

PRZEPISY GRY - FUTSAL

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1 Spotkania będą się odbywały na boisku przystosowanym do gry w halową piłkę nożną.
- 1.2 Mistrzostwa rozgrywane będą w hali piłką halową dostarczoną przez organizatora.
- 1.3 Rozgrywki będą miały miejsce na boisku, którego bramki mają wymiary 3m x 2m.
- 1.4 W turnieju będą obowiązywać przepisy gry w piłkę nożną zgodne z międzynarodowymi przepisami i uwzględniające zasady w poniższych punktach.

2. CZAS GRY I SYSTEM ROZGRYWEK

- 2.1 Czas gry co najmniej 2 x 10 minut plus czas potrzebny na zmianę stron. Czas gry może być zmieniony przez organizatora jeżeli będzie to wymagane do sprawnego przeprowadzenia zawodów. O zatrzymaniu czasu gry decyduje tylko sędzia.
- 2.2 Każdy zespół podczas spotkania ma prawo poprosić raz o 1 minutową przerwę tzw. „czas”. Taką potrzebę zgłasza sędziemu kapitan lub kierownik danej drużyny. „Czas” dla drużyny można otrzymać wyłącznie wtedy, gdy drużyna prosi o niego jest w posiadaniu piłki, a ta nie bierze udziału w grze (opuściła boisko, bądź stały fragment gry).
- 2.3 Rozgrywki podzielone są na fazę grupową i pucharową.
- 2.4 W fazie grupowej pojedynki toczą się systemem każdy z każdym.
- 2.5 Po zakończeniu pojedynków grupowych, następuje faza pucharowa, w której przegrywający odpada z dalszej części turnieju.
 - 2.5.1 W momencie, kiedy w regulaminowym czasie gry padnie remis zwycięzca zostanie wyłoniony poprzez serię rzutów karnych.
 - 2.5.2 O tym, kto rozpocznie serię rzutów karnych decyduje rzut monetą wykonywany przez sędziego. Drużyna, której kapitan wygrał losowanie wykonuje pierwsza rzut karny.
 - 2.5.3 W sytuacji, kiedy po serii trzech rzutów karnych nie wyłoniony zostanie zwycięzca to następuje kontynuacja karnych do tzw. pierwszego błędu, a więc sytuacji kiedy którakolwiek z drużyn uzyska jedną bramkę przewagi przy błędzie przeciwników z zachowaniem zasady, że po obu stronach wykonano tą samą ilość karnych.
 - 2.5.4 Karnych nie mogą wykonywać zawodnicy, którzy poprzez sankcje karne zostali z gry w trakcie spotkania wykluczeni np. czerwona kartka.

3. DRUŻYNA I SYSTEM ZMIAN ZAWODNIKÓW

- 3.1 Podczas spotkania z drużyny w grze bierze udział po 5 zawodników w tym bramkarz.
- 3.2 W chwili rozpoczęcia gry, każdy zespół powinien liczyć, co najmniej pięciu zawodników. W skrajnym przypadku np. przez zdekompletowanie drużyny w wyniku kontuzji dopuszcza się, aby drużyna wystąpiła w mniejszym składzie natomiast nie mniejszym niż 4 zawodników.
- 3.3 W jednym meczu oraz całym turnieju w danej drużynie może występować maksymalnie 11 tych samych zawodników w tym grający kierownik drużyny.

Stowarzyszenie
Sportowo-Edukacyjne
„FeByS”

ADRES:
ul. Kościuszki 35
44-100 Gliwice

KONTAKT:
tel. 32 724 09 86
biuro@febys.org
www.febys.org

KRS 0000410740

REGON 242851408

NIP 969-16-05-175

Stowarzyszenie
Sportowo-Edukacyjne
„FeByS”

ADRES:
ul. Kościuszki 35
44-100 Gliwice

KONTAKT:
tel. 32 724 09 86
biuro@febys.org
www.febys.org

KRS 0000410740

REGON 242851408

NIP 969-16-05-175

- 3.4 Każda drużyna ma prawo do dokonania nielimitowanej ilości zmian podczas spotkania. Strefa zmian jest w tym samym miejscu, co ławki zawodników rezerwowych. Tylko w obrębie tej strefy zawodnicy wchodzą i opuszczają pole gry podczas zmiany.
- 3.5 Prawidłowo dokonana zmiana zawodników musi spełnić dwa warunki:
 - 3.5.1 Po pierwsze zawodnik schodzący z boiska musi je opuścić jako pierwszy w obrębie strefy zmiany swojej drużyny.
 - 3.5.2 Następnie zawodnik wchodzący może wejść na boisko dokonując w ten sposób prawidłowej zmiany.
- 3.6 Jeżeli zmiany zawodników nie będą przeprowadzone zgodnie w regulami zawartymi w punkcie 3.5 sędzia ukara zawodnika dokonującego złej zmiany żółtą kartką (2 minuty kary, a drużyn ta gra wtedy w osłabieniu).
- 3.7 Drużyna biorąca udział w zawodach musi występować w jednolitych strojach oraz odpowiednim obuwiu jakim są tzw. halówki. Osoby grające w lankach (korki) lub innym obuwiu nie zostaną dopuszczeni do gry.
- 3.8 W przypadku kiedy dwie drużyny będą miały podobne kolory swoich strojów wtedy o tym kto zakłada narzutki decyduje sędziowski rzut monetą.

4. SEDZIA I OBSŁUGA STOLIKA SĘDZIOWSKIEGO

- 4.1 Każde spotkanie będzie prowadzone przez dwójkę sędziowską.
- 4.2 Decyzje sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne. To do niego należy interpretacja przepisów gry oraz ich egzekwowanie. Dyskusje z sędzią może podjąć TYLKO kapitan drużyny, jeżeli inny zawodnik podejmuje się dyskusji bądź też będzie się wulgarnie do niego odzywał sędzia ma prawo pokazać żółtą bądź czerwoną kartę w zależności od sytuacji i wykroczenia zawodnika.
- 4.3 Podczas turnieju organizator wyznacza osobę obsługującą stół sędziowski.
- 4.4 Osoba ta jest odpowiedzialna za: obsługę zegara, notuje ilość fauli kumulowanych popełnianych przez każdy zespół i daje sygnał dźwiękowy, gdy cztery faule zostały popełnione i w razie potrzeby informuje sędziów. Wypełnia sprawozdanie z meczu oraz dostarcza innych istotnych informacji.

5. ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

- 5.1 Każde spotkanie rozpoczyna się od sędziowskiego rzutu monetą. Drużyna wygrywająca losowanie rozpoczyna pierwszą połowę. Zespół, który przegrał losowanie rozpoczyna grę w drugiej.
- 5.2 Bramkarz wprowadza piłkę do gry ręką z dowolnego miejsca pola karnego i po takim wznowieniu nie może zdobyć bramki.
- 5.3 Bramkarz może złapać piłkę w ręce jedynie po zagranie od zawodnika swojej drużyny kiedy piłka zagrana była głową, klatką piersiową lub barkiem.
- 5.4 W trakcie każdego spotkania nie obowiązuje limit podań do swojego bramkarza. Natomiast po podaniu piłki bramkarz ma 4 sekundy na oddanie jej innemu zawodnikowi. Jeśli piłka nie zostanie zagrana, sędzia dyktuje rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej.
- 5.5 W przypadku odbicia piłki od sufitu ma miejsce wznowienie gry rzutem z autu przez drużynę przeciwną.

Stowarzyszenie
Sportowo-Edukacyjne
„FeByS”

ADRES:
ul. Kościuszki 35
44-100 Gliwice

KONTAKT:
tel. 32 724 09 86
biuro@febys.org
www.febys.org

KRS 0000410740

REGON 242851408

NIP 969-16-05-175

- 5.6 Piłkę do gry z rzutu autowego zawodnicy wprowadzają nogą. W trakcie tego wznowienia spotkania piłka nie może znajdować się na polu gry, czyli musi być wprowadzona do gry zza linii bocznej bądź się z nią stykać. W przypadku zdobycia bramki bezpośrednio z auty będzie ona nieuznana. Zawodnik ma 4 sekundy na rozpoczęcie gry. W przypadku nieprawidłowego wykonania rzutu następuje strata piłki i rzut dla drużyny przeciwnej.
- 5.7 Na wykonanie rzutu różnego zawodnik ma 4 sekundy na rozpoczęcie gry. W przypadku przekroczenia tego czasu i/lub nieprawidłowego wykonania rzutu następuje strata piłki i rozpoczęcie od bramki przez drużynę przeciwną.
- 5.8 W trakcie wykonywania rzutów wolnych piłka musi leżeć nieruchomo. Po sygnalizacji ze strony sędziego zawodnik ma 4 sekundy na rozpoczęcie gry. W przypadku przekroczenia tego czasu i/lub nieprawidłowego wykonania rzutu następuje strata piłki i rzut dla drużyny przeciwnej.
- 5.9 Odległość broniącego zawodnika (lub zawodników) w czasie wykonywania rzutów wolnych, autowych i różnych wynosi 3m od piłki w przypadku gdy zawodnik drużyny broniącej stoi zbyt blisko piłki wtedy zawodnik wykonujący rzut wolny, autowy lub różny ma prawo zwrócić się do sędziego słowami „na gwizdek” co oznaczać będzie iż wznowienie nastąpić może dopiero, gdy sędzia ustawi zawodnika blokującego w przepisowej odległości i da sygnał gwizdkiem do rozpoczęcia dalszej gry. W przypadku, gdy zawodnik wykonujący rzut wolny, autowy lub różny zwróci się do sędziego słowami „na gwizdek” i po odsunięciu przez sędziego zawodnika blokującego rozegranie nie zaczeka na sygnał gwizdka zezwalający na wznowienie gry (wznowi grę przed sygnałem), wówczas dany rzut wolny, autowy lub różny wykonuje drużyna przeciwna.

6. FAULE I SANKCJE Z TYM ZWIĄZANE

- 6.1 Za wykroczenie w grze lub niesportowe zachowanie, sędzia może ukarać zawodnika dwuminutowym wykluczeniem z gry (żółta kartka), a nawet karą indywidualną.
- 6.1.1 Żółta kartka – zawodnik opuszcza boisko na dwie minuty, a po upływie tego czasu może wejść na boisko pod warunkiem, że zezwoli na to sędzia prowadzący spotkanie. W przypadku utraty bramki drużyna może uzupełnić skład o wykluczonego zawodnika po straconym голу, bez konieczności czekania na upływanie kary. W momencie kiedy wykluczenie ma miejsce w obu drużynach kara obowiązuje w pełnym 2-minutowym wymiarze czasu bez względu na fakt strzelenia bramki przez którąkolwiek z ukaranych drużyn. Jeżeli podczas spotkania w jednym momencie na boisku brakuje dwóch zawodników z tytułu kary dwuminutowej, a drużyna traci bramkę to wtedy mogą oni uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika.
- 6.1.2 Czerwona kartka – zawodnik ukarany zostaje wykluczony z gry do końca meczu, a przez całe 2 minuty drużyna gra w osłabieniu (bez względu na to czy drużyna straciła bramkę), a po upływie tego czasu w jego miejsce może wejść inny zawodnik. Ponad to zawodnik pauzuje w najbliższym spotkaniu rozgrywanym przez drużynę w której występuje. W przypadku otrzymania czerwonej kartki za takie przewinienie jak np. brutalny faul, uderzenie przeciwnika ,fizyczny lub słowny (wyzwiska) zatarg z sędzią

Stowarzyszenie
Sportowo-Edukacyjne
„FeByS”

ADRES:
ul. Kościuszki 35
44-100 Gliwice

KONTAKT:
tel. 32 724 09 86
biuro@febys.org
www.febys.org

KRS 0000410740

REGON 242851408

NIP 969-16-05-175

prowadzącym spotkaniu, zawodnik może zostać ukarany karą dyskwalifikacji od 2 meczów do całkowitego wykluczenia z turnieju.

- 6.1.3 Zawodnik ukarany drugą żółtą kartką, otrzymuje kartkę czerwoną w konsekwencji nie może wystąpić już w tym spotkaniu, natomiast może grać w kolejnym.
- 6.2 Strzelenie bramki przez drużynę grającą w osłabieniu nie uprawnia jej do tego, aby uzupełniła swój skład o brakującą osobę odbywającą karę dwóch minut.
- 6.3 Kary zespołowe – w celu ograniczenia brutalności gry obowiązuje przepis o „faulach kumulowanych”. Są one naliczane w przypadku odgwizdania przez sędziego odpowiedzialnego w danym meczu za prowadzenie spotkania fauli karanych rzutami wolnymi bezpośrednimi. Limit fauli bez konsekwencji zespołowych w jednej połowie wynosi trzy. Każdy następny odgwizdany przez sędziego faul skutkuje „przedłużonym” rzutem karnym. W każdej połowie drużyna rozpoczyna grę z czystym kontem fauli.
- 6.4 Gra wślizgiem jest niedozwolona za wyjątkiem wślizgu dokonywanego przez bramkarza w polu bramkowym oraz tzw. wślizgów blokujących.
- 6.5 W przypadku jakichkolwiek sytuacji spornych zakazane jest rozstrzygania ich poprzez użycie siły. Jeżeli taka sytuacja będzie miała miejsce drużyna, która się tego dopuści może zostać dyskwalifikowana.