

OSIR LIGA RYBNO 2023/2024

REGULAMIN

1. ORGANIZATOR:

Ośrodek Sportu i rekreacji w Rybnie.

2. UCZESTNICTWO

Liga rozgrywana będzie w hali sportowej w Rybnie ul. Sportowa 24.

Terminarz zostanie ustalony przez organizatora.

- W **OSIR LIGA RYBNO** mogą uczestniczyć wszystkie drużyny (amatorskie, zawodowe).
- Wpisowe dla drużyn z Gminy Rybno wynosi 600 zł.
- W turnieju uczestniczą drużyny, które do dnia 24 listopada 2023 r. uiszczą wpłatę wpisową oraz dostarczą listę zgłoszeniową.
- Drużyna może zgłosić maksymalnie 12 zawodników
- W turnieju mogą uczestniczyć zawodnicy poniżej 18 roku życia, pod warunkiem, że dostarczą zgody od rodziców na udział w **OSIR LIGA RYBNO**.
- Punktacja: zwycięstwo 3 punkty, remis 1 punkt, przegrana 0 punktów
- Każdy zawodnik biorący udział w rozgrywkach gra na własną odpowiedzialność ubezpieczając się przez zakład pracy lub indywidualnie.
- Turniej rozgrywany będzie systemem „każdy z każdym”.
- Nagrodę FAIR PLAY otrzyma drużyna, która uzyska jak najmniej punktów, wg klucza : żółta kartka 1 punkt, czerwona kartka 5 punktów.
- Drużyna, która nie wstawi się na zaplanowany mecz wg terminarza zostaje automatycznie wykluczona z ligi, a wszystkie wyniki uzyskane przez tę drużynę są anulowane.
- Za nie sportowe zachowanie całej drużyny zostaje przyznany walkower albo dyskwalifikacja drużyny z turnieju.
- Podczas trwania **OSIR LIGA RYBNO** na całym obiekcie (boisko, szatnia, trybuna) obowiązuje całkowity zakaz palenia, spożywania alkoholu oraz używania środków odurzających.
- Osoby pod wpływem alkoholu i środków odurzających nie mogą przebywać na obiekcie sportowym.

- Za bójki wywołane przez zawodników i kibiców w czasie meczu, przed nim jak i po nim odpowiada cała drużyna. Organizator może nałożyć sankcje do wykluczenia zawodników bądź drużyn z rozgrywek łącznie.
- Drużyny zobowiązane są do utrzymywania porządku w szatniach oraz na terenie obiektu sportowego.
- Osoby uczestniczące w rozgrywkach wyrażają zgodę na udostępnianie danych osobowych na potrzeby organizacji rozgrywek oraz umieszczenie danych na stronie internetowej w celu informacyjnym.
- Przystąpienie do rozgrywek jest równoznaczne z zaakceptowaniem regulaminu **OSiR LIGI RYBNO**.
- W wypadkach losowych dopuszcza się do sytuacji nadzwyczajnych takich jak przerwanie meczu i dokończenie w innym terminie.
- W sprawach spornych rozstrzyga organizator.

3. ZASADY GRY I PRZEPISY OBOWIĄZUJĄCE W TURNIEJU

POLE GRY (BOISKO)

Wymiary pola gry

Pole gry musi być prostokątne.

Długość linii bocznej musi być większa niż długość linii bramkowej.

Długość: 40 m

Szerokość: 20 m

Oznaczenia pola gry

Pole gry jest oznaczone liniami koloru czerwonego. Linie te należą do powierzchni, których są granicami.

Dwie dłuższe linie graniczne są nazywane liniami bocznymi. Dwie krótsze, nazywane są liniami bramkowymi.

Wszystkie linie mają szerokość 8cm.

Pole gry jest podzielone na dwie połowy linią środkową.

Punkt środkowy jest oznaczony na środku tej linii. Z punktu środkowego wyznacza się okrąg o promieniu 3m.

Pole karne

Pole karne wyznacza się po obu stronach pola gry w sposób następujący: od zewnętrznej krawędzi słupków bramkowych zakreśla się łuki o promieniu 6 m łączące się z jednej strony pod kątem prostym z linią bramkową, a z drugiej strony połączone ze sobą linią równoległą do linii bramkowej o długości 3,16 metra.

Punkt karny

Punkt karny wyznacza się w odległości 6 m od środka linii bramkowej w równej odległości od obu słupków bramkowych.

Drugi punkt karny

Drugi punkt karny wyznacza się w odległości 10 m od środka linii bramkowej w równej odległości od obu słupków bramkowych.

Łuk pola różnego

Z każdego narożnika pola gry wyznacza się wewnątrz pola gry łuk o promieniu 25 centymetrów.

Strefy zmian

Strefa zmian jest usytuowana na tej samej stronie gry, co ławki zawodników rezerwowych i bezpośrednio przed nimi. W obrębie tej strefy zawodnicy wchodzi i schodzą z pola gry podczas zmian. Strefy zmian mają 5m długości i są oznaczone z każdej strony za pomocą linii prostopadłej do linii bocznej mającej 8 cm szerokości i 80cm długości, z czego 40cm narysowane jest wewnątrz, a 40cm na zewnątrz pola gry. Odległość pomiędzy bliższymi końcami stref zmian, a linią środkową wynosi 5 m. Obszar pomiędzy strefami zmian, bezpośrednio przed stolikiem sędziego czasowego, musi pozostać pusty.

Bramki

Bramki muszą być umieszczone pośrodku linii bramkowych. Składają się z dwóch pionowych, równoodległych od narożników pola gry słupków połączonych na górze poziomą poprzeczką. Odległość (licząc od wewnątrz) pomiędzy słupkami wynosi 3 m, a odległość od dolnej krawędzi poprzeczki do powierzchni boiska wynosi 2 m.

Zarówno słupki jak i poprzeczka mają tę samą grubość i szerokość - 8 cm.

Siatki bramkowe, wykonane z konopi, juty lub nylonowe, są przymocowane do tylnej krawędzi słupków i poprzeczki. Dolna część siatek powinna być zamocowana zagiętymi prętami lub podparta w inny odpowiedni sposób. Głębokość bramki mierzona jako odległość od wewnętrznej krawędzi słupków na zewnątrz pola gry wynosi, co najmniej 80 cm u góry i co najmniej 100 cm na wysokości podłoża.

Względy bezpieczeństwa

PIŁKA

Właściwości i wymiary

Piłka jest:

- kulista,
- wykonana ze skóry lub innego odpowiedniego materiału,
- ma obwód nie mniejszym niż 62 cm i nie większym niż 64 cm,
- ma wagę nie mniejszą niż 400 gramów i nie większą niż 440 gramów, w chwili rozpoczęcia zawodów,
- ciśnienie wynoszące 0,4 do 0,6 atmosfery (400 - 600 g/cm²) mierzone w odniesieniu do poziomu morza.

Wymiana wadliwej (niezdatnej do gry) piłki

Jeżeli piłka podczas trwania zawodów pęknie lub stanie się niezdalna do gry:

- grę należy przerwać,
- gra powinna być wznowiona, po wymianie uszkodzonej piłki, rzutem sędziowskim z miejsca, w którym piłka pierwotnie stała się niezdalna do gry. Jeżeli piłka znajdowała się w polu karnym, gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim z linii pola karnego najbliższej miejsca, w którym ona pękła lub straciła swoje właściwości.

Jeżeli piłka pęknie lub stanie się niezdalna do gry podczas przerwy w grze, w zależności od przyczyny jej przerwania (rozpoczęcie gry, rzut od bramki, rzut różny, rzut karny lub rzut z autu), gra powinna być wznowiona zgodnie z Przepisami gry.

LICZBA ZAWODNIKÓW

Zawodnicy

W zawodach biorą udział dwie drużyny, każda składa się z nie więcej niż pięciu zawodników, jeden z nich jest bramkarzem.

Wymiana zawodników

Maksymalna liczba zawodników rezerwowych wynosi siedem.

Liczba zmian podczas meczu jest nieograniczona. Zawodnik, który został zmieniony może

powrócić na boisko jako zmiennik innego zawodnika.

Zmiana zawodników następuje zarówno kiedy piłka jest w grze jak i poza grą, z zachowaniem następujących warunków:

- zawodnik opuszczający boisko musi przekroczyć linię boczną w obrębie strefy zmian jego drużyny,
- zawodnik wchodzący na boisko musi uczynić to również w obrębie strefy zmian, ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący przekroczy całkowicie linię boczną,
- zmiana jest przedmiotem władzy i jurysdykcji sędziów zarówno zgłoszona sędziemu jak i nie.
- zmiana jest dokonana, gdy zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko, od tego momentu staje się on zawodnikiem grającym, a zawodnik, którego zastąpił przestaje nim być, Bramkarz może zamienić się miejscami z zawodnikiem z pola.

Naruszenia / sankcje

Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany, zawodnik rezerwowy wejdzie na pole gry zanim zawodnik schodzący je opuści:

- gra winna być przerwana,
- zawodnik schodzący powinien opuścić boisko,
- zawodnik wchodzący zostaje napomniany (żółta kartka) i nakazuje mu się opuszczenie boiska aby procedura wymiany została zachowana
- grę wznawia się rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca gdzie była piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym, rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry.

Jeżeli podczas przeprowadzania zmiany zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko lub zawodnik schodzący opuści je poza własną strefą zmian:

- gra winna być przerwana,
- winny zawodnik zostanie napomniany (żółta kartka) i nakazuje mu się opuszczenie boiska aby procedura wymiany została zachowana
- gra zostanie wznawiona rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. Jeżeli miało to miejsce w polu karnym rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższego miejsca położenia piłki w chwili przerwania gry

W chwili rozpoczęcia gry, każda drużyna musi liczyć pięciu zawodników.

Jeżeli w przypadku wykluczeń zawodników (włączając bramkarza), któraś z drużyn liczy mniej niż 3 zawodników grę należy zakończyć.

Przedstawiciele drużyn, przebywający na ławce rezerwowych, mogą pojedynczo udzielać wskazówek zawodnikom, w taki sposób aby nie przeszkadzać zawodnikom i sędziom i muszą zawsze zachowywać się w odpowiedni sposób.

UBIÓR ZAWODNIKÓW

Bezpieczeństwo

Zawodnikowi nie wolno używać ubioru lub nosić czegokolwiek (w tym biżuterii), co stanowiłoby zagrożenie dla niego samego lub innego zawodnika.

Podstawowy ubiór (wyposażenie)

Do podstawowego, obowiązkowego ubioru zawodnika należą:

- bluza lub koszulka,
- spodenki - jeżeli zawodnik nosi spodenki termiczne, muszą one być tego samego koloru, co główny kolor spodenek,
- skarpety,

- ochraniacze na piszczele,
- obuwiu - zezwala się na używanie wyłącznie treningowego lub gimnastycznego obuwiu płóciennego, z miękkiej skóry, z podeszwą z gumy lub innego podobnego materiału.

Bluza lub koszulka

- numery muszą znajdować się na tylnej stronie koszulek,
- kolory numerów muszą być kontrastowe z kolorem koszulek.

Na zawodach międzynarodowych numery o mniejszych rozmiarach muszą znajdować się na przedniej stronie koszulek i/lub spodenek.

Ochraniacze na piszczele

- muszą być całkowicie zakryte przez skarpety (getry),
- muszą być wykonane z odpowiedniego materiału (guma, plastik lub podobne),
- muszą zapewniać odpowiedni stopień ochrony.

Bramkarze

- Bramkarze mogą nosić długie spodnie,
- Ich ubiór musi odróżniać się kolorystycznie od ubioru innych zawodników i sędziów.
- Jeżeli zawodnik z pola zastępuje bramkarza, koszulka bramkarska, którą założy musi mieć na plecach jego własny numer.

Naruszenia / sankcje

Za każde naruszenie przepisów:

- winnemu zawodnikowi sędzia poleca opuszczenie pola gry w celu poprawienia lub uzupełnienia swojego ubioru. Zawodnik ten nie może ponownie wrócić na boisko, zanim nie zgłosi się do jednego z sędziów, aby ten sprawdził czy ubiór zawodnika został poprawiony.

Wznowienie gry

Jeżeli gra została przerwana przez sędziów w celu udzielenia zawodnikowi napomnienia (żółta kartka), to wznowia się ją rzutem wolnym pośrednim wykonywanym przez zawodnika drużyny przeciwnej z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. Zawodnikom nie wolno odsłaniać podkoszulków posiadających napisy reklamowe i slogany. Zawodnik zdejmujący koszulkę w celu pokazania sloganu lub reklamy będzie ukarany przez organizatora rozgrywek.

Koszulki zawodników muszą posiadać rękawy.

SĘDZIA

Władza sędziego

Każde zawody są prowadzone przez sędziego, który ma pełną władzę egzekwowania uprawnień nadanych mu przez Przepisy gry, w odniesieniu do zawodów, na które został wyznaczony, od momentu przybycia na miejsce ich rozgrywania do jego opuszczenia.

Uprawnienia i obowiązki

Sędzia:

- egzekwuje przestrzeganie przepisów gry,
- nie przerywa gry gdy drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie odniesie korzyść z takiego rozstrzygnięcia i ukarze pierwotne przewinienie, jeżeli przewidywana korzyść nie rozwinię się w tym czasie,
- sporządza sprawozdanie z zawodów, które dostarcza władzom. Sprawozdanie zawiera informacje o sankcjach nałożonych na zawodników i/lub przedstawicieli drużyn oraz innych incydentach, które zaistniały przed, w trakcie lub po zawodach,
- pełni obowiązki sędziego czasowego o ile ten jest nieobecny,
- przerywa, wstrzymuje lub kończy zawody z powodu naruszenia przepisów gry lub jakiegokolwiek interwencji z zewnątrz,
- wyciąga sankcje dyscyplinarne wobec zawodników winnych popełnienia przewinień

karanych napomnieniem lub wykluczeniem,

- nie zezwala osobom nieuprawnionym wchodzić na pole gry,
- przerywa zawody, jeżeli jego zdaniem zawodnik uległ poważnej kontuzji i dopilnuje, by został zniesiony z pola gry,
- zezwala na kontynuowanie gry dopóki piłka nie będzie poza grą, jeżeli jego zdaniem zawodnik został lekko kontuzjowany,
- rozstrzyga, czy piłka przeznaczona do gry spełnia wymogi Artykułu 2.
- karze zawodnika za przewinienie cięższe, jeśli popełnił więcej niż jedno przewinienie w tym samym czasie.

Decyzje sędziego

Decyzje sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne. Sędzia i drugi sędzia mogą zmienić swoje decyzje, jeżeli zorientują się, że popełnili błąd lub uznają to za konieczne, pod warunkiem, że gra nie została jeszcze wznowiona lub zawody nie zostały zakończone.

Jeżeli sędzia i drugi sędzia jednocześnie sygnalizują naruszenie przepisów, ale istnieje między nimi rozbieżność, która drużyna powinna być ukarana, przeważa decyzja sędziego.

Zarówno sędzia jak i drugi sędzia mają prawo do napominania lub wykluczania zawodników, ale w przypadku rozbieżności przeważa decyzja sędziego.

Drugi sędzia

Obowiązki

Drugi sędzia jest wyznaczony do działania po przeciwnej stronie pola gry niż sędzia. Tak jak i sędzia, ma prawo używania gwizdka.

Drugi sędzia ma obowiązek pomagać sędziemu w prowadzeniu zawodów zgodnie z Przepisami gry w futsal.

Ponadto drugi sędzia:

- ma władzę do przerywania gry za naruszenie przepisów gry,
- razem z sędzią zapewnia prawidłowe przeprowadzenie zmian.

SĘDZIA CZASOWY I TRZECI SĘDZIA

Wyznaczony sędzia czasowy i trzeci sędzia zajmują miejsca przy stoliku sędziowskim, znajdującym się na zewnątrz pola gry (środek boiska), po tej samej stronie co ławki zawodników rezerwowych. Sędziowie ci muszą być wyposażeni w odpowiedni sprzęt do pomiaru czasu i odnotowywania i pokazywania fauli akumulowanych. Wyposażenie to zapewnia związek albo klub, na którego boisku rozgrywane są zawody.

Sędzia czasowy:

* włącza zegar po rozpoczęciu gry

* włącza zegar po wznowieniu gry rzutem od bramki, rzutem z rogu, rzutem wolnym, rzutem karnym, po zakończeniu czasu dla drużyn, rzutem sędziowskim

- kontroluje 1 - minutowe przerwy w grze, uzgadnia je z zespołem,
- kontroluje karę 2 - minutową, kiedy zawodnik został wykluczony,
- wskazuje koniec pierwszej połowy, koniec meczu, koniec połów dogrywki i koniec czasów za pomocą gwizdka lub innego sygnału akustycznego różniącego się od tych używanych przez sędziów,
- rejestruje czasy udzielone każdej drużynie, informuje sędziów i drużyny o czasie zgłoszonym przez trenera jednej z drużyn.
- rejestruje pierwszych pięć fauli akumulowanych popełnionych przez każdą drużynę,

zaliczonych przez sędziów w każdej połowie meczu i sygnalizuje piąty faul akumulowany, popełniony przez jedną z drużyn.

CZAS TRWANIA GRY

Części gry

Gra składa się z dwóch równych części w **OSiR LIGA RYBNO po 15 minut**. Czas gry jest kontrolowany przez sędziego czasowego. Czas trwania każdej połowy meczu winien być przedłużony, aby umożliwić wykonanie ewentualnego rzutu karnego lub ewentualnego rzutu wolnego, podyktowanego za szósty lub kolejny faul akumulowany.

Czas dla drużyny

Drużyny mają prawo do jednego 1 - minutowego czasu dla drużyny podczas każdej połowy meczu z zastosowaniem następujących zasad:

- Czas dla drużyny może być udzielony w każdej chwili z zastrzeżeniem, że drużyna ubiegająca się o niego jest w posiadaniu piłki.
- Sędzia czasowy sygnalizuje pozwolenie na czas dla drużyny, gdy piłka jest poza grą, za pomocą gwizdka lub innego sygnału dźwiękowego różniącego się od używanych przez sędziów.
- Kiedy czas dla drużyny jest przyznany, zawodnicy muszą pozostać na polu gry. Osoba udzielająca instrukcji nie może wchodzić na boisko.
- Drużyna, która nie wykorzystała przysługującego 1 - minutowego czasu dla drużyny w pierwszej połowie jest uprawniona tylko do jednego czasu dla drużyny podczas drugiej połowy meczu.

Przerwa między częściami gry

Przerwa między pierwszą a drugą połową meczu nie może przekroczyć w **OSiR LIGA RYBNO** 2 minut.

ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

Ustalenie stron pola gry

Przed rozpoczęciem gry sędzia przeprowadza losowanie poprzez rzucenie monety. Drużyna wygrywająca losowanie wybiera, na którą bramkę atakuje podczas pierwszej połowy meczu. Drużyna, która przegrała losowanie rozpoczyna grę.

Drużyna wygrywająca losowanie rozpoczyna drugą połowę meczu.

W drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki.

Rozpoczęcie gry

Rozpoczęcie gry jest sposobem rozpoczęcia i wznowienia gry:

- przy rozpoczęciu zawodów,
- po zdobyciu bramki,
- przy rozpoczęciu drugiej połowy meczu,
- przy rozpoczęciu każdej połowy dogrywki, o ile taka jest rozgrywana.

Z rozpoczęcia gry bramka może być zdobyta bezpośrednio.

Wykonanie

- Wszyscy zawodnicy zajmują miejsca na własnej połowie boiska.
- Zawodnicy drużyny nie wykonującej rozpoczęcia gry znajdują się w odległości co najmniej 3 metry od piłki, aż do chwili, gdy ta znajdzie się w grze.
- Piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym pola gry.
- Sędzia daje sygnał gwizdkiem.
- Piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta i porusza się do przodu.
- Wykonawca rozpoczęcia nie może zagrać piłki ponownie zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika.

Po zdobyciu bramki, grę wznowia drużyna przeciwna.

Naruszenia / sankcje

Jeżeli zawodnik rozpoczynający grę dotknie piłkę zanim zostanie zagrana przez innego zawodnika - zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia. Jednak, jeśli to przewinienie popełniono na polu karnym drużyny przeciwnej, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższej miejsca przewinienia. Za każde inne naruszenie przepisów gry związane z wykonaniem rozpoczęcia gry, rozpoczęcie gry należy powtórzyć.

Rzut sędziowski

Rzut sędziowski jest sposobem wznowienia gry po chwilowej przerwie w grze, której zarządzenie sędziego uznaje za konieczne z każdego powodu nie wymienionego gdziekolwiek indziej w przepisach gry w piłkę nożną, gdy piłka nie minęła linii bramkowej lub linii bocznej.

Wykonanie

Sędzia opuszcza trzymaną w ręce piłkę w miejscu, gdzie znajdowała się ona w chwili przerwania gry. Jeżeli nastąpiło to w obrębie pola karnego rzut sędziowski należy wykonać z linii pola karnego najbliższej miejsca, gdzie piłka znajdowała się w chwili przerwania gry.

Naruszenia / sankcje

Rzut sędziowski należy powtórzyć:

- jeśli piłka została dotknięta przez zawodnika zanim dotknie podłoża;
- jeśli piłka, po dotknięciu podłoża opuszcza pole gry, zanim dotknie ją którykolwiek z zawodników.

Wyjątkowe okoliczności

Rzut wolny przyznawany drużynie broniącej w jej własnym polu karnym, może być wykonany z jakiegokolwiek miejsca pola karnego.

Rzut wolny pośredni przyznany drużynie atakującej w polu karnym przeciwnika, musi być wykonany z linii pola karnego, najbliższej miejsca przewinienia.

Rzut sędziowski wykonywany w polu karnym, musi być wykonany na linii pola karnego, z najbliższego miejsca, w którym była piłka w momencie przerwania gry.

PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

Piłka poza grą

Piłka jest poza grą, gdy:

- całym obwodem przekroczy linię bramkową lub linię boczną, zarówno na ziemi (podłożu) jak i w powietrzu,
- gra została przerwana przez sędziego,
- uderzy w sufit.

Piłka w grze

Piłka jest w grze w pozostałym czasie, włączając sytuacje, gdy:

- odbija się od słupka bramkowego, poprzeczki i pozostanie na polu gry,
- odbija się od któregoś z sędziów, gdy znajdują się oni na polu gry.

Kiedy mecz rozgrywany jest w hali, a piłka przypadkowo uderzy w sufit, grę wznawia się rzutem z autu przyznany drużynie przeciwnej dla zawodnika, który jako ostatni dotknął piłki.

Kiedy piłka przypadkowo uderzy w linkę od kotar, grę wznawia się rzutem z autu przyznany drużynie, która była w posiadaniu piłki.

Rzut z autu wykonywany jest z linii bocznej najbliższej miejsca, gdzie piłka uderzyła sufit lub linkę.

JAK ZDOBYWA SIĘ BRAMKĘ

Zdobycie bramki

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swym obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, zakładając, że zawodnik drużyny, która zdobyła bramkę nie rzucił, nie niósł lub celowo nie zagrał piłki ręką lub ramieniem (dotyczy również bramkarza) i nie naruszył wcześniej w jakikolwiek sposób Przepisów gry.

Drużyna wygrywająca

GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE.

Gra niedozwolona i niesportowe zachowanie karane są w następujący sposób:

Rzut wolny bezpośredni

Rzut wolny bezpośredni jest przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących sześciu przewinień w sposób uznany przez sędziego za nierozważny, lekkomyślny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły:

- kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
- podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi,
- skacze na przeciwnika,
- atakuje (nawet barkiem) przeciwnika,
- uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika,
- popycha przeciwnika.

Rzut wolny bezpośredni jest również przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień:

- przytrzymuje przeciwnika,
- pluje na przeciwnika,
- za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu (lub usiłującego ją zagrać) przeciwnika (oprócz bramkarza we własnym polu karnym),
- dotyka przeciwnika zanim przejmie piłkę,
- rozmyślnie dotyka piłkę ręką (oprócz bramkarza we własnym polu karnym).

Rzut wolny wykonuje się z miejsca przewinienia, chyba, że rzut wolny został przyznany zespołowi broniącemu się we własnym polu karnym, wtedy rzut wolny może być wykonany z dowolnego miejsca pola karnego.

Powyższe przewinienia (faule) są akumulowane.

Rzut karny

Rzut karny przyznaje się, jeżeli jedno z powyższych przewinień zostaje popełnione przez zawodnika w jego własnym polu karnym, niezależnie od położenia piłki, zakładając, że w momencie przewinienia piłka była w grze.

Rzut wolny pośredni

Rzut wolny pośredni jest przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli bramkarz popełnia jedno z następujących przewinień:

- po uwolnieniu piłki ze swego posiadania otrzymuje ją z powrotem od współpartnera, jeżeli wcześniej nie przekroczyła ona linii środkowej lub nie została zagrana lub dotknięta przez przeciwnika,
- dotyka lub zagrywa piłkę rękami po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera,
- dotyka lub zagrywa piłkę rękami po otrzymaniu jej bezpośrednio z rzutu z autu wykonywanego przez współpartnera,
- dotyka lub prowadzi piłkę rękami albo nogą, na swojej połowie boiska, dłużej niż 4 sekundy.

Rzut wolny pośredni przyznaje się również drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik zdaniem sędziego:

- gra w sposób niebezpieczny,
- celowo przeszkadza przeciwnikowi w poruszaniu się (bez zamiaru zagrania piłki),
- przeszkadza bramkarzowi w uwolnieniu piłki z rąk,
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie nie wymienione wcześniej w Artykule 12, dla którego sędzia przerwał grę celem napomnienia lub wykluczenia zawodnika.

Rzut wolny pośredni wykonuje się z miejsca przewinienia. Jeżeli było to w polu karnym, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca, gdzie nastąpiło przewinienie.

SANKCJE DYSCYPLINARNE

Kary indywidualne

Żółte i czerwone kartki mogą być pokazywane tylko zawodnikom i zawodnikom rezerwowym.

Sędziowie mają władzę do udzielania kar indywidualnych od momentu wejścia na pole gry do chwili opuszczenia przez nich pola gry po końcowym gwizdku.

Przewinienia karane napomnieniem

Zawodnik musi być napomniany i należy mu pokazać żółtą kartkę, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień:

- jest winny niesportowego zachowania,
- słownie lub czynnie demonstruje niezadowolenie,
- uporczywie narusza przepisy gry,
- opóźnia wznowienie gry,
- nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry rzutem różnym lub rzutem wolnym, rzutem z autu, rzutem od bramki,
- wchodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego lub narusza procedurę zmian
- rozmyślnie opuszcza pole gry bez zgody sędziego.

Przewinienia karane wykluczeniem z gry

Zawodnik musi być wykluczony z gry i należy mu pokazać czerwoną kartkę, jeżeli popełni jakiegokolwiek z następujących przewinień:

- popełnia poważny, rażący faul,
- zachowuje się gwałtownie, agresywnie
- pluje na przeciwnika lub inną osobę,
- zachowuje się wybitnie nie sportowo,
- używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka,
- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub oczywistej szansy na jej zdobycie rozmyślnie zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
- pozbawia oczywistej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika popełniając przewinienie karane rzutem wolnym lub rzutem karnym,
- otrzymuje drugie napomnienie w tym samym meczu.

Zawodnik wykluczony, nie może powrócić do gry w tym samym meczu ani zajmować miejsca na ławce rezerwowych ani przebywać sąsiedztwie pola gry. Zawodnik rezerwowy może wejść do gry po upływie 2 minut od wykluczenia współpartnera, o ile wcześniej jego drużyna nie straciła bramki i o ile otrzymał na to zgodę sędziego czasowego.

W przypadku:

- jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 4 i zespół grający z większą liczbą zawodników zdobywa bramkę, to drużyna grająca 4 zawodnikami może uzupełnić skład,
- jeżeli obie drużyny mają po 4 zawodników i pada bramka, to drużyny pozostają z tą samą liczbą zawodników,
- jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 3 lub 4 przeciwko 3 i zespół grający z większą liczbą

zawodników zdobywa bramkę, to drużyna grająca 3 zawodnikami może uzupełnić skład tylko o jednego zawodnika,
-jeżeli obie drużyny mają po 3 zawodników i pada bramka, to drużyny pozostają z tą samą liczbą zawodników,
-jeżeli drużyna grająca w osłabieniu strzela bramkę, kontynuuje grę z tą samą liczbą zawodników.

Zawodnik może podać piłkę do swojego bramkarza głową, klatką piersiową czy kolaniem itp., pod warunkiem, że piłka przekroczyła linie środkową boiska lub dotknął jej przeciwnik. Jeżeli jednak według opinii sędziów, zawodnik w czasie trwania gry, rozmyślnie używa takich sztuczek, ażeby ominąć postanowienia wspomnianych przepisów gry, zawodnik ten jest winny niesportowego zachowania. Musi on zostać napomniany i zobaczyć żółtą kartkę, a rzut wolny pośredni wykona zawodnik drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia. W takich okolicznościach, nieistotnym jest fakt, czy bramkarz później dotknie piłki ręką czy nie. Przewinienie jest popełnione przez zawodnika jako usiłowanie obejścia przepisów .

Atak, który zagraża bezpieczeństwu przeciwnika, musi być traktowany jako poważny faul.

Jakiegokolwiek symulowanie, które ma na celu oszukanie, wprowadzenie w błąd sędziów, musi być traktowane jako niesportowe zachowanie.

Zawodnik, który fetując zdobycie bramki zdejmie koszulkę, musi być napomniany za niesportowe zachowanie.

RZUTY WOLNE

Rodzaje rzutów wolnych

Rzutami wolnymi są zarówno rzuty bezpośrednie, jak i pośrednie.

Podczas wykonywania rzutów wolnych pośrednich jak i bezpośrednich piłka musi leżeć nieruchomo, a po wykonaniu rzutu zawodnikowi, który go wykonywał, nie wolno jej powtórnie zagrać, dopóki nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika.

Rzut wolny bezpośredni

Jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego kopnięta piłka bezpośrednio wpadnie do bramki przeciwnika, bramka jest uznana.

Rzut wolny pośredni

Bramka może być uznana jedynie wtedy, gdy będąca w grze piłka przed wpadnięciem do bramki dotknie innego zawodnika niż zawodnik wykonujący rzut wolny pośredni.

Miejsce wykonania rzutu wolnego

Wszyscy przeciwnicy muszą pozostać w odległości, co najmniej 5 metrów od piłki zanim będzie w grze. Kiedy drużyna broniąca wykonuje rzut wolny z własnego pola karnego, wszyscy przeciwnicy muszą się znajdować poza polem karnym

Piłka jest w grze gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i opuści pole karne.

Naruszenia / sankcje

Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego, przeciwnik znajduje się bliżej od piłki niż wymagają przepisy:

- rzut wolny należy powtórzyć.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca rzutu dotyka piłki powtórnie, zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika:

- zarządza się wykonanie rzutu wolnego pośredniego dla drużyny przeciwnej z miejsca

przewinienia. Jednakże, gdy to przewinienie zostało popełnione w obrębie pola karnego, rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższego miejsca przewinienia.

Jeżeli wykonanie rzutu wolnego trwa dłużej niż 4 sekundy to:

- rzut wolny pośredni należy przyznać drużynie przeciwnej.

Jeżeli na prośbę wykonawcy rzutu wolnego, sędzia zarządził wznowienie gry gwizdkiem, a rzut wolny został wykonany przed sygnałem sędziego, to rzut wolny należy powtórzyć, a winnego zawodnika napomnieć żółtą kartką.

Sygnalizacja

Rzut wolny bezpośredni:

- sędzia trzyma jedno ramię poziomo wskazując kierunek, w jakim rzut ma być wykonany. W przypadku, gdy przewinienie odlicza się jako akumulowane, sędzia kieruje palec wskazujący drugiej ręki ku dołowi powiadamiając w ten sposób trzeciego sędziego (lub innego sędziego przy stoliku), że dolicza faul jako akumulowany.

Rzut wolny pośredni:

- sędzia wskazuje rzut wolny pośredni unosząc swoje ramię ponad głowę. Utrzymuje on ramię w tej pozycji do czasu, gdy po wykonanym rzucie piłka zostanie dotknięta przez innego zawodnika lub wyjdzie z gry.

FAULE AKUMULOWANE

Faule akumulowane

Obejmują faule karane rzutami wolnymi bezpośrednimi. W **OSiR LIGA RYBNO** pierwsze trzy faule akumulowane popełnione podczas jednej połowy są rejestrowane w sprawozdaniu z meczu.

Sędziowie mogą zastosować korzyść i pozwolić na kontynuowanie gry jeśli drużyna nie miała na swoim koncie w **OSiR LIDZE RYBNO 3 fauli akumulowanych** i drużyna przeciwna nie jest pozbawiona korzystnej sytuacji do zdobycia bramki.

Jeżeli sędziowie zastosuje korzyść, to muszą zasygnalizować sędziemu czasowemu i sędziemu technicznemu faul akumulowany, tak szybko jak jest to możliwe gdy piłka znajdzie się poza grą.

W przypadku rozgrywania dogrywki, akumulowane faule z drugiej połowy zawodów są ważne. Wszystkie akumulowane faule z dogrywki dolicza się do fauli z drugiej połowy.

Pozycje zawodników przy wykonywaniu rzutów wolnych

Przy pierwszych trzech faulach akumulowanych popełnionych przez każdy zespół w czasie jednej połowy meczu:

- Zawodnicy drużyny przeciwnej mają prawo ustawić mur obronny.

- Wszyscy przeciwnicy muszą znajdować się, co najmniej 5 m od piłki zanim zostanie ona wprowadzona do gry.

- Bramka może zostać zdobyta bezpośrednio z rzutu wolnego.

Począwszy od czwartego zarejestrowanego faulu jednej z drużyn w każdej połowie meczu:

- Drużyna, która go popełniła nie może ustawić muru obronnego.

- Zawodnik wykonujący rzut musi być właściwie zidentyfikowany (lub wskazany).

- Bramkarz musi pozostać we własnym polu karnym w odległości, co najmniej 5 m od piłki.

- Wszyscy pozostali zawodnicy muszą pozostawać na boisku poza umowną linią równoległą do linii bramkowej przechodzącą przez punkt położenia piłki i będącą poza polem karnym.

Muszą znajdować się, co najmniej 5 m od piłki i nie mogą przeszkadzać wykonawcy rzutu wolnego. Żaden zawodnik nie może przekroczyć wspomnianej umownej linii zanim piłka nie zostanie zagrana.

Wykonanie

(dla czwartego i każdego następnego faulu akumulowanego) Zawodnik wykonujący rzut

wolny musi kopnąć piłkę z zamiarem strzelenia bramki i nie może podawać piłki do innego zawodnika.

Po wykonaniu rzutu wolnego, żaden zawodnik nie może dotknąć piłki zanim nie zostanie dotknięta przez bramkarza lub odbije się od słupka, poprzeczki albo opuści pole gry.

Jeżeli zawodnik popełnia szósty faul na połowie przeciwnika lub na własnej, ale pomiędzy linią środkową, a umowną linią równoległą do niej przechodzącą przez drugi punkt karny w odległości 10 metrów od linii bramkowej, to rzut wolny wykonywany jest z drugiego punktu karnego.

Jeżeli zawodnik popełnia szósty faul na własnej połowie pomiędzy linią 10 metrów, a linią bramkową, drużyna, której przyznano rzut wolny może wybrać czy wykonać go z drugiego punktu karnego czy z miejsca gdzie przewinienie miało miejsce.

Czas trwania pierwszej i drugiej połowy zawodów, jak też dogrywki musi być przedłużony, aby umożliwić wykonanie ewentualnego rzutu wolnego, podyktowanego za szósty lub kolejny faul akumulowany.

Jeżeli zachodzi konieczność rozgrywania dogrywki, wszystkie faule z drugiej połowy meczu sumuje się z popełnionymi w dogrywce.

Naruszenia / sankcje

Jeśli zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu:

- Rzut wolny będzie powtórzony, jeśli bramka nie zostanie zdobyta.
- Rzut wolny nie będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.

Jeśli współpartner wykonawcy rzutu naruszy przepisy tego artykułu:

- Rzut wolny będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.
- Jeśli bramka nie zostanie zdobyta, sędziowie przerwą grę i wznowią ją rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie broniącej z miejsca gdzie była piłka w momencie naruszenia przepisów.

Jeżeli wykonawca rzutu naruszy przepisy po wprowadzeniu piłki do gry:

- Sędzia przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej, z miejsca gdzie nastąpiło naruszenie przepisów.

RZUT KARNY

Rzut karny przyznaje się przeciwko drużynie, która w obrębie własnego pola karnego, w czasie, gdy piłka jest w grze popełni przewinienie karne rzutem wolnym bezpośrednim.

Z rzutu karnego można bezpośrednio zdobyć bramkę.

W celu wykonania rzutu karnego należy przedłużyć pierwszą lub drugą połowę meczu oraz każdą połowę dogrywki.

Ustawienie piłki i pozycje zawodników

Piłka:

- leży nieruchomo na punkcie karnym.

Wykonawca:

- jest właściwie zidentyfikowany.

Bramkarz drużyny broniącej:

- pozostaje na własnej linii bramkowej pomiędzy słupkami zwrócony twarzą w kierunku wykonawcy rzutu, do czasu kopnięcia piłki.

Pozostali zawodnicy znajdują się:

- w obrębie pola gry,
- poza polem karnym,
- za punktem karnym,
- przynajmniej 5 metrów od punktu karnego.

Wykonanie:

- wykonawca rzutu karnego zagrywa piłkę do przodu,
- wykonawca nie może jej zagrać po raz drugi zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika,
- piłka jest w grze, jeżeli zostanie kopnięta i poruszy się do przodu.

Podczas wykonywania rzutu karnego w normalnym czasie gry lub w przedłużonym czasie pierwszej, albo drugiej połowy meczu przeznaczonym na wykonanie lub powtórzenie rzutu karnego, bramkę uznaje się, jeżeli piłka przed przejściem pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, dotknie jednego lub obu słupków, poprzeczki i/lub bramkarza, a także zaistnieją łącznie jakiegokolwiek z tych możliwości.

Naruszenia /sankcje

Jeśli zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu:

- Rzut karny będzie powtórzony, jeśli bramka nie zostanie zdobyta.
- Rzut karny nie będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.

Jeśli współpartner wykonawcy rzutu naruszy przepisy tego artykułu:

- Rzut karny będzie powtórzony, jeśli bramka zostanie zdobyta.
- Jeśli bramka nie zostanie zdobyta, sędziowie przerwą grę i wznovią ją rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie broniącej z miejsca gdzie była piłka w momencie naruszenia przepisów.

Jeżeli wykonawca rzutu naruszy przepisy po wprowadzeniu piłki do gry:

- Sędzia przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej, z miejsca gdzie nastąpiło naruszenie przepisów.

Jeżeli zawodnicy obu drużyn naruszają przepisy:

- rzut karny powtarza się

Jeżeli piłka została dotknięta przez działanie z zewnątrz, kiedy poruszała się do przodu:

- rzut karny powtarza się

Jeżeli piłka po odbiciu się od bramkarza, poprzeczki lub słupków bramkowych została dotknięta przez działanie z zewnątrz:

- sędziowie przerywają grę
- gra zostanie wznoviona rzutem sędziowskim, w miejscu dotknięcia piłki przez działanie z zewnątrz

Rzut z autu

Rzut z autu jest sposobem wznovienia gry.

Z rzutu z autu nie można bezpośrednio zdobyć bramki.

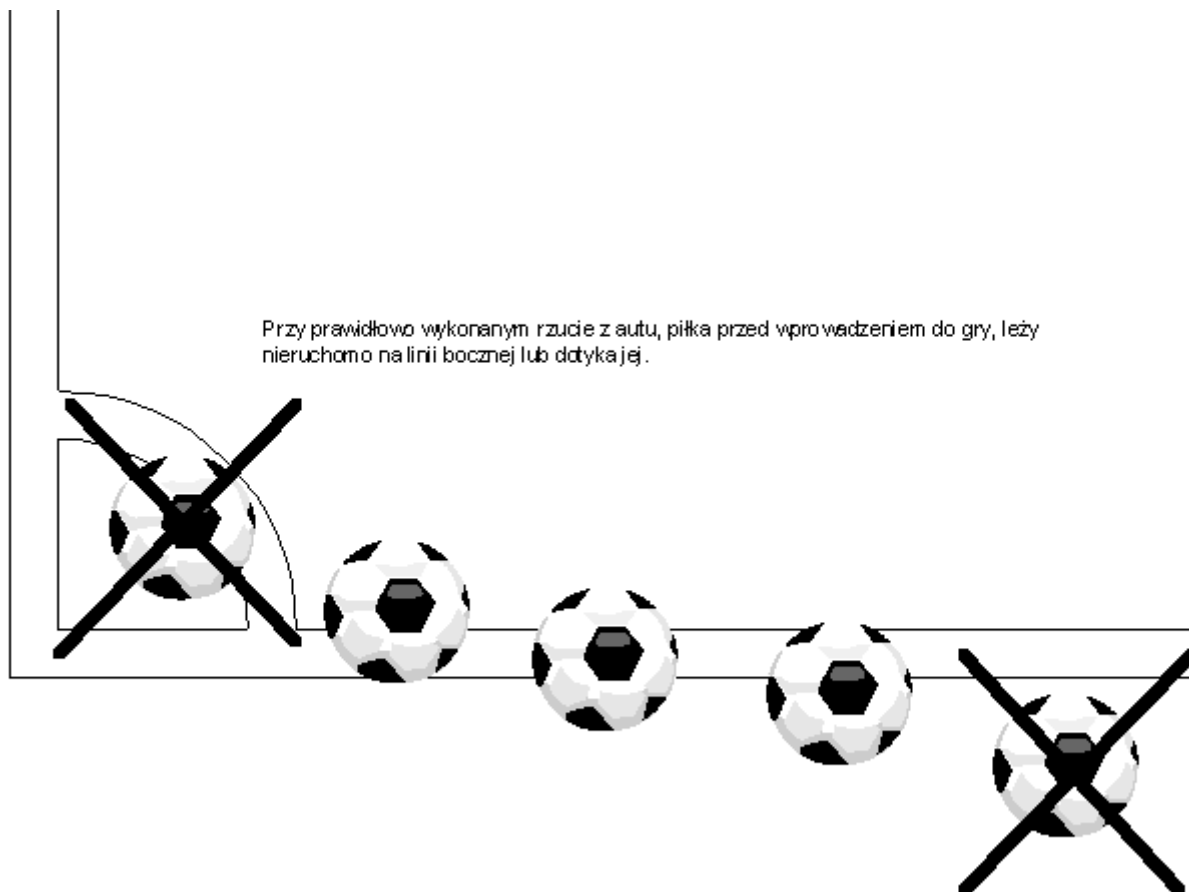
Rzut z autu przyznaje się :

- gdy piłka całym obwodem przekroczy linię boczną boiska po ziemi lub powietrzu albo uderzy w sufit
- z miejsca, w którym piłka opuściła boisko
- przeciwnikom tego zawodnika, który ostatni dotknął piłki

Położenie piłki i zawodnika

Piłka:

- musi nieruchomo leżeć na linii bocznej,
- może być kopnięta na boisko w dowolnym kierunku.



Wykonawca rzutu z autu:

- w momencie kopnięcia piłki częścią jednej stopy znajduje się na linii bocznej lub na zewnątrz linii bocznej.

Zawodnicy drużyny przeciwnej:

- muszą znajdować się przynajmniej 5 metrów od miejsca wykonania rzutu.

Wykonanie:

- wykonawca rzutu musi go wykonać w czasie nie dłuższym niż 4 sekundy od chwili wejścia w posiadanie piłki,

- wykonawca nie może ponownie zagrać piłki zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika,

- piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i poruszy się.

Naruszenia / sankcje

Rzut wolny pośredni przyznaje się drużynie przeciwnej, gdy:

- wykonawca rzutu zagrywa piłkę ponownie zanim została zagrana przez innego zawodnika.

Rzut wolny pośredni wykonuje się z miejsca przewinienia. Jeżeli nastąpiło to w obrębie pola karnego, rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego najbliższej miejsca przewinienia.

Rzut z autu powtarza zawodnik drużyny przeciwnej, gdy:

- zostanie wykonany nieprawidłowo,

- zostanie wykonany z innego miejsca niż tego, gdzie piłka przekroczyła linię boczną,

- nie jest wykonany w ciągu 4 sekund od chwili wejścia w posiadanie piłki,

- nastąpi jakiegokolwiek inne naruszenie przepisów.

RZUT OD BRAMKI

Rzut od bramki jest sposobem wznowienia gry.

Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki.

Rzut od bramki przyznaje się, gdy:

- piłka całym swym obwodem, dotknięta ostatnio przez zawodnika drużyny atakującej, przekroczy linię bramkową zarówno po ziemi jak i w powietrzu.

Wykonanie:

- piłka zostaje wyrzucona przez bramkarza z dowolnego miejsca własnego pola karnego,
- zawodnicy drużyny przeciwnej pozostają poza polem karnym, aż do momentu wprowadzenia piłki do gry,
- bramkarz nie może zagrać piłki ponownie, zanim nie zostanie ona dotknięta przez przeciwnika albo nie przekroczy linii środkowej,
- piłka jest w grze, gdy zostanie wyrzucona bezpośrednio za pole karne.

Naruszenia/Sankcje

Jeżeli piłka nie jest bezpośrednio wyrzucona poza pole karne:

- rzut od bramki należy powtórzyć.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry bramkarz dotknie piłki ponownie zanim nie zostanie ona dotknięta przez przeciwnika albo nie przekroczy linii środkowej:

- drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni z miejsca przewinienia, jeżeli nastąpiło ono w obrębie pola karnego to rzut wolny pośredni wykonuje się z linii pola karnego najbliższej miejsca przewinienia.

Jeżeli bramkarz nie wykona rzutu od bramki, w ciągu **czterech sekund** od momentu wejścia w posiadanie piłki:

- drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni z linii pola karnego najbliższej miejsca przewinienia.

Rzut z rogu

Rzut z rogu jest sposobem wznowienia gry.

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu z rogu jedynie na niekorzyść drużyny przeciwnej.

Rzut z rogu przyznaje się:

- gdy piłka całym swym obwodem ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przejdzie linię bramkową po ziemi (podłożu) lub w powietrzu i bramka nie zostanie zdobyta w sposób opisany w Artykule 11.

Wykonanie:

- piłka jest umieszczona wewnątrz pola różnego przy najbliższym narożniku pola gry,
- zanim piłka nie zostanie wprowadzona do gry, przeciwnicy pozostają w odległości, co najmniej 5 m od niej,
- piłka jest zagrana przez zawodnika drużyny atakującej,
- piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta i poruszy się,
- wykonawca nie zagrywa piłki po raz drugi, zanim nie dotknie jej inny zawodnik.

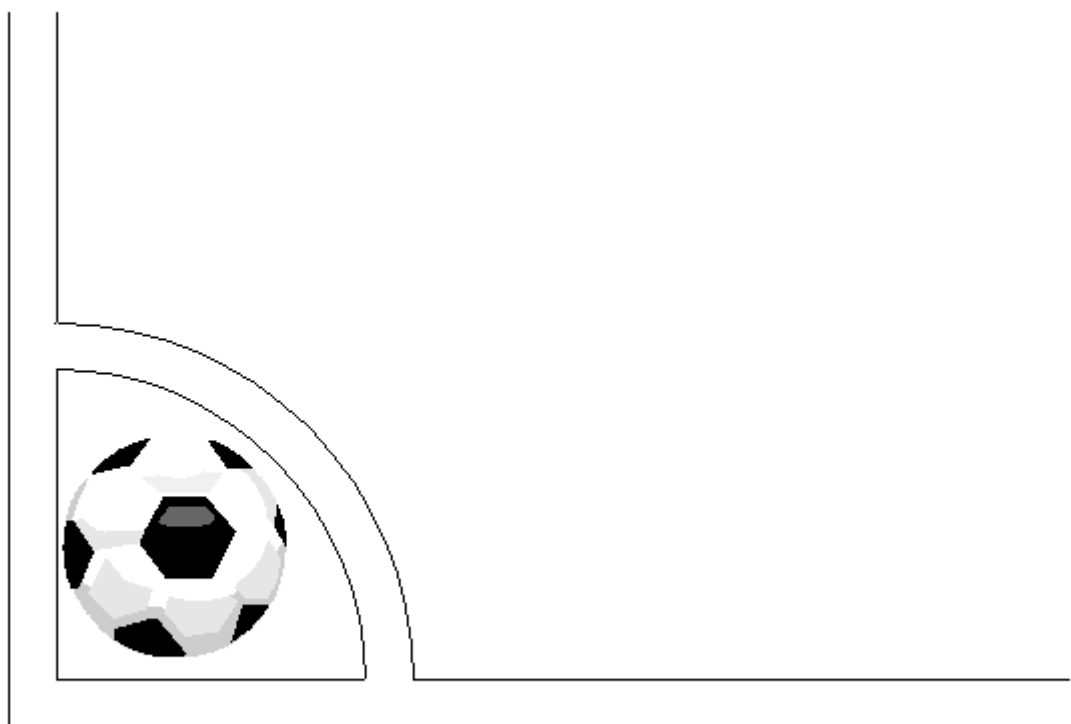
Naruszenia / Sankcje

Rzut wolny pośredni przyznaje się drużynie przeciwnej:

- gdy wykonawca rzutu z rogu zagra piłkę po raz drugi zanim piłka zostanie zagrana przez innego zawodnika. Rzut wolny pośredni wykonuje się z miejsca przewinienia.
- gdy rzut z rogu nie zostanie wykonany w ciągu 4 sekund od chwili wejścia w posiadanie piłki. Rzut wolny pośredni wykonuje się z łuku pola różnego.

Za każde inne naruszenie przepisów gry tego artykułu:

- rzut z rogu zostaje powtórzony.



Procedury mające na celu wyłonienie zwycięzcy meczu

Dogrywka i rzuty z punktu karnego są metodami wyłonienia zwycięskiego zespołu, gdy regulamin rozgrywek wymaga wyłonienia zwycięzcy, po meczu zakończonym remisem

Dogrywka składa się z dwóch równych, pięciominutowych okresów gry.

Jeżeli w czasie dogrywki wynik zawodów nie zostanie rozstrzygnięty, to zarządza się wykonanie rzutów z punktu karnego.

Rzuty z punktu karnego

- Sędzia wybiera bramkę, do której będą wykonywane rzuty.
- Sędzia rzuca monetę i drużyna, której kapitan wygrał losowanie wybiera, czy rzuty z punktu karnego będzie wykonywać jako pierwsza lub druga.
- Sędzia prowadzi rejestr wykonywanych rzutów.
- Uwzględniając wyżej opisane okoliczności drużyny wykonują po pięć rzutów karnych, rzuty są wykonywane naprzemiennie.
- Jeżeli przed wykonaniem pięciu rzutów przez każdą z drużyn, jedna z nich zdobyła większą ilość bramek niż druga mogłaby uzyskać po wykonaniu pięciu rzutów, zaprzestaje się wykonywania kolejnych rzutów.
- Jeżeli obie drużyny wykonały po pięć rzutów karnych i zdobyły tę samą liczbę bramek lub nie zdobyły żadnej, należy je kontynuować w tej samej kolejności, aż do momentu, gdy jedna z drużyn uzyska jedną bramkę więcej niż drużyna przeciwna przy równej liczbie wykonywanych rzutów.
- Każdy rzut jest wykonywany przez innego zawodnika i wszyscy uprawnieni do wykonywania rzutów zawodnicy muszą wykonać rzut, zanim jakikolwiek zawodnik wykona

rzut po raz drugi.

- Każdy uprawniony zawodnik może, w każdej chwili, zamienić się z bramkarzem.
- Jedynie zawodnikom uprawnionym do wykonywania rzutów i sędziom zezwala się na pozostawanie na polu gry podczas wykonywania serii rzutów karnych.
- Wszyscy zawodnicy, poza wykonawcą rzutu i bramkarzami muszą pozostawać na przeciwnej połowie boiska, niż ta, na której wykonywane są rzuty.
- Bramkarz, współpartner wykonującego rzut musi pozostawać w obrębie pola gry. poza polem karnym na którym wykonywane są rzuty, na styku linii bramkowej z linią pola karnego.
- Przed rozpoczęciem wykonywania rzutów z punktu karnego sędzia dopilnowuje, aby równa liczba zawodników w każdej drużynie pozostała na przeciwnej połowie boiska i tylko ci zawodnicy będą wykonywać rzuty.

Sygnalizacja i zasady współpracy sędziów

Rozpoczęcie gry



Rzut wolny



Rzut wolny pośredni



Cztery sekundy

Interpretacja niniejszego regulaminu **OSiR LIGI RYBNO** przysługuje się wyłącznie organizatorowi.