezwala się na wprowadzanie jakichkolwiek zmian w Przepisach Gry przez jakąkolwiek federację kontynentalną czy związek narodowy (włączając organizatora rozgrywek), chyba że zmiana ta została zatwierdzona przez the IFAB.

Doroczne Spotkanie Biznesowe (Annual Business Meeting - ABM)

Doroczne Spotkanie Biznesowe jest spotkaniem przygotowawczym dla the AGM i odbywa się w listopadzie. ABM może rozpatrzyć tematy zgłoszone przez jakąkolwiek federację kontynentalną lub narodowy związek narodowy i może zaaprobować próby i eksperymenty. Jednakże zmiany w Przepisach muszą zostać zatwierdzone przez the AGM.

Podkomitet Techniczny (Technical Subcommittee - TSC)

Składa się z ekspertów z czterech brytyjskich federacji, FIFA oraz IFAB i jest odpowiedzialny za rozpatrywanie potencjalnych zmian w Przepisach oraz nadzór nad testami zaakceptowanymi przez the ABM i AGM.

Panele Doradcze

Piłkarski Panel Doradczy (The Football Advisory Panel – FAP) oraz Techniczny Panel Doradczy (TAP) składają się z ekspertów z całego świata, którzy wspierają IFAB w pracach nad Przepisami Gry. Eksperti ci to byli piłkarze, trenerzy i sędziowie z różnych kontynentów i organów. FAP przedstawia punkt widzenia zawodników i trenerów, podczas gdy TAP ocenia techniczne szczegóły i ich potencjalny wpływ na sędziowanie, w przypadku zmiany jakiegokolwiek zapisu w Przepisach.

Podstawy obecnej reformy Przepisów

Podstawy prawne do obecnych zmian w Przepisach znajdują się w protokołach 127., 128. oraz 129. Dorocznego Ogólnego Zebrania. Podkomitet Techniczny rozpoczął prace jesienią 2014 roku, a w protokole ze 129. AGM z 28 lutego 2015 roku zapisano, że: „(...) celem reformy jest stworzenie dostępnej wersji Przepisów skierowanej do wszystkich oraz podniesienie zgodności ich rozumienia, interpretacji i stosowania”.

Reforma ma sprawić, że Przepisy będą odpowiednie dla nowoczesnego futbolu na wszystkich poziomach rozgrywek. Główne obszary zmian to:

- **Przejrzystsza struktura** – Przepisy i Interpretacje Przepisów zostały połączone i wszystkie informacje są teraz w jednym miejscu.
- **Zrewidowane nazwy Artykułów** – niektóre nazwy zostały zmienione, w celu dopasowania ich nazwy do zawartości, np. Artykuł 6: „Sędziowie asystenci” został zmieniony na “Pozostali sędziowie”, pozwalając na włączenie do tego Artykułu sędziego technicznego, dodatkowych sędziów asystentów itd.
- **Język angielski i frazeologia** – usunięto niepotrzebne słowa i doprowadzono do większej konsekwencji w użyciu słów oraz związków frazeologicznych, tym samym doprowadzając do tego, że Przepisy stają się czytelniejsze. Dodatkowo ułatwi to przekłady Przepisów, zmniejszy dwuznaczności i nieporozumienia. Sprzeczności i niepotrzebne powtórzenia zostały usunięte. W Przepisach występują formy bezosobowe, tym samym odzwierciedlając ważną rolę, jaką odgrywają sędzie w piłce nożnej.
- **Zrewidowana zawartość** – niektóre zmiany dostosowują Przepisy do realiów nowoczesnego futbolu, np. zwiększona liczba wymian.

Dodano dwie ważne „nowe” sekcje:

- **Wyjaśnienie zmian w Przepisach** – ta sekcja przedstawia „stare” i „nowe” zapisy Przepisów oraz wyjaśnienie każdej zmiany.
- **Słowniczek** – jest to lista definicji ważnych słów/zwrotów, które czasami są źle rozumiane lub trudne do przełożenia.

IFAB stoi na stanowisku, że obecna korekta Przepisów stworzyła dostępną i łatwą do zrozumienia przez wszystkich publikację. To powinno doprowadzić do zwiększenia konsekwencji pod względem zrozumienia, interpretacji i stosowania Przepisów. Tym samym powinno to doprowadzić do mniejszej liczby niezgodności i kontrowersji, wynikających z przeciwstawnych interpretacji.

IFAB chciałby wyrazić ogromne wyrazy uznania i podziękowania za pracę przy korektach dokonane przez Podkomitet Techniczny w składzie:

- David Elleray (Lider projektu, IFAB)
- Neale Barry (Angielski Związek Piłki Nożnej)
- Jean-Paul Brigger (FIFA)
- Massimo Busacca (FIFA)
- William Campbell (Irlandzki Związek Piłki Nożnej)
- Ray Ellingham (Walijski Związek Piłki Nożnej)
- John Fleming (Szkocki Związek Piłki Nożnej)
- Fernando Tresaco Gracia (FIFA)

UWAGI DOTYCZĄCE PRZEPISÓW GRY

Modyfikacje

Dopuszczalna jest modyfikacja Przepisów Gry przez związki narodowe dla meczów: zawodników w wieku poniżej 16 lat, kobiet, oldbojów (powyżej 35 lat) oraz zawodników niepełnosprawnych, przy założeniu, że pryncypia niniejszych Przepisów zostaną zachowane.

Zezwala się na modyfikacje każdego z, lub wszystkich, poniższych elementów:

- wymiarów pola gry,
- wielkości i wagi piłki oraz materiału, z jakiego jest wykonana,
- odległości pomiędzy słupkami bramkowymi oraz wysokości poprzeczki od podłoża,
- czasu trwania okresów gry,
- wymian zawodników.
-

Dalsze modyfikacje są dozwolone jedynie za zgodą IFAB.

Oficjalne języki

IFAB publikuje Przepisy Gry w czterech językach: angielskim, francuskim, niemieckim i hiszpańskim. W przypadku rozbieżności w użytym słownictwie obowiązującym jest tekst angielski.

Objaśnienie

Główne zmiany w Przepisach zostały podkreślone oraz zaznaczone na marginesie.

PRZEPISY GRY 2016/17

Główne zmiany zaznaczone są kolorem niebieskim

ARTYKUŁ 1 – POLE GRY

1. Nawierzchnia pola gry

Pole gry musi być w całości naturalne lub, jeżeli regulamin rozgrywek na to zezwala, w całości sztuczne, z wyjątkiem przypadków, w których regulamin rozgrywek zezwala na połączenie nawierzchni sztucznej i naturalnych materiałów (system hybrydowy).

Sztuczna nawierzchnia pola gry musi być koloru zielonego.

W przypadku meczów reprezentacji krajowych, rozgrywanych pod auspicjami FIFA, jak i meczów w ramach międzynarodowych rozgrywek klubowych, zastosowane nawierzchnie sztuczne muszą być zgodne z Wymogami Jakościowymi dla Nawierzchni Piłkarskich FIFA lub Międzynarodowymi Standardami – chyba że odstępstwa zostaną zaakceptowane przez IFAB.

2. Oznaczenia pola gry

Pole gry musi mieć kształt prostokąta i być oznaczone ciągłymi liniami, które nie mogą stanowić zagrożenia. Linie te należą do powierzchni, których są granicami.

Tylko linie ujęte w Artykule 1 mogą zostać wytyczone na polu gry.

Dwie dłuższe linie ograniczające pole gry nazywane są liniami bocznymi. Dwie krótsze nazywane są liniami bramkowymi.

Pole gry jest podzielone na dwie połowy linią środkową, wyznaczoną w połowie długości dwóch linii bocznych.

Punkt środkowy pola gry wyznaczony jest w połowie linii środkowej. Z punktu środkowego wyznacza się okrąg o promieniu 9,15 m (10 jardów).

Na zewnątrz pola gry może być wykonane oznaczenie, pod kątem prostym do linii bramkowej oraz linii bocznej, w odległości 9,15 m (10 jardów) od łuku pola różnego.

Wszystkie linie muszą być tej samej szerokości, jednak nie większej niż 12 cm (5 cali). Linie bramkowe muszą być tej samej szerokości, co głębokość słupków bramkowych i poprzeczki.

Na boiskach ze sztuczną nawierzchnią dopuszczalne są także inne linie, pod warunkiem, że są one w innym kolorze i dają się jednoznacznie odróżnić od linii wykorzystywanych do meczów piłki nożnej.

Zawodnik, który dokona niedozwolonych znaków na polu gry, musi zostać napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli sędzia zauważy, że takie

oznaczenia dokonywane są w czasie, gdy piłka jest w grze, musi napomnieć winnego zawodnika w najbliższej przerwie w grze.

3. Wymiary pola gry

Długość linii bocznej musi być większa niż długość linii bramkowej.

Długość (linia boczna):	minimum	90 m	(100 jardów)
	maksimum	120 m	(130 jardów)
Szerokość (linia bramkowa):	minimum	45 m	(50 jardów)
	maksimum	90 m	(100 jardów)

4. Wymiary pola gry - Zawody międzynarodowe

Długość (linia boczna):	minimum	100 m	(110 jardów)
	maksimum	110 m	(120 jardów)
Szerokość (linia bramkowa):	minimum	64 m	(70 jardów)
	maksimum	75 m	(80 jardów)

Organizator rozgrywek może określać długość linii bramkowych oraz bocznych w zakresie wymiarów, które podane są powyżej.



5. Pole bramkowe

Dwie linie wytycza się pod kątem prostym do linii bramkowej, w odległości 5,5 m (6 jardów) od wewnętrznej strony każdego słupka bramkowego. Te linie rozciągają się w głąb pola gry na odległość 5,5 m (6 jardów) i ich końce połączone są linią równoległą do linii bramkowej. Powierzchnia ograniczona tymi liniami i linią bramkową jest polem bramkowym.

6. Pole karne

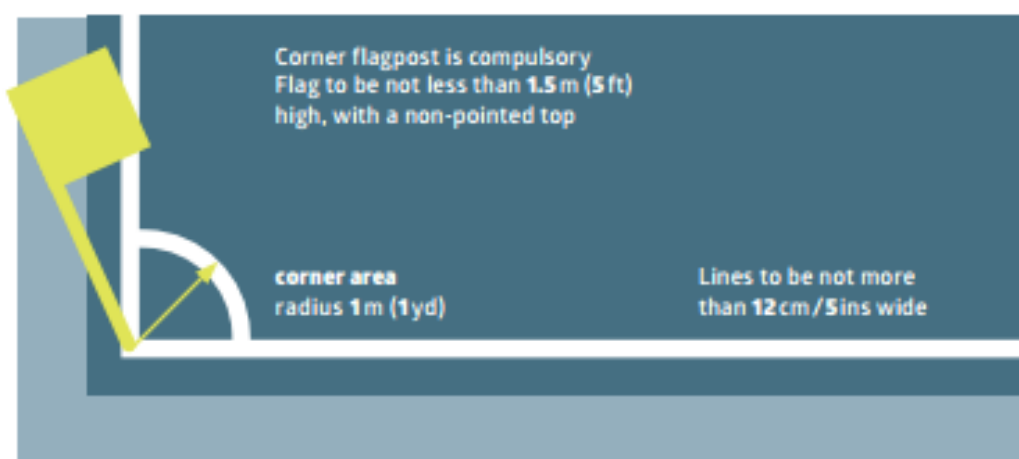
Dwie linie wytycza się pod kątem prostym do linii bramkowej, w odległości 16,5 m (18 jardów) od wewnętrznej strony każdego słupka bramkowego. Te linie rozciągają się w głąb pola gry na odległość 16,5 m (18 jardów) i ich końce połączone są linią równoległą do linii bramkowej. Powierzchnia ograniczona tymi liniami i linią bramkową jest polem karnym.

Wewnątrz każdego pola karnego wyznacza się punkt karny w odległości 11 m (12 jardów) od punktu środkowego, pomiędzy słupkami bramkowymi i w równej odległości od nich.

Łuk koła o promieniu 9,15 m (10 jardów), którego środkiem jest punkt karny, wyznacza się na zewnątrz każdego pola karnego.

7. Łuk pola różnego

Z punktu umieszczenia każdej chorągiewki różnej wyznacza się na polu gry łuk koła o promieniu 1 m (1 jard)



8. Chorągiewki

Chorągiewki nieostro zakończone i o wysokości nie mniejszej niż 1,5 m (5 stóp), muszą zostać umieszczone w każdym rogu pola gry.

Chorągiewki mogą być także umieszczone na przedłużeniu linii środkowej (poza polem gry), po obu stronach pola gry, nie bliżej jednak niż 1 m od linii bocznej.

9. Strefa techniczna

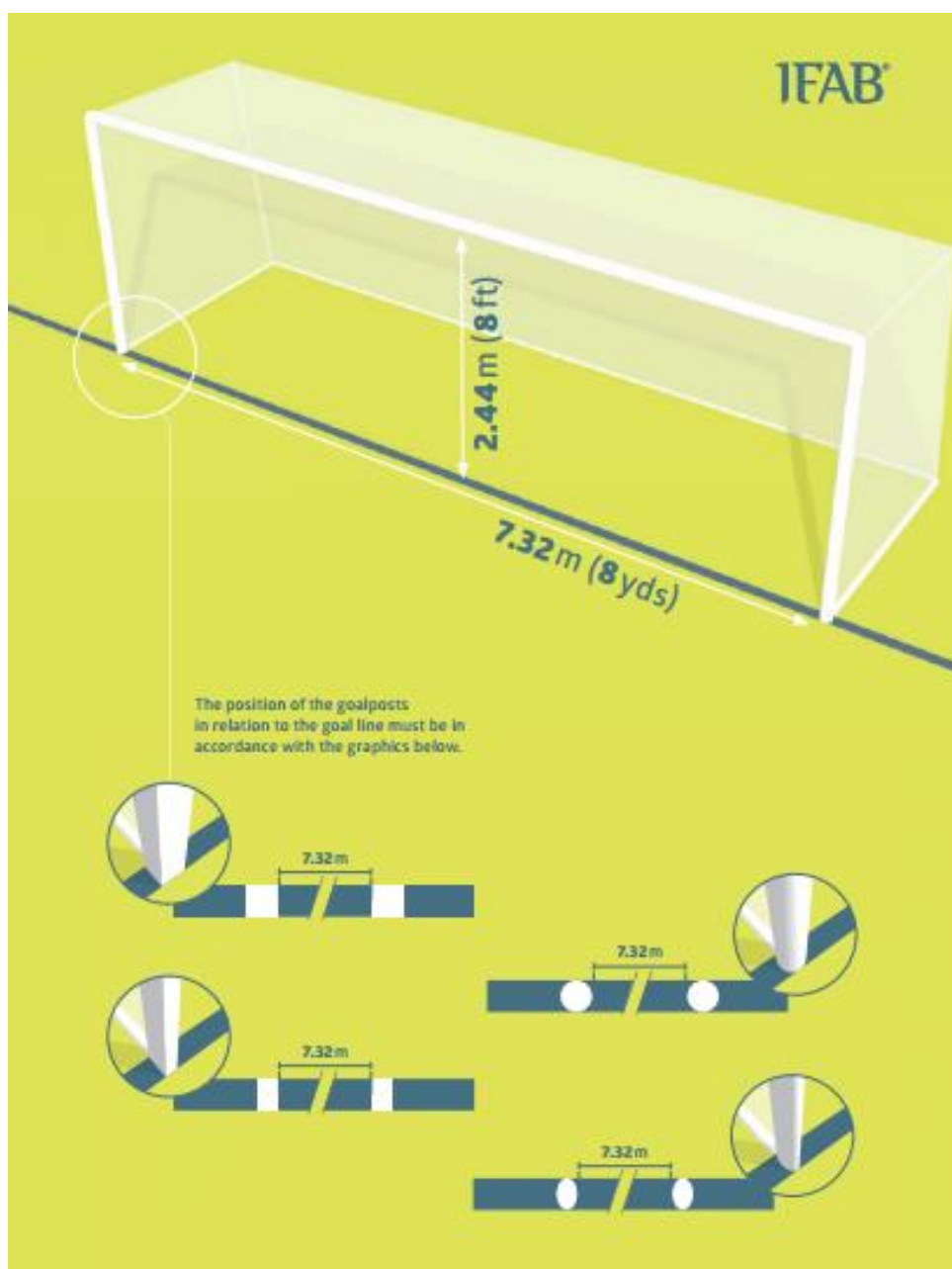
Strefa techniczna odnosi się do zawodów rozgrywanych na stadionach z wyznaczonym obszarem miejsc siedzących dla osób funkcyjnych i zawodników rezerwowych.

- Linia strefy technicznej przebiega w odległości 1 m (1 jarda) z każdej strony obszaru miejsc siedzących oraz w kierunku pola gry maksymalnie na odległość 1 m (1 jarda) od linii bocznej.
- Zaleca się, aby strefa techniczna była oznaczona.

- Liczba osób uprawnionych do zajmowania miejsc w strefie technicznej jest określana przez regulaminy rozgrywek.
- Osoby przebywające w strefie technicznej:
 - zostają zidentyfikowane przed rozpoczęciem zawodów, zgodnie z regulaminami rozgrywek,
 - muszą zachowywać się odpowiedzialnie,
 - muszą pozostawać w granicach strefy technicznej, z wyjątkiem szczególnych okoliczności, np. wejścia za zgodą sędziego masażysty lub lekarza na pole gry, by ocenić rozmiary kontuzji zawodnika.
- Tylko jedna osoba w danej chwili jest upoważniona do przekazywania wskazówek taktycznych ze strefy technicznej.

10. Bramki

Bramki muszą być umieszczone na środku każdej linii bramkowej.



Bramki składają się z dwóch pionowo ustawionych słupków w jednakowej odległości od chorągiewek różnych i połączonych u góry poziomą poprzeczką. Słupki bramkowe i poprzeczki muszą być wykonane z dozwolonego materiału. Ich kształt musi być kwadratowy, prostokątny, okrągły lub eliptyczny i nie mogą one stanowić zagrożenia dla zawodników.

Odległość pomiędzy wewnętrznymi krawędziami słupków bramkowych wynosi 7,32 m (8 jardów), a odległość od dolnej krawędzi poprzeczki do podłoża wynosi 2,44 m (8 stóp).

Ustawienie słupków bramkowych w stosunku do linii bramkowej musi być zgodne ze szkicami.

Słupki bramkowe i poprzeczka muszą być koloru białego. Słupki bramkowe i poprzeczka mają równą szerokość i równą głębokość, które nie mogą przekroczyć 12 cm (5 cali).

Jeżeli poprzeczka zostanie uszkodzona lub przemieści się, gra zostaje przerwana do czasu naprawienia poprzeczki lub jej zastąpienia (nową poprzeczką). Jeżeli naprawa nie jest możliwa, zawody należy zakończyć. Użycie liny lub innych elastycznych lub niebezpiecznych materiałów do zastąpienia poprzeczki jest niedozwolone. Przerwana gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim.

Siatki bramkowe mogą być umocowane do bramek i podłoża poza bramką, zakładając, że są one odpowiednio podparte i nie przeszkadzają bramkarzowi.

Względy bezpieczeństwa

Bramki (również bramki przenośne) muszą być pewnie przytwierdzone do podłoża.

11. System GLT (Goal Line Technology)

System GLT może być użyty w celu weryfikacji, czy bramka została zdobyta, by wesprzeć decyzję sędziego.

W razie użycia systemu GLT, dopuszcza się zastosowanie modyfikacji na słupkach i poprzeczce. Modyfikacje te muszą być zgodne z wymogami zawartymi w Programie Jakości FIFA dla Systemów GLT oraz z Przepisami Gry. Używanie systemu GLT musi znaleźć się w odpowiednim regulaminie rozgrywek.

Zasady zastosowania systemu GLT

GLT można zastosować wyłącznie na linii bramkowej w celu oceny, czy została zdobyta bramka.

Informacja, czy bramka została zdobyta, musi być natychmiastowa i automatycznie potwierdzona w ciągu jednej sekundy przez system GLT tylko do

wiadomości sędziów (na zegarek sędziego – przez wibrację oraz komunikat na ekranie).

Wymogi i specyfikacja dla systemu GLT

W przypadku zastosowania systemu GLT w rozgrywkach mistrzowskich, organizator rozgrywek musi dopilnować, aby system uzyskał jeden z następujących certyfikatów:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Niezależny instytut musi zweryfikować dokładność i funkcjonalność różnych technologii dostarczanych do systemów zgodnie z Wytycznymi Testowania. W sytuacji, gdy technologia nie spełnia wymagań zgodnych z Wytycznymi Testowania, sędziemu nie wolno korzystać z systemu GLT, a informację musi zgłosić do odpowiednich władz.

W przypadku zastosowania systemu GLT, sędzia zobowiązany jest do sprawdzenia funkcjonalności systemu przed zawodami. Takie testy muszą być ujęte w Programie Jakości FIFA dla Systemu GLT – Wytyczne Testowania.

12. Reklama

Żaden rodzaj reklamy, stałej lub świetlnej, nie może być umieszczany na polu gry, siatkach bramkowych i powierzchniach ograniczonych siatkami bramkowymi, w obrębie strefy technicznej lub w odległości od 1 metra (1 jarda) od linii bocznej poza polem gry. Zakaz obowiązuje od momentu, gdy drużyny wchodzi na pole gry, aż do opuszczenia przez nie pola gry na przerwę i od czasu, gdy powracają na pole gry, aż do zakończenia zawodów. Również żadnego rodzaju materiały reklamowe nie mogą być umieszczane na bramkach, siatkach bramkowych, drzewcach chorągiewek i ich flagach. Żadne dodatkowe wyposażenie (kamery, mikrofony, itp.) nie może być mocowane do wyposażenia pola gry.

Pionowe reklamy muszą być umieszczone co najmniej:

- w odległości 1 metra (1 jarda) od linii bocznych pola gry,
- w tej samej odległości od linii bramkowej, jak głębokość siatki bramkowej,
- w odległości 1 metra (1 jarda) od siatki bramkowej.

13. Logo i emblematy

Reprodukcja, zarówno stała jak i świetlna, przedstawiająca logo lub emblematy FIFA, federacji kontynentalnych, związków narodowych, lig, klubów lub innych organizacji jest zabroniona podczas trwania gry: na polu gry, siatkach bramkowych i powierzchniach przez nie ograniczonych, na bramkach, drzewcach chorągiewek. Są dozwolone na flagach umocowanych na drzewcach.

ARTYKUŁ 2 – PIŁKA

1. Właściwości i wymiary piłki

Wszystkie piłki muszą być:

- kuliste,
- wykonane ze stosownego materiału,
- o obwodzie nie większym niż 70 cm (28 cali) i nie mniejszym niż 68 cm (27 cali),
- o wadze nie przekraczającej 450 g (16 uncji) i nie mniejszej niż 410 g (14 uncji) w momencie rozpoczęcia zawodów,
- napompowane tak, by ciśnienie wynosiło od 0,6 do 1,1 atmosfery (600-1100 g/cm²), mierzone w odniesieniu do poziomu morza (8,5 funta/cm² – 15,6 funta/cm²).

Wszystkie piłki używane w meczach rozgrywanych w oficjalnych rozgrywkach organizowanych pod auspicjami FIFA lub federacji kontynentalnych muszą posiadać jedno z poniższych oznaczeń:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD



• FIFA Quality PRO



• FIFA Quality



• IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Piłki posiadające wcześniejsze znaki jakości, takie jak „FIFA Approved”, „FIFA Inspected” czy „International Match Standard” mogą być używane w wyżej określonych rozgrywkach do 31 lipca 2017 roku.

Takie logo na piłce oznacza, że była ona oficjalnie testowana i spełnia ściśle określone wymogi techniczne, różne dla każdego z tych logo, które wykraczają poza minimalne wymogi wymienione w Artykule 2 i muszą być zatwierdzone przez IFAB. Instytucje przeprowadzające rzeczony testy, muszą zostać zaakceptowane przez FIFA.

W przypadku zastosowania systemu GLT, piłki posiadające wbudowane elementy składowe systemu muszą posiadać jedno z wyżej wymienionych oznaczeń jakości.

Narodowe związki mogą również wymagać używania piłek noszących jedno z tych trzech oznaczeń.

W zawodach mistrzowskich organizowanych pod auspicjami FIFA, federacji kontynentalnych lub związków narodowych nie jest dozwolone umieszczanie na piłce żadnego rodzaju reklamy, pomijając logo rozgrywek, logo organizatora

rozgrywek i znak handlowy producenta. Regulaminy rozgrywek mogą ograniczać rozmiar i liczbę takich oznaczeń.

2. Zmiana piłki niezdatnej do gry

Jeżeli piłka stanie się niezdatna do gry:

- grę należy przerwać i
- wznowić ją, po dostarczeniu piłki zdatnej do gry, rzutem sędziowskim w miejscu, gdzie poprzednia piłka stała się niezdatna do gry.

Jeżeli piłka stanie się niezdatna do gry podczas rozpoczęcia gry, rzutu od bramki, rzutu różnego, rzutu wolnego, rzutu karnego czy wrzutu, to takie wznowienie gry się powtarza.

Jeżeli piłka stanie się niezdatna do gry podczas wykonywania rzutu karnego lub podczas wykonywania serii rzutów z punktu karnego, w czasie gdy została zagrana do przodu i zanim dotknęła jakiegokolwiek zawodnika, słupka lub poprzeczki, rzut karny powtarza się.

Piłka nie może być zmieniona podczas trwania zawodów bez zgody sędziego.

3. Dodatkowe piłki

Dodatkowe piłki, odpowiadające wymogom Artykułu 2, mogą być rozmieszczane wokół pola gry, a ich wprowadzanie do gry odbywa się pod kontrolą sędziego.

ARTYKUŁ 3 – ZAWODNICY

1. Liczba zawodników

W zawodach biorą udział dwie drużyny; każda składa się z nie więcej niż 11 zawodników, z których jeden jest bramkarzem. Zawody nie mogą być rozpoczęte lub kontynuowane, jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż siedmiu zawodników.

Jeżeli drużyna liczy mniej niż siedmiu zawodników z powodu rozmyślnego opuszczenia pola gry przez jednego lub kilku zawodników, sędzia nie ma obowiązku przerywać gry natychmiast, stosując korzyść. Podczas najbliższej przerwy w grze sędzia musi zakończyć zawody, jeżeli w drużynie nie będzie minimalnej liczby siedmiu zawodników.

Jeżeli regulaminy rozgrywek określają, że wszyscy zawodnicy i zawodnicy rezerwowi muszą zostać zgłoszeni przed rozpoczęciem gry, a drużyna rozpoczyna grę z mniejszą liczbą zawodników niż 11, skład drużyny może być uzupełniony do 11 zawodników jedynie zawodnikami, którzy są wpisani do podstawowego składu w protokole z zawodów.

2. Liczba wymian zawodników

Oficjalne rozgrywki

Maksymalnie trzech wymian zawodników można dokonać w każdych zawodach odbywających się w ramach oficjalnych rozgrywek organizowanych pod auspicjami FIFA, federacji kontynentalnych czy związków narodowych.

Regulaminy rozgrywek muszą określać, ilu zawodników rezerwowych można desygnować – od trzech do maksimum dwunastu.

Inne zawody

W międzypaństwowych meczach seniorów (reprezentacje „A”) można dokonać maksymalnie sześciu wymian zawodników.

We wszystkich innych zawodach można dokonać większej liczby wymian, zakładając, że:

- zainteresowane drużyny osiągnęły porozumienie co do maksymalnej liczby wymian zawodników,
- o powyższym porozumieniu sędzia został poinformowany przed rozpoczęciem zawodów.

Jeżeli sędzia nie został poinformowany o porozumieniu drużyn lub jeżeli drużyny nie osiągnęły porozumienia przed rozpoczęciem zawodów, zezwala się na wymianę nie więcej niż sześciu zawodników.

Wymiany powrotne

Stosowanie wymian powrotnych dozwolone jest wyłącznie w najniższych klasach rozgrywkowych (grassroots/rekreacyjne) za zgodą odpowiedniego związku narodowego.

3. Procedura wymiany

Nazwiska zawodników rezerwowych muszą być podane sędziemu przed rozpoczęciem zawodów. Zawodnicy rezerwowi, których nazwiska nie zostały podane przed zawodami, nie mogą wziąć udziału w zawodach.

Przy wymianie zawodnika na zawodnika rezerwowego przestrzegane muszą być następujące warunki:

- sędzia musi być poinformowany przed dokonaniem zamierzonej wymiany,
- zawodnik wymieniany po otrzymaniu zgody od sędziego opuszcza pole gry, chyba że już się poza nim znalazł,
- zawodnik wymieniany nie musi opuszczać pola gry przy linii środkowej i nie bierze dalszego udziału w zawodach (poza rozgrywkami, w których zezwala się na wymiany powrotne),
- jeżeli zawodnik, który ma zostać wymieniony, odmawia zejścia z pola gry, sędzia przerywa procedurę wymiany i wznowia grę.

Zawodnik rezerwowy wchodzi na pole gry, tylko:

- podczas przerwy w grze,
- na wysokości linii środkowej,
- po tym, jak zawodnik wymieniany opuścił już pole gry,
- po otrzymaniu sygnału od sędziego.

Wymiana zawodników została dokonana z momentem wejścia zawodnika rezerwowego na pole gry. Od tego momentu zawodnik rezerwowy staje się zawodnikiem, a zawodnik, którego on wymienił, staje się zawodnikiem wymienionym.

Zawodnik rezerwowy może wznowić grę w każdy przewidziany przez Przepisy Gry sposób, ale musi wcześniej wejść na pole gry.

Jeżeli wymiana dokonywana jest podczas przerwy między pierwszą a drugą połową lub przed dogrywką, procedura musi zostać zakończona przed rozpoczęciem gry.

Wszyscy zawodnicy wymienieni i rezerwowi podlegają władzy sędziego, bez względu na to, czy wezmą udział w grze.

4. Zamiana bramkarza

Każdy zawodnik drużyny może zamienić się funkcją z bramkarzem, jeśli:

- sędzia został poinformowany przed dokonaniem zamiany,
- zamiana została dokonana podczas przerwy w grze.

5. Naruszenia Przepisów i sankcje karne

Jeżeli zgłoszony zawodnik rezerwowy wchodzi na pole gry zamiast zgłoszonego zawodnika od początku meczu i sędzia nie został poinformowany o tej zmianie:

- sędzia zezwala zgłoszonemu zawodnikowi rezerwowemu, aby kontynuował grę,

- nie są podejmowane sankcje dyscyplinarne w stosunku do zgłoszonego zawodnika rezerwowego,
- zgłoszony zawodnik staje się zgłoszonym zawodnikiem rezerwowym,
- liczba dozwolonych wymian nie ulega pomniejszeniu,
- sędzia informuje o incydencie odpowiednie władze.

Jeżeli zawodnik w czasie trwania gry zamienia się funkcją z bramkarzem bez zgody sędziego:

- sędzia zezwala na kontynuowanie gry,
- obu zawodnikom udziela napomnienia w najbliższej przerwie w grze.

W przypadku każdego innego naruszenia przepisów tego Artykułu:

- przewinający zawodnicy są napominani,
- grę należy wznowić rzutem wolnym pośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry.

6. Zawodnicy i zawodnicy rezerwowi wykluczeni z gry

Zawodnik, który został wykluczony:

- przed oddaniem sędziemu protokołu – nie może zostać wpisany do tego protokołu, bez względu na to, jaką funkcję miałby pełnić,
- po oddaniu sędziemu protokołu i przed rozpoczęciem meczu – może zostać zastąpiony w podstawowym składzie przez zgłoszonego zawodnika rezerwowego. W jego miejsce nie można dopisać nowego zawodnika rezerwowego. Liczba wymian, do której jest uprawniona drużyna, nie zostaje pomniejszona,
- po rozpoczęciu zawodów – nie może zostać zastąpiony.

Zgłoszony zawodnik rezerwowi, który został wykluczony z gry zarówno przed, jak i po rozpoczęciu zawodów, nie może być zastąpiony.

7. Dodatkowe osoby na polu gry

Trener i inne osoby towarzyszące, wpisane do protokołu (z wyjątkiem zawodników oraz zawodników rezerwowych), są traktowani jako osoby funkcyjne. Każda osoba niewpisana w protokole jako zawodnik, zawodnik rezerwowy lub osoba funkcyjna, jest osobą niepożądaną.

Jeżeli osoba funkcyjna, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony, zawodnik wykluczony lub osoba niepożądana wejdzie na pole gry, sędzia musi:

- przerwać grę tylko jeżeli osoba taka wpływa na przebieg gry,
- nakazać usunięcie takiej osoby w najbliższej przerwie w grze,
- zastosować odpowiednie sankcje dyscyplinarne.

Jeżeli gra została przerwana, a osobą, która wpływała na przebieg gry była:

- osoba funkcyjna, zawodnik rezerwowy, wymieniony lub wykluczony – sędzia wznowi grę rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym,
- osoba niepożądana – sędzia wznowi grę rzutem sędziowskim.

Jeżeli piłka zmierza w kierunku bramki, a działanie takiej osoby nie ma wpływu na możliwość zagrania piłki przez zawodnika drużyny broniącej, to taka bramka

jest uznana, jeżeli piłka wpadnie do bramki (nawet jeżeli piłka została zagrana przez osobę, która weszła na pole gry), chyba że piłka wpadła do bramki drużyny przeciwnej, niż osoba, która weszła na pole gry.

8. Zawodnik poza polem gry

Jeżeli zawodnik za zgodą sędziego opuścił pole gry, a następnie na nie powrócił bez zgody sędziego, sędzia musi:

- przerwać grę – jednak nie natychmiast, jeżeli zawodnik ten nie przeszkadza w grze, względnie jeżeli istnieje możliwość zastosowania korzyści,
- udzielić napomnienia zawodnikowi z powodu jego wejścia na pole gry bez zgody sędziego,
- nakazać zawodnikowi opuszczenie pola gry.

Jeżeli sędzia przerwał grę, wznawia ją:

- rzutem wolnym pośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie przerwania gry, lub
- zgodnie z Artykułem 12 – w przypadku naruszenia tego artykułu przez tego zawodnika.

Jeżeli zawodnik biorący udział w grze przekroczy linie otaczające pole gry w ramach toczącej się akcji, to takie opuszczenie pola gry nie jest traktowane jako złamanie Przepisów.

9. Bramka zdobyta i dodatkowe osoby na polu gry

Jeżeli po zdobyciu bramki sędzia stwierdzi, że w chwili jej zdobycia na polu gry znajdowała się dodatkowa osoba, a gra nie została wznowiona:

to sędzia nie uznaje bramki, jeżeli dodatkową osobą był:

- zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony, zawodnik wykluczony, względnie osoba funkcyjna drużyny, która zdobyła bramkę,
- osoba niepożądana i przeszkadzała ona w grze, **chyba że bramka została zdobyta w sposób opisany w sekcji „Dodatkowe osoby na polu gry”.**

Gra jest wznowiona rzutem od bramki, rzutem różnym lub rzutem sędziowskim.

to sędzia uznaje bramkę, gdy dodatkową osobą był:

- zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony, zawodnik wykluczony, względnie osoba funkcyjna drużyny, która straciła bramkę,
- osoba niepożądana, która nie przeszkadzała w grze.

We wszystkich powyższych przypadkach, sędzia musi nakazać usunięcie dodatkowej osoby z pola gry.

Jeżeli po zdobyciu bramki i po wznowieniu gry, sędzia stwierdzi, że na polu gry znajdowała się dodatkowa osoba w chwili zdobycia bramki, to bramka taka nie może zostać nieuznana. Jeżeli osoba dodatkowa nadal przebywa na polu gry, sędzia musi:

- przerwać grę,
- nakazać usunięcie dodatkowej osoby,

- grę wznowić rzutem sędziowskim lub rzutem wolnym, stosownie do sytuacji.

Sędzia musi zgłosić incident do odpowiednich władz.

10. Kapitan drużyny

Kapitan drużyny nie posiada specjalnego statusu i przywilejów, jednak ponosi w pewnym stopniu odpowiedzialność za zachowanie swojego zespołu.

ARTYKUŁ 4 – UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Względy bezpieczeństwa

Zawodnik nie może używać ubioru lub nosić czegokolwiek, co byłoby niebezpieczne.

Jakakolwiek biżuteria (naszyjniki, obrączki, bransoletki, kolczyki, skórzane lub gumowe opaski itp.) jest zakazana i musi zostać usunięta. Zakrywanie biżuterii taśmą jest niedozwolone.

Zawodnicy podlegają sprawdzeniu przed meczem, a zawodnicy rezerwowi przed ich wejściem na pole gry. Jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik na boisku ma na sobie niewłaściwy/niebezpieczny ubiór lub biżuterię, sędzia musi nakazać zawodnikowi:

- usunięcie niedozwolonego wyposażenia,
- opuszczenie pola gry w najbliższej przerwie w grze, jeżeli zawodnik nie jest w stanie lub nie wykazuje chęci do wykonania polecenia.

Zawodnik, który odmawia wykonania polecenia, względnie ponownie nosi niedozwolony przedmiot, musi zostać napomniany.

2. Podstawowy ubiór

Do obowiązkowego ubioru zawodnika należą następujące oddzielne części:

- koszulka z rękawami,
- spodenki,
- skarpety – taśma lub jakikolwiek inny materiał użyty na zewnątrz skarpet, musi być w tym samym kolorze, co część skarpet, do której został zastosowany lub którą zakrywa,
- ochraniacze goleni – muszą być sporządzone z odpowiedniego materiału, stanowiącego odpowiedni stopień ochrony i muszą być zakryte przez skarpety,
- obuwiu.

Bramkarze mogą mieć na sobie spodnie dresowe.

Zawodnik, który przypadkowo zgubił but lub ochraniacz, musi założyć ten element jak najszybciej jest to możliwe, jednak nie później niż w najbliższej przerwie w grze. Jeżeli przed tym zawodnik taki zagra piłkę i/lub zdobędzie bramkę, to taka bramka zostaje uznana.

3. Kolory

- Obie drużyny muszą mieć kolory strojów odróżniające się od siebie oraz sędziów.
- Bramkarze muszą mieć kolory strojów odróżniające ich od pozostałych zawodników oraz sędziów.
- Jeżeli bluzy obu bramkarzy są tego samego koloru, i żaden z nich nie posiada bluzy w innym kolorze, sędzia zezwala na rozpoczęcie zawodów.

Bielizna noszona pod koszulką/bluzą musi być tego samego koloru, co główny kolor rękawka koszulki lub bluzy piłkarskiej. Podspodenki muszą być tego samego koloru, co główny kolor spodenek lub kolor, w jakim są końcówki nogawek spodenek – zawodnicy z jednej drużyny muszą nosić ten sam kolor podspodenek.

4. Inne elementy wyposażenia

Bezpieczne przedmioty ochronne, takie jak ochraniacze głowy, maski na twarz, ochraniacze kolan i łokci, wykonane z odpowiednich miękkich i lekkich materiałów, są dozwolone; podobnie czapki z daszkiem używane przez bramkarzy czy okulary przystosowane do uprawiania sportu.

Gdy zawodnik nosi nakrycie głowy:

- musi być ono czarne lub jego przeważający kolor musi być taki sam jak kolor koszulki (zakładając, że zawodnicy tej samej drużyny noszą nakrycia w takim samym kolorze),
- musi ono być w zgodzie z profesjonalnym wyglądem sprzętu zawodników,
- nie może ono być przyłączone do koszulki,
- nie może ono stanowić zagrożenia dla zawodnika noszącego dane nakrycie, ani dla żadnego innego zawodnika (np. nie może posiadać elementu otwierającego/zamykającego wokół szyi),
- nie może posiadać żadnego elementu wystającego ponad powierzchnię nakrycia (sterczące elementy).

Używanie systemu komunikacji elektronicznej pomiędzy zawodnikami (także zawodnikami rezerwowymi, wymienionymi i wykluczonymi) a osobami funkcyjnymi jest niedozwolone.

W zawodach, w których używa się elektroniczny system analizujący występ zawodników (EPTS) (za zgodą właściwego związku narodowego/organizatora rozgrywek):

- nie może on stanowić zagrożenia,
- informacje i dane otrzymywane z tych systemów nie mogą być odczytywane lub wykorzystywane w strefach technicznych podczas trwania zawodów.

Na ubiorze nie mogą znajdować się żadne treści o charakterze politycznym, religijnym, osobistym lub oświadczenia czy ilustracje. Zawodnikom nie wolno odsłaniać bielizny, na której znajdują się treści polityczne, religijne, osobiste, slogany, oświadczenia, ilustracje lub treści reklamowe inne niż logo producenta. Za złamanie powyższych przepisów przez zawodnika i/lub drużynę, zostaną nałożone sankcje przez organizatora rozgrywek, związek narodowy lub przez FIFA.

5. Naruszenie Przepisów i sankcje karne

Za jakiegokolwiek naruszenie przepisów tego Artykułu gra nie musi być przerwana, a zawodnik:

- zostaje poinstruowany przez sędziego o konieczności opuszczenia pola gry w celu poprawy ubioru,

- opuszcza pole gry podczas najbliższej przerwy w grze, chyba że do tego czasu poprawił ubiór.

Zawodnik, który opuścił pole gry w celu poprawy lub zmiany ubioru musi:

- mieć sprawdzony sprzęt przez **jednego z sędziów** przed otrzymaniem zgody na powrót na pole gry,
- powrócić na pole gry tylko za zgodą sędziego głównego (**która może być wydana również gdy toczy się gra**).

Zawodnik, który wchodzi na pole gry bez zgody sędziego musi być napomniany. Jeżeli gra została przerwana w celu udzielenia napomnienia, gra jest wznawiana rzutem wolnym pośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry.

ARTYKUŁ 5 – SĘDZIA

1. Władza sędziego

Każde zawody są prowadzone przez sędziego, który ma pełną władzę egzekwowania uprawnień nadanych mu przez Przepisy Gry w związku z meczem, na który został wyznaczony.

2. Decyzje

Decyzje podejmowane przez sędziego, będą podejmowane na najwyższym poziomie zgodnie z Przepisami Gry i „duchem gry” i będą opierały się na obiektywnej ocenie w celu podjęcia odpowiednich kroków w ramach Przepisów Gry.

Decyzje podejmowane przez sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą, włącznie z uznaniem lub nieuznaniem bramki oraz rezultatem zawodów – są ostateczne.

Sędzia nie może zmienić swojej decyzji wtedy, gdy sam uzna ją za niewłaściwą, względnie na sugestię innego z pozostałych sędziów, jeśli gra została już wznowiona lub sędzia zakończył pierwszą lub drugą połowę (dotyczy to również dogrywki) i opuścił pole gry lub zakończył zawody.

Jeżeli sędzia z jakiegokolwiek powodu chwilowo nie może pełnić swojej funkcji, gra może być kontynuowana pod kontrolą pozostałych sędziów, do najbliższej przerwy w grze.

3. Uprawnienia i obowiązki

Sędzia:

- egzekwuje zapisy Przepisów Gry,
- prowadzi zawody, współpracując z pozostałymi sędziami,
- mierzy czas gry, sporządza notatki z przebiegu zawodów i dostarcza właściwym władzom sprawozdanie z zawodów, które zawiera informacje o nałożonych sankcjach dyscyplinarnych oraz innych incydentach, które miały miejsce przed, w trakcie trwania lub po zawodach,
- nadzoruje i/lub decyduje, jak gra zostanie wznowiona po jej przerwaniu.

Korzyść

- nie przerywa gry, gdy drużyna, której przeciwnicy naruszyli Przepisy lub popełnili przewinienie, odniesie korzyść z takiego rozstrzygnięcia, i ukarze pierwotne przewinienie/naruszenie Przepisów, jeżeli przewidywana korzyść nie rozwinie się w ciągu kilku sekund.

Sankcje dyscyplinarne

- karze za cięższe przewinienie w odniesieniu do sankcji, wznowienia gry, dotkliwości ataku fizycznego oraz taktycznych konsekwencji, gdy dochodzi do więcej niż jednego przewinienia w tym samym czasie,
- stosuje sankcje karne wobec zawodników winnych popełnienia przewinienia karanego napomnieniem lub wykluczeniem z gry,

- ma władzę do podejmowania sankcji dyscyplinarnych od momentu wejścia na pole gry na przedmeczowe sprawdzanie boiska, aż do czasu opuszczenia pola gry po zakończeniu zawodów (włącznie z rzutami z punktu karnego). Jeżeli przed wejściem na pole gry, przed rozpoczęciem zawodów, zawodnik popełni przewinienie karane wykluczeniem, sędzia ma władzę, żeby nie dopuścić winnego zawodnika do gry (patrz Artykuł 3.6); sędzia zgłosi niewłaściwe postępowanie,
- ma władzę pokazywania żółtych i czerwonych kartek od momentu wejścia na pole gry przed rozpoczęciem zawodów, a także do końca zawodów, włączając to okres przerwy między połowami, dogrywkę i serię rzutów z punktu karnego.
- stosuje sankcje wobec osób funkcyjnych, które nie potrafią zachowywać się w sposób odpowiedzialny i może usunąć je z pola gry oraz jego bezpośredniego otoczenia,
- korzysta z pomocy pozostałych sędziów dotyczącej zdarzeń, których nie widział.

Kontuzje

- nie przerywa gry aż do momentu, gdy piłka jest poza grą, jeżeli zawodnik doznał lekkiej kontuzji,
- przerywa grę, jeżeli zawodnik uległ poważnej kontuzji i zapewnia jego zniesienie z pola gry. Udzielanie kontuzjowanemu zawodnikowi pomocy na polu gry jest niedozwolone i może on powrócić na pole gry dopiero po jej wznowieniu. Jeżeli piłka jest w grze, zawodnik może powrócić na pole gry, jedynie przekraczając linię boczną. Natomiast podczas przerwy w grze, zawodnik ten może powrócić na pole gry zza którejkolwiek linii ograniczającej pole gry. Wyjątki od powyższych zasad dotyczą jedynie przypadków, gdy:
 - kontuzjowany jest bramkarz,
 - bramkarz i zawodnik z pola zderzą się ze sobą i potrzebują pomocy,
 - zawodnicy tej samej drużyny zderzą się i potrzebują pomocy,
 - doszło do ciężkiej kontuzji,
 - jeżeli zawodnik doznał kontuzji na skutek fizycznego ataku, za który przeciwnik został napomniany lub wykluczony (np. faul wykonany w sposób nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły), zakładając, że ocena kontuzji/udzielanie pomocy, zostaną zakończone szybko.
- pilnuje, by zawodnik z krwawiącą raną opuścił pole gry. Sędzia da przywalający sygnał na jego powrót dopiero, gdy będzie pewny, że krwawienie zostało zatamowane, a zawodnik nie ma na sobie zakrwawionego ubioru,
- jeżeli sędzia zezwolił na wejście na pole gry służb medycznych i/lub noszowych, musi opuścić je kontuzjowany zawodnik – na noszach lub o własnych siłach. Jeżeli zawodnik nie podporządkuje się zarządzeniu sędziego, musi być napomniany za niesportowe zachowanie,
- jeżeli sędzia zdecydował o udzieleniu kary indywidualnej zawodnikowi kontuzjowanemu, który musi opuścić pole gry dla otrzymania pomocy, sędzia musi stosowną karę udzielić, zanim zawodnik ten opuści pole gry,
- jeżeli gra nie została przerwana z innego powodu lub kontuzja nie powstała w wyniku naruszenia Przepisów Gry, przerwana gra musi być wznowiona rzutem sędziowskim.

Ingerencja z zewnątrz

- przerywa, wstrzymuje lub kończy zawody ze względu na naruszenie Przepisów Gry związane z ingerencją z zewnątrz, np. gdy:
 - sztuczne oświetlenie jest niewystarczające,
 - przedmiot rzucony przez kibica trafia w jednego z sędziów, zawodnika lub osobę funkcyjną – sędziego, w zależności od powagi incydentu, grę kontynuuje, przerwie, lub zakończy,
 - kibic użyje gwizdka, który wypłynie na grę – sędzia grę przerwie i wznowi ją rzutem sędziowskim,
 - druga piłka, inny przedmiot lub zwierzę pojawi się na meczu na polu gry – sędzia musi:
 - przerwać grę (i wznowić rzutem sędziowskim) jedynie wtedy, gdy przedmiot ten wpływa na grę, chyba że piłka zmierza w kierunku bramki, a ingerencja ta nie uniemożliwia zawodnikowi drużyny broniącej zagrania piłki – bramka taka zostaje uznana, jeśli piłka wpadnie do bramki (nawet jeżeli w związku z tą ingerencją przedmiot ten miał kontakt z piłką), chyba że piłka wpadła do bramki przeciwnika,
 - kontynuować grę, jeżeli przedmiot ten nie wpływał na grę, nakazać usunięcie przedmiotu tak szybko, jak to możliwe.
- nie zezwala osobom nieupoważnionym wejścia na pole gry.

4. Wyposażenie sędziego

Obowiązkowe wyposażenie:

- gwizdek (gwizdki),
- zegarek (zegarki),
- czerwone i żółte kartki,
- notatnik (lub inne przybory do zapisywania wydarzeń związanych z przebiegiem zawodów).

Inne wyposażenie

Sędziom wolno też używać:

- sprzętu służącego do komunikacji między sobą – chorągiewki z systemem beep, zestawy komunikacji itp.,
- system EPTS lub inny sprzęt do monitorowania pracy sędziów pod względem kondycyjnym.

Sędziom zabrania się noszenia biżuterii lub jakiegokolwiek innego sprzętu elektronicznego.

5. Wskazania sędziego

Poza obecnie obowiązującym gestem „dwóch rąk” świadczącym o zastosowanej korzyści, zezwala się również na użycie podobnego gestu „jednej ręki”, jako że bieg z dwiema wyciągniętymi przed siebie rękami nie jest łatwy dla sędziego.



Indirect free kick



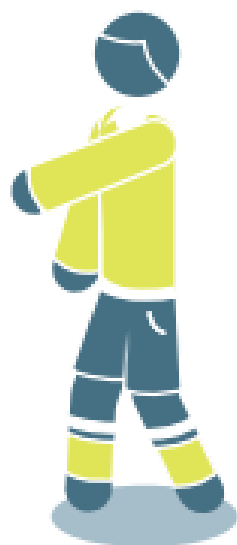
Direct free kick



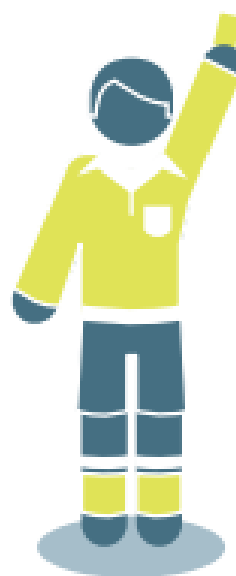
Advantage (1)



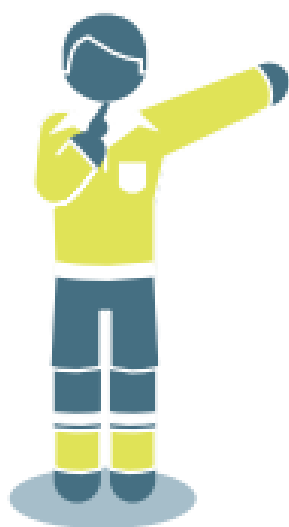
Advantage (2)



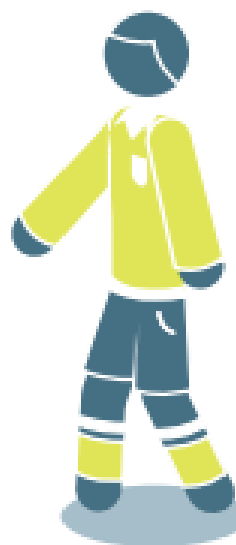
Penalty kick



Red and Yellow card



Corner kick



Goal kick

Odpowiedzialność sędziów

Sędziowie nie mogą być uznani odpowiedzialnymi za:

- jakiegokolwiek rodzaju kontuzji (urazu) doznanej przez zawodnika, oficjela lub widza,
- jakiegokolwiek uszkodzenie własności bez względu na jej rodzaj,
- wszelkie inne straty poniesione przez osobę fizyczną, klub, towarzystwo, związek albo inne podmioty, powstałe lub mogące powstać z powodu

jakiegokolwiek decyzji, podjętej na mocy Przepisów Gry lub w związku z normalną czynnością wynikającą z prowadzenia zawodów i ich kontroli.

Takie decyzje mogą dotyczyć:

- stanu pola gry lub jego otoczenia albo warunków atmosferycznych, które pozwalają lub nie pozwalają na prowadzenie zawodów,
- nieprowadzenia zawodów z jakiegokolwiek powodu,
- stwierdzenia, czy wyposażenie pola gry oraz piłki używane podczas zawodów są odpowiednie,
- przerwania lub nieprzerwania zawodów na skutek ingerencji widzów lub zaistnienia jakichkolwiek problemów na widowni,
- przerwania lub nieprzerwania gry w celu usunięcia kontuzjowanego zawodnika z pola gry dla udzielenia mu pomocy medycznej,
- decyzji o konieczności usunięcia z pola gry kontuzjowanego zawodnika w celu udzielenia mu pomocy medycznej,
- pozwolenia lub niepozwolenia zawodnikowi na noszenie określonego ubioru lub wyposażenia,
- pozwolenia lub niepozwolenia dowolnym osobom (łącznie z osobami funkcyjnymi, oficjelami, przedstawicielami służb stadionowych, służbami bezpieczeństwa, fotografami lub innymi reprezentantami mediów) na przebywanie w pobliżu pola gry – tak dalece, jak leży to w kompetencji sędziego,
- każdej innej decyzji, podjętej zgodnie z Przepisami Gry lub obowiązkami wynikającymi z przepisów FIFA, federację kontynentalną, związek narodowy lub regulaminów rozgrywek, według których odbywają się dane zawody.

ARTYKUŁ 6 – POZOSTALI SĘDZIOWIE

Pozostali sędziowie (dwóch sędziów asystentów, sędzia techniczny, dodatkowi sędziowie asystenci oraz rezerwowy sędzia asystent) mogą zostać wyznaczeni do prowadzenia zawodów. Asystują oni sędziemu głównemu w prowadzeniu zawodów zgodnie z Przepisami Gry, ale ostateczna decyzja podejmowana jest zawsze przez sędziego.

Pozostali sędziowie działają pod kierownictwem sędziego. W przypadku ich niewłaściwej ingerencji lub nieodpowiedniego zachowania, sędzia zwolni ich z obowiązków i sporządzi raport do właściwych władz.

Pozostali sędziowie (z wyjątkiem rezerwowego sędziego asystenta) pomagają sędziemu przy ocenie przewinień oraz naruszeń Przepisów, które widzą lepiej niż sędzia. Muszą złożyć raport do odpowiednich władz dotyczących poważnych niewłaściwych zachowań, które miały miejsce poza polem widzenia sędziego. Pomagają sędziemu przy tworzeniu wszelkich pomeczowych dokumentów.

Pozostali sędziowie asystują sędziemu podczas przedmeczowego sprawdzania pola gry, piłek i ubioru zawodników (włączając sytuacje, w których zostały problemy rozwiązane). Prowadzą również notatki związane z czasem, bramkami, niewłaściwymi zachowaniami itp.

Regulaminy rozgrywek muszą jasno precyzować, kto zastępuje sędziego, który nie jest w stanie rozpocząć lub kontynuować zawodów – czy jego funkcję przejmuje sędzia techniczny, sędzia asystent nr 1 czy dodatkowy sędzia asystent nr 1.

1. SĘDZIOWIE ASYSTENCI

Wskazują, kiedy:

- piłka całym obwodem opuściła pole gry i której drużynie przysługuje prawo do wznowienia gry rzutem różnym, rzutem od bramki lub wrzutem,
- zawodnik może być ukarany za przebywanie na pozycji spalonej,
- ma być dokonana wymiana zawodnika,
- podczas wykonywania rzutu karnego bramkarz opuścił linię bramkową, zanim piłka została kopnięta, i czy piłka przekroczyła całym obwodem linię bramkową (jeżeli na zawody zostali wyznaczeni dodatkowi sędziowie asystenci, sędzia asystent zajmują pozycję na wysokości **punktu karnego**).

Sędzia asystent powinien również kontrolować procedurę wymiany zawodników.

Sędzia asystent może wejść na pole gry w celu pomocy wyegzekwowania odległości 9,15 m (10 jardów) od piłki.

2. SĘDZIA TECHNICZNY

Pomoc sędziego technicznego powinna dotyczyć również:

- nadzorowania procedury wymiany zawodników,
- **sprawdzania ubioru zawodnika, zawodnika rezerwowego,**

- nadzorowania powrotu na pole gry zawodnika, który otrzymał przyzwalający sygnał od sędziego głównego,
- nadzorowania wymiany piłek,
- wskazania minimalnej ilości doliczonego czasu gry, o który sędzia zamierza przedłużyć daną połowę (dotyczy to również dogrywki),
- informowania sędziego o nieodpowiedzialnym zachowaniu osoby przebywającej w strefie technicznej.

3. DODATKOWI SĘDZIOWIE ASYSTENCI

Dodatkowi sędziowie asystenci mogą sygnalizować:

- kiedy piłka całym obwodem opuści pole gry przez linię bramkową, oraz kiedy bramka została zdobyta,
- której drużynie przysługuje prawo do wznowienia gry rzutem różnym lub rzutem od bramki,
- czy podczas wykonywania rzutu karnego bramkarz opuścił linię bramkową, zanim piłka została zagrana oraz czy piłka przekroczyła linię.

4. REZERWOWY SĘDZIA ASYSTENT

Jedynym obowiązkiem rezerwowego sędziego asystenta jest zastąpienie sędziego asystenta lub sędziego technicznego, który nie jest w stanie kontynuować zawodów.

5. WSKAZANIA SĘDZIEGO ASYSTENTA



Substitution



Attacking free kicks



Defending free kicks



Throw-in for attacker



Throw-in for defender



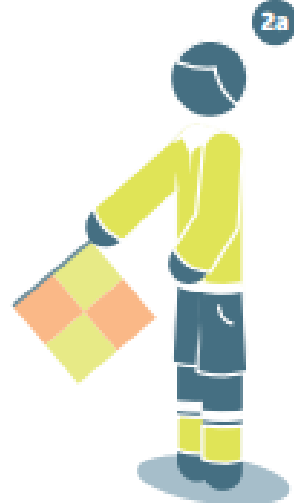
Corner kick



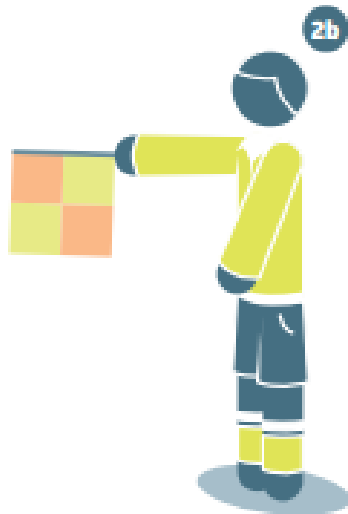
Goal kick



Offside



Offside on the near side of the field

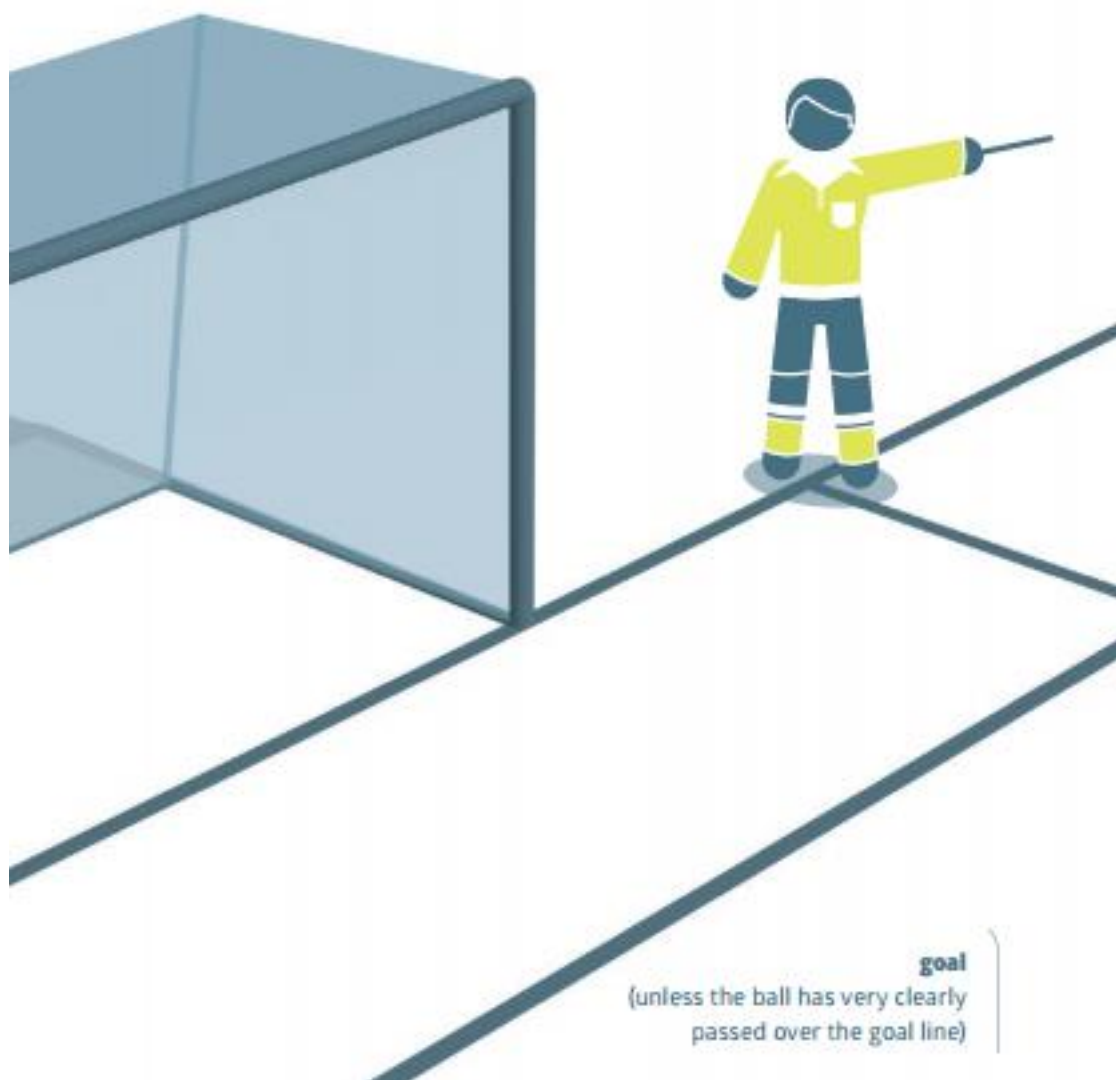


Offside in the middle of the field



Offside on the far side of the field

6. WSKAZANIA DODATKOWEGO SĘDZIEGO ASYSTENTA



ARTYKUŁ 7 – CZAS TRWANIA ZAWODÓW

1. Części gry

Zawody trwają dwa równe okresy 45-minutowe. Mogą one zostać skrócone tylko jeśli uzgodniono to pomiędzy sędzią i dwiema uczestniczącymi w zawodach drużynami. Takie porozumienie musi mieć miejsce przed rozpoczęciem zawodów, i musi być zgodne z regulaminem danych rozgrywek.

2. Przerwa między częściami zawodów

Zawodnikom przysługuje prawo do przerwy między obiema częściami zawodów, nie dłuższej niż 15 minut. Regulaminy rozgrywek muszą określać czas trwania przerwy, który może być zmieniony jedynie za zgodą sędziego.

3. Kompensowanie straconego czasu gry

Sędzia dolicza w każdej części zawodów cały stracony czas gry z powodu:

- wymian zawodników,
- **oceny powagi kontuzji i/lub zniesienia kontuzjowanego zawodnika z pola gry,**
- marnowania czasu gry,
- sankcji dyscyplinarnych,
- **przerw na uzupełnienie płynów lub zarządzanych z innych powodów medycznych, dozwolonych przez regulamin rozgrywek,**
- każdego innego powodu, łącznie ze znaczącymi opóźnieniami wznowienia gry (np. po fetowaniu bramki).

Pod koniec ostatniej minuty danej części zawodów sędzia techniczny sygnalizuje minimalną ilość doliczonego czasu. Ilość ta może się zwiększyć, ale nie ma prawa ulec skróceniu.

Sędzia nie może kompensować błędu pomiaru czasu gry pierwszej połowy przez zmianę długości czasu trwania drugiej połowy.

4. Rzut karny

Jeżeli sędzia zarządził wykonanie lub powtórzenie wykonania rzutu karnego, czas trwania danej części zawodów przedłuża się do rozstrzygnięcia tego rzutu.

5. Zawody zakończone przed upływem ustalonego czasu gry

Przedwcześnie zakończone zawody powtarza się, chyba że regulamin rozgrywek lub organizator przewiduje inaczej.

ARTYKUŁ 8 – ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

Rozpoczęcie gry wykonuje się na początku każdej połowy zawodów, każdej połowy dogrywki oraz po tym, jak bramka została zdobyta. Rzuty wolne (bezpośrednie i pośrednie), rzuty karne, wrzuty, rzuty od bramki i rzuty różne są innymi sposobami wznowienia gry (patrz Artykuły 13-17). Rzut sędziowski jest metodą wznowienia gry po tym, jak sędzia przerwał ją z powodu, który zgodnie z Przepisami Gry, nie wiąże się ze wznowieniem na żaden z powyższych sposobów.

Jeżeli do naruszenia Przepisów doszło, gdy piłka była poza grą, nie zmienia to sposobu wznowienia gry.

1. Rozpoczęcie gry

Procedura

- drużyna, która wygrała losowanie, decyduje, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie,
- drużyna, która przegrała losowanie, rozpoczyna grę,
- drużyna, która wygrała losowanie, rozpoczyna grę w drugiej połowie zawodów,
- w drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki,
- po zdobyciu bramki rozpoczęcie gry wykonuje drużyna, która bramkę straciła.

Przy każdym rozpoczęciu gry:

- wszyscy zawodnicy muszą zająć miejsca na własnej połowie pola gry,
- zawodnicy drużyny nie wykonującej rozpoczęcia gry znajdują się w odległości co najmniej 9,15 m (10 jardów) od piłki aż do momentu, gdy znajdzie się ona w grze,
- piłka leży nieruchomo w punkcie środkowym,
- sędzia daje sygnał gwizdkiem,
- piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się,
- bramka może być zdobyta bezpośrednio z rozpoczęcia gry na drużynie przeciwnej.

Naruszenie Przepisów i sankcje karne

Jeżeli wykonawca rozpoczęcia gry dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli owo drugie dotknięcie jest jednocześnie rozmyślnym zagranie piłki ręką, zarządza się rzut wolny bezpośredni.

Za każde inne naruszenie procedury wykonania rozpoczęcia gry, rozpoczęcie gry powtarza się.

2. Rzut sędziowski

Procedura

Sędzia główny opuszcza trzymaną w ręce piłkę w miejscu, gdzie znajdowała się ona w chwili przerwania gry. Jeżeli gra została przerwana, gdy piłka znajdowała

się w polu bramkowym, rzut sędziowski sędzia wykonuje z linii pola bramkowego, równoległej do linii bramkowej – z miejsca najbliższego temu, gdzie była piłka w chwili przerwania gry.

Piłka jest w grze w momencie, gdy dotknie podłoża.

Przy rzucie sędziowskim w walce o piłkę może brać udział **dowolna liczba zawodników, z bramkarzami włącznie**. Sędzia główny nie ma prawa decydować o tym, kto może walczyć o piłkę podczas rzutu sędziowskiego i **nie może decydować o jego rozstrzygnięciu**.

Naruszenie Przepisów i sankcje karne

Rzut sędziowski należy powtórzyć, jeżeli piłka:

- została dotknięta przez zawodnika, zanim dotknęła podłoża,
- opuszcza pole gry, po dotknięciu podłoża, nie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika.

Jeżeli piłka wpadnie do bramki nie dotykając **przynajmniej dwóch zawodników**, to grę wznawia się:

- rzutem od bramki, jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika,
- rzutem różnym, jeżeli piłka wpadnie do bramki własnej drużyny.

ARTYKUŁ 9 – PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

1. Piłka poza grą

Piłka jest poza grą, gdy:

- całym obwodem przekroczyła linię bramkową lub linię boczną, zarówno po ziemi, jak i w powietrzu,
- gra została przerwana przez sędziego.

2. Piłka w grze

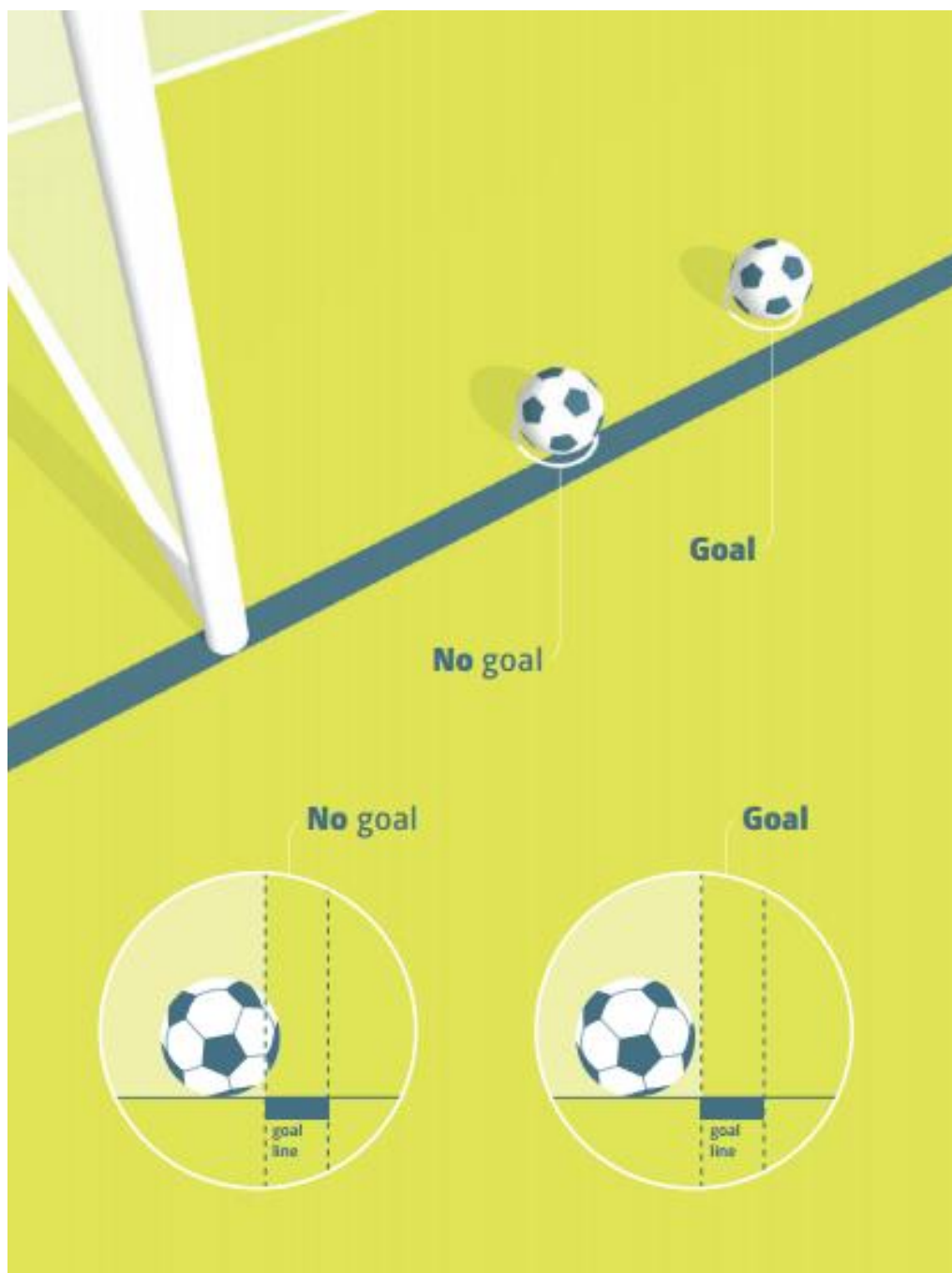
Piłka jest w grze w każdym pozostałym czasie, włączając sytuacje, gdy odbija się od **jednego z sędziów**, słupka, poprzeczki lub chorągiewki różnej i pozostaje na polu gry.

ARTYKUŁ 10 – WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY

1. Zdobyć bramki

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekracza linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i pod poprzeczką, zakładając, że drużyna, która zdobyła bramkę, nie popełniła wcześniej przewinienia lub naruszenia Przepisów Gry.

Jeżeli sędzia da sygnał gwizdkiem, że bramka została zdobyta, zanim piłka przekroczyła linię bramkową całym swoim obwodem, gra winna być wznowiona rzutem sędziowskim.



2. Drużyna wygrywająca

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

Jeżeli regulamin rozgrywek przewiduje wyłonienie zwycięskiej drużyny w nierozstrzygniętym meczu lub dwumeczu (mecz i rewanż), dozwolone są jedynie następujące procedury:

- zasady „bramek na wyjeździe”,
- dogrywka,
- rzuty z punktu karnego.

3. Rzuty z punktu karnego

Rzuty z punktu karnego wykonywane są po zakończeniu zawodów, i jeżeli nie ma innych zapisów, podczas ich wykonywania obowiązują stosowne zapisy Przepisów Gry.

Procedura

Przed rozpoczęciem rzutów z punktu karnego

- Jeżeli nie ma innych względów (np. stan murawy, bezpieczeństwo itp.), sędzia podrzuca monetę, żeby zdecydować, na którą bramkę będą wykonywane rzuty karne. Bramka ta może zostać zmieniona wyłącznie ze względów bezpieczeństwa lub jeżeli bramka albo murawa w tej części boiska staną się niezdadne do użycia.
- Sędzia ponownie podrzuca monetę i drużyna, która wygrała losowanie, decyduje o kolejności wykonywania rzutów.
- Z wyjątkiem wymiany za kontuzjowanego bramkarza, tylko zawodnicy, którzy są na polu gry w chwili zakończenia zawodów lub znajdują się tymczasowo poza polem gry (kontuzja, poprawa ubioru itp.) są dopuszczeni do wykonywania rzutów z punktu karnego.
- Każda z drużyn odpowiedzialna jest za ustalenie kolejności wykonywania rzutów karnych z zawodników, którzy dopuszczeni są do ich wykonywania. Sędziego nie informuje się o wybranej kolejności.
- Jeżeli na koniec meczu, przed rzutami z punktu karnego lub w trakcie ich wykonywania jedna z drużyn ma większą liczbę zawodników niż ich przeciwnicy, drużyna ta musi zredukować liczbę zawodników tak, aby zrównać ją z liczbą zawodników drużyny przeciwnej. Sędzia musi zostać poinformowany o personaliach i numerze każdego zawodnika wyłączonego z dalszej procedury. Żaden w ten sposób wyłączony zawodnik nie może uczestniczyć w rzutach z punktu karnego (poza sytuacją wyszczególnioną poniżej).
- Bramkarz, niezdolny do kontynuowania gry przed lub podczas wykonywania rzutów z punktu karnego, może być:
 - wymieniony na zgłoszonego zawodnika rezerwowego – jeżeli jego drużyna nie wykorzystała limitu wymian zawodników.
 - zastąpiony przez zawodnika, który został wyłączony z wykonywania rzutów z punktu karnego w celu zrównania liczby zawodników; ale

bramkarz nie jest uprawniony do dalszego udziału w rzutach z punktu karnego i nie może wykonać rzutu.

Podczas wykonywania rzutów z punktu karnego

- Jedynie zawodnikom uprawnionym do wykonywania rzutów i sędziom zezwala się na pozostawanie na polu gry.
- Wszyscy uprawnieni zawodnicy, oprócz wykonawcy rzutu karnego i dwóch bramkarzy, muszą pozostawać w kole środkowym.
- Bramkarz, którego współpartner wykonuje rzut z punktu karnego, musi pozostawać na polu gry, poza polem karnym, na którym wykonywane są rzuty, w miejscu, w którym linia bramkowa dochodzi do linii pola karnego.
- Uprawniony do wykonywania rzutów zawodnik może zamienić się funkcją z bramkarzem.
- Rzut karny jest rozstrzygnięty, gdy piłka przestanie się poruszać, wyjdzie poza grę, lub gdy sędzia przerwie grę ze względu na naruszenie Przepisów.
- Sędzia sporządza notatki o wykonywanych rzutach.

Uwzględniając warunki omówione poniżej, obydwie zespoły wykonują po pięć rzutów:

- rzuty są wykonywane przez drużyny na zmianę,
- jeżeli przed wykonaniem pięciu rzutów przez każdą z drużyn, jedna z nich zdobyła większą liczbę bramek niż druga mogłaby uzyskać po wykonaniu pięciu rzutów, zaprzestaje się wykonywania kolejnych rzutów,
- jeżeli po tym, jak obie drużyny wykonają po pięć rzutów, obie drużyny zdobyły tę samą liczbę bramek, wykonywanie rzutów kontynuuje się aż do momentu, gdy jedna z drużyn uzyska jedną bramkę więcej niż drużyna przeciwna, przy równej liczbie wykonanych 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,
- powyższa zasada odnosi się do każdej dalszej sekwencji, z tym, że drużyna może zmienić kolejność zawodników wykonujących rzuty,
- rzuty z punktu karnego nie mogą być opóźniane ze względu na zawodnika, który opuścił pole gry. Rzut takiego zawodnika zostanie uznany za nietrafiony, jeżeli zawodnik nie powróci na czas, żeby wykonać swój rzut karny.

Wymiany i wykluczenia podczas rzutów z punktu karnego

- Zawodnik, zawodnik rezerwowy, lub zawodnik wymieniony mogą zostać napomnieni lub wykluczeni.
- Bramkarz, który został wykluczony, musi zostać zastąpiony przez zawodnika uprawnionego do gry.
- Zawodnik (nie bramkarz), który nie może kontynuować gry, nie może zostać wymieniony.
- Sędziemu nie wolno zakończyć zawodów, jeżeli jedna z drużyn zostanie zredukowana do mniej niż siedmiu zawodników.

ARTYKUŁ 11 – SPALONY

1. Pozycja spalona

Przebywanie na pozycji spalonej nie jest przewinieniem samym w sobie.

Zawodnik jest na pozycji spalonej, jeżeli:

- jakakolwiek część głowy, ciała czy nóg znajduje się na połowie przeciwnika (wyluczając linię środkową), i
- jakakolwiek część głowy, ciała lub nóg jest bliżej linii bramkowej drużyny przeciwnej niż zarówno piłka, jak i przedostatni zawodnik drużyny przeciwnej.

Dłonie i ręce wszystkich zawodników, włącznie z bramkarzami, nie są brane pod uwagę przy ocenie pozycji spalonej.

Zawodnik nie znajduje się na pozycji spalonej, jeżeli znajduje się na równi z:

- przedostatnim zawodnikiem drużyny przeciwnej, lub
- dwoma ostatnimi zawodnikami drużyny przeciwnej.

2. Spalony

Zawodnik, który przebywa na pozycji spalonej w momencie, gdy piłka zostaje zagrana lub dotknięta przez współpartnera, może być ukarany jedynie wtedy, gdy jest aktywny w grze poprzez:

- branie udziału w grze poprzez zagranie lub dotknięcie piłki podanej lub dotkniętej przez współpartnera, lub
- przeszkadzanie przeciwnikowi poprzez:
 - utrudnianie przeciwnikowi zagrania lub możliwości zagrania piłki przez wyraźne zasłonięcie mu pola widzenia, lub
 - atakowanie przeciwnika w walce o piłkę, lub
 - ewidentną próbę zagrania piłki, która znajduje się blisko niego i próba ta ma wpływ na przeciwnika, lub
 - wykonywanie ewidentnych działań, które jednoznacznie wpływają na możliwość zagrania piłki przez przeciwnika,

lub

- osiągnięcie korzyści poprzez zagranie piłki lub przeszkadzanie przeciwnikowi, gdy piłka:
 - trafiła do zawodnika na pozycji spalonej po rykoszecie lub odbiła się od słupka, poprzeczki lub przeciwnika,
 - trafiła do zawodnika na pozycji spalonej w skutek rozmyślnej parady obronnej dokonanej przez przeciwnika.

Zawodnik nie osiąga korzyści, jeśli przebywając na pozycji spalonej, otrzyma piłkę od przeciwnika, który w sposób rozmyślny zagrywa piłkę (poza rozmyślną paradą obronną).

„Parada obronna” ma miejsce wtedy, gdy zawodnik próbuje wybić piłkę lecącą do bramki lub bardzo blisko bramki i używa do tego jakiegokolwiek części ciała z wyłączeniem rąk (poza bramkarzem we własnym polu karnym).

3. Nie ma spalonego

Zawodnik nie jest spalony, gdy otrzymuje piłkę bezpośrednio z:

- rzutu od bramki,
- wrzutu,
- rzutu różnego.

4. Naruszenie Przepisów i sankcje karne

Za spalonego sędzia zarządza rzut wolny pośredni z miejsca popełnienia przewinienia przez zawodnika, również jeżeli ma to miejsce na jego własnej połowie pola gry.

Zawodnik drużyny broniącej opuszczający pole gry bez zgody sędziego będzie dla oceny spalonego uważany za znajdującego się na własnej linii bramkowej lub linii bocznej, aż do najbliższej przerwy w grze lub do momentu, gdy drużyna broniąca zagra piłkę w kierunku linii środkowej i opuści ona pole karne. Jeśli ten zawodnik rozmyślnie opuszcza pole gry, musi zostać napomniany podczas najbliższej przerwy w grze.

Zawodnik drużyny atakującej w celu uniknięcia spalonego może opuścić pole gry lub pozostać poza nim, sygnalizując, że nie bierze aktywnego udziału w grze. Jeżeli zawodnik taki powraca na pole gry zza linii bramkowej i bierze aktywny udział w grze, lub jeżeli drużyna broniąca zagrała piłkę w kierunku linii środkowej i ma to miejsce na zewnątrz pola karnego, to zawodnika takiego dla oceny spalonego uznaje się za przebywającego na linii bramkowej. Zawodnik, który celowo opuszcza pole gry, powraca na nie bez zgody sędziego, nie zostaje ukarany z tytułu spalonego i osiąga z tego korzyść, musi zostać ukarany napomnieniem.

Jeżeli zawodnik drużyny atakującej pozostaje nieruchomo między słupkami i wewnątrz bramki, gdy piłka do niej wpada, to bramka tak zdobyta musi zostać uznana, chyba że zawodnik dopuszcza się spalonego lub naruszył Artykuł 12 – w takich sytuacjach gra wznawiana jest odpowiednio rzutem wolnym pośrednim lub bezpośrednim.

ARTYKUŁ 12 – GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE

Rzut wolny bezpośredni i pośredni oraz rzut karny mogą być zarządzane wyłącznie za przewinienia i naruszenia Przepisów, w czasie, kiedy piłka była w grze.

1. Rzut wolny bezpośredni

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

- atakuje przeciwnika ciałem,
- skacze na przeciwnika,
- kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
- popycha przeciwnika,
- uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika (także przy użyciu głowy),
- atakuje przeciwnika nogami,
- podstawia bądź próbuje podstawić nogę przeciwnikowi,

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

- **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. Zawodnik tak grający musi być wykluczony z gry.

Rzut wolny bezpośredni jest również przyznany, jeżeli zawodnik popełnia jedno z następujących przewinień:

- rozmyślnie zagrywa piłkę ręką (poza bramkarzem we własnym polu karnym),
- zatrzymuje przeciwnika,
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi **i dochodzi do kontaktu między zawodnikami,**
- pluje na przeciwnika.

Patrz również przewinienia w Artykule 3.

Zagrание piłki ręką

Zagrание piłki ręką ma miejsce w sytuacji, gdy zawodnik rozmyślnie dotyka piłkę dłonią lub ramieniem.

Przy ocenie zagrания piłki ręką sędzia musi wziąć pod uwagę:

- czy ma miejsce ruch ręki do piłki (a nie piłki do ręki),

- odległość przeciwnika od piłki (nieoczekiwana piłka),
- ułożenie rąk, które samo w sobie niekoniecznie stanowi o naruszeniu Przepisu,
- jeżeli dotknięcie piłki nastąpiło poprzez trzymany w ręce przedmiot (element stroju, ochraniacz itp.), stanowi to naruszenie Przepisu,
- jeżeli piłka została trafiona przedmiotem rzuconym w jej kierunku (but, ochraniacz itp.), stanowi to naruszenie Przepisu.

Bramkarz zagrywający piłkę ręką poza polem karnym podlega takim samym restrykcjom z tego tytułu, jak pozostali zawodnicy. Natomiast wewnątrz własnego pola karnego dotknięcie piłki ręką przez bramkarza nie jest traktowane jako przewinienie „zagranie piłki ręką” (pociągające za sobą rzut wolny bezpośredni). Możliwe jest jednak zarządzenie rzutu wolnego pośredniego z tytułu innego rodzaju przewinień związanych z dotknięciem przez niego piłki ręką.

2. Rzut wolny pośredni

Rzut wolny pośredni przyznany jest, jeżeli zawodnik:

- gra w sposób niebezpieczny,
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi i **nie dochodzi do kontaktu między zawodnikami**,
- przeszkadza bramkarzowi w zwolnieniu piłki z rąk albo zagrywa lub próbuje zagrać piłkę w trakcie zwalniania jej z rąk przez bramkarza,
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie nie wymienione w Przepisach, dla którego sędzia przerwał grę w celu udzielenia winnemu zawodnikowi napomnienia lub wykluczenia z gry.

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli bramkarz we własnym polu karnym popełnia jedno z następujących przewinień:

- przez czas dłuższy niż 6 sekund kontroluje piłkę w rękach, zanim ją zwolni,
- dotyka rękoma piłki po tym, jak:
 - zwolnił ją z rąk i nie dotknęła później innego zawodnika,
 - została rozmyślnie kopnięta do niego przez współpartnera,
 - otrzymał ją bezpośrednio z wrzutu od współpartnera.

Bramkarz uważany jest za kontrolującego piłkę, gdy:

- posiada piłkę między rękoma lub między ręką, a jakkolwiek powierzchnią (np. pole gry, własne ciało) lub jeżeli dotyka jej którąkolwiek częścią dłoni czy ręki, poza sytuacjami, w których piłka odbija się przypadkowo od bramkarza lub bramkarz wykonał paradę obronną,
- posiada piłkę leżącą na otwartej, wyciągniętej dłoni,
- odbija piłkę o podłogę, względnie podrzuca ją do góry.

Bramkarz, który wszedł w posiadanie piłki, nie może być atakowany przez przeciwnika.

Gra niebezpieczna

Gra niebezpieczna to zachowanie zawodnika próbującego zagrać piłkę w sposób grożący odniesieniem 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 przewrotką lub tzw. 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 blokowania, przeszkadzania, 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. Znalezienie się na drodze przeciwnika nie jest tożsame z celowym przemieszczeniem się w tor biegu przeciwnika.

Oślanianie piłki przez zajęcie pozycji między przeciwnikiem a piłką, która znajduje się w zasięgu gry, jest dozwolone, zakładając, że przeciwnik nie jest odpychany przy użyciu rąk lub ciała. Jeżeli piłka znajduje się w zasięgu gry, zawodnik może być, w sposób zgodny z Przepisami, atakowany w walce o piłkę.

3. 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 zawodów zawodnik popełni przewinienie karane wykluczeniem, sędzia ma władzę, żeby nie dopuścić takiego zawodnika do udziału w zawodach (patrz Artykuł 3.6); sędzia zgłosi jakiegokolwiek inne niewłaściwe postępowanie.

Zawodnik, który popełnia przewinienie karane napomnieniem lub wykluczeniem z gry, zarówno na polu gry, jak i poza nim, w stosunku do przeciwnika, współpartnera, jednego z sędziów, jakiegokolwiek innej osoby lub Przepisów Gry, jest karany 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 zawodnikowi wymienionemu.

Wstrzymanie wznowienia gry w celu udzielenia kary indywidualnej

Jeżeli sędzia podjął decyzję o napomnieniu lub wykluczeniu zawodnika, gra nie może być wznowiona przed zakończeniem procedury udzielenia kary.

Korzyść

Jeżeli sędzia stosuje korzyść po przewinieniu, które wymaga udzielenia napomnienia/wykluczenia, gdyby gra była przerwana, napomnienie/wykluczenie zostanie udzielone w najbliższej przerwie w grze. Wyjątkiem jest próba pozbawienia przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki, gdy mimo to bramka zostaje zdobyta – w takim przypadku zawodnik jest karany napomnieniem za niesportowe zachowanie.

Korzyść nie powinna być stosowana przy poważnym, rażącym faulu, gwałtownym, agresywnym zachowaniu lub przewinieniu, które wymagać będzie udzielenia drugiej żółtej kartki, chyba że drużyna przeciwna ma realną szansę na zdobycie bramki. Wtedy sędzia musi wykluczyć winnego zawodnika w najbliższej przerwie w grze. Jednak jeżeli zawodnik, który ma zostać wykluczony, przed najbliższą przerwą w grze zagra piłkę lub będzie walczył z przeciwnikiem o piłkę lub wywierał na niego wpływ, sędzia przerwie grę, wykluczy winnego zawodnika, a gra będzie wznowiona rzutem wolnym pośrednim.

Jeżeli zawodnik drużyny broniącej rozpoczął zatrzymywanie przeciwnika przed polem karnym i kontynuuje zatrzymywanie go również w polu karnym, sędzia musi podyktować rzut karny.

Przewinienia karane napomnieniem

Zawodnik zostaje napomniany, jeżeli:

- opóźnia wznowienie gry,
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie,
- bez zgody sędziego wchodzi lub powraca na pole gry lub rozmyślnie je opuszcza,
- nie zachowuje wymaganej odległości od piłki podczas wykonania rzutu różnego, rzutu wolnego lub wrzutu,
- uporczywie narusza Przepisy Gry (nie określa się dokładnej liczby czy charakteru dokonywanych przewinień, które definiują „uporczywość”),
- zachowuje się niesportowo.

Zawodnik rezerwowi lub zawodnik wymieniony zostaje napomniany, jeżeli:

- opóźnia wznowienie gry,
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie,
- wchodzi lub powraca na pole gry bez zgody sędziego,
- zachowuje się niesportowo.

Niesportowe zachowania karane napomnieniem

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

- usiłuje wprowadzić w błąd sędziego np. poprzez sugerowanie odniesienia kontuzji, względnie stwarzanie pozorów, że jest faulowany (symulacja),
- zamienia się funkcją z bramkarzem w trakcie gry lub bez zgody sędziego,

- popełnia jedno z przewinień karanych rzutem wolnym bezpośrednim, czyniąc to w sposób nierozważny,
- popełnia przewinienie lub **zagra piłkę ręką** w celu przeszkodzenia lub przerwania korzystnej akcji,
- zagrywa piłkę ręką, usiłując w ten sposób zdobyć bramkę (nie jest istotne, czy bramka została zdobyta, czy nie) **lub podejmuje nieudaną próbę pozbawienia przeciwnika bramki przez zagranie piłki ręką,**
- 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,
- używa rozmyślnych sztuczek, zagrywając piłkę (także z rzutu wolnego) do własnego bramkarza głową, klatką piersiową, kolanem itp., aby obejść Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłki ręką czy też nie),
- słownie rozprasza uwagę zawodnika drużyny przeciwnej podczas gry lub w momencie jej wznowienia.

Fetowanie zdobycia bramki

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

Samo opuszczenie pola gry dla fetowania zdobycia bramki nie podlega napomnieniu, ale zawodnicy fetujący poza polem gry powinni na nie powrócić możliwie jak najszybciej.

Zawodnik musi zostać ukarany napomnieniem, jeżeli:

- wspina się na ogrodzenie,
- wykonuje prowokacyjne, szydercze, względnie podburzające gesty,
- zakrywa głowę lub twarz maską, względnie innym podobnym przedmiotem,
- zdejmuje koszulkę, względnie zakłada ją na głowę.

Opóźnianie wznowienia gry

Sędzia musi udzielić napomnienia zawodnikom, którzy opóźniają wznowienie gry poprzez:

- dokonywanie przygotowań do wykonania wrzutu i nagłe pozostawienie piłki współpartnerowi,
- opóźnianie zejścia z boiska podczas procedury wymiany zawodników,
- przesadne zwlekanie z wykonaniem wznowienia gry,
- odkopywanie lub odnoszenie piłki lub prowokowanie konfrontacji przez celowe dotykanie piłki po przerwaniu gry przez sędziego,
- wykonanie rzutu wolnego z niewłaściwego miejsca z intencją, aby sędzia nakazał powtórzenie wykonania tego rzutu.

Przewinienia karane wykluczeniem z gry

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

- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy zdobycia bramki, zagrywając rozmyślnie piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
- pozbawia realnej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki zawodnika przewinającego, popełniając przewinienie karane rzutem wolnym (z uwzględnieniem przypadków ujętych poniżej),
- popełnia poważny, rażący faul,
- pluje na przeciwnika lub inną osobę,
- zachowuje się gwałtownie, agresywnie,
- używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub gestów,
- otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach.

Zawodnik, zawodnik rezerwowi lub zawodnik wymieniony, który został wykluczony z gry, musi opuścić bezpośrednio otoczenie pola gry oraz strefę techniczną.

Pozbawienie drużyny przeciwnej bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki

Jeżeli zawodnik pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki poprzez rozmyślne zagranie piłki ręką, to zawodnik taki musi zostać wykluczony z gry bez względu na miejsce popełnionego przewinienia.

Jeżeli zawodnik we własnym polu karnym popełnia przewinienie na przeciwniku, które pozbawia przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki i sędzia w związku z tym dyktuje rzut karny, zawodnik przewinający zostaje napomniany, chyba że:

- przewinienie polegało na trzymaniu, ciągnięciu czy popychaniu, lub
- zawodnik przewinający nie próbował zagrać piłki lub nie miał możliwości jej zagrać, lub
- charakter przewinienia wymagał udzielenia wykluczenia bez względu na miejsce, w którym do niego doszło (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, itp.).

W powyższych przypadkach przewinający zawodnik zostaje wykluczony z gry.

Poniższe aspekty muszą być brane pod uwagę:

- odległość miejsca przewinienia od bramki przeciwnika,
- kierunek gry,
- prawdopodobieństwo utrzymania lub uzyskania kontroli nad piłką,
- liczba obrońców oraz ich usytuowanie.

Poważny, rażący faul

Atak nogami lub atak w walce o piłkę, który naraża na niebezpieczeństwo zawodnika drużyny przeciwnej lub który wykonany został z użyciem nadmiernej siły lub brutalności, musi być traktowany jako poważny, rażący faul.

Każdy zawodnik, który gwałtownie atakuje zawodnika drużyny przeciwnej, kiedy walcząc o piłkę, naskakuje z przodu, z boku lub z tyłu, używając jednej lub obu nóg – czyniąc to z użyciem nieproporcjonalnej siły i narażając tego zawodnika na niebezpieczeństwo - popełnia poważny, rażący faul.

Gwałtowne, agresywne zachowanie

Zawodnik zachowuje się gwałtownie, agresywnie, gdy używa lub próbuje użyć nieproporcjonalnej siły bądź brutalności w stosunku do zawodnika drużyny przeciwnej, kiedy nie walczą o piłkę oraz wobec współpartnera, osoby funkcyjnej, widza, lub jakiegokolwiek innej osoby, bez względu na to, czy doszło do kontaktu.

Co więcej, zawodnik, który nie walcząc o piłkę, celowo uderza przeciwnika lub jakąkolwiek inną osobę w głowę lub twarz, czyniąc to przy użyciu dłoni lub ręki, winny jest gwałtownego, agresywnego zachowania, chyba że siła uderzenia była minimalna.

Przewinienia – rzucanie przedmiotami (lub piłką)

Jeżeli w trakcie, gdy piłka jest w grze zawodnik, zawodnik rezerwowi lub zawodnik wymieniony rzuca przedmiotem (w tym piłką) w zawodnika drużyny przeciwnej lub inną osobę, sędzia musi przerwać grę i jeżeli przewinienie zostało wykonane:

- nierozważnie – napomina winnego zawodnika za niesportowe zachowanie,
- z użyciem nieproporcjonalnej siły – wyklucza z gry winnego zawodnika za gwałtowne, agresywne zachowanie.

4. Wznowienie gry z tytułu gry niedozwolonej i niewłaściwego postępowania

- Jeżeli piłka jest poza grą, grę wznowia się zgodnie z poprzedzającą incydent decyzją.
- Jeżeli w trakcie, gdy piłka jest w grze, zawodnik popełnia przewinienie na polu gry przeciwko:
 - przeciwnikowi – gra wznowiona zostanie rzutem wolnym pośrednim/bezpośrednim lub rzutem karnym,
 - współpartnerowi, zawodnikowi rezerwowemu, zawodnikowi wymienionemu, osobie funkcyjnej lub któremukolwiek sędziemu –gra wznowiona zostanie rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym,
 - jakiegokolwiek innej osobie –gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim.
- Jeżeli przewinienie popełnione zostało poza polem gry i w trakcie, gdy piłka była w grze:
 - a zawodnik znajdował się już poza polem gry – grę należy wznowić rzutem sędziowskim,
 - zawodnik opuścił pole gry dla popełnienia przewinienia – grę należy wznowić rzutem wolnym pośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. Jednakże jeżeli zawodnik opuścił pole gry w ramach toczącej się akcji i następnie popełnia przewinienie wobec innego zawodnika, grę należy wznowić rzutem wolnym z linii ograniczającej pole gry, z miejsca

najbliższego przewinieniu; za przewinienia karane rzutem wolnym bezpośrednim, należy podyktować rzut karny, jeżeli to miejsce na linii bramkowej znajduje się w polu karnym przewinającego zawodnika.

- Jeżeli zawodnik znajdujący się na polu gry lub poza nim, rzuca przedmiotem w przeciwnika, który znajduje się na polu gry, grę należy wznowić rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym, czyli z miejsca, w którym przedmiot trafił lub trafiłby przeciwnika.
- Grę należy wznowić rzutem wolnym pośrednim, jeżeli:
 - zawodnik znajdujący się na polu gry rzuca przedmiotem w jakąkolwiek osobę znajdującą się poza polem gry,
 - zawodnik rezerwowi, względnie zawodnik wymieniony, rzuca przedmiotem w zawodnika drużyny przeciwnej znajdującego się na polu gry.

ARTYKUŁ 13 – RZUTY WOLNE

1. Rodzaje rzutów wolnych

Rzuty wolne bezpośrednie i pośrednie przyznawane są drużynie przeciwnej zawodnika, który popełnia przewinienie lub naruszy Przepisy.

Rzut wolny pośredni – sygnalizacja

Sędzia wskazuje rzut wolny pośredni unosząc ramię nad głowę. Utrzymuje on ramię w tej pozycji do czasu, gdy po wykonanym rzucie piłka dotknie innego zawodnika lub wyszła z gry.

Rzut wolny pośredni musi być powtórzony, jeżeli sędzia główny zapomni zasignalizować uniesionym ramieniem, że wykonywany jest rzut wolny pośredni, a z tego rzutu piłka wpadnie bezpośrednio do bramki.

Piłka wpada do bramki

- jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego piłka wpadnie bezpośrednio do bramki przeciwnika, bramkę uznaje się,
- jeżeli z rzutu wolnego pośredniego piłka wpadnie bezpośrednio do bramki przeciwnika, przyznaje się rzut od bramki,
- jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego lub pośredniego piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy rzutu, przyznaje się rzut różny.

2. Procedura

Wszystkie rzuty wolne wykonywane są z miejsca, w którym doszło do przewinienia, z następującymi wyjątkami:

- rzut wolny pośredni zarządzony w polu bramkowym jest wykonany z linii pola bramkowego równoległej do linii bramkowej, w miejscu najbliższym popełnienia przewinienia,
- rzuty wolne dla drużyny broniącej w jej polu bramkowym mogą być wykonane z dowolnego punktu w tym polu,
- rzuty wolne wynikające z nieuprawnionego wejścia, powrotu lub zejścia zawodnika z pola gry, wykonywane są z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry. Jednakże jeżeli zawodnik opuścił pole gry w ramach toczącej się akcji i następnie popełnia przewinienie wobec innego zawodnika, grę należy wznowić rzutem wolnym z linii ograniczającej pole gry, z miejsca najbliższego przewinieniu; za przewinienia karane rzutem wolnym bezpośrednim, należy podyktować rzut karny, jeżeli to miejsce na linii bramkowej znajduje się w polu karnym przewinającego zawodnika.
- sytuacji, w których Przepisy przewidują inne miejsce (patrz Artykuły 3, 11, 12).

Piłka:

- musi leżeć nieruchomo, a po wykonaniu rzutu zawodnikowi, który go wykonał, nie wolno jej powtórnie dotknąć, chyba że dotknie ją ona innego zawodnika
- została wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się (poza rzutami wolnymi w obrębie pola karnego drużyny broniącej – piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta bezpośrednio poza pole karne).

Zanim piłka zostanie wprowadzona do gry, wszyscy przeciwnicy muszą pozostawać:

- co najmniej 9,15 m (10 jardów) od piłki, chyba że znajdują się na linii bramkowej i między słupkami we własnym polu karnym,
- poza polem karnym przeciwnika, z którego wykonywany jest rzut wolny.

Rzut wolny można wykonać przez podrzucenie piłki stopą, względnie obiema stopami jednocześnie.

Zwody taktyczne w celu dezorientowania zawodników drużyny przeciwnej w trakcie wykonywania rzutu wolnego są dozwolonym elementem gry w piłkę nożną.

Jeżeli wykonawca rzutu wolnego wykona rzut w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędzia grę będzie kontynuował – o ile zagranie to nie było wykonane w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nadmiernej siły.

3. Naruszenia Przepisów i sankcje

Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego, przeciwnik znajduje się bliżej od piłki niż wymagana odległość, rzut wolny należy powtórzyć, chyba że istnieje możliwość zastosowania korzyści. Jednak, jeżeli zawodnik decyduje się na szybkie wykonanie rzutu wolnego, a przeciwnik, który znajduje się bliżej niż 9,15 m (10 jardów) od piłki, przejmując ją, sędzia zezwala na kontynuowanie gry. Jednakże, przeciwnik, który celowo uniemożliwia wykonanie rzutu wolnego musi zostać napomniany za opóźnianie wznowienia gry.

Jeżeli po podyktowaniu rzutu wolnego dla drużyny broniącej z jej własnego pola karnego, drużyna ta wykona go szybko, pomimo obecności w polu karnym zawodników drużyny przeciwnej, którzy nie zdążyli opuścić pola karnego, sędzia zezwala na kontynuowanie gry.

Jeżeli rzut wolny wykonywany jest przez drużynę broniącą z własnego pola karnego i piłka nie została kopnięta bezpośrednio poza pole karne, rzut wolny należy powtórzyć.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry, wykonawca rzutu dotyka piłkę ponownie, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim. Jeżeli wykonawca celowo dotyka piłkę ręką, zarządza się:

- rzut wolny bezpośredni,
- rzut karny, jeżeli do przewinienia doszło w polu karnym wykonawcy (chyba że wykonawcą rzutu był bramkarz – w takim przypadku zarządza się rzut wolny pośredni).

ARTYKUŁ 14 – RZUT KARNY

Rzut karny zarządza się, jeżeli zawodnik, we własnym polu, popełni przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim lub **poza polem gry, jako element gry opisany w Artykułach 12 i 13.**

Z rzutu karnego bramka może być zdobyta bezpośrednio.

1. Procedure

Piłka musi być ustawiona **nieruchomo** na punkcie karnym.

Zawodnik wykonujący rzut karny musi być odpowiednio zidentyfikowany.

Bramkarz broniący rzut musi pozostawać na własnej linii bramkowej między słupkami bramkowymi, zwrócony twarzą do wykonawcy rzutu, do czasu kopnięcia piłki.

Zawodnicy inni niż wykonawca rzutu i bramkarz muszą znajdować się:

- w odległości co najmniej 9,15 m (10 jardów) od punktu karnego,
- za punktem karnym,
- na polu gry,
- na zewnątrz pola karnego.

Po zajęciu przez zawodników pozycji określonych przez niniejszy Artykuł sędzia daje sygnał na wykonanie rzutu karnego.

Wykonawca rzutu karnego musi kopnąć piłkę do przodu. Dopuszcza się wykonanie rzutu karnego piętą, pod warunkiem, że piłka zostanie kopnięta do przodu.

Piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i **wyraźnie poruszyła się.**

Wykonawca nie może zagrać piłki po raz drugi, zanim nie dotknie ona innego zawodnika.

Rzut karny jest rozstrzygnięty, gdy piłka przestanie się poruszać, wyjdzie poza pole gry lub sędzia przerwie grę z jakiegokolwiek naruszenia Przepisów.

Dla wykonania i rozstrzygnięcia rzutu karnego zarządzonego na końcu każdej części zawodów (w tym dogrywki) należy przedłużyć czas gry tej części.

2. Naruszenie Przepisów i sankcje

Po tym jak sędzia dał sygnał na wykonanie rzutu karnego, rzut musi zostać wykonany. Jeżeli zanim piłka jest w grze, ma miejsce jedna z następujących sytuacji:

Zawodnik lub współpartner zawodnika wykonującego rzut karny narusza Przepisy Gry:

- jeżeli piłka wpadnie do bramki, rzut powtarza się,

- jeżeli piłka nie wpadnie do bramki, sędzia przerywa grę i nakazuje wznowienie jej rzutem wolnym pośrednim.

Wyjątkami są następujące sytuacje, gdy gra zostanie przerwana i wznowiona rzutem wolnym pośrednim, bez względu na to, czy piłka wpadnie do bramki, czy nie:

- gdy piłka z rzutu karnego zostanie zagrana do tyłu,
- gdy współpartner zidentyfikowanego wykonawcy rzutu karnego wykona rzut (sędzia napomina zawodnika, który wykonał rzut w taki sposób),
- gdy wykonawca rzutu wykonuje zwody taktyczne po dobiegnięciu do piłki (wykonywanie zwodów taktycznych w trakcie dobiegania do piłki jest dozwolone); sędzia napomina wykonawcę rzutu.

Bramkarz lub współpartner bramkarza narusza Przepisy Gry:

- jeżeli piłka wpadnie do bramki, bramkę uznaje się,
- jeżeli piłka nie wpadnie do bramki, rzut powtarza się; bramkarz zostaje napomniany, jeżeli to on naruszył Przepisy.

Zawodnicy obu drużyn naruszają Przepisy:

- rzut powtarza się – chyba że, któryś z zawodników popełnił poważniejsze przewinienie (np. niedozwolone zwody taktyczne).

Jeżeli po wykonaniu rzutu karnego:

wykonawca rzutu dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknie ją ona innego zawodnika:

- zarządza się rzut wolny pośredni (lub rzut wolny bezpośredni za rozmyślne zagranie piłki ręką);

piłka została dotknięta przez osobę niepożądaną, kiedy poruszała się do przodu:

- rzut powtarza się.

piłka po odbiciu się w pole gry od bramkarza, poprzeczki lub słupków bramkowych została dotknięta przez osobę niepożądaną:

- sędzia przerywa grę,
- gra jest wznowiona rzutem sędziowskim w miejscu dotknięcia piłki przez osobę niepożądaną.

3. Naruszenie Przepisów

	Wynik rzutu karnego	
	Bramka	Nie ma bramki
Przepisy narusza zawodnik drużyny atakującej	Rzut karny powtarza się	Rzut wolny pośredni
Przepisy narusza zawodnik drużyny broniącej	Bramkę uznaje się	Rzut karny powtarza się

Bramkarz narusza Przepisy	Bramkę uznaje się	Rzut karny powtarza się, a bramkarz zostaje napomniany
Piłka zostaje zagrana do tyłu	Rzut wolny pośredni	Rzut wolny pośredni
Niedozwolone zwody taktyczne	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy rzutu
Rzut wykonany przez innego zawodnika, niż pierwotnie zidentyfikowany	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla niezgłoszonego wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla niezgłoszonego wykonawcy rzutu

ARTYKUŁ 15 – WRZUT

Wrzut przyznaje się drużynie przeciwnej do zawodnika, który po raz ostatni dotknął piłki, zanim przekroczyła całym obwodem linię boczną, zarówno po podłożu, jak i w powietrzu.

Bezpośrednio z wrzutu bramka nie może być zdobyta.

- Jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika – przyznaje się rzut od bramki,
- Jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy wrzutu – przyznaje się rzut różny.

1. Procedura

W momencie wykonania wrzutu piłki wrzucający:

- zwrócony jest twarzą do pola gry,
- ma część każdej stopy na linii bocznej albo na podłożu poza linią boczną,
- wrzuca piłkę obiema rękoma zza i nad głową, z miejsca, w którym piłka opuściła pole gry.

Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości nie mniejszej niż 2 m (2 jardy) od miejsca, z którego wykonywany jest wrzut.

Piłką jest w grze, gdy znajdzie się w polu gry. Jeżeli piłka dotknie podłoża przed znalezieniem się na polu gry, wrzut powtarza ta sama drużyna z tego samego miejsca. Jeżeli wrzut jest wykonany nieprawidłowo, zostanie wykonany ponownie z tego samego miejsca przez drużynę przeciwną.

Jeżeli wykonawca wrzutu wykona go w taki sposób, że celowo rzuci piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędzia grę będzie kontynuował – o ile wrzut ten nie był wykonany w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nadmiernej siły.

Po wykonaniu wrzutu wrzucający nie może dotknąć piłki po raz drugi, zanim nie dotknie ją ona innego zawodnika.

2. Naruszenie Przepisów i sankcje

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wrzucający dotknie piłki powtórnie, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli wrzucający rozmyślnie dotknie piłkę ręką:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni,
- zarządza się rzut karny, jeżeli wrzucający popełnił przewinienie we własnym polu karnym (chyba że piłka została dotknięta przez bramkarza drużyny broniącej – wtedy sędzia zarządzi rzut wolny pośredni).

Przeciwnik, który nieprzepisowo przeszkadza lub rozprasza wykonawcę wrzutu (włącznie ze skracaniem odległości na mniej niż 2 m /2 jardy/ od miejsca wykonania wrzutu) zostaje napomniany za niesportowe zachowanie i, jeżeli wrzut został wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.

Za każde inne naruszenie przepisów tego Artykułu wrzut zostanie wykonany przez zawodnika przeciwnej drużyny.

ARTYKUŁ 16 – RZUT OD BRAMKI

Rzut od bramki przyznaje się, gdy piłka całym obwodem, ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny atakującej, przekroczyła linię bramkową zarówno po podłożu, jak i w powietrzu.

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki jedynie na drużynie przeciwnej. **Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy rzutu, zarządza się rzut różny dla drużyny przeciwnej, zakładając że piłka opuściła pole karne.**

1. Procedura

- **Piłka musi być ustawiona nieruchomo.** Może być zagrana z jakiegolwiek miejsca pola bramkowego przez zawodnika drużyny broniącej.
- Piłka jest w grze, gdy opuszcza pole karne.
- Przeciwnicy muszą pozostać poza polem karnym aż do momentu wprowadzenia piłki do gry.

2. Naruszenie Przepisów i sankcje

Jeżeli piłka nie opuściła pola karnego lub jeżeli została ponownie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, zanim opuściła pole karne, rzut od bramki powtarza się.

Jeżeli wprowadzona do gry piłka zostanie dotknięta przez wykonawcę po raz drugi, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli wykonawca rozmyślnie dotknie ręką piłki:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni,
- zarządza się rzut karny, gdy przewinienie popełnione zostało w polu karnym wykonawcy rzutu (chyba że wykonawcą rzutu był bramkarz – wtedy sędzia zarządzi rzut wolny pośredni).

Jeżeli przeciwnik znajdujący się w polu karnym w czasie gdy wykonywany jest rzut od bramki, dotyka piłkę lub o nią walczy przed tym, nim dotknie ją ona innego zawodnika, rzut od bramki należy powtórzyć.

Jeżeli zawodnik wbiegnie w pole karne, zanim opuści je piłka po wykonanym rzucie od bramki, i tam zostanie nieprawidłowo zaatakowany przez przeciwnika lub sam dokona przewinienia, rzut od bramki musi być powtórzony. Zawodnik przewinający może zostać napomniony lub wykluczony z gry, w zależności od ciężaru przewinienia.

Za każde inne naruszenie przepisów tego Artykułu, rzut powtarza się.

ARTYKUŁ 17 – RZUT ROŻNY

Rzut różny przyznaje się, gdy piłka całym obwodem, ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przeszła linię bramkową zarówno po podłożu, jak i w powietrzu, i nie została zdobyta bramka.

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu różnego jedynie na drużynie przeciwnej. **Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy rzutu, zarządza się rzut różny dla drużyny przeciwnej.**

1. Procedura

- Piłka musi być umieszczona w polu różnym.
- Piłka musi być ustawiona nieruchomo i musi być kopnięta przez zawodnika drużyny atakującej.
- Piłka została wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i **wyraźnie poruszyła się**; piłka nie musi opuścić pola różnego.
- Chorągiewki różnej nie można usuwać.
- Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać w odległości co najmniej 9,15 m (10 jardów) od łuku pola różnego, aż do momentu wprowadzenia piłki do gry.

2. Naruszenie Przepisów i sankcje

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli wykonawca rozmyślnie dotyka ręką piłkę:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni,
- zarządza się rzut karny, jeżeli przewinienie zostało dokonane w polu karnym wykonawcy rzutu (chyba że piłka została dotknięta przez bramkarza drużyny broniącej – sędzia zarządzi rzut wolny pośredni).

Jeżeli wykonawca rzutu różnego wykona rzut prawidłowo w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędzia grę będzie kontynuował – o ile zagranie to nie było wykonane nieostrożnie, nierozważnie lub z użyciem nadmiernej siły.

Za każde inne naruszenie Przepisów Gry rzut powtarza się.

ZMIANY W PRZEPISACH 2016/17

Główne zmiany i objaśnienia

ARTYKUŁ 1 – POLE GRY

- Nie zezwala się na łączenie powierzchni sztucznej z naturalną na polu gry
- Organizatorzy rozgrywek mogą określić wymiary pola gry obowiązujące w swoich rozgrywkach (muszą mieścić się w ramach zawartych w Przepisach)
- Wszystkie reklamy umieszczone na podłożu muszą znajdować się w odległości minimum 1 m (1 jarda) od linii ograniczających boisko
- Loga/emblematy związków, organizatorów rozgrywek itp. dozwolone na chorągiewkach różnych (ale reklama nie)

ARTYKUŁ 2 – PIŁKA

Brak

ARTYKUŁ 3 – ZAWODNICY (NOWY TYTUŁ)

- Zawody nie mogą być rozpoczęte lub kontynuowane, jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż siedmiu zawodników.
- Zawodnik rezerwowy może wznowić grę w każdy przewidziany przez Przepisy Gry sposób, ale musi wcześniej wejść na pole gry
- Wskazana sytuacja, w której zawodnik jest wykluczony przed lub po rozpoczęciu gry
- Rzut wolny bezpośredni (lub karny) jeżeli zawodnik rezerwowy/osoba funkcyjna wpływa na przebieg gry
- Jeżeli coś lub ktoś (inny niż zawodnik) dotyka piłki, która zmierza do bramki, sędzia uznaje bramkę, jeżeli takie dotknięcie nie miało wpływu na obrońcę
- Jeżeli bramka została zdobyta podczas gdy na boisku przebywała dodatkowa osoba i sędzia wznowił grę, bramka taka pozostaje uznana i zawody kontynuuje się

ARTYKUŁ 4 – UBIÓR ZAWODNIKÓW

- Taśma lub jakikolwiek inny materiał użyty na zewnątrz skarpet, musi być w tym samym kolorze, co skarpety
- Zawodnik, który przypadkowo zgubił but lub ochraniacz, może kontynuować grę do najbliższej przerwy w grze
- Podspodenki muszą być tego samego koloru, co główny kolor spodenek lub kolor, w jakim są końcówki nogawek spodenek – zawodnicy z jednej drużyny muszą nosić ten sam kolor podspodenek
- Użycie system komunikacji elektronicznej z zawodnikami rezerwowymi jest zakazane
- Zawodnik może powrócić na pole gry po zmianie/poprawie ubioru, który został sprawdzony przez jednego z sędziów (np. sędzia asystent, sędzia techniczny, sędzia) i po otrzymaniu przyzwalającego sygnału od sędziego

ARTYKUŁ 5 – SĘDZIA

- Decyzje podjęte przez sędziego nie mogą zostać zmienione, jeżeli gra została wznowiona lub sędzia opuścił pole gry
- Jeżeli dojdzie do kilku przewinień w tym samym czasie, karze podlega najcięższe z nich
- Sędzia może wykluczyć zawodnika od momentu przedmeczowej inspekcji pola gry
- Sędzia może pokazywać czerwoną + żółtą kartkę od momentu wejścia na pole gry przed rozpoczęciem zawodów
- Zawodnik kontuzjowany po ataku, za który przeciwnik otrzymał czerwoną lub żółtą kartkę, może uzyskać szybką pomoc medyczną i pozostać na polu gry
- Przeniesiona sekcja „Ubiór sędziego”
- Przeniesione ryciny ze wskazaniem sędziego (z sekcji Wskazówek)

ARTYKUŁ 6 – POZOSTALI SĘDZIOWIE (NOWY TYTUŁ)

- Więcej szczegółów odnośnie obowiązków asystentów, dodatkowych sędziów asystentów, sędziego technicznego
- Przeniesione ryciny ze wskazaniem sędziego asystenta (z sekcji Wskazówek)

ARTYKUŁ 7 – CZAS TRWANIA ZAWODÓW

- Więcej powodów kompensowania straconego czasu gry (np. przerwy na uzupełnianie płynów)

ARTYKUŁ 8 – ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

- Ujęto wszystkie wznowienia gry (wcześniej było tylko rozpoczęcie gry i rzut sędziowski)
- Piłka musi ewidentnie poruszyć się, aby została wprowadzona do gry, w przypadku wszystkich wznowień gry
- Piłka może zostać zagrana we wszystkich kierunkach podczas rozpoczęcia gry (wcześniej musiała być zagrana do przodu)
- Sędzia nie może „kreować” rozstrzygnięcia rzutu sędziowskiego

ARTYKUŁ 9 – PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

- Jeżeli piłka odbije się od jednego z sędziów, pozostaje w grze zakładając, że cała nie przekroczyła linii ograniczającej pole gry

ARTYKUŁ 10 – WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY (NOWY TYTUŁ)

Rzuty z punktu karnego:

- Sędzia losuje, na którą bramkę będą wykonywane rzuty karne (jeżeli nie ma innych względów, np. pogoda, bezpieczeństwo itp.)
- Zawodnik, który tymczasowo znajduje się poza polem gry (np. kontuzja) podczas zakończenia zawodów, może brać udział w rzutach z punktu karnego
- Obie drużyny muszą mieć taką samą liczbę zawodników przed rozpoczęciem rzutów z punktu karnego, jak i podczas ich trwania
- Jasne określenie, kiedy rzut karny został rozstrzygnięty
- Rzuty z punktu karnego nie mogą być opóźniane ze względu na zawodnika, który opuścił pole gry. Rzut takiego zawodnika zostanie uznany za nietrafiony, jeżeli zawodnik nie powróci na czas, żeby wykonać swój rzut karny

ARTYKUŁ 11 – SPALONY

- Linia środkowa jest „neutralna” przy ocenie spalonego; zawodnik musi znajdować się na połowie przeciwnika
- Dłonie i ręce zawodników (również u bramkarza) nie są brane pod uwagę przy ocenie pozycji spalonej
- Rzut wolny z tytułu spalonego wykonywany jest zawsze z miejsca przewinienia (nawet we własnej połowie)
- Obrońca, który znalazł się poza polem gry, pozostaje „aktywny” tylko do momentu, gdy drużyna broniąca wybije piłkę lub nastąpi przerwa w grze
- Powyższe odnosi się również do napastnika powracającego na pole gry; przed zaistnieniem jednej z powyższych dwóch okoliczności, wejście takiego zawodnika jednoznacznie jest z przebywaniem na pozycji spalonej

ARTYKUŁ 12 – GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE

- Atak, przy którym dochodzi do kontaktu = rzut wolny bezpośredni
- Korzyść przy przewinieniu kwalifikującym się do pokazania czerwonej kartki – jeżeli zawodnik, który przewinił, weźmie udział w grze, dyktuje się rzut wolny pośredni
- Zmiana użytych słów przy definicji zagrania piłki ręką – nie zawsze oznacza to żółtą kartkę
- Niektóre przewinienia pozbawiające realnej szansy do zdobycia bramki w polu karnym karane są pokazaniem żółtej kartki

- Próba dokonania gwałtownego, agresywnego zachowania = czerwona kartka, nawet jeżeli nie doszło do kontaktu
- Uderzenie przeciwnika w głowę/twarz, gdy zawodnik nie atakuje przeciwnika w walce o piłkę = czerwoną kartką (chyba, że siła uderzenia była minimalna)
- Przewinienia dokonane na zawodnikach rezerwowych, osobach funkcyjnych, sędziach itp. karane są rzutami wolnymi bezpośrednimi
- Faule popełnione poza polem gry, karane są rzutem wolnym bezpośrednim na linii ograniczającej pole gry (rzutem karnym, jeżeli za własnym polem karnym)

ARTYKUŁ 13 - RZUTY WOLNE

- Różnica między "zatrzymywaniem" rzutu wolnego i "przechwytywaniem" piłki po wykonaniu rzutu wolnego

ARTYKUŁ 14 - RZUT KARNY

- Rzut wolny pośredni + żółta kartka, jeżeli rzut karny wykona inny zawodnik niż wskazany
- Rzut wolny pośredni, jeżeli piłka zostanie zagrana do tyłu
- Nieprzepisowe zwody = rzut wolny pośredni (i żółta kartka)
- Bramkarza napomina się żółtą kartką, jeżeli naruszy Przepisy, a rzut karny zostaje powtórzony

ARTYKUŁ 15 - WRZUT

- Nowa definicja ewidentnie wskazuje, że wrzut musi zostać wykonany obiema rękami

ARTYKUŁ 16- RZUT OD BRAMKI

- Piłka z rzutu od bramki kopnięta do własnej bramki = rzut różny dla przeciwników
- Zawodnik drużyny przeciwnej znajdujący się w polu karnym podczas wykonywania rzutu od bramki nie może zagrać piłki jako pierwszy

ARTYKUŁ 17 - RZUT RÓŻNY

Jeżeli piłka z rzutu różnego zagrana jest bezpośrednio do własnej bramki, zarządza się rzut różny dla drużyny przeciwnej

Praktyczne Wskazówki dla Sędziów

Wstęp

Poniższe wskazówki zawierają praktyczne rady dla sędziów, które stanowią uzupełnienie informacji zawartych w Przepisach Gry.

W Artykule 5 Przepisów Gry można znaleźć odniesienie do określenia „duch gry”. Od sędziów oczekuje się, aby stosując Przepisy kierowali się zdrowym rozsądkiem i „duchem gry”, zwłaszcza przy podejmowaniu decyzji, czy zawody powinny się odbyć lub czy powinny być kontynuowane.

Takie sytuacje mogą w szczególności mieć miejsce na rozgrywkach niższych lig, gdzie nie zawsze można w pełni spełnić zapisy Przepisów, np. jeżeli nie zachodzi kwestia zagrożenia bezpieczeństwa, sędzia powinien zezwolić na rozpoczęcie zawodów lub ich kontynuowanie jeżeli:

- brakuje jednej chorągiewki różnej.
- istnieją małe niedokładności związane z oznakowaniem elementów pola gry, np. łuku pola różnego, punktu środkowego itp.
- słupki/poprzeczka bramki nie są koloru białego.

W takich przypadkach, sędzia powinien, po uzgodnieniu z drużynami, rozpocząć/kontynuować zawody i musi sporządzić raport do odpowiednich władz.

Legenda:

- SA = sędzia asystent
- DSA = dodatkowy sędzia asystent

Ustawianie, Poruszanie i Współpraca

1. Ogólne wskazówki dotyczące ustawiania i poruszania

Najlepsze ustawienie, to takie, z którego sędzia może podjąć prawidłową decyzję. Wszystkie rekomendacje dotyczące ustawiania muszą być dostosowane do szczegółowej wiedzy na temat drużyn i zawodników i wydarzeń w zawodach.

Na ilustracjach pokazano ogólne wskazówki dotyczące ustawiania. Odnoszą się do „stref”, w których ustawienie sędziego powinno skutkować podejmowaniem najtrafniejszych decyzji. Ta strefa może być większa, mniejsza lub inaczej ukształtowana, w zależności od konkretnych meczowych sytuacji.

Rekomendacje:

- gra powinna toczyć się pomiędzy sędzią a SA, na połowie którego toczy się gra,
- SA, na połowie którego toczy się gra, winien znajdować się w polu widzenia sędziego. Sędzia powinien stosować szeroki, diagonalny system poruszania się,
- ustawianie się sędziego na zewnątrz obszaru, w którym rozgrywana jest akcja, pozwala na łatwiejsze utrzymanie kontroli nad grą oraz SA w polu widzenia,
- sędzia winien znajdować się wystarczająco blisko akcji, jednak nie na tyle, aby przeszkadzać w grze,

- „to, co powinno być dostrzeżone”, nie zawsze dzieje się w pobliżu piłki. Sędzia winien również zwracać uwagę na:
 - konfrontacyjne zachowanie zawodników, mające miejsce z dala od akcji,
 - możliwość popełnienia przewinienia w strefie, w kierunku której rozwija się akcja,
 - przewinienia popełniane po zagranie piłki.

Ustawianie sędziów asystentów i dodatkowych sędziów asystentów

SA muszą zajmować pozycje w linii przedostatniego zawodnika drużyny broniącej lub w linii piłki, jeżeli ta znajduje się bliżej linii bramkowej niż przedostatni zawodnik drużyny broniącej. SA musi być zawsze zwrócony twarzą w stronę pola gry, nawet podczas biegu. Podczas pokonywania krótkich dystansów SA powinien poruszać się krokiem dostawnym. Jest to szczególnie ważne przy ocenie spalonego, ponieważ tak usytuowany SA ma lepsze pole widzenia.

DSA ustawiają się poza linią bramkową, poza sytuacjami, w których muszą przemieścić się na linię bramkową w celu oceny sytuacji „bramka/nie ma bramki”. DSA nie zezwala się na wchodzenie na pole gry, chyba że zaistnieją szczególne okoliczności.

2. Ustawianie i współpraca

Konsultacje

W przypadku wykroczeń dyscyplinarnych, po nawiązaniu kontaktu wzrokowego z sędzią, dyskretny umówiony znak ręką SA może być wystarczającą informacją. W sytuacji, gdy wymagana jest bezpośrednia konsultacja, SA może – jeżeli jest to potrzebne – wejść na pole gry 2-3 metry od linii bocznej. Sędzia i sędzia asystent w czasie konsultacji skierowani są twarzami w stronę pola gry, tak aby konsultacji nikt nie słyszał i żeby obserwować zawodników znajdujących się na polu gry.

Rzut różny

SA ustawiony jest za chorągiewką różną, znajdując się na wysokości linii bramkowej, jednak tak, żeby nie przeszkadzać zawodnikowi wykonującemu rzut różny. SA musi sprawdzić prawidłowe ustawienie piłki w łuku pola różnego.

Rzut wolny

Podczas wykonywania rzutu wolnego SA musi zająć miejsce w linii przedostatniego zawodnika drużyny broniącej, kontrolując linię spalonego. Jednak w przypadku bezpośredniego strzału na bramkę, SA musi być przygotowany do przemieszczenia się za piłką wzdłuż linii bocznej w stronę chorągiewki różnej.

Bramka/nie ma bramki

Jeżeli bramka została zdobyta i nie ma żadnych wątpliwości co do prawidłowości jej zdobycia, sędzia i SA muszą nawiązać ze sobą kontakt wzrokowy, po czym SA szybko biegnie wzdłuż linii bocznej około 25–30 metrów w kierunku linii środkowej, nie podnosząc chorągiewki.

Jeżeli bramka została zdobyta, ale piłka pozostaje nadal na polu gry, SA musi najpierw podnieść chorągiewkę w celu zwrócenia na siebie uwagi, po czym przeprowadza procedurę, jak w przypadku jednoznacznego zdobycia bramki – szybko biegnąc wzdłuż linii bocznej około 25–30 metrów w kierunku linii środkowej.

Jeżeli w podobnej sytuacji piłka nie przekroczyła linii bramkowej i gra toczy się nadal, ponieważ bramka nie została zdobyta, sędzia musi nawiązać kontakt wzrokowy z SA i, jeśli to potrzebne, daje mu dyskretny sygnał ręką.

Rzut od bramki

SA sprawdza prawidłowość ustawienia piłki w polu bramkowym. Jeżeli piłka nie jest ustawiona prawidłowo, SA, pozostając w swoim miejscu, kontaktuje się wzrokiem z sędzią i podnosi chorągiewkę. Wówczas, gdy piłka jest prawidłowo ustawiona w polu bramkowym, SA przemieszcza się na wysokość linii pola karnego i sprawdza, czy piłka opuściła pole karne (jest w grze) oraz czy zawodnicy drużyny atakującej opuścili pole karne. Na koniec SA musi zająć pozycję na linii spalonego, w celu oceny spalonego.

Jednakże, jeżeli na zawody zostali wyznaczeni DSA, to SA powinien zająć pozycję na wysokości linii pola karnego i następnie przemieścić się na wysokość linii spalonego. DSA musi zająć pozycję na przecięciu linii pola bramkowego z linią bramkową i sprawdzić, czy piłka znajduje się wewnątrz pola bramkowego. Jeżeli piłka jest ustawiona nieprawidłowo, DSA musi poinformować o tym sędziego.

Zwolnienie piłki do gry przez bramkarza

SA musi zająć pozycję na wysokości linii pola karnego, sprawdzając, czy bramkarz nie dotyka piłki ręką poza polem karnym. Po zwolnieniu piłki do gry przez bramkarza, SA musi zająć pozycję na linii spalonego.

Rozpoczęcie gry

SA muszą zajmować pozycję w linii przedostatniego zawodnika drużyny broniącej.

Rzuty z punktu karnego

Jeden z SA musi zająć miejsce na przecięciu linii bramkowej z linią pola bramkowego. Drugi SA musi pozostać w kole środkowym, sprawując kontrolę nad pozostałymi zawodnikami obu drużyn. Jeżeli na zawody oddelegowani zostali DSA, muszą oni zająć pozycję po obu stronach bramki na przecięciu linii pola bramkowego z linią bramkową. Obaj SA pozostają wtedy w kole środkowym.

Rzut karny

SA musi zająć pozycję na przecięciu linii bramkowej z linią pola karnego. Jeżeli na zawodach są DSA, jeden z nich musi zająć pozycję na przecięciu linii bramkowej z linią pola karnego, a SA ustawia się na wysokości punktu karnego (który wyznacza linię spalonego).

Masowa konfrontacja

W przypadku masowej konfrontacji, SA będący bliżej zdarzenia może wkroczyć na pole gry, aby wspierać sędziego. Drugi SA musi obserwować wydarzenia i rejestrować szczegóły incydentu. Sędzia techniczny musi pozostawać w pobliżu stref technicznych.

Wymagana minimalna odległość

Jeżeli rzut wolny wykonywany jest blisko linii bocznej w sąsiedztwie SA, może on wejść na pole gry (zazwyczaj na prośbę sędziego) w celu odsunięcia muru na odległość 9,15 m (10 jardów) od piłki. W tym przypadku przed wznowieniem gry sędzia czeka, aż SA powróci na swoją pozycję.

Wymiana zawodników

Jeżeli na zawody nie został wyznaczony sędzia techniczny, procedurę wymiany przeprowadza SA, który przemieszcza się na wysokość linii środkowej. Sędzia musi czekać ze wznowieniem gry do momentu, aż SA zajmie właściwą pozycję.

Jeżeli na zawody wyznaczony został sędzia techniczny, SA nie musi przemieszczać się na wysokość linii środkowej. Procedurę wymiany przeprowadza sędzia techniczny, chyba że w jednej przerwie ma dojść do wymian kilku zawodników. W takiej sytuacji SA przemieszcza się do linii środkowej, żeby pomóc sędziemu technicznemu w przeprowadzeniu procedury.

Mowa ciała, komunikacja i gwizdek

1. Sędziowie

Mowa ciała

Mowa ciała jest narzędziem używanym przez sędziów w celu:

- pomocy w kontroli zawodów,
- podkreślenia ich autorytetu i opanowania.

Mowa ciała nie służy do wyjaśniania podjętej decyzji.

Wskazania

Patrz ryciny w Artykule 5.

Gwizdek

Sygnal gwizdkiem jest konieczny:

- przy rozpoczęciu zawodów (pierwsza, druga połowa oraz dogrywka), przy rozpoczęciu gry po zdobyciu bramki,
- dla przerwania gry z powodu:
 - rzutu wolnego lub rzutu karnego,
 - wstrzymania gry lub zakończenia zawodów przed upływem ustalonego czasu gry,
 - zakończenia każdej połowy zawodów.
- przy wznowieniu gry:
 - z rzutów wolnych, kiedy przepisowa odległość przeciwnika od piłki jest wymagana,
 - z rzutów karnych.
- przy wznowieniu gry po jej przerwaniu:
 - na udzielenie napomnienia lub wykluczenia z gry,
 - w przypadku kontuzji,
 - w przypadku wymiany zawodników.

Sygnal gwizdkiem NIE jest konieczny:

- przy przerwaniu gry z powodu ewidentnego:
 - rzutu od bramki, rzutu różnego, wrzutu lub po bramce,
- przy wznowieniu gry z:
 - większości rzutów wolnych, rzutu od bramki, rzutu różnego, wrzutu lub rzutu sędziowskiego.

Zbyt częste i niepotrzebne używanie gwizdka osłabia jego wpływ i znaczenie, w momentach, gdy jego użycie jest konieczne. Jeżeli sędzia zarządzi, że zawodnicy mają wznowić grę na sygnał gwizdkiem, np. podczas odmierzania minimalnej odległości 9,15 m, sędzia musi jasno o tym fakcie poinformować zawodników drużyny atakującej.

Jeżeli sędzia przypadkowo użyje gwizdka i gra z tego tytułu zostanie przerwana, należy wznowić ją rzutem sędziowskim.

2. Sędziowie asystenci

Sygnal dźwiękowy „beep”

„Beep” jest dodatkowym sygnałem, który stosowany jest wyłącznie wtedy, gdy jest to konieczne, w celu nawiązania kontaktu z sędzią. Sytuacje, w których użycie sygnału dźwiękowego „beep” jest pomocne:

- spalony,
- przewinienia (poza widocznością sędziego),
- rzut, rzut różny, rzut od bramki lub bramka (przy niejednoznacznych decyzjach).

System komunikacji elektronicznej

W zawodach, w których sędziowie będą używać system komunikacji, sędzia udzieli SA instruktażu przed zawodami, kiedy stosownym będzie używanie systemu razem z umówionymi gestami, a kiedy gesty zastąpić użyciem systemu.

Technika używania chorągiewki

Chorągiewka SA musi być zawsze rozłożona, dobrze widoczna dla sędziego. To zazwyczaj oznacza, że chorągiewkę trzyma się w ręce bliższej sędziego. Podejmując sygnalizację, SA musi zatrzymać się i będąc zwrócony twarzą do boiska, nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią, a następnie podnieść chorągiewkę, czyniąc to spokojnie i jednoznacznie (nie w sposób gwałtowny lub przesadzony). Podniesiona chorągiewka winna stanowić przedłużenie ręki. SA, podnosząc chorągiewkę do góry, musi ją trzymać w tej ręce, która będzie mu służyć do kolejnego wskazania kierunku. Jeżeli dojdzie do zmiany okoliczności i dla następnego wskazania chorągiewka winna znaleźć się w innej ręce, SA przekłada ją z ręki do ręki poniżej własnych bioder. Jeżeli SA sygnalizuje opuszczenie przez piłkę pola gry, jego sygnalizacja winna trwać do chwili, aż sędzia ją dostrzeże i przyjmie do wiadomości.

W przypadku, gdy sygnalizacja SA, dotycząca przewinienia karanego wykluczeniem z gry, i nie jest zauważona natychmiast:

- jeżeli gra została przerwana, wznowienie może zostać zmienione zgodnie z Przepisami Gry (rzut wolny, rzut karny itp.),
- jeżeli gra została już wznowiona, sędzia nadal może zastosować karę indywidualną, ale nie może już podyktować rzutu wolnego ani rzutu karnego.

Gestykulacja

Co do zasady SA nie powinien stosować żadnych wyraźnych znaków rękoma. Jednakże w niektórych sytuacjach dyskretny znak ręką może okazać się bardzo pomocny dla sędziego. Znaki takie powinny być jednoznaczne i uzgodnione podczas odprawy przedmeczowej.

Wskazania

Patrz ryciny w Artykule 6.

Rzut różny / rzut od bramki

Jeżeli piłka całym obwodem opuszcza pole gry przez linię bramkową w pobliżu SA, powinien on podjąć wskazanie rzutu różnego lub rzutu od bramki prawą ręką (lepsze pole widzenia).

Jeżeli piłka całym obwodem opuszcza pole gry przez linię bramkową, SA musi podnieść chorągiewkę, żeby poinformować sędziego, że piłka znalazła się poza grą i wtedy, jeżeli:

- piłka opuściła pole gry w pobliżu SA, wskazuje on rzut od bramki lub rzut różny,
- piłka opuściła pole gry w znacznej odległości od SA, nawiązuje on kontakt wzrokowy z sędzią i potwierdza wskazanie sędziego. W sytuacjach jednoznacznych SA może bezpośrednio sygnalizować rozstrzygnięcie.

Gra niedozwolona

SA sygnalizuje podniesioną chorągiewką przypadki gry niedozwolonej lub niesportowego zachowania, mające miejsce w jego pobliżu lub poza widocznością sędziego. We wszystkich innych przypadkach musi wstrzymać się z sygnalizacją, a jeżeli zajdzie taka potrzeba, poinformować sędziego o szczegółach zdarzenia i o tym, którzy zawodnicy brali w nim udział.

Przed sygnalizacją przewinienia, SA musi ocenić, czy:

- zdarzenie miało miejsce poza polem widzenia sędziego lub czy pole widzenia było ograniczone,
- sędzia nie zastosowałby korzyści.

Jeżeli doszło do przewinienia, które wymaga sygnalizacji SA, musi on:

- podnieść chorągiewkę trzymaną w tej samej ręce, której użyje do kolejnej sygnalizacji (kierunku), jednoznacznie informując tym samym sędziego, kto będzie wznawiał grę rzutem wolnym,
- nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią,
- lekko machać podniesioną chorągiewką (unikać nadmiernych, agresywnych ruchów).

SA, każdorazowo zgodnie z zasadą „czekaj i patrz”, musi przeanalizować, czy gra powinna być kontynuowana i nie podnosić chorągiewki, jeżeli drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie, odnosi korzyść. Z tego względu niezmiernie ważne jest nawiązanie kontaktu wzrokowego z sędzią.

Przewinienia w polu karnym

Jeżeli przewinienie miało miejsce w polu karnym poza widocznością sędziego (zwłaszcza w pobliżu SA), SA musi nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią, oceniając, jaką pozycję zajmuje sędzia i jakie podjął rozstrzygnięcie. W przypadku braku reakcji sędziego, SA musi podnieść chorągiewkę oraz użyć sygnału „beep”, po czym w sposób widoczny zmierzać wzdłuż linii bocznej w stronę chorągiewki różnej.

Przewinienia poza polem karnym

Jeżeli przewinienie, którego dokonał obrońca, miało miejsce poza polem karnym (ale w jego bezpośrednim sąsiedztwie), SA powinien nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią, oceniając jaką pozycję zajmuje sędzia, jakie podjął rozstrzygnięcie i zasygnalizować chorągiewką, jeżeli jest to konieczne. W przypadku kontrataku SA powinien być w stanie udzielić informacji, czy faul został popełniony i czy miało to miejsce w polu karnym, czy na zewnątrz pola karnego oraz jakie sankcje dyscyplinarne muszą być zastosowane w tym wypadku. SA powinien

jednoznacznie przemieścić się wzdłuż linii bocznej w kierunku linii środkowej, żeby zasygnalizować, że przewinienie miało miejsce poza polem karnym.

Bramka – nie ma bramki

Jeżeli jasne jest, że cała piłka przekroczyła linię bramkową, SA musi nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią nie podejmując żadnej dodatkowej sygnalizacji.

Jeżeli bramka zostaje zdobyta, ale nie jest pewne, czy piłka całym obwodem przekroczyła linię bramkową, SA musi najpierw podnieść chorągiewkę, żeby zwrócić na siebie uwagę sędziego, po czym potwierdza zdobycie bramki.

Spalony

W przypadku zaistnienia spalonego SA najpierw podnosi chorągiewkę (używając do tego prawej ręki, co daje mu lepsze pole widzenia) i następnie, jeżeli sędzia przerwie grę, sędzia asystent chorągiewką wskazuje obszar boiska, w którym doszło do przewinienia. Jeżeli sędzia natychmiast nie dostrzeże podniesionej chorągiewki, SA kontynuuje sygnalizację do czasu, aż sędzia przyjmie ją do wiadomości, względnie, gdy piłka w sposób jednoznaczny znajdzie się pod kontrolą drużyny broniącej.

Rzut karny

Jeżeli bramkarz ewidentnie opuści linię bramkową przed tym nim piłka została zagrana i z tego rzutu bramka nie została zdobyta, SA musi podnieść chorągiewkę.

Wymiana zawodników

Gdy SA został poinformowany o chęci dokonania wymiany zawodnika (przez sędziego technicznego lub osobę funkcyjną), informuje o tym sędziego podczas najbliższej przerwy w grze.

Wrzut

Jeżeli piłka całym obwodem przekracza linię boczną:

- w pobliżu SA, musi on wskazać bezpośrednio kierunek wrzutu,
- w znacznej odległości od SA, a sytuacja nie budzi wątpliwości, SA musi wskazać bezpośrednio kierunek wrzutu,
- w znacznej odległości od SA, a nie jest on w stanie jednoznacznie rozstrzygnąć, której drużynie przysługuje wrzut, musi podnieść chorągiewkę sygnalizując sędziemu wyjście piłki poza pole gry. Po nawiązaniu kontaktu wzrokowego SA potwierdza wskazany przez sędziego kierunek wrzutu.

3. Dodatkowi sędziowie asystenci

DSA używają radiowego systemu komunikacji, a nie chorągiewek, aby przekazywać decyzje sędziemu. W przypadkach awarii radiowego systemu komunikacji DSA będą używać specjalistycznego sprzętu z systemem dźwiękowym „beep”, aby przekazywać swoje decyzje. DSA zazwyczaj nie stosują wyraźnych gestów rękoma. Jednak w pewnych sytuacjach dyskretny gest ręką może być wartościową pomocą dla sędziego. Gest ręką powinien być jednoznaczny, a znaczenie użytego sygnału powinno być uzgodnione podczas odprawy przedmeczowej.

Sytuacje „bramka – nie ma bramki”

Dodatkowy sędzia asystent oceniając, że piłka całym obwodem przekroczyła linię bramkową (wewnątrz bramki), musi:

- natychmiast poinformować sędziego przez system komunikacji, że należy uznać bramkę.
- wykonać jasny sygnał lewą dłonią zwróconą prostopadle do linii bramkowej i wskazując nią w kierunku środka pola gry (wymaga się również, żeby w lewej dłoni trzymać chorągiewkę beep). Sygnał ten nie jest wymagany, jeżeli piłka ewidentnie przekroczyła linię bramkową.

Ostateczną decyzję podejmuje sędzia.

Pozostałe wskazówki

1. Korzyść

Sędzia może zezwolić na kontynuowanie gry, stosując korzyść, kiedy ma miejsce przewinienie, jednak przy ocenie, czy kontynuować grę, czy ją przerwać sędzia powinien wziąć pod uwagę następujące okoliczności:

- powagę przewinienia. Jeżeli przewinienie kwalifikuje się do zastosowania kary wykluczenia, sędzia musi grę przerwać i usunąć winnego z boiska, o ile przerwanie gry nie pozbawi drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki,
- miejsce popełnienia przewinienia. Im bliżej bramki przeciwnika, tym bardziej skuteczna może być korzyść,
- szansę na natychmiastowe rozwinięcie korzystnego ataku,
- atmosferę meczu.

2. Doliczanie utraconego czasu gry

Wiele przerw w grze to przerwy całkowicie naturalne (np. wrzuty, rzuty od bramki itp.). Czas dolicza się wyłącznie jeżeli przerwy są nadmierne.

3. Zatrzymywanie przeciwnika

Sędziowie powinni postępować stanowczo i interweniować już przy pierwszych przypadkach zatrzymywania przeciwnika, zwłaszcza gdy ma to miejsce w polu karnym podczas wykonywania rzutu wolnego lub rzutu różnego. Postępowanie w powyższych sytuacjach:

- zanim piłka jest w grze, sędzia ostrzega każdego zawodnika trzymającego przeciwnika,
- udziela napomnienia zawodnikowi, który w dalszym ciągu zatrzymuje przeciwnika, zanim piłka jest w grze,
- dyktuje rzut wolny bezpośredni względnie rzut karny oraz napomina zawodnika, jeżeli zatrzymywanie miało miejsce, gdy piłka była już w grze.

4. Spalony *(Wyjaśniające ryciny zostaną zamieszczone w e-wesji oraz drukowanych Przepisach)*

5. Udzielanie pomocy/ocena kontuzji w sytuacjach, w których udzielona została kara napomnienia/wykluczenia z gry

Dotychczas kontuzjowany zawodnik, któremu udzielano pomocy na polu gry, musiał je opuścić przed wznowieniem gry. To nie fair, gdyż zdruzyna, której zawodnik złamał Przepisy gra w przewadze liczebnej po wznowieniu gry.

Jednak te zapisy wprowadzono, gdyż zawodnicy często w niesportowy sposób wykorzystywali kontuzje do opóźniania wznowienia gry z powodów taktycznych.

Dla równowagi między tymi dwoma niesportowymi sytuacjami, IFAB zdecydowało, że tylko w sytuacjach, gdy przeciwnik dopuszczający się przewinienia zostaje napomniany lub wykluczony z gry, a kontuzjowanemu zawodnikowi można szybko udzielić pomocy/ocenić jego uraz, zawodnik ten pozostaje na polu gry.

Zasadniczo przerwa nie powinna być dłuższa niż miało to miejsce dotychczas, gdy służby medyczne wchodziły na pole gry w celu oceny kontuzji. Różnica polega na tym, iż moment, w którym dotąd sędzia nakazywał służbom medycznym i

kontuzjowanemu zawodnikowi opuszczenie pola gry, teraz jest momentem, w którym służby medyczne opuszczają pole gry, a zawodnik może na nim pozostać.

W celu upewnienia się, że zawodnik kontuzjowany nie wykorzystuje/nie przedłuża przerwy w sposób nie fair, zaleca się sędziom, żeby:

- byli świadomi sytuacji meczowej i potencjalnych powodów taktycznych dla opóźniania wznowienia gry.
- informowali kontuzjowanego zawodnika, że jeżeli wymaga pomocy medycznej, musi ona zostać udzielona szybko.
- wezwali służby medyczne (nie nosze!) i jeżeli istnieje taka możliwość, przypominali im o konieczności szybkiego działania.

Gdy sędzia decyduje się, że gra powinna być wznowiona:

- służby medyczne opuszczają pole gry, a zawodnik, któremu udzielano pomoc na nim pozostaje LUB
- zawodnik opuszcza pole gry w celu otrzymania dalszej pomocy/bycia poddany dalszej ocenie kontuzji (nosze mogą być potrzebne).

Zasadniczo, wznowienie gry nie powinno być opóźnione o więcej niż ok. 20-25 sekund ponad moment, w którym wszyscy są już gotowi do wznowienia gry.

Sędzia musi doliczyć cały utracony w ten sposób czas.