

KONKLUZJE KOLEGIUM SĘDZIÓW PZPN

Pozbawienie przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki faulem (DOGSO)

W uzupełnieniu wszystkich zapisów w Przepisach Gry, dotyczących identyfikacji realnej szansy na zdobycie bramki, a także sposobów karania w przypadku jej pozbawienia, przypominamy następujące, niepodane w Przepisach Gry zasady podejmowania decyzji.

DOGSO tylko wtedy będzie miało miejsce, gdy sędzia stwierdzi, że zawodnik, gdyby nie został sfaulowany, posiadałby (nadal posiadałby) realną szansę na zdobycie bramki.

Odpowiedzi na to pytanie należy udzielić, biorąc pod uwagę:

- rzeczywisty kierunek ruchu zagranej **przed faulem** piłki i prędkość jej poruszania się, oraz
- hipotetyczną prędkość zawodnika, z którą poruszałby się za piłką, gdyby nie był sfaulowany,
- miejsce hipotetycznego przejścia piki przez sfaulowanego zawodnika,
- hipotetyczne ustawienie współpartnerów faulującego przeciwnika w momencie hipotetycznego przejścia piłki przez sfaulowanego zawodnika.

I tak np. zawodnik biegnący z piłką sam na sam z bramkarzem, zagrywający piłkę obok niego i następnie sfaulowany przez niego, tylko wtedy będzie pozbawiony realnej szansy na zdobycie bramki, jeżeli, co do zasady:

- hipotetycznie przejąłby piłkę przed współpartnerem/ami faulującego bramkarza, oraz
- w momencie hipotetycznego przejścia piłki między nim, a bramką znajdowałby się co najwyżej jeden przeciwnik, oraz
- miejsce hipotetycznego przejścia piłki byłoby odpowiednio oddalone od linii bramkowej (kąt biegu zawodnika z piłką na bramkę).

Artykuł 11 – Spalony

Przyjmuje się następujące definicje pojęć użytych przez International Board w Przepisach Gry 2016/17 do stosowania we wszystkich rozgrywkach prowadzonych przez PZPN i wojewódzkie ZPN:

Atakowanie przeciwnika w walce o piłkę

1. Ocenia się, czy miało ono miejsce w momencie zagrania lub usiłowania zagrania piłki przez zawodnika drużyny broniącej.
2. Jeżeli zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej znajduje się za przeciwnikiem zagrywającym lub usiłującym zagrać piłkę, może być uznany za spalonego z tytułu „atakowania przeciwnika w walce o piłkę” tylko wtedy, gdy dochodzi do kontaktu fizycznego między nimi lub gdy ogranicza on ruchy przeciwnika zagrywającego piłkę.
3. Również „przeszkadzanie w poruszaniu się przeciwnikowi”, w rozumieniu Art. 12 Przepisów Gry, jest „atakowaniem przeciwnika w walce o piłkę” w rozumieniu Art. 11 Przepisów Gry
4. Zawodnik znajdujący się na pozycji spalonej atakujący w rozumieniu postanowień Art. 11 przeciwnika, nie może być uznany za walczącego z nim o piłkę, jeżeli nie mają oni możliwości jej zagrania – np. przelatuje ona nad ich głowami na wysokości uniemożliwiającej jej zgranie.

KONKLUZJE KOLEGIUM SĘDZIÓW PZPN

Odbicie się piłki od przeciwnika

1. Ma ono miejsce, kiedy piłka jest kopnięta w kierunku przeciwnika, który nie jest w stanie w jakikolwiek sposób zareagować na to kopnięcie.
2. Nie ma znaczenia kierunek, w jakim będzie poruszać się piłka po odbiciu się od przeciwnika.

Rykoszet od przeciwnika

1. Ma on miejsce, kiedy piłka jest kopnięta w kierunku przeciwnika, który działając intuicyjnie, nie ma czasu na ruch w jej kierunku, ale nie wykonując ruchu całym ciałem, próbuje ją zagrać nogą, głową, lub tułowiem.

Rozmyślne zagranie

1. Poza oczywiście rozmyślnymi zagraniem, ma ono miejsce zawsze wtedy, kiedy zawodnik drużyny broniącej wykonuje ruch w kierunku piłki całym ciałem i zagrywa ją dowolną jego częścią: nogą, głową, klatką piersiową itp.
2. Jakość zagrania ani jego kierunek nie mają znaczenia dla uznania, że piłka została rozmyślnie zagrana. Wystarczy dostrzegalne dotknięcie piłki.

Należy ponadto zauważyć, że do Przepisów Gry 2016/17 włączono, znajdujące się wcześniej jedynie w Okólniku nr 2, definicje zachowań zawodnika przebywającego na pozycji spalonej w momencie, gdy piłka zostaje zagrana lub dotknięta przez współpartnera, stanowiących bycie aktywnym w grze poprzez przeszkadzanie przeciwnikowi, tj.

- ewidentna próba zagrania piłki, która znajduje się blisko niego i próba ta ma wpływ na przeciwnika,
- wykonywanie ewidentnych działań, które jednoznacznie wpływają na możliwość zagrania piłki przez przeciwnika.

Za nadal przydatne można zatem uznać, zamieszczone poniżej, wskazówki, które zawarte były we wspomnianym Okólniku:

„ewidentnie próbuje” – słowa zostały dobrane tak, aby uniknąć sytuacji, w której zawodnik biegnie w kierunku piłki z dużej odległości i zostaje za to ukarany z tytułu spalonego (chyba, że znajdzie się blisko piłki),

„blisko” – określenie to jest ważne, żeby zawodnik nie został ukarany z tytułu spalonego, jeżeli piłka ewidentnie przelatuje ponad jego głową lub przed nim,

„wpływ” - odnosi się do możliwości (lub zdolności) zagrania piłki przez przeciwnika i obejmuje sytuacje, w których ruch przeciwnika w celu zagrania piłki jest opóźniony, ograniczony lub uniemożliwiony przez zawodnika przebywającego na spalonym.

KONKLUZJE KOLEGIUM SĘDZIÓW PZPN

Rozmyślny kontakt ręki z piłką

Ruch ręki do piłki

1. Ruch ręki do piłki praktycznie zawsze, w przypadku gdy dojdzie do ich kontaktu, będzie podstawą do uznania takiego kontaktu za rozmyślny.
2. Ruch ręki do piłki tylko wtedy nie będzie uznany za rozmyślny, gdy sędzia stwierdzi, że zawodnik nie był w stanie kontrolować ruchu swojej ręki, np. w trakcie upadku w wyniku starcia z przeciwnikiem.

Piłka oczekiwana

1. W przypadkach gdy zawodnik drużyny broniącej nie walczy o piłkę lub nie bierze udziału w akcji, ale jedynie swoją interwencją zamierza zatrzymać piłkę kopniętą przez przeciwnika w jej drodze w światło bramki lub w pole karne (strzały i dośrodkowania, również z rzutów wolnych), to za jedyne akceptowalne ułożenie jego rąk uznaje się ułożenie nie zwiększające tzw. obrysu ciała.
2. W wymienionych wyżej przypadkach, gdy oczywiste jest, że piłka zostanie kopnięta w kierunku interweniującego zawodnika (piłka oczekiwana), każdy jej kontakt z ręką powiększającą tzw. obrys ciała, skutkować będzie rzutem wolnym bezpośrednim lub karnym.

Uwaga:

- ręka, która nie jest przy ciele, nie powiększa tzw. obrysu ciała, jeżeli piłka, gdyby nie trafiła w nią, to zatrzymałaby się na innej części ciała,
 - uderzenie w piłkę ręką trzymaną przy ciele przez interweniującego obronnie zawodnika drużyny broniącej nie jest przewinieniem (rozmyślnym kontaktem ręki z piłką).
3. Dodatkowo, gdy piłka zmierzała w światło bramki, winny zawodnik zostanie ukarany napomnieniem. Jednak gdy rozmyślny kontakt piłki z nienaturalnie ułożoną ręką pozbawił drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, winny zawodnik zostanie wykluczony z gry.

Piłka oczekiwana z dalszej odległości

1. W przypadku piłek lecących z dalszej odległości w kierunku zawodnika, który jest tego świadomy, każdy kontakt jego ręki z piłką będzie uznany za rozmyślny.
2. W przypadku nieudanej próby zagrania takiej piłki (tzw. kiks), jakikolwiek kontakt ręki z piłką po tej nieudanej próbie będzie uznany za rozmyślny.
3. Jakiegokolwiek próby zagrania piłki oczekiwanej z dalszej odległości przez współpartnerów lub przeciwników, nie zmieniające trajektorii jej lotu, nie będą uznane za okoliczności zmieniające zasady podjęcia decyzji przez sędziego podane w punktach 1 i 2, powyżej.

Piłka nieoczekiwana

Jeżeli zawodnik walczy o piłkę lub bierze udział w akcji i piłka rozpocznie, nieoczekiwanie dla niego, ruch w kierunku jego ręki, to w przypadku kontaktu piłki z ręką, kontakt ten będzie uznany za rozmyślny, gdy:

- w momencie zagrania/odbicia się piłki ręka tego zawodnika znajdowała się w pozycji nienaturalnej lub
- w momencie zagrania/odbicia się piłki ręka zawodnika znajdowała się w pozycji naturalnej, ale zawodnik mógł uniknąć trafienia piłki w rękę.

KONKLUZJE KOLEGIUM SĘDZIÓW PZPN

Zakaz atakowania bramkarza

1. Jakiegokolwiek, nawet dozwolone w innych okolicznościach, atakowanie bramkarza w czasie 6 sekund, jakie ma on na pozbycie się piłki z rąk po jej przejęciu, jest niedozwolone. Dotyczy to również prób wybijania piłki bramkarzowi w czasie kozłowania.
2. Naruszenie powyższego postanowienia karane jest jedynie rzutem wolnym pośrednim i samo w sobie nie jest zachowaniem niesportowym.
3. Może być ono jednak uznane za niesportowe, jeżeli zdaniem sędziego, działanie to miało charakter taktyczny.

Zasady doliczania czasu

Przypomina się sędziom technicznym, że wskazanie ilości doliczonego czasu gry następuje po otrzymaniu informacji od sędziego głównego, na końcu ostatniej minuty regulaminowego czasu gry każdej z części meczu.

Ilość dodatkowego czasu gry określa sędzia według swojej oceny. Określając doliczony czas sędzia zaokrągli go do pełnych minut w górę (np. 1'25" to 2 minuty dodatkowego czasu gry). Zakończenie części meczu nastąpi z upływem doliczonego czasu gry pod warunkiem, że w tym czasie nie nastąpiły dodatkowe przerwy w grze wymagające kolejnego doliczenia.

Jeżeli takie przerwy nie nastąpiły, sędzia nie zakończy danej części gry z upływem doliczonego czasu tylko w przypadkach:

- podyktowania rzutu karnego, kończąc zgodnie z Przepisami Gry,
- posiadania realnej szansy na zdobycie bramki przez zawodnika jednej z drużyn (tzw. sytuacja stuprocentowa), kończąc w chwili zakończenia prowadzonej akcji (chyba że zakończy się ona podyktowaniem rzutu karnego),
- prowadzenia przez jedną z drużyn obiecującej akcji ofensywnej.

Jeżeli sędzia przerwie grę krótko przed upływem doliczonego czasu gry z powodu naruszenia Przepisów Gry, może zezwolić na kontynuowanie gry, jedynie gdy wykonywany ma być rzut różny lub rzut wolny z możliwością bezpośredniego strzału na bramkę bądź bezpośredniego zagrania piłki w pole karne.

Jeżeli w dodatkowym czasie gry nastąpią kolejne przerwy w grze z powodu:

- wymiany zawodników,
- kontuzji,
- gry na czas,
- procedury udzielania kary indywidualnej,

wówczas sędzia zaokrąglić będzie utracony z powyższych powodów czas w górę do 30 sek. – i tak np. wymiana zawodników trwająca 15 sek. spowoduje, że sędzia doliczy dodatkowo 30 sek., kończąc daną część gry zgodnie z podanymi wyżej zasadami. W przypadku dwóch i więcej wymian zawodników przeprowadzanych jednocześnie trwających np. 50 sekund doliczona będzie jedna

KONKLUZJE KOLEGIUM SĘDZIÓW PZPN

minuta. Takie wydłużenie dodatkowego czasu gry nie jest wskazywane (wyświetlane na tablicy) przez sędziów.

W przypadku, gdy w chwili upływu regulaminowego czasu gry danej części meczu trwa nienaturalna przerwa w grze (spowodowana np. kontuzją), to:

- sędzia techniczny pokaże ilość doliczonego czasu gry rutynowo, czyli na końcu ostatniej minuty regulaminowego czasu gry. Czas doliczony powinien uwzględniać czas trwania nienaturalnej przerwy od momentu jej rozpoczęcia do momentu upływu regulaminowego czasu gry.
- Czas doliczony, pokazany przez sędziego technicznego powinien być przedłużony o czas stracony na zakończenie trwającej w czasie doliczonym, nienaturalnej przerwy w grze. Przedłużania dokonuje się z dokładnością 30 sekund, z zaokrągleniem w górę i nie jest ono wyświetlane na tablicy przez sędziego technicznego.

Zasady udzielania i opisywania kar indywidualnych po zakończeniu meczu

Sędzia ma prawo pokazywania żółtych i czerwonych kartek po zakończeniu zawodów do momentu, gdy znajduje się jeszcze na polu gry lub w jego najbliższym otoczeniu. Definicja „najbliższego otoczenia pola gry” zawarta w Postanowieniach PZPN (Art. 1) obejmuje również teren wewnątrz jego ogrodzenia oraz tunel prowadzący do szatni. Zgodnie z tą definicją nie ma przeszkód, by również za przewinienia „na żółtą/czerwoną kartkę” sędziowie pokazywali właściwe kartki również w tych strefach, aż do momentu zejścia zawodników do szatni.

Jakkolwiek dopuszcza się sytuacje, gdy żółta/czerwona kartka nie zostanie fizycznie pokazana przez sędziego – np. za zachowanie w tunelu obserwowane wyłącznie przez jednego z asystentów, albo na płycie boiska, gdy widzi to wyłącznie sędzia techniczny. Jednak takie zachowania (np. po przyjęciu przez sędziego informacji od jednego z członków swojego zespołu) również muszą być karane i opisywane jako napomnienia i wykluczenia.

Gdy sędzia decyduje o „niepokazanej” karze indywidualnej, odpowiednia informacja winna być jak najszybciej przekazana ustnie samemu zawodnikowi i/lub kierownikowi jego drużyny, a później wpisana do załącznika (sprawozdania) jako kara indywidualna, na równi z tymi udzielonymi w czasie meczu.

Zobowiązuje się sędziów do konsekwentnego opisywania niestosownych zachowań osób funkcyjnych, mających miejsce po zakończeniu meczu (po ich wejściu na płytę boiska lub w drodze z boiska do szatni). Osoby funkcyjne muszą być świadome, że po ostatnim gwizdku nie są bezkarne tylko dlatego, że sędzia nie może ich już usunąć ze strefy technicznej. W rażących przypadkach (przy zachowaniach, za które w czasie trwania zawodów sędzia pozbawiłby daną osobę funkcyjną przywileju przebywania w strefie technicznej) opis zachowania tej osoby winien kończyć się świadczącą o tym odpowiednią adnotacją (np. „za takie zachowanie w czasie meczu p. X zostałyby usunięty ze strefy technicznej”).