INTERNATIONAL BLIND

SPORTS FEDERATION

PRZEPISY GRY W BLIND FOOTBALL 2022-2025

KATEGORIA

B1

IBSA Football Sport Committee

Elias Mastoras
Chairperson
football.chair@ibsasport.org

Fabio Luiz Ribeiro de Vasconcelos
B1 Coach Representative

Maurizio Di Silvestro
B2/B3 Coach Representative

Dorien Cornelis
B1 Athletes Representative

Orhan Tanrikulu
B2/B3 Athletes Representative

IBSA Football Advisory Group

Mariano Travaglino
B1 Referees Co-ordinator
football.referees@ibsasport.org

W przypadku jakichkolwiek rozbieżności w interpretacji przepisów gry w blind football, wersja angielska będzie uznawana za rozstrzygającą.

Modyfikacje dotychczasowych zasad gry oznaczane są następującym symbolem: pojedyncza linia na marginesie.

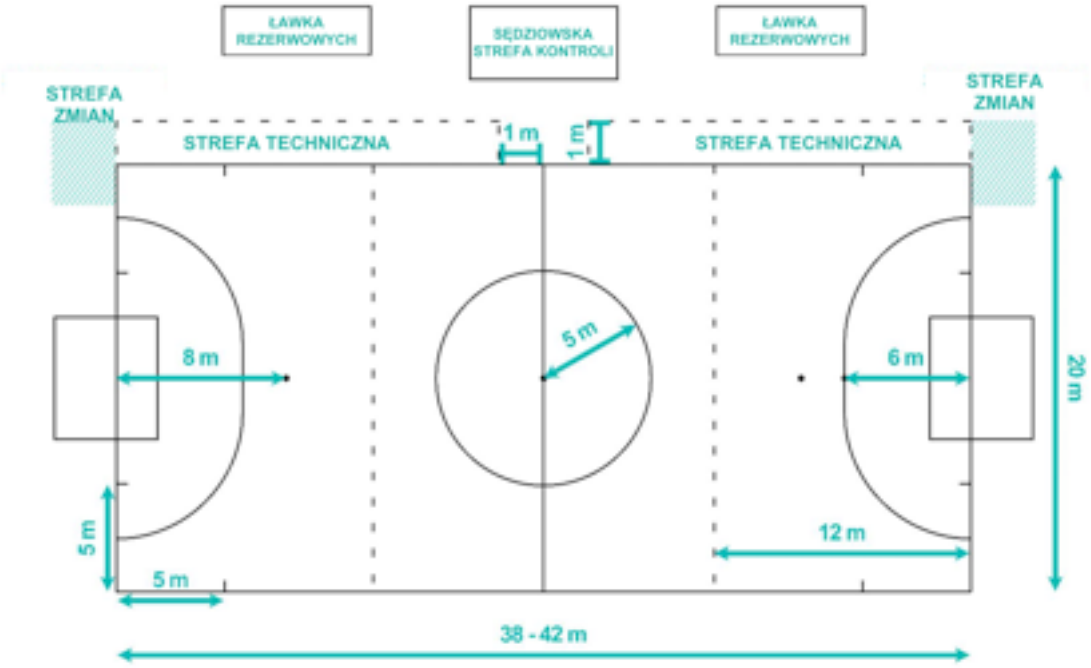
SPIS TREŚCI

1 POLE GRY 4
2 PIŁKA 9
3 ZAWODNICY 10
4 UBIÓR ZAWODNIKÓW 13
5 SĘDZIA 15
6 SĘDZIOWIE ASYSTENCI 17
7 SĘDZIA CZASOWY, SEKRETARZ, SPIKER 18
8 CZAS TRWANIA ZAWODÓW 20
9 ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY 21
10 PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ 23
11 WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY 24
12 GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE 25
13 RZUTY WOLNE 29
14 FAULE AKUMULOWANE 31
15 RZUT KARNY 33
16 KOPNIĘCIE Z AUTU 35
17 RZUT OD BRAMKI 36
18 RZUT ROŻNY 37
PROCEDURY WYŁANIANIA ZWYCIĘZCY MECZU 38
REGULAMIN ZAWODÓW 39
Gogle na oczy - przegląd 41
NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA I ODPOWIEDZI IBSA 42
SANKCJE PODCZAS OFICJALNYCH TURNIEJÓW 47

1 POLE GRY

Wymiary wykonywane są od zewnętrznej krawędzi linii, jako że linie te należą do powierzchni, których są granicami.

Pole gry powinno być zgodne z wymiarami i uposażeniem przedstawionym na poniższym rysunku:



Pole gry powinno być zawsze odkryte, aby zapewnić optymalną akustykę.

Aby zapewnić uczciwe współzawodnictwo, dostępne muszą być obiekty alternatywne, z zadaszonym polem gry o podobnych właściwościach, na wypadek niekorzystnych warunków pogodowych, na które Komitet Organizacyjny nie ma wpływu m.in. uporczywy deszcz, silny wiatr itp. Pole gry może mieć nawierzchnię drewnianą, z gumy syntetycznej lub podobną.

Alternatywne obiekty do gry muszą być sprawdzone i zatwierdzone przez Delegata Technicznego IBSA oraz Komitet Organizacyjny przed rozpoczęciem zawodów.

Delegat Techniczny IBSA oraz Komitet Organizacyjny upewnią się, iż jeśli zajdzie taka potrzeba oświetlenie pola gry jest odpowiednie dla gier rozgrywanych w nocy lub w hali.

WYMIARY POLA GRY:
Pole gry musi mieć kształt prostokąta. Linia boczna musi być dłuższa niż linia bramkowa

MECZE MIĘDZYNARODOWE

DŁUGOŚĆ minimum 38 m
maximum 42 m
SZEROKOŚĆ 20 m

OZNACZENIE POLA GRY

Pole gry oznaczone jest liniami, które należą do obszarów, których są granicami. Dwie dłuższe linie graniczne nazywane są liniami bocznymi. Linie boczne powinny być utworzone z specjalnych band, które obejmują całą długość linii bocznych oraz mogą wykraczać jeden metr poza obie linie bramkowe po obu stronach pola gry. Bandy powinny mieć wysokość od jednego metra do jednego metra dwudziestu centymetrów oraz mogą być nachylone pod kątem nie większym niż 10 stopni od pola gry.

Dwie krótsze linie nazywane są liniami bramkowymi.

Wszystkie linie mają 8 centymetrów szerokości. Pole gry podzielone jest na dwie połowy linią środkową.

Punkt środkowy oznaczony jest w połowie linii środkowej. Wokół niego zakreślono okrąg o promieniu 5 metrów.

OZNACZENIE STREFY PRZEWODNIKÓW

Strefy przewodników (tercje) są oznaczone w następujący sposób:

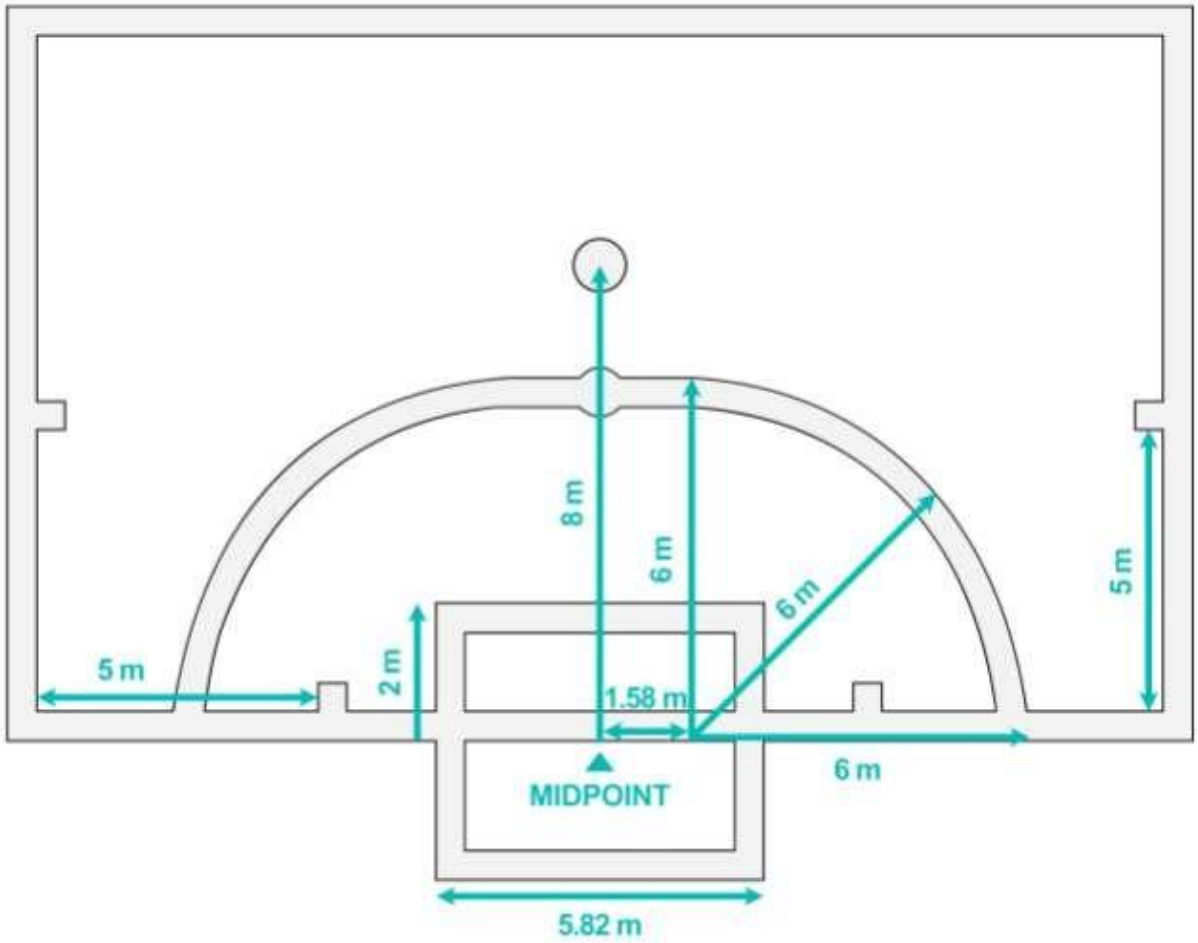
W odległości 12 metrów od linii bramkowej należy wyznaczyć linię przerywaną równoległą do linii bramkowych poprowadzoną z jednej strony pola gry na drugą. Pole gry dzieli się zatem na trzy tercje, które określa się jako:

1 Tercja defensywna;
2 Tercja środkowa;
3 Tercja ofensywna

POLE KARNE

Znak pierwszego punktu w celu utworzenia pola karnego tworzony jest w odległości jednego metra i pięćdziesięciu ośmiu centymetrów mierzonej od punktu środkowego linii bramkowej w kierunku prawej bandy. Wyimaginowana linia o długości 6 metrów rysowana jest od znaku pierwszego punktu oraz pod kątem prostym do linii bramkowej; na końcu tej linii rysowane jest ćwierćkole w kierunku najbliższej bandy, o promieniu 6 metrów od znaku pierwszego punktu. . Znak drugiego punktu tworzony jest w odległości jednego metra i pięćdziesięciu ośmiuc centymetrów od punktu środkowego linii bramkowej w kierunku lewej bandy. Wyimaginowana linia o długości 6 metrów jest rysowana od znaku drugiego punktu i pod kątem prostym do linii bramkowej; na końcu tej linii rysowane jest ćwierćkole w kierunku najbliższej bandy, o promieniu 6 metrów od znaku drugiego punktu.

Górne części każdego ćwierćkola są połączone linią o długości 3,16 m, biegnącą równolegle do linii bramkowej pomiędzy obydwoma punktami. Obszar ograniczony przez te linie oraz linię bramkową nazywany jest polem karnym.



POLE BRAMKOWE
Odległość 1 metra mierzona jest od zewnętrznej części każdego słupka bramki i w kierunku odpowiadającej mu bandy. Linia o długości 2 metrów powinna być wyznaczona prostopadle do linii bramkowej i w kierunku linii połowy pola gry, rozpoczynając się w każdej z wcześniej wyznaczonych odległości. Następnie obie linie powinny być połączone linią o długości 5,82 m biegnącą równolegle do linii bramkowej.
Obszar ten nazywany jest Polem bramkowym.

PUNKT KARNY
Punkt karny jest wyznaczone w odległości 6 m od punktu środkowego pomiędzy słupkami bramkowymi i w równej odległości od nich.

DRUGI PUNKT KARNY
Drugi punkt karny jest wyznaczony na polu gry w odległości 8 metrów od punktu środkowego pomiędzy słupkami bramki i w równej odległości od nich.

STREFA PRZEWODNIKA ZA BRAMKĄ
Odległość 2,91m mierzona jest od środka obu bramek i w kierunku bliższej z dwóch band. Dwie linie o długości dwóch metrów powinny być wyznaczone prostopadle do przeciwległej linii bramkowej na zewnątrz pola gry. Obie linie połączone są linią o długości 5,82 m biegnącą równolegle do linii bramkowej.
Obszar ten nazwany jest "Strefą Przewodnika za bramką".
Obszar ten powinien być utrzymywany w stanie wolnym od wszelkich przeszkód, aby umożliwić przewodnikom prawidłowe wykonywanie ich zadań.

ŁUK POLA ROŻNEGO
Punkt, w którym spotykają się Banda i linia bramkowa nazywany jest łukiem pola rożnego.

STREFA TECHNICZNA
Ławki rezerwowych powinny znajdować się po tej samej stronie, co biurko sekretarza i główne drzwi strefy zmian oraz wyżej niż pole gry w celu lepszej widoczności. Ławka każdej z drużyn powinna znajdować się bliżej jej strefy obronnej. Tylko jedna osoba z każdej drużyny powinna przekazywać instrukcje zawodnikom w tercji środkowej pola gry, gdy piłka jest w grze.

Strefa techniczna powinna być oznaczona. Oznaczenie to powinno być wyznaczone linią równoległą do bandy i mierzoną jeden metr od zewnętrznej części bandy w kierunku ławek rezerwowych. W Strefie Technicznej może przebywać tylko 1 przedstawiciel oraz tłumacz (jeśli jest potrzebny). Wszystkie pozostałe osoby ze sztabu oraz zawodnicy rezerwowi powinni pozostać poza strefą techniczną. Tylko jedna osoba w danym momencie jest upoważniona do przekazywania instrukcji taktycznych z obszaru strefy technicznej.

STREFA ZMIAN
Zmiany powinny być dokonywane w łuku pola rożnego położonym najbliżej ławki rezerwowych.

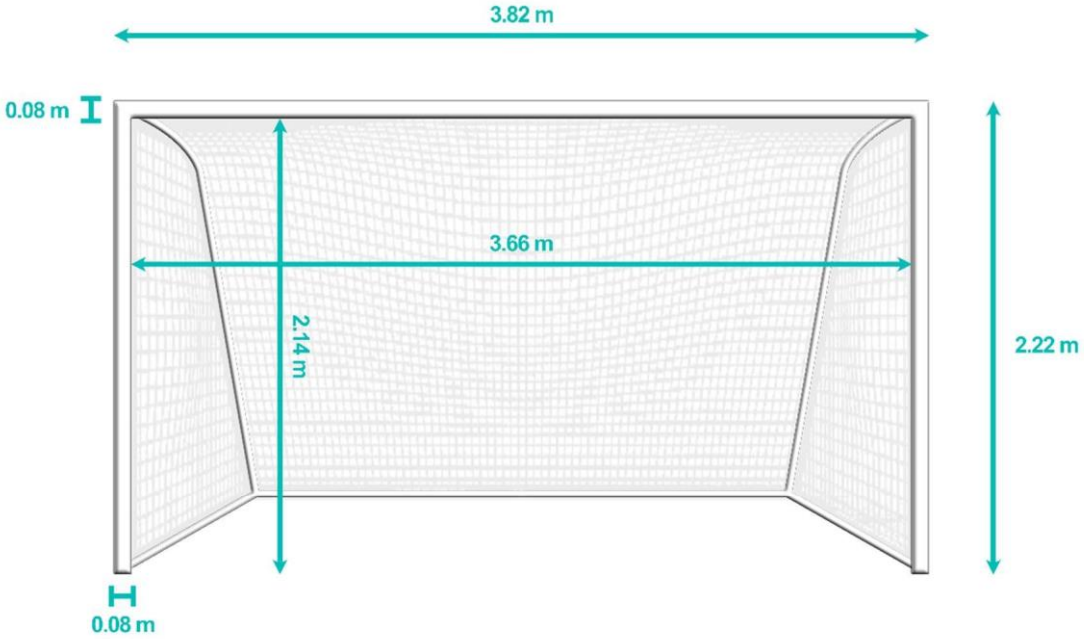
BRAMKI
Bramki muszą być białe oraz muszą być umieszczone na środku każdej linii bramkowej.

Bramka składa się z dwóch pionowo ustawionych słupków w jednakowej odległości od punktów rożnych, połączonych u góry poziomą poprzeczką

Odległość pomiędzy wewnętrznymi krawędziami słupków bramkowych wynosi 3,66 m, a odległość od dolnej krawędzi poprzeczki do podłoża wynosi 2,14 m.

Oba słupki bramki i poprzeczka mają taką samą szerokość i głębokość wynoszącą 8cm. Siatki, wykonane z konopi, juty lub nylonu, są przymocowane do słupków i poprzeczek za bramkami. Dolna część podtrzymywana jest przez wygięte pręty lub inną bezpieczną formę odpowiedniego podparcia.

Głębokość bramki, opisana jako odległość od wewnętrznej krawędzi słupków bramki do zewnętrznej strony pola gry, wynosi co najmniej 80 centymetrów na górze i 100 centymetrów na poziomie gruntu.



BEZPIECZEŃSTWO

Bramki mogą być przenośne, ale muszą być bezpiecznie zakotwiczone do podłoża podczas gry. Dla bezpieczeństwa zawodników, minimalna odległość pomiędzy liniami bramkowymi a przeszkodami wynosi 2 (dwa) metry. Jeśli osiągnięcie takiego dystansu nie jest to możliwe, każda przeszkoda w strefie powinna być zabezpieczona, aby chronić zawodników.

POWIERZCHNIA PRZEZNACZONA DO GRY

Nawierzchnia do gry powinna być wykonana z drewna, trawy lub sztucznej trawy (piaskowa lub wodna nawierzchnia AstroTurf nie jest dozwolona). Nawierzchnia powinna być gładka, płaska i nieścieralna. Należy unikać betonu lub asfaltu.

2 PIŁKA

WŁAŚCIWOŚCI I WYMIARY

Piłka:

- Jest kulista;
- Wykonana ze skóry lub innego stosownego materiału;
- Jest o obwodzie nie mniejszym niż 60 cm i nie większym niż 62 cm;
- waży nie mniej niż 510 gramów i nie więcej niż 540 gramów w momencie rozpoczęcia zawodów
- Ma ciśnienie równe 0,4-0,6 atmosfery (400-600g/cm2) w odniesieniu do poziomie morza
- Zastosowany system dźwiękowy powinien być umieszczony wewnątrz piłki, aby umożliwić jej lot, toczenie i odbijanie się w regularny sposób. W celu zagwarantowania bezpieczeństwa zawodników przez cały czas, stosowany system musi zapewniać, iż piłka wydaje dźwięk, gdy obraca się wokół własnej osi lub wiruje w powietrzu.

WYMIANA USZKODZONEJ PIŁKI

Jeśli piłka pęknie lub ulegnie uszkodzeniu w trakcie meczu:

- Gra zostaje wstrzymana
- Gra zostaje wznowiona poprzez upuszczenie piłki zastępczej w miejscu, gdzie pierwsza uległa uszkodzeniu (proces rzutu sędziowskiego).

Jeżeli w trakcie meczu przestanie działać nagłośnienie piłki:

- Nie jest konieczne przerwanie gry
- Sędzia powinien lekko poruszyć piłką w taki sposób, aby zaczęła ona ponownie wydawać dźwięki

Jeżeli piłka pęknie lub zostanie uszkodzona, gdy nie jest w grze (przy rozpoczęciu meczu, rzucie wolnym, rzucie rożnym, kopnięciu z autu, rzucie karnym lub podwójnym karnym):

- Mecz zostaje wznowiony zgodnie z Przepisami Gry

Piłka nie może być zmieniana w trakcie meczu bez zgody sędziego.

ROZSTRZYGNIĘCIA

Rozstrzygnięcie 1:

- W zawodach IBSA i/lub meczach rozgrywanych pod egidą organizacji członkowskich IBSA należy używać oficjalnych piłek IBSA.

3 ZAWODNICY

DRUŻYNY

Mecz rozgrywają dwie drużyny, każda składająca się z nie więcej niż pięciu zawodników, z których czterech jest całkowicie niewidomych (kategoria B1) i jednego bramkarza, który może być w pełni widzący lub niedowidzący (kategoria B2 lub B3). Częścią drużyny jest również przewodnik

Składy drużyn składają się z maksymalnie piętnastu osób, które mogą pełnić następujące funkcje: ośmiu zawodników z pola, dwóch bramkarzy, jeden przewodnik, jeden trener, asystent trenera, jeden lekarz i fizjoterapeuta.

Drużyna upoważniona jest do posiadania jednego tłumacza trenera (jeśli drużyna tego wymaga). Nie jest on liczony jako członek oficjalnego składu drużyny.

PROCEDURA ZMIANY ZAWODNIKÓW

Zmiennicy mogą być używani w każdym meczu rozgrywanym zgodnie z zasadami oficjalnych zawodów i pod egidą IBSA lub jakiejkolwiek krajowej federacji członkowskiej lub stowarzyszenia.

Maksymalna liczba zawodników rezerwowych B1 wynosi czterech zawodników z pola i jedem bramkarz. W przypadku kontuzji obu bramkarzy, potwierdzonej przez oficjalnego lekarza zawodów każdy członek sztabu może pełnić rolę bramkarza, oprócz zawodników B1. W przypadku drużyny narodowej, aby zastąpić bramkarza, członek sztabu drużyny zastępujący bramkarza musi być tej samej narodowości co drużyna.

Liczba zmian dokonywanych w trakcie meczu jest ograniczona i wynosi 6 w każdej połowie na drużynę. Podczas trwania połowy meczu liczba zmian nie ma wpływu na liczbę zmian w 1. i 2. połowie. Zawodnik, który został zastąpiony, może powrócić na pole gry jako zmiennik innego zawodnika.

Zmiana może być dokonana tylko wtedy, gdy piłka jest poza grą oraz zachowane są następujące warunki:

- Gra zostaje wstrzymana
- Zmiana powinna zostać ogłoszona przez system nagłaśniający (spikera), z uwzględnieniem podania numeru zawodnika opuszczającego pole gry oraz numeru zawodnika wchodzącego na pole gry
- Zawodnik opuszczający pole gry musi to zrobić od strony głównych drzwi wymiany dla zawodników rezerwowych lub strefy zmian własnej drużyny.
- Zawodnik wchodzący na pole gry musi to zrobić również od strony głównych drzwi dla zawodników rezerwowych lub strefy zmian własnej drużyny, ale dopiero wtedy, gdy zawodnik opuszczający pole gry całkowicie przekroczy linię końcową i otrzyma pozwolenie na wejście na pole gry od sędziego.
- Zawodnik rezerwowy podlega władzy i jurysdykcji sędziów, niezależnie od tego, czy zostaje wpuszczony na plac gry czy nie
- Zmiana jest zakończona w momencie wejścia zawodnika rezerwowego na pole gry, od którego staje się on aktywnym zawodnikiem, a zawodnik, którego zastępuje przestaje być aktywnym zawodnikiem.

NARUSZENIA/SANKCJE

Jeżeli, podczas gry, gdy piłka jest w grze, zawodnik rezerwowy wchodzi na pole gry:

- Gra zostaje wstrzymana
- Zawodnik rezerwowy zostaje napomniany, otrzymuje żółtą kartkę i nakaz opuszczenia pola gry.
- Gra zostaje wznowiona rzutem wolnym pośrednim wykonywanym przez drużynę przeciwną z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie zatrzymania gry.

ROZSTRZYGNIĘCIA

- Rozstrzygnięcie 1:

Bramkarz może zostać zmieniony, gdy przyznany został rzut karny lub przedłużony rzut karny. Wykonawca przedłużonego karnego lub rzutu karnego powinien być na polu gry przed wystąpieniem naruszenia przepisów. Drużyna może poprosić o zmianę, ale zawodnik, który wchodzi nie może być w żadnym wypadku wykonawcą rzutu karnego.

- Rozstrzygnięcie 2:

Zawodnik, który popełnił pięć (5) fauli osobistych podczas meczu może zostać natychmiast zmieniony, jeśli drużyna nie dokonała 6 zmian dozwolonych na połowę meczu. Zawodnik ten nie może brać udziału w dalszej części meczu, lecz może pozostać na ławce rezerwowych drużyny.

- Rozstrzygnięcie 3:

Zawodnik ukarany czerwoną kartką podczas meczu może zostać zmieniony zgodnie z przepisami gry, jeżeli drużyna nie dokonała 6 zmian dozwolonych na połowę meczu, ale nie może pozostać na ławce rezerwowych drużyny.

- Rozstrzygnięcie 4:

Czterech zawodników (jeden bramkarz i trzech zawodników z pola) jest wymaganych do rozpoczęcia meczu.

- Rozstrzygnięcie 5:

Jeżeli, w przypadku wykluczenia lub kontuzji zawodników, na polu gry pozostaje mniej niż trzech zawodników (łącznie z bramkarzem) w którejkolwiek z drużyn, mecz musi zostać przerwany.

- Rozstrzygnięcie 6:

Obowiązki kapitana:

Reprezentowanie drużyny podczas meczu i bycie osobą odpowiedzialną za zwracanie się do sędziego i innych oficjeli. Staranie się o dobre zachowanie i sportową postawę wśród swoich kolegów z drużyny. Aby odróżnić się od swoich kolegów z drużyny, kapitan musi nosić opaskę na jednym z ramion.

Jeżeli kapitan opuści pole gry z jakiegokolwiek powodu, nie będzie konieczne wyznaczanie innego kapitana do pełnienia jego obowiązków, chyba że kapitan opuści obiekt lub zostanie wykluczony

- Rozstrzygnięcie 7:

Jeśli zawodnik prosi o pomoc medyczną, po jej udzieleniu musi opuścić Pole gry. Mógłby on zostać zastąpiony przez zmiennika.

- Rozstrzygnięcie 8:

Zawodnik, który wchodzi lub ponownie wchodzi na pole gry, musi to robić gdy gra została wstrzymana, z odpowiedniej strefy i za zgodą sędziów.

- Rozstrzygnięcie 9:

Jeśli drużyna dokona 6 zmian, a bramkarz zostanie wykluczony z gry, mecz będzie kontynuowany w następujący sposób: jeden zawodnik B1 opuści pole gry, zmiennik bramkarza zastąpi odesłanego bramkarza, a drużyna będzie kontynuować grę z 1 bramkarzem i 3 zawodnikami B1, dopóki przepisy nie pozwolą drużynie na uzupełnienie liczby zawodników.

- Rozstrzygnięcie 10:

Jeżeli drużyna dokonała 6 zmian, a bramkarz jest kontuzjowany, mecz będzie kontynuowany w następujący sposób: Dozwolona jest zmiana medyczna dla kontuzjowanego bramkarza. Kontuzjowany bramkarz nie może powrócić do gry przed upływem połowy zawodów. Jeśli zdarzy się to podczas drugiej połowy, kontuzjowany bramkarz nie może wejść do gry aż do następnego meczu.

- Rozstrzygnięcie 11:

Jeżeli drużyna ma mniej niż trzech zawodników (włączając bramkarza) na polu gry, ponieważ jeden lub więcej zawodników celowo opuściło pole gry, sędziowie nie są zobowiązani do zatrzymania gry i może być realizowana korzyść, z warunkiem iż mecz nie może być wznowiony po tym, jak piłka opuści pole gry, jeżeli drużyna nie posiada minimalnej liczby trzech zawodników.

- Rozstrzygnięcie 12:

Zasady "IBSA Blind Football Temporary Concussion Substitution Policy (TCS)" zostały przyjęte przez IBSA do stosowania na wszystkich oficjalnych mistrzostwach blind football.

4 UBIÓR ZAWODNIKÓW

BEZPIECZEŃSTWO

Zawodnik nie może używać sprzętu ani nosić niczego, co jest niebezpieczne dla niego samego lub innego zawodnika, w tym jakiejkolwiek biżuterii.

PODSTAWOWE WYPOSAŻENIE

Podstawowym obowiązkowym wyposażeniem zawodnika jest:

- Koszulka
- spodenki - jeśli noszone są spodenki termiczne, muszą być w tym samym kolorze głównym co spodenki;
- ochraniacze goleni;
- Obuwie - jedynymi dozwolonymi rodzajami obuwia są płócienne lub wykonane z miękkiej skóry buty treningowe lub gimnastyczne o podeszwach z gumy lub podobnego materiału. Obuwie musi być założone. Żaden typ butów z wyprofilowanymi ćwiekami nie będzie dozwolony.

WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW B1

Dodatkowo do powyższego obowiązkowego sprzętu podstawowego, zawodnicy B1 powinni używać następujących elementów:

- “Eye patche” na obu oczach
- Opaski na oczy wykonane z chłonnego materiału, z wyściółką z przodu i w strefie ciemieniowej. Opaski na oczy powinny być sprawdzane przez Delegata Technicznego IBSA. W każdym turnieju organizowanym przez IPC, w Mistrzostwach Świata IBSA, w Turniejach Kontynentalnych IBSA i w Igrzyskach IBSA, obowiązkowe opaski na oczy muszą być oficjalnymi maskami zatwierdzonymi przez Podkomitet IF.
- Opaska ochronna na głowę (opcjonalnie)

KOSZULKA

- Numery muszą być umieszczone z tyłu koszulek, a zawodnicy z tej samej drużyny muszą posiadać różne numery.
- Kolory numerów muszą wyraźnie kontrastować z kolorami koszulki.

W meczach międzynarodowych numer musi być noszony również z przodu koszulki lub spodenek. Liczba ta może być mniejsza niż na odwrocie koszulek.

NAGOLENNIKI

- muszą być całkowicie zakryte przez skarpety;
- muszą być wykonane z odpowiedniego materiału (guma, plastik lub podobne substancje);

- muszą zapewniać dostateczny stopień ochrony

BRAMKARZE

- Bramkarzowi wolno nosić długie spodnie.
- Każdy bramkarz powinien nosić kolory, które łatwo odróżniają go od innych zawodników i sędziów.

NARUSZENIA/SANKCJE

Za wszelkie naruszenia niniejszego artykułu:

- Gra nie musi być wstrzymana
- Zawodnik, który zawinił, jest instruowany przez sędziów, aby opuścił pole gry w celu poprawienia swojego wyposażenia, chyba że już go poprawił.
- Zawodnik, który musi opuścić pole gry w celu poprawienia swojego wyposażenia, nie może na nie powrócić bez zgody sędziów.
- Sędziowie sprawdzają, czy wyposażenie zawodnika jest prawidłowe, zanim pozwolą mu na ponowne wejście na pole gry.
- Zawodnik może powrócić na pole gry tylko wtedy, gdy piłka jest poza grą

ROZSTRZYGNIĘCIA

Rozstrzygnięcie 1:

Ochronne opaski na oczy, które w opinii sędziego zagrażają bezpieczeństwu zawodników, nie są dozwolone.

Rozstrzygnięcie 2:

Opaska ochronna na głowę jest opcjonalna w celu zapobiegania urazom głowy. Jeżeli piłka jest w grze, a zawodnik nie ma opaski na głowie (stracił ją), gra nie powinna być wstrzymana. Jak tylko piłka znajdzie się poza grą, sędzia powinien oddać opaskę zawodnikowi, aby ten mógł ją założyć.

5 SĘDZIA

UPRAWNIENIA SĘDZIEGO

Każdy mecz jest kontrolowany przez sędziego, który ma pełne prawo do egzekwowania przepisów gry w związku z meczem, na który został wyznaczony, od momentu wejścia na teren, na którym znajduje się pole gry, aż do jego opuszczenia.

PRAWA I OBOWIĄZKI

Sędzia:

- egzekwuje przepisy gry;
- pozwala na kontynuowanie gry, gdy drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie, może odnieść korzyść i musi ukarać za pierwotne przewinienie, jeśli przewidywana korzyść nie zostanie osiągnięta w tym czasie;
- prowadzi zapiski z meczu i dostarcza odpowiednim władzom sprawozdanie, które zawiera informacje o wszelkich działaniach dyscyplinarnych podjętych wobec zawodników, przewodników i/lub przedstawicieli drużyny, a także o wszelkich innych incydentach, które miały miejsce przed, w trakcie lub po meczu;
- działa jako sędzia kontrolujący czas w przypadku, gdy ten z oficjeli nie jest obecny;
- zatrzymuje, zawiesza lub kończy mecz z powodu naruszenia Przepisów lub w wyniku jakiejkolwiek ingerencji z zewnątrz;
- podejmuje działania dyscyplinarne przeciwko zawodnikom, przewodnikom lub przedstawicielom drużyny winnym wykroczeń polegających na udzieleniu napomnienia i wykluczenia;
- zapewnia, że na teren pola gry nie wejdą osoby nieupoważnione;
- przerywa mecz, jeżeli w jego opinii zawodnik jest poważnie kontuzjowany i zapewnia, że zawodnik ten opuści pole gry;
- zezwala na kontynuowanie gry do momentu, gdy piłka jest poza grą, jeżeli zawodnik jest, w jego opinii, tylko lekko kontuzjowany i nie jest zagrożony przez innych zawodników, którzy mogliby na niego nadepnąć;
- zapewnia, że każda użyta piłka spełnia wymagania artykułu 2;
- wznawia grę za każdym razem, gdy zostaje ona zatrzymana;
- przy użyciu systemu nagłośnieniowego, zapewnia ciszę w obszarze otaczającym pole gry;
- powinien wyraźnie sygnalizować do stolika sędziego mierzącego czas, ustnie lub za pomocą sygnałów, każdą sytuację, która ma miejsce podczas meczu;
- sprawdza wyposażenie zawodników przed rozpoczęciem meczu, kiedy dokonywane są zmiany, po każdej przerwie w grze, na początku drugiej połowy i kiedy uzna to za konieczne;
- musi dopilnować, aby ochroniacze gówy, przepaski na oczy i „eye patche” były prawidłowo założone podczas wszystkich faz meczu; w celu prawidłowego ustawienia ich na oczy każdego zawodnika. Sędzia może poprosić osobę odpowiedzialną za zawody o zmianę opasek, przepasek na oczy zawodnika
- Egzekwowanie przepisów dotyczących nawigowania w tercjach:

  Obszar 1: Tercja defensywna (nawiguje bramkarz)

Obszar 2: Tercja środkowa (nawiguje trener)
Obszar 3: Tercja ofensywna (nawiguje przewodnik)

ROZSTRZYGNIĘCIA SĘDZIEGO

Decyzje sędziego dotyczące gry są ostateczne.

ROZSTRZYGNIĘCIA

Rozstrzygnięcie 1:

Jeżeli sędzia i sędzia drugi sygnalizują faul jednocześnie i nie ma zgody co do tego, która z drużyn powinna zostać ukarana, decyzja sędziego jest decydująca.

Rozstrzygnięcie 2:

Sędzia pokazuje kartki zawodnikom, obaj sędziowie notują żółte i czerwone kartki.

6 SĘDZIOWIE ASYSTENCI

DRUGI SĘDZIA

OBOWIĄZKI

Drugi sędzia jest wyznaczony do pracy po przeciwnej stronie pola gry niż sędzia główny. Uprawniony jest również do używania gwizdka.

Sędzia drugi pomaga sędziemu kontrolować przebieg gry zgodnie z Przepisami Gry.

Kontroluje dwuminutowy okres następujący po wykluczeniu jednego lub więcej zawodników, jeśli sędzia czasowy nie jest obecny.

Kontroluje czas podczas przerw w grze, jeśli sędzia czasowy nie jest dostępny.

W przypadku niewłaściwego zachowania, sędzia zwolni drugiego sędziego z jego/jej obowiązków, zorganizuje jego/jej zastępstwo i złoży raport do odpowiednich władz zgodnie ze sposobem i terminami określonymi w regulaminie zawodów IBSA w tym zakresie.

ROZSTRZYGNIĘCIA

Rozstrzygnięcie:

Drugi sędzia musi być obecny w składzie sędziowskim podczas wszystkich meczów międzynarodowych

TRZECI SĘDZIA

Trzeci sędzia powinien:

- zastępuje sędziego lub drugiego sędziego, jeśli któryś z nich nie jest w stanie kontynuować meczu;
- jest odpowiedzialny za asystowanie przy zmianach dokonywanych w trakcie meczu;
- jest uprawniony do sprawdzania wyposażenia zawodników rezerwowych przed ich wejściem na pole gry; w przypadku, gdy wyposażenie nie jest zgodne z przepisami gry, nie zezwala na dokonanie wymiany;
- jest upoważniony do informowania sędziego lub drugiego sędziego o każdym niewłaściwym zachowaniu na ławce rezerwowych;
- Zapisuje udzielone napomnienia

7 SĘDZIA CZASOWY, SEKRETARZ, SPIKER

OBOWIĄZKI
Na spotkanie w yznacza się sędziego czasowego, sekretarza i spikera. Siedzą oni na zewnątrz pola gry przy linii połowy pola gry ograniczonej bandami, po tej samej stronie co ławki rezerwowych.

SĘDZIA CZASOWY:
Sędzia czasowy czas powinien być wyposażony w odpowiedni zegar (chronometr) oraz niezbędny sprzęt do wskazywania fauli akumulowanych, który powinien być dostarczony przez stowarzyszenie lub gospodarza, na którego obiekcie rozgrywany jest mecz.

- zapewnia, że czas trwania meczu jest zgodny z przepisami artykułu 8 poprzez:
- Urochomienie jej/jego zegara (chronometru) podczas rozpoczęcia każdej z połów,
- Zatrzymanie jej/jego zegara (chronometru), gdy sędzia sankcjonuje:
- Rzut wolny;
- Wznowienie z autu;
- Rzut od bramki;
- Rzut rożny
- Czas na żądanie sędziów
- Czas na żądanie drużyny
- Czas na zajmowanie się kontuzjowanym zawodnikiem
- Procedurę wymiany zawodników
- Karny lub przedłużony karny
- Zdobycie bramki

Ponownie uruchamia zegar (chronometr) w momencie, gdy sędzia gwiżdże, w celu wznowienia gry.

Mecz musi zawsze kończyć się, gdy piłka jest w grze.

- Sprawdza jednominutowy czas na żądanie drużyny;
- sprawdza dwuminutowy okres kary czasowej, gdy zawodnik został wykluczony;
- sygnalizuje koniec każdego 15-minutowego okresu (połowy) sygnałem dźwiękowym. Czas gry kończy się, gdy rozlegnie się sygnał akustyczny, nawet jeśli sędziowie nie zasygnalizują zakończenia gwizdkiem.

Jeżeli zostanie przyznany rzut wolny bezpośredni poczynając od szóstego faulu akumulowanego lub rzut karny, gdy jedna z połów spotkania ma się ku końcowi, połowa zostaje uznana za zakończoną, gdy rzut wolny lub karny zostanie wykonany. Każdy z rzutów uważa się za wykonany, gdy po tym jak piłka jest w grze, nastąpi jedno z poniższych zdarzeń:

- piłka przestaje się poruszać lub opuści pole gry;
- piłka jest zagrana przez jakiegokolwiek zawodnika (włączając w to wykonawce) innego niż broniący bramkarz;
- sędziowie zatrzymują grę za przewinienie wykonawcy lub jego drużyny.

Bramka zdobyta zgodnie z Przepisami Gry, ale po zakończeniu jednej z połów, zasygnalizowanym przez sędziego mierzącego czas sygnałem dźwiękowym, będzie dozwolona

tylko w powyższych sytuacjach. Okresy gry nie będą przedłużane w żadnym innym przypadku.

SEKRETARZ:

- prowadzi rejestr wszystkich przerw na żądanie dla każdej z drużyn, informuje o tym sędziów i drużyny oraz informuje o pozwoleniu na przerwę na żądanie trenera którejkolwiek z drużyn (Artykuł 8)
- prowadzi rejestr fauli akumulowanych popełnionych przez każdą z drużyn, zarejestrowanych przez sędziów, w każdej połowie meczu i sygnalizuje, kiedy któraś z drużyn popełnia czwarty faul akumulowany, umieszczając widoczny znak na stoliku sędziowskim;
- prowadzi rejestr 5 (pięciu) fauli osobistych popełnionych przez każdego zawodnika podczas meczu;
- zapisuje numery zawodników, którzy zdobywają bramki;
- zapisuje nazwiska i numery zawodników, przewodników i przedstawicieli drużyny, którzy zostali ukarani napomnieniem lub wykluczeniem z gry;

SPIKER

- System nagłaśniający powinien być ustawiony na szczycie stolika sędziowskiego;
- System nagłaśniający powinien być używany przez cały czas trwania zawodów, aby wskazać, iż gra jest zatrzymana i informować o wszystkich zdarzeniach mających miejsce podczas meczu (faule, zmiany, czasy na żądanie i wszelkie inne sytuacje, które mogą wystąpić podczas meczu, włączając zmiany dokonane podczas czasu na żądanie lub w trakcie przerwy w meczu. Spiker musi używać systemu nagłaśniającego do ogłaszania takich zdarzeń.
- System nagłaśniający jest wykorzystywany do zwrócenia się do publiczności o zachowanie ciszy zgodnie z instrukcjami wydawanymi przez sędziów meczu;

W przypadku zachowań niezgodnych z przepisami gry sędziego mierzącego czas, lub sędziego sekretarza, lub spikera, sędzia zwolni go z jego obowiązków, zorganizuje jego zastępstwo i złoży raport odpowiednim władzom zgodnie ze wskazaniami i terminami określonymi w przepisach zawodów IBSA w tym zakresie.

ROZSTRZYGNIĘCIA

Rozstrzygnięcie 1:

W przypadku meczów międzynarodowych obowiązkowe jest korzystanie z usług sędziego mierzącego czas, sędziego sekretarza oraz spikera.

8 CZAS TRWANIA ZAWODÓW

CZĘŚCI GRY

Mecz trwa dwie równe połowy po 15 minut każda.

Pomiar czasu jest dokonywany przez sędziego mierzącego czas, którego obowiązki są określone w artykule 7. Czas trwania każdej połowy zostaje przedłużony w celu umożliwienia wykonania rzutu karnego lub podwójnego rzutu karnego.

CZAS NA ŻĄDANIE DRUŻYN

Drużyny mają prawo poprosić o jednominutową przerwę na żądanie w każdej połowie meczu. Dla przerwy na żądanie obowiązują następujące warunki:

- trenerzy drużyn są upoważnieni do poproszenia sędziego mierzącego czas o jednominutową przerwę w grze;
- jednominutowa przerwa na żądanie może być wnioskowana w dowolnym momencie, ale jest dozwolona tylko wtedy, gdy drużyna wnioskująca o przerwę jest w posiadaniu piłki;
- sędzia mierzący czas sygnalizuje zgodę na przerwę w grze, gdy piłka jest poza grą, używając gwizdka lub innego sygnału dźwiękowego różniącego się od używanych przez sędziów;
- kiedy przyznana jest przerwa na żądanie, zawodnicy muszą pozostać na polu gry. Jeśli chcą otrzymać instrukcje od sztabu drużyny, mogą to zrobić tylko przy bandach na wysokości ławki rezerwowych. Członek sztabu wydający polecenia nie może wchodzić na pole gry (z wyjątkiem przewodnika, który może wejść na pole gry w czasie przerwy w grze);
- drużyna, która nie zażąda czasu na żądanie w pierwszej połowie meczu, ma prawo do tylko jednej przerwy w drugiej połowie meczu;

PRZERWA W POŁOWIE ZAWODÓW

Czas trwania przerwy w połowie meczu nie może przekraczać 10 minut.

ROZSTRZYGNIĘCIA

Rozstrzygnięcie 1:
Jeżeli sędzia czasowy nie jest obecny na zawodach, trener może poprosić o przerwę na żądanie sędziego.

Rozstrzygnięcie 2:
Jeżeli pierwsza lub druga połowa meczu rozpocznie się z opóźnieniem z powodu nieodpowiedzialności jednej lub obu drużyn, odpowiednio trener/trenerzy zostaną ukarani żółtą kartką.

9 ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

PROCEDURA
Sędzia podrzuca monetą, a drużyna, która wygrała losowanie ma możliwość wyboru rozpoczęcia gry, lub na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie. 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.

Zawodnicy rezerwowi oraz oficjele drużyny powinni korzystać z ławki rezerwowych na tej połowie pola gry, której broni ich drużyna.

ROZPOCZĘCIE GRY
Rozpoczęcie I wznowienie gry ze środka pola gry ma miejsce:

- na początku meczu;
- po zdobyciu bramki;
- na początku drugiej połowy zawodów;
- na początku każdej części dodatkowego czasu gry, jeśli ma on zastosowanie;
- Bramka może być zdobyta bezpośrednio z wznowienia gry. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy, przeciwnikom przyznawany jest rzut rożny.

PROCEDURA
- Wszyscy zawodnicy znajdują się na swojej połowie pola gry.
- Zawodnicy drużyny przeciwnej do wykonującej wznowienie gry znajdują się w odległości co najmniej pięciu metrów od piłki do momentu, aż znajdzie się w grze.
- Piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym.
- Sędzia daje sygnał gwizdkiem na rozpoczęcie.
- Piłka jest w grze, gdy została kopnięta i poruszyła się.
- Wykonawca nie może dotknąć piłki po raz drugi, dopóki nie dotknie ona innego zawodnika.

Po zdobyciu bramki przez jedną z drużyn, wznowienie rozpoczyna drużyna przeciwna.

NARUSZENIA/SANKCJE

Jeżeli wykonawca dotknie piłkę po raz drugi, zanim dotknie ona innego zawodnika:

- Drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni, który należy wykonać z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów (patrz Artykuł 13 - Miejsce wykonania rzutu wolnego).

Za każde inne naruszenie procedury wznowienia gry, jest ona powtarzana.

RZUT SĘDZIOWSKI

Rzut sędziowski jest sposobem wznowienia meczu po chwilowym zatrzymaniu gry, które jest konieczne, gdy piłka jest w grze (pod warunkiem, że bezpośrednio przed zatrzymaniem nie przekroczyła linii bocznej nad bandami lub linii bramkowej), z jakiegokolwiek powodu niewymienionego w innych artykułach Przepisów Gry.

PROCEDURA

Sędzia upuszcza piłkę w miejscu, w którym znajdowała się ona w momencie zatrzymania gry, z wyjątkiem sytuacji, gdy znajdowała się ona wewnątrz pola karnego, w którym to przypadku piłka powinna zostać upuszczona na skraju pola karnego w miejscu najbliższym miejscu, w którym znajdowała się ona w momencie zatrzymania gry.
Piłka jest w grze, gdy ma kontakt z podłożem i powinna być upuszczona nie pionowo, lecz w kierunku najbliższej bandy

NARUSZENIA/SANKCJE

Rzut sędziowski zostaje powtórzony jeżeli:

- jeśli piłka zostanie dotknięta przez zawodnika, zanim zetknie się z podłożem;
- jeżeli piłka opuści pole gry po kontakcie z podłożem, bez dotknięcia jej przez zawodnika.

10 PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

PIŁKA POZA GRĄ

Piłka jest poza grą, gdy:

- w całości przekroczyła jedną z linii bramkowych, zarówno na ziemi, jak i w powietrzu, lub jedną z linii bocznych ograniczonych bandami w powietrzu;
- gra została wstrzymana przez sędziów;
- uderza w sufit;

PIŁKA W GRZE

Piłka jest w grze w każdym innym momencie, także wtedy, gdy:

- odbije się od słupka bramki lub poprzeczki i pozostanie na polu gry;
- odbije się od któregokolwiek z sędziów, znajdującego się na polu gry
- odbija się od jednej z band i pozostaje na polu gry.

ROZSTRZYGNIĘCIA

Rozstrzygnięcie:

Gdy mecz rozgrywany jest na krytym polu gry, a piłka przypadkowo uderzy w sufit, gra jest wznawiana kopnięciem autowym, przyznawanym przeciwnikom z drużyny, która jako ostatnia dotknęła piłki.

Wznowienie następuje z punktu na linii bocznej ograniczonej bandami najbliższemu miejscu, pod którym piłka uderzyła w sufit.

11 WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY

ZDOBYCIE BRAMKI

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przejdzie przez linię bramkową, pomiędzy słupkami bramki i pod poprzeczką, chyba że została rzucona, niesiona lub celowo pchnięta ręką lub ramieniem przez zawodnika drużyny atakującej, w tym bramkarza, i pod warunkiem, że drużyna zdobywająca bramkę nie naruszyła innych przepisów gry w akcji prowadzącej do zdobycia bramki..

DRUŻYNA WYGRYWAJĄCA

Zwycięża drużyna, która zdobędzie większą liczbę bramek podczas meczu. Jeśli obie drużyny strzelą równą liczbę bramek lub jeśli nie padnie żadna bramka, mecz jest remisowy.

Brak bramki (przypadek, w którym piłka dotyka sędziego)
Jeżeli piłka dotknie sędziego po czym wpadnie bezpośrednio do bramki, bramka nie zostaje uznana i gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim.

REGULAMIN ZAWODÓW

W przypadku meczów zakończonych remisem, regulamin rozgrywek może przewidywać alternatywne metody wyłonienia zwycięzcy meczu.

12 GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE

Każdy zawodnik, który popełni pięć fauli osobistych podczas meczu, musi opuścić pole gry. Może on zostać natychmiast zastąpiony przez innego zawodnika, ale nie może powrócić na pole gry podczas tego meczu.

Faule i wykroczenia karane są w następujący sposób:

FAULE PERSONALNE I AKUMULOWANE

Rzut wolny bezpośredni zostaje przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni którekolwiek z poniższych ośmiu przewinień w sposób, który w opinii sędziego jest nieostrożny, nierozważny lub wiąże się z użyciem nieproporcjonalnej siły:

- kopie lub usiłuje kopnąć celowo przeciwnika
- powoduje potknięcie przeciwnika
- skacze na przeciwnika
- atakuje przeciwnika ciałem
- uderza lub próbuje celowo uderzyć przeciwnika
- popycha przeciwnika
- chwyta przeciwnika
- gra piłką, walczy o piłkę lub szuka piłki z głową w dół

Bezpośredni rzut wolny jest również przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni którekolwiek z pięciu następujących przewinień:

- nie powie wyraźnie, głośno w czasie, gdy zawodnik kontrolujący piłkę może zmienić kierunek, aby go uniknąć, słowa "go" lub "voy", lub innego podobnego słowa, podczas szukania piłki, atakowania lub przechwytywania piłki;
- celowo zagra piłkę ręką (z wyjątkiem bramkarza w jego własnym polu bramkowym)
- zatrzymuje przeciwnika
- pluje na przeciwnika
- wślizguje się pomiędzy przeciwników, próbując zagrać piłkę, która jest zagrywana lub próbuje być zagrana przez przeciwnika, z wyjątkiem bramkarza we własnym polu karnym i pod warunkiem, że nie gra on w sposób nieostrożny, nierozważny lub nie używa nieproporcjonalnej siły;

Rzuty wolne bezpośrednie wykonywane są z miejsca, w którym popełniony został faul (patrz Artykuł 13 - Miejsce wykonywania rzutu wolnego).

Rzut karny
Rzut karny jest przyznawany przeciwko drużynie, która popełnia którekolwiek z wyżej wymienionych przewinień w obrębie własnego pola karnego i podczas gry, niezależnie od położenia piłki.
Rzut karny jest przyznawany również wtedy, gdy bramkarz zagrywa lub przeszkadza w grze poza polem bramkowym.

FAUL PERSONALNY

Bramkarz
Rzut wolny pośredni przyznawany jest drużynie przeciwnej, jeżeli bramkarz popełni którekolwiek z trzech poniższych przewinień:

- po wypuszczeniu piłki ze swojego posiadania, otrzymuje ją z powrotem od zawodnika z drużyny bez uprzedniego przekroczenia przez nią linii środkowej lub bez zagrania jej/dotknięcia przez przeciwnika
- dotyka lub kontroluje piłkę rękoma po tym, jak została ona celowo kopnięta do niego przez zawodnika z jego zespołu;
- dotyka lub kontroluje piłkę rękoma po jej celowym podaniu z kopnięcia autowego od kolegi z zespołu;

Zawodnik
Drużynie przeciwnej przyznawany jest również rzut wolny pośredni, wykonywany z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów, jeżeli w opinii sędziego zawodnik:

- gra w niebezpieczny sposób;
- uniemożliwia bramkarzowi wypuszczenie piłki z rąk;
- trzyma się bandy obiema rękami podczas gry lub próby zagrania piłki, tworząc tym samym przewagę nad przeciwnikiem;
- przeszkadza zawodnikowi drużyny przeciwnej;
- aktywnie blokuje jako drugi zawodnik drużyny przeciwko przeciwnikowi przy bandzie ograniczającą linię boczną (kanapka)
- gra z piłką leżąc na podłodze, wykorzystując przewagę nad przeciwnikami, bez dotykania przeciwnika;
- wypowiada słowa lub krzyczy z zamiarem zdezorientowania lub oszukania przeciwnika
- celowo przerywa ciszę podczas meczu
- celowo dotyka swojej maski na oczy lub „eye patchów", bez zgody sędziego, gdy piłka jest w grze, w celu uzyskania przewagi w postrzeganiu światła
- oczywista odmowa ataku (gra pasywna) po 40 sekundach od wejścia w posiadanie piłki
- popełnia jakiekolwiek inne wykroczenie, które nie zostało wcześniej wymienione w artykule 12 i za które gra musi zostać przerwana w celu udzielenia napomnienia lub wykluczenia

Rzut wolny pośredni jest wykonywany z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów (patrz artykuł 13 - Miejsce wykonania rzutu wolnego)

Jeżeli w momencie, gdy bramkarz wypuszcza piłkę lub kopie piłkę, przy rzucie od bramki lub gdy piłka jest w grze, nie dotyka ona, nie odbija się ani nie uderza na połowie pola gry, której broni jego drużyna:

- drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni, który może być wykonany z dowolnej pozycji na linii środkowej pola gry. Faul personalny nie zostanie przyznany bramkarzowi.

Jeżeli bramkarz kontroluje piłkę jedną lub obiema rękami lub jedną lub obiema stopami przez dłużej niż cztery sekundy, kiedy piłka może być zagrana, rzut wolny pośredni zostanie przyznany drużynie przeciwnej, a bramkarzowi nie zostanie przyznany faul personalny. (Patrz artykuł 13 - Pozycja rzutu wolnego).

Jeżeli zawodnik zatrzyma piłkę nieruchomo jedną lub obiema stopami na dłużej niż cztery sekundy, kiedy piłka może być zagrana, rzut wolny pośredni zostanie przyznany drużynie przeciwnej, a zawodnik nie zostanie ukarany za faul personalny.

SANKCJE DYSCYPLINARNE

Przewinienia karane napomnieniem

Zawodnik zostaje upomniany i otrzymuje żółtą kartkę, jeśli popełni jedno z ośmiu następujących wykroczeń:

- jest winny niesportowego zachowania;
- okazuje sprzeciw słowem lub działaniem;
- uporczywie narusza Przepisy Gry;
- opóźnia wznowienie gry;
- nie zachowuje wymaganej odległości, gdy gra jest wznawiana rzutem rożnym, rzutem wolnym lub rzutem od bramki lub kopnięciem z autu;
- wchodzi lub ponownie wchodzi na pole gry bez zgody sędziów lub narusza procedurę zmiany zawodnika;
- celowo opuszcza pole gry bez zgody sędziów;
- celowo dotyka swojego obowiązkowego wyposażenia w celu uzyskania korzyści

Przewinienia karane wykluczeniem

Zawodnik zostaje wykluczony i otrzymuje czerwoną kartkę, jeśli popełni którekolwiek z poniższych wykroczeń:

- popełnia poważny faul;
- jest winny/a zachowania z użyciem przemocy;
- pluje na przeciwnika lub jakąkolwiek inną osobę;
- uniemożliwia drużynie przeciwnej zdobycie bramki lub pozbawia realnej okazji do zdobycia bramki poprzez celowe zagranie piłki ręką (z wyjątkiem bramkarza w obrębie własnego pola bramkowego);
- pozbawia zawodnika drużyny przeciwnej poruszającego się w kierunku bramki realnej okazji do zdobycia bramki, popełniając przewinienie karane rzutem wolnym lub rzutem karnym;
- używa obraźliwego, znieważającego lub obelżywego języka;
- otrzymuje drugie napomnienie w tym samym meczu

WYKROCZENIA POPEŁNIONE PRZEZ OFICJELI DRUŻYNY, PRZEWODNIKÓW, BRAMKARZY LUB ZMIENNIKÓW

Podczas gdy piłka jest w grze, oficjele drużyny, przewodnicy, bramkarze i zmiennicy nie mogą:

- nie respektować stref dla przewodników (nawigacyjnych) zarezerwowanych dla trenera, bramkarza lub przewodnika;
- okazać sprzeciwu słowem lub czynem;
- nie zachowywać milczenia
- zachowywać się nieodpowiedzialnie;

Jeżeli gra zostaje wstrzymana z powodu popełnienia któregokolwiek z przewinień wymienionych powyżej, sędzia przyznaje drużynie przeciwnej rzut wolny pośredni, który jest wykonywany z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie popełnienia przewinienia (patrz Artykuł 13 - Miejsce wykonywania rzutu wolnego) i może ukarać daną osobę napomnieniem lub wykluczeniem.

ROZSTRZYGNIĘCIA

Rozstrzygnięcie 1:

Zawodnik, który został odesłany na ławkę rezerwowych nie może powrócić do gry w trakcie jej trwania, ani zasiąść na ławce rezerwowych. Zawodnik rezerwowy może wejść na pole gry, zastępując wykluczonego gdy piłka jest poza grą po upływie dwóch minut od momentu odesłania kolegi z drużyny, chyba że bramka została zdobyta przed upływem okresu dwóch minut, w którym to obowiązują następujące zasady:

- jeśli jest pięciu zawodników przeciwko czterem i drużyna z większą liczbą zawodników zdobywa bramkę, drużyna z czterema zawodnikami może być uzupełniona przez piątego zawodnika;
- jeśli obie drużyny grają czterema zawodnikami i zostanie zdobyta bramka, obie drużyny pozostają z tą samą liczbą zawodników na polu gry;
- jeśli jest pięciu zawodników grających przeciwko trzem, lub czterech przeciwko trzem i drużyna z większą liczbą zawodników zdobywa bramkę, drużyna z trzema zawodnikami może zostać powiększona tylko o jednego zawodnika więcej;
- jeśli obie drużyny grają trzema zawodnikami i zostanie strzelona bramka, obie drużyny pozostają z tą samą liczbą zawodników;
- jeśli drużyna zdobywająca bramkę jest tą, która ma mniejszą liczbę zawodników, gra jest kontynuowana bez zmiany liczby zawodników.

13 RZUTY WOLNE

RODZAJE RZUTÓW WOLNYCH

Rzuty wolne są bezpośrednie lub pośrednie.

Zarówno w przypadku rzutów wolnych bezpośrednich, jak i pośrednich, piłka musi być nieruchoma w momencie wykonywania rzutu, a kopiący nie może dotknąć piłki po raz drugi, dopóki nie dotknie ona innego zawodnika.

Gdy dwóch lub więcej zawodników drużyny broniącej tworzy "mur obronny", wszyscy zawodnicy drużyny atakującej muszą pozostawać w odległości co najmniej 1m od "muru obronnego" do momentu, gdy piłka jest w grze.

Rzuty wolne bezpośrednie

Jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego bramka zostaje zdobyta bezpośrednio do bramki przeciwnika, bramka zostaje przyznana.

Jeżeli rzut wolny bezpośredni zostanie wykonany bezpośrednio do własnej bramki, drużynie przeciwnej przyznawany jest rzut rożny.

Rzuty wolne pośrednie

Bramka może zostać zdobyta tylko wtedy, gdy piłka dotknie innego zawodnika zanim wpadnie do bramki.

MIEJSCE WYKONANIA RZUTU WOLNEGO

Rzut wolny poza polem karnym:

- Wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się w odległości co najmniej pięciu (5) metrów od piłki, dopóki nie jest ona w grze
- Piłka jest w grze, kiedy zostaje kopnięta i poruszy się
- Rzut wolny wykonywany jest z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów lub z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie naruszenia przepisów (w zależności od przewinienia), lub z punktu podwójnego rzutu karnego, w ramach procesu przedłużonego karnego.

Bezpośredni lub pośredni rzut wolny wewnątrz pola karnego dla drużyny broniącej:

- Wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się w odległości co najmniej pięciu (5) metrów od piłki, dopóki nie jest ona w grze
- Piłka jest w grze, kiedy zostaje kopnięta i poruszy się
- Rzut wolny przyznany w polu karnym może być wykonywany z dowolnego miejsca wewnątrz tego pola, poza polem bramkowym

Rzut wolny pośredni dla drużyny atakującej

- Wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się w odległości co najmniej pięciu (5) metrów od piłki, dopóki nie jest ona w grze
- Piłka jest w grze, kiedy zostaje kopnięta i poruszy się
- Rzut wolny pośredni wykonywany w polu karnym i poza polem bramkowym, wykonywany jest z linii pola karnego w miejscu najbliższym miejsca popełnienia przewinienia, z murem obronnym w odległości pięciu metrów.
- Rzut wolny pośredni wykonywany wewnątrz pola bramkowego jest wykonywany z miejsca, w którym wyobrażona linia 2 metrów pola bramkowego styka się z linią pola karnego, z miejsca najbliższego miejscu, w którym nastąpiło naruszenie przepisów.

NARUSZENIA/SANKCJE

Jeżeli w momencie wykonywania rzutu wolnego, przeciwnik znajduje się bliżej piłki niż wymagana odległość:

- Rzut wolny powtarza się

Jeżeli po tym, jak piłka jest w grze, wykonawca dotknie piłkę po raz drugi, zanim dotknie ona innego zawodnika:

- drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni, który należy wykonać z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów

Jeżeli drużyna wykonująca rzut wolny potrzebuje więcej niż cztery sekundy, aby to uczynić:

- sędzia przyznaje rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej

SYGNALIZOWANIE

Rzut wolni pośredni:

- Sędzia sygnalizuje rzut wolny pośredni poprzez podniesienie ręki nad głowę. Trzyma rękę w tej pozycji, dopóki rzut wolny nie zostanie wykonany, a piłka nie dotknie innego zawodnika lub nie znajdzie się poza grą.

14 FAULE AKUMULOWANE

Faule akumulowane

- Jest to rodzaj kary za przewinienia wymienione w artykule 12
- Pierwsze 4 (czwarte) faule akumulowane popełnione przez każdą z drużyn podczas każdej połowy są zapisywane w sprawozdaniu meczowym.

MIEJSCE WYKONANIA RZUTU WOLNEGO

Za pierwsze 4 (czwarte) faule akumulowane zarejestrowane dla każdej z drużyn w każdej połowie:

- zawodnicy drużyny przeciwnej mogą utworzyć mur w celu obrony rzutu wolnego
- wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się w odległości co najmniej pięciu metrów od piłki;
- z tego rzutu wolnego może zostać strzelona bramka bezpośrednio do bramki przeciwnika (tylko rzuty wolne bezpośrednie);

PROCEDURA DLA PIĄTEGO I KAŻDEGO NASTĘPNEGO FAULU SKUMULOWANEGO (przedłużony karny)

Począwszy od piątego (piątego) faulu akumulowanego odnotowanego przez którąkolwiek z drużyn w każdej połowie, a następnie za każdy kolejny faul akumulowany w danym okresie gry (połowie), stosuje się następującą procedurę przedłużonego rzutu karnego:

- zawodnicy drużyny przeciwnej nie tworzą muru w celu obrony rzutu wolnego
- zawodnik wykonujący rzut musi być odpowiednio zidentyfikowany;
- zawodnik wykonujący rzut musi kopnąć piłkę z zamiarem zdobycia bramki i nie może podać piłki do innego zawodnika;

- Wszyscy pozostali zawodnicy na polu gry muszą pozostać za wyimaginowaną linią, która jest równa z piłką i równoległa do linii bramkowej, w odległości pięciu metrów od piłki i nie mogą przeszkadzać zawodnikowi wykonującemu rzut wolny. Żaden zawodnik nie może przekroczyć tej wyimaginowanej linii, dopóki piłka nie zostanie dotknięta lub zagrana.
- po wykonaniu rzutu wolnego żaden zawodnik nie może dotknąć piłki, dopóki nie zostanie ona dotknięta przez bramkarza drużyny broniącej lub nie odbije się od jednego ze słupków bramkowych lub poprzeczki, lub nie opuści pola gry;
- Bramkarz musi pozostać w swoim polu bramkowym i znajdować się co najmniej pięć metrów od piłki, jeżeli rzut wolny wykonywany jest z ośmiu (8) metrów od pola karnego lub z odległości od siedmiu (7) do ośmiu (8) metrów od linii bramkowej. Bramkarz musi pozostać na linii bramkowej, jeżeli rzut karny wykonywany jest z sześciu (6) metrów od pola karnego lub z odległości od sześciu (6) do siedmiu (7) metrów od linii bramkowej.
- Jeżeli zawodnik popełni piąty faul w swojej drużynie oraz każdy dodatkowy faul akumulowany w danym okresie, na połowie drużyny przeciwnej lub na własnej połowie w obszarze pomiędzy linią połowy pola gry a umowną linią przechodzącą przez drugi punkt karny osiem (8) metrów od linii bramkowej, rzut wolny jest wykonywany z drugiego punktu karnego jako przedłużony rzut karny.
- jeżeli zawodnik popełnia piąty faul w swojej drużynie oraz każdy dodatkowy faul akumulowany w danym okresie, na własnej połowie pola gry pomiędzy linią 8 metrów i poza swoją linią pola karnego z sześciu (6) metrów, drużyna, której przyznano rzut wolny może wybrać, czy wykona go z drugiego punktu karnego, czy z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie, jako przedłużony rzut karny;
- Zawodnik wykonujący rzut nie może zagrać piłki po raz drugi, dopóki nie dotknie ona innego zawodnika.

Po piątym faulu akumulowanym na koniec każdej połowy musi być zapewniony dodatkowy czas na wykonanie rzutu karnego.

NARUSZENIA/SANKCJE

Jeżeli zawodnik, zawodnik rezerwowy, przewodnik lub przedstawiciel drużyny broniącej narusza niniejsze przepisy:

- Jeśli nie pada bramka – rzut karny powtarza się
- Jeśli pada bramka – zostaje uznana

Jeżeli zawodnik, zawodnik rezerwowy, przewodnik lub przedstawiciel drużyny tej samej drużyny, co zawodnik wykonujący rzut, narusza niniejsze przepisy:

- Jeśli pada bramka – rzut karny powtarza się
- Jeśli nie pada bramka – rzutu karnego nie powtarza się

Jeżeli zawodnik wykonujący rzut narusza niniejszy przepis po tym, jak piłka jest w grze:

- drużynie przeciwnej przyznaje się pośredni rzut wolny, który należy wykonać z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów (patrz Artykuł 13 - Miejsce wykonania rzutu wolnego).

Jeżeli jeden lub więcej zawodników drużyny broniącej oraz jeden lub więcej zawodników drużyny atakującej naruszy niniejsze przepisy, zanim piłka jest w grze:

- rzut karny powtarza się

15 RZUT KARNY

Rzut karny jest przyznawany przeciwko drużynie, która popełnia którekolwiek z przewinień, za które przyznawany jest rzut wolny bezpośredni, wewnątrz własnego pola karnego i gdy piłka jest w grze.

Bramka może zostać zdobyta bezpośrednio z rzutu karnego.

Dodatkowy czas na wykonanie rzutu karnego jest dozwolony na koniec każdej połowy lub na koniec każdego okresu dogrywki.

MIEJSCE USYTUOWANIA PIŁKI I ZAWODNIKÓW

Piłka:

- umiejscowiona jest na punkcie karnym

Zawodnik wykonujący rzut karny:

- jest właściwie zidentyfikowany

Broniący bramkarz:

- pozostaje na swojej linii bramkowej, twarzą do wykonawcy i pomiędzy słupkami bramkowymi, dopóki piłka nie zostanie kopnięta;

Przewodnik drużyny, która wykonuje rzut karny:

- może ukierunkować wykonawce rzutu karnego
- nie może wejść na pole gry

Zawodnicy inni niż wykonawca znajdują się:

- na polu gry
- na zewnątrz pola karnego
- poza lub z boku punktu karnego
- minimum pięć metrów od punktu karnego

Procedura

- Zawodnik wykonujący rzut karny kopie piłkę do przodu.
- Nie może on zagrać piłki po raz drugi, dopóki nie dotknie ona innego zawodnika. - Piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta i poruszy się do przodu.

Gdy rzut karny jest wykonywany w normalnym czasie gry lub gdy czas gry został wydłużony do połowy lub do końca meczu, aby umożliwić wykonanie lub ponowne wykonanie rzutu karnego, bramka zostaje przyznana, jeżeli przed minięciem słupków bramki i pod poprzeczką:

- Piłka dotyka jednego lub obu słupków bramki, poprzeczki lub bramkarza.

NARUSZENIA/SANKCJE

Jeżeli zawodnik, zawodnik rezerwowy, przewodnik lub przedstawiciel drużyny broniącej narusza niniejsze przepisy:

- Jeśli nie pada bramka – rzut karny powtarza się
- Jeśli pada bramka – rzutu karnego nie powtarza się

Jeżeli zawodnik, zawodnik rezerwowy, przewodnik lub przedstawiciel drużyny zawodnika wykonującego rzut narusza niniejsze przepisy:

- Jeśli pada bramka – rzut karny powtarza się
- Jeśli nie pada bramka - rzutu karnego nie powtarza się

Jeżeli zawodnik wykonujący rzut narusza niniejsze przepisy po tym, jak piłka jest w grze:

- Drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni, który należy wykonać z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów (patrz artykuł 13 - Miejsce wykonania rzutu wolnego).

Jeżeli jeden lub więcej zawodników drużyny broniącej oraz jeden lub więcej zawodników drużyny atakującej naruszy niniejsze przepisy, zanim piłka jest w grze:

- Rzut karny powtarza się

16 KOPNIĘCIE Z AUTU

Kopnięcie z autu jest jedną z metod wznowienia gry.

Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z kopnięcia z autu:

- Jeśli piłka wpadnie do bramki przeciwnika, przyznawany jest rzut od bramki.
- Jeśli piłka wpadnie do bramki wykonawcy, przyznawany jest rzut rożny

KOPNIĘCIE Z AUTU JEST PRZYZNANE:

- gdy piłka całym obwodem przejdzie ponad górną krawędzią jednej z band lub uderzy w sufit;
- od miejsca, w którym przeszła nad bandą;
- dla rywali zawodnika, który jako ostatni dotknął piłki;

USYTUOWANIE PIŁKI I ZAWODNIKÓW

Piłka:

- musi leżeć nieruchomo i znajdować się w odległości co najwyżej jednego metra od bandy;
- może zostać kopnięta w dowolnie obranym kierunku;

Zawodnicy drużyny broniącej:

- muszą znajdować się w odległości co najmniej pięciu metrów od miejsca, w którym wykonywane jest kopnięcie;

PROCEDURA

- Zawodnik wykonujący kopnięcie z autu musi to zrobić w ciągu czterech sekund od wydania polecenia przez sędziego.
- Zawodnik wykonujący kopnięcie nie może zagrać piłki po raz drugi, dopóki nie dotknie ona innego zawodnika.
- Piłka jest w grze natychmiast po tym, jak została kopnięta lub dotknięta.

NARUSZENIA/SANKCJE

Rzut wolny pośredni jest przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli:

- Zawodnik wykonujący kopnięcie zagrywa piłkę po raz drugi, zanim dotknie ona innego zawodnika. Rzut wolny pośredni jest wykonywany z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów (patrz artykuł 13 - Miejsce wykonania rzutu wolnego)
.

Kopnięcie z autu jest przyznawane zawodnikom drużyny przeciwnej, jeżeli:

- Kopnięcie jest wykonane nieprawidłowo
- Kopnięcie zostało wykonane z pozycji innej niż miejsce, w którym piłka przeszła nad bandą
- Kopnięcie z autu nie zostanie wykonane w ciągu czterech sekund od momentu wskazania przez sędziego konieczności jego wykonania.
- Dochodzi do innych naruszeń prawa.

17 RZUT OD BRAMKI

Rzut od bramki jest metodą wznowienia gry. Musi być zawsze wykonywana przez bramkarza w jego polu bramkowym.

Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramku. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki drużyny, której bramkarz wykonał rzut od bramki, rzut rożny zostaje przyznany przeciwnikom. Jeżeli piłka bezpośrednio wpadnie do bramki drużyny, która nie wykonała rzutu karnego, drużyna ta otrzymuje rzut od bramki.

Rzut od bramki jest przyznany, jeśli:

- Piłka całym obwodem, po ostatnim dotknięciu zawodnika drużyny atakującej, przekracza linię bramkową, czy to po ziemi, czy w powietrzu, a bramka nie zostaje zdobyta zgodnie z Artykułem 11.

PROCEDURA

- Piłka jest rzucana ręką z dowolnego miejsca w obrębie pola bramkowego przez bramkarza drużyny broniącej.
- Przeciwnicy muszą pozostawać poza polem karnym do momentu, gdy piłka będzie w grze.
- Piłka jest w grze, kiedy jest rzucona bezpośrednio poza pole bramkowe.

NARUSZENIA/SANKCJE

Jeżeli piłka nie zostanie wyrzucona bezpośrednio poza pole bramkowe:

- Rzut od bramki powtarza się

Jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany w ciągu czterech sekund od wejścia bramkarza w posiadanie piłki:

- Rzut wolny pośredni przyznawany jest drużynie przeciwnej. Faul personalny nie zostanie przyznany bramkarzowi. (Patrz artykuł 13 - Pozycja rzutu wolnego).

Jeżeli bramkarz wyrzuci piłkę poza linię środkową pola gry, a piłka nie dotknęła ziemi lub nie została wcześniej zagrana:

- Drużynie przeciwnej przyznawany jest rzut wolny pośredni z dowolnego miejsca na linii środkowej pola gry, przy czym nie ma faulu personalnego dla bramkarza.

Jeżeli piłka jest w grze po wykonanym rzucie od bramki, a bramkarz dotknie piłki zanim dotknie ona innego zawodnika:

- drużynie przeciwnej przyznaje się pośredni rzut wolny, który należy wykonać z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów (patrz Artykuł 13 - Miejsce wykonania rzutu wolnego)

18 RZUT ROŻNY

Rzut rożny jest metodą wznawiania gry.

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu rożnego, ale tylko przeciwko drużynie przeciwnej. Jeśli piłka bezpośrednio wpadnie do bramki wykonawcy, przeciwnikom przyznawany jest rzut rożny

RZUT ROŻNY JEST PRZYZNAWANY, GDY:

- Piłka całym obwodem, po ostatnim dotknięciu zawodnika drużyny broniącej, przekracza linię bramkową, czy to po ziemi, czy w powietrzu, a bramka nie zostaje zdobyta zgodnie z Artykułem 11.

PROCEDURA

- Piłka umieszczona jest na łuku pola rożnego w najbliższym rogu.
- Przeciwnicy powinni pozostawać w odległości co najmniej pięciu metrów od piłki, dopóki nie znajdzie się ona w grze.
- Piłka jest kopnięta przez zawodnika z drużyny atakującej.
- Piłka jest w grze po tym, jak zostanie kopnięta i poruszyła się.

- Zawodnik wykonujący rzut rożny nie może zagrać piłki po raz drugi, dopóki nie dotknie ona innego zawodnika.

NARUSZENIA/SANKCJE

Rzut wolny pośredni przyznawany jest drużynie przeciwnej, jeżeli:

- Zawodnik wykonujący rzut rożny zagrywa piłkę po raz drugi, zanim dotknie ona innego zawodnika. Rzut wolny pośredni jest wykonywany z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów.
- Rzut rożny nie jest wykonywany w ciągu czterech sekund od wskazania przez sędziego konieczności jego wykonania. Rzut wolny pośredni wykonywany jest z łuku pola rożnego.

Za wszelkie inne naruszenia:
- Rzut rożny powtarza się

PROCEDURY WYŁANIANIA ZWYCIĘZCY MECZU

RZUTY Z PUNKTU KARNEGO

Wykonywanie rzutów z punktu karnego jest metodą wyłaniania zwycięskiej drużyny, gdy przepisy rozgrywek wymagają, aby po zremisowanym meczu wyłonić zwycięską drużynę.

PROCEDURA

- Sędzia wybiera bramkę, na którą będą wykonywane rzuty karne.
- Sędzia rzuca monetą, a drużyna, której kapitan wygra rzut, decyduje, czy chce wykonać rzut karny jako pierwsza czy druga.
- Sędziowie prowadzą rejestr wykonywanych rzutów
- Z zastrzeżeniem warunków wyjaśnionych poniżej, obie drużyny wykonują 3 (trzy) rzuty karne.
- Rzuty wykonywane są na przemian przez obie drużyny.
- Wszyscy zawodnicy i zawodnicy rezerwowi mogą wykonywać rzuty karne, z pominięciem brmkarzy;
- Kiedy drużyna kończy mecz z większą liczbą zawodników niż jej przeciwnicy, powinna zredukować swoją liczbę zawodników, aby zrównać się z liczbą zawodników przeciwników i poinformować sędziego o nazwisku i numerze każdego wykluczonego zawodnika.

- Jeżeli, zanim obie drużyny wykonają swoje 3 (trzy) rzuty karne, jedna z nich zdobędzie więcej bramek niż druga mogłaby zdobyć, nawet gdyby wykonała swoje 3 (trzy) rzuty, nie wykonuje się więcej rzutów.
- Jeśli obie drużyny zdobędą taką samą liczbę bramek po swoich 3 rzutach karnych, lub nie zdobędą żadnej bramki, rzuty karne będą wykonywane w tej samej kolejności, aż jedna z drużyn zdobędzie bramkę więcej niż druga z tej samej liczby rzutów.
- Dodatkowe rzuty karne muszą być wykonywane przez zawodników, którzy nie wykonywali jednego z pierwszych 3 (trzech) rzutów. Po wykonaniu rzutu karnego przez wszystkich zawodników, zawodnicy, którzy jako pierwsi wykonywali rzuty karne, wykonują je w tej samej kolejności.
- Zawodnik, który został wykluczony lub zdyskwalifikowany w wyniku nagromadzenia fauli personalnych, nie jest uprawniony do wykonywania rzutu karnego.
- Bramkarz może być zastąpiony przed lub w trakcie wykonywania rzutów karnych, w przypadku kontuzji potwierdzonej przez lekarza.
- Wszyscy zawodnicy i przewodnicy powinni pozostawać na polu gry podczas wykonywania rzutów z pola karnego, na przeciwległej połowie pola gry niż ta, z której wykonywane są rzuty karne. Trzeci sędzia powinien dopilnować, aby pozostali oni na tej połowie pola gry.
- Bramkarz, którego kolega z drużyny wykonuje rzut karny, musi pozostać na polu gry.

INTERNATIONAL BLIND SPORTS FEDERATION

FOOTBALL SUBCOMMITTEE

REGULAMIN ZAWODÓW

Poniższe przepisy będą stosowane na wszystkich zawodach sankcjonowanych przez IBSA oraz na zawodach pomiędzy dwoma lub więcej organizacjami członkowskimi IBSA.

1 System punktowania

1.1 Trzy punkty za zwycięstwo.
1.2 Jeden punkt za remis.
1.3 Brak punktów za porażkę.

Systemy kwalifikacyjne w klasyfikacji generalnej

a) Największa liczba punktów zdobytych we wszystkich meczach rozegranych w bieżącej serii.
b) Bilans bramek we wszystkich meczach rozegranych w serii
c) Największa liczba bramek zdobytych we wszystkich meczach rozegranych w bieżącej serii.
d) Największa liczba punktów uzyskanych w meczach bezpośrednich pomiędzy tymi drużynami.
e) wyższa różnica bramek w meczach pomiędzy tymi drużynami (jeśli więcej niż dwie drużyny zakończą rozgrywki z taką samą liczbą punktów)
f) f1) Rzuty karne pomiędzy dwiema drużynami, lub losowanie, które zostanie ustalone przez komitet organizacyjny, jeśli obie drużyny wyrażą na to zgodę.

f2) Losowanie zostanie przeprowadzone przez komitet organizacyjny, jeśli w konkursie wezmą udział więcej niż dwie drużyny, które spełniają wszystkie poprzednie kryteria.

3 Określenie zwycięzcy meczu

3.1W I - II meczu finałowym, w półfinałach, w meczach o III - IV miejsce, w meczach o V - VI miejsce i tak dalej:
Jeżeli po 30 minutach gry jest remis, to w celu wyłonienia zwycięzcy meczu wykonuje się rzuty karne.

3 Officjalne składy drużyn

3.1 Sześćdziesiąt (60) minut przed planowanym czasem rozpoczęcia meczu, osoba odpowiedzialna za każdą drużynę powinna przedstawić sędziom ostateczny skład drużyny. Lista ze składem powinna zawierać skład wyjściowy oraz:

a) Zawodnicy z pola rozpoczynający mecz: nazwisko, imię i numer koszulki;
b) Bramkarz rozpoczynający mecz: nazwisko, imię i numer koszulki;
c) Zawodnicy rezerwowi: nazwisko, imię i numer koszulki;
d) Bramkarz rezerwowy: nazwisko, imię i numer koszulki;
e) Główny trener: nazwisko i imię;
f) Asystent trenera: nazwisko i imię;
g) Przewodnik: nazwisko i imię;
h) Doktor: nazwisko i imię. I) Fizjoterapeuta: nazwisko i imię.

4.2 Nazwiska, imiona i numery koszulek nie mogą być zmieniane w żadnym momencie trwania zawodów.

5 Wynik końcowy przerwanego meczu

5.1 Jeżeli mecz nie zostanie rozegrany z powodu za który odpowiada jedna z drużyn, wynik końcowy będzie wynosił 6 - 0.

5.2 Jeśli mecz zostanie przerwany z powodu braku minimalnej ilości zawodników, ostateczny wynik będzie wynosił 6 - 0, lub aktualny wynik meczu, jeśli drużyna wygrywająca zdobyła więcej niż 6 bramek, wykluczając bramki zdobyte przez drużynę przeciwną (jeśli takie były).

5.3 Jeśli mecz nie zostanie rozegrany z powodu za który ponoszą odpowiedzialność obie drużyny, zwycięzca nie zostanie wyłoniony, a obie drużyny otrzymają następujący wynik końcowy: przegrana 6 - 0..

Gogle na oczy - przegląd

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA I ODPOWIEDZI IBSA

ARTYKUŁ 1 : POLE GRY

- Czy mecz może odbyć się na polu gry trawiastym lub na ze sztuczną trawą?

Tak, pod warunkiem, że nawierzchnia została zatwierdzona przez Delegata Technicznego IBSA.

- Gdzie powinna znajdować się ławka rezerwowych?

Ławka rezerwowych powinna znajdować się poza polem gry i po tej samej stronie pola gry, co stolik sędziów mierzących czas i centralne drzwi dla zawodników rezerwowych. Zmiennicy i oficjele drużyny zawsze będą korzystać z ławki znajdującej się bliżej połowy pola gry, której drużyna broni w danym momencie.

- Jak duża powinna być strefa bezpieczeństwa za linią bramkową?

Dla bezpieczeństwa zawodników, minimalna odległość pomiędzy liniami bramkowymi a przeszkodami wynosi 2 (dwa) metry.

ARTYKUŁ 2: PIŁKA

- Co powinien zrobić sędzia, jeśli piłka całkowicie się zatrzyma i żaden z zawodników nie może jej odnaleźć?

Gra nie może zostać przerwana; sędzia powinien przesunąć nieco piłkę tak, aby zaczęła ona ponownie wydawać dźwięki, a zawodnicy mogli ją odnaleźć.

ARTYKUŁ 3: ZAWODNICY

- Jeśli podczas procedury zmiany zawodnik odmawia wejścia na pole gry, co powinien zrobić sędzia?

Sędzia będzie kontynuował mecz, ponieważ aby dokonać zmiany, najpierw zawodnik musi zejść, a dopiero potem może wejść zawodnik rezerwowy.

- Jeśli bramkarz zostanie wykluczony, czy drużyna musi grać przez dwie minuty bez bramkarza?

Nie. Zawodnik z pola musi opuścić pole gry na dwie minuty (z wyjątkiem warunków określonych w artykule 12), aby mógł wejść bramkarz rezerwowy. Kiedy okres ten się skończy i piłka jest poza grą, drużyna może wrócić do pełni sił i nawet zawodnik, który został zdjęty z pola gry, aby umożliwić grę zastępczemu bramkarzowi, może wrócić do gry.

- Co powinien zrobić sędzia, jeśli dwóch bramkarzy drużyny jest kontuzjowanych lub wykluczonych z dalszej gry?

Powinien on zezwolić na grę w roli bramkarza każdemu z oficjeli drużyny, pod warunkiem, że ten oficjel znajdował się na liście składu przekazanej przed meczem. W przypadku drużyny narodowej, aby zastąpić bramkarza, oficjel drużyny musi być tej samej narodowości co drużyna.

- Jaka jest maksymalna liczba zawodników i oficjeli, których drużyna może umieścić w swoim składzie w rozgrywkach kategorii B1?

Maksymalnie piętnaście osób i wszystkie powinny być wymienione w oficjalnym sprawozdaniu

- Kiedy zawodnik może ponownie wejść do gry?

Zawodnik może wejść ponownie na pole gry, gdy piłka jest poza grą i za zgodą trzeciego sędziego

- Jeśli lekarz wejdzie, aby udzielić pomocy zawodnikowi, czy zawodnik powinien opuścić pole gry?

Tak, zawodnik musi opuścić pole gry i można dokonać zmiany. Gracz może ponownie wejść na pole gry podczas najbliższej przerwy w grze. Wyjątkiem jest bramkarz, który może pozostać na polu gry po udzielonej pomocy medycznej.

ARTYKUŁ 4: UBIÓR ZAWODNIKÓW

- Czy bramkarze muszą nosić nagolenniki?

Tak

- Czy zawodnik może używać taśmy w celu ukrycia biżuterii?

Nie, gracze nie mogą używać ani zakrywać żadnego rodzaju biżuterii

ARTYKUŁ 5: SĘDZIA

- W co powinien być ubrany sędzia?

Koszulka, spodenki, skarpety i buty.

ARTYKUŁ 6: SĘDZIOWIE ASYSTENCI

- W co zazwyczaj powinni być ubrani sędziowie asystenci?

Koszulka, spodenki, skarpety i buty.

ARTYKUŁ 7: SĘDZIA CZASOWY

- Kiedy sędzia mierzący czas powinien uruchomić zegar? Kiedy sędzia gwiżdże czy kiedy piłka poruszy się?

Sędzia mierzący czas powinien uruchomić zegar w momencie gwizdka sędziego.

ARTYKUŁ 12: GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE

- Gdy piłka jest w grze po przeciwnej stronie, czy gdy bramkarz opuści swoje pole gry popełnia przewinienie?

Nie, faul jest przyznawany tylko wtedy, gdy bramkarz bierze aktywny udział w grze, fizycznie lub werbalnie, znajdując się poza polem bramkowym.

- Bramkarz wykonuje rzut od bramki, a piłka przekracza linię połowy pola gry, nie dotykając jego połowy pola gry. Co powinno się stać?

Nie jest to faul personalny bramkarza, a gra powinna zostać zatrzymana i wznowiona rzutem wolnym pośrednim, wykonywanym z dowolnego miejsca na linii środkowej pola gry.

- Bramkarz podnosi piłkę, gdy jest ona w grze i rzuca lub kopie ją poza linię środkową pola gry, nie dotykając swojej połowy pola gry. Co to za faul?

Nie jest to faul personalny bramkarza, a gra powinna zostać zatrzymana i wznowiona rzutem wolnym pośrednim, wykonywanym z dowolnego miejsca na linii środkowej pola gry.

- Czy jeśli ręka bramkarza przypadkowo opuści pole bramkowe podczas wykonywania rzutu od bramki, czy skutkuje to rzutem karnym?

Nie

- Jeżeli bramkarz kopnie piłkę poza linię środkową pola gry, a ta odbije się lub dotknie jego połowy pola gry i następnie wpadnie do bramki drużyny przeciwnej, co powinien zrobić sędzia?

Powinien przyznać rzut od bramki dla drużyny przeciwnej

- Co powinien zrobić sędzia, jeśli w wyniku kontuzji lub wykluczenia drużyna pozostaje bez przewodników?

Powinien zezwolić każdemu z listy składu na pełnienie obowiązków przewodnika, a jeśli nie jest to możliwe, na kontynuowanie gry bez przewodnika.

- Czy bramkarz może wyjść ze swojego pola bramkowego, gdy piłka nie jest w grze, w celu zorganizowania muru obronnego?

Tak, musi zrobić to szybko

- Co powinien zrobić sędzia, gdy zawodnik rezerwowy, oficjel drużyny lub przewodnik łamie przepisy gry, gdy piłka jest w grze?

Jeśli sędzia zatrzyma grę z tego powodu, może ukarać tę osobę żółtą lub czerwoną kartką, nie zostanie przyznany żaden rodzaj faulu (ani osobisty, ani drużynowy), a gra powinna zostać wznowiona rzutem wolnym pośrednim, który należy wykonać z miejsca, gdzie znajdowała się piłka. (Artykuł 13 – miejsce wykonania rzutu wolnego).

- Jeśli zawodnik jest sam, i rzuca się na piłkę wślizgiem, aby ją zatrzymać, a następnie staje, aby ją zagrać, czy jest to faul?

Nie, jeśli tylko gracz jest sam i nie odnosi korzyści nad rywalem z wykonanego wślizgu.

- Jeśli zawodnik jest sam (nie otoczony przez rywali) i trzyma bandy obiema rękami jednocześnie prowadząc piłkę, czy jest to faul?

Nie, jeśli tylko gracz jest sam i nie odnosi korzyści nad rywalem z trzymania bandy oburącz.

- Jeśli jedna z drużyn ewidentnie nie atakuje w ciągu 40 sekund, jaką procedurę należy zastosować?

W dowolnym momencie po zakończeniu 40 sekund, sędzia rozpoczyna odliczanie głośno mówiąc "pięć" i pokazując uniesioną ręką pozostałe sekundy od 5 do 0. Drużyna będąca w posiadaniu piłki powinna rozpocząć atak w ciągu tych 5 sekund. Jeżeli atak nie zostanie rozpoczęty w ciągu pięciu sekund, sędzia daje sygnał gwizdkiem pokazując faul personalny zawodnika znajdującego się w posiadaniu piłki. Gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim z miejsca, w którym znajdowała się piłka dla drużyny przeciwnej

- Jeśli sędzia pozwala grać z zastosowaniem korzyści, mimo że popełniono faul, to w jaki sposób powinien wznowić grę, gdy piłka jest poza grą, bez względu na to, czy padła bramka, czy nie?

Sędzia może ukarać zawodnika, jeśli jest to konieczne. Nie przyznaje się fauli akumulowanych ani osobistych i wznawia się grę, w zależności od tego jak została przerwana.

ARTYKUŁ 13: RZUTY WOLNE

- Czy bramkarz może wykonać rzut wolny?

Nie, nawet w polu bramkowym

ARTYKUŁ 14: FAULE AKUMULOWANE

- Jeżeli po czwartym faulu drużyny gospodarzy sędzia przyznaje rzut wolny bezpośredni, przedłużony karny, bliżej bramki niż drugi punkt karna, a wykonujący rzut i trener nie zgadzają się, skąd powinien go wykonać, co powinien zrobić sędzia?

Sędzia pozwoli wykonawcy na podjęcie decyzji.

ARTYKUŁ 15: RZUT KARNY

- Czy bramkarz może wykonać rzut karny?

Nie.

ARTYKUŁ 16: KOPNIĘCIE Z AUTU

- Czy bramkarz może wykonać kopnięcie z autu?

Nie.

SANKCJE PODCZAS OFICJALNYCH TURNIEJÓW

- Dwie żółte kartki dla tej samej osoby w różnych meczach tego samego etapu turnieju, automatycznie zawieszają ją na kolejny mecz.

- Dwie żółte kartki dla tej samej osoby w tym samym meczu, automatycznie zawieszają zawodnika na następny mecz.

- Żółta kartka na jednym etapie turnieju nie przenosi się na kolejny etap turnieju.

- Bezpośrednia czerwona kartka w meczu, automatycznie zawiesza daną osobę na dwa następne mecze.

- Jeśli osoba zawodnika zostanie ukarana dwukrotnie czerwoną kartką na tym samym turnieju za próbę uzyskania przewagi z percepcji światła, automatycznie zostaje zawieszona na resztę turnieju.

- W przypadku poważniejszych sytuacji, jak np. obraza na tle rasowym/agresja fizyczna itp. komisja dyscyplinarna zadecyduje o sankcjach dla danej osoby. Sankcja ta może wynosić minimum 2 mecze i będzie rozpatrywana zależnie od rodzaju agresji.

- Pozostała sankcja w postaci czerwonej kartki, przenosi automatycznie do następnych oficjalnych rozgrywek (Mistrzostwa Świata/ Mistrzostwa Regionalne IBSA/ Mistrzostwa Kwalifikacyjne do oficjalnych imprez tj. Paraolimpiada i Mistrzostwa Świata IBSA/ Igrzyska Światowe IBSA/ Igrzyska Paraolimpijskie IPC).