

**ZAŁĄCZNIK NR 2**

**PRZEPISY – FUTSAL MASTERS ON II**

**§ 1**

**Ilość zawodników**

1. Zespoły przystępują do gry w składach pięcioosobowych (bramkarz + 4 zawodników w polu). Podczas całego spotkania wolno wymieniać dowolną ilość zawodników. Zmiany zawodników i bramkarza muszą być dokonywane w odpowiednim miejscu tj. "w strefie zmian" przy czym zawodnik wchodzący na boisko może włączyć się do gry nie wcześniej niż zawodnik schodzący opuści pole gry. Zawodnik który został zmieniony może powrócić na boisko jako zmiennik następnego gracza. Bramkarz może zamienić się z zawodnikiem z pola w strefie zmian pod warunkiem iż ubiór zawodnika (bramkarza) będzie się różnił od pozostałych zawodników. Zmiany "w locie" zawodników i bramkarza nie wymagają przerwy w grze i zgody sędziego. Drużyna musi rozpocząć spotkanie w min 4-osobowym składzie.

2 Jeżeli w wyniku wykluczeń lub innych zdarzeń w zespole pozostanie mniej niż 3 zawodników, mecz należy zakończyć.

**§ 2**

**Ubiór zawodników**

Zawodnik nie może mieć na sobie podczas gry niczego, co mogłoby w jakikolwiek sposób zagrażać bezpieczeństwu innych zawodników. Standardowe wyposażenie zawodników to koszulka, spodenki, skarpety, ochraniacze (muszą być całkowicie zakryte) i obuwie. Jedynym dozwolonym rodzajem obuwia jest obuwie płócienne, z miękkiej skóry lub materiału skóropodobnego (skaj, derma) z podeszwami gumowymi lub z podobnego materiału. Używanie obuwia jest obowiązkowe.

**§ 3**

**Sędzia**

Obsadę sędziowską zapewnia organizator. Rozstrzygnięcia sędziego dotyczące faktów związanych z grą, jak również i wyniku meczu są ostateczne.

**§ 4**

**Czas trwania gry**

Czas trwania gry wynosi:

1. Mecze grupowe – dwa równe okresy 10-minutowe z przerwą 5 min na zmianę stron
2. Mecz finałowy – dwa równe okresy 20 -minutowe z przerwą 10 min na zmianę stron.

**§ 5**

**Pole gry**

Nawierzchnia parkietowa, boisko o wymiarach 55 - 35 m. Pole gry jest oznaczone liniami. Podzielone na dwie połowy linią środkową. Auty są tylko po jednej stronie hali. Od strony ściany autów nie ma. Pole karne oznaczone jest ciągłą linią (łuk o promieniu 6m od linii bramkowej) w te strefie dozwolona jest gra rękami przez bramkarza. Bramki umieszczone są pośrodku linii bramkowych.

## **§ 6**

### **Piłka**

1. Mecze rozgrywane są piłką do futsalu (nr4), wykonaną ze skóry lub innego dopuszczonego przez przepisy futsalu materiału.
  2. Piłka jest poza grą gdy:
    - całym obwodem przekroczy linię zarówno na ziemi jak i w powietrzu,
    - gra została przerwana przez sędziego
    - uderzy w sufit (po czym następuje wznowienie od rzutu z autu)
- Piłka jest w grze gdy:
- odbije się od słupka, poprzeczki i pozostanie w polu gry,

## **§ 7**

### **Przebieg gry**

1. Przed rozpoczęciem gry sędzia drogą losowania, poprzez rzucenie monetą, dokonuje wyboru połowy boiska. Zespół, który wygrywa losowanie ma prawo wyboru połowy boiska, przegrywający rozpoczyna grę. W drugiej połowie meczu drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki. Rozpoczęcie gry poprzedzone jest gwizdkiem sędziego a piłka leżąca nieruchomo na środku boiska musi być zagrana do przodu przez zawodnika drużyny rozpoczynającej grę. Wszyscy zawodnicy muszą się znajdować na własnych połowach boiska a zawodnicy drużyny nie rozpoczynającej gry muszą się znajdować w odległości co najmniej 3 metrów od piłki. Piłka jest w grze w momencie gdy leżąc nieruchomo w punkcie środkowym boiska zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny rozpoczynającej grę. Zawodnik rozpoczynający grę nie może ponownie zagrać piłki, zanim nie zostanie ona zagrana przez innego zawodnika. Z rozpoczęcia gry można zdobyć bramkę bezpośrednio.
2. O zakończeniu meczu decyduje sędzia prowadzący spotkanie. Jeżeli piłka jest w locie do bramki a sędzia dał sygnał do zakończenia spotkania - bramka jest nie uznana.
3. Bramka jest zdobyta jedynie wtedy ,gdy piłka całym swym obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką przed sygnałem dźwiękowym.
4. Bramka jest zdobyta jeśli piłka całym swym obwodem, po ziemi lub w powietrzu przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami lub poprzeczką i nie zawini przy tym jej zdobywca lub jego współpartner. Sędzia również uzna bramkę w sytuacji, gdy jej zdobycie poprzedziła niezgodna z przepisami interwencja zawodników drużyny broniącej (przywilej korzyści). W turnieju nie obowiązują faule akumulowane.

## **§ 8**

### **Gra niedozwolona, niesportowe zachowanie i kary**

1. Drużyna, której zawodnik rozmyślnie dokona jednego z jedenastu niżej wymienionych przewinień winna być ukarana rzutem wolnym bezpośrednim, która wykona drużyna przeciwna z miejsca przewinienia:
  - a) kopnie lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
  - b) podstawi nogę przeciwnikowi, powodując jego upadek,
  - c) skoczy na przeciwnika,
  - d) zaatakuje przeciwnika w sposób gwałtowny lub niebezpieczny,
  - e) zaatakuje przeciwnika z tyłu, mimo iż ten mu nie przeszkadza,

- f) uderzy, usiłuje uderzyć przeciwnika lub plunie na niego,
- g) zatrzyma przeciwnika,
- h) odpycha przeciwnika,
- i) zatrzyma przeciwnika barkiem (atak ciałem)
- j) wykona wślizg (w zasięgu gry tj. 2 metry od piłki) w celu odebrania lub wybicia piłki będącej w posiadaniu przeciwnika niezależnie od tego czy wślizg jest prawidłowy czy też nie,
- k) zagra piłkę ręką,

Gdy jednego z jedenastu w/w przewinień dokona zawodnik drużyny broniącej we własnym polu karnym, to jego drużyna winna być ukarana rzutem karnym, bez względu na miejsce położenia piłki pod warunkiem, że znajdowała się ona w grze.

2. Drużyna, której zawodnik popełni jedno z czterech następujących przewinień winna być ukarana rzutem wolnym pośrednim, która wykona drużyna przeciwna z miejsca przewinienia

Są to przewinienia polegające na:

**a)** grze w sposób niebezpieczny tzn. gdy w zasięgu gry jest zawodnik:

- podnosi zbyt wysoko nogę (ponad biodro przeciwnika)
- pochyla głowę zbyt nisko (poniżej biodra przeciwnika)
- w podskoku wysuwa nogę w kierunku przeciwnika
- wykonuje nożyce przy przeciwniku ,
- atakuje piłkę nogą wyprostowaną do przodu
- wybija lub usiłuje wybić piłkę nogą z rąk bramkarza, względnie głową, gdy bramkarz trzyma piłkę przy piersi,
- wysuniętą nogą utrudnia bramkarzowi wprowadzenie piłki do gry
- użyje słowa "puść" w czasie meczu

**b)** rozmyślnym przeszkadzaniu przeciwnikowi, bez zamiaru zagrania piłki tzn. przebiega pomiędzy nim a piłką lub manewrowaniem tułowia utrudnia mu dostęp do piłki,

**c)** będąc bramkarzem i znajdując się na własnym polu karnym przytrzymuje piłkę rękami dłużej niż 4 sekundy,

Jeżeli w/w przewinienie miało miejsce w polu karnym drużyny broniącej, to rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego, najbliższego miejsca przewinienia

3. Zawodnik powinien być ukarany karą napomnienia (żółta kartka) w sytuacji gdy dopuści się jednego z niżej wymienionych przewinień:

- jest winny niesportowego zachowania
- słownie wyraża swoje niezadowolenie z decyzji sędziego
- czynnie wyraża swoje niezadowolenie z decyzji sędziego,
- rozmyślnie zagra piłkę ręką,
- rozmyślnie zatrzyma przeciwnika za koszulkę
- rozmyślnie zatrzyma przeciwnika rękami lub ciałem
- rozmyślnie podłoży nogę przeciwnikowi powodując jego upadek,
- usiłuje kopnąć lub uderzyć przeciwnika lub współpartnera,
- nie zachowa na polecenie sędziego odległości 5 metrów od piłki w czasie wykonywania rzutu wolnego przez drużynę przeciwną
- odkopnie lub odrzuci piłkę po gwizdku sędziego,
- podczas zmiany lotnej wejdzie na boisko zanim jego współpartner je opuści (6 zawodnik)
- wejdzie lub opuści boisko w czasie gry w miejscu znajdującym się poza strefą zmian
- celowo zagra piłkę przed gwizdkiem sędziego, reklamując wcześniej odległość zawodników drużyny

przeciwnej od piłki (nie dotyczy rzutów z autu),

- wyskoczy z muru po gwizdku sędziego lecz przed wprowadzeniem piłki do gry podczas wykonywania rzutu wolnego przez drużynę przeciwną

- popełni innego rodzaju czyn który sędzia zakwalifikuje jako niesportowe zachowanie się, np. .w sposób demonstracyjny używa słów wulgarnych lub obraźliwych

4. Zawodnik musi być ukarany karą wykluczenia (czerwona kartka) w sytuacji gdy dopuści się jednego z niżej wymienionych przewinień:

- gra brutalnie

- pluje na przeciwnika lub na inną osobę

- zachowuje się wybitnie nie sportowo

- po otrzymaniu napomnienia (ż.k.), dopuści się kolejnego przewinienia podlegającego karze napomnienia (druga żółta kartka)

- dopuści się rozmyślnego przerwania w sposób niedozwolony akcji przeciwnika będącego w korzystnej sytuacji do zdobycia bramki (zatrzymanie za koszulkę, zatrzymanie rękami, zatrzymanie piłki ręką wykonanie wślizgu - tzw. "akcja ratunkowa")

- gwałtownie protestuje przeciwko decyzji sędziego, używając przy tym słów wulgarnych lub obraźliwych

- rozmyślnie kopnie lub usiłuje kopnąć przeciwnika lub współpartnera,

- rozmyślnie uderzy lub usiłuje uderzyć przeciwnika lub współpartnera

- popełni innego rodzaju czyn kwalifikujący się i uznany przez sędziego jako wybitnie niesportowe zachowanie się

Zawodnik ukarany czerwoną kartką jest całkowicie wykluczony z turnieju!

Wykluczenia z gry (czerwona kartka) zawodnika w aspekcie kary indywidualnej sprowadza się do 2 minutowego osłabienia drużyny.

Zawodnik wykluczony z gry nie może ponownie wejść na boisko ani przebywać na ławce zawodników rezerwowych. Jego zespół, po upływie 2 minut od momentu usunięcia winnego zawodnika może uzupełnić swój skład. O ile przed upływem regulaminowych 2 minut drużyna która jest osłabiona traci bramkę, może natychmiast uzupełnić swój skład, ale:

- gdy gra 5 zawodników przeciwko 4 zawodnikom i zespół z większością ilością zawodników zdobędzie bramkę, to zespół z 4 zawodnikami może uzupełnić skład,

- jeżeli obydwa zespoły grają 4 zawodnikami i padnie bramka to obydwa zespoły uzupełniają swoje składy

- jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 3 zawodnikom lub 4,4 zawodników gra przeciwko 3 zawodnikom ilością zawodników zdobędzie bramkę, to zespół z 3 zawodnikami może uzupełnić swój skład tylko o jednego zawodnika,

- jeżeli drużyny grają w składach 3 - osobowych i padnie bramka to zespoły te mogą uzupełnić swój skład tylko o jednego zawodnika,

- w każdym przypadku jeżeli bramkę zdobędzie zespół z mniejszą ilością zawodników, to gra toczy się dalej bez zmiany ilości zawodników.

Uzupełnienie składu nie wymaga zgody sędziego.

5. Zawodnik dopuszczalnie może w meczu otrzymać 1 żółtą kartkę.

Jeżeli w jednym spotkaniu dostanie drugą żółtą, to automatycznie otrzymuje po żółtej kartkę czerwoną i jest wykluczony z meczu. Kara wykluczenia obowiązuje wyłącznie w meczu w którym dostał dwie a w konsekwencji 1 czerwoną kartkę. Jeżeli zawodnik otrzyma bezpośrednio czerwoną jest wykluczony z całego turnieju.

## **§ 9**

### **Rzut wolny**

Rzuty wolne dzielą się na dwie grupy:

- bezpośrednie, z których można uzyskać bramkę bezpośrednio na drużynie która zawiniła
- pośrednie, z których bramka może być zdobyta tylko wtedy, kiedy piłka zanim wpadnie do bramki zostanie dotknięta lub zagrana przez innego zawodnika poza wykonawcą rzutu. Jeżeli piłka po prawidłowo wykonanym rzucie wolnym spoza własnego pola karnego, nie dotknięta przez innego zawodnika oprócz wykonawcy rzutu wpadnie do jego bramki, to gra zostanie wznowiona rzutem z rogu. Jeżeli z prawidłowego wykonanego rzutu wolnego pośredniego, piłka bezpośrednio wpadnie do bramki przeciwnika, to gra zostanie wznowiona rzutem od bramki. Podczas wykonywania rzutu wolnego zawodnicy drużyny przeciwnej mają obowiązek znajdować się co najmniej 5 metry od piłki do czasu aż znajdzie się ona w grze tzn. do momentu, gdy zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny wykonującej rzut wolny. W sytuacji korzystnej dla drużyny poszkodowanej, sędzia może zezwolić na wykonanie rzutu wolnego bez sygnału gwizdkiem, pomimo nie zachowania przepisowej odległości od piłki przez zawodników drużyny przeciwnej (przywilej korzyści). W innym przypadku wykonanie rzutu wolnego musi być przeprowadzone sygnałem gwizdkiem. Wykonanie rzutu wolnego "na gwizdek" w sytuacji, gdy drużyna poszkodowana reklamuje odległość od piłki zawodników drużyny przeciwnej, przysługuje tylko i wyłącznie zespołowi wykonującemu rzut wolny. Jeżeli drużyna wykonuje rzut wolny dłużej niż 4 sekundy, to wówczas sędzia dyktuje rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej. Jeżeli piłka przypadkowo uderzy w sufit, grę wznowia się rzutem z autu przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca przecięcia linii bocznej boiska z linią prostopadłą do niej biegnącą pod miejscem, gdzie piłka uderzyła w sufit.

## **§ 10**

### **Rzut karny**

Rzut karny dyktuje się za popełnione przewinienie przez drużynę broniącą w obrębie własnego pola karnego. Rzut karny wykonuje się z punktu karnego, znajdującego się na linii pola karnego w odległości 6 metrów od linii bramkowej. Podczas wykonywania rzutu karnego wszyscy zawodnicy muszą znajdować się w obrębie boiska, poza polem karnym w odległości co najmniej 5 metrów od punktu karnego (za wyjątkiem bramkarza drużyny broniącej i wykonawcy rzutu). Bramkarz drużyny broniącej, w momencie wykonania rzutu karnego musi stać nieruchomo (bez poruszania nogami) na własnej linii bramkowej, twarzą do wykonawcy, nie odrywając stóp aż do momentu, gdy wykonawca rzutu zagra piłkę. Piłka w momencie wykonania rzutu karnego musi leżeć nieruchomo w punkcie karnym a sędziemu musi być znany wykonawca rzutu. Wykonanie rzutu karnego musi być poprzedzone gwizdkiem.

## **§ 11**

### **Rzut z autu**

Jeżeli piłka całym swoim obwodem na ziemi lub w powietrzu przekroczy linię boczną boiska, to sędzia nakazuje wznowienie gry rzutem z autu. Rzut z autu wykonuje się nogą, w momencie wprowadzania piłki do gry wykonawca rzutu musi mieć umieszczone stopy przy linii bocznej boiska a piłka musi leżeć nieruchomo na linii. Piłka jest w grze po przebyciu drogi równej jej obwodowi i znajduje się w obrębie

boiska. Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą się znajdować w odległości 5 metrów od miejsca, z którego wykonywany jest rzut z autu. Z rzutu z autu nie można zdobyć bramki bezpośrednio.

## **§ 12**

### **Rzut od bramki**

Jeżeli piłka całym swoim obwodem przekroczy na ziemi lub w powietrzu linię bramkową z wyłączeniem części zawartej pomiędzy słupkami i pod poprzeczką i była zagrana ostatnio przez zawodnika drużyny atakującej, to sędzia nakazuje wznowienie gry rzutem od bramki. Rzut od bramki wykonuje bramkarz stojący w obrębie własnego pola karnego, wprowadzając ręką piłkę do gry. Piłka jest w grze gdy znajdzie się poza polem karnym.

## **§ 13**

### **Rzut z rogu**

Jeżeli piłka całym swoim obwodem przekroczy na ziemi lub w powietrzu linię bramkową z wyłączeniem części zawartej pomiędzy słupkami i pod poprzeczką i była zagrana ostatnio przez zawodnika drużyny broniącej, to sędzia nakazuje wznowienie gry rzutem z rogu. Rzut z rogu wykonany jest z linii bramkowej lub punktu przecięcia się linii bocznej z linią bramkową. Podczas wykonywania rzutu z rogu piłka musi leżeć nieruchomo w punkcie różnym a zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 5 metrów od miejsca z którego wykonywany jest rzut z rogu.

Z rzutu z rogu można zdobywać bramkę bezpośrednio.

Kierownik lub kapitan drużyny w uzasadnionych przypadkach może zwrócić się do sędziego zawodów o kontrolę tożsamości zaw. drużyny przeciwnej – legitymacji studenckich lub listy zgłoszeniowej. W celu ewentualnego sprawdzenia tożsamości każdy zawodnik powinien posiadać dowód osobisty. Kontrola odbywa się przed lub zaraz po zakończeniu zawodów.

Wszystkie drużyny obowiązują wcześniej ustalony terminarz gier. Drużyny powinny się stawić na mecz przynajmniej 15min przed jego rozpoczęciem i powiadomić o tym organizatora.

Za usterki w szatniach odpowiada kierownik i jego drużyna.

Wszystkie sprawy związane z protestami na piśmie rozpatrują organizatorzy.

Regulamin został zatwierdzony przez organizatorów FUTSAL MASTERS ON II dnia 04.05.2019 r.