

Przepisy gry w mini piłkę ręczną

12.11.2021

Przedmowa: Tekst Przepisów Gry, Komentarze, Sygnalizacja, Objasnienia do przepisów i Regulamin strefy zmian stanowią całość „Przepisów gry w piłkę ręczną”.

Przepisy gry w mini piłkę ręczną są to uproszczone przepisy piłki ręcznej mające na celu ułatwić i uatrakcyjnić grę zarówno dla najmłodszych zawodników jak i trenerów i nauczycieli.

Zamysłem jest stworzenie warunków umożliwiających grę w piłkę ręczną na obiektach – halach – które w standardowych przepisach wykluczały by możliwość rozwoju dyscypliny.

„Wytyczne dotyczące boiska i bramek” umieszczone są w tym wydaniu wyłącznie dla wygody korzystających z niego i nie stanowią części „Przepisów gry w piłkę ręczną”.

Uwaga: Dla uproszczenia, w przepisach używany jest rodzaj męski w odniesieniu zarówno do zawodników, zawodniczek, delegatów, sędziów i innych osób.

Opracowane przez :

Adam Wodarski, Sławomir Szmaj, Mateusz Oklejak, Piotr Włoskiewicz

Po redakcji z dnia 31.10.2023 r.:

Komisja Gier i Dyscypliny Warszawsko-Mazowieckiego Związku Piłki Ręcznej

Spis treści

PRZEPIS 1 BOISKO DO GRY str. 3

PRZEPIS 2 CZAS GRY, SYGNAŁ KOŃCOWY, ZATRZYMANIE CZASU GRY str. 5

PRZEPIS 3 PIŁKA str. 5

PRZEPIS 4 DRUŻYNA, ZMIANY ZAWODNIKÓW, WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW, str. 5

PRZEPIS 5 BRAMKARZ str. 6

PRZEPIS 6 POLE BRAMKOWE str. 7

PRZEPIS 7 GRA str. 7

PRZEPIS 8 FAULE I NIESPORTOWE ZACHOWANIE str. 9

PRZEPIS 9 ZDOBYCIE BRAMKI str. 10

PRZEPIS 10 RZUT ROZPOCZYNAJĄCY I WZNAWIAJĄCY GRĘ str. 10

PRZEPIS 11 RZUT Z LINII BOCZNEJ str. 11

PRZEPIS 12 RZUT OD BRAMKI str. 11

PRZEPIS 13 RZUT WOLNY str. 12

PRZEPIS 14 RZUT KARNY str. 12

PRZEPIS 15 ZŁOTA AKCJA str. 12

PRZEPIS 16 KARY str. 13

PRZEPIS 17 SĘDZIOWIE str. 14

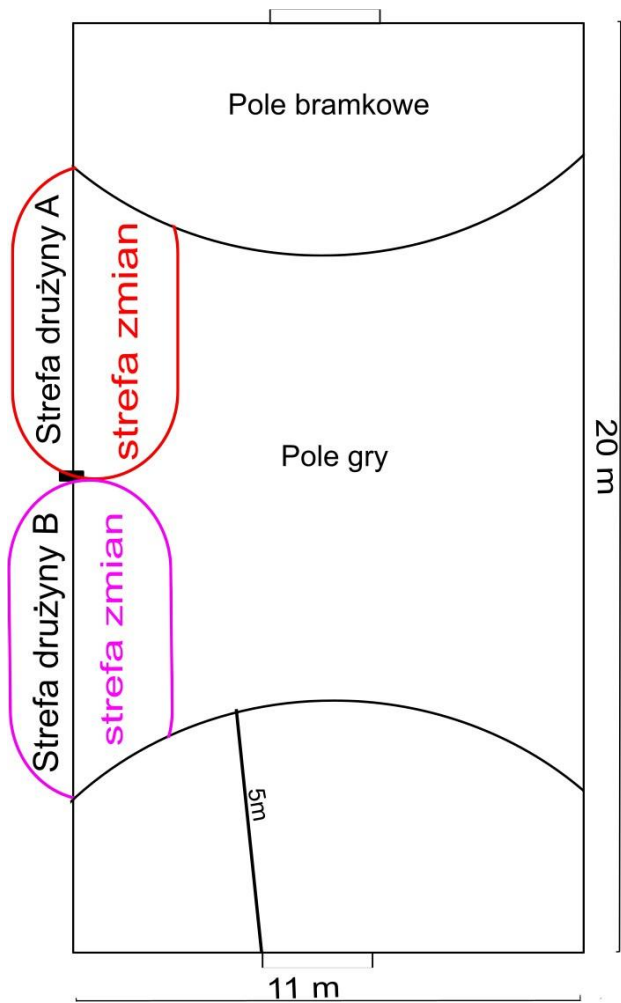
PRZEPIS 1

BOISKO DO GRY

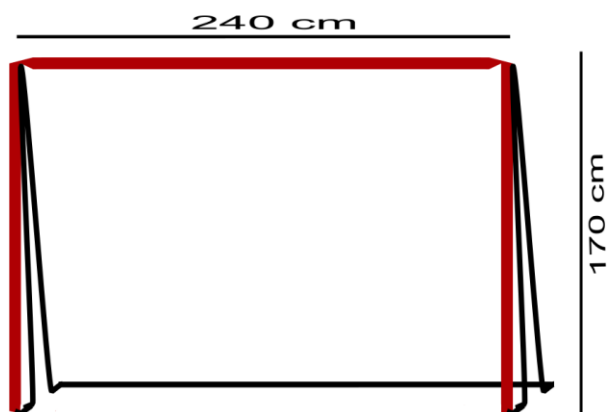
mini piłki ręcznej

- 1.1 Boisko do gry (patrzy rys. nr 1) jest prostokątem o długości 20 m i szerokości 11 m – dozwolone jest zmniejszenie boiska do wymiarów boiska do piłki siatkowej 18x9 m. Dłuższe linie nazywane są liniami bocznymi, a krótsze – bramkowymi (na odcinku pomiędzy słupkami bramki) i końcowymi (na odcinkach na zewnątrz bramek). Na boisku znajdują się jeszcze pola bramkowe (przepis 1.4)
- 1.2 Bramki do gry w mini piłkę ręczną (patrz rys. nr 2) ustawione są na środku obu linii końcowych. Wymiary w świetle wynoszą 170 cm wysokości i 240 cm szerokości oraz powinny posiadać siatkę umożliwiającą weryfikację zdobyci bramki.
- 1.3 Wszystkie linie należą do powierzchni pól, które je określają lub wyznaczają. Szerokość linii na całym boisku wynosi minimum 5 cm.
- 1.4 Naprzeciwko każdej bramki znajduje się pole bramkowe. Pole bramkowe tworzy się przez zakreślenie od słupków bramki, dwóch łuków o promieniu 5 m i linii prostej równoległej do linii bramkowej o długości 240 cm. Tak wyznaczona linia ogranicza pole bramkowe i nazywa się linią pola bramkowego oraz służy również do wykonywania rzutów karnych.
- 1.5 Linia strefy drużyny, położona jest w połowie linii bocznej (10 m od linii końcowej) i wraz z linią pola bramkowego wyznacza strefę zmian zawodników.

Rys. nr 1



Rys. nr 2



PRZEPIS 2

CZAS GRY

Sygnal końcowy, zatrzymanie czasu gry

- 2.1 Podstawowy czas gry wynosi:
 - 2 x 10 minut.Czas przerwy w meczu wynosi 2 minuty.
- 2.2 Zatrzymanie czasu gry następuje wyłącznie w przypadku kontuzji lub urazu zawodnika wymagającego interwencji służb medycznych na polu gry.
- 2.3 Jeżeli w regulaminowym czasie gry mecz kończy się remisem, wykonywany będzie jeden rzut – tzw. „Złota Akcja”. (przepis 15)
- 2.4 Naruszenie przepisów gry oraz niesportowe zachowanie mające miejsce przed bądź równocześnie z sygnałem automatycznym lub sygnałem gwizdka kończącym grę (pierwszą lub drugą połowę), stwierdzone przez sędziów, muszą być wyegzekwowane, nawet jeśli wynikiły rzut wolny lub rzut karny będą wykonywane po sygnale kończącym grę. Jeżeli w trakcie wykonywania rzutu wolnego lub karnego, bądź w czasie lotu piłki po wykonaniu tych rzutów, rozlegnie się sygnał automatyczny lub sygnał gwizdka kończący grę (pierwszą lub drugą połowę) należy odpowiedni rzut powtórzyć. W obu powyższych przypadkach sędziowie mogą zakończyć grę tylko wtedy, gdy rzut wolny lub karny zostały wykonane (lub powtórzone) oraz muszą poczekać na efekt tych rzutów.

PRZEPIS 3

PIŁKA

- 3.1 Piłka do gry ma powłokę skórzaną lub ze sztucznego tworzywa. Musi być w kształcie kulistym, a jej powierzchnia nie może być śliska i błyszcząca.
- 3.2 Obwód i ciężar piłek używanych do mini piłki ręcznej ustalają trenerzy grających drużyn, przy czym przyjmują się zasadę gry piłką w rozmiarze IHF rozmiar 0 i IHF rozmiar 1.

PRZEPIS 4

DRUŻYNA

- 4.1 Drużyna składa się z nie więcej niż 10 zawodników. Na boisku może przebywać jednocześnie nie więcej niż 4 (czterech) zawodników, trzech zawodników w polu gry i jeden bramkarz. Pozostali zawodnicy są zawodnikami rezerwowymi. Zawodnik, który uczestniczy w grze jako bramkarz, nie może w dowolnym czasie spotkania stać się graczem w polu. Podobnie, zawodnik występujący w polu gry nie może w dowolnym czasie stać się bramkarzem.

- 4.2 Drużyna może mieć nie więcej niż 2 osoby towarzyszące. Osoby te nie mogą być zmienione w trakcie spotkania, a jedna spośród nich musi być wyznaczona jako „osoba odpowiedzialna za drużynę” i wyłącznie ona jest upoważniona do komunikowania się z sędziami: sekretarzem i mierzącym czas oraz ewentualnie sędzią prowadzącym.
- 4.3 ZMIANY ZAWODNIKÓW. Zawodnicy rezerwowi mogą w czasie gry wielokrotnie i w każdej chwili bez zgłaszania sędziemu wchodzić na boisko, o ile zawodnicy, których zmieniają, opuszczają boisko i nie biorą w danym momencie udziału w grze (zmiany hokejowe). Wejście zawodników, na boisko i jego opuszczenie może nastąpić w strefie zmian.
- 4.4 W przypadku złej zmiany zawodnika, który jako dodatkowy wszedł na boisko lub w sposób niezgodny z przepisami bierze udział w grze będąc w strefie zmian (przepis 16), stosowana jest kara wykluczenia na jedną akcję a gra wznawiana jest rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej.
- 4.5 Wyposażenie zawodników. Wszyscy zawodnicy z pola gry danej drużyny muszą posiadać stroje, których kombinacja kolorów musi wyraźnie różnić się od strojów drużyny przeciwnej. Bramkarze powinni posiadać kolor strojów różniący się od strojów obu drużyn.
- 4.6 Zawodnicy muszą w czasie gry używać obuwie sportowe. Niedozwolone jest posiadanie w czasie gry przedmiotów, które mogą zagrażać zdrowiu i bezpieczeństwu zawodników. W szczególności nie można używać kasków ochronnych, masek ochronnych, bransolet, zegarków, pierścionków/obrączek, widocznego piercingu, łańcuszków, kolczyków, okularów bez solidnej oprawy i opaski przytrzymującej oraz innych przedmiotów mogących stanowić zagrożenie dla zawodników. Zawodnicy nie spełniający powyższych wymogów nie mogą brać udziału w grze do czasu dostosowania się do nich. Opaska na głowę, chustki na głowę, opaska kapitana drużyny, są dozwolone, o ile wykonane są z miękkiego i elastycznego materiału.

PRZEPIS 5

BRAMKARZ

- 5.1 Bramkarzowi wolno dotykać piłki każdą częścią ciała w czasie obrony bramki.
- 5.2 Bramkarzowi wolno poruszać się obrębem pola bramkowego bez ograniczeń dotyczących zawodników pola gry.
- 5.3 Bramkarzowi nie wolno opuścić pola bramkowego zarówno z piłką jak i bez piłki, chyba że dokonywana jest zmiana.
- 5.4 Bramkarzowi nie wolno dotykać, łapać piłki, która znajduje się w polu gry.

PRZEPIS 6
POLE BRAMKOWE

- 6.1 W polu bramkowym może poruszać się tylko bramkarz. Pole bramkowe (wraz z linią pola bramkowego) uważa się za naruszone, jeżeli zawodnik z pola gry jakkolwiek częścią ciała dotknie to pole (zobacz jednak 6:3).
- 6.2 Jeżeli zawodnik z pola gry naruszy pole bramkowe, to sędzia winien podjąć następujące decyzje.
- a) rzut od bramki – jeżeli zawodnik z pola gry drużyny będącej w posiadaniu piłki narusza pole bramkowe mając piłkę lub gdy nie posiada piłki, a naruszając pole bramkowe osiąga korzyść.
 - b) rzut wolny - jeżeli zawodnik z pola gry drużyny broniącej, naruszając pole bramkowe osiąga w ten sposób korzyść, ale nie przerywa pewnej sytuacji do zdobyci bramki.
 - c) rzut karny – jeżeli zawodnik drużyny broniącej naruszając pole bramkowe powstrzymuje sytuację pewną do zdobyci bramki.
- 6.3 Naruszenie pola bramkowego nie jest karane jeżeli:
- a) Zawodnik po zagraniu, oddaniu rzutu, znajdzie się w polu bramkowym, a przeciwnik nie został z tego powodu poszkodowany.
 - b) zawodnik z danej drużyny znajdzie się w polu bramkowym bez piłki i nie uzyska z tego tytułu żadnej korzyści.
- 6.4 Jeżeli zawodnik zagra piłkę do własnego pola bramkowego należy podjąć następujące decyzje:
- a) uznać bramkę – jeżeli piłka przekroczy linię bramkową
 - b) rzut wolny dla drużyny przeciwnej – jeżeli piłka zatrzyma się w polu bramkowym lub dotknie jej bramkarz, a uprzednio nie przekroczyła linii bramkowej.
 - c) rzut z linii bocznej – jeżeli piłka opuściło boisko przez linię końcową lub boczną.

PRZEPIS 7
GRA

ZEZWALA SIĘ:

- 7.1 przy użyciu dłoni, rąk, głowy, tułowia, kolan, ud – piłkę podrzucać, chwytać, zatrzymać, pchać, uderzać i piąstkować.
- 7.2 trzymać piłkę, nie dłużej niż przez 3 sekundy, również wtedy gdy leży ona na podłożu.
- 7.3 poruszać się z trzymaną piłką najwyżej 3 kroki - krok uważa się za wykonany jeżeli:
- a) stojący na nogach zawodnik oderwie jedną nogę od podłoża i postawi ją z powrotem na podłożu lub przesunie jedną nogę na inne miejsce.
 - b) zawodnik, dotykając jedną nogą podłoża, chwyci piłkę i następnie dotknie podłoża drugą nogą;
 - c) Zawodnik, po wyskoku, dotknie podłoża tylko jedną nogą i następnie na tej nodze wykona podskok lub dotknie podłoża drugą nogą.
 - d) zawodnik, po wyskoku, dotknie podłoża równocześnie dwoma nogami, a następnie jedną nogę oderwie i postawi ją z powrotem lub przesunie jedną nogę na inne miejsce.

- 7.4 piłkę w miejscu lub w biegu:
- a) odbić jeden raz o podłoże i ponownie chwycić w jedną lub obie dłonie;
 - b) wielokrotnie dotykać jedną dłonią odbijając (kozłować) o podłoże, a następnie chwycić w jedną lub obie dłonie;
 - c) toczyć jedną dłonią po podłożu, a następnie chwycić w jedną lub obie dłonie. Z chwilą jednak gdy piłka po kozłowaniu lub toczeniu zostanie chwycona w jedną lub obie dłonie należy wykonać podanie lub rzut najpóźniej po 3 sek. bądź nie więcej niż 3 krokach. Kozłowanie lub odbijanie rozpoczyna się od momentu gdy zawodnik jakkolwiek częścią ciała dotknie piłkę i skieruje ją ku podłożu. Jeżeli piłka dotknie innego zawodnika, słupka lub poprzeczki zezwala się na ponowne jej kozłowanie lub odbijanie od podłoża i chwytanie.
- 7.5 przekładać piłkę z dłoni do dłoni;
- 7.6 grać piłką klęcząc, siedząc lub leżąc na podłożu; oznacza to, że dozwolone jest wykonywanie rzutu w takiej pozycji

NIE WOLNO:

- 7.7 po opanowaniu piłki, dotykać jej więcej niż jeden raz, o ile uprzednio nie dotknęła podłoża, innego zawodnika, słupka lub poprzeczki bramki; jednakże wielokrotne dotknięcie piłki nie jest karane, jeżeli zawodnik popełnia błąd chwytu, tj. w czasie chwytania lub zatrzymywania piłki nie może jej opanować.
- 7.8 dotykać piłki podudziem lub stopą, poza sytuacją kiedy przeciwnik rzucił piłką w zawodnika.
- 7.9 Gra toczy się dalej, jeżeli piłka dotknie sędziego na boisku.
- 7.10 Jeżeli zawodnik z piłką porusza się poza boiskiem (gdy piłka znajduje się wciąż na boisku) np. w celu obiegnięcia zawodnika drużyny broniącej, to takie zachowanie prowadzi do rzutu wolnego dla przeciwnika.

Gra pasywna

- 7.11 Nie zezwala się drużynie będącej w posiadaniu piłki na jej przetrzymywanie bez widocznego zamiaru atakowania bramki i oddania rzutu na nią. Podobnie, jak nie zezwala się na powtarzające się opóźnianie w wykonywaniu rzutów: rozpoczynającego grę, wolnego, z linii bocznej lub od bramki przez któregokolwiek z zawodników tej samej drużyny. Takie działanie należy traktować jako grę pasywną, które jest karane rzutem wolnym przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki chyba, że drużyna przestanie grać pasywnie. Rzut wolny wykonywany jest z miejsca, w którym gra została przerwana.
- 7.12 Przy stwierdzeniu przez sędziów gry pasywnej używają oni sygnału ostrzegawczego (sygnalizacja nr 17). Jego zastosowanie ma na celu uniknięcie odebrania piłki drużynie będącej w jej posiadaniu i danie tej drużynie możliwości zmiany sposobu atakowania. Jeżeli po sygnale ostrzegawczym drużyna kontynuuje pasywny sposób atakowania sędziowie mogą w każdym momencie odgwizdać grę pasywną.

PRZEPIS 8
FAULE i Niesportowe zachowanie

Dozwolone akcje

8.1 Wolno:

- a) otwartą dłonią wygarniać piłkę z ręki przeciwnika;
- b) używać ugiętych rąk w celu uzyskania kontaktu z przeciwnikiem oraz kontrolowania jego ruchów i przesuwania się wraz z nim;
- c) używać tułowia w celu blokowania przeciwnika w czasie walki o zajęcie pozycji;
Komentarz: Pod pojęciem blokowania rozumie się uniemożliwianie przeciwnikowi wyjścia na „czystą pozycję/wolne pole”. Ustawianie bloku, blokowanie i omijanie bloku w zasadzie powinno być wykonywane w sposób pasywny względem przeciwnika.

8.2 Nie wolno:

- a) wrywać lub wybijać piłkę z rąk przeciwnika;
- b) blokować przeciwnika ramionami, rękoma, nogami, albo używać jakiegokolwiek części ciała w celu przemieszczenia/przesunięcia przeciwnika jego lub odpychania; dotyczy to także niebezpiecznego używania łokci zarówno przy zajmowaniu pozycji jak i będąc w ruchu ;
- c) trzymać przeciwnika (ciało lub strój) nawet, gdy jest on w stanie kontynuować grę;
- d) wbiegać i wskakiwać w przeciwnika.

Faule, które są karane karami osobistymi

8.3 Faule, w których akcja skierowana jest przede wszystkim lub wyłącznie przeciwko ciału zawodnika drużyny przeciwnej, podlegają karze wykluczenia. Oznacza to, że dodatkowo po podyktowaniu rzutu wolnego lub karnego, konieczne jest zastosowanie kary osobistej, wykluczenia (16:3). W przypadku szczególnie niebezpiecznych fauli zagrażających zdrowiu przeciwnika, możliwa do zastosowania jest kara dyskwalifikacji zawodnika. W celu właściwego orzeczenia kary osobistej wobec określonego przewinienia należy zastosować poniższe kryteria podejmowania decyzji; kryteria te są stosowane w zależności od zaistniałej sytuacji:

- a) pozycji zawodnika, który naruszył przepisy gry (z przodu, z boku, z tyłu);
- b) części ciała, przeciwko której skierowane było nieprzepisowe zagranie (tułów, ręka rzucająca, nogi, głowa/gardło/kark);
- c) dynamiki nieprzepisowego zagrania (siła niedozwolonego kontaktu z ciałem i/lub czy przeciwnik znajdował się w pełnym ruchu);
- d) efektu nieprzepisowego zagrania:
 - wpływ na ciało i kontrolowanie piłki;
 - zredukowanie lub uniemożliwienie możliwości poruszania się;
 - zapobieganie kontynuacji ciągłości gry.

Przy podejmowaniu decyzji należy mieć również na uwadze konkretną sytuację w trakcie gry (np. sytuacja rzutowa, wychodzenie na „czystą pozycję/wolne pole”, sytuacje podczas szybkiego biegu).

Faule, które karane są karą wykluczenia

- 8.4 Biorąc pod uwagę kryteria podejmowania decyzji z 8:3, takimi faulami mogą być:
- a) faule popełnione z dużą intensywnością lub skierowane przeciwko przeciwnikowi będącemu w biegu;
 - b) trzymanie przeciwnika przez dłuższy czas lub jego przewrócenie/spowodowanie upadku;
 - c) faule skierowane na głowę, szyję lub kark;
 - d) silne uderzenie w tułów lub rękę zawodnika wykonującego rzut;
 - e) usiłowanie spowodowania utraty kontroli nad ciałem przez przeciwnika (np. złapanie za nogę/stopę przeciwnika, który jest w wyskoku; zobacz jednak 8.5);
 - f) wbieganie lub wskakiwanie w przeciwnika z dużą prędkością.

Faule, które są karane dyskwalifikacją

- 8.5 Zawodnik musi być zdyskwalifikowany, jeżeli atakuje przeciwnika w sposób szczególnie niebezpieczny, zagrażający zdrowiu. Szczególne niebezpieczeństwo dla zdrowia przeciwnika wynika z dużej intensywności faulu lub z faktu, że przeciwnik jest zupełnie nieprzygotowany na faul, a przez to nie może się przed nim obronić.

PRZEPIS 9

ZDOBYCIE BRAMKI

- 9.1 Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekroczy linię bramkową do wnętrza bramki.
- 9.2 Bramka nie jest uznana w przypadku gdy bramkarz podczas wykonywania rzutu od bramki wypuści piłkę z rąk i wpadnie ona do wnętrza bramki.

PRZEPIS 10

RZUT ROZPOCZYNAJĄCY I WZNAWIAJĄCY GRĘ

- 10.1 Rzut rozpoczynający grę na początku spotkania wykonuje drużyna, która w wyniku losowania wybrała rozpoczęcie meczu. W takim przypadku drużyna przeciwna ma prawo wyboru strony boiska. Jeżeli w wyniku losowania drużyna wybrała stronę boiska, rzut rozpoczynający grę na początku spotkania wykonuje drużyna przeciwna na sygnał gwizdka sędziego prowadzącego.

Na drugą połowę spotkania drużyny zamieniają strony boiska. Grę w drugiej połowie spotkania rozpoczyna drużyna, która jej nie rozpoczynała w pierwszej połowie.

- 10.2 Grę po zdobyciu bramki wznawia się rzutem od bramki drużyny która utraciła bramkę z własnego pola bramkowego bez sygnalizacji gwizdkiem sędziego.

PRZEPIS 11
RZUT Z LINII BOCZNEJ

- 11.1 Rzut z linii bocznej zarządza się, jeżeli piłka przekroczy linię boczną całym obwodem lub kiedy zawodnik z pola gry drużyny broniącej dotknie jako ostatni piłkę, która następnie przekroczy linię końcową boiska. Rzut ten należy również zarządzić, gdy piłka dotknie sufitu lub urządzeń nad boiskiem.
- 11.2 Rzut z linii bocznej wykonuje bez sygnału gwizdkiem sędziego drużyna, której zawodnik jako ostatni nie dotknął piłki zanim przekroczyła ona linię albo dotknęła sufitu lub urządzeń.
- 11.3 Rzut z linii bocznej wykonuje się z miejsca, w którym piłka przekroczyła linię boczną lub z końca linii bocznej po tej stronie bramki, po której piłka przekroczyła linię końcową. Jeśli piłka dotknęła sufitu lub urządzeń nad boiskiem to ten rzut wykonywany jest z bliższej linii bocznej i punktu na niej najbliższego miejscu, w którym piłka dotknęła sufitu lub urządzeń.
- 11.4 Zawodnik wykonujący rzut z linii bocznej musi stać jedną stopą na linii bocznej i musi pozostać w tej pozycji dopóki piłka nie opuści jego dłoni. Nie ma ograniczeń co do ustawienia drugiej stopy.
- 11.5 W czasie wykonywania rzutu z linii bocznej zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości, co najmniej 1,5 m od zawodnika wykonującego rzut. W każdym jednakże przypadku mogą ustawić się przy linii pola bramkowego, nawet wówczas, kiedy ta odległość jest mniejsza od 1,5 m.

PRZEPIS 12
RZUT OD BRAMKI

- 12.1 Rzut od bramki jest wykonywany, gdy:
- a) zawodnik drużyny przeciwnej naruszył pole bramkowe w sposób opisany w 6.2a;
 - b) bramkarz ma opanowaną piłkę w polu bramkowym lub piłka leży na podłożu w polu bramkowym;
 - c) zawodnik drużyny przeciwnej dotknie piłkę, gdy toczy się ona po podłożu w polu bramkowym;
 - d) piłka przekroczy linię końcową po dotknięciu jej przez bramkarza bądź zawodnika drużyny przeciwnej;
 - e) po zdobyciu bramki przez drużynę przeciwną bądź bramce samobójczej.
- 12.2 Rzut od bramki wykonuje bramkarz z pola bramkowego, bez sygnału gwizdka sędziego, przez linię pola bramkowego. Rzut od bramki uważa się za wykonany, jeżeli piłka rzucona przez bramkarza całkowicie przekroczyła linię pola bramkowego. Zawodnicy drużyny przeciwnej powinni znajdować się w odległości nie mniejszej niż 1,5 m od linii pola bramkowego, i nie mogą dotknąć piłki zanim przekroczy ona całym swym obwodem tę linię.

PRZEPIS 13
RZUT WOLNY

Rzut wolny zazwyczaj wykonuje się bez sygnału gwizdkiem sędziego zasadniczo z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów, z wyjątkiem sytuacji gdy faul lub inny powód zatrzymania gry nastąpił przy linii pola bramkowego lub w polu bramkowym. Wówczas grę wznowia się rzutem wolny w odległości 1,5 m od linii pola bramkowego umożliwiając ustawienie się zawodników drużyny broniącej przy własnym polu bramkowym.

PRZEPIS 14
RZUT KARNY

Zarządzenie rzutu karnego

- 14.1 Rzut karny zarządza się za niezgodną z przepisami interwencją zawodników lub osób towarzyszących drużyny przeciwnej, na całym boisku w sytuacji pewnej do zdobycia bramki.

Wykonanie rzutu karnego

- 14.2 Rzut karny winien być wykonany w kierunku bramki w ciągu 3 sekund po sygnale gwizdka sędziego.
- 14.3 Zawodnik wykonujący rzut karny musi zająć dowolną pozycję w polu gry. Po gwizdku sędziego zawodnik ten nie może dotykać ani przekraczać linii pola bramkowego tak długo, dopóki piłka nie opuści jego ręki i przynajmniej jedna noga musi mieć ciągły kontakt z podłożem.
- 14.4 Podczas wykonywania rzutu wolnego zawodnicy drużyn muszą znajdować się minimum 1,5 m od zawodnika rzucającego.
- 14.5 Jeżeli zawodnik podczas wykonywania rzutu karnego, po sygnale gwizdka sędziego wypuści piłkę z ręki nie w kierunku bramki, naruszy linię pola bramkowego, podniesie lub przesunie nogę od podłoża następuje wznowienie gry od rzutu od bramki.

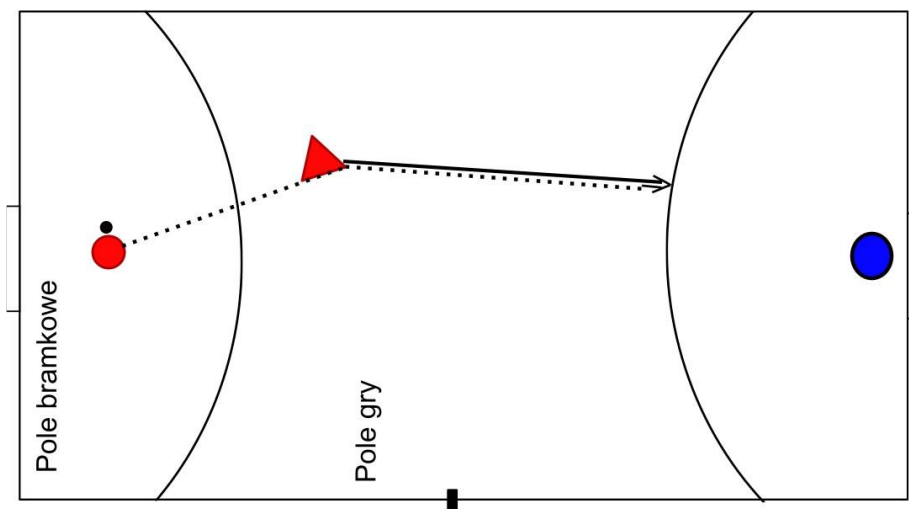
Przepis 15
ZŁOTA AKCJA

Jeżeli w regulaminowym czasie gry mecz kończy się remisem, wykonywany jest jeden rzut
- Złota Akcja.

Kapitanowie poszczególnych drużyn za pomocą gry „Kamień, Papier, Nożyce” wybierają czy chcą bronić czy rzucać. Rozstrzygający rzut wykonywany jest od podania od własnego bramkarza stojącego we własnym polu bramkowym do zawodnika stojącego w dowolnym miejscu pola gry, zawodnik po chwycie piłki może zbliżyć się do bramki przeciwka zachowując przepisy i oddać rzut.

W sytuacji zdobycia bramki wygrywa drużyna rzucająca, w sytuacji nie rzucenia, wykonania błędu technicznego, wypadnięcia piłki poza pole gry, obrony przez bramkarza drużyny broniącej wygrywa drużyna broniąca. (patrz rys. nr 3)

Rys. nr 3



Przepis 16
KARY

Upomnienie

16.1 Upomnienie musi być udzielone:

- a) za faul który swoimi znamionami ma charakter zbyt agresywny;
- b) za niesportowe zachowanie.

Wykluczenie

16.2 Wykluczenie zawodnika na jedną akcję stosuje się w przypadku:

- a) za faule opisane w 8.4;
- b) za niesportowe zachowanie zawodnika;
- c) za niesportowe zachowanie osoby odpowiedzialnej za zespół lub zawodników przebywający w strefie drużyn;
- d) naruszenie zasad zmian zawodników.

Zawodnik wykluczony może wrócić do gry po zmianie posiadania piłki. W przypadku gdy wykluczenie następuje za niesportowe zachowanie osoby odpowiedzialnej za zespół lub zawodników przebywający w strefie drużyn osoba odpowiedzialna za zespół wyznacza jednego zawodnika, który odbywa karę wykluczenia. Zawodnik wykluczony musi przebywać w swojej strefie drużyny.

16.3 W przypadku trzeciej kary wykluczenia tego samego zawodnika, zawodnik ten otrzymuje karę dyskwalifikacji.

Dyskwalifikacja

Zdyskwalifikowany zawodnik nie może ponownie wrócić do gry do momentu rozstrzygnięcia meczu. Zdyskwalifikowany zawodnik może przebywać w strefie drużyny, lecz musi zająć takie miejsce aby sędzia prowadzący miał możliwość weryfikacji jego braku uczestnictwa w meczu.

Drużyna, która ukarana została karą upomnienia, wykluczenia czy dyskwalifikacji, a była w posiadaniu piłki traci piłkę, a grę wznawia się od rzutu wolnego z miejsca wyznaczonego przez sędziego prowadzącego.

Drużyna, w której nastąpiła kara dyskwalifikacji zawodnika, musi przez dwie zmiany posiadania piłki grać w osłabieniu.

PRZEPIS 17

SĘDZIOWIE

- 17.1 Zawody prowadzi jeden sędzia prowadzący, może mu pomagać osoba mierząca czas i zapisująca wynik.
- 17.2 Sędziowie sprawują nadzór nad zachowaniem się zawodników i osób towarzyszących drużynie od chwili wejścia do chwili opuszczenia miejsca zawodów.
- 17.3 Sędziowie sprawdzają przed spotkaniem stan boiska, bramek i piłek, decydują wraz z osobami odpowiedzialnymi za zespół, którymi piłkami zostanie rozegrane spotkanie.
- 17.4 Sędzią może być:
 - a) wyznaczona osoba (znająca przepisy gry) przez organizatora rozgrywek/turnieju;
 - b) osoba odpowiedzialna za zespół, który w danym momencie nie rozgrywa meczu;
 - c) osoba, która w porozumieniu z osobami odpowiedzialnymi za zespoły zostanie wybrana z pośród publiczności i zna przepisy gry.