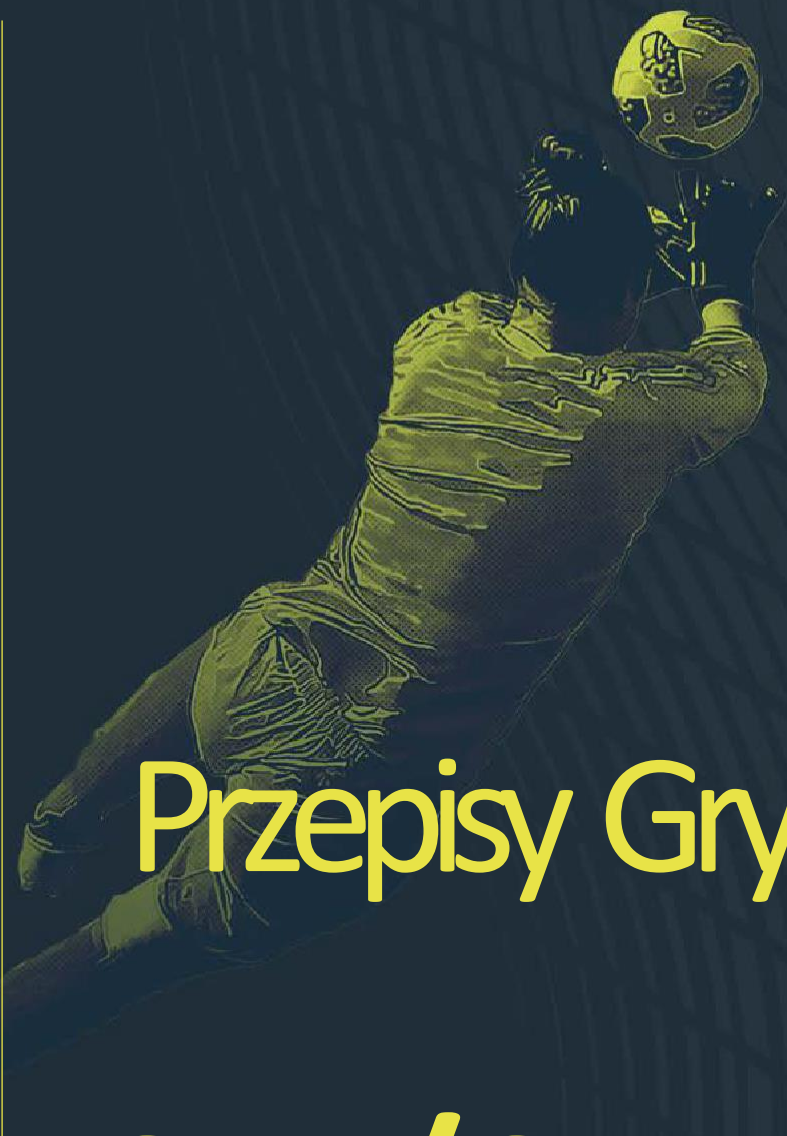


IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Przepisy Gry

24/25



Download
Laws of the Game App


IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]





The International Football Association Board
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.

Przepisy te stanowią oficjalne tłumaczenie Polskiego Związku Piłki Nożnej

Przepisy te obowiązują od 1 lipca 2024 roku.

Polski Związek Piłki Nożnej

Prezes: Cezary KULESZA

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

Telefon: +48 732 122 222

Strona www: www.pzpn.pl

Tłumaczenie: Damian PICZ
Maciej WIERZBOWSKI
Zbigniew PRZESMYCKI

Opracował zespół:
Damian PICZ
Paweł GIL
Leszek SAKS
Piotr TENCZYŃSKI
Maciej WIERZBOWSKI

Przepisy
Gry
2024/25

Spis treści

Wprowadzenie	7
Duch gry – filozofia Przepisów	9
Zarządzanie zmianami w Przepisach	12
Przyszłość	13
Uwagi i modyfikacje	14
Uwagi odnośnie Przepisów Gry	15
Modyfikacje Przepisów Gry	18
Kary wychowawcze – wskazówki	20
Wymiany powrotne – wskazówki	24
Dodatkowe stałe wymiany zawodników w wyniku wstrząśnienia mózgu - protokół	
Przepisy Gry 2024/25	27
1 Pole gry	29
2 Piłka	39
3 Zawodnicy	43
4 Ubiór zawodników	53
5 Sędzia	61
6 Pozostali sędziowie	73
7 Czas trwania zawodów	81
8 Rozpoczęcie i wznowienie gry	85
9 Piłka w grze i poza grą	89
10 Wyłanianie zwycięzcy	91
11 Spalony	99
12 Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie	105
13 Rzuty wolne	121
14 Rzut karny	125
15 Wrzut	131
16 Rzut od bramki	135

1.7 Rzut różny	139
Protokół systemu VAR	142
Program Jakości FIFA	155
Zmiany w Przepisach Gry 2024/25	158
Podsumowanie zmian w Przepisach Gry 2024/25	159
Zmiany w Przepisach Gry – szczegóły	162
Słowniczek	170
Organy piłkarskie	171
Terminologia piłkarska	172
Praktyczne Wskazówki dla Sędziów	180
Wprowadzenie	181
Ustawianie. Poruszanie. Współpraca	182
Mowa ciała. Komunikacja. Gwizdek	196
Pozostałe wskazówki	202
Postanowienia Polskiego Związku Piłki Nożnej do Przepisów Gry 2024/25	212
Notatki	252

Wprowadzenie



Duch gry – filozofia Przepisów

Piłka nożna jest najpiękniejszym sportem na świecie. Uprawiana jest w każdym państwie i na wielu różnych poziomach. Zapisy Przepisów Gry są jednakowe na całym świecie, począwszy od finału mistrzostw świata, a skończywszy na meczu dzieci w odległej wiosce. Stanowi to największą wartość tej dyscypliny; wartość, którą należy pielęgnować dla dobra piłki nożnej na całym świecie.

Piłka nożna musi mieć przepisy, które wprowadzają uczciwość jako podstawę piękna tej niezwykłej dyscypliny – to podstawowa zasada, która składa się na „ducha” gry. Najlepsze mecze to te, w których sędzia jest rzadko potrzebny, ponieważ zawodnicy grają z dużym szacunkiem wobec siebie, sędziów i Przepisów.

Piłkarskie przepisy są stosunkowo proste w porównaniu z większością innych gier zespołowych. Jednak, ponieważ wiele sytuacji jest subiektywnych, a sędziowie są tylko ludźmi, niektóre ich decyzje, nieuchronnie, będą błędne lub dyskusyjne. Dla niektórych ludzi taka dyskusja jest częścią piłki nożnej i stanowi źródło dodatkowej rozrywki i atrakcyjności. Jednak bez względu na to, czy decyzje są prawidłowe czy nie, duch gry wymaga, aby decyzje sędziów zawsze szanowano. Wszyscy mający jakąś władzę, w szczególności trenerzy czy kapitanowie drużyn, mają odpowiedzialność wobec piłki nożnej, żeby szanowano sędziów i ich decyzje.

Złe zachowanie uczestników zawodów stanowi duży problem i niezbędnym jest, żeby każdy, kto bierze udział w zawodach był szanowany. IFAB zaakceptowało następujący test mając na celu poprawienie zachowania uczestników zawodów. Dostępne one są w rozgrywkach bez dwóch najwyższych poziomów rozgrywkowych lub zawodów reprezentacji A.

- Okres studzemia po zdarzeniu lub konfrontacji,
- Sędziowie mogą wyznaczyć strefę tylko dla kapitanów w celu zredukowania/zapobieżenia zdarzenia, w których zawodnicy otaczają sędziego i/lub poddają sędziego mobbingowi.

Odbywają się również testy:

- **które mają na celu bardziej efektywne zarządzanie bramkarzami, którzy nieprzepisowo trzymają piłkę zbyt długo,**

- **w których sędzia ogłasza i wyjaśnia ostateczną decyzję po wideo weryfikacji lub po długim sprawdzaniu sytuacji przez VAR.**

Przepisy nie mogą odnosić się do wszystkich możliwych sytuacji, wobec tego, gdy w Przepisach nie ma bezpośredniego odniesienia do zaistniałej sytuacji, IFAB oczekuje, aby sędzia podjął decyzję wpisującą się w „ducha” zawodów i Przepisów – w takiej sytuacji należy zadać sobie pytanie: „czego oczekiwałby świat piłki nożnej?”

Przepisy muszą również wpływać na bezpieczeństwo i ochronę zdrowia zawodników. IFAB odpowiada za szybkie i stosowne reagowanie w celu wspierania osób uprawiających piłkę nożną. Wsparcie następuje za sprawą samych Przepisów Gry, gdy powstaje taka potrzeba.

Po przeprowadzeniu udanych testów, zdecydowano się na możliwość zastosowanie „dodatkowych wymian zawodników wynikających ze wstrząśnienia mózgu” w rozgrywkach jako dodatkowo alternatywa w Przepisach. To pozwoli drużynom na priorytetowe traktowania bezpieczeństwa zawodnika, który rzeczywiście doznał wstrząśnienia mózgu, lub jest tego podejrzenie, i nie wpłynie to na liczebną przewagę drużyny przeciwnej.

Wypadki będą nieuchronnie miały miejsce, ale celem Przepisów powinno być doprowadzenie, aby piłka nożna była możliwie najbezpieczniejsza, balansując między zdrowiem zawodników a duchem fair play. To wymaga od sędziów używania Przepisów do zdecydowanego działania wobec zawodników, których działania są zbyt agresywne czy niebezpieczne. Przepisy wyrażają brak akceptacji na grę niebezpieczną przez określenia dyscyplinarne takie jak „nierozważny atak”, „zagrożenie bezpieczeństwu przeciwnika” czy „użycie nieproporcjonalnej siły”.

W celu promowania większego zrozumienia Przepisów, IFAB opublikowała „Zasady Piłki Nożnej – uproszczone Przepisy Gry”, które zostały stworzone w celu stworzenia Przepisów, które będą łatwiejsze do zrozumienia, w szczególności dla młodych osób, potencjalnych lub nowych sędziów, dorosłych, którzy sędziują sporadycznie, zawodników, trenerów (także tych, którzy starają się uzyskać kwalifikacje trenerskie), widzów i przedstawicieli mediów.

Na stronie **www.footballrules.com** można uzyskać dostęp do Zasad Piłki Nożnej, które można segregować alfabetycznie lub po kategoriach.

IFAB wprowadził również wersję audio Przepisów Gry, którą można znaleźć na: www.theifab.com.



Zarządzanie zmianami w Przepisach

Piłka nożna musi być atrakcyjna i sprawiać radość zawodnikom, sędziom, trenerom, tak samo jak widzom, fanom czy działaczom, bez względu na wiek, płeć, rasę, religię, kulturę, pochodzenie etniczne, orientację seksualną, czy niepełnosprawność.

Aby doszło do zmiany przepisu, IFAB oraz wszystkie jego organy zaangażowane w proces podejmowania decyzji, muszą być przekonane, że dana zmiana będzie korzystna. To czasem oznacza konieczności poddawania testom i/lub próbom potencjalne korekty Przepisów.

Przy każdej potencjalnej zmianie nacisk jest kładziony na zasady fair play, integralność, szacunek, bezpieczeństwo i radość uczestników oraz widzów, a także na to, jak użycie technologii może pozytywnie wpłynąć na piłkę nożną.

IFAB będzie kontynuował swoje zaangażowanie w globalną rodzinę piłkarską, aby kolejne zmiany wprowadzane do Przepisów Gry przynosiły korzyść dla tej dyscypliny na każdym poziomie rozgrywek i w każdym zakątku świata, zapewniając również integralność i dążąc do tego, aby Przepisy i sędziowie byli szanowani, cenieni i chronieni.

Przyszłość

IFAB, wraz ze swoim panelami ekspertów, będzie kontynuował swoją pracę, prowadząc szerokie konsultacje i skupiając się na bezpieczeństwie zawodników, poprawie zachowania uczestników zawodów i tworząc piłkę nożną bardziej sprawiedliwą oraz bardziej atrakcyjną do uprawiania i oglądania.

Ważnym jest również aby utrzymać „uniwersalność Przepisów, tak aby młodzi zawodnicy oglądając zawody w telewizji mieli później możliwość odtworzenia tego co widzieli.

IFAB czerpie przyjemność ze współpracy z ludźmi z całego świata i jest zawsze zainteresowany otrzymywaniem sugestii lub zapytań dotyczących Przepisów Gry.

Prosimy o dalsze wysyłanie sugestii, pomysłów i pytań na adres e-mail: lawenquiries@thefab.com

W celu zapoznania się z historią Przepisów Gry i obecnymi działaniami rozwojowymi, w tym prowadzonymi testami, zapraszamy na stronę www.ifab.com.



Uwagi i modyfikacje

Uwagi odnośnie Przepisów Gry

Oficjalne języki

IFAB publikuje Przepisy Gry po angielsku, francusku, niemiecku i hiszpańsku. W przypadku różnic w słownictwie, tekst angielski jest rozstrzygający.

Inne języki

Związki narodowe, które tłumaczą Przepisy Gry, mogą uzyskać od IFAB szatę graficzną do wydania 2024/25, pisząc na adres e-mail: info@thefab.com

Związki narodowe, które z wykorzystaniem tego formatu publikują przełożoną wersję Przepisów Gry, zachęca się do przesłania jej kopii do IFAB (prosi się o jednoznaczne oświadczenie na stronie tytułowej, że jest to oficjalny przekład związku narodowego). IFAB opublikuje to na swojej stronie, co umożliwi dostęp innym użytkownikom.

Wymiary

W przypadku różnic między jednostkami podanymi w metrach i jednostkami imperialnymi, jednostki podane w metrach są rozstrzygające.

Stosowanie Przepisów Gry

Te same Przepisy obowiązują w każdych zawodach, w każdej konfederacji, państwie, mieście czy wiosce i poza modyfikacjami, na które zezwala IFAB (patrz Modyfikacje Przepisów Gry), **Przepisów Gry nie wolno modyfikować czy zmieniać (chyba że za zgodą IFAB).**

Osoby odpowiedzialne za szkolenie sędziów oraz innych uczestników zawodów, powinny podkreślać, że:

- sędziowie powinni stosować Przepisy zgodnie z „duchem gry”, aby dążyć do rozgrywania zawodów w atmosferze fair play oraz bezpiecznych warunkach,

- każdy musi szanować sędziów i ich decyzje, pamiętając i szanując to, że sędziowie są ludźmi i popełniają błędy.

Na zawodnikach ciąży największa odpowiedzialność przy tworzeniu wizerunku gry. Kapitan drużyny powinien odgrywać w tym zakresie ważną rolę, pilnując, aby Przepisy Gry i decyzje sędziów były szanowane.

Klucz

Główne zmiany Przepisów zostały podkreślone żółtą linią i zaznaczone na marginesie. Zmiany redakcyjne podkreślono.

Skróty: ŻK = żółta kartka (napomnienie); CzK = czerwona kartka (wykluczenie).



Modyfikacje Przepisów Gry

Uniwersalność Przepisów Gry oznacza, że piłka nożna, zasadniczo, jest taka sama w każdym aspekcie na każdym poziomie na całym świecie. Przepisy powinny stwarzać środowisko oparte na zasadach fair play i bezpieczeństwie, a także powinny promować uprawianie piłki nożnej.

Z historycznej perspektywy, IFAB zezwalał związkom narodowym na elastyczność w odniesieniu do wprowadzania zmian „organizacyjnych” w Przepisach Gry dla pewnych kategorii. IFAB zdecydowanie uważa, że związki narodowe powinny otrzymać więcej swobody przy modyfikowaniu aspektów organizacyjnych, jeżeli będzie to z korzyścią dla piłki nożnej w danym kraju.

Piłka nożna powinna być uprawiana i sędziowana w taki sam sposób na każdym boisku na świecie, od finału mistrzostw świata do boiska w najmniejszej wiosce. Jednakże, potrzeby każdego kraju powinny być kluczowe dla określenia, jak długo zawody trwają, ile osób może w nich grać i jak są karane niektóre niesportowe zachowania.

Wszystkie związki narodowe (oraz konfederacje i FIFA) mają możliwość modyfikowania wszystkich lub niektórych z poniższych obszarów organizacyjnych Przepisów Gry w rozgrywkach, za które są odpowiedzialne.

Dla wszystkich poziomów rozgrywek:

- liczby wymian zawodników, które może dokonać każda drużyna, maksymalnie do pięciu*, poza rozgrywkami młodzieżowymi, w których maksimum będzie ustalane przez związek narodowy, konfederację lub FIFA.

• Zastosowanie dodatkowej, stałej wymiany związanej ze wstrząśnięciem mózgu zawodnika (stosowanie protokoły IFAB).

* Patrz również Artykuł 3 dla warunków, które dotyczą zawodów, które kończą się dogrywką i szczegółów dotyczących ograniczeń do okazji wymian.

Dla rozgrywek młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i piłki na poziomie grassroots:

- wymiary pola gry,
- wymiary, waga i materiał, z którego wykonana jest piłka,
- szerokość między słupkami i wysokość między poprzeczką a podłożem,
- czas trwania dwóch (równych) połów zawodów (i dwóch równych połów dogrywki),
- **liczba zawodników,**
- zastosowanie wymian powrotnych,
- zastosowanie kar wychowawczych dla niektórych/wszystkich napomnień (ŻK),
- **stosowne wymogi dotyczące obowiązkowej opaski noszonej przez kapitana.**

Dodatkowo, aby umożliwić związkom narodowym dalszą elastyczność, która przyniosłaby korzyści i rozwój krajowym rozgrywkom, IFAB AGM zatwierdziło poniższe zmiany dotyczące „kategorii” w piłce nożnej:

- związki narodowe, konfederacje oraz FIFA mają możliwość decydowania odnośnie ograniczeń wiekowych w rozgrywkach młodzieżowych i oldbojów,
- każdy związek narodowy będzie sam decydował, które rozgrywki na najniższych poziomach uznaje za poziom grassroots.

Testy IFAB

Zdarza się, że potencjalna zmiana Przepisów wymaga testowania lub prób w celu oceny tak oczekiwanych, jak i nieoczekiwanych skutków, które może mieć na zawody. Konfederacji, Związku Narodowe i organizatorzy zawodów muszą posiadać zgodę IFAB na branie udziału w takich testach.

W sezonie 2024/25 IFAB będzie przeprowadzało testy w zakresie:

- zastosowania strefy tylko dla kapitanów wokół sędziego w pewnych sytuacjach.
- zastosowanie oficjalnego okresu studzenia po konfrontacyjnych sytuacjach.
- innego podejścia do zarządzania bramkarzami trzymającymi piłkę zbyt długo.
- ogłaszanie i wyjaśnianie przez sędziego ostatecznej decyzji podjętej po wideo weryfikacji lub po długim sprawdzaniu przez VAR.

Dalsze szczegóły i protokoły oraz wszystkie prowadzone testy można znaleźć na www.theifab.com (w sekcji „Testy”).

Te ciała, które chciałyby aplikować, żeby wziąć udział w testach, powinny skontaktować się z IFAB za pomocą adresu e-mail: trials@theifab.com.

Zgoda na inne modyfikacje

Związki narodowe mają możliwość zatwierdzania różnych modyfikacji dla różnych rozgrywek – nie ma wymogu, żeby odnosiły się do wszystkich rozgrywek, lub żeby wdrażać je wszystkie. **Jednakże nie zezwala się na żadne inne modyfikacje bez zgody IFAB.**

Uprasza się związki narodowe o informowanie IFAB na temat wprowadzonych modyfikacji oraz tego, w jakich rozgrywkach zostały one zastosowane. Informacje te, a zwłaszcza powody tych modyfikacji, mogą identyfikować obszary do rozwoju, które IFAB może również wskazać pozostałym związkom.

IFAB jest także bardzo zainteresowane sygnałami na temat kolejnych potencjalnych modyfikacji Przepisów Gry, które mogłyby zwiększyć zainteresowanie uprawianiem piłki nożnej, zwiększyć jej atrakcyjność i promować jej rozwój na całym świecie.

Kary wychowawcze

– wskazówki

Kary wychowawcze zostały zatwierdzone przez 131. Coroczne Ogólne Zgromadzenie IFAB, które odbyło się 3 marca 2017. Zostały zaakceptowane do stosowania w przypadku wszystkich lub niektórych napomnień (żółtych kartek) w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i na poziomie grassroots. Rozwiązanie to musi zostać zaakceptowane przez związek narodowy, konfederację lub FIFA, zgodnie z kompetencjami.

Zmiany merytoryczne we wskazówkach zostały **podkreślone**; zmiany edytorskie nie zostały zaznaczone.

Odniesienie do kar wychowawczych znaleźć można w:

Artykuł 5 – Sędzia (uprawnienia i obowiązki):

Sankcje dyscyplinarne

Sędzia:

- ma władzę pokazywania żółtych i czerwonych kartek, oraz – tam, gdzie przewiduje to regulamin rozgrywek – stosowania kar wychowawczych, od momentu wejścia na pole gry przed rozpoczęciem zawodów, a także do końca zawodów, włączając w to okres przerwy między połowami, dogrywkę i karne (serię rzutów karnych).

Kary wychowawcze (KW) są stosowane, gdy zawodnik popełnia przewinienie karane napomnieniem (ŻK) i zostaje ukarany natychmiastowym „zawieszeniem” w kolejnej fazie zawodów. Filozofia kryjąca się za tą zmianą bazuje na przekonaniu, że „natychmiastowa kara” może mieć znaczący, natychmiastowy i pozytywny wpływ na zachowanie przewinającego zawodnika oraz potencjalnie na jego kolegów z drużyny.

Związki narodowe, konfederacje lub FIFA powinny zatwierdzić (dla opublikowania w regulaminach rozgrywek) protokół kar wychowawczych, zgodnie z poniższymi wskazówkami:

Wyłącznie zawodnicy

- KW stosowane są wobec wszystkich zawodników (włącznie z bramkarzem), jednak nie stosuje się ich w przypadku przewinień karanych napomnieniem (ŻK) popełnionych przez zawodnika rezerwowego lub wymienionego.

Gestykulacja sędziego

- Sędzia sygnalizuje KW przez pokazanie zawodnikowi żółtej kartki i następnie jednoznaczne wskazanie obiema rękami miejsca odbywania kary (najczęściej będzie to strefa techniczna drużyny winnego zawodnika).

Czas trwania kary wychowawczej

- Czas trwania KW jest taki sam dla wszystkich przewinień.
- Czas trwania KW powinien wynosić 10–15% całkowitego czasu trwania zawodów (np. 10 minut przy zawodach trwających 90 minut; 8 minut przy zawodach trwających 80 minut).
- Mierzenie czasu trwania KW rozpoczyna się w momencie wznowienia gry, po tym jak ukarany zawodnik opuścił pole gry.
- Sędzia powinien uwzględnić przy mierzeniu czasu trwania KW czas „stracony” w wyniku przerw w grze, za które „doliczy” na koniec połowy zawodów (np. wymiany, kontuzje, fetowanie zdobycia bramki, itp.).
- Organizatorzy rozgrywek muszą zdecydować, kto będzie pomagał sędziemu w kontrolowaniu czasu trwania KW – może to być scedowane na delegata, sędziego technicznego lub neutralnego sędziego asystenta; osoba funkcyjna również może pełnić tę funkcję.
- Po zakończeniu KW zawodnik może powrócić na pole gry zza linii bocznej po otrzymaniu zgody od sędziego, również, podczas najbliższej przerwy w grze.
- Sędzia ostatecznie decyduje, kiedy zawodnik może powrócić.
- Zawodnik, który odbywa KW może zostać wymieniony dopiero po zakończeniu okresu kary wychowawczej (i tylko jeżeli jego drużyna nie wykorzystała przysługujących jej wymian i/lub okazji do wymiany, tam gdzie ma to zastosowanie).
- Jeżeli KW nie została zakończona z końcem pierwszej połowy (lub końcem drugiej połowy w przypadku, gdy będzie rozegrana jeszcze dogrywka), pozostałą jej część zawodnik musi odbyć od początku drugiej połowy (dogrywki).
- Zawodnik, który odbywał KW w momencie, gdy zawody zostały zakończone, może wziąć udział w karnych (serii rzutów karnych).

Miejsce odbywania kary wychowawczej

- Zawodnik odbywający KW winien pozostać w strefie technicznej (tam, gdzie jest wyznaczona) lub przy swoim trenerze/sztabie drużyny, chyba że bierze udział w rozgrzewce (na takich samych zasadach jak zawodnicy rezerwowi).

Przewinienia popełnione podczas kary wychowawczej

- Zawodnik, który popełnia przewinienie karane napomnieniem (ŻK) lub wykluczeniem (czerwona kartka) podczas odbywania KW, nie może brać udziału w pozostałej części zawodów i nie może zostać zastąpiony czy wymieniony przez innego zawodnika.

Dalsze sankcje dyscyplinarne

- Organizatorzy rozgrywek/związki narodowe decydują, czy KW muszą być zgłaszane do odpowiednich władz i czy jakiegokolwiek dalsze sankcje dyscyplinarne mogą być wyciągane, np. dyskwalifikacja z powodu pewnej liczby KW, tak jak w przypadku napomnień (ŻK).

System kar wychowawczych

Organizator rozgrywek może zastosować jeden z następujących systemów KW:

- System A – dla wszystkich przewinień karanych napomnieniem (ŻK).
- System B – dla niektórych przewinień karanych napomnień (ŻK).

System A – kary wychowawcze za wszystkie przewinienia karane napomnieniem (ŻK)

- Wszystkie przewinienia karane napomnieniem (ŻK) wiążą się z zastosowaniem KW.
- Zawodnik, który popełnia drugie przewinienie karane napomnieniem (ŻK) w tych samych zawodach:
 - ❖ otrzymuje drugą KW i nie będzie brał udziału w dalszej części zawodów,
 - ❖ może zostać zastąpiony przez zawodnika rezerwowego po zakończeniu drugiego okresu kary wychowawczej, jeśli drużyna zawodnika nie wykorzystwała maksymalnej liczby wymian **i/lub okazji do wymian, jeśli dotyczy** (ponieważ drużyna została już „ukarana” grą bez tego zawodnika przez dwa okresy kary wychowawczej).

System B – kary wychowawcze dla niektórych, ale nie wszystkich przewinień karanych napomnieniem (ŻK)*

- Tworzy się katalog przewinień, za które Przepisy przewidują karę napomnienia (ŻK), a które będą karane KW.
- Wszystkie pozostałe przewinienia karane napomnieniem (ŻK), będą w ten sposób karane.
- Zawodnik, który otrzyma dwa napomnienia w tych samych zawodach zostaje wykluczony (CzK), nawet jeśli jedno napomnienie jest za przewinienia karane karą wychowawczą / oba napomnienia karane są karą wychowawczą.

* Niektórzy organizatorzy rozgrywek mogą wprowadzać KW wyłącznie dla napomnień (ŻK) związanych z „nieodpowiednim” zachowaniem, jak np.:

- symulacja,
- celowe opóźnianie możliwości wznowienia gry przez przeciwnika,
- krytyka decyzji sędziów, słowna lub przez gestykulację,
- przerwanie lub przeszkadzanie w prowadzeniu korzystnej akcji przez trzymanie, pociąganie, popychanie lub z powodu rozmyślnego zagrania ręką,
- wykonywanie nieprzepisowych zwodów przez wykonawcę rzutu karnego.

Wymiany powrotne – wskazówki

Wymiany powrotne zostały zatwierdzone przez 131. Coroczne Ogólne Zgromadzenie IFAB, które odbyło się 3 marca 2017. Zostały zaakceptowane do stosowania w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i na poziomie grassroots. Rozwiązanie to musi zostać zaakceptowane przez związek narodowy, konfederację lub FIFA, zgodnie z kompetencjami.

Odniesienie do wymian powrotnych znaleźć można w:

Artykuł 3 – Zawodnicy (liczba wymian):

3.2 Liczba wymian - Wymiany powrotne

Stosowanie wymian powrotnych dozwolone jest wyłącznie w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i na poziomie grassroots, za zgodą odpowiedniego związku narodowego, konfederacji lub FIFA.

Wymiana powrotna polega na tym, że zawodnik, który grał już w zawodach i został wymieniony (stając się zawodnikiem wymienionym), w dalszej części zawodów powraca na pole gry i bierze udział w grze, wymieniając tym samym innego zawodnika.

Z wyłączeniem zawodnika wymienionego powracającego do gry w dalszej części zawodów, wszystkie pozostałe zapisy Artykułu 3 Przepisów Gry nadal obowiązują wobec zawodników wymienionych. W szczególności dotyczy to procedury wymiany, która wyszczególniona jest w Artykule 3 i która musi być przestrzegana.

Dodatkowy Stały Protokół Zmian za Wstrząśnienie Mózgu

Obowiązuje od 1 lipca 2024 roku

Wprowadzenie

Po zatwierdzeniu na 138. Walnym Zgromadzeniu (AGM) IFAB, które odbyło się w Szkocji 2 marca 2024 roku, Przepisy Gry teraz umożliwiają organizatorom rozgrywek stosowanie dodatkowych stałych wymian w wyniku wstrząśnienie mózgu.

Dodatkowa stała wymiana związana z wstrząśnienie mózgu ma miejsce, gdy zawodnik, który doznał rzeczywistego lub podejrzanego wstrząśnienia mózgu, zostaje wymieniony i nie bierze dalszego udziału w meczu. Ta wymiana nie liczy się jako jedna z „normalnych” dozwolonych wymian (lub okazji do wymian, tam gdzie ma to zastosowanie).

Odniesienie do dodatkowych stałych wymian związanych z wstrząśnienie mózgu znajduje się w:

Artykuły 3. Zawodnicy

3.2 Liczba wymian – Dodatkowe stałe wymiany wynikające ze wstrząśnienia mózgu

Organizatorzy rozgrywek mogą stosować dodatkowe stałe wymiany związane z wstrząśnienie mózgu zgodnie z protokołem wymienionym w sekcji „Modyfikacje Przepisów Gry”.

Chociaż podczas prób stosowano dwa różne protokoły, na Walnym Zgromadzeniu IFAB zatwierdzono jeden protokół (patrz poniżej), który musi być stosowany w całości.

Zasady

- Każdej drużynie przysługuje maksymalnie jedna „wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu” w zawodach.
- „Wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu” może być dokonana niezależnie od liczby już wykorzystanych wymian.
- W rozgrywkach, w których liczba wymienionych zawodników rezerwowych jest taka sama jak maksymalna liczba „normalnych wymian” możliwych do wykorzystania, „wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu” może dotyczyć zawodnika, który wcześniej został wymieniony, i może być dokonana w dowolnym momencie, niezależnie od liczby już wykorzystanych wymian.

- Kiedy użyta zostanie „wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu”, drużyna przeciwna ma wtedy możliwość użycia „dodatkowej wymiany” z dowolnego powodu.

Procedura

- Procedura wymiany jest zgodna z Artykułem 3 – Zawodnicy (z wyjątkiem opisanych poniżej przypadków).
- „Wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu” może być dokonana:
 - natychmiast po wystąpieniu lub podejrzeniu wstrząśnienia mózgu;
 - po ocenie na polu gry i/lub ocenie poza polem gry; lub
 - w dowolnym innym momencie, gdy wystąpiło lub jest podejrzewane wstrząśnienie mózgu, w tym gdy zawodnik został wcześniej zbadany i wrócił na boisko.
- Jeśli drużyna zdecyduje się dokonać „wymiany wynikającej z wstrząśnienia mózgu”, sędzia, sędzia techniczny jest informowany, najlepiej za pomocą karty/formularza wymian o innym kolorze.

• Zawodnik z wstrząśnieniem mózgu lub podejrzeniem wstrząśnienia mózgu nie może brać dalszego udziału w zawodach, w tym w serii rzutów karnych, i powinien, jeśli to możliwe, zostać odprowadzony do szatni i/lub placówki medycznej.

• Drużyna przeciwna jest informowana przez sędziego, sędziego technicznego, że ma możliwość wykorzystania „dodatkowej wymiany” i „dodatkowej okazji do wymiany”, które mogą być wykorzystane równocześnie z „wymianą wynikającą z wstrząśnienia mózgu” dokonaną przez drugą drużynę lub w dowolnym momencie później (z wyjątkiem przypadków opisanych w Przepisach Gry).

Przypadki możliwości zastosowania wymiany

• Dokonanie „wymiany wynikającej z wstrząśnienia mózgu” jest oddzielne od limitu liczby „normalnych” okazji do wymiany.

• Jednak jeśli drużyna dokona „normalnej wymiany” w tym samym czasie co „wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu”, będzie to liczone jako jedna z jej „normalnych” okazji do wymiany.

• Gdy drużyna wykorzysta wszystkie swoje „normalne” okazje do wymiany, nie może wykorzystać „wymiany wynikającej z wstrząśnienia mózgu” do dokonania „normalnej wymiany”.

• Jeśli drużyna dokona „wymiany wynikającej z wstrząśnienia mózgu”, drużyna przeciwna może wykorzystać „dodatkową wymianę” i otrzymuje „dodatkową okazję do wymiany”. Ta

dodatkowa okazja może być wykorzystana tylko na „dodatkową wymianę”, a nie na „normalną wymianę”.

Sędziowie

Sędzia i pozostali sędziowie, zwłaszcza sędzia techniczny:

- nie są częścią procesu decyzyjnego drużyny w kwestii, czy zawodnik powinien zostać wymieniony, ani czy zawodnik powinien zostać zastąpiony przez „normalną wymianę” czy „wymianę wynikającą z wstrząśnienia mózgu”;
- nie mogą decydować, czy faktyczne lub przypuszczalny uraz kwalifikuje się do wykorzystania „wymiany wynikającej z wstrząśnienia mózgu”;
- powinni udzielać odpowiedniego wsparcia, gdy zawodnik ma faktyczny lub przypuszczalny uraz, w tym informować kapitana drużyny, trenera i/lub personel medyczny, jeśli podejrzewają, że zawodnik wymaga oceny i/lub leczenia;
- powinni wspierać decyzję kapitana drużyny, trenera i/lub personelu medycznego, że kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować gry, co może wymagać opóźnienia wznowienia gry, aż zawodnik opuści pole gry; oraz
- muszą poinformować odpowiednie władze, jeśli mają obawy, że „wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu” została dokonana niewłaściwie.





Przepisy Gry 2024/25



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 narodowych zrzeszonych w FIFA, jak i meczów w ramach międzynarodowych rozgrywek klubowych, zastosowane nawierzchnie sztuczne muszą być zgodne z Wymogami Jakościowymi dla Nawierzchni Piłkarskich FIFA – chyba że odstępstwa zostaną zaakceptowane przez IFAB.

2. Oznaczenia pola gry

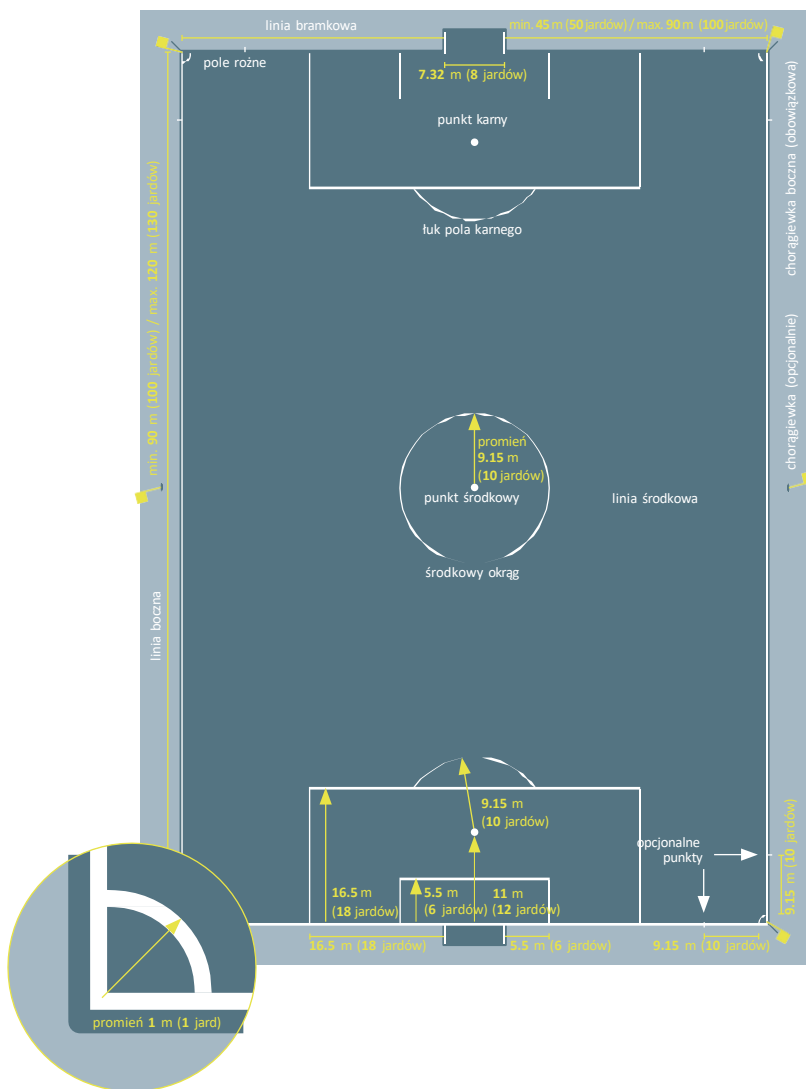
Pole gry musi mieć kształt prostokąta i być oznaczone ciągłymi liniami, które nie mogą stanowić zagrożenia. Zezwala się na zastosowanie sztucznej trawy na naturalnej nawierzchni, w celu wykonania oznaczeń pola gry, jeśli oznaczenia takie nie stanowią zagrożenia. Linie te należą do powierzchni, których są granicami.

Tylko linie ujęte w Artykule 1 mogą zostać wytyczone na polu gry. Na polach gry 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 zawodów piłki nożnej.

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).



- Wymiary wykonywane są od zewnętrznej krawędzi linii, jako że linie te należą do powierzchni, których są granicami.
- Punkt karny wyznaczany jest ze środka punktu do tylnej krawędzi linii bramkowej.

Na zewnątrz pola gry mogą być wykonane oznaczenia, 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.

Zawodnik, który wykonuje niedozwolone znaki 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

Linia boczna musi być dłuższa niż linia bramkowa.

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Długość (linia boczna):
minimum 90 m (100 jardów)
maksimum 120 m (130 jardów) | <ul style="list-style-type: none"> • Długość (linia bramkowa):
minimum 45m (50 jardów)
maksimum 90m (100 jardów) |
|---|---|

Organizator rozgrywek może określać długość linii bramkowych oraz bocznych w zakresie podanych wyżej wymiarów.

4. Wymiary pola gry – zawody międzynarodowe

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Długość (linia boczna):
minimum 100 m (110 jardów)
maksimum 110 m (120 jardów) | <ul style="list-style-type: none"> • Długość (linia bramkowa):
minimum 64 m (70 jardów)
maksimum 75 m (80 jardów) |
|--|--|

Organizator rozgrywek może określać długość linii bramkowych oraz bocznych w zakresie podanych wyżej wymiarów.

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

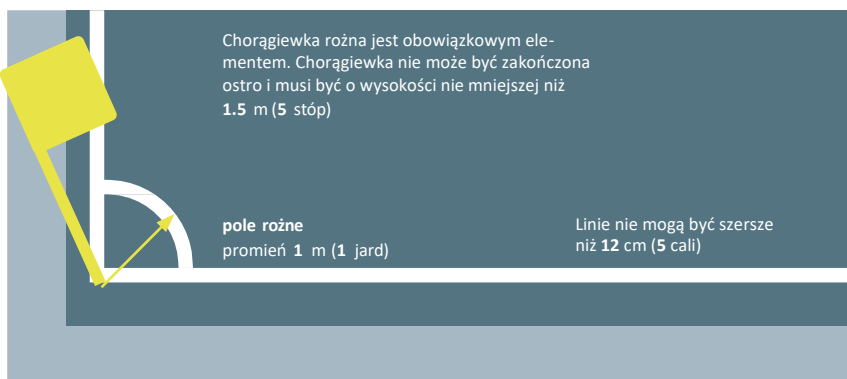
Dwie linie wytycza się pod kątem prostym do linii bramkowej, w odległości 16,5 m (18 jardów) od wewnętrznej strony każdego słupka bramkowego. Te linie rozciągają się w głąb pola gry na odległość 16,5 m (18 jardów) i ich końce połączone są linią równoległą do linii bramkowej. Powierzchnia ograniczona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

Chorągiewka nieostro zakończona i o wysokości nie mniejszej niż 1,5 m (5 stóp), musi zostać umieszczona 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, zawodników rezerwowych i zawodników wymienionych, zgodnie z poniższymi zapisami:

- Strefa techniczna rozciąga się na boki po 1 m (1 jard) szerzej z każdej strony niż obszar miejsc siedzących oraz w kierunku pola gry maksymalnie na odległość 1 m (1 jarda) do 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/lekarza na pole gry, dla oceny rozmiarów 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.

Bramka składa się z dwóch pionowo ustawionych słupków w jednakowej odległości od chorągiewek rożnych, połączonych u góry poziomą poprzeczką. Słupki bramkowe i poprzeczka muszą być wykonane z dozwolonego materiału i nie mogą

być niebezpieczne. Ich przekrój musi być jednakowego kształtu, tj. kwadratowy, prostokątny, okrągły, eliptyczny lub musi stanowić połączenie tych przekrojów.

Zaleca się, aby wszystkie bramki używane w oficjalnych rozgrywkach organizowanych pod auspicjami FIFA lub konfederacji spełniały wymogi zawarte w Programie Jakości FIFA dla Bramek.

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. 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 lub zastąpienia poprzeczki. Przerwana gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim. Jeżeli naprawa nie jest możliwa, zawody należy zakończyć. Użycie liny lub innych elastycznych lub niebezpiecznych materiałów do zastąpienia poprzeczki jest niedozwolone.

Siatki bramkowe mogą być umocowane do bramek i podłoża poza bramką. Siatki te muszą być odpowiednio podparte i nie mogą przeszkadzać bramkarzowi.

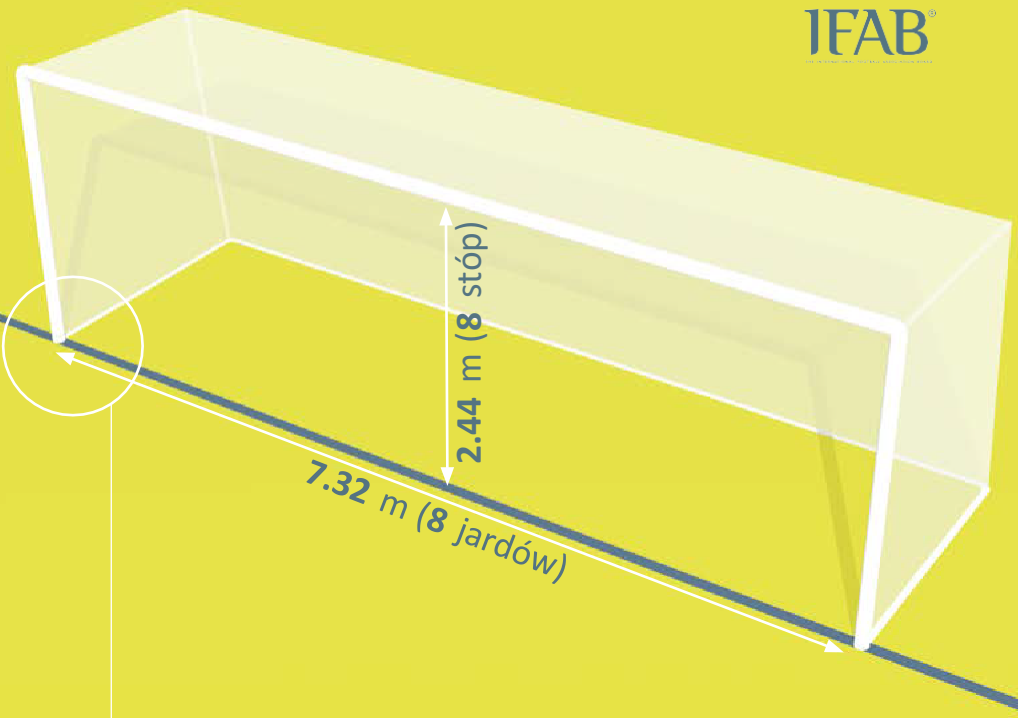
Względy bezpieczeństwa

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

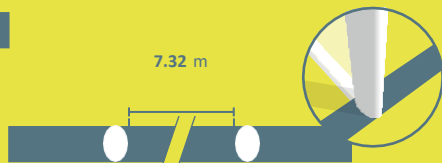
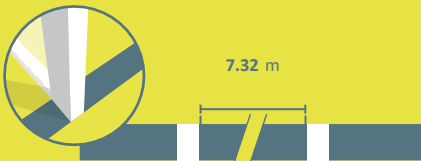
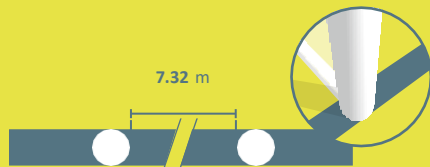
11. System GLT (Goal Line Technology)

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

Używanie systemu GLT musi znaleźć się w odpowiednim regulaminie rozgrywek.



Położenie słupków bramkowych w odniesieniu do linii bramkowej musi być zgodnie z poniższymi grafikami



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 1 sekundy przez system GLT tylko do wiadomości sędziów (na zegarek sędziego – przez wibrację oraz komunikat na ekranie i/lub przez zestaw komunikacji); informacja może zostać przesłana również do Centrum Obsługi Wideo (COW).

Wymogi i specyfikacja dla systemu GLT

W przypadku zastosowania systemu GLT w rozgrywkach mistrzowskich, organizator rozgrywek musi dopilnować, aby system spełniał (włączając w to jakiegokolwiek zaakceptowane zmiany ramy bramki i technologii zastosowanej w piłce) wymagania zawarte w Programie Jakości FIFA dla GLT.

W przypadku zastosowania systemu GLT, sędzia zobowiązany jest do sprawdzenia funkcjonalności systemu przed zawodami. Takie testy muszą być ujęte w Wytocznych Testowania. Jeżeli system nie działa zgodnie z Wytocznymi Testowania, sędzia nie może używać systemu GLT i musi zgłosić ten fakt do odpowiednich władz..

12. Reklama

Żaden rodzaj reklamy, stałej lub świetlnej, nie może być umieszczany na polu gry, na powierzchni ograniczonej siatkami bramkowymi, w strefie technicznej i strefie Stanowiska Wideoweryfikacji (SW) lub w odległości od 1 metra (1 jarda) od linii ograniczającej pole 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 do zakończenia zawodów. Nie jest dozwolone umieszczanie jakiegokolwiek rodzaju materiałów reklamowych na bramkach, siatkach bramkowych, drzewcach chorągiewek i ich flagach, podobnie jak mocowanie na nich jakiegokolwiek dodatkowego wyposażenia (kamery, mikrofony, itp.).

Dodatkowo pionowe reklamy muszą być umieszczone co najmniej:

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

13. Loga i emblematy

Reprodukcja, zarówno stała jak i świetlna, przedstawiająca loga lub emblematy FIFA, konfederacji, 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. Dozwolone one są na flagach chorągiewek.

14. System VAR

W zawodach rozgrywanych z użyciem systemu VAR musi znajdować się jedno Centrum Obsługi Wideo (COW) i przynajmniej jedno Stanowisko Wideoweryfikacji (SW).

Centrum Obsługi Wideo (COW)

COW jest pomieszczeniem, w którym pracują sędzia asystent wideo (sędzia VAR), asystent sędziego asystenta wideo (sędzia AVAR) oraz operator powtórek (OP). COW może znajdować się na stadionie, blisko stadionu lub w bardziej odległej lokalizacji. Tylko osoby upoważnione mogą wchodzić do COW lub komunikować się z sędzią VAR lub sędzią AVAR i OP podczas zawodów.

Zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony lub osoba funkcyjna, który(a) wejdzie do COW, zostanie ukarany(a) wykluczeniem.

Stanowisko Wideoweryfikacji (SW)

W zawodach rozgrywanych z sędziami VAR musi być wyznaczone przynajmniej jedno Stanowisko Wideoweryfikacji (SW), w którym sędzia przeprowadza wideoweryfikację na boisku (ang. OFR). SW musi być:

- w widocznym miejscu na zewnątrz pola gry,
- jednoznacznie oznakowane.

Zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony lub osoba funkcyjna, który(a) wejdzie w SW, zostanie napomniany.



Artykuł

2

Piłka

1. Właściwości i wymiary piłki

Wszystkie piłki muszą być:

- kuliste,
- wykonane ze stosownego materiału,
- o obwodzie między 68 cm (27 cali) a 70 cm (28 cali),
- o wadze między 410 g (14 uncji) a 450 g (16 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 (8,5–15,6 funta/in.²).

Wszystkie piłki używane w meczach rozgrywanych w oficjalnych rozgrywkach organizowanych pod auspicjami FIFA lub konfederacji muszą spełniać wymogi i posiadać jedno z oznaczeń Programu Jakości FIFA dla Piłek.

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

Związki narodowe mogą również wymagać używania piłek noszących jedno z tych trzech oznaczeń.

W zawodach mistrzowskich organizowanych pod auspicjami FIFA, konfederacji 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 rzutem sędziowskim.

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

Jeżeli piłka stanie się niezdatna do gry podczas wykonywania rzutu karnego lub podczas wykonywania karnych (serii rzutów karnych), w czasie, gdy została zagrana do przodu i zanim dotknie ją 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 liczy 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, to skład drużyny może być uzupełniony do 11 zawodników jedynie zawodnikami lub zawodnikami rezerwowymi, wpisanymi do protokołu.

2. Liczba wymian zawodników

Oficjalne rozgrywki

Liczba wymian, maksymalnie do pięciu, których można dokonać w każdych zawodach odbywających się w ramach oficjalnych rozgrywek, będzie określana przez FIFA, konfederacje czy związki narodowe. W rozgrywkach męskich i kobiecych z udziałem pierwszych drużyn klubów biorących udział w najwyższej lidze krajowej lub reprezentacji „A” – w tych rozgrywkach regulaminy rozgrywek zezwalają na przeprowadzenie maksymalnie pięciu wymian, każda z drużyn:

- posiada maksymalnie trzy okazje do wymiany*
- może dodatkowo dokonać wymiany w przerwie między połowami.

** Jeżeli obie drużyny dokonują wymiany w tym samym momencie, to liczy się to jako jedna okazja do wymiany dla każdej drużyny. Wymiany kilku zawodników (i zgłoszenie) przez drużynę podczas tej samej przerwy w grze liczy się jako jedna wykorzystana okazja wymiany*

Dogrywka

- Jeżeli drużyna nie wykorzystwała maksymalnej liczby wymian i/lub okazji do wymian, to niewykorzystani zawodnicy rezerwowi i niewykorzystane okazje do wymian, mogą zostać wykorzystane podczas dogrywki.
- Jeżeli regulamin rozgrywek zezwala na dokonanie jednej, dodatkowej wymiany w dogrywce, to każda z drużyn będzie miała jedną, dodatkową okazję wymiany.
- Wymiany mogą być również przeprowadzane między regulaminowym czasem gry a rozpoczęciem dogrywki i w przerwie między połowami dogrywki – nie są one liczone jako wykorzystane okazje do wymiany.

Regulaminy rozgrywek muszą określać:

- ilu zawodników rezerwowych można wpisać do protokołu – od trzech do maksimum piętnastu,
- czy zezwala się na dokonanie jednej dodatkowej wymiany, jeżeli zawody będą wymagały rozegrania dogrywki (bez względu na to, czy drużyna wykorzystwała wszystkie przysługujące jej wymiany, czy nie).

Inne zawody

W towarzyskich międzynarodowych meczach seniorów („A”) można wpisać piętnastu zawodników rezerwowych, jednak można dokonać maksymalnie sześciu wymian.

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

- drużyny osiągnęły porozumienie co do maksymalnej liczby wymian,
- 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 rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i na poziomie grassroots, za zgodą odpowiedniego związku narodowego, konfederacji lub FIFA.

Dodatkowe stałe wymiany wynikające ze wstrząśnienia mózgu

Organizatorzy rozgrywek mogą stosować dodatkowe stałe wymiany wynikające ze wstrząśnienia mózgu zgodnie z protokołem wymienionym w sekcji „Notatki i modyfikacje”.

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 w nich udziału.

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

- sędzia musi być poinformowany przed dokonaniem zamierzonej wymiany,
- zawodnik wymieniany:
 - ❖ otrzymuje zgodę sędziego na opuszczenie pola gry (chyba że już jest poza nim) i musi to zrobić w najbliższym miejscu przez linię ograniczającą pole gry, chyba że sędzia zezwoli, aby zawodnik mógł bezpośrednio/natychmiast opuścić pole gry na linii środkowej lub w innym miejscu (np. ze względu na bezpieczeństwo czy kontuzję)
 - ❖ musi natychmiast udać się do strefy technicznej lub do szatni i nie bierze dalszego udziału w zawodach (poza rozgrywkami, gdzie zezwala się na wymiany powrotne),
- jeżeli zawodnik, który ma zostać wymieniony, odmawia zejścia z pola gry, sędzia kontynuuje 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, który opuścił pole gry, staje się zawodnikiem wymienionym, a zawodnik rezerwowy staje się zawodnikiem i może wznowić grę w każdy sposób.

Wszyscy zawodnicy wymienieni i rezerwowi podlegają władzy sędziego, bez względu na to, czy biorą 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. Przewinienia i sankcje karne

Jeżeli zgłoszony zawodnik rezerwowy rozpoczyna grę zamiast zgłoszonego zawodnika od początku meczu i sędzia nie został poinformowany o tej zmianie:

- sędzia zezwala zgłoszonemu zawodnikowi rezerwowemu, aby kontynuował grę,
- nie podejmuje się sankcji dyscyplinarnych 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 wymiana zostaje dokonana w przerwie między połowami lub przed rozpoczęciem dogrywki, procedura wymiany musi zostać zakończona przed rozpoczęciem tej części gry. Jeżeli sędzia nie został poinformowany o wymianie, to zawodnik rezerwowy, który wszedł na boisko, może kontynuować grę, sędzia nie podejmuje żadnych sankcji dyscyplinarnych, a przypadek ten zgłasza do odpowiednich władz.

Jeżeli zawodnik zamienia się funkcją z bramkarzem bez zgody sędziego:

- sędzia zezwala na kontynuowanie gry,
- obu zawodnikom udziela napomnień w najbliższej przerwie w grze, chyba że ta zamiana została dokonana w przerwie między połowami (również w przerwie między połowami dogrywki) lub w czasie między zakończeniem zawodów a rozpoczęciem dogrywki i/lub karnych (serii rzutów karnych).

W przypadku wszystkich innych przewinień:

- zawodnikom udziela się napomnień,
- gra jest wznawiana 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 innego rezerwowego). Liczba wymian, do której jest uprawniona drużyna, nie zostaje pomniejszona,
- po rozpoczęciu zawodów – nie może zostać zastąpiony.

Zgłoszony zawodnik rezerwowy, który został wykluczony, 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 osobami funkcyjnymi. 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 ta wpływa na przebieg gry,
- nakazać usunięcie tej 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 działanie takie było spowodowane przez drużynę atakującą.

8. Zawodnik poza polem gry

Jeżeli zawodnik, którego powrót na boisko wymaga zgody sędziego, wejdzie bez tej zgody, sędzia musi:

- wstrzymać grę (nie natychmiast, jeżeli zawodnik nie wpływa na grę lub na jednego z sędziów albo jeżeli można zastosować korzyść),
- udzielić napomnienia zawodnikowi z powodu jego wejścia na pole gry bez zgody sędziego.

Jeżeli sędzia przerwie grę, musi zostać ona wznowiona:

- rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca, w którym zawodnik wywarł ten wpływ,
- rzutem wolnym pośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie, gdy gra została przerwana, zakładając, że nie było wpływu na grę lub na jednego z sędziów.

Zawodnik, który przekracza linię ograniczającą pole gry w ramach toczącej się akcji, nie popełnia przewinienia.

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, która wpływała na grę, a gra nie została wznowiona, to:

- sędzia nie uznaje bramki, jeżeli dodatkowa osoba była:
 - ◆ zawodnikiem, zawodnikiem rezerwowym, zawodnikiem wymienionym, zawodnikiem wykluczonym lub osobą funkcyjną drużyny, która zdobyła bramkę; gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się dodatkowa osoba,

- ❖ osoba niepożądana i przeszkadzała ona w grze, chyba że bramka została zdobyta w sposób opisany w sekcji „Dodatkowe osoby na polu gry”; gra jest wtedy wznowiona rzutem sędziowskim.
- sędzia uznaje bramkę, gdy dodatkowa osoba była:
 - ❖ zawodnikiem, zawodnikiem rezerwowym, zawodnikiem wymienionym, zawodnikiem wykluczonym lub osobą funkcyjną drużyny, która straciła bramkę,
 - ❖ osobą niepożądaną, która nie przeszkadzała w grze.

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

Jeżeli po zdobyciu bramki i wznowieniu gry, sędzia stwierdzi, że w chwili zdobycia bramki na polu gry znajdowała się dodatkowa osoba, 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 incydent do odpowiednich władz.

10. Kapitan drużyny

Każda drużyna musi posiadać kapitana na polu gry, który nosi opaskę identyfikacyjną. Kapitan drużyny nie ma 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 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. Obowiązkowy ubiór

Do obowiązkowego ubioru zawodnika należą następujące oddzielne części:

- koszulka z rękawami,
- spodenki,
- getry – taśma lub jakikolwiek inny materiał użyty na zewnątrz getrów musi być w tym samym kolorze, co część getrów, do których został zastosowany lub którą zakrywa,
- ochraniacze piszczeli – muszą być sporządzone z odpowiedniego materiału i **muszą być odpowiedniej wielkości** stanowiące odpowiedni stopień ochrony i muszą być zakryte przez getry. **Zawodnicy są odpowiedzialni za rozmiar i stosowne dopasowanie swoich ochraniaczy,**

- obuwie.

Kapitan drużyny musi nosić opaskę wydaną lub autoryzowaną przez odpowiedniego organizatora rozgrywek, lub jednokolorową opaskę, która może mieć również napis „kapitan” lub literę „C” albo jej tłumaczenie, które również powinno być jednokolorowe (patrz również „Modyfikacje”).

Zawodnik, który przypadkowo zgubił but lub ochraniacz, musi go założyć jak najszybciej, 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:

- w jednym kolorze, tym samym, co główny kolor rękawka koszulki/bluzy lub
- wielokolorowa/posiadająca wzory, jeżeli stanowi to odwzorowanie rękawa koszulki/bluzy.

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 jak np. rękawice, ochraniacze głowy, maski na twarz, ochraniacze kolcan i łokci, wykonane z odpowiednich miękkich i lekkich materiałów, są dozwolone; podobnie jak bramkarskie czapki z daszkiem czy okulary przystosowane do uprawiania sportu. Bramkarze mogą nosić spodnie dresowe.

Nakrycia głowy

Nakrycia głowy (poza czapkami z daszkiem dla bramkarzy) muszą:

- być czarne lub ich przeważający kolor musi być taki sam jak kolor koszulki

(zakładając, że zawodnicy tej samej drużyny noszą nakrycia w takim samym kolorze),

- być w zgodzie z profesjonalnym wyglądem sprzętu zawodników, oraz nie mogą:
 - być przyłączone do koszulki,
 - stanowić zagrożenia dla zawodnika noszącego dane nakrycie ani dla żadnego innego zawodnika (np. nie mogą posiadać elementu otwierającego/zamykającego wokół szyi),
 - posiadać żadnego elementu wystającego ponad powierzchnię nakrycia (sterczące elementy).

Komunikacja elektroniczna

Zabrania się zawodnikom (włącznie z zawodnikami rezerwowymi, zawodnikami wymienionymi i zawodnikami wykluczonymi) noszenia/używania sprzętu elektronicznego lub sprzętu do komunikacji, z wyjątkiem elektronicznego systemu analizującego występ zawodnika (EPTS). Osobom funkcyjnym wolno używać sprzęt do komunikacji, gdy bezpośrednio wiąże się to z kwestią bezpieczeństwa i zdrowia zawodników lub dla celów taktycznych/trenerskich. Jednak zezwala się tylko na mały, przenośny, mieszający się w dłoń sprzęt (np. mikrofon, słuchawkę, telefon komórkowy/smartfon, smartwatch, tablet czy laptop). Osoba funkcyjna, która używa niedozwolonego sprzętu lub która zachowuje się w sposób niewłaściwy w związku z użyciem sprzętu elektronicznego lub systemu komunikacji, zostanie ukarana wykluczeniem.

Elektroniczny system analizujący występ zawodnika (EPTS)

Przy stosowaniu technologii ubieralnej jako części systemu EPTS w meczach w ramach oficjalnych rozgrywek organizowanych pod auspicjami FIFA, konfederacji czy związków narodowych, na organizatorze rozgrywek spoczywa odpowiedzialność zweryfikowania, czy noszone przez zawodników urządzenie nie stanowi zagrożenia i spełnia kryteria dla ubieralnych systemów EPTS zgodnie z Programem Jakości FIFA dla EPTS.

W zawodach, w których organizator zawodów/rozgrywek zapewnia elektroniczny system analizujący występ zawodnika (EPTS), to na organizatorze zawodów/rozgrywek spoczywa odpowiedzialność za to, żeby informacje i dane uzyskane za pomocą takiego systemu i przekazywane do stref technicznych, w zawodach toczących się w oficjalnych rozgrywkach, były rzetelne i precyzyjne.

przy akceptowaniu rzetelności i precyzji elektronicznych systemów do śledzenia występów zawodników.

5. Treści, oświadczenia, ilustracje i treści reklamowe

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.

Zasady

- Artykuł 4 odnosi się do całego wyposażenia (włączając ubiór) używanego przez zawodników, zawodników rezerwowych i zawodników wymienionych; zasady ujęte w tym Artykule również odnoszą się do wszystkich osób funkcyjnych przebywających w strefie technicznej.
- Poniższe elementy są (zazwyczaj) dopuszczalne:
 - ◆ numer i nazwisko zawodnika, herb/logo klubu, slogany inicjatyw/emblematy promujące piłkę nożną, szacunek, integralność, jak również wszelkie reklamy, na które zgodę wyraził związek narodowy, konfederacja lub gdy zgoda zawarta jest w regulaminie rozgrywek lub w regulaminach FIFA,
 - ◆ informacje związane z zawodami: drużyny, data, rozgrywki/wydarzenie, miejsce rozgrywania zawodów.
- Dozwolone slogany, oświadczenia czy ilustracje powinny być ograniczone do przodu koszulki lub/i rękawka.
- W niektórych sytuacjach slogan, oświadczenie lub ilustracje mogą pojawić się wyłącznie na opasce kapitana.

Interpretowanie Artykułu

Interpretując czy slogan, oświadczenie lub ilustracje są dozwolone, należy wziąć pod uwagę Art. 12 („Gra niedozwolona i niewłaściwe zachowanie”), który obliguje sędziego do podjęcia działania wobec zawodnika, który:

- używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub podejmuje takie działanie(a),
- działa w sposób prowokacyjny, szyderczy lub podburzający.

Jakiegokolwiek slogany, oświadczenia lub ilustracje, które można zakwalifikować do którejkolwiek z tych kategorii są niedozwolone.

Podczas gdy treści o charakterze religijnym lub osobistym są stosunkowo łatwe do zdefiniowania, to treści o charakterze politycznym są mniej jednoznaczne. Jednak slogany, oświadczenia czy ilustracje, nawiązujące do poniższych aspektów, są niedozwolone:

- jakiegokolwiek osoby/osób, żyjących lub nieżyjących (chyba że ich nazwisko stanowi część nazwy rozgrywek),
- jakiegokolwiek lokalnej, regionalnej, narodowej lub międzynarodowej partii politycznej/organizacji/grupy itd.
- jakiegokolwiek lokalnej, regionalnej lub państwowej władzy lub jej jakiegokolwiek departamentu, biura czy organu,
- jakichkolwiek organizacji, które dyskryminują,
- jakichkolwiek organizacji, których cele/działania obrażają znaczną liczbę osób,
- jakichkolwiek konkretnych politycznych działań/wydarzeń.

Podczas upamiętniania znaczącego narodowego lub międzynarodowego wydarzenia należy szczególnie brać pod uwagę odczucia drużyny przeciwnej (włącznie z jej kibicami) oraz ogółu widowni.

Regulaminy rozgrywek mogą zawierać dalsze ograniczenia, w szczególności w odniesieniu do wielkości, liczby oraz lokalizacji dozwolonych treści, oświadczeń, ilustracji i reklam. Zaleca się, żeby spory dotyczące treści, oświadczeń i ilustracji były rozwiązywane przed rozpoczęciem zawodów/turnieju.

6. Przewinienia i sankcje karne

Za jakiegokolwiek złamanie postanowień tego Artykułu gra nie musi być przerwana, a zawodnik:

- zostaje poinstruowany przez sędziego o konieczności opuszczenia pola gry dla poprawy ubioru,
- opuszcza pole gry w najbliższej przerwie 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 (która może być wydana, 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. W przypadku, gdy wejście takie wpłynęło na przebieg gry, sędzia zarządzi rzut wolny bezpośredni (lub rzut karny) z miejsca, w którym nastąpił wpływ na grę.



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 sędziego

Decyzje podejmowane przez sędziego będą na najwyższym poziomie zgodnie z Przepisami Gry oraz „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. Decyzje sędziego oraz wszystkich pozostałych członków zespołu sędziowskiego muszą być zawsze respektowane.

Sędzia nie może zmienić decyzji dotyczącej sposobu wznowienia gry, gdy sam uzna ją za niewłaściwą, lub na sugestię innego sędziego, jeśli gra została wznowiona lub sędzia zakończył pierwszą lub drugą połowę (dotyczy to też dogrywki) i opuścił pole gry lub przedwcześnie zakończył zawody. Jednak, jeżeli po zakończeniu połowy sędzia opuści pole gry udając się do Stanowiska Wideoweryfikacji (SW) lub dla poinstruowania zawodników, aby wrócili na pole gry, nie stanowi to przeszkody przy zmianie decyzji w związku ze zdarzeniem, które miało miejsce przed zakończeniem połowy.

Poza przypadkami ujętymi w Artykule 12.3 i protokołem VAR, po wznowieniu gry sankcje dyscyplinarne mogą być stosowane wyłącznie, gdy inny członek zespołu sędziowskiego wcześniej zidentyfikował i podjął próbę poinformowania sędziego o tym przewinieniu przed wznowieniem gry; jednak w takim przypadku gra nie może być już wznowiona w sposób związany z przewinieniem.

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, które zawiera informacje o nałożonych sankcjach dyscyplinarnych oraz innych incydentach, które miały miejsce przed zawodami, w ich trakcie lub po ich zakończeniu,
- nadzoruje i/lub decyduje, jak gra zostanie wznowiona po jej przerwaniu.

Korzyść

- nie przerywa gry, gdy drużyna, której przeciwnicy popełnili przewinienie, odniesie dzięki temu korzyść, i ukarze pierwotne przewinienie, jeżeli przewidywana korzyść nie rozwinie się w tym czasie lub 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 jego przedmeczowe sprawdzanie, aż do czasu opuszczenia pola gry po zakończeniu zawodów włączając w to okres przerwy między połowami, dogrywkę i karnymi (serią rzutów karnych). 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, oraz – tam, gdzie przewiduje to regulamin rozgrywek – stosowania kar wychowawczych, od momentu wejścia na pole gry przed rozpoczęciem zawodów, a także do końca zawodów, włączając w to okres przerwy między połowami, dogrywkę i karne (serię rzutów karnych),

- podejmuje działania wobec osób funkcyjnych, które nie potrafią zachowywać się w sposób odpowiedzialny, ostrzega je lub pokazuje żółtą kartkę jako napomnienie lub czerwoną kartkę jako wykluczenie z przebywania na polu gry i w jego bezpośrednim otoczeniu, włączając w to strefę techniczną; w przypadku, w którym nie jest możliwe ustalenie winnej osoby, żółtą lub czerwoną kartką zostanie ukarany najwyższy rangą trener obecny w strefie technicznej. Osoba funkcyjna stanowiąca pomoc medyczną, która popełni przewinienie karane wykluczeniem, może pozostać w strefie, jeżeli ta drużyna nie ma innej osoby stanowiącej pomoc medyczną; taka osoba może udzielać pomocy wymagającemu tego zawodnikowi,
- korzysta z pomocy pozostałych sędziów dotyczącej zdarzeń, których sam 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. Nie wolno udzielać pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi na polu gry; może on tam powrócić dopiero po wznowieniu gry. 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 obowiązku opuszczenia pola gry 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,
 - ❖ 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 zostanie zakończone szybko,
 - ❖ podyktowany został rzut karny, a zawodnik kontuzjowany będzie wykonawcą tego rzutu.

- pilnuje, by zawodnik z krwawiącą raną opuścił pole gry. Sędzia da przyzwalający 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 temu, musi być napomniany za niesportowe zachowanie,
- jeżeli sędzia zdecydował o napomnieniu lub wykluczeniu zawodnika, który z powodu kontuzji musi opuścić pole gry dla otrzymania pomocy, sędzia musi pokazać stosowną kartkę, zanim zawodnik ten opuści pole gry,
- jeżeli gra nie została przerwana z innego powodu lub kontuzja nie powstała w wyniku przewinienia, przerwana gra jest wznowiana rzutem sędziowskim.

Ingerencja z zewnątrz

- przerywa, wstrzymuje lub kończy zawody z powodu przewinienia lub ingerencji z zewnątrz, np. gdy:
 - ❖ sztuczne oświetlenie jest niewystarczające,
 - ❖ przedmiot rzucony przez kibica trafia w jednego z sędziów, zawodnika lub osobę funkcyjną – sędzia, w zależności od powagi incydentu, zawody kontynuuje, przerwie lub zakończy,
 - ❖ kibic użyje gwizdka, co wpłynie na grę – sędzia grę przerwie i wznowi ją rzutem sędziowskim,
 - ❖ druga piłka, inny przedmiot lub zwierzę pojawi się na boisku, gdy piłka jest w grze, sędzia musi:
 - przerwać grę (i wznowić ją rzutem sędziowskim) tylko wtedy, gdy to wpływa na grę. Jednak nawet w takich okolicznościach, jeżeli piłka zmierza niechybnie do bramki, a powyższe przedmioty/zwierzę nie uniemożliwiają zawodnikowi drużyny broniącej możliwości jej zagrania, bramkę należy uznać, jeżeli piłka wpadnie do bramki – nawet wtedy, gdy piłka będzie miała wcześniej kontakt z powyższymi przedmiotami/zwierzęciem. Bramka nie będzie jednak uznana, gdy obecność na boisku powyższych przedmiotów/zwierzęcia będzie spowodowana przez kogokolwiek z drużyny atakującej.

- pozwolić na kontynuowanie gry, jeżeli powyższe przedmioty lub zwierzę nie wpływają na grę i spowodować ich usunięcie przy najbliższej możliwej sposobności
- nie zezwala nieupoważnionym osobom na wejście na pole gry.

4. Sędzia asystent wideo (VAR)

Zastosowanie systemu VAR dozwolone jest wyłącznie, gdy organizator meczu/rozgrywek spełnił wszystkie warunki Implementation Assistance and Approval Programme (IAAP; tłum. Program Zatwierdzania i Wsparcia Wdrożeniowego), które znajdują się w dokumentach FIFA i otrzymał pisemną zgodę FIFA.

Sędzia asystent wideo (VAR) może wspierać sędziego wyłącznie w przypadku popełnienia „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub jeśli „pominięto poważne zdarzenie” w sytuacjach:

- bramka/nie ma bramki,
- rzut karny/brak rzutu karnego,
- bezpośrednia czerwona kartka (nie dotyczy drugiego napomnienia),
- błędna identyfikacja przez sędziego zawodnika przewinającej drużyny karanego napomnieniem lub wykluczeniem.

Ingerencja sędziego asystenta wideo (VAR) będzie dotyczyć wykorzystywania powtórki (powtórek) zdarzenia. Sędzia podejmuje ostateczną decyzję, która może być oparta wyłącznie na informacji otrzymanej od sędziego VAR i/lub na podstawie obejrzenia powtórek przez sędziego (wideoweryfikacja na boisku).

Z wyjątkiem „pominiętych poważnych zdarzeń” sędzia (oraz, gdzie ma to zastosowanie, pozostali sędziowie „boiskowi”) musi zawsze podjąć decyzję (włączając w to decyzję o odstąpieniu od kary za potencjalne przewinienie); decyzja taka pozostaje niezmienną, chyba że zostanie zinterpretowana jako „jednoznaczny i oczywisty błąd”.

Wideoweryfikacja po wznowieniu gry

Jeżeli gra została przerwana i wznowiona, sędzia może zdecydować się na wideoweryfikację i podjąć odpowiednie sankcje dyscyplinarne w przypadku błędnej identyfikacji lub w przypadku potencjalnego wykluczenia związanego

z gwałtownym, agresywnym zachowaniem, pluciem, gryzieniem lub wybitnie obraźliwym, obelżywym i/lub ordynarnym/i działaniem/ami.

5. 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 do komunikacji między sobą – chorągiewki z systemem beep, zestawy komunikacji itp.,
- systemu EPTS lub innego sprzętu do monitorowania pracy sędziów pod względem kondycyjnym.

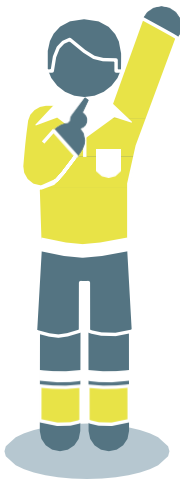
Sędziemu i pozostałym sędziom „boiskowym” zabrania się noszenia biżuterii lub jakiegokolwiek innego sprzętu elektronicznego, włącznie z kamerami.

6. Wskazania sędziego

Poniżej znajdują się zatwierdzone rodzaje sygnalizacji sędziego.



Rzut Karny



Rzut wolny **pośredni**



Rzut wolny **bezpośredni**



Korzyść (1)



Korzyść (2)



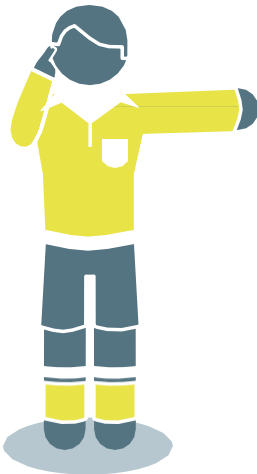
Rzut różny



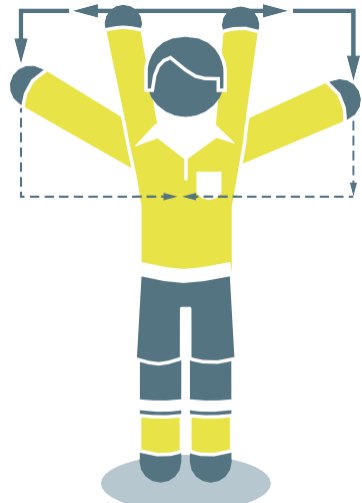
Rzut od bramki



Czerwona i żółta kartka



Sprawdzenie – sędzia wskazuje palcem na słuchawkę zestawu komunikacji i wyciąga do przodu drugą rękę



Wideweryfikacja – pokazanie kształtu ekranu telewizora

7. Odpowiedzialność sędziów

Sędziowie nie mogą być uznani odpowiedzialnymi za:

- jakiegokolwiek rodzaj 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 lub inny podmiot, powstałe lub mogące powstać z powodu jakiegokolwiek decyzji, podjętej na mocy Przepisów Gry lub w związku z normalną czynnością wynikającą z prowadzenia zawodów i kontroli nad nimi.

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,
- 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, służbami stadionowymi, służbami bezpieczeństwa, fotografami lub innymi przedstawicielami 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, konfederacji, związku narodowego lub regulaminów rozgrywek, według których odbywają się dane zawody.



Artykuł 6

Pozostali sędziowie

Pozostali sędziowie (dwóch sędziów asystentów, sędzia techniczny, dodatkowi sędziowie asystenci, rezerwowy sędzia asystent, sędzia asystent wideo (VAR) i co najmniej jeden asystent sędziego asystenta wideo (AVAR) mogą zostać wyznaczeni do prowadzenia zawodów. Asystują oni sędziemu w prowadzeniu zawodów zgodnie z Przepisami Gry, ale ostateczna decyzja podejmowana jest zawsze przez sędziego.

Sędzia, sędziowie asystenci, sędzia techniczny, dodatkowi sędziowie asystenci i rezerwowy sędzia asystent są sędziami „boiskowymi”.

Sędzia asystent wideo (VAR) i asystent sędziego asystenta wideo (AVAR) są sędziami „wideo” i wspierają sędziego zgodnie z Przepisami Gry oraz protokołem VAR.

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 „boiskowi” pomagają sędziemu przy ocenie przewinień, które widzą lepiej niż sędzia. Muszą złożyć raport do odpowiednich władz dotyczący poważnych niewłaściwych zachowań, które miały miejsce poza polem widzenia sędziego. Sędzia musi zostać poinformowany o fakcie formułowania takiego raportu.

Sędziowie „boiskowi” asystują sędziemu podczas przedmeczowego sprawdzania pola gry, piłek i ubioru zawodników (włączając sytuacje, gdy problemy zostały 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 oraz czy piłka przekroczyła całym obwodem linię bramkową (jeżeli na zawody zostali wyznaczeni dodatkowi sędziowie asystenci, sędzia asystent zajmuje 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 dotyczy również:

- nadzorowania procedury wymiany zawodników,
- sprawdzania ubioru zawodnika/zawodnika rezerwowego,
- nadzorowania powrotu na pole gry zawodnika, który otrzymał przyzwalający sygnał od sędziego,
- nadzorowania zapasowych piłek,
- wskazania minimalnej ilości doliczonego czasu gry, o którą 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 rzutu różnego lub rzutu od bramki,
- czy podczas wykonywania rzutu karnego bramkarz opuścił linię bramkową, zanim piłka została zagrana oraz czy piłka przekroczyła linię.

4. Rezerwowi sędzia asystent

Rezerwowi sędzia asystent może zastąpić sędziego asystenta, sędziego technicznego lub dodatkowego sędziego asystenta, który nie jest w stanie kontynuować zawodów. Może pomagać sędziemu jak każdy inny sędzia przebywający na polu gry.

5. Sędziowie wideo

Sędzia asystent wideo (VAR) jest członkiem zespołu sędziowskiego, który może asystować sędziemu przy podejmowaniu decyzji poprzez użycie powtórek wideo, wyłącznie, gdy doszło do „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominięto poważne zdarzenie” w sytuacjach: bramka/nie ma bramki, rzut karny/brak rzutu karnego, bezpośrednia czerwona kartka (nie dotyczy drugiego napomnienia) lub przy błędnej identyfikacji karanego napomnieniem lub wykluczeniem zawodnika przewinającej drużyny.

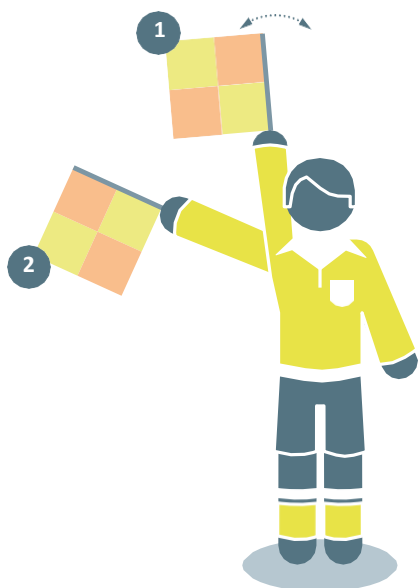
Asystent sędziego asystenta wideo (AVAR) jest członkiem zespołu sędziowskiego, który pomaga sędziemu VAR głównie poprzez:

- oglądanie meczu na monitorze, podczas gdy sędzia VAR zajęty jest sprawdzaniem lub wideoweryfikacją,
- prowadzenie rejestru wszystkich zdarzeń podlegających wideoweryfikacji i wszelkich problemów natury komunikacyjnej lub technologicznej,
- wspieranie sędziego VAR w komunikacji z sędzią, w szczególności w komunikacji, gdy sędzia VAR sprawdza lub wideoweryfikuje zdarzenie, np. żeby przekazać sędziemu, aby ten „zatrzymał grę” lub „opóźnił wznowienie” itd.,
- rejestrowanie „straconego” czasu, gdy gra jest wstrzymana na sprawdzanie lub wideoweryfikację,
- przekazywanie informacji do odpowiednich stron na temat zdarzeń związanych z użyciem systemu VAR.

6. Wskazania sędziego asystenta
Należy stosować zatwierdzone
wskazania, przedstawione
w poniższych obrazach.



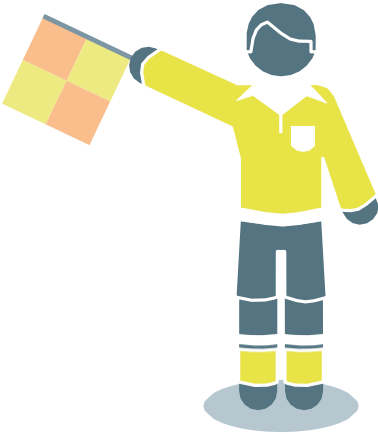
Wymiana



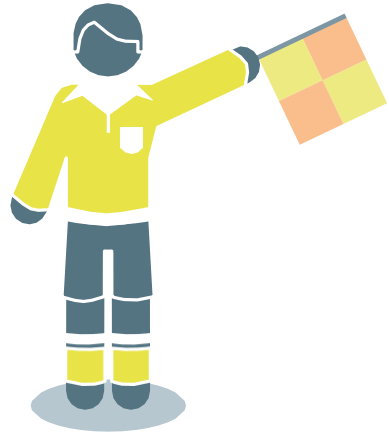
Rzuty wolne
dla drużyny atakującej



Rzuty wolne
dla drużyny broniącej



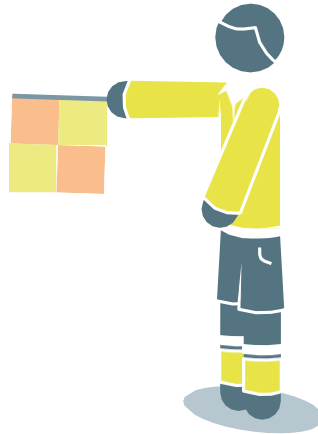
Wrzut dla
drużyny atakującej



Wrzut dla
drużyny broniącej



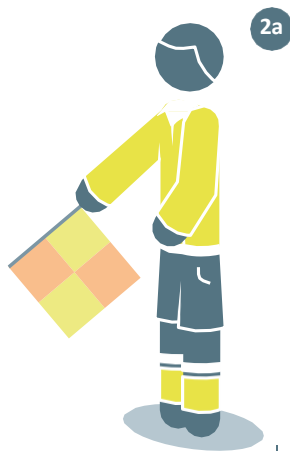
Rzut **rożny**



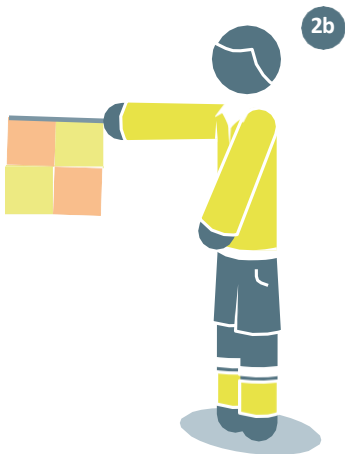
Rzut **od bramki**



Spalony



Spalony w pobliskiej
strefie pola gry



Spalony w środkowej
strefie pola gry



Spalony w przeciwległej
strefie pola gry

7. Wskazania dodatkowego sędziego asystenta



Bramka
(chyba, że piłka ewidentnie
przekroczyła linie bramkową)



Artykuł 7

Czas trwania zawodów

1. Części gry

Zawody trwają dwa równe okresy 45-minutowe. Mogą one zostać skrócone tylko jeśli uzgodniono to przed rozpoczęciem zawodów pomiędzy sędzią i obiema drużynami i jest to zgodne z regulaminem rozgrywek.

2. Przerwa między częściami zawodów

Zawodnikom przysługuje prawo do przerwy między obiema częściami zawodów, nie dłuższej niż 15 minut; zezwala się na krótką przerwę dla uzupełnienia płynów (która nie powinna przekroczyć jednej minuty) między połowami dogrywki. 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 znoszenia kontuzjowanego zawodnika z pola gry,
- marnowania czasu gry,
- sankcji dyscyplinarnych,
- przerw medycznych, dozwolonych regulaminem rozgrywek, np. „przerwy na uzupełnianie płynów” (która nie powinna przekroczyć jednej minuty) i „przerwy na schłodzenie organizmu” (od 90 sekund do trzech minut),
- opóźnień związanych ze sprawdzaniem lub wideoweryfikacją VAR,
- fetowania zdobycia bramki,
- każdego innego powodu, łącznie ze znaczącymi opóźnieniami wznowienia gry (np. w wyniku wpływu osoby niepożądaney).

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 przewinienia doszło, gdy piłka była poza grą, nie zmienia to sposobu wznowienia gry.

1. Rozpoczęcie gry

Procedura

- Sędzia podrzuca monetę i drużyna, która wygrała losowanie, decyduje na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie lub wybiera rozpoczęcie gry.
- W odniesieniu do powyższego zapisu drużyna, która przegrała losowanie, rozpoczyna grę lub decyduje, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie.
- Drużyna, która decydowała, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie, 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, z wyjątkiem zawodnika wykonującego rozpoczęcie gry, muszą zająć miejsca na własnej połowie pola gry,
- zawodnicy drużyny przeciwnej 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 na 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. Jeżeli piłka z rozpoczęcia gry wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy, sędzia przyznaje drużynie przeciwnej rzut różny.

Przewinienia i sankcje karne

Jeżeli wykonawca rozpoczęcia gry dotyka piłkę po raz drugi zanim dotknie ją innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli owo drugie dotknięcie jest jednocześnie nieprzepisowym kontaktem ręki z piłką, zarządza się rzut wolny bezpośredni.

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

2. Rzut sędziowski

Procedura

- Piłka zostaje opuszczona na boisko dla bramkarza drużyny broniącej w jej polu karnym, jeżeli w momencie przerwania gry:
 - ◆ piłka znajdowała się w polu karnym lub
 - ◆ piłka została ostatni raz dotknięta w polu karnym.
- We wszystkich pozostałych sytuacjach sędzia opuszcza na boisko piłkę dla jednego z zawodników drużyny, która jako ostatnia dotknęła piłki, w miejscu, gdzie piłka ostatni raz dotknęła zawodnika, osobę niepożądaną lub – jak zapisano w Art. 9 pkt. 1 – jednego z sędziów.
- Wszyscy pozostali zawodnicy (obu drużyn) muszą pozostawać minimum 4 m (4,5 jarda) od piłki, aż znajdzie się ona w grze.

Piłką jest w grze w momencie, gdy dotknie podłoża.

Przewinienia i sankcje karne

Rzut sędziowski należy powtórzyć, jeżeli piłka:

- została dotknięta przez zawodnika zanim dotknie podłoża,
- opuszcza pole gry, po dotknięciu podłoża, niedotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika.

Jeżeli po rzucie sędziowskim piłka wpadnie do bramki nie dotykając przynajmniej dwóch zawodników, grę wznowia 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 lub w powietrzu,
- gra została przerwana przez sędziego,
- dotyka jednego z sędziów, pozostając na polu gry, a przy tym:
 - ❖ drużyna rozpoczyna korzystny atak, lub
 - ❖ piłka wpada bezpośrednio do bramki, lub
 - ❖ piłkę przejęła drużyna przeciwna.

We wszystkich sytuacjach wskazanych w tym podpunkcie grę należy wznowić rzutem sędziowskim.

2. Piłka w grze

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



Artykuł

10

Wyłanianie zwycięzcy

1. Zdobycie 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.

Jeżeli bramkarz rzuca piłkę bezpośrednio do bramki przeciwnika, zarządza się rzut od bramki.

Jeżeli sędzia da sygnał gwizdkiem, że bramka została zdobyta, zanim piłka przekroczyła linię bramkową całym swoim obwodem, gra jest wznawiana 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 wymaga wyłonienia zwycięskiej drużyny w nierozstrzygniętym meczu lub dwumeczu (mecz i rewanż), dozwolone są jedynie następujące procedury:

- zasada „bramek na wyjeździe”,
- dogrywka składająca się z dwóch równych połów; każda z nich nie może przekraczać 15 minut,
- karne (seria rzutów karnych).

Zezwala się na stosowanie połączenia powyższych procedur.

3. Karne (seria rzutów karnych)

Karne (seria rzutów karnych) wykonywane są po zakończeniu zawodów i jeżeli nie ma innych zapisów, podczas ich wykonywania obowiązują stosowne zapisy

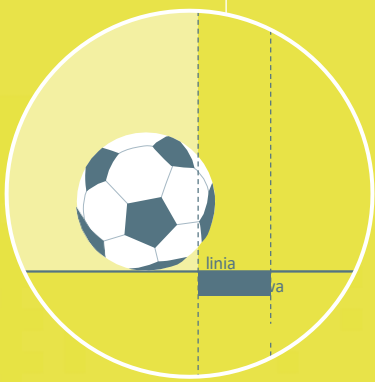


Brak gola

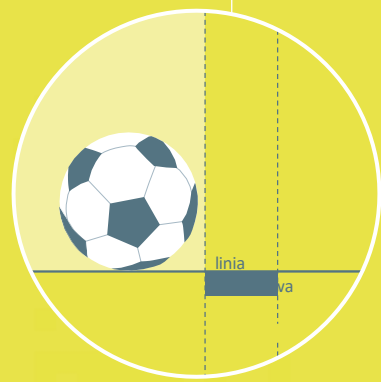
Gol

Brak gola

Gol



linia
va



linia
va

Przepisów Gry. Zawodnik, który został wykluczony podczas zawodów, nie może brać udziału w rzutach. Napomnienia (ŻK) oraz reprimendy udzielone zawodnikom i osobom funkcyjnym podczas zawodów nie obowiązują podczas karnych (serii rzutów karnych).

Procedura

Przed rozpoczęciem karnych (serii rzutów karnych)

- Jeżeli nie ma innych względów (np. stan murawy, bezpieczeństwo itp.), sędzia podrzuca monetę, żeby zdecydować, na którą bramkę będą wykonywane rzuty. Bramka ta może zostać zmieniona wyłącznie ze względów bezpieczeństwa lub jeżeli bramka albo murawa w tej części boiska staną się niezdatne do użycia.
- Sędzia ponownie podrzuca monetę i drużyna, która wygrała losowanie, decyduje czy będzie wykonywać rzuty jako pierwsza czy jako druga.
- Z wyjątkiem wymiany za bramkarza, który nie jest w stanie kontynuować gry, tylko zawodnicy będący w chwili zakończenia zawodów na polu gry, bądź tymczasowo poza nim (kontuzja, poprawa ubioru itp.) są dopuszczeni do wykonywania rzutów.
- Każda z drużyn odpowiedzialna jest za ustalenie kolejności wykonywania rzutów spośród swoich zawodników, dopuszczonych do ich wykonywania. Sędziego nie informuje się o tej kolejności.
- Jeżeli na koniec meczu, przed rzutami 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. Żaden w ten sposób wyłączony zawodnik nie może uczestniczyć w karnych (poza sytuacją wyszczególnioną poniżej).
- Bramkarz niezdolny do kontynuowania gry przed lub podczas wykonywania rzutów, może być zastąpiony zawodnikiem, który został wyłączony z wykonywania rzutów dla zrównania liczby zawodników lub – jeżeli jego drużyna nie wykorzystywała limitu wymian – wpisanym do protokołu zawodnikiem rezerwowym. Tak wymieniony bramkarz nie jest uprawniony do dalszego udziału w rzutach i nie może wykonać rzutu.

- Jeżeli bramkarz wykonał już rzut, wymieniający go zawodnik nie może wykonać rzutu, aż do kolejnej serii rzutów.

Podczas wykonywania karnych (serii rzutów karnych)

- Jedynie zawodnikom uprawnionym do wykonywania rzutów i sędziom zezwala się na pozostawanie na polu gry.
- Wszyscy uprawnieni zawodnicy, oprócz wykonawcy danego rzutu oraz dwóch bramkarzy, muszą pozostawać w kole środkowym.
- Bramkarz-współpartner wykonawcy rzutu musi pozostawać na polu gry, poza polem karnym, na którym wykonywane są rzuty, w miejscu, gdzie linia bramkowa dochodzi do linii pola karnego.
- Uprawniony do wykonywania rzutów zawodnik może zamienić się funkcją z bramkarzem.
- Rzut jest rozstrzygnięty, gdy piłka przestanie się poruszać, wyjdzie poza grę lub gdy sędzia przerwie grę ze względu na przewinienie. Wykonawca rzutu nie może zagrać piłki ponownie.
- Sędzia sporządza notatki o wykonywanych rzutach.
- Jeżeli bramkarz popełni przewinienie i w jego wyniku rzut jest powtórzony, bramkarz zostaje ostrzeżony (reprimenda) za pierwsze przewinienie; za każde kolejne przewinienie (przewinienia) bramkarz zostaje napomniany.
- Jeżeli wykonawca został ukarany za przewinienie popełnione po tym, jak sędzia dał sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu, to taki rzut sędzia uznaje za niewykorzystany, a wykonawca zostaje napomniany.
- Jeżeli zarówno bramkarz, jak i wykonawca popełnią przewinienia w tym samym czasie, rzut uznaje się za niewykorzystany, a wykonawca zostaje napomniany.

Uwzględniając warunki omówione poniżej, oba zespoły wykonują po pięć rzutów

- Rzuty są wykonywane przez drużyny na zmianę.
- Każdy rzut musi być wykonany przez innego zawodnika i wszyscy uprawnieni zawodnicy muszą wykonać rzut, zanim którykolwiek zawodnik wykona rzut po raz drugi.

- Jeżeli przed wykonaniem pięciu rzutów przez obie drużyny, jedna z nich zdobyła większą liczbę bramek niż druga mogłaby uzyskać po wykonaniu pięciu rzutów, zaprzestaje się wykonywania kolejnych rzutów.
- Jeżeli obie drużyny wykonały po pięć rzutów i 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.
- Powyższa zasada odnosi się do każdej kolejnej sekwencji rzutów, z tym, że drużyna może zmienić kolejność zawodników wykonujących rzuty.
- Karne (seria rzutów karnych) nie mogą być opóźniane ze względu na zawodnika, który opuścił pole gry. Rzut takiego zawodnika zostanie uznany za niewykorzystany, jeżeli zawodnik nie powróci na czas, żeby wykonać swój rzut.

Wymiany i wykluczenia podczas karnych (serii rzutów karnych)

- Zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony lub osoba funkcyjna może zostać napomniany lub wykluczony.
- Bramkarz, który został wykluczony, musi zostać zastąpiony przez zawodnika uprawnionego do gry.
- Zawodnik z pola (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 (wyłączając linię środkową), i
- jakakolwiek część głowy, ciała lub nóg jest bliżej linii bramkowej drużyny przeciwnej niż zarówno piłka, jak i przedostatni zawodnik drużyny przeciwnej.

Ręce i ramiona wszystkich zawodników, włącznie z bramkarzami, nie są brane pod uwagę. Dla oceny spalonego przyjmuje się, że górna granica ręki znajduje się na wysokości pachy.

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

* *oceniając spalonego należy brać pod uwagę pierwszy moment kontaktu z piłką przy „zagraniu” lub „dotknięciu” piłki*

- ❖ ewidentną próbę zagrania piłki, która znajduje się blisko, gdy 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 odbiciu się od słupka, poprzeczki, sędziego lub przeciwnika,
 - ❖ trafiła do zawodnika na pozycji spalonej w skutek rozmyślnej parady obronnej dokonanej przez przeciwnika.

Zawodnik przebywający na pozycji spalonej, który otrzymuje piłkę po rozmyślnym zagranium* przeciwnika, także po rozmyślnym zagranium piłki ręką, nie odnosi korzyści z przebywania na pozycji spalonej, o ile nie była to rozmyślna parada obronna wykonana przez zawodnika drużyny przeciwnej.

* „Rozmyślne zagranie” (wyłączając rozmyślne zagranie piłki ręką) ma miejsce, gdy zawodnik posiada kontrolę nad piłką z możliwością:

- podania piłki do współpartnera,
- wejścia w posiadanie piłki, lub
- wybicia piłki (np. kopiąc lub wybijając głową).

Jeżeli podanie, próba wejścia w posiadanie piłki, lub wybicie kontrolującego piłkę jest niedokładne lub nieudane, to nie oznacza, że zawodnik nie wykonał rozmyślnego zagrania.

Poniższe kryteria należy uznać za stosowne i używać jako czynnik wskazujący, że piłka znajdowała się w posiadaniu zawodnika, i w związku z tym można uznać, że „rozmyślnie zagrał” piłkę.

- Piłka przebyła duży dystans i zawodnik zagrywający miał nieograniczone pole widzenia piłki.
- Piłka nie poruszała się szybko.
- Kierunek poruszania się piłki nie był nieoczekiwany.

- Zawodnik miał czas, żeby skoordynować ruch ciała, tj. nie była to sytuacja, w której zawodnik instynktownie wyciągnął się, wyskakiwał lub wykonywał ruch, który daje tylko ograniczony kontakt z piłką / kontrolę nad piłką.
- Piłka poruszająca się po podłożu jest łatwiejsza do zagrania, niż piłka będąca w powietrzu.

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

W sytuacjach, w których:

- zawodnik przemieszczający się z pozycji spalonej, lub stojący na niej, znajduje się na drodze poruszania się przeciwnika, tym samym wpływając na jego poruszanie się w kierunku piłki, to takie zachowanie zostanie ukarane z tytułu spalonego, jeżeli wpływa ono na możliwość zagrania lub walki o piłkę przez przeciwnika; jeżeli zawodnik przemieszcza się na drogę poruszania przeciwnika i ogranicza jego poruszanie się (np. blokuje przeciwnika), to takie zachowanie należy karać zgodnie z zapisami Art. 12,
- zawodnik na pozycji spalonej porusza się w kierunku piłki z intencją zagrania piłki i zostaje sfaulowany zanim zagrał piłkę lub próbował ją zagrać lub przed walką o piłkę z przeciwnikiem, sędzia przerwie grę i ukarze przeciwnika za faul, jako że zaistniał on przed spalonym,
- przewinienie zostało popełnione wobec zawodnika przebywającego na pozycji spalonej, który już zagrał piłkę, próbuje ją zagrać lub atakuje przeciwnika w walce o piłkę, to w takiej sytuacji sędzia przerywa grę z tytułu spalonego, jako że zaistniał on przed dokonaniem faulu.

3. Nie ma spalonego

Zawodnik nie jest spalony, gdy otrzymuje piłkę bezpośrednio z:

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

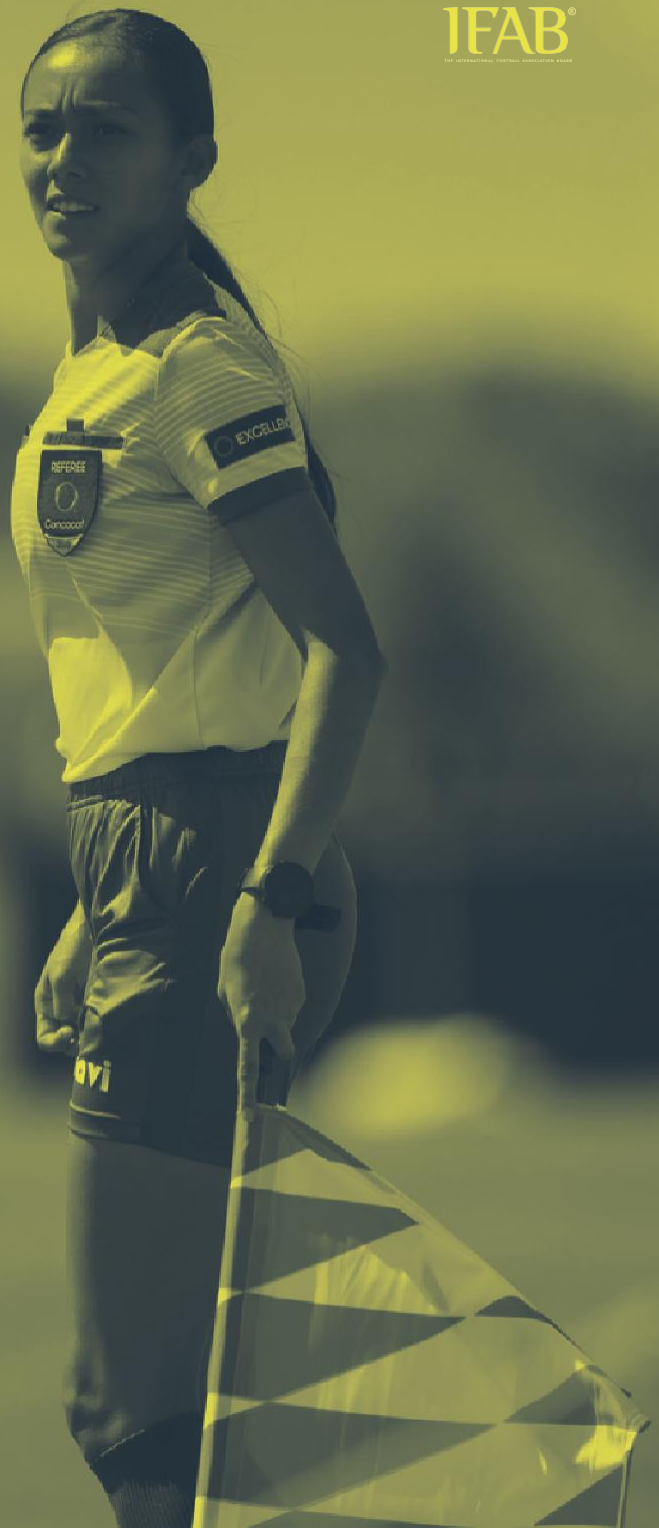
4. Przewinienia i sankcje karne

Za spalonego sędziego zarządza rzut wolny pośredni z miejsca przewinienia, również, jeżeli ma to miejsce na 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 zanim nastąpi najbliższa przerwa w grze lub przed tym, nim drużyna broniąca zagrała piłkę w kierunku linii środkowej i opuściła ona pole karne, 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 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 popełnione w czasie, kiedy piłka była w grze.

1. Rzut wolny bezpośredni

Rzut wolny bezpośredni jest przyznany, jeżeli zawodnik popełnia na przeciwniku 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 próbuje uderzyć przeciwnika (także przy użyciu głowy),
- atakuje przeciwnika nogami,
- podstawia bądź próbuje podstawić przeciwnikowi nogę lub inną część ciała.

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

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

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

- nieprzepisowy kontakt ręki z piłką (poza bramkarzem we własnym polu karnym),
- zatrzymywanie przeciwnika,
- przeszkadzanie w poruszaniu się przeciwnikowi, gdy dochodzi do kontaktu między zawodnikami,
- gryzienie lub plucie na osobę wpisaną do protokołu lub takie zachowanie wobec jednego z sędziów,
- rzucanie przedmiotem w piłkę, przeciwnika lub jednego z sędziów, bądź dotykanie piłki trzymanym przedmiotem.

Patrz również przewinienia w Artykule 3.

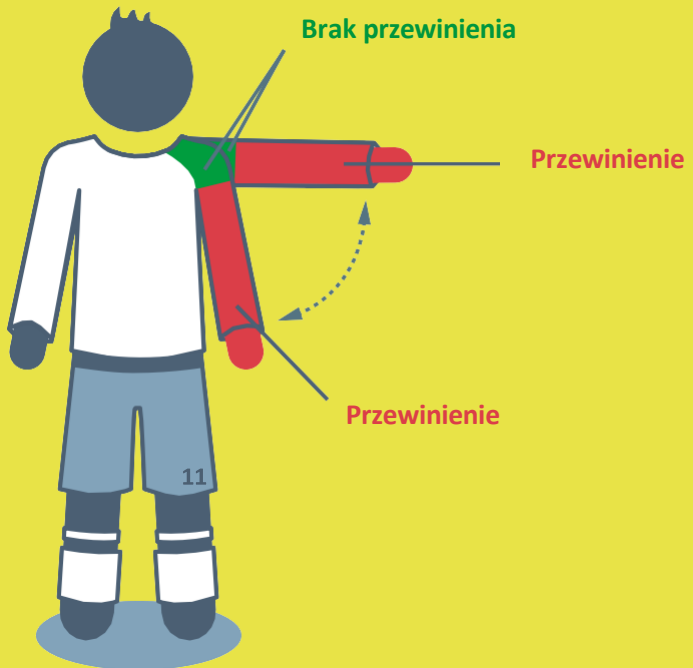
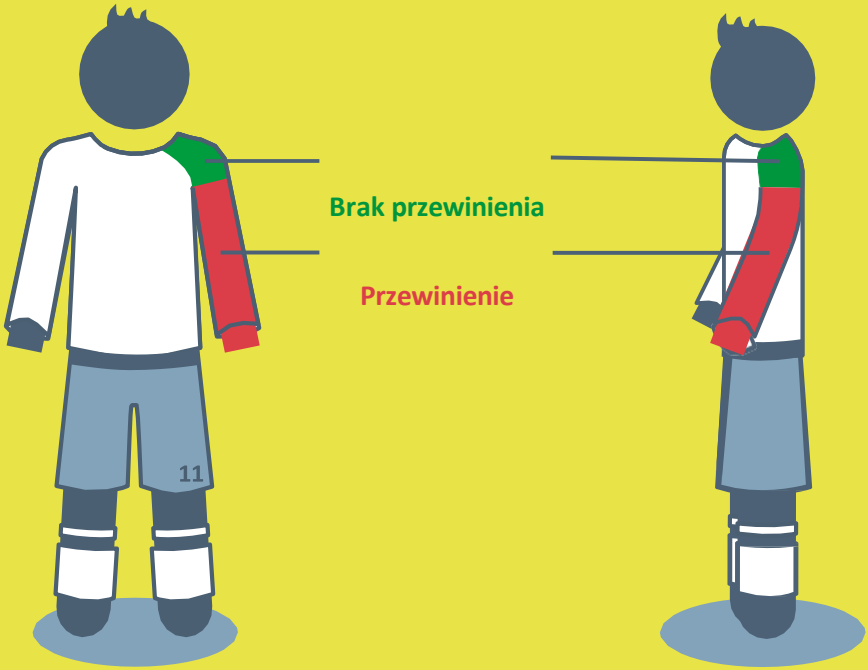
Nieprzepisowe kontakty ręki z piłką

Dla oceny kontaktu ręki z piłką uznaje się, że górna granica ręki znajduje się na wysokości pachy. Nie każdy kontakt ręki lub ramienia zawodnika z piłką jest nieprzepisowy.

Dochodzi do przewinienia, gdy zawodnik:

- rozmyślnie dotyka piłkę ręką lub ramieniem, np. poprzez ruch ręki/ramienia w kierunku piłki,
- dotyka piłkę ręką lub ramieniem, gdy powiększały one w sposób nienaturalny ciało zawodnika. Zawodnik uważany jest za nienaturalnie powiększającego swoje ciało, gdy ułożenie jego rąk/ramion nie stanowi następstwa ruchu ciała w danej sytuacji lub nie jest tym uzasadnione. Mając rękę/ramię ułożone w takiej pozycji, zawodnik podejmuje ryzyko, że zostaną one trafione przez piłkę, a on zostanie za to ukarany.
- zdobywa bramkę na przeciwniku:
 - ◆ bezpośrednio ręką/ramieniem, nawet jeżeli kontakt ten był nierozmyślny (dotyczy to też bramkarza),
 - ◆ natychmiast po tym, jak piłka trafiła go w rękę/ramię, nawet jeżeli kontakt był nierozmyślny.

Bramkarz podlega takim samym ograniczeniom dotyczącym zagrania piłki ręką, jak pozostali zawodnicy poza polem karnym. Jeżeli wewnątrz własnego pola karnego bramkarz zagrywa piłkę ręką, gdy nie jest to dozwolone, zarządza się rzut wolny pośredni, jednak nie stosuje się żadnych sankcji dyscyplinarnych.



Jednakże, jeżeli bramkarz zostaje ukarany za nieprzepisowe zagranie piłki po raz drugi, po wznowieniu gry i zanim piłka dotknęła innego zawodnika (bez względu na to, czy wykona to ręką/ramieniem), musi zostać ukarany, jeżeli przewinienie to przerwało korzystną akcję lub pozbawiło przeciwnika/drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki.

2. Rzut wolny pośredni

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli zawodnik:

- gra w sposób niebezpieczny,
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi i nie dochodzi do kontaktu między zawodnikami,
- winny jest okazywania niezadowolenia z decyzji sędziów, ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub działania(ń) lub popełnia inne przewinienie werbalne,
- przeszkadza bramkarzowi w zwolnieniu piłki z rąk albo kopie/próbuje kopnąć piłkę w trakcie zwalniania jej z rąk przez bramkarza,
- inicjuje rozmyślne sztuczki w celu podania piłki (również po rzucie wolnym lub rzucie od bramki) do bramkarza używając do tego głowy, klatki piersiowej, kolana itp., aby obejść Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłki ręką, czy nie); bramkarz zostaje ukarany, jeżeli to on zapoczątkował takie rozmyślne zagranie,
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie niewymienione w Przepisach, z powodu którego sędzia przerwał grę dla 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 ręką/ramieniem, zanim ją zwolni,
- dotyka piłkę ręką/ramieniem po tym, jak ją już zwolnił, ale zanim dotknęła ona innego zawodnika,
- dotyka piłkę ręką/ramieniem, chyba że ewidentnie kopnął lub próbował kopnąć piłkę w celu jej wybicia, po tym, jak:
 - ◆ została rozmyślnie kopnięta do niego przez współpartnera,
 - ◆ otrzymał ją bezpośrednio z wrzutu od współpartnera.

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

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

Bramkarz kontrolujący piłkę ręką/rękami 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 tzw. przewrotną lub nożycami jest dozwoloną formą gry, o ile nie jest niebezpieczne dla zawodników drużyny przeciwnej.

Przeszkadzanie w poruszaniu się przeciwnikowi bez kontaktu

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

Wszyscy zawodnicy mają prawo zajmować dowolną pozycję na polu gry. 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 jest dozwolone, jeśli piłka znajduje się w zasięgu gry, a przeciwnik nie jest odpychany przy użyciu rąk lub ciała. Jeżeli piłka znajduje się w zasięgu gry, zawodnik może być, 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 karnych (serii rzutów karnych)).

Jeżeli przed wejściem sędziego na pole gry przed rozpoczęciem zawodów zawodnik lub osoba funkcyjna popełni przewinienie karane wykluczeniem, sędzia ma władzę, żeby nie dopuścić takiego zawodnika lub osoby funkcyjnej do udziału w zawodach (patrz Artykuł 3.6); sędzia zgłosi jakiegokolwiek inne niewłaściwe postępowanie.

Zawodnik lub osoba funkcyjna, popełniający przewinienie karane napomnieniem lub wykluczeniem z gry, zarówno na polu gry, jak i poza nim, jest karany stosownie do natury przewinienia.

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

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

Zawodnicy, zawodnicy rezerwowi i zawodnicy wymienieni

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, chyba że drużyna poszkodowana wykona szybko rzut wolny i ma klarowną szansę na zdobycie bramki, a sędzia nie rozpoczął procedury udzielania sankcji dyscyplinarnych. Sankcje takie udzielane są w następnej przerwie w grze. Jeżeli przewinienie polegało na pozbawieniu drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki, winny zawodnik zostaje napomniany. Jeżeli przewinienie przeszkodziło w prowadzeniu lub przerwało korzystną akcję, to zawodnik nie zostanie napomniany.

Korzyść

Jeżeli sędzia stosuje korzyść po przewinieniu, które przy przerwaniu gry wiązałoby się z udzieleniem napomnienia/wykluczenia, to napomnienie/wykluczenie musi zostać udzielone w najbliższej przerwie w grze. Jednak, jeżeli przewinienie polegało na pozbawieniu drużynę przeciwną realnej szansy na zdobycie bramki, zawodnik jest karany napomnieniem za niesportowe zachowanie. Jeżeli przewinienie przeszkodziło w prowadzeniu lub przerwało korzystną akcję, zawodnik nie zostanie napomniany.

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 klarowną 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 o nią z przeciwnikiem lub wywierał na niego wpływ, sędzia przerwie grę, wykluczy winnego zawodnika, a gra będzie wznowiona rzutem wolnym pośrednim, chyba że zawodnik popełnił poważniejsze przewinienie.

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 podczas wykonania rzutu sędziowskiego, rzutu różnego, rzutu wolnego lub wrzutu,
- uporczywie dokonuje przewinień (nie określa się dokładnej liczby czy charakteru dokonywanych przewinień, które definiują „uporczywość”),
- zachowuje się niesportowo,
- wkracza w obszar Stanowiska Wideoweryfikacji (SW),
- nadmiernie używa gestu „ekran TV” (kształt ekranu telewizora).

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,
- wkracza w obszar Stanowiska Wideoweryfikacji (SW),
- nadmiernie używa gestu „ekran TV” (kształt ekranu telewizora).

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

Niesportowe zachowania karane napomnieniem

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

- usiłuje wprowadzić w błąd sędziego np. sugerując odniesienia kontuzji lub stwarzając pozory, że był faulowany (symulacja),
- zamienia się funkcją z bramkarzem w trakcie gry lub bez zgody sędziego (patrz Artykuł 3),
- w sposób nierozważny popełnia przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim,
- **zagrywa piłkę ręką w celu przeszkodzenia lub przerwania korzystnej akcji, z wyjątkiem sytuacji, gdy sędzia przyznaje rzut karny za nierozmyślne zagranie ręką**
- **pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki przez nierozmyślne zagranie piłki ręką, a sędzia przyznaje rzut karny.**
 - popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie przeszkadzające w prowadzeniu lub przerywające korzystną akcję, z wyjątkiem sytuacji, gdy sędzia zarządza rzut karny za przewinienie, które stanowiło próbę zagrania piłki lub walki o piłkę,
 - pozbawia przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki popełniając przewinienie, które stanowiło próbę zagrania piłki lub walki o piłkę, a sędzia zarządził za nie rzut karny,
 - zagrywa piłkę ręką, usiłując zdobyć bramkę (nie jest istotne, czy bramka została zdobyta, czy nie) lub podejmuje w ten sposób nieudaną próbę pozbawienia przeciwnika bramki,
 - wykonuje niedozwolone oznaczenia na polu gry,
 - zagrywa piłkę w trakcie schodzenia z pola gry, po tym, jak otrzymał zgodę na jego opuszczenie,
 - swoją postawą wykazuje brak należytego szacunku dla zawodów,
 - inicjuje rozmyślne sztuczki w celu podania piłki (również po rzucie wolnym lub rzucie od bramki) do bramkarza używając do tego głowy, klatki piersiowej, kolana itp., aby obejść Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłki ręką, czy nie); bramkarz zostaje ukarany, jeżeli to on zapoczątkował takie rozmyślne zagranie,
 - słownie rozprasza uwagę przeciwnika podczas gry lub w momencie jej wznawiania.

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 w ten sposób powinni powrócić na pole gry możliwie jak najszybciej.

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

- wspina się na ogrodzenie i/lub zbliża się do kibiców w sposób naruszający bezpieczeństwo/porządek,
- wykonuje prowokacyjne, szydercze, względnie podburzające działania,
- zakrywa głowę lub twarz maską lub 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,
- przesadne opóźnianie wznowienia gry,
- odkopywanie/odnoszenie piłki lub prowokowanie konfrontacji przez celowe dotykanie piłki po przerwaniu gry przez sędziego,
- wykonanie rzutu wolnego z niewłaściwego miejsca, aby zmusić sędziego do powtórzenia 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, poprzez **dopuszczenie** się **rozmyślnego**, nieprzepisowego kontaktu ręki z piłką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
- **pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, poprzez nierozmyślny kontakt ręki z piłką poza własnym polem karnym,**
- pozbawia przeciwnika bramki lub realnej szansy zdobycia bramki, który zasadniczo porusza się w kierunku bramki zawodnika przewinającego, popełniając przewinienie karane rzutem wolnym (z uwzględnieniem przypadków ujętych poniżej),
- popełnia poważny, rażący faul,
- pluje na kogoś lub kogoś gryzie,
- zachowuje się gwałtownie, agresywnie,

- używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub podejmuje takie działanie(a),
- otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach,
- wkracza do Centrum Obsługi Wideo (COW).

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

Pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO)

Jeżeli zawodnik we własnym polu karnym popełnia przewinienie na przeciwniku, które pozbawia przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki i sędzia w związku z tym przyznaje rzut karny, zawodnik przewinający zostaje napomniany, jeżeli przewinienie wynikało z próby zagrania piłki lub walki o piłkę; we wszystkich pozostałych sytuacjach (np. trzymanie, ciągnięcie, popychanie, brak możliwości zagrania piłki) przewinający zawodnik musi zostać wykluczony.

Jeżeli zawodnik pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki poprzez **dopuszczenie** się rozmyślnego, nieprzepisowego zagrania piłki ręką, zawodnik taki musi zostać wykluczony z gry bez względu na miejsce przewinienia (poza bramkarzem we własnym polu karnym).

Gdy zawodnik pozbawia drużyny przeciwnej bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki przez nierozmyślne zagranie piłki ręką, a sędzia przyznaje rzut karny, to zawodnik zostaje napomniany (żółtą kartkę).

Zawodnik, zawodnik wykluczony, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony, który wchodzi na pole gry bez wymaganej zgody sędziego i wpływa na grę lub przeciwnika, pozbawiając drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, popełnia przewinienie karane wykluczeniem.

Poniższe aspekty muszą być brane pod uwagę:

- odległość miejsca przewinienia od bramki przeciwnika,
- zasadniczy 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 przeciwnika, 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 przeciwnika, kiedy nie walczą o piłkę oraz wobec współpartnera, osoby funkcyjnej, sędziego, 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 ręki lub ramienia, winny jest gwałtownego, agresywnego zachowania, chyba że siła uderzenia była znikoma.

Osoby funkcyjne

W przypadku, gdy doszło do przewinienia przez osobę znajdującą się w strefie technicznej (zawodnika rezerwowego, zawodnika wymienionego, zawodnika wykluczonego lub osobę funkcyjną) a ustalenie sprawcy nie jest możliwe, sankcje dyscyplinarne zostaną nałożone na najwyższego rangą trenera obecnego w strefie technicznej.

Ostrzeżenie (reprimenda)

Następujące przewinienia powinny skutkować ostrzeżeniem (natomiast przy ich powtarzaniu się lub ostentacyjnym charakterze – napomnieniem lub wykluczeniem):

- wchodzenie na pole gry w sposób niekonfrontacyjny i bez okazywania braku szacunku,
- brak współpracy z jednym z sędziów, np. ignorowanie polecenia/prośby asystenta czy sędziego technicznego,
- minimalne (na niskim poziomie) okazywanie niezadowolenia (słowem lub działaniem) z decyzji,
- sporadyczne opuszczanie strefy technicznej, nie popełniając przy tym innego przewinienia.

Napomnienie

Do przewinień skutkujących napomnieniem należą (jednak nie jest to zamknięta lista):

- ewidentne/uporczywe opuszczanie własnej strefy technicznej,
- opóźnianie wznowienia gry własnej drużyny,
- rozmyślnie wchodzenie do strefy technicznej drużyny przeciwnej (w sposób niekonfrontacyjny),
- okazywanie niezadowolenia słowem lub działaniem, włącznie z:
 - ❖ rzucaniem/kopaniem butelek z napojami lub innych przedmiotów;
 - ❖ podejmowaniem działania/działań, które okazują ewidentny brak szacunku wobec sędziego(ów), np. sarkastyczne klaskanie;
- wkraczanie do SW,
- nadmierne/nieustanne domaganie się żółtej lub czerwonej kartki za pomocą gestów,
- nadmierne pokazywanie gestu „ekran TV”, oznaczającego sprawdzanie sytuacji przez VAR,
- działania wykonywane w sposób prowokacyjny lub zapalny,
- nieustające, nieakceptowalne zachowanie (włącznie z powtarzającymi się zachowaniami, za które stosuje się reprimendę)
- okazywanie braku szacunku do zawodów.

Wykluczenie

Do przewinień skutkujących wykluczeniem należą (jednak nie jest to zamknięta lista):

- opóźnianie wznowienia gry przez drużynę przeciwną, np. przetrzymywanie piłki, odkopywanie piłki, utrudnianie poruszania się zawodnikowi,
- rozmyślnie opuszczanie strefy technicznej w celu:
 - ❖ okazywania niezadowolenia czy protestów wobec decyzji sędziów,
 - ❖ podejmowania działań o charakterze prowokacyjnym lub zapalnym,
- wchodzenie do strefy technicznej drużyny przeciwnej w sposób agresywny lub konfrontacyjny,
- rozmyślnie rzucanie/kopanie przedmiotem na pole gry,
- wchodzenie na pole gry w celu:
 - ❖ konfrontowania się z członkiem zespołu sędziowskiego (dotyczy to również przerwy między połowami i okresu po zakończeniu zawodów),
 - ❖ wpływania na grę lub zawodnika drużyny przeciwnej lub członka zespołu sędziowskiego,
- wchodzenie do Centrum Obsługi Wideo (COW),

- zachowanie agresywne lub z użyciem siły fizycznej (włączając w to plucie lub gryzienie) wobec zawodnika drużyny przeciwnej, zawodnika rezerwowego, osoby funkcyjnej, jednego z sędziów, widza lub jakiegokolwiek innej osoby (np. chłopca/dziewczynki do podawania piłek, ochroniarza lub działacza itp.),
- otrzymanie drugiego napomnienia w tych samych zawodach,
- używanie obraźliwego, wulgarnego lub agresywnego języka i/lub podejmowanie takiego działania/działań,
- używanie niedozwolonego sprzętu elektronicznego lub sprzętu do komunikacji i/ lub zachowywanie się w sposób nieodpowiedni w wyniku używania powyższego sprzętu,
- gwałtowne, agresywne zachowanie.

Przewinienia – rzucanie przedmiotami (lub piłką)

We wszystkich przypadkach sędzia podejmuje odpowiednie sankcje dyscyplinarne:

- nierozwaga – napomnienie dla przewinającego za niesportowe zachowanie,
- użycie nieproporcjonalnej siły – wykluczenie z gry przewinającego za gwałtowne, agresywne zachowanie.

4. Wznowienie gry z tytułu gry niedozwolonej i niewłaściwego postępowania Jeżeli piłka jest poza grą, wznawia się ją zgodnie z poprzedzającą incydent decyzją. Jeżeli w czasie, gdy piłka jest w grze zawodnik popełnia fizyczne przewinienie na polu gry przeciwko:

- przeciwnikowi – gra wznowiona zostanie rzutem wolnym pośrednim/bezpośrednim lub rzutem karnym,
- współpartnerowi, zawodnikowi rezerwowemu, zawodnikowi wymienionemu lub zawodnikowi wykluczonemu, osobie funkcyjnej lub jednemu z sędziów – gra wznowiona zostanie rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym.

Wszystkie przewinienia o naturze werbalnej karane są rzutem wolnym pośrednim.

Jeżeli sędzia przerwie grę za przewinienie popełnione przez zawodnika na polu gry lub poza nim na osobie niepożądaney, gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim, chyba że sędzia zarządzi rzut wolny pośredni za opuszczenie pola gry bez zgody sędziego; rzut wolny pośredni zostaje wykonany z miejsca na linii ograniczającej pole gry, w którym zawodnik opuścił pole gry.

Jeżeli, gdy piłka była w grze:

- zawodnik popełnia przewinienie wobec jednego z sędziów lub zawodnika drużyny przeciwnej, zawodnika rezerwowego, zawodnika wymienionego lub zawodnika wykluczonego, lub wobec osoby funkcyjnej poza polem gry albo
- zawodnik rezerwowego, zawodnik wymieniony lub zawodnik wykluczony, lub osoba funkcyjna popełnia przewinienie wobec, lub wpływa na zawodnika drużyny przeciwnej lub jednego z sędziów poza polem gry,

gra zostanie wznowiona rzutem wolnym z linii ograniczającej pole gry, z miejsca najbliższego przewinieniu/wpływowi; za przewinienia karane rzutem wolnym bezpośrednim, należy podyktować rzut karny, jeżeli to miejsce znajduje się na linii bramkowej w polu karnym przewinającego.

Jeżeli przewinienie zostało popełnione poza polem gry przez zawodnika wobec zawodnika, zawodnika rezerwowego, zawodnika wymienionego lub osoby funkcyjnej własnej drużyny, gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim z linii ograniczającej pole gry, z miejsca najbliższego przewinieniu.

Jeżeli zawodnik dotknie piłkę przy użyciu przedmiotu (buta, ochraniacza itp.) trzymanego w dłoni, to gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim (lub rzutem karnym).

Jeżeli zawodnik, który znajduje się na polu gry lub poza nim, rzuca przedmiotem lub go kopie (inny niż piłka) w przeciwnika, lub rzuca przedmiotem lub go kopie (włączając piłkę) w zawodnika rezerwowego drużyny przeciwnej, zawodnika wymienionego, zawodnika wykluczonego, osobę funkcyjną lub jednego z sędziów lub w piłkę meczową, gra jest wznowiana rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca, gdzie przedmiot uderzył/uderzyłby osobę lub piłkę. Jeżeli miejsce to znajduje się poza polem gry, rzut wolny zostanie wykonany z linii ograniczającej pole gry, z miejsca najbliższego przewinieniu; zarządza się rzut karny, jeżeli do przewinienia dochodzi w obrębie pola karnego zawodnika, który przewinił.

Jeżeli zawodnik rezerwowego, zawodnik wymieniony, zawodnik wykluczony, zawodnik tymczasowo przebywający poza polem gry lub osoba funkcyjna rzuci lub kopnie przedmiotem na pole gry i wpłynie to na grę, przeciwnika lub jednego z sędziów, gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim (lub rzutem karnym), w miejscu, gdzie przedmiot wpłynął na grę lub uderzył/uderzyłby przeciwnika, jednego z sędziów lub piłkę.





Artykuł

13

Rzuty wolne

1. Rodzaje rzutów wolnych

Rzuty wolne bezpośrednie i pośrednie przyznawane są drużynie przeciwnej zawodnika, zawodnika rezerwowego, zawodnika wymienionego, zawodnika wykluczonego lub osoby funkcyjnej, którzy popełnili przewinienie.

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 lub gdy ewidentnym jest, że bramka nie może zostać zdobyta bezpośrednio.

Rzut wolny pośredni musi być powtórzony, jeżeli sędzia 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 dla drużyny atakującej zarządzony w polu bramkowym przeciwników 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 miejsca 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 popełnia przewinienie poza polem gry, 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,
- w sytuacjach, gdy Przepisy przewidują inne miejsce wznowienia (patrz Artykuły 3, 11, 12).

Piłka:

- musi leżeć nieruchomo, a wykonawcy rzutu nie wolno jej powtórnie dotknąć, zanim nie dotknie ona innego zawodnika,
- została wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się.

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 przeciwników, z którego wykonywany jest rzut wolny.

Gdy mur tworzy trzech lub więcej zawodników drużyny broniącej, wszyscy zawodnicy drużyny atakującej muszą pozostawać minimum 1 m (1 jard) od muru do momentu, gdy piłka jest w grze.

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

Zwody taktyczne dla 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 nieproporcjonalnej siły.

3. Przewinienia 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, przejmuje ją, sędzia zezwala na kontynuowanie gry. Jednakże przeciwnik, który celowo uniemożliwia szybkie wykonanie rzutu wolnego, musi zostać napomniany za opóźnianie wznowienia gry.

Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego zawodnik drużyny atakującej znajduje się bliżej niż 1 m (1 jard) od utworzonego przez trzech lub więcej zawodników broniących muru, przyznaje się rzut wolny pośredni.

Jeżeli po podyktowaniu rzutu wolnego dla drużyny broniącej wewnątrz jej własnego pola karnego, drużyna ta wykona go mimo obecności w polu karnym zawodników drużyny przeciwnej, którzy nie zdążyli opuścić pola karnego, sędzia zezwala na kontynuowanie gry. Jeżeli przeciwnik znajdujący się w polu karnym w czasie wykonywania rzutu wolnego lub wchodzący w nie przed wejściem piłki do gry, dotyka piłkę lub atakuje przeciwnika w walce o piłkę, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, rzut wolny powtarza się.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry, wykonawca rzutu dotyka piłkę ponownie, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim. Jeżeli przewinienie wykonawcy polegało na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką, 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 karnym 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. Procedura

Piłka musi być ustawiona nieruchoma, z częścią piłki dotykającą lub znajdującą się nad środkiem oznaczenia punktu karnego, a słupki bramki, poprzeczka i siatka bramkowa nie mogą się poruszać.

Zawodnik wykonujący rzut karny musi być jednoznacznie zidentyfikowany.

Bramkarz broniący rzut musi pozostawać na własnej linii bramkowej między słupkami bramkowymi, zwrócony twarzą do wykonawcy rzutu do momentu zagrania piłki. Bramkarz nie może zachowywać się w sposób, który nieprzepisowo rozprasza wykonawcę rzutu, np. opóźniać wykonanie rzutu, dotykać słupków, poprzeczki lub siatki.

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.

W momencie zagrania piłki przynajmniej część stopy broniącego bramkarza musi dotykać linii bramkowej, być na jej wysokości lub za linią bramkową.

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

Wykonawca nie może zagrać piłki po raz drugi, zanim nie dotknieła ona innego

zawodnika.

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

Dla wykonania i rozstrzygnięcia rzutu karnego zarządzanego na końcu każdej części zawodów lub dogrywki należy przedłużyć czas gry tej części. Podczas doliczonego czasu gry rzut karny jest rozstrzygnięty, gdy po tym jak piłka została zagrana, przestała się poruszać, wyszła poza pole gry, została zagrana przez jakiegokolwiek zawodnika (w tym wykonawcę rzutu) poza bramkarzem drużyny broniącej, lub gdy sędzia przerwał grę z powodu przewinienia dokonanego przez wykonawcę rzutu lub jego współpartnera. Jeżeli zawodnik drużyny broniącej (również bramkarz) popełni przewinienie, a rzut karny zostanie niewykorzystany/obroniony, należy go powtórzyć.

2. Przewinienia i sankcje

Po tym, jak sędzia dał sygnał na wykonanie rzutu karnego, rzut musi zostać wykonany; jeżeli nie zostanie wykonany, sędzia może zastosować sankcje dyscyplinarne przed kolejnym sygnałem na wykonanie tego rzutu.

Jeżeli zanim piłka jest w grze, ma miejsce jedna z następujących sytuacji:

• zawodnik drużyny wykonującej rzut karny zostanie ukarany za naruszenie Przepisów tylko wtedy, gdy:

• naruszenie Przepisów wyraźnie wpłynęło na bramkarza; lub

• zawodnik, który naruszył Przepisy zagra piłkę lub podejmie walkę o piłkę z przeciwnikiem, a następnie zdobędzie bramę, spróbuje zdobyć bramkę lub stworzy sytuację bramkową

• współpartner bramkarza zostanie ukarany za naruszenie Przepisów tylko wtedy, gdy:

• to naruszenie Przepisów wyraźnie wpłynęło na wykonawcę rzutu karnego; lub

• zawodnik, który naruszył Przepisy zagra piłkę lub podejmie walkę o piłkę z przeciwnikiem, co uniemożliwi drużynie przeciwnej zdobycie bramki, próbę zdobycia bramki lub stworzenie sytuacji bramkowej

Wykonawca rzutu lub jego współpartner dokonuje przewinienia:

- 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 rzut wykona współpartner zidentyfikowanego wykonawcy (sędzia karze napomnieniem zawodnika, który to zrobił),
- gdy wykonawca rzutu wykonuje zwody taktyczne po dobiegnięciu do piłki (wykonywanie zwodów w trakcie dobiegania do piłki jest dozwolone); sędzia karze napomnieniem wykonawcę rzutu.

Bramkarz dokonuje przewinienia:

- jeżeli piłka wpadnie do bramki, bramkę uznaje się,
- jeżeli piłka nie trafia do bramki lub odbija się od poprzeczki/słupka(ów) i pozostaje w grze, to rzut powtarza się tylko gdy przewinienie bramkarza wywarło ewidentny wpływ na wykonawcę,
- i następnie broni rzut, to rzut taki powtarza się.

Jeżeli przewinienie bramkarza skutkuje powtórzeniem rzutu, bramkarz dostaje reprimendę (przy pierwszym przewinieniu), a następnie jest napomniany za każde następne przewinienie(a).

Współpartner bramkarza dokonuje przewinienia:

- jeżeli piłka wpadnie do bramki, bramkę uznaje się,
- jeżeli piłka nie wpadnie do bramki, rzut powtarza się.
- Zawodnicy obu drużyn dokonują przewinień, rzut powtarza się, chyba że któryś z zawodników popełnił poważniejsze przewinienie (np. niedozwolone zwody taktyczne).
- Zarówno bramkarz, jak i wykonawca rzutu popełnili przewinienia w tym samym czasie, wykonawca rzutu zostaje napomniany, a gra zostaje wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla drużyny broniącej.

Jeżeli po wykonaniu rzutu karnego:

- wykonawca rzutu dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknęła ona innego zawodnika:
 - ❖ zarządza się rzut wolny pośredni (lub rzut wolny bezpośredni za nieprzepisowy kontakt ręki z piłką);
- piłka została dotknięta przez osobę niepożądaną, kiedy poruszała się do przodu:
 - ❖ rzut powtarza się, poza sytuacją, gdy piłka zmierza do bramki, a wpływ osoby niepożądaney nie uniemożliwia bramkarzowi lub zawodnikowi drużyny

broniącej zagrania piłki, wobec czego, jeśli piłka wpadnie do bramki, taką bramkę należy uznać (nawet jeżeli osoba niepożądana dotknęła piłkę), chyba że działanie takie było spowodowane przez drużynę atakującą.

- piłka po odbiciu się w pole gry od bramkarza, poprzeczki lub słupków została dotknięta przez osobę niepożądaną:
 - ◆ sędzia przerywa grę,
 - ◆ gra jest wznowiona rzutem sędziowskim w miejscu dotknięcia piłki przez osobę niepożądaną.

3. Streszczenie

	Wynik rzutu karneho	
	Bramka	Nie ma bramki
Naruszenie Przepisów przez zawodnika drużyny atakującej	Wpływ: powtórzenie rzutu Brak wpływu: bramka	Wpływ: rzut wolny pośredni Brak wpływu: rzut nie powtarza się
Naruszenie Przepisów przez zawodnika drużyny broniącej	Wpływ: bramka Brak wpływu: bramka	Wpływ: powtórzenie rzutu Brak wpływu: rzut nie powtarza się
Naruszenie Przepisów przez zawodnika drużyny broniącej i atakującej	Wpływ: powtórzenie rzutu Brak wpływu: bramka	Wpływ: powtórzenie rzutu Brak wpływu: rzut nie powtarza się
Przedwczesne wkroczenie zawodnika drużyny atakującej	Powtórzenie rzutu	Rzut wolny pośredni
Przedwczesne wkroczenie zawodnika drużyny broniącej	Bramka	Powtórzenie rzutu
Przedwczesne wkroczenie zawodników drużyny broniącej i atakującej	Powtórzenie rzutu	Powtórzenie rzutu

Przewinienie bramkarza	Bramka	Rzut nieobroniony: rzut nie jest powtarzany (chyba że był wpływ na wykonawcę). Rzut obroniony: powtórzenie rzutu i reprimenda dla bramkarza; napomnienie za każde kolejne przewinienie (przewinienia)
Bramkarz i wykonawca popełniają przewinienia w tym samym momencie	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy rzutu
Piłka zagrana do tyłu	Rzut wolny pośredni	Rzut wolny pośredni
Niedozwolone zwody taktyczne	Rzut wolny pośredni + napomnienie dla wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni + napomnienie dla wykonawcy rzutu
Rzut wykonany przez innego zawodnika niż pierwotnie zidentyfikowany	Rzut wolny pośredni + napomnienie dla niezgłoszonego wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni + 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 musi:

- stać zwrócony twarzą do pola gry,
- mieć część każdej stopy na linii bocznej albo na podłożu poza linią boczną,
- wrzucać 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 metry (2 jardy) od miejsca na linii bocznej, z którego wykonywany będzie wrzut.

Piłka 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 nieproporcjonalnej siły.

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

2. Przewinienia i sankcje

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wrzucający dotknie piłki powtórnie, zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli przewinienie wrzucającego polegało na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

- 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 metry (2 jardy) od miejsca wykonania wrzutu – zostaje napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli wrzut został już wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.

Za każde inne przewinienie 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, a bramka nie została zdobyta.

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.

1. Procedura

- Piłka musi być ustawiona nieruchomo. Może być zagrana z jakiegokolwiek miejsca pola bramkowego przez zawodnika drużyny broniącej.
- Piłka jest w grze, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się.
- Przeciwnicy muszą pozostać poza polem karnym aż do momentu wprowadzenia piłki do gry.

2. Przewinienia i sankcje

Jeżeli wprowadzona do gry piłka zostanie dotknięta przez wykonawcę po raz drugi, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli przewinienie wykonawcy polega na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

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

Jeżeli, podczas wykonywania rzutu od bramki jakikolwiek zawodnik drużyny przeciwnej znajduje się w polu karnym, ponieważ nie miał czasu na jego opuszczenie, sędzia zezwoli na kontynuowanie gry. Jeżeli przeciwnik znajdujący się w polu karnym lub w nie wkraczający przed wejściem piłki do gry, dotyka piłkę lub o nią walczy, rzut od bramki należy powtórzyć.

Jeżeli zawodnik wkroczy w pole karne przed wejściem piłki do gry i tam dojdzie do przewinienia jego lub na nim, rzut od bramki musi być powtórzony. Zawodnik przewinający może zostać napomniany lub wykluczony, w zależności od ciężaru przewinienia.

Za każde inne przewinienie rzut powtarza się.





Artykuł

17

Rzut różny

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

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, bliższym miejscu, w którym piłka wyszła z gry przez linię bramkową.
- 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. Przewinienia 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 przewinienie wykonawcy polega na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

- 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 nieostroźnie, nierozważnie lub z użyciem nieproporcjonalnej siły.

Za każde inne przewinienie rzut powtarza się.





Protokół systemu VAR

Protokół – zasady, praktyka i procedury

Protokół systemu VAR, jak daleko to możliwe, jest zgodny z zasadami i filozofią Przepisów Gry.

Zastosowanie systemu VAR dozwolone jest wyłącznie, gdy organizator meczu/rozgrywek spełnił wszystkie warunki Implementation Assistance and Approval Programme (IAAP; tłum. Program Zatwierdzania i Wsparcia Wdrożeniowego), które znajdują się w dokumentach FIFA i otrzymał pisemną zgodę FIFA.

1. Zasady

Stosowanie systemu VAR w piłce nożnej oparte jest na poniższych zasadach. Wszystkie z nich muszą być przestrzegane na każdych zawodach z użyciem systemu VAR.

1. Sędzia asystent wideo (VAR) jest członkiem zespołu sędziowskiego mającym niezależny dostęp do obrazu transmitowanych zawodów i może wspierać sędziego tylko w przypadku „**jednoznacznego i oczywistego błędu**” lub „**pominiętego poważnego zdarzenia**” w odniesieniu do sytuacji:

- a. **bramka/nie ma bramki,**
- b. **rzut karny/brak rzutu karnego,**
- c. **bezpośrednia czerwona kartka** (nie dotyczy drugiego napomnienia),
- d. **błędna identyfikacja** (gdy sędzia napomina lub wyklucza niewłaściwego zawodnika przewinającej drużyny).

2. Sędzia musi zawsze podjąć decyzję, tj. sędziemu nie wolno „wstrzymać się” i następnie użyć VAR do podjęcia decyzji. Jeżeli sędzia podejmie decyzję o nieprzerwywaniu gry z powodu domniemanego przewinienia, decyzja (o kontynuowaniu gry) może być poddana wideoweryfikacji.

3. Pierwotna decyzja podjęta przez sędziego nie zostanie zmieniona, jeśli wideoweryfikacja wyraźnie nie pokaże, że jego decyzja była „jednoznacznym i oczywistym błędem”.
4. Tylko sędzia może zarządzić przeprowadzenie wideo weryfikacji; sędzia VAR (i inni sędziowie) mogą to jedynie rekomendować sędziemu.
5. Ostateczna decyzja zawsze należy do sędziego, może być ona oparta na informacji przekazanej przez sędziego VAR lub podjęta po przeprowadzeniu wideoweryfikacji przy monitorze (OFR).
6. Nie ma limitu czasowego na przeprowadzenie procesu wideoweryfikacji. Precyzja jest ważniejsza niż szybkość.
7. Zawodnikom i osobom funkcyjnym nie wolno otaczać sędziego lub próbować wpływać na niego co do decyzji o przeprowadzeniu wideoweryfikacji, samym procesie wideoweryfikacji czy ostatecznej decyzji sędziego.
8. Podczas przeprowadzania wideoweryfikacji sędzia musi pozostawać widoczny, aby zapewnić tym samym jawność procesu.
9. Jeżeli gra nie zostanie przerwana po sytuacji, która podlega wideoweryfikacji, żadne sankcje dyscyplinarne powzięte/wymagane po tym zdarzeniu nie zostaną anulowane, nawet jeśli pierwotna decyzja zostanie zmieniona (z wyjątkiem napomnienia/wykluczenia za przerywanie lub przeszkodzenie w prowadzeniu korzystnej akcji lub pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO)).
10. Jeżeli gra została przerwana i wznowiona, sędzia nie może zdecydować się na wideoweryfikację, z wyjątkiem przypadków błędnej identyfikacji (sankcji nałożonych na niewłaściwą osobę) lub przy potencjalnym wykluczeniu za gwałtowne, agresywne zachowanie, plucie, gryzienie lub nadzwyczajne obraźliwe, obelżywe i/lub ordynarne działanie(a).
11. Maksymalny czas przed zdarzeniem i po nim, który może podlegać wideoweryfikacji, określony jest przez Przepisy Gry i Protokół VAR.
12. Jako że sędzia VAR będzie automatycznie „sprawdzał” każdą sytuację/decyzję, nie ma potrzeby, aby trenerzy czy zawodnicy prosili o wideoweryfikację.

2. Decyzje/zdarzenia mające kluczowe znaczenie dla przebiegu gry – wideoweryfikacja

System VAR może być wykorzystany wyłącznie w odniesieniu do czterech kategorii decyzji/zdarzeń mających kluczowe znaczenie dla przebiegu gry. We wszystkich tych sytuacjach system VAR może zostać zastosowany tylko *po tym, gdy sędzia podjął (pierwszą/pierwotną) decyzję* (włącznie z zezwoleniem na kontynuowanie gry) lub gdy poważne zdarzenia zostały przeoczone/niezauważone przez zespół sędziowski.

Pierwotna decyzja sędziego nie zostanie zmieniona, chyba że nastąpił „jednoznaczny i oczywisty błąd” (dotyczy to również decyzji podjętych przez sędziego na podstawie informacji przekazanych przez innego członka zespołu sędziowskiego, np. spalony).

Czterema kategoriami decyzji/zdarzeń, które mogą podlegać wideoweryfikacji w przypadku potencjalnego „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia” są:

a. Bramka/nie ma bramki

- ❖ przewinienie drużyny atakującej w fazie budowania akcji lub zdobycia bramki (ręka, faul, spalony itp.);
- ❖ piłka poza grą przed zdobyciem bramki;
- ❖ decyzja dotycząca uznania bądź nieuznania bramki;
- ❖ przewinienie bramkarza i/lub wykonawcy podczas wykonywania rzutu karnego lub przedwczesne wkroczenie w pole karne współpartnera wykonawcy lub obrońcy, który bierze bezpośredni udział w grze, gdy piłka odbiła się od słupka, poprzeczki lub bramkarza.

b. Rzut karny/brak rzutu karnego

- ❖ przewinienie drużyny atakującej w fazie budowania akcji, która zakończyła się podyktowaniem rzutu karnego (ręka, faul, spalony itp.);
- ❖ piłka poza grą przed zaistnieniem zdarzenia;
- ❖ miejsce przewinienia (w polu karnym czy poza nim);
- ❖ rzut karny nieprawidłowo przyznany;
- ❖ niedostrzeżone przewinienie karane rzutem karnym.

c. Bezpośrednia czerwona kartka (nie dotyczy drugiej żółtej kartki/napomnienia)

- ◆ DOGSO (w szczególności miejsce przewinienia oraz ustawienie innych zawodników);
- ◆ poważny, rażący faul (czy atak nierozważny);
- ◆ gwałtowne, agresywne zachowanie, gryzienie lub plucie na inną osobę;
- ◆ podejmowanie ordynarnego, obelżywego lub obraźliwego działania/ń.

d. Błędna identyfikacja zawodnika (przy żółtej lub czerwonej kartce)

Jeżeli sędzia po odgwizdaniu przewinienia pokazuje żółtą/czerwoną kartkę niewłaściwemu zawodnikowi przewinającej drużyny, tożsamość winnego zawodnika może zostać zweryfikowana za pomocą wideo; samo przewinienie nie może być weryfikowane, chyba że odnosiło się do późniejszego zdobycia bramki, decyzji „rzut karny/brak rzutu karnego” lub bezpośredniej czerwonej kartki.

3. Procesy wideoweryfikacji

Zastosowanie systemu VAR podczas zawodów wymaga następujących praktycznych uzgodnień:

- sędzia VAR ogląda mecz w Centrum Obsługi Wideo (COW) i towarzyszy mu jeden lub więcej asystentów sędziego VAR (AVAR)
- w zależności od liczby kamer (oraz innych aspektów) może być wyznaczony więcej niż jeden AVAR i jeden lub więcej OP,
- tylko osobom do tego upoważnionym wolno podczas zawodów wchodzić do COW lub komunikować się z VAR/AVAR/OP,
- sędzia VAR ma niezależny dostęp do przekazu telewizyjnego i ma możliwość niezależnej kontroli powtórek,
- sędzia VAR podłączony jest do zestawu komunikacji używanego przez zespół sędziowski i słyszy wszystko, o czym członkowie zespołu rozmawiają. Aby zostać usłyszanym przez sędziego, sędzia VAR musi nacisnąć przycisk (dzięki temu sędzia nie jest rozprasany przez rozmowy w COW),
- podczas gdy sędzia VAR zajęty jest sprawdzaniem lub wideoweryfikacją, sędzia AVAR może komunikować się z sędzią, zwłaszcza gdy należy przerwać grę lub upewnić się, że nie zostanie ona wznowiona,

- jeżeli sędzia zdecyduje się na obejrzenie powtórki, sędzia VAR wybierze najlepsze ujęcia/najlepszą szybkość powtórki. Sędzia może poprosić o inne/dodatkowe ujęcia/szybkości.

4. Procedury

Pierwotna decyzja

- sędzia i pozostali członkowie zespołu sędziowskiego muszą zawsze podjąć pierwotną decyzję (włączając w to wszelkie sankcje dyscyplinarne), tak jakby nie było systemu VAR (z wyłączeniem pominiętych zdarzeń),
- nie zezwala się sędziemu i pozostałym członkom zespołu sędziowskiego na brak podjęcia decyzji, ponieważ doprowadziłoby to do słabego/niepewnego prowadzenia zawodów, zbyt wielu wideoweryfikacji oraz znaczących problemów w przypadku awarii technologii,
- tylko sędzia ma prawo podjąć ostateczną decyzję, sędzia VAR ma taki sam status, jak pozostali członkowie zespołu sędziowskiego – może tylko wspierać sędziego,
- stosowanie opóźnionej sygnalizacji chorągiewką sędziego asystenta, czy opóźnionego gwizdka w odniesieniu do przewinienia jest dozwolone wyłącznie w bardzo klarownej sytuacji ofensywnej, gdy zawodnik ma właśnie zdobyć bramkę lub bez przeszkód biegnie w kierunku pola karnego przeciwnika lub w nie wbiega,
- jeżeli sędzia asystent zastosował opóźnioną sygnalizację w odniesieniu do przewinienia, musi podnieść chorągiewkę, gdy drużyna atakująca zdobędzie bramkę, przyznany zostanie dla niej rzut karny/rzut wolny/rzut różny/wrzut lub gdy drużyna atakująca utrzymuje posiadanie piłki mimo zakończenia początkowego ataku. We wszystkich pozostałych sytuacjach, sędzia asystent powinien zdecydować czy podnosić chorągiewkę bazując na wymaganiach gry.

Sprawdzanie

- sędzia VAR automatycznie przeprowadza „sprawdzenie” obrazu wideo w przypadku każdej potencjalnej lub zaistniałej sytuacji ze zdobyciem bramki, rzutem karnym, bezpośrednią czerwoną kartką lub błędną identyfikacją zawodnika. Sprawdzanie to odbywa się z wykorzystaniem zapisu z różnych kamer i szybkości powtórek,
- sędzia VAR może dokonać sprawdzenia z normalną prędkością nagrania i/lub w zwolnionym tempie, jednak co do zasady powtórki w zwolnionym tempie

powinno się wykorzystywać tylko do oceny faktów, np. miejsca przewinienia/zawodnika, dokładnego miejsca przewinienia przy przewinieniach fizycznych lub nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką, decyzji piłka w grze/poza grą (włącznie z sytuacjami „bramka/nie ma bramki”). Normalne tempo powinno być używane do oceny dynamiki ataku lub przy decyzji o „ręce”,

- jeżeli sprawdzanie nie wykaże „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia”, zazwyczaj nie ma potrzeby, żeby sędzia VAR nawiązywał kontakt z sędzią – określane jest to jako „ciche sprawdzanie”. Jednak czasami informacja o braku jednoznacznego i oczywistego błędu lub pominiętego poważnego zdarzenia przekazana sędziemu/sędziemu asystentowi pomaga w zarządzaniu zawodnikami/zawodami,
- jeżeli wznowienie gry musi być opóźnione z powodu sprawdzania przez sędziego VAR, sędzia zasygnalizuje to przez jednoznaczne wskazanie palcem na słuchawkę z zestawu komunikacji i wyciągnięcie do przodu drugiej ręki. Ta sygnalizacja musi być utrzymana do zakończenia sprawdzania, ponieważ oznacza to, iż sędzia otrzymuje informacje (od sędziego VAR lub innego członka zespołu sędziowskiego),
- jeżeli sprawdzanie wskazuje na prawdopodobne zaistnienie „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominięcie poważnego zdarzenia”, sędzia VAR informuje o tym sędziego, który decyduje, czy rozpocząć wideoweryfikację.

Wideoweryfikacja

- Sędzia może zainicjować wideoweryfikację zdarzenia, które potencjalnie może stanowić „jednoznaczny i oczywisty błąd” lub „pominięcie poważnego zdarzenia”, gdy:
 - ◆ sędzia VAR (lub inny członek zespołu sędziowskiego) zarekomendują wideoweryfikację,
 - ◆ sędzia podejrzewa, że coś poważnego zostało „pominięte”.
- Jeżeli gra została wcześniej przerwana, sędzia opóźnia jej wznowienie.
- Jeżeli gra się toczy, sędzia ją przerywa, gdy piłka znajdzie się w neutralnej strefie/ sytuacji (zwykle, gdy żadna z drużyn nie przeprowadza ataku) i wykonuje gest „ekran TV”.
- Sędzia VAR opisuje sędziemu, co można dostrzec na powtórce(kach), a następnie sędzia:

- ❖ wykonuje gest „ekran TV” (jeżeli jeszcze go nie wykonał) i udaje się do SW na wideoweryfikację przed podjęciem ostatecznej decyzji. Pozostali członkowie zespołu sędziowskiego nie oglądają zapisu wideo, chyba że w wyjątkowych sytuacjach zostaną poproszeni o to przez sędziego,
 - ❖ lub
 - ❖ podejmuje ostateczną decyzję w oparciu o to, co sam widział na boisku i informacje uzyskane od sędziego VAR oraz – tam, gdzie to właściwe – na podstawie informacji od innych członków zespołu sędziowskiego (wideoweryfikacja wykonana tylko przez VAR).
- Na zakończenie obu procedur wideoweryfikacji, sędzia musi pokazać gest „ekran TV” tuż przed przekazaniem ostatecznej decyzji.
 - Przy subiektywnych ocenach, np. dynamiki ataku, brania udziału w grze w odniesieniu do spalonego, rozważaniach co do „ręki”, stosowanie wideoweryfikacji na boisku jest stosowne.
 - W odniesieniu do decyzji związanych z oceną faktów, np. miejsca przewinienia/zawodnika (spalony), punktu kontaktu ciała (ręka/faul), miejsca zdarzenia (w polu karnym lub poza nim), piłki poza grą itp. wideoweryfikacja wykonana wyłącznie przez sędziego VAR jest zazwyczaj stosowna. Jednak wideoweryfikacja na boisku może być stosowana przy ocenie takich decyzji, jeżeli pomoże to w zarządzaniu zawodnikami/zawodami i „sprzedaniu” decyzji (np. decydująca dla wyniku sytuacja w końcowej fazie zawodów).
 - Sędzia może obejrzeć nagranie w różnych prędkościach i z różnych kamer, przy czym, co do zasady, powtórki w zwolnionym tempie winno się wykorzystywać do oceny faktów, np. miejsca przewinienia/zawodnika, punktu kontaktu ciała przy fizycznych przewinieniach i przy „ręce”, sytuacjach piłka w grze/poza grą (dotyczy to też sytuacji bramka/nie ma bramki). Nagrań w normalnej prędkości powinno się używać do oceny „dynamiki” przewinień lub tego, czy doszło do nieprzepisowego kontaktu ręki z piłką.
 - W odniesieniu do decyzji/zdarzeń związanych ze zdobyciem bramek, decyzji „rzut karny/brak rzutu karnego” i czerwonych kartek za pozbawienie realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO), może zajść potrzeba wideoweryfikacji fazy ataku, która bezpośrednio doprowadziła do jednego z powyższych zdarzeń. Wideoweryfikacja może wymagać obejrzenia, w jaki sposób drużyna atakująca weszła w posiadanie piłki.

- Przepisy Gry nie zezwalają na zmianę decyzji (rzutu różnego, wrzutu itp.) po tym, jak gra została już wznowiona, dlatego nie podlegają one wideoweryfikacji.
- Jeżeli gra została przerwana i wznowiona, sędzia może zdecydować się na wideoweryfikację i podjąć odpowiednie sankcje dyscyplinarne tylko w przypadku błędnej identyfikacji lub potencjalnego wykluczenia związane z gwałtownym, agresywnym zachowaniem, pluciem, gryzieniem lub nadzwyczajnym obraźliwym, obelżywym i/lub ordynarnym działaniem(ami).
- Proces wideoweryfikacji powinien być przeprowadzony tak efektywnie, jak to możliwe. Jednak trafność ostatecznej decyzji jest ważniejsza od czasu, w jakim została podjęta. W związku z tym oraz dlatego, że niektóre sytuacje są złożone i wymagają analizy kilku aspektów, nie ma limitu czasowego na proces wideoweryfikacji.

Ostateczna decyzja

- Na zakończenie procedury wideoweryfikacji sędzia musi pokazać gest „ekran TV”, a po nim ostateczną decyzję.
- Sędzia podejmie/zmieni/cofnie sankcje dyscyplinarne (tam, gdzie jest to stosowne) i zarządzi wznowienie gry zgodnie z Przepisami Gry.

Zawodnicy, zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne

- Jako że sędzia VAR będzie automatycznie „sprawdzał” każdą sytuację/decyzję, nie ma potrzeby, aby trenerzy czy zawodnicy prosili o **sprawdzenie** lub **wideoweryfikację**.
- Zawodnicy, zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne nie mogą podejmować próby wpływania na proces wideoweryfikacji, włącznie z momentem przekazywania przez sędziego ostatecznej decyzji.
- Podczas trwania wideoweryfikacji zawodnicy powinni pozostać na polu gry; zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne powinny pozostawać poza polem gry.
- Zawodnik/zawodnik rezerwowy/zawodnik wymieniony/osoba funkcyjna, który nadmiernie używa gestu „ekran TV” lub który wkracza w SW, zostanie napomniany.
- Zawodnik/zawodnik rezerwowy/zawodnik wymieniony/osoba funkcyjna, który wejdzie do COW, zostanie wykluczony.

Unieważnienie zawodów

Zakłada się, że zawody nie zostaną unieważnione z powodu:

- awarii technologii VAR (tak jak w przypadku technologii GLT),
- złej/złych decyzji z udziałem sędziego VAR (jako że sędzia VAR jest członkiem zespołu sędziowskiego),
- decyzji o nieprzeprowadzeniu wideoweryfikacji zdarzenia/decyzji,
- wideoweryfikacji zdarzeń/decyzji niepodlegających weryfikacji.

Sędzia VAR, AVAR lub OP niezdolny do udziału w zawodach

Artykuł 6 – Pozostali Sędziowie określa, że: „Regulaminy rozgrywek muszą jasno precyzować, kto zastępuje sędziego, który nie jest w stanie rozpocząć lub kontynuować zawodów – i wszelkie powiązane zmiany”. W zawodach, w których wyznaczeni są sędziowie VAR, takie zasady odnoszą się również do operatorów powtórek.

W związku z tym, że bycie sędzią wideo/operatorzem powtórek wymaga specjalistycznych treningów i kwalifikacji, poniższe zasady muszą zostać umieszczone w regulaminie rozgrywek:

- Sędzia VAR, AVAR lub OP, który nie jest w stanie rozpocząć lub kontynuować zawodów, może zostać zastąpiony jedynie przez osobę, która ma kwalifikacje do danej funkcji,
- Jeżeli nie można znaleźć żadnego wykwalifikowanego zastępstwa dla sędziego VAR lub operatora powtórek*, zawody muszą zostać rozpoczęte/kontynuowane bez wykorzystania VAR.
- Jeżeli nie można znaleźć żadnego wykwalifikowanego zastępstwa dla sędziego AVAR*, to zawody muszą zostać rozpoczęte/kontynuowane bez wykorzystania VAR. W wyjątkowych sytuacjach, jeżeli obie drużyny wyrażą zgodę na piśmie, zawody mogą być rozpoczęte/kontynuowane tylko z sędzią VAR i OP.

* Nie dotyczy to sytuacji, w których na zawody delegowany jest więcej niż jeden sędzia AVAR/OP.





Program Jakości FIFA

Program Jakości FIFA

Program Jakości FIFA określa kryteria, które opierają się na szeroko zakrojonych badaniach produktów, nawierzchni do gry i technologii wykorzystywanych w piłce nożnej. Poza obowiązkowymi wymaganiami jakości w niektórych obszarach, w innych ustanowiono też jednolite rekomendacje jako podstawę dla organizatorów rozgrywek do dalszego uszczegóławiania regulaminów.

Niezależne instytuty weryfikują funkcjonalność produktów, nawierzchni do gry i technologii zgodnie z poszczególnymi standardami. Instytuty, które przeprowadzają powyższe testy muszą zostać zatwierdzone przez FIFA. Poniższe oznaczenia jakości oznaczają te produkty, nawierzchnie gry i technologie, które zostały poddane testom i uzyskały certyfikat w obowiązujących wymogach:



FIFA Basic*

Wymogi testu dla tego standardu zaprojektowano, aby identyfikować produkty, które spełniają podstawowe warunki dotyczące osiągnięć, precyzji, bezpieczeństwa oraz wytrzymałości dla piłki nożnej. Nacisk położono na wyznaczanie minimalnych standardów, tym samym zapewniając przystępność do użytku na wszystkich poziomach dyscypliny jaką jest piłka nożna.

FIFA Quality

Nacisk, bardziej niż w przypadku standardu FIFA Basic, położono na trwałości i bezpieczeństwie tych produktów, nawierzchni do gry i technologii. Podstawowe kryteria osiągnięć i precyzji są poddawane testom, jednak główna uwaga poświęcona jest kwestii długiego użytkowania.

FIFA Quality Pro

Nacisk w wymogach testu położono na pierwszorzędnej jakości osiągnięciach, precyzji i bezpieczeństwie. Produkty, nawierzchni do gry i technologii z tym znakiem jakości są zaprojektowane do użytku na najwyższym poziomie i osiągnięcia najlepszych wyników.



W celu pozyskania dodatkowych informacji dotyczących Programu Jakości FIFA, indywidualnych standardów i certyfikowanych produktów, nawierzchni do gry i technologii odwiedź stronę <https://football-technology.fifa.com>

** FIFA Basic zastąpiło International Match Standard (IMS). Piłki nożne i nawierzchni do gry testowane według dotychczasowego standardu pozostaną akceptowane do użytku do czasu wygaśnięcia daty ważności.*





Zmiany w Przepisach Gry 2024/25

Podsumowanie zmian w Przepisach Gry

Artykuł 1 – Pole Gry

- Doprecyzowanie, że wskazanie technologii linii bramkowej (GLT) o zdobyciu gola może być przekazywane przez słuchawkę/zestaw słuchawkowy sędziego

Artykuł 3 – Zawodnicy

- Możliwość korzystania z dodatkowych stałych wymian wynikające ze wstrząśnienia mózgu jest teraz możliwa do zastosowania w rozgrywkach
- Każda drużyna musi mieć kapitana, który nosi opaskę identyfikacyjną

Artykuł 4 – Ubiór zawodników

- Doprecyzowanie, że zawodnicy są odpowiedzialni za rozmiar i stosowne dopasowanie swoich ochraniaczy na golenie
- Doprecyzowanie wymagań dotyczących obowiązkowej opaski kapitana
- Wprowadzenie odniesienia do rękawic pod 'Inne elementy wyposażenia'
- Usunięcie odniesienia do spodni dresowych dla bramkarzy z 'Obowiązkowe ubiór' i przeniesienie ich do 'Inne elementy wyposażenia'

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

- Doprecyzowanie, że nierozmyślne zagraniem piłki ręką, za które przyznawany jest rzut karny, jest karane w taki sam sposób jak faule będące próbą zagraniem piłki lub walką o piłkę

Artykuł 14 – Rzut karny

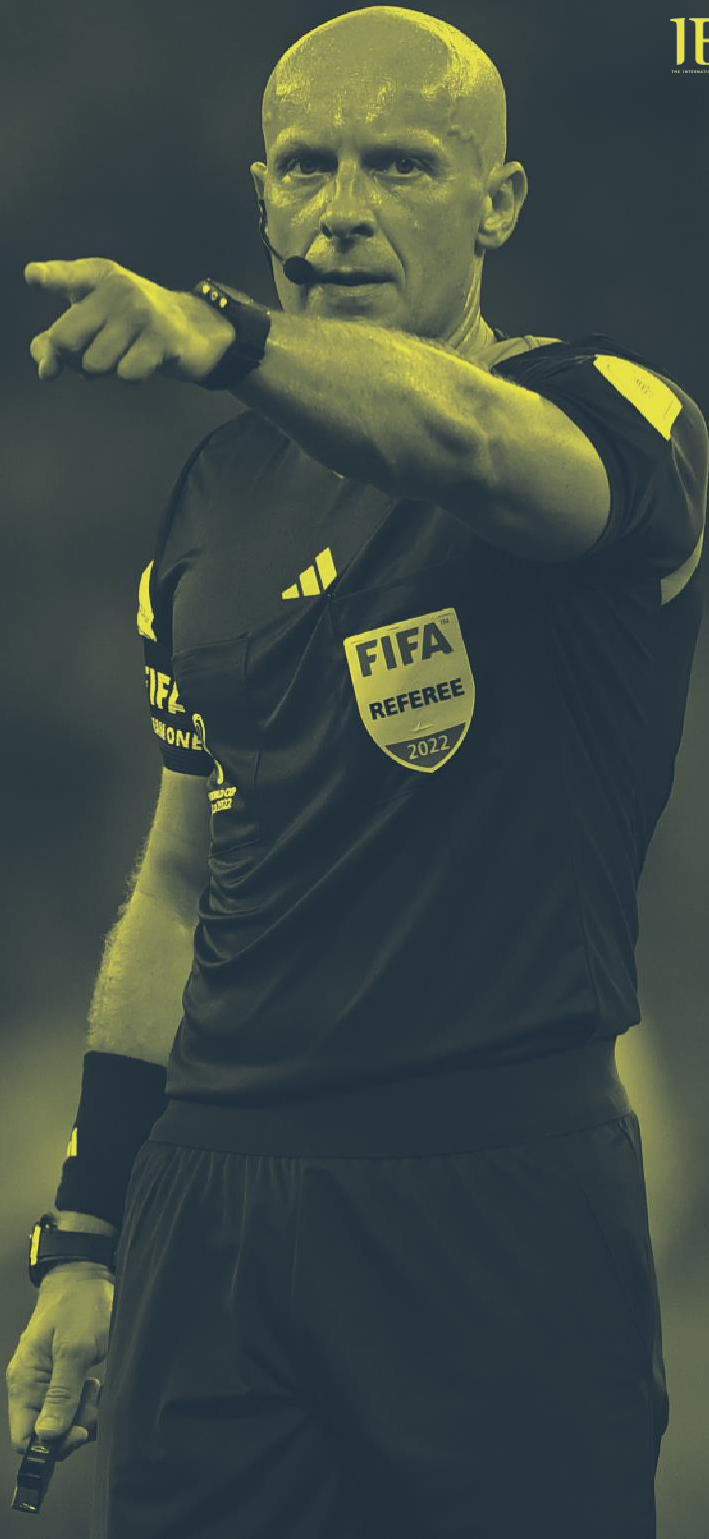
- Doprecyzowanie, że część piłki musi dotykać lub znajdować się nad **środkiem oznaczenia punktu karnego**

- Naruszenie Przepisów przez zawodników będzie karane tylko wtedy, gdy ma to wpływ na grę (co pozostaje w zgodzie z filozofią, która stosowana jest w przypadku opuszczenia linii przez bramkarza)

Inne:

Wytyczne dotyczące czasowych wykluczeń (kary czasowe)

- Wytyczne zostały zrewidowane, w szczególności w celu doprecyzowania, że zawodnik czasowo wykluczony może wrócić na boisko tylko podczas przerwy w grze oraz w celu uproszczenia Systemu B



Zmiany w Przepisach Gry – szczegóły

Poniżej przedstawione są główne zmiany, które zaszły w Przepisach Gry od wydania 2024/25. W każdym przypadku przedstawione jest nowe/zmienione/dodatkowe brzmienie oraz stara treść (gdy to stosowne) oraz wyjaśnienie danej zmiany.

Znaczące zmiany przepisów zaznaczone są na żółto i zaznaczone na marginesie.

ŻK = żółta kartka (napomnienie); CzK = czerwona kartka (wykluczenie)

Artykuł 1 – Pole Gry

11. Technologia linii bramkowej (GLT)

Tekst dodatkowy

(...) Informacja czy bramka została zdobyta musi być natychmiastowa i automatycznie potwierdzona w ciągu 1 sekundy przez system GLT tylko do wiadomości sędziów (na zegarek sędziego – przez wibrację i komunikat na ekranie, **i/lub przez zestaw komunikacji**); informacja może zostać przesłana również do Centrum Obsługi Wideo (COW).

Wyjaśnienie

Doprecyzowanie, że wskazanie GLT o zdobyciu bramki może być przekazywane przez słuchawkę/zestaw komunikacji sędziego.

Artykuł 3 – Zawodnicy

2. Liczba wymian

Tekst dodatkowy

Dodatkowe stałe wymiany wynikające ze wstrząśnienia mózgu

Organizatorzy rozgrywek mogą stosować dodatkowe stałe wymiany wynikające ze wstrząśnienia mózgu zgodnie z protokołem wymienionym w sekcji „Notatki i modyfikacje”.

Wyjaśnienie

Organizatorzy rozgrywek mają teraz możliwość stosowania dodatkowych stałych wymian wynikające ze wstrząśnienia mózgu. Szczegóły protokołu znajdują się w sekcji „Notatki i modyfikacje” Przepisów Gry.

Artykuł 3 - Zawodnicy

10. Kapitan drużyny

Tekst dodatkowy

Każda drużyna musi posiadać kapitana na polu gry, który nosi opaskę identyfikacyjną. Kapitan drużyny nie ma specjalnego statusu ani przywilejów, jednak (...)

Wyjaśnienie

Drużyny muszą mieć kapitana, który jest łatwo rozpoznawalny dla sędziego. Szczegóły dotyczące opaski znajdują się w Artykule 4.

Artykuł 4 – Wyposażenie zawodników

1. Obowiązkowy ubiór

Poprawiony tekst

Do obowiązkowego ubioru zawodnika należą następujące oddzielne części:

- (...)

- ochraniacze piszczeli – muszą być sporządzone z odpowiedniego materiału i muszą być odpowiedniej wielkości stanowiące odpowiedni stopień ochrony i muszą być zakryte przez getry. Zawodnicy są odpowiedzialni za rozmiar i stosowne dopasowanie swoich ochraniaczy,
- (...)

Wyjaśnienie

Doprecyzowanie, że zawodnicy są odpowiedzialni za rozmiar i prawidłowość swoich ochraniaczy na golenie. Informacja ta została podana w definicji 'ochraniacza na golenie' w Słowniku, teraz jest również zawarta w tekście Przepisów.

Artykuł 4 – Wyposażenie zawodników

2. Obowiązkowy ubiór

Tekst dodatkowy

Do obowiązkowego ubioru zawodnika należą następujące oddzielne części:

- (...)
- obuwie

Kapitan drużyny musi nosić opaskę wydaną lub autoryzowaną przez odpowiedniego organizatora rozgrywek, lub jednokolorową opaskę, która może mieć również napis „kapitan” lub literę „C” albo jej tłumaczenie, które również powinno być jednokolorowe (patrz również „Modyfikacje”).

Wyjaśnienie

Kapitan musi nosić opaskę, która jest zwykła i zgodna z wymaganiami Artykułu 4 dotyczącymi treści, oświadczeń, ilustracji i treści reklamowych. Może być wydana lub autoryzowana przez organizatora rozgrywek.

Artykuł 4 – Wyposażenie zawodników2.

2. Obowiązkowy ubiór i 4. Inne elementy wyposażenia

Zmieniony tekst

2. Obowiązkowy ubiór

Do obowiązkowego ubioru zawodnika należą następujące oddzielne części:

- (...)

~~Bramkarze mogą mieć na sobie spodnie dresowe.~~

- (...)

4. Inne elementy wyposażenia

Bezpieczne przedmioty ochronne jak np. **rękawice**, ochraniacze głowy, maski na twarz, ochraniacze kolcan i łokci, wykonane z odpowiednich miękkich i lekkich materiałów, są dozwolone; podobnie jak bramkarskie czapki z daszkiem czy okulary przystosowane do uprawiania sportu. **Bramkarze mogą nosić spodnie dresowe.**

Wyjaśnienie

Odniesienie do rękawic zostało uwzględnione w sekcji „Inne elementy wyposażenie” w celu odzwierciedlenia faktu, że są one powszechnie używane, zwłaszcza przez bramkarzy. Odniesienie do spodni dresowych dla bramkarzy zostało usunięte z sekcji „Obowiązkowe ubiór” i przeniesione do sekcji „Inne elementy wyposażenia”, aby dokładnie odzwierciedlić fakt, że nie są one obowiązkowe.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie (s. 109)

3. Sankcje dyscyplinarne

Zmieniony tekst

Napomnienia za niesportowe zachowanie

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

- (...)
- zagrywa piłkę ręką w celu przeszkodzenia lub przerwania korzystnej akcji, z wyjątkiem sytuacji, gdy sędzia przyznaje rzut karny za nierozmyślne zagraniem ręką
- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki przez nierozmyślne zagraniem ręką, a sędzia przyznaje rzut karny
- (...)

Przewinienia karane wykluczeniem z gry

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

- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, poprzez dopuszczenie się rozmyślnego, nieprzepisowego zagraniem ręką (poza bramkarzem we własnym polu karnym),
- (...)

Pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO)

(...) Gdy pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, poprzez dopuszczenie się rozmyślnego, nieprzepisowego zagraniem ręką (poza bramkarzem we własnym polu karnym), to zawodnik zostaje wykluczony. Gdy zawodnik pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki przez nierozmyślne zagraniem ręką, a sędzia przyznaje rzut karny, to zawodnik zostaje napomniany (żółtą kartkę).

Wyjaśnienie

Nierozmyślne zagraniem ręką zazwyczaj są wynikiem próby uczciwej gry przez zawodnika, więc gdy za takie przewinienia przyznawany jest rzut karny, powinna obowiązywać ta sama filozofia, co w przypadku przewinień (fauli), które są próbą zagraniem ręką lub walki o piłkę, tj. przewinienia DOGSO skutkują żółtą kartką, a przewinienia SPA nie skutkują kartką. Rozmyślne zagraniem ręką nadal skutkuje czerwoną kartką, gdy przyznawany jest rzut karny, ponieważ jest to podobne do trzymania, ciągnięcia, popychania, braku możliwości zagraniem ręką itp.

Artykuł 14 – Rzut karny

1. Procedury

Zmieniony tekst

Piłka musi być ustawiona nieruchoma, z częścią piłki dotykającą lub znajdującą się nad środkiem oznaczenia punktu karnego, a słupki bramki, poprzeczka i siatka bramkowa nie mogą się poruszać.

Wyjaśnienie

Doprecyzowanie dotyczące pozycji piłki przy rzucie karnym, ponieważ mogą występować spory i/lub opóźnienia, zwłaszcza gdy punkt karny nie jest wyraźnie oznaczony. Część piłki musi dotykać lub wystawać nad środek oznaczenia punktu karnego (tak jak piłka musi znajdować się w obszarze różnym, w tym wystawać nad łuk różny, przy rzucie różnym). Podobnie jak w przypadku innych kwestii dotyczących pozycji, jeśli warunki na boisku wymagają niewielkiej zmiany, jest to decyzja sędziego.

Artykuł 14 – Rzut karny

2. Przewinienia i sankcje

Tekst dodatkowy

Jeżeli zanim piłka jest w grze, ma miejsce jedna z następujących sytuacji:

- zawodnik drużyny wykonującej rzut karny zostanie ukarany za naruszenie Przepisów tylko wtedy, gdy:
 - naruszenie Przepisów wyraźnie wpłynęło na bramkarza; lub
 - zawodnik, który naruszył Przepisy zagra piłkę lub podejmie walkę o piłkę z przeciwnikiem, a następnie zdobędzie bramę, spróbuje zdobyć bramkę lub stworzy sytuację bramkową
- współpartner bramkarza zostanie ukarany za naruszenie Przepisów tylko wtedy, gdy:
 - to naruszenie Przepisów wyraźnie wpłynęło na wykonawcę rzutu karnego; lub
 - zawodnik, który naruszył Przepisy zagra piłkę lub podejmie walkę o piłkę z przeciwnikiem, co uniemożliwi drużynie przeciwnej zdobycie bramki, próbę zdobycia bramki lub stworzenie sytuacji bramkowej

- (...)

Wyjaśnienie

Naruszenie Przepisów może być trudne do wykrycia i zarządzania, szczególnie na niższych poziomach rozgrywek, gdzie może nie być neutralnych sędziów asystentów. Jednak łatwo może być zidentyfikowane przez sędziego asystenta wideo, a gdyby Artykuł 14 stosowany był ściśle, większość rzutów karnych musiałaby być powtarzana. Ponieważ naruszenie Przepisów rzadko wpływa na wynik rzutu karnego (tylko jeśli piłka odbija się do gry), ta sama zasada powinna dotyczyć naruszenia Przepisów przez zawodnika, tak oceniane jest naruszenie Przepisów przez bramkarza, tj. karane jest tylko wtedy, gdy ma wpływ na wynik.

	Bramka	Nie ma bramki
Naruszenie Przepisów przez zawodnika drużyny atakującej	Wpływ: rzut karny powtarza się Brak wpływu: bramka	Wpływ: rzut wolny pośredni Brak wpływu: rzut nie powtarza się
Naruszenie Przepisów przez zawodnika drużyny broniącej	Wpływ: bramka Brak wpływu: bramka	Wpływ: powtórzenie rzutu Brak wpływu: rzut nie powtarza się
Naruszenie Przepisów przez zawodnika drużyny broniącej i atakującej	Wpływ: rzut karny powtarza się Brak wpływu: bramka	Wpływ: powtórzenie rzutu Brak wpływu: rzut nie powtarza się

Wytyczne dotyczące kar wychowawczych (kary czasowe)

Wytyczne zostały zaktualizowane, a główne zmiany są następujące:

Aby ułatwić zarządzanie tymczasowymi wykluczeniami, zawodnik wykluczony tymczasowo może wrócić na boisko tylko podczas przerwy po zakończeniu okresu tymczasowego wykluczenia, tj. nie wtedy, gdy piłka jest w grze

- Jeśli okres tymczasowego wykluczenia nie zakończy się przed końcem pierwszej połowy dogrywki, kontynuuje się go na początku drugiej połowy dogrywki (okres tymczasowego wykluczenia nie może być kontynuowany po zakończeniu drugiej połowy dogrywki, ponieważ tymczasowe wykluczenia nie są stosowane w serii rzutów karnych)
- System B, który wykorzystuje tymczasowe wykluczenia jako dodatkową sankcję tylko za określone przewinienia, został uproszczony, tak aby każde dwa przewinienia karalne napomnieniem w tym samym meczu skutkowały (stałym) wykluczeniem zawodnika (czerwona kartka)
- „Zagranie ręką” zostało zmienione na „celowe zagranie ręką” na liście przewinień, które mogą być odpowiednie do tymczasowego wykluczenia, jeśli przerywają lub przeszkadzają w prowadzeniu korzystnej akcji (System B)



Słowniczek

Słowniczek pojęć stosowanych w Przepisach Gry i Postanowieniach PZPN

Organy piłkarskie

The IFAB – The International Football Association Board

Organ, składający się z czterech brytyjskich Związków i FIFA, odpowiedzialny jest za Przepisy Gry na całym świecie. Zakłada się, że zmiany w Przepisach mogą zostać zaakceptowane wyłącznie przez Coroczny Ogólny Zjazd, który odbywa się w lutym lub marcu.

FIFA – Federation Internationale de Football Association

Organ zarządzający i odpowiedzialny za piłkę nożną na świecie.

Konfederacja

Organ odpowiedzialny za piłkę nożną na danym kontynencie. Funkcjonuje sześć konfederacji: AFC (Azja), CAF (Afryka), CONCACAF (Ameryka Północna i Środkowa, Karaiby), CONMEBOL (Ameryka Południowa), OFC (Oceania) i UEFA (Europa).

Narodowy Związek Piłki Nożnej

Organ odpowiedzialny za piłkę nożną w kraju.

Terminologia piłkarska

A

Atakowanie nogami

Czynność, gdy zawodnik współzawodniczy/konkuruje z przeciwnikiem o zdobycie piłki, atakując ją nogą (zarówno na ziemi, jak i w powietrzu).

Atakowanie ciałem

Fizyczne atakowanie przeciwnika, zazwyczaj przy użyciu barku lub górnej części rąk (które przylegają blisko do ciała).

B

Brutalność

Akt dzikiej, bezwzględnej lub celowej przemocy.

D

Doliczony czas

Czas doliczony do końca każdej z połów za czas „stracony” ze względu na wymiany, kontuzje, sankcje dyscyplinarne, fetowanie zdobycia bramki itp.

Dogrywka

Sposób na rozstrzygnięcie wyniku zawodów, który składa się z dwóch kolejnych, równych połów nie przekraczających 15 minut każda.

Duch gry

Główna/niezbędna zasada/etos piłki nożnej jako dyscypliny sportowej, ale również odnosząca się do każdego zawodów.

G

Gra

Akcja prowadzona przez zawodnika, który zagrywa piłkę.

Gwałtowne, agresywne zachowanie

Działanie, które nie jest walką o piłkę, w którym zawodnik stosuje lub próbuje zastosować nadmierną siłę lub brutalność wobec przeciwnika lub, gdy zawodnik celowo uderza kogoś w głowę lub twarz chyba, że użyta siła jest minimalna.

K

Karać

Zazwyczaj przez zatrzymanie gry i przyznanie rzutu wolnego lub rzutu karnego drużynie przeciwnej (patrz również Korzyść).

Kara indywidualna

Napomnienie (żółta kartka) lub wykluczenie (czerwona kartka).

Kara wychowawcza

Środek dyscyplinujący stosowany dla niektórych/wszystkich przewinień karanych napomnieniem, zamiast żółtej kartki – polega na czasowym wykluczeniu zawodnika z gry (jeżeli pozwala na to regulamin rozgrywek).

Karne (seria rzutów karnych)

Sposób wyłaniania zwycięzcy zawodów przez naprzemienne wykonywanie rzutów karnych do momentu, w którym jedna drużyna zdobyła jedną bramkę więcej i obie drużyny wykonały tyle samo rzutów karnych (chyba że w pierwszej serii pięciu rzutów dla każdej z drużyn, jedna z nich nie jest w stanie dogonić drugiej, nawet gdyby wykorzystała wszystkie pozostałe rzuty).

Kopnąć

Piłka została kopnięta, gdy zawodnik zagrywa ją (doprowadza do kontaktu) stopą, kostką i/lub stawem skokowym.

Korzyść

Sędzia zezwala na kontynuowanie gry, gdy dochodzi do przewinienia i jeżeli kontynuowanie gry przyniesie korzyść drużynie poszkodowanej.

Koszulka

Element wyposażenia zawodnika noszony na torsie i stanowiący część stroju zawodnika. Poza długością rękawków, koszulki wszystkich zawodników jednej

drużyny są takie same, poza bramkarzem, którego koszulka odróżnia go od pozostałych zawodników i sędziów.

N

Napomnienie

Sankcja dyscyplinarna, która skutkuje opisem w raporcie przedkładanym do władz dyscyplinarnych; oznajmiana przez pokazanie żółtej karki; dwa napomnienia w tych samych zawodach skutkują wykluczeniem zawodnika lub osoby funkcyjnej.

Nieproporcjonalna siła

Użycie większej siły/energii, niż jest to konieczne.

Nierozważność

Jakiegokolwiek działanie (zazwyczaj atakowanie nogami lub ciałem) wykonane przez zawodnika, który nie zważa na bezpieczeństwo przeciwnika lub konsekwencje takiego ataku.

Niesportowe zachowanie

Niestosowne działanie/zachowanie; karane napomnieniem.

Nieuzasadniona ingerencja

Działanie / wpływ, które nie są konieczne.

O

Obrona

Działania podejmowane przez zawodnika, żeby zatrzymać lub spróbować zatrzymać piłkę lecącą do własnej bramki lub blisko niej. Używając do tego jakiegokolwiek części ciała poza rękami/ramionami (poza bramkarzem we własnym polu karnym).

Ocena kontuzjowanego zawodnika

Szybkie badanie kontuzji, zazwyczaj dokonywane przez personel medyczny, w celu weryfikacji, czy zawodnik nie potrzebuje dalszego leczenia.

Ochraniacz goleni

Element wyposażenia, który pomaga w zabezpieczeniu piszczeli zawodnika przed odniesieniem kontuzji. Zawodnicy są zobowiązani do noszenia ochraniaczy, które wykonane są z odpowiedniego materiału i mają odpowiedni rozmiar, który zapewnia stosowną ochronę i które muszą być zasłonięte przez getry.

Okazywanie niezadowolenia

Publiczne protesty lub okazywanie niezadowolenia (werbalne i/lub fizyczne) wobec decyzji sędziów; karane napomnieniem (żółta kartka).

Ordynarny, obelżywy, obraźliwy język/działania

Werbalne lub fizyczne zachowanie, które jest niegrzeczne, uwłaczające, okazujące brak szacunku; karane jest wykluczeniem (czerwona kartka).

Osoba funkcyjna

Każda osoba nie będąca zawodnikiem, która wpisana jest do sprawozdania, np., trener, fizjoterapeuta, lekarz (patrz: osoby techniczne).

Osoba techniczna

Osoba nie będąca zawodnikiem, która jest oficjalnie wpisana do sprawozdania, np. trener, fizjoterapeuta, doktor (patrz osoba funkcyjna).

Osoba niepożądana

Jakiegokolwiek zwierzę, przedmiot lub struktura itp. lub jakakolwiek osoba, która nie jest członkiem zespołu sędziowskiego i nie jest wyszczególniona w protokole (zawodnicy, rezerwowi i osoby funkcyjne).

Oszustwo

Czyn mający na celu wprowadzenie sędziego w błąd, nabrania go i skłonienia do podjęcia błędnej decyzji/sankcji dyscyplinarnych, które będą korzystne dla osoby oszukującej i jego drużyny.

P

Pole gry

Obszar do gry, który ograniczony jest liniami bocznymi i bramkowymi oraz siatkami w bramkach, tam, gdzie są używane.

Poważny, rażący faul

Atak nogami lub ciałem w walce o piłkę, który zagraża bezpieczeństwu przeciwnika lub jest wykonany z użyciem nadmiernej siły lub brutalności; karany jest wykluczeniem (czerwona kartka).

Przechwycić

Uniemożliwić przemieszczenie się piłki w zamierzone przez innego zawodnika miejsce.

Przerwa na „chłodzenie” organizmu

W interesie dobra i bezpieczeństwa zawodników regulamin rozgrywek może zezwolić, w szczególnych warunkach atmosferycznych (wysoka wilgotność i temperatura) na przerwy na chłodzenie (zazwyczaj od 90 sekund do trzech minut), które stosowane są w celu umożliwienia organizmom obniżenia temperatury; w tym zakresie różnią się od przerw na uzupełnianie płynów.

Przerwy na uzupełnianie płynów

Regulaminy rozgrywek mogą zezwolić na przerwy na uzupełnianie płynów (nie dłuższe niż jedna minuta) dla zawodników w celu nawodnienia organizmu; różnią się one w tym zakresie od przerw na schłodzenie organizmu.

Przeszkadzać

Opóźniać, blokować, uniemożliwiać przeciwnikowi poruszanie się lub podejmowanie działań.

Przewinienie

Czyn, który łamie/narusza Przepisy Gry.

Protokół

Dokument meczowy, sporządzany przez drużynę, zawierający dane zawodników, zawodników rezerwowych oraz osób funkcyjnych wyznaczonych przez klub do udziału w meczu, przekazywany sędziemu (załącznik do sprawozdania sędziowskiego).

Protest

1. Wniosek zgłaszany przez drużynę dotyczący tożsamości zawodników drużyny przeciwnej; jego rozpatrzenie wymaga formalnego rozpoznania przez sędziego w trybie Art. 5.
2. Oficjalne, pisemne wystąpienie klubu do organu jurysdykcyjnego w związku w meczem; tryb (termin, wysokość kaucji, właściwość organów) określają regulaminy rozgrywek.

R

Rozmyślnie

Czynność, którą zawodnik zamierza wykonać; nie jest to odruch lub niezamierzone działanie.

Rozpraszać

Przeszkadzać, doprowadzać do zmieszania lub przykuwać uwagę (zazwyczaj niesportowo).

Rzut sędziowski

Sposób wznowienia gry; sędzia upuszcza piłkę dla jednego zawodnika drużyny, która jako ostatnia miała kontakt z piłką (poza obszarem pola karnego, w którym rzut sędziowski przyznaje się bramkarzowi); piłka jest w grze, gdy dotknie podłoża.

Rzut wolny bezpośredni

Rzut wolny, z którego bramka może zostać zdobyta bezpośrednio na przeciwniku bez konieczności kontaktu innego zawodnika z piłką.

Rzut wolny pośredni

Rzut wolny, z którego bramka może zostać zdobyta, jeżeli inny zawodnik (z którejkolwiek drużyny) dotknie piłkę po tym, jak została kopnięta.

S

Sankcje

Dyscyplinarne działania podejmowane przez sędziego.

Strefa techniczna

Określony obszar (na stadionach) przeznaczony dla osób funkcyjnych, w którym znajdują się miejsca siedzące (szczegóły znajdują się w Artykule 1).

Symulacja

Działanie mające na celu stworzenie mylnego/fałszywego wrażenia, że coś miało miejsce, gdy tak naprawdę nic się nie wydarzyło; popełnione przez zawodnika, żeby zyskać niesportową korzyść.

System EPTS

System, który rejestruje i analizuje dane dotyczące fizycznych i fizjologicznych wyników występu zawodnika.

System hybrydowy

Połączenie sztucznych i naturalnych materiałów w celu stworzenia powierzchni do gry, która wymaga światła słonecznego, wody, cyrkulacji powietrza i koszenia.

Szybki rzut wolny

Rzut wolny, który został wykonany (za zgodą sędziego) bardzo szybko po tym, jak gra została zatrzymana.

Sprawozdanie

Dokument meczowy, sporządzany przez sędziego po meczu; elementami sprawozdania są m.in. protokoły przekazane przez drużyny ze składami oraz wykazem osób funkcyjnych.

T

Technologia GLT

System elektroniczny, który natychmiast informuje sędziego, kiedy bramka została zdobyta, np. piłka całym obwodem przekroczyła linię bramkową (patrz Artykuł 1 odnośnie szczegółów).

U

Ustawienie przy wznowieniu

Ustawienie zawodnika podczas wznowienia gry określane jest przez położenie stóp lub jakiegokolwiek części ciała, która dotyka podłoża; nie dotyczy to zapisu znajdującego się w Artykule 11 – Spalony.

W

Własne uznanie

Ocena zdarzeń stosowana przez sędziego lub innego członka zespołu sędziowskiego stosowana przy podejmowaniu decyzji.

Wskazanie

Fizyczny sygnał sędziego lub jakiegokolwiek innego członka zespołu sędziowskiego; zazwyczaj polega na ruchu ręki lub dłoni lub chorągiewki, lub użycia gwizdka (tylko sędzia).

Wstrzymanie

Zatrzymanie zawodów na okres czasu z zamiarem potencjalnego wznowienia gry, np. ze względu na mgłę, ulewę, burzę lub poważną kontuzję

Wykluczenie

Sankcje dyscyplinarne podejmowane, gdy zawodnik musi opuścić pole gry na resztę zawodów w związku z popełnionym przewinieniem kwalifikującym go do wykluczenia (pokazania czerwonej kartki); jeżeli zawody się już rozpoczęły, zawodnika nie można wymienić. Osoba funkcyjna również może zostać wykluczona.

Wznowienie

Każdy sposób ponownego rozpoczęcia gry po tym, jak została zatrzymana.

Wymiana

Zastąpienie zawodnika przez zawodnika rezerwowego.

Wymiana wynikające ze wstrząśnienia mózgu

Organizatorzy rozgrywek mają możliwość umożliwienia każdej z drużyn wykonanie dodatkowej wymiany (i dodatkowej okazji wymiany, tam gdzie są stosowane) jeżeli jeden z jej zawodników faktycznie dozna wstrząśnienia mózgu, lub będzie jego podejrzenie.

Patrz „Dodatkowe stałe wymiany wynikające ze wstrząśnienia mózgu:”

Z

Zagrażać bezpieczeństwu przeciwnika

Narażać przeciwnika na niebezpieczeństwo lub ryzyko (odniesienia kontuzji).

Zakończyć przed czasem

Zakończyć zawody przed planowanym ich końcem.

Zasada bramek na wyjeździe

Sposób decydowania o rozstrzygnięcia meczu/dwumeczu, gdy obie drużyny zdobyły taką samą liczbę bramek; bramki zdobyte na wyjeździe liczą się podwójnie.

Zasięg gry

Dystans do piłki, który pozwala zawodnikowi na dotknięcie piłki przez wyciągnięcie stopy/nogi lub wyskok lub w przypadku bramkarza, wyskok z wyciągniętymi rękami. Dystans uzależniony jest od fizycznych rozmiarów zawodnika.

Zatrzymywanie

Przewinienie ma miejsce tylko wtedy, gdy zawodnik w wyniku kontaktu z ciałem lub ubiorem przeciwnika ogranicza możliwość poruszania się przeciwnika.

Znikoma

Zaniedbywalnie mała, minimalna.

Zwody

Działania podejmowane w celu zdezorientowania przeciwnika. Przepisy określają dozwolone i niedozwolone zwody.

Zamiana

Zastąpienie bramkarza przez zawodnika z pola (niewliczane do limitu wymian).

Zmiana

Zastąpienie wadliwego elementu wyposażenia technicznego/ ubioru (np. złamana chorągiewka, piłka niezdatna do gry, zakrwawiona koszulka) przez inny, spełniający wymogi Przepisów Gry.

Zastrzeżenie

Uwaga zgłaszana przez drużynę (kapitana) do sędziego dotyczący stanu pola gry.

Terminologia sędziowska

Sędzia (sędziowie)

Ogólne określenie na osobę lub osoby odpowiedzialne za kontrolowanie zawodów piłki nożnej z ramienia związku piłki nożnej lub organizatora zawodów, pod których jurysdykcją rozgrywane są zawody.

Sędzia

Główny sędzia wyznaczony do prowadzenia zawodów i poruszający się po polu gry. Pozostali członkowie zespołu sędziowskiego działają pod nadzorem i kontrolą sędziego. Tylko do sędziego należy podejmowanie ostatecznych decyzji.

Pozostali sędziowie

Sędziowie „boiskowi”

Organizator rozgrywek może wyznaczyć dodatkowych sędziów do asystowania sędziemu:

- **Sędzia asystent**

Członek zespołu sędziowskiego z chorągiewką ustawiony na linii bocznej (na każdej połowie jeden), który ma asystować sędziemu w szczególności w ocenie sytuacji związanych ze spalonym i rzutem od bramki (rzutem różnym) i wrzutami z autu.

- **Sędzia techniczny**

Członek zespołu sędziowskiego odpowiedzialny za wspieranie sędziego na polu gry i poza polem gry, włącznie ze strefą techniczną, kontrolowaniem zawodników rezerwowych itp.

- **Dodatkowy sędzia asystent**

Członek zespołu sędziowskiego ustawiony na linii bramkowej odpowiedzialny za wspieranie sędziego w szczególności w sytuacjach w polu karnym i jego otoczeniu oraz przy ocenie sytuacji bramka / nie ma bramki.

- **Rezerwowy sędzia asystent**

Członek zespołu sędziowskiego, który zastąpi sędziego asystenta (i jeżeli zezwalają na to regulaminy rozgrywek, sędziego technicznego i/lub dodatkowego sędziego

asystenta), który nie jest w stanie kontynuować zawodów oraz który jest odpowiedzialny za asystowanie sędziemu tak na polu gry jak i poza nim, włącznie z kontrolą strefy technicznej, zawodników rezerwowych itd.

Sędziowie wideo

- **Sędzia asystent wideo (VAR)**

Czynny lub były sędzia, który wspiera sędziego przez przekazywanie informacji z powtórek wideo tylko w przypadku jednoznacznego i oczywistego błędu lub pominiętego poważnego zdarzenia w jednej z sytuacji, w których zezwala się na wsparcie wideo.

- **Asystent sędziego asystenta wideo (AVAR)**

Czynny lub były sędzia/sędzia asystent wyznaczony do wsparcia sędziego asystenta wideo VAR (AVAR).



Praktyczne wskazówki dla sędziów

Wprowadzenie

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

W Artykule 5 można znaleźć odniesienie do określenia „duch gry”. Od sędziów oczekuje się kierowania zdrowym rozsądkiem i „duchem gry” przy stosowaniu Przepisów. W szczególności dotyczy to podejmowania decyzji, czy zawody powinny się odbyć lub czy powinny być kontynuowane.

Takie sytuacje mogą w szczególności mieć miejsce podczas rozgrywek niższych lig, gdzie nie zawsze można w pełni spełnić wszystkie wymogi przepisowe, np. jeżeli nie jest problemem zapewnienie bezpieczeństwa, sędzia powinien zezwolić na rozpoczęcie zawodów lub ich kontynuowanie, jeżeli:

- brakuje jednej lub kilku chorągiewek różnych,
- istnieją małe niedokładności przy oznakowaniu 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 sporządzić raport do odpowiednich władz.

Legenda:

- SA – sędzia asystent
- DSA – dodatkowy sędzia asystent

Ustawianie. Poruszanie. Współpraca

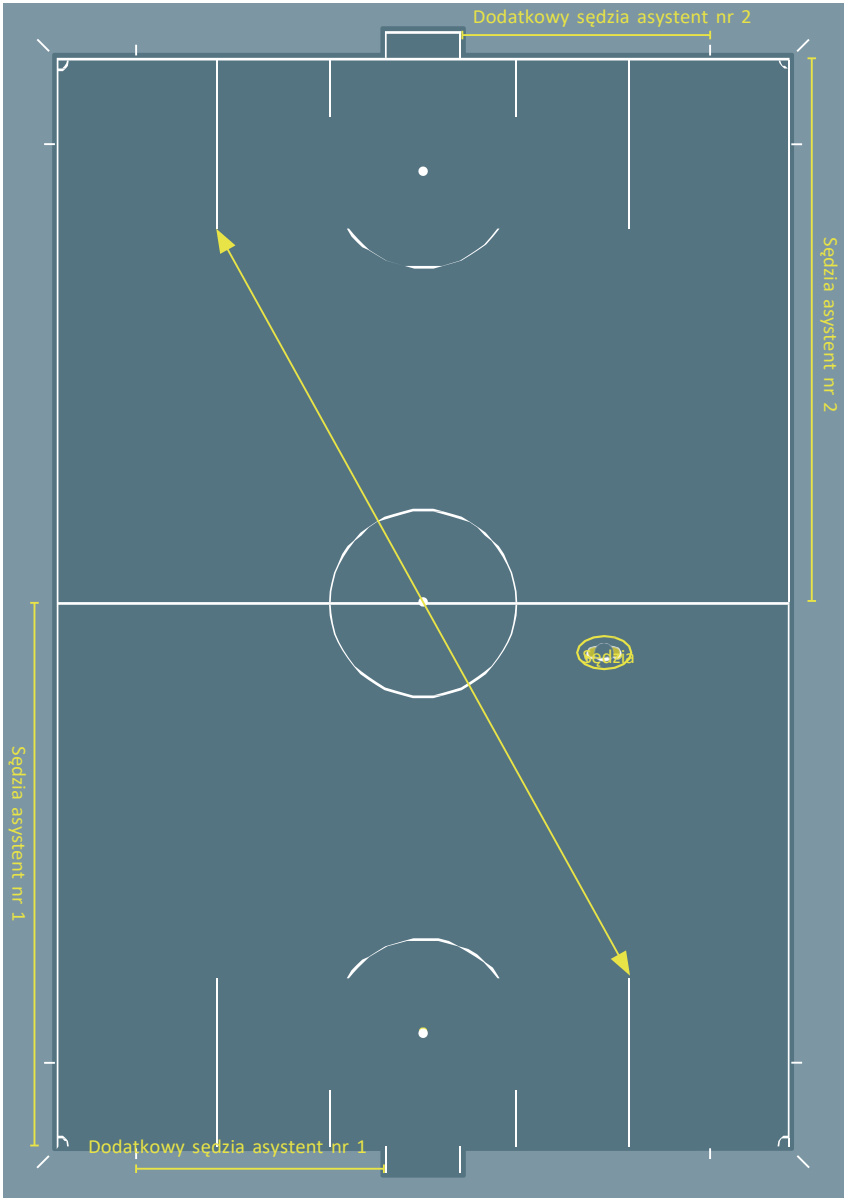
1. Ogólne wskazówki dotyczące ustawiania i poruszania

Najlepsze ustawienie to takie, z którego sędzia może podjąć prawidłową decyzję. Wszystkie rekomendacje dotyczące ustawiania muszą być dostosowane do szczegółowych danych na temat drużyn, zawodników i wydarzeń boiskowych.

Ustawienie proponowane na ilustracjach stanowi podstawowe wskazówki. Odnoszą się do „stref”, w których ustawienie sędziego powinno skutkować podejmowaniem najtrafniejszych decyzji. 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 na tyle blisko akcji, by ją dobrze widzieć, ale jednocześnie nie przeszkadzać przy tym w grze.
- „To, co powinno być dostrzeżone” nie zawsze dzieje się w pobliżu piłki. Sędzia winien również zwracać uwagę na:
 - ❖ konfrontacyjne zachowania zawodników z dala od akcji,
 - ❖ możliwość popełnienia przewinienia w strefie, w kierunku której rozwija się akcja,
 - ❖ przewinienia popełniane po zagranii piłki.



Ustawianie SA i DSA

SA muszą zajmować pozycje w linii z przedostatnim zawodnikiem 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 ustawiony SA ma lepsze pole widzenia.

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



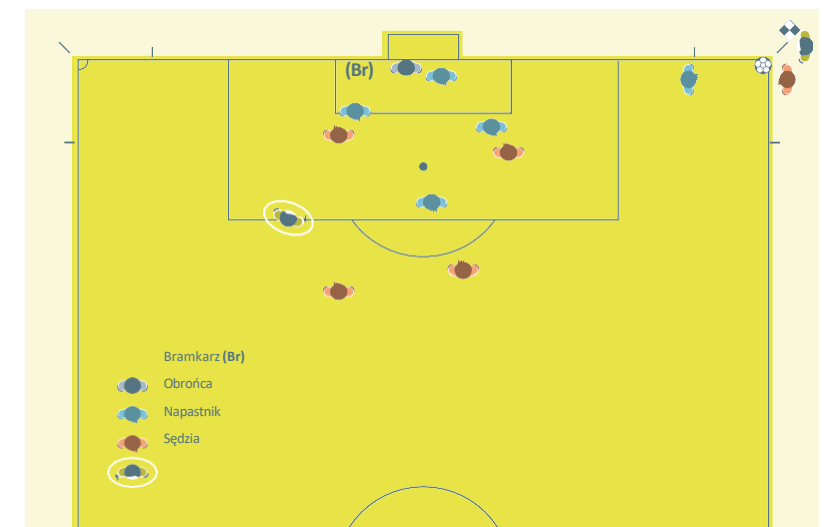
2. Ustawianie i współpraca

Konsultacje

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

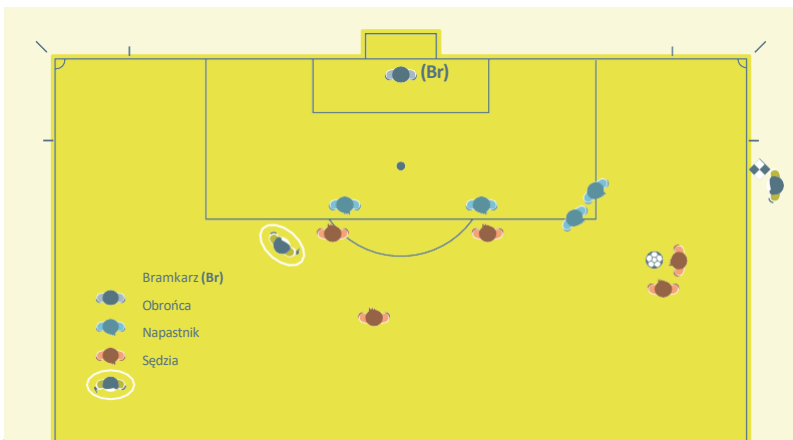
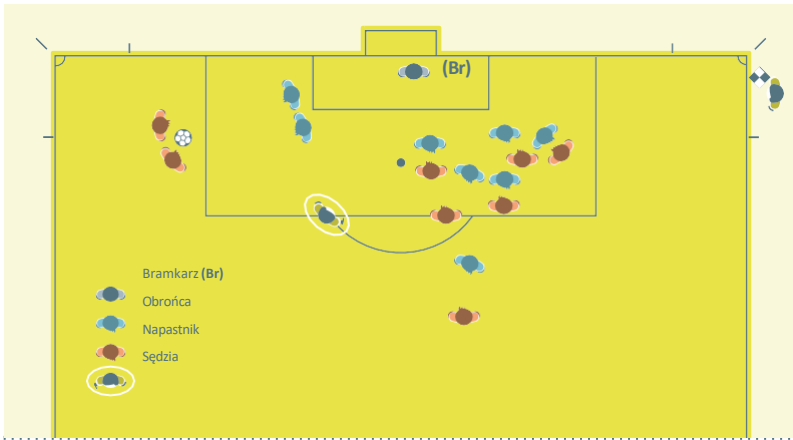
Rzut różny

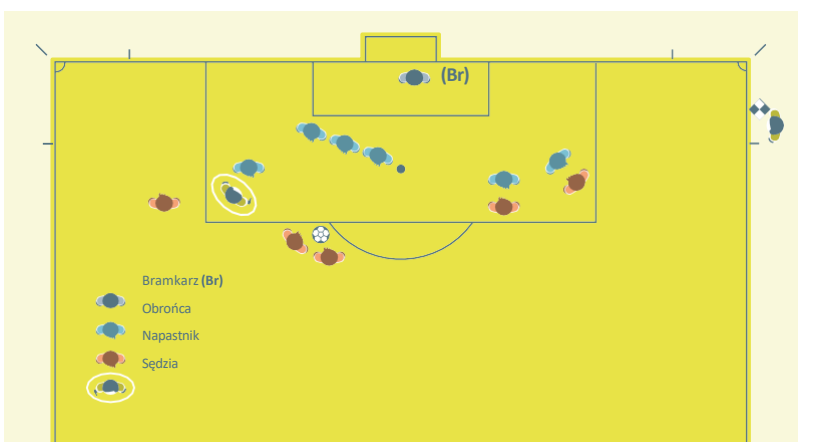
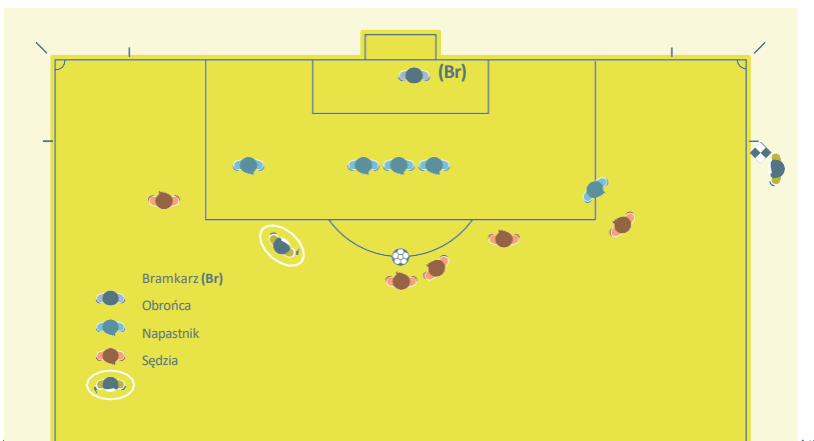
SA ustawiony jest za chorągiewką różną, znajdując się na wysokości linii bramkowej, jednak tak, żeby nie przeszkadzać zawodnikowi wykonującemu rzut różny. SA musi sprawdzić prawidłowe ustawienie piłki w polu różnym.



Rzut wolny

Podczas wykonywania rzutu wolnego SA musi zająć miejsce w linii z przedostatnim zawodnikiem drużyny broniącej, kontrolując linię spalonego. Jednak przy bezpośrednim strzale na bramkę SA musi być przygotowany do przemieszczenia się za piłką wzdłuż linii bocznej w stronę chorągiewki różnej.





Rzut od bramki

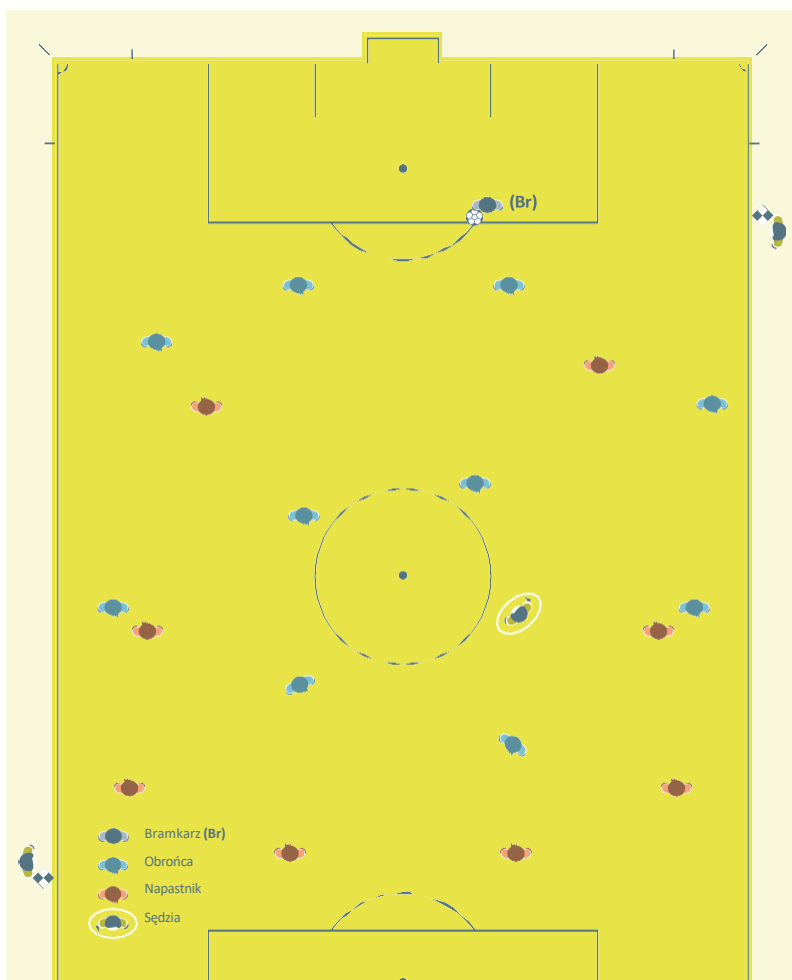
SA sprawdza prawidłowość ustawienia piłki w polu bramkowym. Jeżeli piłka nie jest ustawiona prawidłowo, SA pozostając w dotychczasowym miejscu, musi nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią i podnieść chorągiewkę. Gdy piłka jest prawidłowo ustawiona w polu bramkowym, SA musi zająć pozycję w linii spalonego.

Jednakże, jeżeli na zawody zostali wyznaczeni DSA, SA powinien zająć pozycję w linii spalonego, zaś 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.



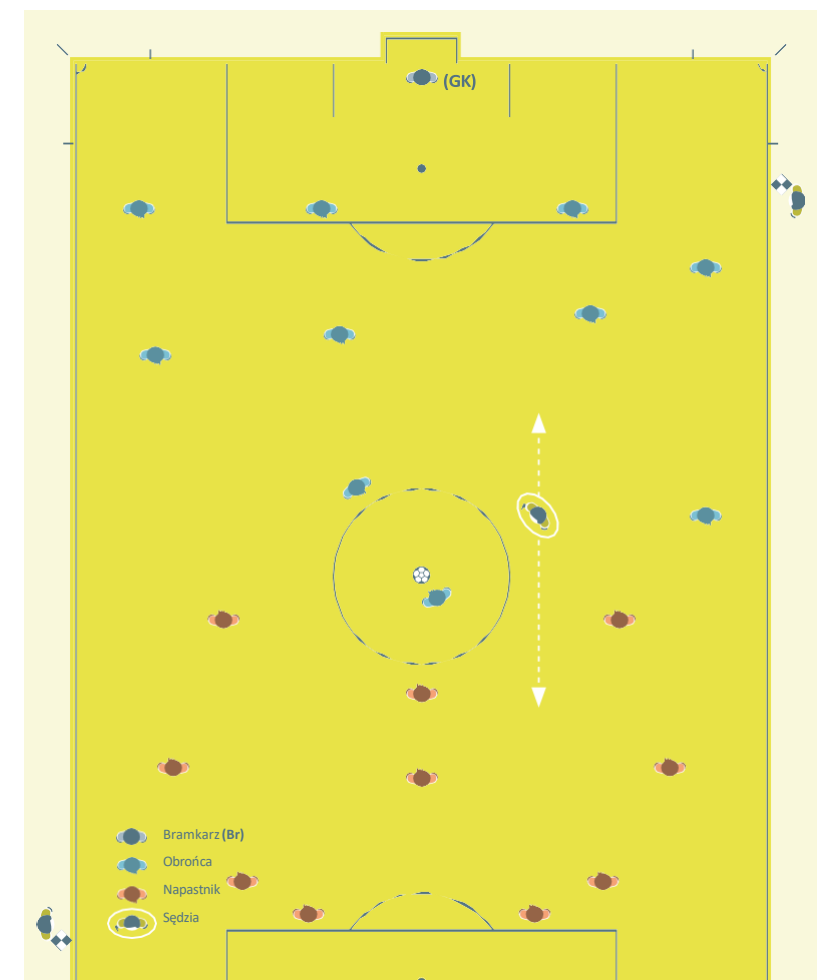
Zwolnienie piłki z rąk przez bramkarza

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



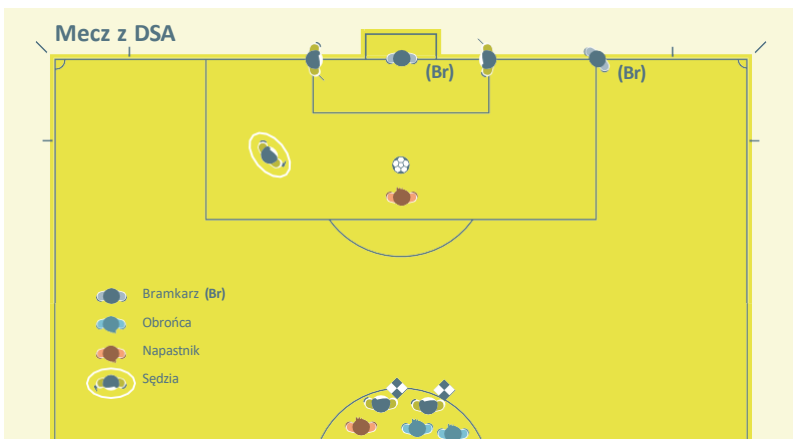
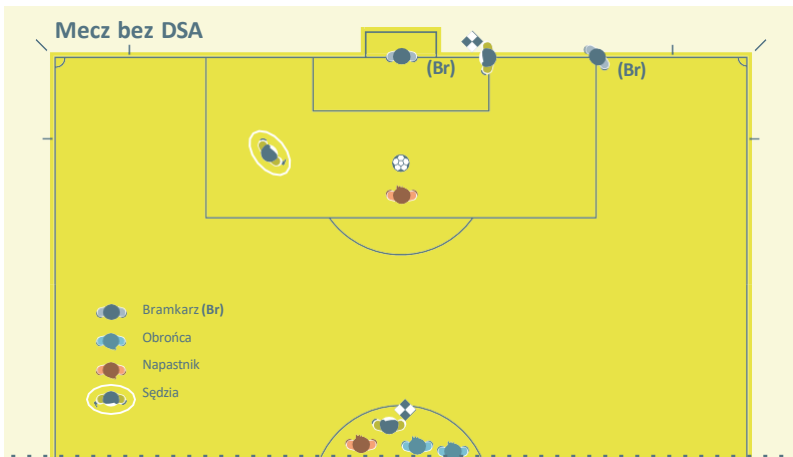
Rozpoczęcie gry

SA muszą zajmować pozycje w linii z przedostatnimi zawodnikami drużyn broniących.



Karne (seria rzutów karnych)

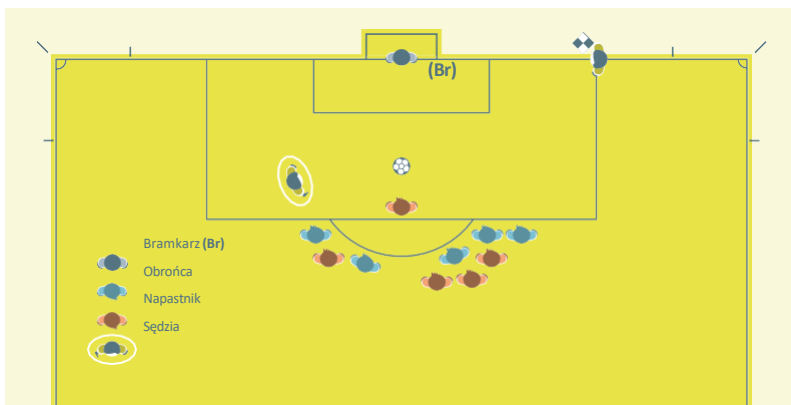
Jeden z SA musi zająć miejsce na przecięciu linii bramkowej z linią pola bramkowego. Drugi SA musi pozostać w kole środkowym, sprawując kontrolę nad pozostałymi zawodnikami obu drużyn. Jeżeli na zawody delegowani zostali DSA, muszą oni zająć pozycje po obu stronach bramki na przecięciu linii pola bramkowego z linią bramkową (jeżeli używana jest technologia GLT, wymaga się obecności tylko jednego DSA). W takiej sytuacji DSA nr 2 i SA nr 1 powinni obserwować zawodników



przebywających w kole środkowym, natomiast SA nr 2 i sędzia techniczny powinni obserwować strefy techniczne.

Rzut karny

SA musi zająć pozycję na przecięciu linii bramkowej z linią pola karnego.



Jeżeli na zawody delegowani zostali DSA, właściwy DSA musi zająć pozycję na przecięciu linii bramkowej z linią pola bramkowego, a SA ustawia się na wysokości punktu karnego (który wyznacza linię spalonego).



Masowa konfrontacja

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

Wymagana minimalna odległość

Jeżeli rzut wolny wykonywany jest w sąsiedztwie SA, może on wejść na pole gry (zazwyczaj na prośbę sędziego) w celu wyegzekwowania odległości 9,15 m (10 jardów) zawodników drużyny broniącej od piłki. W tym przypadku przed wznowieniem gry sędzia musi zaczekać, aż SA powróci na swoją pozycję.

Wymiana

Jeżeli na zawody nie został wyznaczony sędzia techniczny, procedurę wymiany przeprowadza SA, który przemieszcza się na wysokość linii środkowej. W takim przypadku sędzia musi czekać ze wznowieniem gry, 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 wymiany kilku zawodników. W takiej sytuacji SA przemieszcza się do linii środkowej, żeby pomóc sędziemu technicznemu w przeprowadzeniu procedury.



Mowa ciała.

Komunikacja. 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 i druga połowa meczu oraz dogrywki), 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.
- 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,
 - ❖ w przypadku kontuzji,
 - ❖ w przypadku wymiany zawodników.

Sygnał gwizdkiem NIE jest konieczny:

- w przypadku przerwania gry z powodu ewidentnego:
 - ❖ rzutu od bramki, rzutu różnego, wrzutu lub bramki,
- 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 sytuacjach, w których jego użycie jest konieczne.

Jeżeli sędzia zarządzi, że zawodnicy mający wznowiać grę mają czekać na sygnał gwizdka (np. przy rzucie wolnym z powodu odsuwania obrońców na odległość 9.15 m (10 jardów) od piłki), sędzia musi o tym jasno poinformować zawodników drużyny atakującej.

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

2. Sędziowie asystenci

Sygnał dźwiękowy „beep”

Sygnał dźwiękowy „beep” jest dodatkowym sygnałem, stosowanym wyłącznie dla celu nawiązania kontaktu z sędzią. Sytuacje, w których użycie sygnału dźwiękowego „beep” jest pomocne:

- spalony,
- przewinienia (poza widocznością sędziego),
- wrzut, rzut różny, rzut od bramki lub bramka (w niejednoznacznych sytuacjach).

System komunikacji elektronicznej

W zawodach, w których sędziowie używają systemu komunikacji, sędzia udziela wcześniej instruktażu SA, kiedy stosowne będzie używanie systemu oprócz sygnalizacji, a kiedy zamiast sygnalizacji.

Technika używania chorągiewki

Chorągiewka SA musi być zawsze rozłożona, dobrze widoczna dla sędziego. To zazwyczaj oznacza, że chorągiewka trzymana jest w ręce najbliższej sędziemu. 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 przyjmie do wiadomości.

W przypadku, gdy sygnalizacja SA, dotycząca przewinienia karanego wykluczeniem z gry, 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 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, SA podejmuje sygnalizację chorągiewką trzymaną w prawej ręce (dla utrzymania lepszej widoczności), informując sędziego, że piłka opuściła pole gry. Następnie, jeśli:

- 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 jego wskazanie.

W sytuacjach jednoznacznych, przy przekroczeniu linii bramkowej przez piłkę, SA nie musi sygnalizować chorągiewką faktu opuszczenia pola gry. Jeżeli decyzja

dotycząca rzutu od bramki lub rzutu różnego jest oczywista, nie ma konieczności, aby SA to sygnalizował, zwłaszcza jeżeli zrobił to już sędzia..

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 i służyć informacją, gdy zajdzie taka potrzeba. Wtedy winien poinformować sędziego o tym, co widział i słyszał oraz którzy zawodnicy brali udział w zdarzeniu.

Przed sygnalizacją przewinienia, SA musi ocenić, czy:

- zdarzenie miało miejsce poza polem widzenia sędziego lub czy pole widzenia sędziego 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, zgodnie z zasadą „czekaj i patrz”, musi przeanalizować, czy gra powinna być kontynuowana i nie powinien podnosić chorągiewki, jeżeli drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie, odniesie 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 (szczególnie w pobliżu SA), SA musi nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią, oceniając, jaką pozycję zajmuje sędzia i jakie wydał 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 obrońcy miało miejsce poza polem karnym (ale w jego bezpośredniej bliskości), SA powinien nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią, oceniając, jaką zajmuje on pozycję, jakie wydał rozstrzygnięcie i zasygnalizować chorągiewką, jeżeli jest to konieczne. Podczas kontrataku SA powinien być w stanie udzielić informacji, czy faul został popełniony, czy miało to miejsce w polu karnym, czy poza nim oraz jakie sankcje dyscyplinarne winny być zastosowane. SA powinien jednoznacznie przemieścić się wzdłuż linii bocznej w kierunku linii środkowej, aby wskazać w ten sposób, że przewinienie miało miejsce poza polem karnym.

Bramka – nie ma bramki

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

Jeżeli bramka zostaje zdobyta, ale nie jest pewne czy cała piłka 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, SA 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 jednoznacznie znajdzie się pod kontrolą drużyny broniącej.

Rzut karny

Jeżeli bramkarz ewidentnie opuści linię bramkową, zanim piłka została zagrana i uniemożliwia zdobycie bramki, SA powinien poinformować o przewinieniu w sposób ustalony przez sędziego podczas odprawy przedmeczowej.

Wymiana zawodników

Gdy SA został poinformowany o chęci dokonania wymiany (przez sędziego technicznego lub osobę funkcyjną), sygnalizuje to sędziemu 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 – musi on wskazać bezpośrednio kierunek wrzutu,
- w znacznej odległości od SA i ma on wątpliwości co do kierunku wrzutu – SA musi podnieść chorągiewkę, sygnalizując sędziemu wyjście piłki poza pole gry. Po nawiązaniu kontaktu wzrokowego, SA potwierdza wskazany przez sędziego kierunek.

3. Dodatkowi sędziowie asystenci

DSA używają radiowego systemu komunikacji, a nie chorągiewek, aby komunikować się z sędzią. W razie awarii systemu radiowego DSA będą używać specjalistycznego sprzętu z systemem dźwiękowym „beep”. DSA zazwyczaj nie stosują wyraźnych gestów rękoma. Jednak w pewnych sytuacjach dyskretny gest ręką może być wartościową pomocą dla sędziego. Gest ręką powinien mieć jasne znaczenie, a zestaw takich gestów winien być uzgodniony podczas odprawy przedmeczowej.

DSA oceniając, że cała piłka przekroczyła linię bramkową (wewnątrz bramki) musi:

- natychmiast poinformować sędziego przez system komunikacji, że należy uznać bramkę,
- wykonać jasny sygnał lewą ręką zwróconą prostopadle do linii bramkowej i wskazując nią w kierunku środka pola gry (w tej dłoni winien też trzymać element systemu „beep”). Sygnalizacja ta nie jest wymagana, gdy piłka ewidentnie przekroczyła linię bramkową.

Sędzia podejmuje ostateczną decyzję.

Pozostałe wskazówki

1. Korzyść

Sędzia może zastosować korzyść, kiedy ma miejsce przewinienie, jednak oceniając, czy kontynuować grę czy ją przerwać, 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, chyba że przerwanie gry pozbawi poszkodowaną drużynę klarownej 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

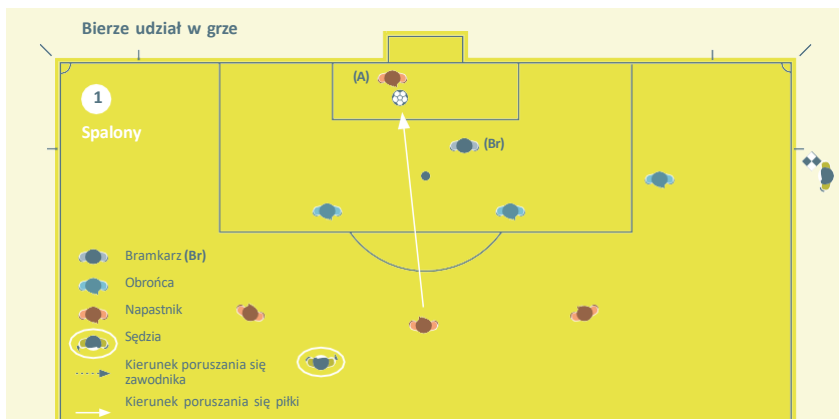
Wiele przerw w grze to przerwy całkowicie naturalne (np. wrzuty, rzuty od bramki itp.). Czas dolicza się wyłącznie za nadmierne przerwy.

3. Zatrzymywanie przeciwnika

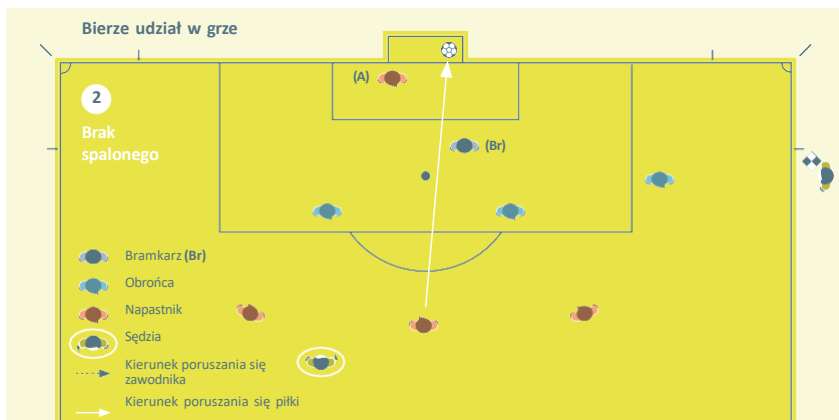
Przypomina się sędziom, aby postępowali stanowczo i interweniowali już przy pierwszych przypadkach zatrzymywania przeciwnika, zwłaszcza w polu karnym podczas wykonywania rzutu wolnego lub rzutu różnego. W powyższych sytuacjach:

- 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.

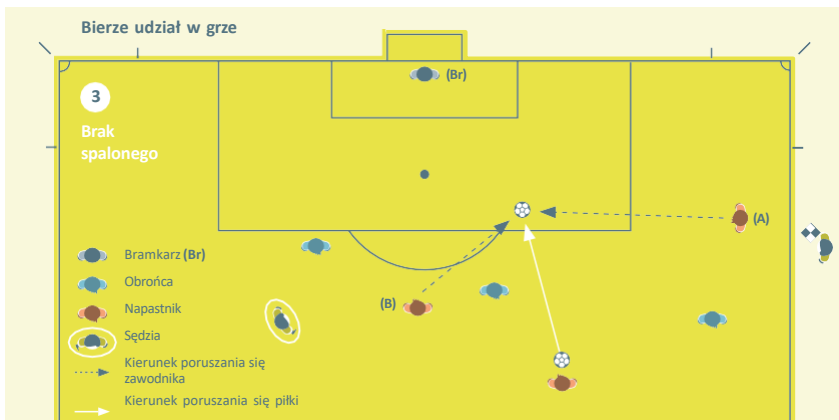
4. Spalony (Ryciny zostaną zamieszczone w drukowanych Przepisach)



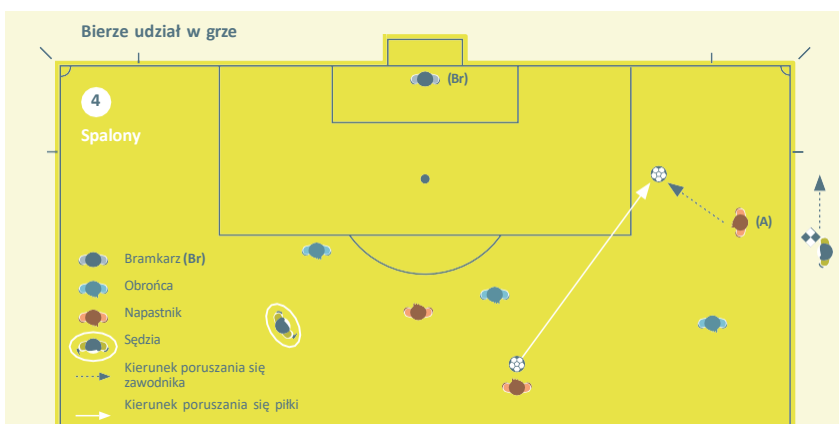
Zawodnik drużyny atakującej **przebywa na pozycji spalonej (A)** nie przeszkadza przeciwnikowi, **zagrywa piłkę**. Sędzia asystent musi podnieść chorągiewkę w momencie, w którym zawodnik **dotyka piłkę**.



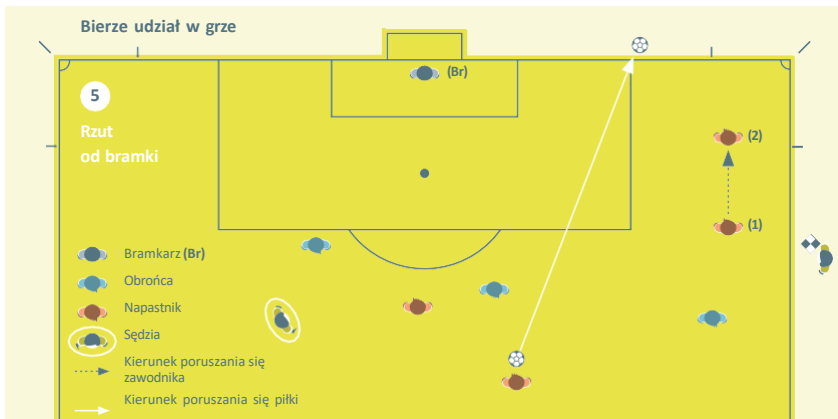
Zawodnik drużyny atakującej **przebywa na pozycji spalonej (A)**, nie przeszkadza przeciwnikowi, **nie dotyka piłki**. Zawodnik nie dotknął piłki, wobec tego nie może zostać ukarany.



Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (A)** biegnie w kierunku piłki, do której biegnie również współpartner **nie będący na pozycji spalonej (B)** i to on ją zagrywa. (A) nie dotknął piłki, wobec tego nie może zostać ukarany.



Zawodnik przebywający **na pozycji spalonej (A)** może zostać ukarany przed zagranieniem lub dotknięciem piłki, jeżeli w opinii sędziego, żaden z jego współpartnerów, nie przebywających na pozycji spalonej, nie ma możliwości zagrania piłki.



Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (1)** biegnie w kierunku piłki, ale **nie zagrywa** jej. Sędzia asystent musi wskazać **rzut od bramki**.









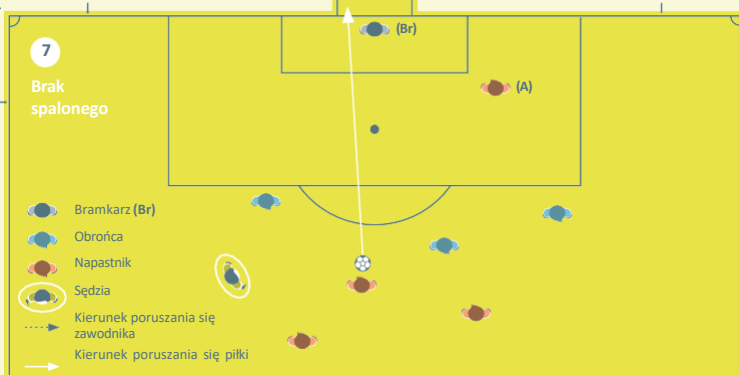
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (A)** ewidentnie zasłania bramkarzowi pole widzenia. Zawodnik musi zostać ukarany za utrudnianie przeciwnikowi zagrania lub możliwości zagrania piłki.

Przeszkadzanie przeciwnikowi

7

Brak spalonego

-  Bramkarz (Br)
-  Obrońca
-  Napastnik
-  Sędzia
-  Kierunek poruszania się zawodnika
-  Kierunek poruszania się piłki









Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (A)** nie zasłania ewidentnie pola widzenia bramkarza i nie atakuje go w walce o piłkę.

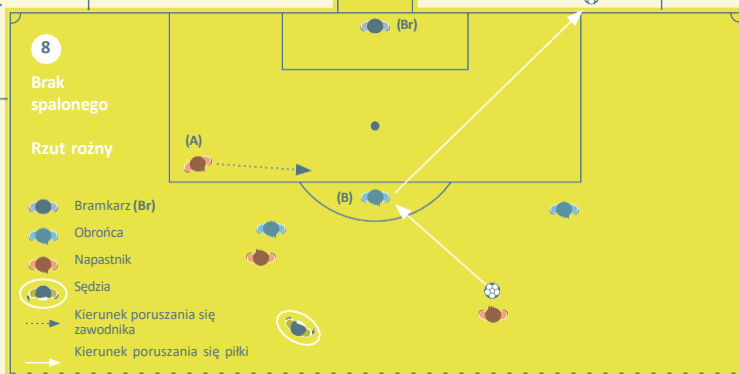
Przeszkadzanie przeciwnikowi

8

Brak spalonego

Rzut różny

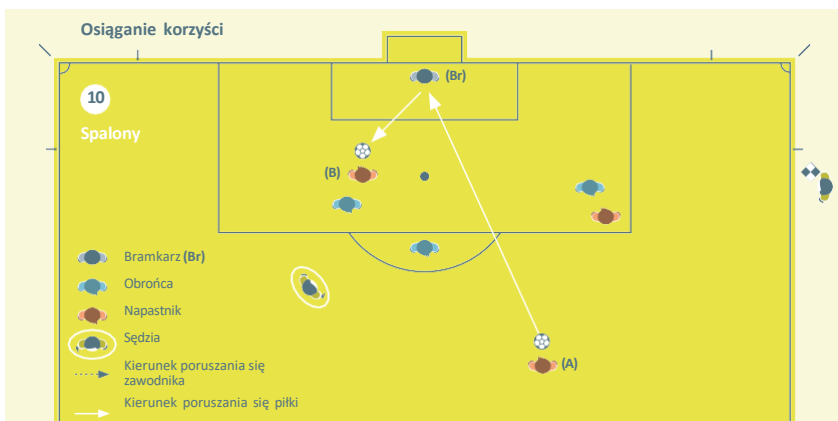
-  Bramkarz (Br)
-  Obrońca
-  Napastnik
-  Sędzia
-  Kierunek poruszania się zawodnika
-  Kierunek poruszania się piłki



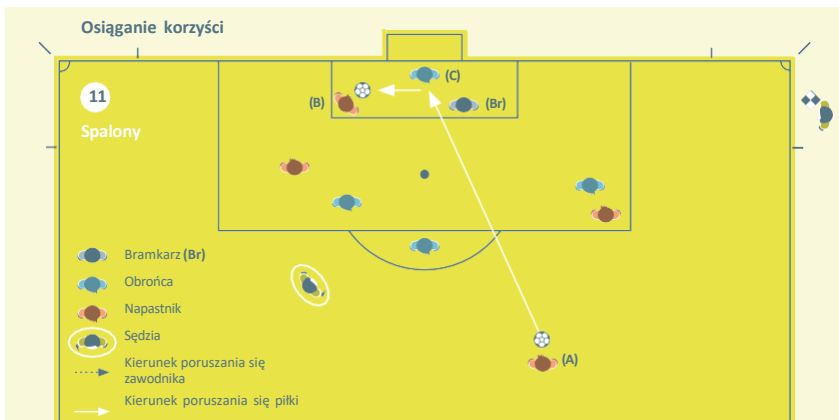
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (A)** biegnie w kierunku piłki, ale nie utrudnia przeciwnikowi zagrania lub możliwości zagrania piłki. (A) **nie** atakuje przeciwnika (B) w walce o piłkę.



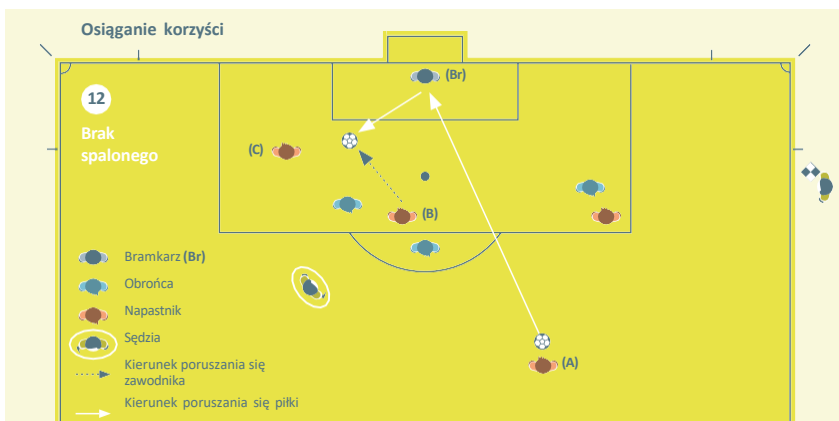
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (A)** biegnie w kierunku piłki uniemożliwiając przeciwnikowi (B) zagranie lub możliwość zagrania piłki przez atakowanie przeciwnika w walce o piłkę. (A) atakuje przeciwnika (B) w walce o piłkę.



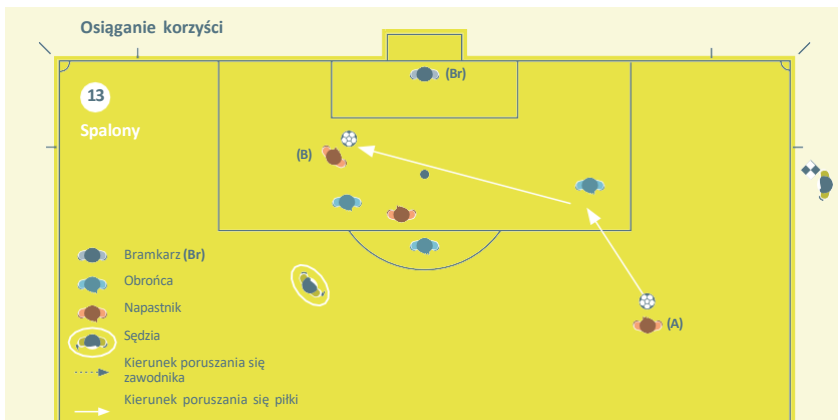
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (B)** jest ukarany za **zagranie lub dotknięcie piłki**, po rykoszecie, odbiciu się lub rozmyślnej paradyzie obronnej bramkarza, będąc **na pozycji spalonej** w czasie, gdy piłka została ostatnio dotknięta lub zagrana przez współpartnera zawodnika atakującego.



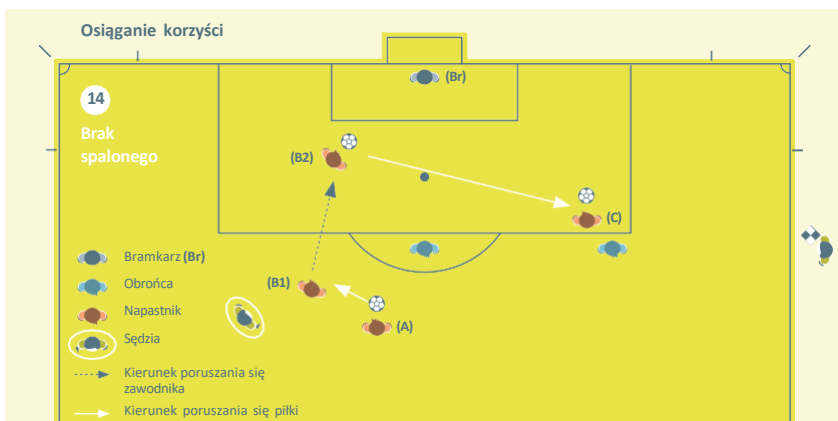
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (B)** zostaje ukarany za **zagranie lub dotknięcie piłki** po rykoszecie, odbiciu lub rozmyślnej paradzie obronnej wykonanej przez zawodnika drużyny broniącej (C), **będąc na pozycji spalonej**, w momencie gdy piłka została ostatnio zagrana lub dotknięta przez współpartnera zawodnika atakującego.



Strzał współpartnera zawodnika (A) został odbity przez bramkarza, zawodnik (B) nie przebywa na pozycji spalonej i zagrywa piłkę, zawodnik (C) **przebywający na pozycji spalonej** nie zostaje ukarany z tego tytułu ponieważ nie odniósł korzyści z przebywania na pozycji spalonej i nie dotknął piłki.



Piłka po strzale współpartnera zawodnika (A) po rykoszecie lub odbiciu przez przeciwnika do zawodnika drużyny atakującej (B) **zostaje zagrana lub dotknięta** za co zawodnik ten zostaje ukarany w związku z tym, że w momencie strzału **znajdował się na pozycji spalonej**.



Zawodnik drużyny atakującej (C) **przebywający na pozycji spalonej** nie przeszkadza przeciwnikowi w momencie, w którym współpartner zawodnika atakującego (A) podaje piłkę do zawodnika (B1), który nie przebywał na pozycji spalonej i biegł w kierunku bramki przeciwnika, a następnie podał piłkę (B2) do swojego współpartnera (C). Zawodnik (C) **nie przebywał na pozycji spalonej** w momencie podania, wobec czego nie może zostać ukarany.

5. Kontuzje

Bezpieczeństwo zawodników jest niezmiernie ważne. Sędzia powinien ułatwiać pracę służbom medycznym, w szczególności przy poważnych kontuzjach i/lub przy ocenie urazów głowy. Dotyczy to również pomocy i postępowania zgodnie z ustalonymi procedurami oceny/udzielania pomocy.

6. Udzielanie pomocy/ocena kontuzji po udzieleniu napomnienia/wykluczenia

Dotychczas kontuzjowany zawodnik, któremu udzielono pomocy na polu gry, musiał je opuścić przed wznowieniem gry. Doprowadzało to do sytuacji nie fair, gdy przewinająca drużyna grała w przewadze liczebnej po wznowieniu gry. Jednakże wymóg ten został wprowadzony również dlatego, że często zawodnicy niesportowo, z powodów taktycznych, wykorzystywali kontuzje do opóźniania wznowienia gry.

Jako równowagę między tymi dwiema sytuacjami nie fair, IFAB zdecydowało, że tylko przy przewinieniach fizycznych, gdy faulujący został napomniany lub wykluczony, zawodnikowi kontuzjowanemu można udzielić szybkiej pomocy/podać jego uraz szybkiej ocenie, a potem zawodnik ten pozostaje na polu gry.

Zakłada się, że przerwa nie powinna być dłuższa niż miało to miejsce do pojawienia się tego zapisu w sytuacjach, w których służby medyczne wchodziły na pole gry w celu oceny kontuzji. Różnica polega na tym, iż moment, w którym (do tej pory) 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.

Dla upewnienia się, że zawodnik kontuzjowany nie wykorzystuje/nie przedłuża przerwy w sposób nieprzepisowy, zaleca się sędziom, żeby:

- byli świadomi sytuacji meczowej i potencjalnych powodów taktycznych do opóźniania wznowienia gry,
- informowali kontuzjowanego zawodnika, że jeżeli wymaga pomocy medycznej, musi ona zostać udzielona szybko,
- sygnałem 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, zastosowanie ma jedno z dwóch poniższych rozwiązań:

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

Co do zasady wznowienie gry nie powinno być opóźnione o więcej niż ok. 20–25 sekund ponad moment, w którym wszyscy są już gotowi do wznowienia gry. Zasada ta nie dotyczy sytuacji, w których wystąpiła poważna kontuzja i/lub ocena urazu głowy.

Sędzia musi doliczyć cały utracony w ten sposób czas.



Postanowienia Polskiego Związku Piłki Nożnej do Przepisów Gry 2023/24

ARTYKUŁ 1 – Pole gry

Wymiary pola gry

1. Zawody mistrzowskie Ekstraklasy są rozgrywane na polach gry o długości 105 m i szerokości 68 m. Wszelkie odstępstwa od tego przepisu są możliwe jedynie za zgodą Komisji ds. Licencji Klubowych PZPN. Zawody mistrzowskie I i II ligi mogą być rozgrywane jedynie na polach gry, których długość wynosi 100–105 m, a szerokość – 64–68 m.
2. Wszystkie inne pola gry należy wyznaczać w wymiarach określonych przepisami licencyjnymi dla danej klasy, zgodnie z Przepisami Gry i protokołem weryfikacji.

Oznaczenie pola gry

3. Prowadzenie zawodów bez wyraźnie widocznych linii mających zasadnicze znaczenie dla prawidłowego przebiegu gry jest niedozwolone. Linie te na polecenie sędziego muszą być poprawione.
4. Linia środkowa jest linią neutralną – należy jednocześnie do jednej i drugiej połowy pola gry. Zawodnik znajdujący się na linii środkowej uważany jest za zawodnika przebywającego na swojej połowie pola gry.

Chorągiewki

5. Chorągiewki różne i środkowe o wymiarach 30x40 cm powinny być koloru jasnego.
6. Drzewce chorągiewek muszą być umocowane w podłożu tak, aby poddawały się naporowi zawodników.
7. Zawodnikom nie wolno usuwać ani odchyłać chorągiewek różnych. Sędzia musi dołożyć wszelkich starań, aby uszkodzona chorągiewka różna została zastąpiona inną chorągiewką.

Bramki

8. Słupki bramkowe i poprzeczki mają szerokość i głębokość 10–12 cm.
9. Stosowanie siatek bramkowych jest obowiązkowe. Siatki muszą być wykonane z materiałów niezagrożających bezpieczeństwu zawodników.

Weryfikacja pola gry

10. Każde pole gry i jego najbliższe otoczenie muszą być zweryfikowane. Komisja sporządza protokół weryfikacji w dwóch egzemplarzach. Jeden z nich otrzymuje gospodarz obiektu i ma obowiązek umieścić go w szatni sędziowskiej na widocznym miejscu.
11. O przydatności pola gry do zawodów rozstrzyga sędzia w dniu zawodów. Bierze pod uwagę stan nawierzchni, niezbędne wyposażenie i oznakowanie oraz ocenia, czy pole gry nie zagraża bezpieczeństwu uczestników. Decyzja podjęta przez sędziego jest ostateczna.
12. Jeżeli usterki, które zdaniem sędziego rzutowały na negatywną ocenę przydatności pola gry do zawodów nie zostaną usunięte, to zawody zarówno mistrzowskie, jak i towarzyskie nie mogą się odbyć.
13. Jeżeli w czasie zawodów zostanie uszkodzona bramka lub linie mające zasadnicze znaczenie dla przebiegu gry staną się niewidoczne, sędzia przerywa zawody i poleca usunięcie usterek organizatorowi. Jeżeli organizator nie jest w stanie tego zrobić w ustalonym realnym czasie, zawody należy zakończyć. Sędzia winien wyczerpać wszystkie środki i możliwości pozwalające na doprowadzenie zawodów do końca.
14. Na zawodach drużyn młodzieżowych, gdzie regulaminy rozgrywek przewidują grę na małe, przenośne bramki, sędzia ma obowiązek dokładnie sprawdzić, czy stan tych bramek nie zagraża bezpieczeństwu zawodników oraz czy są one dobrze przymocowane do podłoża i zabezpieczone przed przewróceniem się.
15. Przeszkody stałe, znajdujące się w bezpośrednim otoczeniu pola gry, mogące stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa zawodników, muszą być usunięte albo odpowiednio zabezpieczone przed rozpoczęciem zawodów, o ile znajdują się bliżej niż 3 m od linii bocznej lub 5 m od linii bramkowej.
16. Bezpośrednie otoczenie pola gry to obszar wewnątrz jego ogrodzenia, poza polem gry.

Boiska pod balonem

17. Dopuszcza się do rozgrywek III ligi i klas niższych boiska pod powłoką pneumatyczną, o ile zostały zweryfikowane przez odpowiednią komisję i spełniają wymogi Art. 1. W takich wypadkach, aby uczynić zadość wymogom opisanym w ust. 15 dopuszcza się zawężanie boiska (wykonanie nowych linii bocznych równoległych do tych wyznaczonych na stałe).

18. W razie uderzenia piłki w czasie gry w element konstrukcyjny (ponad powierzchnią boiska) sędzia przerywa grę i wznawia ją rzutem sędziowskim, zgodnie z zapisami Art. 8. Taktyczne kopnięcia piłką w element konstrukcyjny (w szczególności ponad powierzchnią własnego pola karnego) w celu przerwania gry, mogą być uznane przez sędziego za niesportowe. W takich przypadkach drużynie przeciwnej przyznany zostanie rzut wolny pośredni z miejsca niesportowego zachowania, a winny zawodnik zostanie ukarany napomnieniem.

Zastrzeżenia dotyczące stanu pola gry

19. Zastrzeżenia dotyczące stanu pola gry mogą być wnoszone do sędziego przed rozpoczęciem zawodów bądź w ich trakcie. Sędzia bada zasadność zastrzeżeń i w uzasadnionych przypadkach wyznacza organizatorowi czas na usunięcie usterek.

20. Sędzia musi umieścić w sprawozdaniu treść tych zastrzeżeń i wydane zarządzenia, tylko jeśli miało to praktyczne znaczenie (np. opóźnione rozpoczęcie meczu).

Obowiązki organizatora zawodów

21. Organizator zawodów odpowiedzialny jest za utrzymanie porządku i spokoju publicznego na widowni i obiekcie przed rozpoczęciem zawodów, w czasie ich trwania oraz po ich zakończeniu. Organizator musi zabezpieczyć niezbędną ilość odpowiednio oznakowanych służb porządkowych.

22. Organizator zawodów musi przygotować dla drużyn oraz sędziów oddzielne, odpowiednio wyposażone szatnie znajdujące się w pobliżu pola gry. Przez okres ich użytkowania muszą one pozostawać pod stałym nadzorem organizatora zawodów.

23. Przejścia dla uczestników zawodów pomiędzy szatnią a polem gry powinny być odpowiednio zabezpieczone.

24. Organizator zawodów musi zapewnić uczestnikom zawodów oraz publiczności pomoc medyczną w zakresie określonym przez regulamin rozgrywek.

25. Organizator zawodów ma obowiązek zakazać osobom nietrzeźwym wstępu na obiekt, na którym rozgrywane są zawody. Osoby zakłócające porządek, prowokujące do agresji, wznoszące ordynarne okrzyki muszą być bezzwłocznie usunięte poza obiekt. Odpowiednie zarządzenia informujące publiczność muszą być zawarte w regulaminach umieszczonych w miejscach łatwo dostępnych i widocznych.

26. Organizator zawodów, działając zgodnie z zapisami regulaminu rozgrywek, określa zasady pracy fotoreporterów – ich maksymalną liczbę, oznakowanie, strefy działania (w czasie gry tylko za liniami bramkowymi). Zakazane jest używanie lamp błyskowych.

27. Zawody nie mogą odbywać się w żadnym przypadku na polach gry zamkniętych na mocy decyzji związkowego organu dyscyplinarnego lub władzy administracyjnej. Przed każdymi zawodami sędziowie oraz delegaci/obserwatorzy PZPN mają obowiązek sprawdzenia dokumentów zezwalających na przeprowadzenie zawodów na danym polu gry.

ARTYKUŁ 2 – Piłka

Systemy używania piłek

1. Mecz może być rozgrywany systemem tradycyjnym lub wielopiłkowym.
2. Na zawodach szczebla centralnego obowiązuje system wielopiłkowy.
3. W systemie tradycyjnym do gry używa się tej samej piłki meczowej, a piłka zapasowa może być użyta tylko za zgodą sędziego, gdy znacząco przyspieszy to wznowienie gry (np. po dalekim wykopaniu pierwszej piłki).
4. W systemie wielopiłkowym do gry używa się wszystkich piłek (minimum ośmiu), z których jedną toczy się gra, a pozostałe rozmieszczone są równomiernie wokół pola gry i są w posiadaniu przeszkolonych chłopców do podawania piłek. W chwili, gdy piłka wyjdzie z gry, chłopiec, który jest najbliżej zawodnika mającego wznowić grę, winien podać swoją piłkę do tego zawodnika – gra jest wznawiana tą piłką.
5. Chłopcy do podawania piłek winni nosić stroje sportowe tego samego koloru, lecz różnego od kolorów noszonych przez obie drużyny na polu gry, zawodników rezerwowych oraz sędziów.

Ocena przydatności i wybór piłek do gry

6. O przydatności piłek do gry rozstrzyga wyłącznie sędzia.
7. Przed rozpoczęciem zawodów sędzia zobowiązany jest dokonać wyboru piłek oraz sprawdzić ich cechy fizyczne: wagę, obwód i ciśnienie zgodnie z Art. 2.
8. Wybrane do gry piłki pozostają pod kontrolą sędziów do końca zawodów.
9. Sędzia powinien zarządzić zmianę piłek w czasie trwania zawodów, jeżeli jego zdaniem zmiana ta ułatwi zawodnikom grę, a widzom jej obserwację.

Zmiana piłki niezdatnej do gry

10. Jeżeli podczas zawodów piłka oraz piłki zapasowe staną się niezdatne do gry, względnie zabraknie piłki do kontynuowania gry, sędzia nie kończy przedwcześnie zawodów, lecz wyznacza organizatorowi realny czas na dostarczenie piłki zdatnej do gry. Niewykonanie tego polecenia zobowiązuje sędziego do zakończenia zawodów (z zastrzeżeniem pkt 11).
11. Jeżeli organizator dostarczy piłkę po zakończeniu zawodów z powodu jej braku, a obie drużyny znajdują się ciągle na boisku bądź w drodze do szatni, to zawody te – o ile pozwolą na to warunki atmosferyczne (zapadający zmrok) – winny być kontynuowane.

Chłopcy do podawania piłek

12. Podczas zawodów szczebla centralnego organizator zobowiązany jest do zapewnienia minimum sześciu chłopców do podawania piłek. Musi on pouczyć ich o konieczności szybkiego dostarczania piłki zawodnikom. Niewywiązywanie się chłopców z tego obowiązku musi być odnotowane przez sędziego w sprawozdaniu. Zabrania się chłopcom zagrywania piłką poza polem gry w czasie trwania zawodów.
13. Związki Piłki Nożnej określają w swych regulaminach, w których klasach rozgrywkowych istnieje obowiązek zapewnienia chłopców do podawania piłek.

ARTYKUŁ 3 – Zawodnicy

Zawodnicy

1. Regulaminy rozgrywek określają dozwolony limit zawodników rezerwowych wpisanych do protokołu.

2. Za dopuszczenie do zawodów zawodników posiadających aktualne badania lekarskie odpowiada kierownik danej drużyny. Organizatorzy rozgrywek mogą wprowadzić w regulaminach standardy tych badań (czas trwania, uprawnieni lekarze, obowiązujące druki, zakaz gry dla zawodników bez ważnych badań itd.), jak również obowiązek ich sprawdzania przez delegatów lub sędziów.

Kapitan drużyny

3. Każda drużyna musi mieć kapitana. Prawo zwracania się do sędziego w sposób taktowny, w sprawach dotyczących zawodów, przysługuje wyłącznie kapitanowi drużyny i tylko w czasie przerwy w grze. Na ewentualne pytanie kapitana drużyny, sędzia udziela zwięzłej i jednoznacznej odpowiedzi, nie dopuszczając do polemiki. Kapitanowi nie wolno okazywać dezaprobaty dla decyzji sędziego. Jeżeli kapitan zostaje wymieniony i opuszcza boisko przed końcem zawodów, winien przekazać swojemu zastępcy wyróżniającą go opaskę.

Kierownik drużyny

4. Osobą odpowiedzialną za kwestie proceduralne związane z meczem jest kierownik drużyny. Jeśli drużyna nie ma kierownika, przyjmuje się, że jego funkcję pełni trener. Jeżeli drużyna nie ma ani trenera, ani kierownika, domyślnie funkcję kierownika przypisuje się kapitanowi drużyny.

Składy drużyn

5. Przed rozpoczęciem zawodów kierownicy drużyn przekazują sędziemu protokoły z imionami i nazwiskami zawodników, zawodników rezerwowych oraz osób funkcyjnych. Kapitan i kierownik każdej drużyny czytelnie podpisują protokół, poświadczając w ten sposób tożsamość wszystkich wpisanych tam osób. Nazwiska kapitanów drużyn muszą być oznaczone skrótem „kpt”. Do wzięcia udziału w zawodach uprawnieni są jedynie zawodnicy i zawodnicy rezerwowi wpisani do protokołu przed rozpoczęciem meczu.

6. Protokoły muszą być dostarczone do sędziego najpóźniej:

- 75 minut przed rozpoczęciem zawodów - w Ekstraklasie, I i II lidze,
- 60 minut przed rozpoczęciem zawodów - w pozostałych rozgrywkach szczebla centralnego,
- 45 minut przed rozpoczęciem zawodów - w pozostałych klasach, chyba że regulamin danych rozgrywek stanowi inaczej.

Pierwszych 11 zawodników rozpoczyna zawody, pozostali są zawodnikami rezerwowymi.

7. Po tym jak protokół został wypełniony, podpisany oraz przekazany sędziemu i jeżeli zawody nie zostały jeszcze rozpoczęte, mają zastosowanie następujące instrukcje:

- a) Jeżeli którykolwiek z pierwszych 11 zawodników nie jest zdolny do rozpoczęcia zawodów z jakiegokolwiek przyczyny, może być zastąpiony przez jednego z zawodników rezerwowych. Takie zastąpienie nie pomniejsza liczby zawodników rezerwowych. Zawodnik ten ma status rezerwowego i może zostać wprowadzony na boisko w późniejszej fazie gry. Podczas zawodów nadal wolno dokonać liczby wymian wynikającej z regulaminu rozgrywek.
- b) Jeżeli którykolwiek z zawodników rezerwowych nie jest zdolny przystąpić do meczu z jakiegokolwiek przyczyny, nie może zostać zastąpiony. To oznacza, że liczba zawodników rezerwowych zostanie pomniejszona (z zastrzeżeniem pkt. c.).
- c) Jeżeli bramkarz wpisany do protokołu nie może wziąć udziału w zawodach z jakiegokolwiek przyczyny (poza zapisem Art. 3.6 Przepisów Gry), inny bramkarz może go zastąpić.

8. Zawodnik może pełnić równocześnie funkcję jednego z trenerów (np. asystent trenera, trener bramkarzy itp.) oraz kierownika drużyny. Zawodnikowi nie wolno pełnić równocześnie żadnej funkcji związanej z opieką medyczną (lekarz, masażysta, fizjoterapeuta, itp.).

Niekompletny skład drużyny

9. Drużyna rozpoczynająca zawody w niekompletnym składzie – licząca mniej niż 11 zawodników – może aż do zakończenia zawodów uzupełnić skład zawodnikami wpisanymi do protokołu. O uzupełnianiu podstawowego składu drużyny sędzia musi zostać powiadomiony przez jej kapitana bądź kierownika drużyny. Uzupełnianie nie zmniejsza liczby dopuszczalnych wymian.

Wejście i opuszczenie pola gry przez zawodnika

10. Drużyny zobowiązane są do stawienia się na polu gry w takim czasie, aby sędzia mógł (po sprawdzeniu ubioru i przeprowadzeniu losowania) punktualnie rozpocząć zawody. Taki sam obowiązek mają drużyny przed drugą połową zawodów, a także dogrywką.

11. Zawodnik od momentu otrzymania od sędziego zgody na opuszczenie pola gry do czasu jego opuszczenia nie może brać udziału w grze. Jeżeli zawodnik, zanim opuści pole gry, bierze udział w grze, zostanie napomniany za niesportowe zachowanie. Przerwana gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim z miejsca przewinienia.

12. Zawodnik, którego wejście na pole gry wymaga zgody sędziego, powinien na nią czekać do czasu otrzymania od sędziego przyzwalającego znaku. Prawo zezwolenia zawodnikowi na wejście na pole gry nie może być scedowane na innego członka zespołu sędziowskiego.

Wymiana zawodnika

13. Regulamin każdych rozgrywek określa maksymalną liczbę wymian zawodników, do której uprawniona jest drużyna podczas trwania zawodów.

14. Procedura wymiany zawodników:

- jedna z osób funkcyjnych, względnie sam zawodnik wchodzący, wręcza sędziemu technicznemu/sędziemu asystentowi nr 1, kartkę wymiany, która zawiera imiona, nazwiska i numery obu zawodników (wymienianego i wchodzącego na jego miejsce), minutę wymiany i nazwę zainteresowanej drużyny,
- zawodnik rezerwowy – wchodzący do gry – oczekuje przy linii środkowej na zgodę sędziego na dokonanie wymiany (towarzyszyć mu może w tym czasie jedna osoba funkcyjna),
- wymiana odbywa się w przerwie w grze; zawodnikowi wchodzącemu wolno wejść na pole gry po sprawdzeniu prawidłowości ubioru, po uprzednim opuszczeniu go przez wymienianego współpartnera,
- sędziowie powinni przyspieszać procedurę wymiany tak, aby związana z nią przerwa trwała jak najkrócej.

W zawodach bez związkowych sędziów asystentów wymianę przeprowadza bezpośrednio sędzia.

15. Jeżeli po opuszczeniu boiska przez zawodnika wymienianego, zanim zawodnik rezerwowy wszedł na pole gry, zrezygnowano z wymiany, zawodnik wymieniany może na nie powrócić za zgodą sędziego.

16. Przy wymianach powrotnych (tam, gdzie zakłada to regulamin rozgrywek) obowiązuje procedura opisana w pkt. 14, z wyjątkiem stosowania kartek wymiany. Dla zachowania porządku najważniejsze jest, aby odbywało się to zawsze w przerwie w grze i za zgodą sędziego. Wymiany „hokejowe”/„lotne” (w czasie, gdy toczy się gra) są niedozwolone na żadnym szczeblu.

Zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne

17. W strefie technicznej, poza zawodnikami rezerwowymi, przebywają osoby funkcyjne. Ich imiona, nazwiska i funkcje muszą być wpisane do protokołu przed zawodami. Liczbę i funkcje tych osób określają regulaminy rozgrywek.

18. Tylko jedna spośród osób funkcyjnych w danej chwili jest upoważniona do przekazywania taktycznych uwag swojej drużynie. Osoba ta może przesunąć się do przodu strefy i przebywać tam bez ograniczeń, ale cały czas musi się odpowiednio zachowywać.

19. Na przedmeczowym spotkaniu organizacyjnym sędzia określa lokalizację strefy/stref rozgrzewki zawodników rezerwowych. Bierze pod uwagę to, aby rezerwowi nie wpływali na przebieg gry i komfort pracy sędziów. Podczas rozgrzewki zawodnicy rezerwowi noszą ubiór odróżniający ich od zawodników obu drużyn oraz sędziów.

20. Na zawodach szczebla centralnego strefa rozgrzewki zawodników rezerwowych musi być wyznaczona (np. plastikowymi znacznikami).

21. Jeżeli drużyna w trakcie meczu wykorzysta swój limit wymian, dalsza rozgrzewka pozostałych rezerwowych jest nieuprawniona.

22. Zawodnikom rezerwowym w trakcie rozgrzewki może towarzyszyć jeden z trenerów wpisanych do protokołu (jednak nie wolno mu w tym czasie zajmować się niczym innym poza instruowaniem rezerwowych). Rozgrzewka z użyciem piłek (z wyjątkiem przerwy między częściami meczu) jest niedozwolona.

23. Jeżeli z powodu wykluczenia lub kontuzji podstawowego bramkarza, drużyna nagle musi wprowadzić na boisko rezerwowego bramkarza, sędzia zezwoli na jego krótką rozgrzewkę. O czasie jej trwania – biorąc pod uwagę panujące warunki pogodowe – decyduje wyłącznie sędzia.

Osoby ukarane wykluczeniem

24. Osoba ukarana wykluczeniem nie ma prawa zajmować miejsca w strefie technicznej, w bezpośrednim otoczeniu pola gry oraz w tunelu prowadzącym do szatni – niezależnie od tego, jaką funkcję pełniła (zawodnik, osoba funkcyjna) i w jakim jest ubiorze.

Protesty dotyczące tożsamości zawodników

25. Drużyna ma prawo, najpóźniej do zakończenia zawodów, zgłaszać sędziemu protesty dotyczące tożsamości zawodników drużyny przeciwnej.

26. Protest musi być sporządzony na piśmie, podpisany czytelnie przez kierownika i przekazany sędziemu (sędziemu technicznemu/asystentowi nr 1, jeśli odbywa się to w czasie gry). W najbliższej przerwie w grze sędzia informuje kierownika drużyny przeciwnej o fakcie wpłynięcia protestu – to zobowiązuje kierownika do zatrzymania zawodnika/ów, którego/yh tożsamość jest kwestionowana, do dyspozycji sędziego do momentu sprawdzenia.

27. Sprawdzenie tożsamości zawodników odbywa się przed zawodami, w przerwie zawodów lub po zawodach – zależnie od momentu wpłynięcia protestu. Dokonuje tego sędzia w obecności zainteresowanego zawodnika oraz kierowników obu drużyn, którym przekazuje swoją opinię. Jeśli nie satysfakcjonuje ona drużyny wnoszącej protest lub potwierdza ona zasadność protestu, sędzia musi opisać całe zdarzenie w sprawozdaniu.

ARTYKUŁ 4 – Ubiór zawodników

1. Zawodnicy muszą mieć koszulki z numerami na plecach. Numery te muszą być takie same jak w protokole. Numery są w kolorze kontrastującym z kolorem koszulek tak, aby były z daleka widoczne. Ich wielkość określają regulaminy rozgrywek.

Kolory kostiumów zawodników

2. Zasady doboru strojów drużyn określają regulaminy rozgrywek.

Kontrola ubioru zawodników

3. Sędzia musi sprawdzić, czy zawodnicy mają zgodny z Przepisami Gry ubiór (w szczególności obuwie) przed rozpoczęciem zawodów, drugą połową zawodów, dogrywką i w innym czasie, kiedy taka potrzeba zachodzi.

Niedopuszczenie zawodnika do gry

4. Ochraniacze piszczeli muszą mieć taki rozmiar i umieszczenie pod getrami, aby stanowiły odpowiednią ochronę dla zdrowia zawodnika. W szczególności niedopuszczalne jest stosowanie przez seniorów ochraniaczy w rozmiarach dla dzieci bądź umieszczanie ochraniaczy z tyłu nogi.

5. Celowe niszczenie ubioru (np. obcinanie rękawów, robienie dziur itp.) jest traktowane jako brak szacunku do zawodów, rozgrywek oraz innych uczestników meczu. Tak ubrany zawodnik jest traktowany jako łamiący ducha Art. 4 i nie zostaje dopuszczony przez sędziego do zawodów.

6. Jeżeli zawodnik zamierza grać z opatrunkiem chroniącym go przed kontuzją (nawet za zgodą lekarza), sędzia ma prawo nie dopuścić go do gry, jeśli stwierdzi, że opatrunek stanowi zagrożenie dla innych zawodników.

ARTYKUŁ 5 – Sędzia

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

Uprawnienia i zadania sędziów

1. Do prowadzenia zawodów uprawniony jest sędzia wyznaczony przez Kolegium Sędziów.
2. Sędzia po zakończeniu meczu ma prawo złożyć publiczne oświadczenie, wyjaśniające podjęte przez niego na boisku decyzje.

Władza sędziego

3. Władza sędziego nadana mu przez Przepisy Gry rozpoczyna się z chwilą przystąpienia do pełnienia swoich obowiązków w miejscu rozgrywania zawodów, do czasu zakończenia wszystkich czynności związanych z prowadzeniem zawodów w miejscu ich rozgrywania.
4. Wszelkie incydenty zaistniałe po zakończeniu czynności związanych z prowadzeniem zawodów przez sędziego, muszą zostać opisane przez niego w sprawozdaniu.

Korzyść

5. Stosując korzyść sędzia musi ją zasygnalizować odpowiednim gestem. Zaleca się użycie w tym przypadku również głosu.

Obowiązki sędziego przed zawodami

6. Zespół sędziowski wyznaczony do prowadzenia zawodów zobowiązany jest do przybycia na miejsce rozgrywania zawodów odpowiednio wcześniej:
 - w Ekstraklasie – co najmniej 120 minut przed rozpoczęciem
 - w I i II lidze – co najmniej 90 minut przed ich rozpoczęciem;
 - w pozostałych rozgrywkach szczebla centralnego – co najmniej 75 minut przed ich rozpoczęciem;
 - sędziowie VAR – co najmniej 60 minut przed ich rozpoczęciem
 - w pozostałych klasach – co najmniej 45 minut przed ich rozpoczęciem.
7. Do obowiązków sędziego przed zawodami należą m.in.:
 - sprawdzenie protokołu weryfikacji boiska,
 - sprawdzenie czy pole gry nadaje się do przeprowadzenia zawodów,
 - określenie zasad prowadzenia rozgrzewki (lokalizacja i oznaczenie strefy/ stref rozgrzewki, ubiór zawodników, liczba zawodników jednocześnie rozgrzewających się),
 - określenie, kiedy ma być włączone sztuczne oświetlenie, jeśli zawody w całości/ częściowo odbędą się po zmroku (niedopuszczalne jest włączanie sztucznego oświetlenia w czasie gry),
 - odebranie protokołów z wypełnionymi składami drużyn,
 - ocena przydatności i wyboru piłek do gry,
 - przyjęcie ewentualnych zastrzeżeń i protestów,
 - omówienie zasad prowadzenia zawodów przez zespół sędziowski.

8. Sędzia delegowany na zawody szczebla centralnego winien przeprowadzić przedmeczowe spotkanie organizacyjne z kierownikami drużyn. W jego trakcie przekazuje swoje decyzje dotyczące tematów opisanych w pkt. 7 oraz innych kwestii technicznych (kolory strojów, moment i miejsce stawienia się drużyn do gry itd.).

Sędziom wyznaczonym na zawody niższych klas rekomenduje się przeprowadzenie analogicznych spotkań organizacyjnych.

9. Kontrola pola gry pod względem jego przydatności do gry w danych zawodach polega na sprawdzeniu, czy:

- wyposażenie i zabezpieczenie pola gry odpowiada wymogom Przepisów Gry oraz regulaminów rozgrywek,
- siatki bramkowe są dokładnie przymocowane do bramek i podłoża,
- wszystkie linie oznakowania pola gry są prawidłowo wyznaczone i wyraźne.

Pomoc sędziów asystentów

10. Sędziowie asystenci są pomocnikami sędziego. Sędzia nie może uwzględnić sygnalizacji sędziego asystenta, jeżeli zaistniałe zdarzenie z zajmowanego przez siebie miejsca na polu gry sam mógł lepiej ocenić.

11. Obowiązkiem sędziego jest respektowanie wskazań i oświadczeń wyznaczonego związkowego sędziego asystenta dotyczących zdarzeń, których sam nie mógł zobaczyć.

12. Sędzia nie uwzględni sygnalizacji sędziego asystenta, jeżeli jest przekonany, że sygnalizowane przewinienie nie wymaga przerwania gry lub jej przerwanie przyniosłoby korzyść drużynie, która zawiniła. Fakt nieprzyjęcia sygnalizacji powinien być znakiem umownym – gestem – przekazany sędziemu asystentowi.

Sprawozdanie z zawodów; załącznik

13. Po każdym zawodach sędzia jest zobowiązany do wypełnienia sprawozdania według wymogów organizatora rozgrywek. Sprawozdanie musi być wypełnione w sposób czytelny, rzeczowy i zwięzły. Winno zawierać opis wszystkich istotnych zdarzeń dyscyplinarnych, kontuzji itp.

Sprawozdanie musi być złożone przez sędziego w trybie i terminie określonym przez regulamin rozgrywek.

14. Bezpośrednio po zawodach sędzia sporządza informację o karach indywidualnych i innych zdarzeniach dyscyplinarnych mających związek z meczem. Tryb sporządzania informacji (załącznik do sprawozdania) precyzują regulaminy rozgrywek. Informacja ta musi być podpisana przez kierowników drużyn, niezależnie od tego, czy zgadzają się z treściami tam zawartymi czy nie. Kierownikom nie wolno dopisywać do załącznika jakichkolwiek uwag, zastrzeżeń czy protestów (dotyczących np. zasadności pokazanych kartek lub pomyłonej identyfikacji). Tego rodzaju protesty i zastrzeżenia winny być kierowane bezpośrednio do organu prowadzącego rozgrywkę, w trybie opisanym przez regulamin.

Odmowę podpisania załącznika sędzia opisuje w sprawozdaniu.

Nieprzybycie sędziów na zawody, niedyspozycja sędziego

15. Jeżeli żaden z wyznaczonych sędziów związkowych z jakichkolwiek powodów nie stawi się na zawody, kierownik drużyny gospodarzy co najmniej 5 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia zawodów uzgadnia kandydatów do prowadzenia zawodów z kierownikiem drużyny gości. Jeżeli jeden z kandydatów jest sędzią związkowym, przysługuje mu prawo prowadzenia zawodów. W innych przypadkach o wyborze sędziego decyduje losowanie, przeprowadzone przez kierowników drużyn. Fakt wyboru musi być potwierdzony w sprawozdaniu przed rozpoczęciem zawodów własnoręcznymi podpisami kierowników. Za dostarczenie właściwym władzom sprawozdania z takich zawodów odpowiedzialny jest organizator zawodów.

16. Sędzia, który rozpoczął zawody, powinien je doprowadzić do końca. Wyjątek stanowi jedynie przypadek nagłej niedyspozycji sędziego, uniemożliwiającej mu dalsze prowadzenie zawodów. Jego funkcję przejmuje wówczas jeden z pozostałych członków zespołu sędziowskiego, w trybie opisanym w pkt. 17.

17. Jeżeli wyznaczony na dane zawody sędzia z jakichkolwiek powodów nie stawi się na nie, nie może ich rozpocząć lub kontynuować, jego funkcję przejmuje:

- sędzia asystent nr 1 – jeśli na zawody wyznaczono dwóch lub trzech sędziów związkowych,
- sędzia techniczny – jeśli na zawody wyznaczono czterech sędziów związkowych (chyba że Kolegium Sędziów zdecyduje inaczej dla danych zawodów),

Przerwanie gry

18. W razie przerwania gry z powodu przejściowych zaburzeń atmosferycznych, sędzia zarządza zejście drużyn z pola gry do szatni. Powrót na pole gry nastąpi z chwilą zaistnienia dogodnych warunków atmosferycznych – na sygnał gwizdkiem sędziego.

19. Jeżeli zawody rozgrywane są przy świetle elektrycznym i nastąpi awaria oświetlenia lub zdaniem sędziego oświetlenie jest niewystarczające, sędzia przerwaną z tego powodu grę wznowi po usunięciu awarii. W przypadku braku możliwości zlikwidowania awarii w czasie określonym przez sędziego na podstawie informacji uzyskanej od organizatora zawodów, sędzia kończy zawody, opisując szczegółowo ten fakt w sprawozdaniu.

Decyzję o terminie dokończenia meczu podejmuje organizator rozgrywek.

Zakończenie zawodów przed upływem ustalonego czasu gry

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

- a. jedna z drużyn zostanie zdekompletowana,
- b. jedna z drużyn samowolnie zejdzie z boiska,
- c. jeden z sędziów zostanie czynnie znieważony przez osobę niepożądaną lub jednego z uczestników meczu, a dalsze prowadzenie zawodów zagraża bezpieczeństwu któregokolwiek z sędziów,
- d. zawodnik/osoba funkcyjna wykluczony z gry w ciągu 2 minut od wydania decyzji przez sędziego nie opuści pola gry oraz miejsc opisanych w Art. 3 ust. 24,
- e. podczas zawodów publiczność wtargnie na pole gry i nie zostanie usunięta w ciągu 5 minut,
- f. publiczność ponownie wtargnie na pole gry,
- g. zachowanie publiczności zagraża bezpieczeństwu publicznemu, a brak jest dostatecznej ilości służb porządkowych,
- h. zmiana niezdatnej do gry piłki nie nastąpi w ustalonym realnym czasie,
- i. wyczerpane zostaną wszystkie możliwości zastąpienia uszkodzonej bramki,
- j. pole gry stanie się niezdatne do gry,
- k. zapadną ciemności uniemożliwiające kontynuowanie gry,
- l. nastąpi awaria oświetlenia i nie będzie możliwości jej usunięcia w ustalonym realnym czasie.

W takiej sytuacji zawodnicy obu drużyn zobowiązani są do bezzwłocznego opuszczenia pola gry jednocześnie z sędziami.

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

Niedopuszczalne jest wznowienie i kontynuowanie zawodów przedwcześnie zakończonych z powodów opisanych w ust. 20 pkt. a-g. Jeżeli powodem decyzji sędziego były kwestie techniczne (np. oświetlenie, piłka, bramka), które udało się jednak pokonać tuż po zejściu drużyn do szatni, a wszyscy uczestnicy meczu są jeszcze na obiekcie, sędzia może wznowić zawody.

22. Jeżeli zawody zostały zakończone przed upływem ustalonego czasu gry, nie upoważnia to sędziego do rozstrzygnięcia, która drużyna ma być uznana za przegrywającą zawody. Sędzia przesyła sprawozdanie z zawodów do odpowiednich władz, które podejmują decyzję w tej sprawie.

23. Jeżeli w trakcie meczu sędzia stwierdzi, że jedna z drużyn świadomie dąży do przegrania meczu, gry nie przerywa i nie interweniuje. Winien natomiast zamieścić w tej sprawie stosowną informację w sprawozdaniu.

Bezpieczeństwo sędziów

24. Jeżeli jakiegokolwiek niebezpieczeństwo zagraża sędziom i drużynie gości, drużyna gospodarzy oraz organizator zawodów zobowiązani są zapewnić im wystarczającą ochronę. Jeżeli niebezpieczeństwo zagraża tylko sędziom – obowiązek udzielenia ochrony i pomocy spoczywa na obu drużynach i organizatorze zawodów.

25. Organizator zawodów odpowiedzialny jest za bezpieczeństwo sędziów przez cały okres ich pobytu w miejscu rozgrywania zawodów.

Kontuzja zawodnika

26. Zakazuje się dokonywania zabiegów medycznych kontuzjowanym zawodnikom na polu gry, jeżeli stosownej pomocy można udzielić poza polem gry.

27. Obowiązkowe jest stosowanie noszy dla znoszenia kontuzjowanych zawodników dla udzielenia im pomocy lekarskiej poza polem gry. Stosowanie noszy wymaga przestrzegania następujących zasad:

- Za zapewnienie sprawnych noszy wraz z obsługą odpowiedzialny jest organizator zawodów. W miarę możliwości winien on zapewnić dwie pary noszy

dla umożliwienia szybkiego zniesienia dwóch jednocześnie kontuzjowanych zawodników.

- Osoby do obsługi noszy muszą odznaczać się ubiorem.
- Obsługa noszy wraz z noszami winna znajdować się w czasie zawodów w wyznaczonym miejscu, w pobliżu stref technicznych.
- Jeżeli kontuzjowany zawodnik jest w stanie opuścić pole gry o własnych siłach, winien być do tego zachęcony przez sędziego, szczególnie gdy znajduje się w pobliżu linii ograniczającej pole gry (nie ma potrzeby zniesienia go na noszach).

Sędziowie mają obowiązek opisywać w sprawozdaniu wszelkie niedociągnięcia ze strony organizatora zawodów w tym zakresie.

Spożywanie płynów przez zawodników

28. Zawodnicy i sędziowie mogą przyjmować płyny orzeźwiające podczas trwania zawodów, z zachowaniem następujących zasad:

- Podczas przerwy w grze zawodnicy mogą spożywać płyny z podanych im butelek plastikowych wyłącznie znajdując się na polu gry.
- Zabrania się wrzucania na pole gry jakichkolwiek opakowań zawierających płyny.
- Bramkarz może umieścić plastikową butelkę z płynem w rogu swojej bramki.
- Plastikowe butelki mogą być umieszczane w odległości 1 m od linii bocznych. Nie mogą przeszkadzać sędziom asystentom w wykonywaniu swoich obowiązków.

29. W trakcie ekstremalnych upałów sędzia może zarządzić (na wniosek kierowników drużyn) przerwę na uzupełnienie płynów – jeden raz w trakcie danej części gry (ok. 30. minuty) i trwającą nie dłużej niż jedna minuta. Informacja na ten temat musi być przekazana kierownikom drużyn na przedmeczowym spotkaniu organizacyjnym.

Zakończenie zawodów z powodu nieprzybycia drużyny

30. Jeżeli sędzia odgwiżdżał zakończenie zawodów na skutek niestawienia się w regulaminowym czasie na polu gry jednej lub obu drużyn, a po tym fakcie stawią się one jednak do rozegrania zawodów, sędzia zobowiązany jest prowadzić te zawody. Fakt ten sędzia opisuje w sprawozdaniu.

Podejmując decyzję o prowadzeniu zawodów w opóźnionym czasie, sędzia uwzględni porę dnia (czy opóźnienie to pozwoli zakończyć zawody przed zapadnięciem ciemności) oraz konieczność ewentualnego rozegrania w danym dniu, na tym samym polu gry, innych zawodów przewidzianych terminarzem.

Zarzuty nietrzeźwości sędziego

31. Sędziowie zobowiązani są do poddania się przed zawodami lub po ich zakończeniu, badaniom na obecność alkoholu we krwi, gdy zarzut nietrzeźwości:

- stawia im kierownik jednej z drużyn lub delegowany na te zawody obserwator lub delegat PZPN lub ZPN,
- zostanie sformułowany na piśmie, zaś stawiający go musi legitymować się dowodem tożsamości i zobowiązany jest własnoręcznie ów zarzut podpisać.

Po spełnieniu tych warunków, odmowa sędziego poddania się badaniu jest równoznaczna z przyznaniem się do stanu nietrzeźwości.

32. Badanie stwierdzające lub wykluczające stan nietrzeźwości musi spełniać następujące warunki:

- przeprowadza je umundurowany funkcjonariusz policji, legitymujący się odpowiednim dokumentem służbowym,
- z badania musi zostać sporządzony urzędowy protokół.

Jeżeli badanie stwierdza stan nietrzeźwości, sędzia ma prawo domagania się pobrania krwi w placówce służby zdrowia do dodatkowego badania, a stawiający zarzut mają obowiązek mu to umożliwić.

Wykluczenie nietrzeźwości sędziego powoduje obligatoryjne wszczęcie postępowania dyscyplinarnego przez właściwy organ PZPN lub ZPN w stosunku do stawiającego oszczerczy zarzut. Postępowanie dyscyplinarne nie wyklucza cywilnych roszczeń ze strony pomówionego.

Korzystanie z zapisu wideo

33. Decyzje podejmowane przez sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne i nie mogą być zmienione. Przy podejmowaniu decyzji sędziowie mogą korzystać z zapisu wideo jedynie na zawodach rozgrywanych za zgodą Kolegium Sędziów PZPN zgodnie z protokołem VAR.

Ubiór i wyposażenie sędziów

34. Ubiór sędziów składa się z koszuli, spodenek, getrów i butów piłkarskich. Zespół sędziowski powinien nosić koszule tego samego koloru i tej samej długości rękawów.
35. Do kompletnego wyposażenia sędziego należy: gwizdek, gwizdek zapasowy, zegarek, stoper, notatnik z ołówkiem, moneta (względnie inny przedmiot do losowania) oraz kartki: żółta i czerwona.
36. Sędziom nie zezwala się na noszenie niedozwolonej biżuterii.
37. Sędziowie mają obowiązek prowadzić zawody z przymocowanymi do koszuli przysługującymi im emblematami (odznakami).
38. Obowiązują następujące zasady doboru emblematów (odznak):
- sędzia futsalu może nosić emblemat FIFA FUTSAL lub przyjęty przez Zespół Futsalu KS PZPN tylko za zawodach futsalu,
 - sędziowie międzynarodowi noszą emblematy FIFA na wszystkich zawodach, także krajowych (również, gdy pełnią na nich inne funkcje niż sędzia),
 - sędziowie asystenci międzynarodowi nie mogą nosić emblematu FIFA ASSISTANT, jeżeli prowadzą zawody jako sędziowie w zawodach niższych klas.

Regulaminy rozgrywek

39. Zobowiązuje się sędziów do znajomości i przestrzegania regulaminów wszystkich rozgrywek, na które są delegowani.

Inne sytuacje

40. Przepisy Gry oraz regulaminy rozgrywek zobowiązują sędziów, trenerów, kierowników drużyn, zawodników i działaczy sportowych do sportowej postawy, zarówno przed, w trakcie jak i po zakończonych zawodach.
41. Wszelkie przejawy wyrażania posądzeń o charakterze korupcyjnym w stosunku do sędziów będą surowo karane. Takie sytuacje winny być kwalifikowane przez sędziów jako używanie obraźliwego języka (nawet jeśli pozbawione jest to wulgaryzmów) i karane wykluczeniem (czerwona kartka).

ARTYKUŁ 6 – Pozostali sędziowie

1. Sędziowie asystenci i sędzia techniczny nie są uprawnieni do wydawania werdyktów. Ich wskazania/podpowiedzi są jedynie informacją dla sędziego i nie stanowią o przerwaniu gry. Prawo przerwania gry ma wyłącznie sędzia.
2. Wszyscy uczestnicy zawodów, a przede wszystkim zawodnicy, trenerzy i działacze są zobowiązani traktować pozostałych sędziów tak jak sędziego prowadzącego zawody.

Współpraca sędziów asystentów z sędzią

3. Sędzia asystent nr 1 zajmuje pozycję podczas zawodów przy linii bocznej po stronie stref technicznych. Odstępstwa od tego są dopuszczalne tylko w uzasadnionych przypadkach, gdy zdaniem sędziego zmiana pozycji asystentów będzie z korzyścią dla współpracy trójki sędziowskiej.
4. Sędziowie asystenci zobowiązani są utrzymywać kontakt wzrokowy z pozostałymi członkami zespołu sędziowskiego.
5. Sędziowie asystenci mają obowiązek sygnalizowania sędziemu wszelkich zauważonych przez siebie naruszeń Przepisów Gry, a po przerwaniu gry przez sędziego, wskazania kierunku rzutu, jeżeli są przekonani, że sędzia mógł tego nie zauważyć. Ostateczna decyzja należy jednak zawsze do sędziego.
6. Sędziowie asystenci mogą wkraczać na pole gry dla zapobieżenia awanturom lub dla wyegzekwowania odległości 9,15 m zawodników od piłki, jeżeli rzut wolny wykonywany jest w ich pobliżu. Egzekwowanie odległości zawsze czynią z pozycji piłki.
7. Sędziom asystentom nie wolno pod żadnym pozorem wdawać się w dyskusje z zawodnikami, działaczami lub widzami.
8. Sędzia asystent jest zobowiązany do wyrażania w sposób jednoznaczny swojej opinii w każdej sprawie, w jakiej zwróci się do niego sędzia.
9. Sędzia asystent powinien poruszać się wzdłuż linii bocznej, po jej zewnętrznej stronie, nie przeszkadzając w grze i w taki sposób, aby piłka po odbiciu się od niego nie mogła pozostać w grze.

Rola klubowych sędziów asystentów

10. Prowadzenie zawodów seniorów z jednym sędzią asystentem lub bez asystentów jest niedozwolone. Nieobecność jednego lub obu związkowych sędziów asystentów zobowiązuje kierowników drużyn do przedstawienia sędziemu kandydatów na tę funkcję. Pierwszeństwo przysługuje kandydatom mającym uprawnienia sędziowskie.

Regulaminy rozgrywek mogą precyzować, na których rozgrywkach młodzieżowych nie jest wymagane wyznaczanie klubowych sędziów asystentów.

11. Przed rozpoczęciem zawodów sędzia ma obowiązek zapoznać klubowych sędziów asystentów z ich podstawowymi zadaniami, jakimi są:

- sygnalizowanie chorągiewką wyjścia piłki poza linie ograniczające pole gry,
- wskazanie miejsca wrzutu i drużyny uprawnionej do wznowienia gry wrzutem.

Klubowi sędziowie asystenci muszą być pouczeni, że wszystkie rozstrzygnięcia będą wydawane przez sędziego, dla którego ich wskazania są jedynie pomocną informacją.

12. Klubowy sędzia asystent może być zastąpiony przez sędziego asystenta związkowego, wyłącznie za zgodą sędziego.

Chorągiewki sędziów asystentów

13. Przed rozpoczęciem zawodów organizator jest obowiązany dostarczyć sędziom asystentom dwie chorągiewki o wymiarach 30x40 cm, w dobrze widocznych kolorach.

Obowiązki sędziego technicznego

14. Na zawodach Ekstraklasy, I i II ligi oraz Pucharu Polski (od szczebla 1/16 finału) udział sędziego technicznego jest obowiązkowy. Sędzia techniczny musi mieć następujące uprawnienia:

- Ekstraklasa i I liga, Puchar Polski – sędzia grupy TopAmator
- II liga – sędzia z uprawnieniami do prowadzenia co najmniej IV ligi. Regulaminy innych rozgrywek mogą regulować kwestię udziału sędziów technicznych.

15. Sędzia techniczny przybywa na miejsce zawodów co najmniej 90 minut (w Ekstraklasie – 120 minut) przed wyznaczoną godziną ich rozpoczęcia. Do jego obowiązków należą:

- uczestniczenie w odprawie przedmeczowej zespołu sędziowskiego, podporządkowanie się ustaleniom wydanym przez sędziego,
- sprawdzenie, czy protokoły zostały wypełnione prawidłowo,
- nawiązanie kontaktu z obiema drużynami celem przeprowadzenia, w oznaczonym czasie, wstępnej kontroli ubioru zawodników,
- kontakt z obsługą medyczną i udzielenie instruktażu dotyczącego postępowania w przypadku kontuzji zawodników,
- ocena przygotowania pola gry i jego bezpośredniego otoczenia, ze zwróceniem szczególnej uwagi na przepisowe wyznaczenie linii, umocowanie bramek ustawienie chorągiewek, zamocowanie siatek,
- sprawdzenie ustawienia stanowiska dla pełnienia swoich obowiązków (np. stolik i krzesło) między strefami technicznymi oraz kontrola tablic wymiany zawodników,
- sprawdzenie piłek i omówienie współpracy z chłopcami do podawania piłek.

16. Priorytetem w pracy sędziego technicznego pozostaje pomoc sędziemu w ocenie wydarzeń boiskowych. Do innych jego obowiązków w czasie zawodów należą:

- nadzór nad wymianami, sygnalizowanie ich za pomocą tablic wymiany,
- kontrola stref technicznych oraz stref rozgrzewki zawodników rezerwowych,
- opieka nad piłkami zapasowymi,
- pozostawanie do dyspozycji sędziego i pomaganie mu w prowadzeniu zawodów przez:
 - ❖ utrzymywanie kontaktu wzrokowego z sędziami w celu udzielenia im pomocy – notowanie nałożonych kar indywidualnych (żółte i czerwone kartki), wymian oraz przypadków zakłócania porządku na polu gry lub w jego najbliższym otoczeniu,
 - ❖ działanie w roli pośrednika w przypadku powstania problemów, które mogłyby stać się przyczyną przerwania zawodów lub przedwczesnego ich zakończenia,
 - ❖ nawiązanie kontaktu z sędzią, który około 2 minuty przed upływem danej części gry, przekazuje w umówiony sposób ilość doliczonego czasu gry. Sędzia techniczny tuż przed upływem czasu gry połowy zawodów (ok. 44'55"), informuje zawodników i publiczność (za pomocą tablicy wymiany), o jaki minimalny czas sędzia przedłużył daną część zawodów. Sędzia techniczny

unoszą oburącz tablicę ponad głowę i pokazuje ją we wszystkich kierunkach (na wprost pola gry i w obu kierunkach pod kątem 90 stopni do pola gry), przytrzymując ją w każdym położeniu przez kilka sekund,

- ❖ kontrola stref technicznych – raczej w sposób zapobiegawczy niż konfrontacyjny; obserwacja zachowań osób funkcyjnych oraz zawodników rezerwowych, uspokajanie i niedopuszczanie do eskalacji wydarzeń,
- ❖ uzgodnienie z sędzią – w przerwie zawodów i po ich zakończeniu – notatek dotyczących ważnych zdarzeń, opisywanych w sprawozdaniu przez sędziego.

17. Sędzia techniczny po zakończeniu zawodów:

- nadzoruje zejście uczestników meczu do szatni, zajmując taką pozycję, aby być świadkiem ewentualnych incydentów. Nie wchodzi na pole gry, ale przebywa w okolicach stref technicznych,
- opuszcza bezpośrednio otoczenie pola gry jako ostatni, mając przed sobą wszystkich uczestników zawodów,
- informuje sędziego o swoich spostrzeżeniach i wydarzeniach, które miały miejsce poza polem widzenia innych sędziów (np. podczas opuszczania płyty boiska).

ARTYKUŁ 7 – Czas trwania zawodów

1. Czas trwania gry określany jest przez regulaminy rozgrywek.
2. Mierzenie czasu gry przez sędziego rozpoczyna się z chwilą prawidłowego wprowadzenia piłki do gry przy rozpoczęciu każdej z części zawodów.

Przerwa między częściami gry

3. Zawodnicy mają prawo do minimum 5 minut przerwy między obiema częściami gry (chyba że regulamin rozgrywek stanowi inaczej). Sędzia nie ma prawa do jej skrócenia, gdy choćby jeden zawodnik nie wyraża na to zgody.

Doliczanie straconego czasu gry

4. O tym, czy przerwa jest normalna, czy też wymaga doliczenia straconego czasu, decyduje tylko sędzia zawodów. Liczba doliczonych minut leży jedynie w jego gestii.

5. Sędzia ma obowiązek w sposób widoczny sygnalizować zawodnikom i publiczności tuż przed zakończeniem każdej połowy zawodów (względnie dogrywki) ilość minimalnego czasu (minut) doliczonego na skutek nienormalnych przerw w grze.
6. Wskazanie przez sędziego liczby minut, o które przedłuża każdą część zawodów oznacza jedynie minimalną ilość doliczonego czasu. Sędzia czas ten powiększy, jeśli już w doliczonym czasie gry nastąpią kolejne nienormalne przerwy.
7. Jeżeli nienormalna przerwa w grze związana jest z koniecznością zejścia zawodników i sędziów do szatni, z chwilą zejścia sędziego wstrzymuje mierzenie czasu gry i wznawia je z chwilą wznowienia gry. W momencie mijania 45. minuty sędzia sygnalizuje ilość doliczonego czasu gry bez uwzględnienia tej przerwy.

Omyłkowe, przedwczesne zakończenie części zawodów

8. Przedwczesne, omyłkowe zakończenie części zawodów i spostrzeżenie przez sędziego błędu, kiedy drużyny nie opuściły jeszcze pola gry, zobowiązuje sędziego do poinformowania kapitanów drużyn o popełnionej pomyłce i kontynuowania gry.
9. Jeżeli sędzia omyłkowo, przedwcześnie zakończył pierwszą połowę zawodów i spostrzegł swój błąd po zejściu drużyn z pola gry, czas gry drugiej połowy nie może być powiększony o czas niedograny w pierwszej części zawodów.
10. Omyłkowe przedwczesne zakończenie zawodów i spostrzeżenie przez sędziego popełnionego błędu, kiedy drużyny opuściły już pole gry – powoduje odstąpienie sędziego od zamiaru dogrania uzupełniającego czasu gry, uważając zawody za zakończone. Fakt ten musi zostać szczegółowo opisany w sprawozdaniu.
11. Jeżeli część zawodów została omyłkowo zakończona przed upływem ustalonego czasu gry w chwili, kiedy piłka była w grze, sędzia wznowi grę rzutem sędziowskim.

Omyłkowe zakończenie części zawodów w innej sytuacji powoduje wznowienie gry stosowne do przyczyny jej przerwania.

Omyłkowe przedłużenie czasu gry

12. Wszystkie decyzje podjęte przez sędziego w omyłkowo przedłużonym czasie gry są ważne. Fakt omyłkowego przedłużenia czasu gry części zawodów sędzia musi opisać w sprawozdaniu.

Dogrywka

13. Dogrywka trwa dwa równe okresy 15-minutowe, jeżeli regulamin danych rozgrywek nie przewiduje inaczej.

14. Zawodnikom przysługuje prawo do przerwy przed dogrywką. Taka przerwa trwa 5 minut. W jej czasie zawodnicy muszą pozostać na polu gry.
15. Przed dogrywką sędzia przeprowadza losowanie na analogicznych zasadach, jak przed rozpoczęciem zawodów.
16. Jeżeli wynik zawodów po dogrywce jest nierozstrzygnięty, sędzia, zgodnie z regulaminem rozgrywek, zarządza wykonywanie rzutów z punktu karnego.

Zawody zakończone przed upływem ustalonego czasu gry

17. Jeżeli sędzia zakończył zawody przed upływem ustalonego czasu gry, obowiązany jest opisać w sprawozdaniu:
 - przyczynę przedwczesnego zakończenia zawodów,
 - minutę gry w momencie przedwczesnego zakończenia,
 - strony pola gry, które zajmowały drużyny w chwili zakończenia zawodów,
 - nałożone kary indywidualne i wszystkie inne fakty związane z zawodami.

ARTYKUŁ 8 – Rozpoczęcie i wznowienie gry

Stawienie się drużyn na polu gry

1. Drużyny zobowiązane są do stawienia się na polu gry w takim czasie, aby sędzia mógł punktualnie rozpocząć zawody. Jeżeli zawody nie rozpoczną się punktualnie, sędzia opisuje w sprawozdaniu przyczynę ich opóźnienia.
2. Po wejściu na pole gry sędzia daje sygnał gwizdkiem do procedury związanej z rozpoczęciem zawodów. Jeżeli jedna lub dwie drużyny nie stawiają się na polu gry w składach, które umożliwiają rozegranie zawodów lub ich części, to po upływie 10 minut od gwizdka na rozpoczęcie zawodów lub ich części, sędzia powtórzy sygnał gwizdkiem i po dalszym 5-minutowym bezskutecznym oczekiwaniu zakończy zawody kolejnym sygnałem gwizdka.
3. Jeżeli po odgwizdaniu nieodbycia się zawodów nieobecna drużyna pojawi się na obiekcie, a druga drużyna nie opuściła jeszcze obiektu, sędzia ma obowiązek te zawody rozpocząć – o ile opóźnione rozpoczęcie zawodów pozwoli na ich dokończenie i nie naruszy to harmonogramu innych zawodów rozgrywanych w danym dniu na tym obiekcie.

Rzut sędziowski

4. Przy rzucie sędziowskim piłka musi zostać opuszczona, nie zaś rzucona ku dołowi. Sędzia trzyma piłkę w dłoni, na wysokości wyciągniętej ręki.
5. Jeżeli podczas wykonywania rzutu sędziowskiego, zanim piłka dotknie podłoża, nastąpi przewinienie, to po ewentualnym zastosowaniu kar indywidualnych, sędzia powtarza wykonanie rzutu sędziowskiego, gdyż piłka nie była w grze.

Opóźnianie wykonania wznowienia gry

6. Zawodnik, który nie stosuje się do polecenia sędziego i nie odsunie się na wymaganą odległość od piłki przy wykonywaniu wznowienia gry lub odmawia wykonania tego polecenia, zachowuje się niewłaściwie – zostanie ukarany napomnieniem.

Szczególne sytuacje

7. Jeżeli piłka opuszczając pole gry przewróci lub złamie chorągiewkę różną, i nie ma możliwości jednoznacznej oceny, przez którą linię (bramkową czy boczną) piłka opuściła pole gry, sędzia nakaze wznowić grę:
 - rzutem od bramki – jeżeli piłkę ostatnio zagrał zawodnik drużyny atakującej,
 - wrzutem – jeżeli piłkę ostatnio zagrał zawodnik drużyny broniącej.
8. Symboliczne rozpoczęcie gry przez osobę postronną może mieć miejsce jedynie na zawodach o specjalnym charakterze (mecze pokazowe, dobroczynne itp.).

ARTYKUŁ 9 – Piłka w grze i poza grą

Piłka w grze i poza grą

1. Jeżeli sędzia omyłkowo przerwał grę gwizdkiem, nie może ona być kontynuowana zawołaniem lub gestem sędziego. Wznowienie gry nastąpi rzutem sędziowskim.
2. Przewinienie (nawet ewidentne), na które sędzia nie zareagował sygnałem gwizdka, nie stanowi o przerwaniu gry, a zawodnicy winni ją kontynuować.

ARTYKUŁ 10 – Wyłanianie zwycięzcy

Zdobycie bramki

1. Bramka może być zdobyta z:

- rozpoczęcia gry,
 - akcji,
 - rzutu od bramki,
 - rzutu karnego,
 - rzutu wolnego bezpośredniego,
 - rzutu różnego.
2. Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z:
- rozpoczęcia gry – jeżeli piłka wpadnie do bramki wznawiającego grę,
 - rzutu sędziowskiego,
 - rzutu wolnego bezpośredniego – jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu,
 - rzutu wolnego pośredniego,
 - wrzutu,
 - rzutu różnego – jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu,
 - rzutu od bramki – jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu.

Uznanie bramki

3. Sędzia uznaje bramkę, będąc całkowicie przekonany, że została zdobyta w sposób prawidłowy. Fakt przekroczenia przez piłkę całym obwodem linii bramkowej między słupkami bramkowymi i pod poprzeczką sędzia winien stwierdzić osobiście. W okolicznościach, które uniemożliwiają sędziemu stwierdzenie tego faktu, uznaje on bramkę jedynie na podstawie informacji związkowego sędziego asystenta.
4. Sędzia uznaje zdobytą bramkę poprzez wyciągnięcie ramienia w kierunku punktu środkowego.
5. Przed uznaniem bramki i wskazaniem ręką na punkt środkowy, sędzia powinien wzrokowo skontaktować się z sędzią asystentem, celem uzyskania potwierdzenia prawidłowości zdobytej bramki.

Nieuznanie bramki

6. Sędzia, mimo podjętej decyzji o uznaniu bramki i wskazaniu ręką na punkt środkowy, może zmienić swoją decyzję, ale jedynie przed wznowieniem gry.

7. Jeżeli w czasie gry, z niewiadomej przyczyny, poprzeczka nie znajduje się na właściwym miejscu, a piłka przeszła w świetle bramki linię bramkową poniżej miejsca, w którym powinna znajdować się poprzeczka, sędzia bramki takiej uznać nie może. Gdy bramka zostanie naprawiona, sędzia grę wznowi rzutem sędziowskim.

8. Jeżeli po uznaniu bramki i wskazaniu ręką na punkt środkowy, ale przed wznowieniem gry, sędzia zauważy sygnalizację sędziego asystenta, który stwierdzi, że przed zdobyciem bramki drużyna atakująca dokonała przewinienia i sędzia uzna zasadność tej sygnalizacji, bramka taka nie może być uznana. Gra zostanie wznowiona rzutem wynikającym z przewinienia.

Karne (seria rzutów karnych)

9. Jeżeli kapitanowie obydwu drużyn uzgodnili, że odmawiają wykonywania rzutów karnych, mimo że taką procedurę przewiduje regulamin rozgrywek, sędzia odstępuje od dalszych działań, opisując całą sytuację w sprawozdaniu.

10. Jeżeli podczas wykonywania rzutu piłka pękła po zetknięciu się ze słupkiem lub poprzeczką, nie przekraczając linii bramkowej, rzutu tego nie należy powtarzać.

11. Przed rozpoczęciem wykonywania rzutów karnych oraz w trakcie ich wykonywania nie wolno dokonywać wymian zawodników. Wyjątkiem są bramkarze – o ile dana drużyna nie wykorzystała w czasie zawodów limitu wymian.

12. W wypadku awarii sztucznego oświetlenia, która ma miejsce po zakończeniu dogrywki lub w trakcie wykonywania rzutów karnych, sędzia wyznaczy realny czas na naprawę oświetlenia. Jeżeli okaże się, że nie ma możliwości dokończenia rywalizacji, o wyniku zadecydują ustalenia regulaminu rozgrywek.

ARTYKUŁ 11 – Spalony

Sędzia asystent, który ma wątpliwości czy zawodnik jest spalony czy nie, musi powstrzymać się od sygnalizacji. Sytuacje wątpliwe należy zawsze rozstrzygać na korzyść drużyny atakującej. Również sędzia musi być przekonany, że zawodnik jest aktywny w grze, zanim podejmie decyzję o spalonym.

Spalony

1. Zawodnik podczas zawodów może wielokrotnie być uznanym za spalonego i nie podlega karze indywidualnej z tytułu uporczywego dokonywania przewinień.

2. Zawodnik będący na pozycji spalonej może być uznany za spalonego z tytułu brania udziału w grze przed zagranieniem lub dotknięciem piłki, jeżeli żaden inny jego współpartner nie będący na pozycji spalonej nie bierze bądź nie zamierza wziąć udziału w akcji, biegnąc w kierunku piłki. Jednak sędzia podejmując decyzję o spalonym musi być pewnym, że zawodnik ten dotknie lub zagra piłkę.

Przewinienia na zawodniku, który jest spalony/na pozycji spalonej

3. Jeżeli zawodnik drużyny broniącej naruszył przepisy Artykułu 12 w odniesieniu do przeciwnika, który jest spalony, przewinający obrońca winien być ukarany napomnieniem/wykluczeniem, jeśli jego atak był wykonany nierozważnie lub z użyciem nieproporcjonalnej siły.

Opuszczenie pola gry dla uniknięcia spalonego

4. Napastnik, który opuścił pole gry dla uniknięcia spalonego, musi powrócić na nie najpóźniej po zakończeniu akcji, z której się wyłączył. Powrót tego zawodnika na boisko musi mieć charakter neutralny, to znaczy zawodnik ten nie może włączyć się ponownie do tej akcji, ani też nie może on odnieść żadnej korzyści z powrotu na pole gry. Powrót tego zawodnika na pole gry nie wymaga zgody sędziego.

Korzyść przy spalonym

5. Sędzia może stosować korzyść przy spalonym tak jak w przypadku innych przewinień.

ARTYKUŁ 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

Piłka nożna jest sportem walki i fizyczny kontakt pomiędzy zawodnikami jest normalnym i dopuszczalnym elementem gry, jednak zawodnicy muszą grać, respektując postanowienia Przepisów Gry oraz zasady fair play.

Poważne, rażące faule oraz gwałtowne agresywne zachowania są dwoma kategoriami przewinień, zdecydowanie przekraczającymi dopuszczalny poziom fizycznej agresji i karanymi, zgodnie z postanowieniami Artykułu 12, wykluczeniem z gry.

Przepisy Gry pomijają pojęcie rozmyślności w ocenie postępowania zawodnika w walce o piłkę (poza przypadkiem dotknięcia piłki ręką), zastępując

pojęcie rozmyślności pojęciami: **nieostrożność, nierozważność i użycie nieproporcjonalnej siły**. Sędziowie zaś winni oceniać skutek postępków zawodnika, a nie przyczynę jego postępowania. Zawodnik nie może tłumaczyć swego ataku dobrymi intencjami, jeżeli np. atak ten wykonał z użyciem nieproporcjonalnej siły, rażąco poza granicami normalnej gry, narażając tym samym przeciwnika na niebezpieczeństwo lub powodując jego kontuzję.

Atakowanie ciałem

1. Przepisy Gry nie zabraniają atakowania ciałem przeciwnika przez dwóch zawodników jednocześnie, zakładając, że każdy z nich swój atak wykona w sposób prawidłowy.
2. Samo w sobie zetknięcie się ciał atakującego piłkę zawodnika i bramkarza nie stanowi przewinienia.

Atakowanie nogami

3. Atak wślizgiem jest dozwolonym sposobem walki o piłkę, o ile nie jest wykonany w sposób nieostrożny, nierozważny bądź z użyciem nieproporcjonalnej siły.

Uderzenie

4. Uderzenie może zawierać użycie jakiegokolwiek przedmiotu (włączając piłkę), jak również i część ciała, np. dłoń, ramię, głowę.
5. Usiłowanie uderzenia lub kopnięcia przeciwnika podlega takiej samej karze, jak czyn faktycznie dokonany. Określenie „usiłowanie uderzenia” lub „usiłowanie kopnięcia” należy rozumieć w ten sposób, że zawodnik nie uderzył (kopnął) przeciwnika tylko dlatego, że przeciwnik uchylił się przed uderzeniem lub kopnięciem.
6. Zawodnik, który uderza, kopie lub usiłuje uderzyć/kopnąć przeciwnika, współpartnera bądź każdą inną osobę, czyniąc to w sposób, który jest poważnym rażącym faulem bądź gwałtownym agresywnym zachowaniem, musi być wykluczony z gry. Jeżeli natomiast kopnięcie lub uderzenie zostało dokonane w walce o piłkę nierozważnie bądź poza grą w sposób uznany przez sędziego za niesportowy, winny zawodnik powinien zostać ukarany napomnieniem.
7. Jeżeli zawodnik wymachuje łokciami i ramionami w walce o piłkę, będąc zbyt blisko przeciwnika i czyni to bez należytej ostrożności aż do zaistnienia kontaktu z ciałem przeciwnika, sędzia winien zastosować sankcje karne w zależności od oceny stopnia dynamiki zachowania.

Ataki przy użyciu łokci, względnie ramion, wykonane z nieproporcjonalną siłą i gwałtownością, muszą być bezwzględnie karane wykluczeniem winnego z gry.

Udzielanie kar indywidualnych

8. Jeżeli sędzia ma udzielić zawodnikowi (osobie funkcyjnej) kary indywidualnej, winien wezwać go do siebie, zapisać numer i drużynę karanego oraz rodzaj przewinienia i okazać mu właściwy kolor kartki w wyprostowanej i uniesionej ręce. Z postępowania sędziego musi jednoznacznie wynikać, kto jest karany. Sędzia może wskazać drugą ręką na osobę ukaranego, jednoznacznie go ustalając. W przypadku, gdy wokół jest grupa innych osób, sędzia winien odejść kilka kroków od tej grupy, wezwać karanego i dopiero wtedy pokazać mu stosowną kartkę. W szczególnych sytuacjach sędzia może postępować przy udzielaniu kary indywidualnej w sposób umożliwiający mu skuteczne zarządzanie sytuacją.

9. Obowiązek identyfikacji i odnotowania ukaranego zawodnika (osoby funkcyjnej) spoczywa na wszystkich członkach zespołu sędziowskiego.

10. Wykluczony zawodnik (osoba funkcyjna) musi opuścić pole gry, strefę techniczną, bezpośrednie otoczenie pola gry i tunel prowadzący do szatni. W przypadku, gdy ukarana osoba ociąga się lub odmawia opuszczenia pola gry, sędzia informuje kapitana tej drużyny, że zawody zostaną zakończone przed upływem ustalonego czasu gry, jeżeli ukarany w ciągu 2 minut nie wykona polecenia sędziego.

11. Jeżeli zawodnik (osoba funkcyjna) już wcześniej ukarany napomnieniem, ma zostać wykluczony z gry w następstwie ukarania go drugim napomnieniem, sędzia musi pokazać mu najpierw żółtą kartkę i bezpośrednio po tym czerwoną kartkę – aby było oczywiste, co jest powodem wykluczenia.

12. Jeżeli sędzia przerwał grę i przystąpił do czynności związanych z ukaraniem zawodnika karą napomnienia/wykluczenia, grę można wznowić jedynie po zakończeniu tych czynności, sygnałem gwizdka.

13. Sędzia ma prawo do udzielania napomnień i wykluczeń od momentu wejścia na pole gry w czasie wyprowadzania drużyn przed meczem, do chwili opuszczania pola gry i jego bezpośredniego otoczenia po zakończeniu pierwszej części zawodów bądź całych zawodów. Jeżeli sędzia zakończył daną część zawodów i po tym fakcie zawodnik (osoba funkcyjna) dopuścił się przewinienia podlegającego karze napomnienia lub wykluczenia, a sędzia znajduje się jeszcze na polu gry lub w jego bezpośrednim otoczeniu, udzielenie kary sygnalizuje pokazaniem stosownej kartki. W pozostałych przypadkach sędzia swoje działanie ograniczy do poinformowania kapitana danej drużyny o nałożonej karze.

14. Jeżeli uczestnik meczu będący jednocześnie zawodnikiem i osobą funkcyjną dokonał przewinienia, za które Przepisy Gry przewidują inną karę indywidualną dla zawodnika a inną dla osoby funkcyjnej, wówczas sędzia stosuje karę wyższą – jak dla osoby funkcyjnej. Powyższe dotyczy wyłącznie sytuacji, w których ta osoba funkcyjna była zawodnikiem rezerwowym lub wymienionym.

Kary indywidualne na zawodach drużyn młodzieżowych

15. Zasady Unifikacji Rozgrywek Młodzieżowych PZPN oraz regulaminy rozgrywek określają, na których poziomach wiekowych albo rozgrywkowych obowiązują kary indywidualne przewidziane w Przepisach Gry (żółte i czerwone kartki).

16. Na pozostałych zawodach drużyn młodzieżowych nie przewiduje się udzielania zawodnikom kary napomnienia. Zawodnik, który popełnia przewinienie karane napomnieniem, otrzymuje karę wychowawczą w postaci czasowego wykluczenia z gry.

17. Drużyna zawodnika ukaranego karą wychowawczą gra w tym czasie w osłabieniu (wyjątki, możliwe dla niektórych rozgrywek młodzieżowych, wskazują regulaminy rozgrywek).

18. Regulaminy rozgrywek winny określać zasady odbywania kary wychowawczej przez bramkarzy. Dopuszczalne są dwa warianty:

- a. bramkarz opuszcza boisko, a miejsce w bramce zajmuje odpowiednio ubrany jeden z zawodników z pola;
- b. zamiast bramkarza na karę schodzi jeden z zawodników z pola, wskazany przez trenera.

Jeżeli regulamin danych rozgrywek nie stanowi inaczej, przyjmuje się wariant b. jako obowiązujący.

Zachowanie osób funkcyjnych

19. Osobom funkcyjnym nie wolno głośno komentować ani krytykować decyzji sędziowskich, nawet jeśli robią to bez wulgaryzmów. Sędziowie muszą reagować również na uporczywe komentowanie ich decyzji czy żądanie ich uzasadnienia. Jest to identyfikowane jako mobbing, utrudniający pracę sędziom, wpływający niekorzystnie na wizerunek gry i będący powodem do stosowania kar indywidualnych.

20. Sędziowie winni przed meczem ustalić hierarchię osób funkcyjnych w każdej drużynie. Decyduje o tym protokół dostarczony przez drużynę i przypisane tam funkcje do każdej osoby, chociaż kolejność wpisania tych osób ma jedynie charakter pomocniczy. Obowiązuje następująca hierarchia:

- a. trener (niezależnie od tego, na której pozycji jest wpisany do protokołu),
- b. pozostali pełniący funkcje trenerskie (np. asystent, II trener, trener bramkarzy),
- c. pozostałe osoby funkcyjne (np. kierownik, masażysta).

21. W rozgrywkach, gdzie obowiązuje system kar wychowawczych dla zawodników (zamiast napomnień), w stosunku do osób funkcyjnych stosowane są wyłącznie żółte i czerwone kartki.

22. W rozgrywkach drużyn młodzieżowych, gdy trener jest jedynym dorosłym opiekunem drużyny, jego wykluczenie nie jest powodem do przedwczesnego zakończenia zawodów. Mecz toczy się dalej, a trener dalej ma obowiązek opieki nad swoją drużyną, niezależnie od tego, że przebywa na trybunie lub poza ogrodzeniem boiska.

23. W strefach technicznych obowiązuje zakaz palenia tytoniu. Wszelkie próby obejścia tego zapisu (np. palenie tzw. e-papierosów) będą traktowane przez sędziów tak samo, jak palenie tytoniu.

ARTYKUŁ 13 – Rzuty wolne

Sygnalizacja sędziego

1. Przyznanie rzutu wolnego sędzia sygnalizuje wyprostowanym ramieniem w kierunku linii bramkowej drużyny, przeciwko której zarządził jego wykonanie.

Sposób wykonania

2. Zawodnicy drużyny, której przyznano wykonanie rzutu wolnego, mogą wykonać go pomimo niezachowania przepisowej odległości od piłki przez zawodników drużyny przeciwnej.
3. Jeżeli po ustawieniu piłki w miejscu przewinięcia drużyna wykonująca rzut wolny, z jakiegokolwiek powodu (np. nieprawidłowej odległości zawodników drużyny przeciwnej od piłki) nie wykona go natychmiast, sędzia z własnej inicjatywy wstrzymuje wykonanie rzutu wolnego, informuje wykonawcę, że rzut będzie wykonany na jego polecenie i dopiero po odsunięciu zawodników drużyny przeciwnej na odległość co najmniej 9,15 m od piłki, daje sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu wolnego.

Zachowanie zawodników drużyny wykonującej rzut wolny

4. Jeżeli wykonawca rzutu wolnego reklamuje nieprawidłową odległość przeciwnika od piłki, sędzia wstrzymuje wykonanie rzutu, poleca zawodnikom drużyny przeciwnej odsunąć się na przepisową odległość i dopiero po wykonaniu tego polecenia, daje gwizdkiem sygnał na wykonanie rzutu.
5. Jeżeli sędzia zarządzi, że rzut wolny wykonywany będzie na sygnał gwizdkiem, a wykonawca nie czekając na sygnał wykona ten rzut, sędzia ukarze napomnieniem winnego zawodnika, jeśli uzna jego zachowanie za niesportowe. Taki rzut wolny należy powtórzyć bez względu na okoliczności.

ARTYKUŁ 14 – Rzut karny

Zawodnik wykonujący rzut karny

1. Jeżeli wykonawca rzutu karnego wykona go przed sygnałem gwizdka na jego wykonanie, to bez względu na wynik rzutu, sędzia zarządzi jego powtórzenie.
2. Jeżeli sędzia zarządził powtórne wykonanie rzutu karnego, nie jest konieczne, aby wykonał go ten sam zawodnik.
3. Wykonanie rzutu karnego przez dwóch zawodników tej samej drużyny jest dozwolone, o ile sposób tego wykonania nie koliduje z zasadami określonymi w Przepisach Gry.

Obrona rzutu karnego

4. Dla obrony rzutu karnego bramkarz może zamienić się funkcją z zawodnikiem z pola za zgodą sędziego.
5. Bramkarz, który odmawia obrony rzutu karnego zachowuje się niesportowo i zostanie ukarany napomnieniem, a w przypadku ponownej odmowy – wykluczeniem z gry, po uprzednim udzieleniu mu drugiego napomnienia.

Rozstrzygnięcie rzutu karnego

6. Jeżeli sędzia da mimowolny sygnał gwizdkiem, zanim znane jest rozstrzygnięcie rzutu karnego, rzut karny musi być powtórzony.
7. Jeżeli podczas wykonywania rzutu karnego, zanim wiadomy stał się jego wynik, nastąpiła awaria oświetlenia, to po jej usunięciu rzut karny musi być powtórzony.

Szczególne sytuacje

8. Jeżeli drużyna grająca w siedmiu zawodników zostanie ukarana rzutem karnym, a w rezultacie popełnionego przewinienia jeden z jej zawodników zostanie wykluczony z gry, sędzia kończy zawody, nie zezwalając na wykonanie rzutu karnego.

Zarządzenie rzutu karnego

9. Zarządzenie rzutu karnego sędzia sygnalizuje wskazując zdecydowanie wyprostowanym ramieniem na punkt karny, z którego rzut ma być wykonany.
10. Jakkolwiek podczas wykonania rzutu karnego sędzia asystent zajmuje pozycję na przecięciu linii bramkowej i linii pola karnego, winien udać się tam w odpowiednim momencie – nie bezpośrednio po podyktowaniu rzutu przez sędziego, ale później, w momencie zarządzania przez sędziego samym wykonaniem rzutu. Przedwczesne wkroczenie sędziego asystenta w pole gry może często stać się powodem dodatkowych problemów dyscyplinarnych dla sędziego (wzmoczone protesty, dobiegania itp.).
11. Wykonawca rzutu karnego nie może z jakichkolwiek powodów umieścić piłki poza punktem karnym, bez względu na stan nawierzchni pola gry w tym miejscu.
12. Rzut karny może być wykonany tylko na sygnał gwizdkiem sędziego.

ARTYKUŁ 15 – Wrzut

Wprowadzenie piłki do gry

1. Wrzut wykonywany z innego miejsca niż to, w którym piłka przeszła linię boczną, musi być uznany jako wykonywany niewłaściwie. Sędzia przyzna wrzut drużynie przeciwnej.
2. Świadome uderzenie piłką o ziemię przed wykonaniem wrzutu, nie jest zabronione. Zawodnik nie narusza również Przepisów Gry, gdy przed wykonaniem wrzutu piłka przypadkowo wypadnie mu z rąk.
3. Wrzut jest wykonany prawidłowo, jeżeli wykonawca wrzutu ma część każdej stopy na lub za linią boczną, względnie część stóp na polu gry, a pięty na linii bocznej. W trakcie wykonania wrzutu obie stopy muszą mieć kontakt z podłożem.
4. Wykonanie wrzutu z rozbiegu jest dozwolone, jeżeli w momencie wrzutu wykonawca nie oderwie stóp od podłoża i wykona go z miejsca, gdzie piłka uprzednio opuściła pole gry.
5. Wykonanie wrzutu z wykorzystaniem akrobacji dla osiągnięcia lepszego efektu jest dozwolone, o ile spełnione zostaną warunki zawarte w niniejszym Artykule.
6. Wykonanie wrzutu z pozycji klęczącej, względnie siedzącej, jest niedozwolone.
7. Nadanie piłce kierunku lotu jedną ręką, a wrzucenie jej na pole gry drugą, jest przewinieniem. W takiej sytuacji wrzut zostanie przyznany drużynie przeciwnej z tego samego miejsca.
8. Jeżeli po prawidłowo wykonanym wrzucie piłka odbije się od podłoża na polu gry i wyjdzie poza linię boczną, ponowny wrzut wykona drużyna przeciwna.
9. Jeżeli po nieprawidłowo wykonanym wrzucie piłka bezpośrednio trafiła do zawodnika drużyny przeciwnej, sędzia nie może zezwolić na kontynuowanie gry i stosować korzyści. Wrzut winien być prawidłowo wykonany przez drużynę przeciwną.
10. Zawodnik, który rozmyślnie opóźnia wykonanie wrzutu, winien zostać napomniany. Wrzut wykonuje ta sama drużyna.

ARTYKUŁ 16 – Rzut od bramki

Wprowadzenie piłki do gry

1. Jeżeli z prawidłowo wykonanego rzutu od bramki piłka bezpośrednio przekroczy linię bramkową wykonawcy rzutu (zarówno w bramce, jak i poza nią), grę należy wznowić rzutem różnym.

Zachowania zawodników drużyny niewykonującej rzutu od bramki

2. Po zarządzeniu rzutu od bramki, zawodnicy drużyny przeciwnej powinni niezwłocznie opuścić pole karne, aby rzut mógł być wykonany bez straty czasu. Celowe ociąganie się z opuszczeniem pola karnego należy traktować jako niesportowe zachowanie.

Sygnalizacja sędziego

3. Rzut od bramki sędzia zarządza wskazując wyprostowanym ramieniem pole bramkowe, z którego ma być wykonany rzut.

ARTYKUŁ 17 – Rzut różny

1. Sędzia i sędzia asystent sprawdzają po swoich stronach prawidłowe ustawienie piłki w polu różnym do wykonania rzutu różnego.

2. Jeżeli piłka w sposób jednoznaczny opuściła pole gry na rzut różny, sędzia wskazuje wyprostowanym ramieniem na pole różne, z którego ma być wykonany rzut.

W przypadku braku jednoznaczności, sędzia oprócz wymienionych wyżej wskazań ręką, daje również sygnał gwizdkiem.

Notatki

Notatki

Notatki

Notatki

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]





IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

