

FIFA[®]

Futsal

Przepisy Gry 2023 / 2024



Fédération Internationale de Football Association

President: Gianni Infantino

Secretary General ad interim: Mattias Grafström

Address: FIFA
FIFA-Strasse 20
P.O. Box
8044 Zurich Switzerland

Telephone: +41 (0)43 222 7777

Website: FIFA.com

Przepisy Gry w Futsal 2023 / 2024

Przepisy te nie mogą być kopiowane lub tłumaczone w całości lub w częściach w
żaden sposób bez zgody FIFA

Obowiązują od 1 listopada 2023



Polski Związek Piłki Nożnej

Prezes: Cezary KULESZA
Adres: Polski Związek Piłki Nożnej
ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. nr 7
02-366 Warszawa
Polska
Telefon: + 48 732 122 222
Strona www: www.pzpn.pl

Tłumaczenie i opracowanie

Damian PICZ
Rafał PRZYTUŁA
Przemysław SAROSIEK
Sebastian STAWICKI
Piotr TENCZYŃSKI

Niniejsze Przepisy Gry w Futsal są oficjalnym tłumaczeniem przepisów na język polski zrealizowanym przez Polski Związek Piłki Nożnej.

Spis treści

UWAGI DOTYCZĄCE PRZEPISÓW GRY.....	9
ARTYKUŁ 1 - POLE GRY.....	12
1 Nawierzchnia pola gry.....	12
2 Oznaczenia pola gry.....	12
3 Wymiary pola gry.....	13
4 Pole karne	14
5 Oznaczenie 10 m – drugi punkt karny.....	15
6 Strefa wymian	15
7 Pole różne.....	15
8 Strefa techniczna.....	16
9 Bramki.....	17
10 Przemieszczenie bramki.....	18
11 Reklama na polu gry	20
12 Reklama na siatkach bramkowych.....	20
13 Reklama w strefach technicznych.....	20
14 Reklama wokół pola gry	20
ARTYKUŁ 2 – PIŁKA	21
1 Właściwości i wymiary.....	21
2 Reklama na piłce.....	21
3 Wymiana niezdatnej piłki.....	21
4 Dodatkowe piłki.....	22
5 Dodatkowe piłki na polu gry.....	22
6 Bramka zdobyta niezdatną piłką.....	22
ARTYKUŁ 3 – ZAWODNICY	23
1 Liczba zawodników	23
2 Liczba zawodników rezerwowych i wymian	23
3 Protokół.....	23
4 Procedura wymiany zawodników	23
5 Rozgrzewka.....	24
6 Zamiana bramkarza	24
7 Przewinienia i sankcje karne.....	24
8 Wykluczeni zawodnicy i zawodnicy rezerwowi	25
9 Dodatkowe osoby na polu gry	25
10 Bramka zdobyta i dodatkowe osoby na polu gry.....	26
11 Nieprzepisowy powrót zawodnika na pole gry	26
12 Kapitan drużyny.....	27
ARTYKUŁ 4 – UBIÓR ZAWODNIKÓW	28
1 Bezpieczeństwo	28
2 Obowiązkowy ubiór.....	28
3 Kolory.....	28
4 Inne elementy wyposażenia.....	29
5 Treści, oświadczenia, ilustracje i treści reklamowe.....	30
6 Przewinienia i sankcje karne.....	31
7 Numery zawodników	31
ARTYKUŁ 5 – SĘDZIOWIE	32
1 Władza sędziów	32
2 Decyzje sędziów.....	32

3	Uprawnienia i obowiązki.....	32
4	Odpowiedzialność sędziów	34
5	Zawody międzynarodowe.....	34
6	Wyposażenie sędziów	35
ARTYKUŁ 6 – POZOSTALI SĘDZIOWIE		36
1	Sędziowie asystenci.....	36
2	Uprawnienia i obowiązki.....	36
3	Zawody międzynarodowe.....	38
4	Czwarty sędzia	38
ARTYKUŁ 7 – CZAS TRWANIA ZAWODÓW		40
1	Części gry.....	40
2	Zakończenie części gry	40
3	Czas dla drużyny.....	40
4	Przerwa między częściami gry	41
5	Przerwany mecz.....	41
ARTYKUŁ 8 – ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY		42
1	Rozpoczęcie gry	42
2	Rzut sędziowski.....	42
ARTYKUŁ 9 – PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ		44
1	Piłka poza grą.....	44
2	Piłka w grze.....	44
3	Hala	44
ARTYKUŁ 10 – WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY.....		45
1	Zdobycie bramki.....	45
2	Drużyna wygrywająca.....	45
3	Karne (seria rzutów karnych).....	45
4	Zasada bramek na wyjeździe	47
ARTYKUŁ 11 – SPALONY		48
ARTYKUŁ 12 - GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE		49
1	Rzut wolny bezpośredni.....	49
2	Rzut wolny pośredni	50
3	Sankcje dyscyplinarne.....	52
4	Wznowienie gry z tytułu gry niedozwolonej i niewłaściwego postępowania.....	57
ARTYKUŁ 13 – RZUTY WOLNE.....		59
1	Rodzaje rzutów wolnych.....	59
2	Procedura.....	59
3	Przewinienia i sankcje.....	60
4	Faule akumulowane	61
5	Rzut wolny bezpośredni za 6. i kolejny faul akumulowany	61
ARTYKUŁ 14 – RZUT KARNY.....		66
1	Procedura.....	66
2	Przewinienia i sankcje.....	67

ARTYKUŁ 15 – RZUT Z AUTU	70
1 Procedura.....	70
2 Przewinienia i sankcje.....	70
ARTYKUŁ 16 – RZUT OD BRAMKI.....	72
1 Procedura.....	72
2 Przewinienia i sankcje.....	72
ARTYKUŁ 17 – RZUT ROŻNY.....	73
1 Procedura.....	73
2 Przewinienia i sankcje.....	73
PROTOKÓŁ WSPARCIA WIDEO	74
1. Zasady	74
2. Decyzje / incydenty podlegające wideoweryfikacji	75
3. Procesy wideoweryfikacji.....	76
4. Procedury.....	76
PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI DLA SĘDZIÓW.....	79
SYGNALIZACJA.....	80
USTAWIANIE.....	93
INTERPETACJE I REKOMENDACJE.....	111
POSTANOWIENIA POLSKIEGO ZWIĄZKU PIŁKI NOŻNEJ DO PRZEPISÓW GRY W FUTSAL 2023 / 2024	125
TERMINOLOGIA FUTSALOWA	143
TERMINOLOGIA SĘDZIOWSKA	149

Uwagi dotyczące Przepisów Gry

Oficjalne języki

FIFA publikuje Przepisy Gry w Futsal po angielsku, francusku, niemiecku i hiszpańsku. W przypadku różnic w słownictwie, tekst angielski jest rozstrzygający.

Inne języki

Związki narodowe, które tłumaczą Przepisy Gry, mogą uzyskać od FIFA szatę graficzną do wydania Przepisów Gry 2022 / 2023 pod adresem FIFA pisząc na adres refereeing@fifa.org.

Związki narodowe, które przygotowują tłumaczenia Przepisów Gry w Futsal przy użyciu tego formatu, zachęca się do przesłania jej kopii do FIFA (prosi się o jednoznaczne oświadczenie na stronie tytułowej, że jest to oficjalny przekład związku narodowego), by można było go opublikować na FIFA.com, co umożliwi dostęp dla innych użytkowników.

Stosowanie Przepisów Gry

Te same Przepisy obowiązujące w każdym zawodach, w każdej konfederacji, kraju, mieście czy wiosce na całym świecie to ogromny atut, który musi być utrzymany. To także okazja, która musi wszędzie być wykorzystana dla dobra futsalu.

Osoby odpowiedzialne za szkolenie sędziów oraz innych uczestników zawodów powinny podkreślać, że:

- sędziowie powinni stosować Przepisy zgodnie z „duchem gry”, żeby dążyć do rozgrywania zawodów w atmosferze fair play oraz bezpiecznych warunkach;
- każdy musi szanować sędziów i ich decyzje, pamiętając i chroniąc integralność zasad gry w futsal.

Na zawodnikach ciąży największa odpowiedzialność przy tworzeniu wizerunku gry. Kapitan drużyny powinien odgrywać w tym zakresie ważną rolę, pilnując, aby Przepisy Gry i decyzje sędziów były szanowane.

Modyfikacja Przepisów Gry w Futsal

Uniwersalność Przepisów Gry oznacza, że futsal, zasadniczo, jest taki sam w każdym aspekcie na każdym poziomie na całym świecie. Przepisy powinny budować środowisko oparte na zasadach fair play i bezpieczeństwie, a także powinny promować uprawianie futsalu.

Z historycznej perspektywy, FIFA zezwalała związkom narodowym na elastyczność w odniesieniu do wprowadzania zmian „organizacyjnych” w Przepisach Gry dla pewnych kategorii. Jednakże FIFA zdecydowanie uważa, że związki narodowe powinny otrzymać więcej swobody przy modyfikowaniu aspektów organizacyjnych, jeżeli przyniesie to korzyści dla futsalu w danym kraju.

Futsal powinien być uprawiany i sędziowany w taki sam sposób na każdym parkiecie na świecie. Jednakże, potrzeby każdego kraju powinny być kluczowe dla określenia, jak długo zawody trwają, ile osób może w nich grać i jak są karane niektóre niesportowe zachowania.

Wobec powyższego związki narodowe (oraz konfederacje i FIFA) będą miały obecnie możliwość modyfikowania wszystkich lub niektórych obszarów organizacyjnych Przepisów Gry w Futsal, za które są odpowiedzialne – w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i piłki na poziomie grassroots:

- wymiary pola gry,
- wymiary, waga i materiał, z którego wykonana jest piłka,
- szerokość między słupkami i wysokość między poprzeczką a podłożem,
- czas trwania dwóch (równych) połów zawodów (i dwóch równych połów dogrywki),
- ograniczenia w wyrzucaniu piłki przez bramkarza.

Dodatkowo, aby zapewnić związkom narodowym większą elastyczność, która przyniosłaby korzyść i rozwój ich krajowego futsalu, FIFA zatwierdziła następujące zmiany dotyczące „kategorii” w futsalu:

- futsal kobiet nie jest już dłużej traktowany jak oddzielna kategoria i obecnie ma taki sam status jak futsal mężczyzn
- usunięte zostały ograniczenia wiekowe dla rozgrywek młodzieżowych i oldbojów, pozostawiając związkom narodowym, konfederacjom i FIFA możliwość dostosowywania ograniczeń wiekowych dla tych kategorii
- każdy ze związków narodowych będzie decydował, które rozgrywki na najniższych poziomach będą uznawane za poziom grassroots.

Rzut od bramki – ograniczenia w wyrzucaniu piłki przez bramkarza.

FIFA zatwierdziła pewne ograniczenia w rzucaniu piłką przez bramkarzy w rozgrywkach młodzieżowych, weteranów, osób niepełnosprawnych oraz grassroots z zastrzeżeniem uzyskania zgody związku krajowego, konfederacji lub FIFA – w zależności od tego, które z nich jest właściwe.

Odniesienia do ograniczeń w wyrzucaniu piłki przez bramkarza można znaleźć w:

Artykuł 12 - Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

„Rzut wolny pośredni jest również przyznawany, jeśli bramkarz popełni którekolwiek z następujących przewinień:

[...]

rzuca piłkę bezpośrednio poza linię środkową jeśli jest to niedozwolone przez przepisy krajowe dotyczące futsalu młodzieżowego, weteranów, osób niepełnosprawnych i/lub grassroots, rzut wolny pośredni przyznawany jest z linii środkowej (z miejsca, w którym piłka przekroczyła linię środkową)”

Artykuł 16 – Rzut od bramki

„W rozgrywkach, gdzie zakazują tego przepisy krajowe dotyczące futsalu młodzieżowego, weteranów, osób niepełnosprawnych i/lub grassroots, jeśli bramkarz rzuca piłkę bezpośrednio poza linię środkową, rzut wolny pośredni zostaje przyznany drużynie przeciwnej z miejsca, gdzie piłka przekroczyła linię środkową”

Filozofią tego ograniczenia jest promowanie kreatywnego futsalu i zachęcanie do rozwoju techniki gry.

Uprasza się związki narodowe o informowanie FIFA o wprowadzonych modyfikacjach oraz w jakich rozgrywkach zostały zastosowane. Informacje te, a zwłaszcza powody tych modyfikacji, mogą identyfikować obszary do rozwoju futsalu, które FIFA może również wskazać pozostałym związkom.

FIFA jest także bardzo zainteresowana informacjami, jakie mogłyby być kolejne potencjalne modyfikacje Przepisów Gry w Futsal, które mogłyby zwiększyć zainteresowanie uprawianiem futsalu, zwiększyć jej atrakcyjność i promować jej rozwój na całym świecie.

Zarządzanie zmianami w Przepisach Gry w Futsal

Każda zmiana przepisów musi być wsparciem przy tworzeniu atrakcyjnego futsalu, sprawiającego radość ludziom bez względu na wiek, rasę, religię, kulturę, narodowość, płeć, orientację seksualną, niepełnosprawność itd., w taki sposób, żeby zachęcać do udziału i czerpania radości z zaangażowania w futsal. Przepisy mają również zachęcać do uczestnictwa w grze niezależnie od umiejętności i doświadczenia.

Mimo że dochodzi do wypadków, Przepisy Gry w Futsal powinny stwarzać jak najbezpieczniejsze warunki do uprawiania futsalu. W związku z tym wymaga się od zawodników, żeby okazywali szacunek wobec swoich przeciwników, a sędziowie powinni zapewniać bezpieczne warunki podczas meczu, poprzez zdecydowane działanie wobec tych, którzy grają zbyt agresywnie i niebezpiecznie. W Przepisach Gry Futsal nie ma akceptacji dla niebezpiecznej gry, co wyraża się w zwrotach dotyczących dyscypliny, np. gra

nierozważna (napomnienie = żółta kartka/ŻK), „zagrożenie bezpieczeństwu przeciwnika” lub „użycie nieproporcjonalnej siły” (wykluczenie = czerwona kartka/CzK).

Futsal musi być atrakcyjny i sprawiać radość zawodnikom, sędziom, trenerom, tak samo jak widzom, fanom itd. Przepisy Gry w Futsal muszą być wsparciem przy tworzeniu atrakcyjnego futsalu, sprawiającego radość ludziom bez względu na wiek, rasę, religię, kulturę, narodowość, płeć, orientację seksualną, niepełnosprawność itd., w taki sposób, żeby zachęcać do udziału i czerpania radości z zaangażowania w futsal.

Przepisy Gry są stosunkowo proste w porównaniu z innymi sportami drużynowymi, ale jako, że wiele sytuacji jest „subiektywnych”, a sędziowie są ludźmi (i w związku z tym popełniają błędy), niektóre decyzje niewątpliwie będą budzić debaty i dyskusje. Dla niektórych takie dyskusje są częścią radości płynącej z piłki nożnej i jej atrakcją. Bez względu na to, czy decyzja sędziego jest prawidłowa czy nie, „duch gry” wymaga, aby decyzje sędziów były zawsze szanowane. Przepisy nie są w stanie ująć każdej możliwej sytuacji. Wobec tego tam, gdzie nie ma bezpośredniego odniesienia do Przepisów, FIFA oczekuje od sędziów podejmowania decyzji zgodnie z „duchem gry” wykorzystującej „czucie futsalu”. To często wymaga zadania sobie pytania „co chciałby/czego oczekiwałby świat futsalu?”.

ARTYKUŁ 1 - POLE GRY

1 Nawierzchnia pola gry

Mecze powinny być rozgrywane na płaskiej, gładkiej i nieścieralnej nawierzchni, wykonanej z drewna lub sztucznego materiału zgodnie z regulaminami zawodów. Zabrania się rozgrywania zawodów na powierzchniach stwarzających niebezpieczeństwo dla zawodników, osób funkcyjnych oraz sędziów.

W zawodach rozgrywanych pomiędzy reprezentacjami narodowymi zrzeszonymi w FIFA lub podczas międzynarodowych rozgrywek klubowych, zaleca się, żeby nawierzchnia pola gry była wyprodukowana i zamontowana przez firmę posiadającą oficjalną licencję FIFA Quality Programme for Futsal Surfaces i powinna posiadać jedno z poniższych oznaczeń.



Nawierzchnie ze sztuczną trawą są dopuszczone w wyjątkowych przypadkach i tylko na zawodach krajowych.

2 Oznaczenia pola gry

Pole gry musi być prostokątne i oznaczone liniami ciągłymi (nie zezwala się na oznakowanie pola gry liniami przerywanymi). Nawierzchnia pola gry nie może zagrażać bezpieczeństwu zawodników, tj. nie może być śliska. Linie te należą do powierzchni, których są granicami i muszą być wyraźnie różne od koloru powierzchni pola gry.

Zezwala się na stosowanie wyłącznie tych linii, które wskazane są w Artykule 1.

W przypadku korzystania z wielofunkcyjnej hali inne linie są dozwolone pod warunkiem, że wykonane są w innym kolorze i można je wyraźnie odróżnić od linii stosowanych w rozgrywkach Futsal.

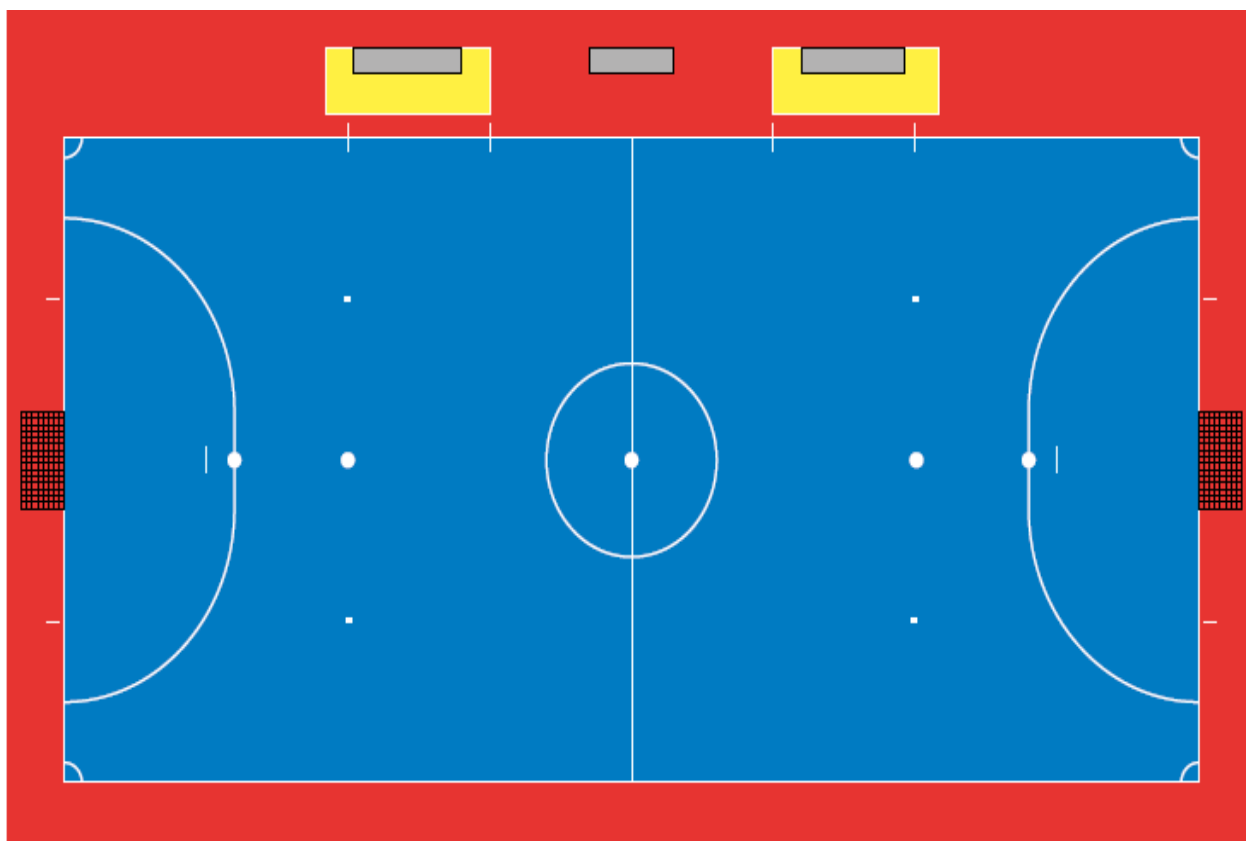
Zawodnik, który wykonuje niedozwolone znaki na polu gry, musi zostać napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli sędzia zauważy, że takie oznaczenia dokonywane są w czasie, gdy piłka jest w grze, gra musi być przerwana, jeżeli nie można zastosować korzyści, a winnego zawodnika należy napomnieć za niesportowe zachowanie. Gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej z miejsca gdzie znajdowała się piłka, gdy gra została przerwana, chyba że piłka znajdowała się w polu karnym (patrz Artykuł 13).

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

Pole gry jest podzielone na dwie połowy linią środkową, która łączy się pośrodku z liniami bocznymi.

Punkt środkowy o promieniu 6 cm, z którego wyznacza się okrąg o promieniu 3 metrów, jest oznaczony na środku tej linii.

W odległości 5 metrów od łuku pola różnego, na zewnątrz pola gry musi być wykonane oznaczenie pod kątem prostym do linii bramkowej i w odległości 5 cm od niej, by zachowana została minimalna odległość (5 m) przeciwnika od piłki podczas wykonywania rzutu różnego. Oznaczenie to ma szerokość 8 cm i długość 40 cm.



3 Wymiary pola gry

Długość linii bocznej musi być większa niż długość linii bramkowej.

Wszystkie linie mają szerokość 8 cm.

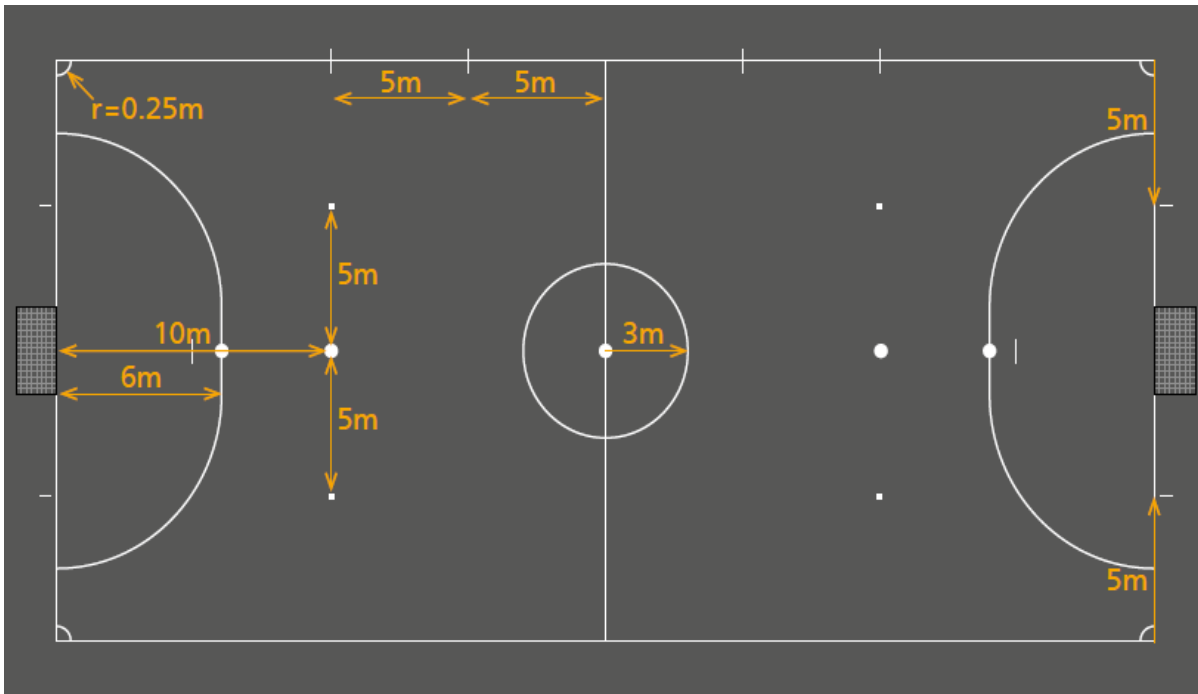
Dla zawodów krajowych wymiary są następujące:

Długość (linia boczna):	minimum	25 m
	maksimum	42 m
Szerokość (linia bramkowa):	minimum	16 m
	maksimum	25 m

Dla zawodów międzynarodowych wymiary są następujące:

Długość (linia boczna):	minimum	38 m
	maksimum	42 m
Szerokość (linia bramkowa)	minimum	20 m
	maksimum	25 m

Regulaminy rozgrywek powinny określać długość linii bramkowej i linii bocznej w ramach podanych długości.



Odległości mierzone są od zewnętrznej krawędzi linii, jako, że linie należą do powierzchni, których są granicami.

Punkt karny wyznaczany jest ze środka punktu do tylnej krawędzi linii bramkowej.

Znak 10 m jest wyznaczany jest ze środka punktu do tylnej krawędzi linii bramkowej.

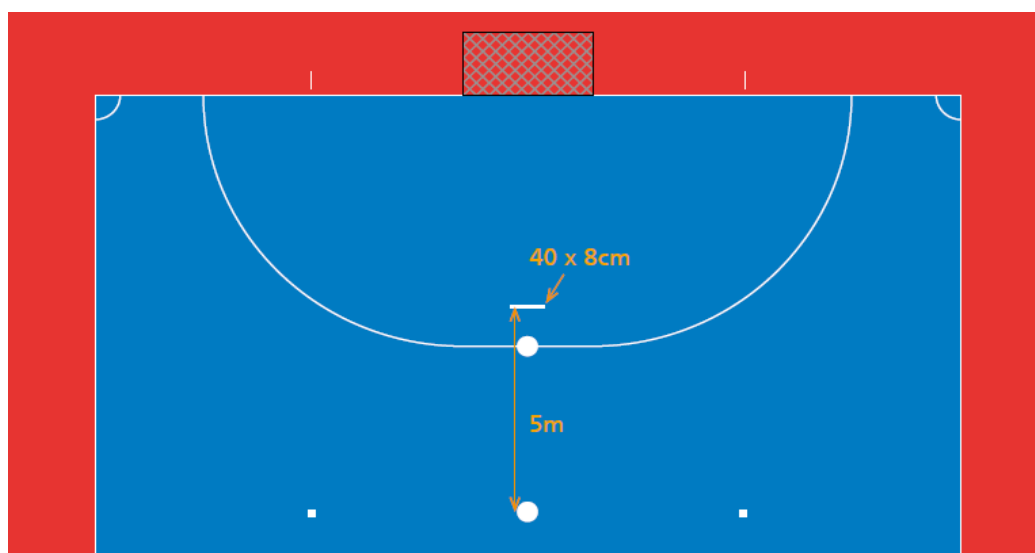
Oznaczenie w polu karnym 5 m, oznaczające odległość, jaką musi zachować bramkarz przy rzucie wolnym bezpośrednim za szósty i kolejny faul akumulowany wyznaczany jest od środka punktu 10 m do tylnej krawędzi oznaczenia 5 m (tj. krawędzi bliższej linii bramkowej).

4 Pole karne

Dwie pomocnicze linie długości 6 metrów wytycza się od zewnętrznej strony słupków pod kątem prostym do linii bramkowej; na końcach tych linii zakreśla się łuk w kierunku najbliższej linii bocznej o promieniu 6 metrów od zewnętrznej krawędzi słupków bramkowych, z drugiej strony połączone ze sobą linią równoległą do linii bramkowej o długości 3,16 metra. Strefa wytyczona tymi liniami i linią bramkową jest polem karnym.

Punkt karny wyznacza się w odległości 6 metrów od środka linii bramkowej, w równej odległości od obu słupków bramkowych. Jest to punkt o promieniu 6 m.

W polu karnym musi zostać wyznaczone dodatkowe oznaczenie (linia), w odległości 5 m od punktu 10 m. Oznaczenie to wykonuje się, żeby bramkarz drużyny broniącej zachował minimalną odległość, przy wykonywaniu rzutu wolnego bezpośredniego po szóstym akumulowanym faulu. Oznaczenie ma szerokość 8 cm i długość 40 cm.



5 Oznaczenie 10 m – drugi punkt karny

Drugi punkt karny wyznacza się w odległości 10 metrów od środka linii bramkowej w równej odległości od obu słupków bramkowych. Jest to punkt o promieniu 6 cm.

W odległości 5 metrów z prawej i lewej strony od drugiego punktu karnego, musi być wykonane oznaczenie, by zachowana została przepisowa odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki podczas wykonywania rzutu wolnego z drugiego punktu karnego. Oznaczenia te są w kształcie punktu i mają promień 4 cm.

Domyślnie poprowadzona linia przez te punkty równoległa do linii bramkowej i w odległości 10 m od niej stanowi obszar, w którym jeżeli dojdzie do przewinienia karnego rzutem wolnym bezpośrednim (faul akumulowany), to drużyna może wybrać czy chce wykonywać rzut wolny bezpośredni z drugiego punktu karnego, czy z miejsca, w którym doszło do przewinienia.

6 Strefa wymian

Strefy wymian znajdują się na linii bocznej naprzeciw ławek rezerwowych:

- są usytuowane naprzeciw stref technicznych i liczą 5 metrów długości, a rozpoczynają się 5 m od linii środkowej. Są oznaczone z każdej strony linią mającą 80 cm długości, z czego 40 cm narysowane jest wewnątrz, a 40 cm na zewnątrz pola gry i mają 8 cm szerokości,
- strefa wymian każdej z drużyn jest usytuowana na połowie gry bronionej przez ten zespół i zmieniana jest w drugiej części meczu lub dogrywki, jeśli taka ma miejsce.

Więcej szczegółów dotyczących wymian i stosownych procedur znajduje się w Artykule 3.

7 Pole różne

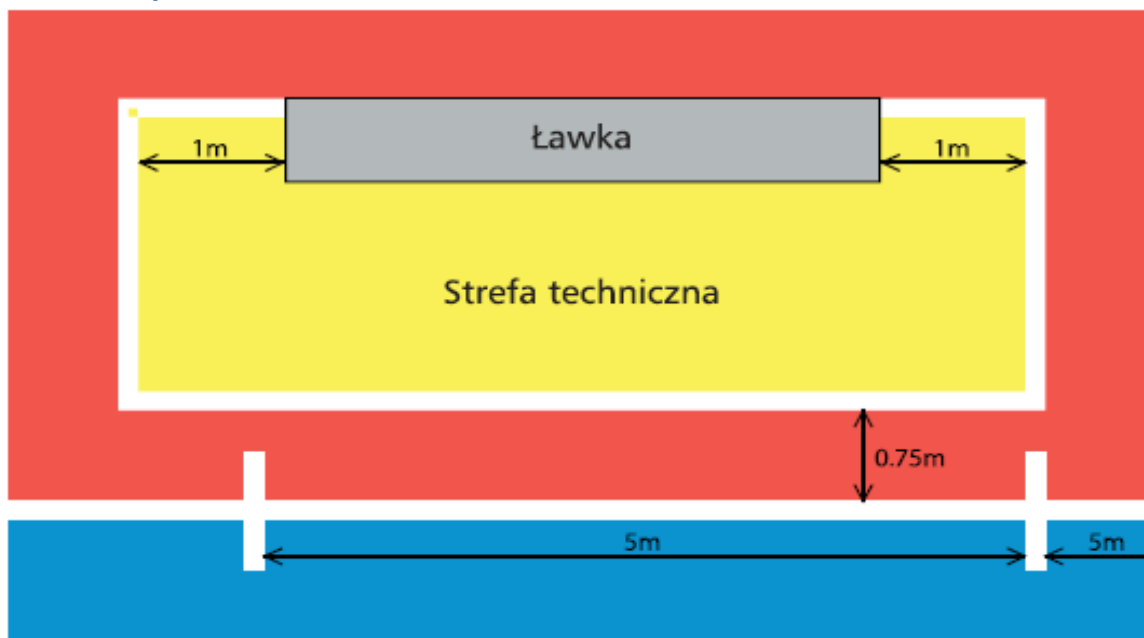
Z każdego narożnika pola gry wyznacza się wewnątrz pola gry ćwiartkę koła o promieniu 25 cm. Linia (pola różnego) ma szerokość 8 cm.

8 Strefa techniczna

Strefa techniczna jest wyznaczonym obszarem z miejscami siedzącymi dla osób funkcyjnych i zawodników rezerwowych. Przy wyznaczaniu stref technicznych, które mogą różnić się między sobą udogodnieniami, należy brać pod uwagę następujące wytyczne:

- Linia strefy technicznej przebiega w odległości 1 metra z każdej strony wyznaczonego obszaru miejsc siedzących oraz w kierunku pola gry, maksymalnie na odległość do 0,75 metra od linii bocznej.
- Zaleca się oznaczenie strefy technicznej.
- Liczba osób uprawnionych do zajmowania miejsc w strefie technicznej, określana jest przez regulaminy rozgrywek.
- Osoby przebywające w strefie technicznej muszą:
 - być zidentyfikowane przed rozpoczęciem zawodów, zgodnie z regulaminem rozgrywek,
 - zachowywać się w sposób odpowiedzialny,
 - pozostawać w granicach strefy technicznej, z wyjątkiem specjalnych okoliczności, na przykład wejścia masażysty lub lekarza na pole gry, za zgodą jednego z sędziów, by ocenić rozmiary kontuzji.
- Tylko jeden oficjalny członek zespołu upoważniony jest w danej chwili do stania i przekazywania taktycznych wskazówek ze strefy technicznej.
- Zawodnicy rezerwowi wraz z trenerem od przygotowania fizycznego, mogą rozgrzewać się podczas trwania zawodów w wyznaczonej do tego celu strefie znajdującej się za strefą techniczną. Jeżeli taka strefa jest niedostępna, to rozgrzewka może być prowadzona blisko linii bocznej pod warunkiem, że osoby biorące udział w rozgrzewce nie ograniczają poruszania się zawodnikom i sędziom i zachowują się w sposób odpowiedzialny.

Strefa wymian i strefa techniczna



Bezpieczeństwo

Regulaminy rozgrywek muszą określać minimalną odległość pomiędzy liniami ograniczającymi pole gry (liniami bocznymi i liniami bramkowymi) a barierkami oddzielającymi pole gry od kibiców (włączając w to bandy reklamowe itp.) zawsze w taki sposób, który zapewnia bezpieczeństwo uczestnikom.

9 Bramki

Bramki muszą być umieszczone na środku linii bramkowej.

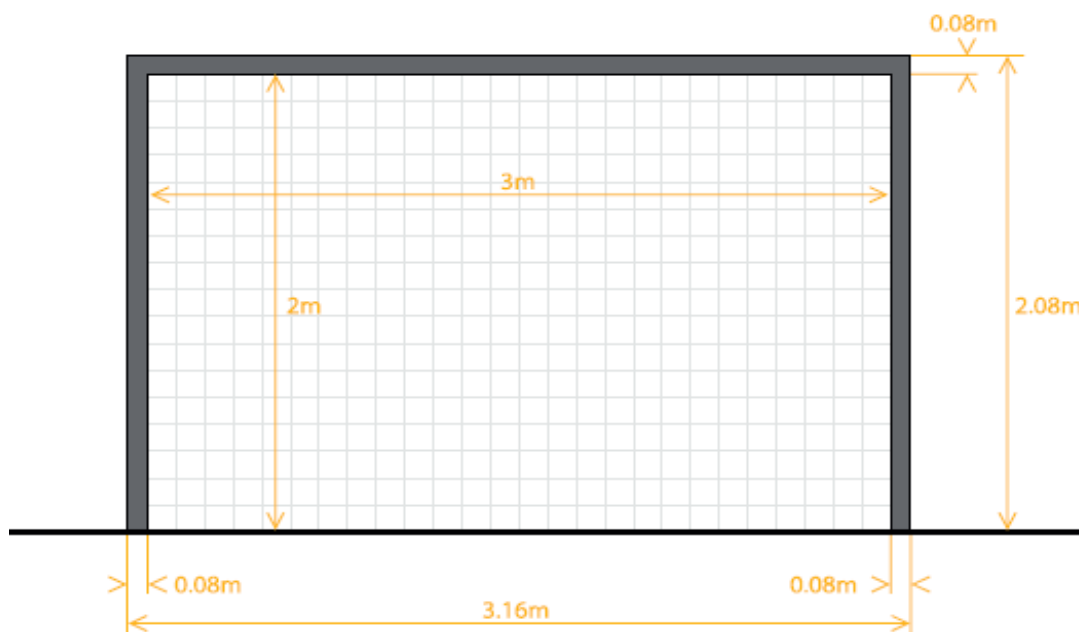
Bramki składają się z dwóch słupków, ustawionych pionowo w jednakowej odległości od narożników pola gry i połączonych na górze poziomą poprzeczką. Słupki i poprzeczki muszą być wykonane z odpowiedniego materiału. Ich przekrój musi być jednakowego kształtu, tj. kwadratowy, prostokątny, okrągły, eliptyczny lub musi stanowić połączenie tych przekrojów.

Odległość (licząc od wewnątrz) pomiędzy słupkami wynosi 3 metry, a odległość od dolnej krawędzi poprzeczki do powierzchni pola gry wynosi 2 metry.

Zarówno słupki i poprzeczka mają taką samą szerokość i grubość jak linie bramkowe – 8 cm. Siatki bramkowe muszą być wykonane z odpowiedniego materiału i są przymocowane do tylnej krawędzi słupków i poprzeczki i są w odpowiedni sposób podparte. Muszą być odpowiednio podtrzymane i nie mogą przeszkadzać bramkarzowi.

Jeżeli poprzeczka zostanie uszkodzona lub przemieści się, gra zostaje przerwana do czasu naprawienia lub zastąpienia poprzeczki. Jeżeli naprawa nie jest możliwa, zawody należy zakończyć. Użycie liny do zastąpienia poprzeczki jest niedozwolone. Jeżeli naprawa jest możliwa, to zawody wznowione będą rzutem sędziowskim z miejsca, w którym piłka znajdowała się w momencie przerwania gry, chyba że znajdowała się wewnątrz pola karnego drużyny broniącej, a piłkę jako ostatnia dotknęła drużyna atakująca. (patrz Artykuł 8).

Słupki i poprzeczka muszą być innego koloru niż pole gry.



Bramki nie mogą być przymocowane do podłoża w taki sposób, aby ich możliwe przesunięcie zagrażało bezpieczeństwu zawodników. Muszą jednak posiadać odpowiedni element stabilizujący np. obciążnik z tyłu, który zapobiegnie ich przewróceniu.



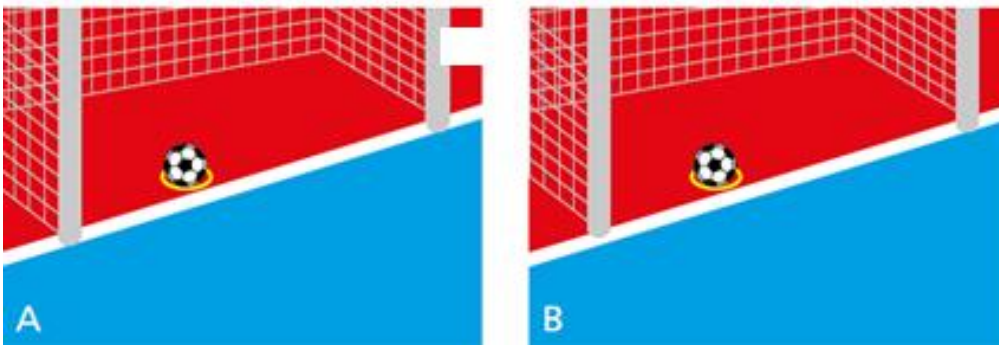
Bramki przenośne mogą być używane, jeśli spełniają te wymagania.

Rekomenduje się, aby bramki używane w oficjalnych rozgrywkach pod auspicjami FIFA lub konfederacji nie posiadały żadnych dodatkowych elementów (tj. poza słupkami i poprzeczkami - np. elementy podpierające), które mogłyby uniemożliwić wpadnięcie piłki do bramki.

10 Przemieszczenie bramki

Wymaga się, żeby sędziowie stosowali się do poniższych wskazówek dotyczących przemieszczenia się bramki wzdłuż linii bramkowej lub w przypadku zdobycia bramki.

Bramka ustawiona prawidłowo.



Bramka poruszona.



A = Bramka uznana

B = Jeżeli oba słupki stykają się z linią bramkową, sędzia musi bramkę uznać jeżeli piłka całkowicie przekroczyła linię bramkową

C = Uznaje się, że bramka została przemieszczona, gdy co najmniej jeden słupek nie styka się z linią bramkową

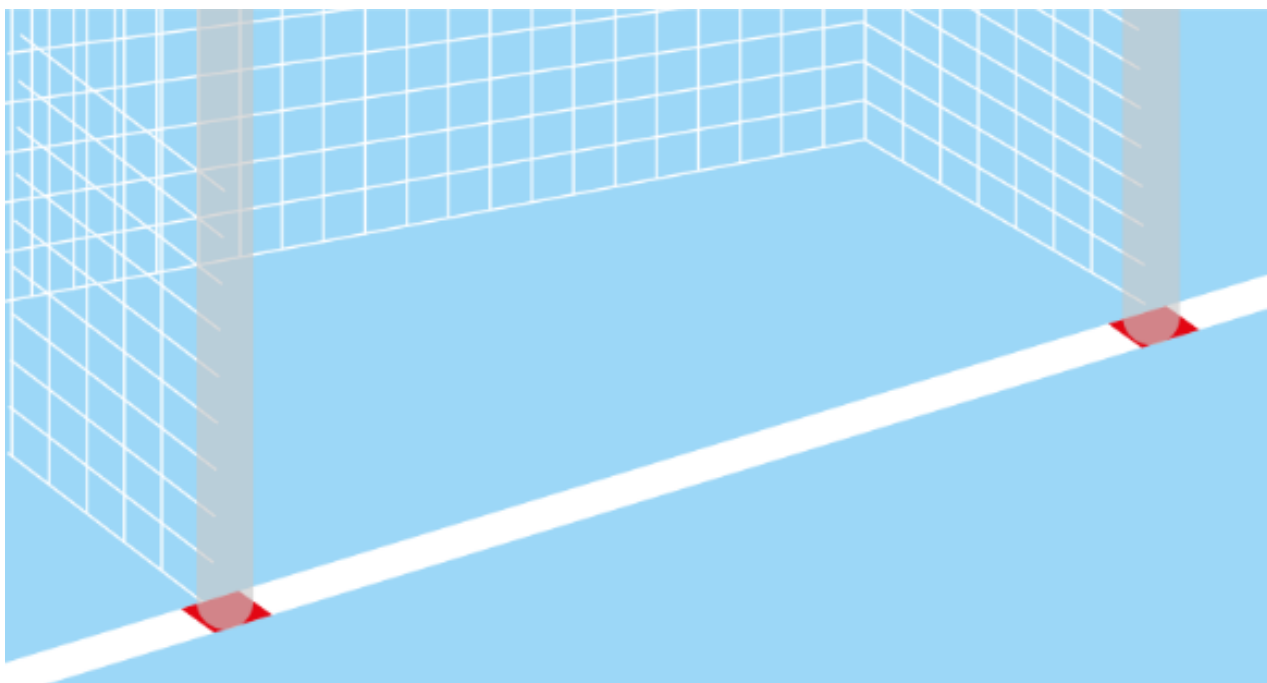
W przypadku, w którym bramka została przemieszczona lub przewróciła się, bez względu na to czy było to w wyniku celowego czy przypadkowego działania zawodnika drużyny broniącej (w tym bramkarza), przed tym nim piłka przekroczyła linię bramkową; to sędzia musi bramkę uznać, jeżeli piłka wpadłaby do bramki między prawidłowo ustawionymi słupkami.

Jeżeli zawodnik drużyny atakującej przesunął lub przewrócił bramkę drużyny przeciwnej przypadkowo lub celowo, to bramka taka nie może zostać uznana, i:

- jeżeli było to działanie przypadkowe, to gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim;
- jeżeli było to działanie celowe i doszło do kontaktu bramki z piłką, to gra zostaje wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim dla drużyny przeciwnej, a zawodnik zostaje napomniany;
- jeżeli było to działanie celowe i nie doszło do kontaktu bramki z piłką, to gra zostaje wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej, a zawodnik zostaje napomniany.

Jeżeli zawodnik drużyny broniącej przesunie lub przewróci własną bramkę i:

- piłka nie wpadnie do bramki lub nie dotknie bramki, gra zostaje przerwana, i:
 - jeżeli było to działanie przypadkowe, to gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim;
 - jeżeli było to działanie celowe, gra zostaje wznowiona rzutem wolnym pośrednim, a winny zawodnik musi zostać napomniany.
- piłka dotyka bramki, ale do niej nie wpada, gra zostaje przerwana, i:
 - jeżeli było to działanie przypadkowe, to gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim;
 - jeżeli było to działanie celowe, gra zostaje wznowiona rzutem karnym a winny zawodnik musi zostać wykluczony za pozbawienie drużyny przeciwnej bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki.
- piłka wpada do bramki (całym obwodem przekracza linię bramkową) między normalnym ustawieniem słupków, dotykając lub nie dotykając bramki, bramka zostaje uznana, a winny zawodnik musi zostać napomniany, jeżeli było to działanie celowe.



Można umieścić dodatkowe znaki pod bramkami, aby pomóc sędziom w upewnieniu się, że przesunięta bramka ustawiona została ponownie we właściwej pozycji.

11 Reklama na polu gry

Jeżeli regulaminy rozgrywek tego nie zabraniają, to reklama na polu gry i w strefach technicznych jest dozwolona, poza obszarem pomiędzy linią boczną a linią wyznaczającą strefę techniczną (0,75 m od linii bocznej) oraz poza stosowanymi oznaczeniami, pod warunkiem, że nie rozprasza uwagi lub nie dezorientuje zawodników lub sędziów i nie ogranicza widoczności linii.

12 Reklama na siatkach bramkowych

Jeżeli regulaminy rozgrywek tego nie zabraniają, to reklama na siatkach bramkowych jest dozwolona, pod warunkiem, że nie rozprasza uwagi zawodników lub sędziów i nie ogranicza ich pola widzenia.

13 Reklama w strefach technicznych

Jeżeli regulaminy rozgrywek tego nie zabraniają, to reklama na podłożu w strefach technicznych jest dozwolona pod warunkiem, że nie rozprasza uwagi i nie dezorientuje przebywających w nich osób, lub innych uczestników zawodów.

14 Reklama wokół pola gry

Reklama pionowa stojąca musi być umieszczona co najmniej:

- w odległości 1m od linii bocznych, z wyjątkiem strefy technicznej i strefy wymian, w których reklama stojąca jest zabroniona,
- w takiej samej odległości od linii bramkowej jak głębokość siatki bramkowej,
- w odległości 1m od siatki bramkowej.

ARTYKUŁ 2 – PIŁKA

1 Właściwości i wymiary

Piłka musi być:

- kulista,
- wykonana z odpowiedniego materiału,
- o obwodzie między 62 cm a 64 cm,
- ma wagę między 400 gramów a 440 gramów w chwili rozpoczęcia zawodów,
- o ciśnieniu wynoszącym 0,6 do 0,9 atmosfery (600-900 g/cm²) mierzonym w odniesieniu do poziomu morza.

Piłka nie może odbijać się niżej niż 50 cm i wyżej niż 65 cm w czasie pierwszego odbicia po opuszczeniu jej z wysokości 2 metrów.

Wszystkie piłki używane w zawodach oficjalnych, rozgrywanych pod auspicjami FIFA i konfederacji muszą posiadać jedno z oznaczeń FIFA Quality Programme for Footballs.

Takie oznaczenie na piłce wskazuje, że piłka była oficjalnie testowana i spełnia określone wymogi techniczne, specyficzne dla każdej kategorii, jak również minimalne wymagania wynikające z treści Artykułu 2 i zatwierdzone przez FIFA.

2 Reklama na piłce

W zawodach mistrzowskich rozgrywanych pod auspicjami FIFA, federacji kontynentalnych lub rozgrywanych pod auspicjami związków krajowych, nie zezwala się na umieszczanie na piłce żadnego rodzaju reklamy, z wyjątkiem logo rozgrywek, organizatora rozgrywek i znaku towarowego producenta. Regulaminy rozgrywek mogą ograniczać ilość i rozmiary takich oznaczeń.

3 Wymiana niezdatnej piłki

Jeżeli piłka podczas trwania zawodów stanie się niezdalna do gry, to grę należy przerwać i wznowić ją rzutem sędziowskim po wymienieniu piłki z miejsca, w którym poprzednia piłka stała się niezdalna do gry, chyba że gra została przerwana w polu karnym drużyny broniącej, a ostatnią drużyną, która dotknęła piłki, była drużyna atakująca (patrz Artykuł 8). Wyjątek stanowi sytuacja, w której piłka stanie się niezdalna w wyniku uderzenia w słupek lub poprzeczkę i następnie bezpośrednio wpadnie do bramki (patrz sekcja 6 tego Artykułu).

Jeżeli piłka stanie się niezdalna do gry podczas wykonywania rzutu od bramki, rzutu różnego, rzutu sędziowskiego, rzutu wolnego, rzutu karnego, rzutu z autu lub rzutu sędziowskiego to wznowienie powtarza się.

Jeżeli piłka stanie się niezdalna podczas wykonywania rzutu karnego, serii rzutów karnych lub rzutu wolnego za szósty i kolejny faul akumulowany, podczas gdy piłka porusza się do przodu i zanim piłka dotknie zawodnika, poprzeczki lub słupków to rzut karny powtarza się.

Piłka nie może być wymieniona podczas zawodów bez zezwolenia sędziego.

4 Dodatkowe piłki

Dodatkowe piłki, które spełniają wymagania Artykułu 2 mogą zostać umieszczone dookoła pola gry. Wszystkie piłki pozostają pod kontrolą sędziów.

5 Dodatkowe piłki na polu gry

Jeżeli dodatkowa piłka wpadnie na boisko podczas, gdy gra się toczy, sędzia musi przerwać grę tylko jeżeli dodatkowa piłka wpływa na grę. Grę należy wznowić rzutem sędziowskim z miejsca, w którym znajdowała się piłka meczowa, w momencie gdy gra została przerwana, chyba że znajdowała się w polu karnym drużyny broniącej, a piłkę meczową dotknęła jako ostatnia drużyna atakująca (patrz Artykuł 8).

Jeżeli dodatkowa piłka wpadnie na pole gry podczas, gdy gra się toczy, ale nie ma ona wpływu na grę to sędzia kontynuuje grę i musi usunąć dodatkową piłkę przy najbliższej możliwej okazji.

6 Bramka zdobyta niezdatną piłką

Jeżeli piłka stanie się niezdatna po uderzeniu w jeden ze słupków lub poprzeczkę i bezpośrednio wpadnie do bramki, sędzia uznaje taką bramkę.

Artykuł 3 – Zawodnicy

1 Liczba zawodników

W zawodach biorą udział dwie drużyny składające się z nie więcej niż pięciu zawodników, jeden z nich musi pełnić funkcję bramkarza. Zawody nie mogą być rozpoczęte lub wznowione jeżeli któraś z drużyn liczy mniej niż trzech zawodników.

Jeżeli drużyna składa się z mniej niż trzech zawodników ponieważ jeden lub więcej zawodników celowo opuściło pole gry, to sędzia nie jest zobowiązany do przerywania gry i może zastosować korzyść. Jednak zawody nie mogą zostać wznowione po tym jak piłka wyszła z gry, jeżeli drużyna ma mniej niż trzech zawodników.

Jeżeli regulaminy rozgrywek określają, że wszyscy zawodnicy i zawodnicy rezerwowi muszą zostać zidentyfikowani przed rozpoczęciem zawodów a drużyna rozpoczyna zawody z mniejszą liczbą niż pięciu zawodników, to tylko zawodnicy i zawodnicy rezerwowi wpisani do protokołu mogą uzupełnić skład po przybyciu na zawody.

2 Liczba zawodników rezerwowych i wymian

Podczas zawodów można przeprowadzić nieograniczoną liczbę wymian.

Zawody oficjalne

W zawodach mistrzowskich rozgrywanych pod auspicjami FIFA, federacji kontynentalnych lub rozgrywanych pod auspicjami związków krajowych, maksymalna liczba zawodników rezerwowych wynosi dziewięć. Regulamin rozgrywek musi określić ilość zawodników rezerwowych.

Inne zawody

W nieoficjalnych zawodach drużyn narodowych „A” może wziąć udział maksymalnie do dziesięciu zawodników rezerwowych.

W pozostałych zawodach może wziąć udział większa liczba zawodników rezerwowych jeśli:

- drużyny osiągnęły porozumienie co do maksymalnej liczby zawodników rezerwowych,
- sędziowie zostali poinformowani o tym fakcie przed meczem.

Jeżeli sędziowie nie zostali poinformowani, lub gdy nie osiągnięto porozumienia, to w zawodach może wziąć udział nie więcej niż dziesięciu zawodników rezerwowych.

3 Protokół

We wszystkich zawodach nazwiska zawodników i rezerwowych muszą być przekazane sędziom przed meczem, bez względu na to, czy zawodnicy i rezerwowi są obecni czy nie. Żaden rezerwowy, którego nazwisko nie zostało podane sędziom przed meczem, nie może wziąć udziału w zawodach.

4 Procedura wymiany zawodników

Wymiany zawodników można dokonać zarówno, kiedy piłka jest w grze jak i poza grą wyłączając z tego okres, w których drużyna poprosiła o czas dla drużyny, z zachowaniem następujących warunków:

- Zawodnik opuszczający pole gry musi przekroczyć linię boczną w obrębie strefy wymian jego drużyny, z wyjątkiem sytuacji, kiedy Przepisy Gry w Futsal pozwalają inaczej.

- Zawodnik wymieniany nie musi otrzymać zgody żadnego z członków zespołu sędziowskiego na opuszczenie pola gry.
- Zawodnik rezerwowy nie musi otrzymać zgody sędziów na wejście na pole gry.
- Zawodnik rezerwowy może wejść na pole gry dopiero, kiedy zawodnik schodzący opuści je.
- Zawodnik rezerwowy musi wejść na pole gry w obrębie własnej strefy wymian.
- Wymiana jest dokonana, kiedy zawodnik rezerwowy w pełni wejdzie na pole gry poprzez strefę wymian swojej drużyny po przekazaniu narzutki zawodnikowi, którego zmienia chyba, że zawodnik ten opuszcza pole gry w innym miejscu, na które zezwalają na to Przepisy Gry w Futsal. W takim przypadku zawodnik rezerwowy przekazuje narzutkę trzeciemu sędziemu.
- W momencie, kiedy zawodnik rezerwowy wejdzie na pole gry, staje się on zawodnikiem grającym, a zawodnik którego zastąpił staje się zawodnikiem rezerwowym.
- W pewnych okolicznościach może nie być zgody na przeprowadzenie wymiany, np. jeżeli zawodnik rezerwowy nie ma odpowiedniego ubioru.
- Zawodnik rezerwowy, który nie dopełnił procedury wymiany nie może wznowić gry przez wykonanie rzutu z autu, rzutu karnego, rzutu wolnego, rzutu różnego czy rzutu od bramki, nie może również zagrać piłki z rzutu sędziowskiego.
- Zawodnik wymieniony może ponownie wziąć udział w meczu.
- Wszystkie wymiany są przedmiotem władzy i jurysdykcji sędziów, zarówno zgłoszone jak i niezgłoszone sędziom.

5 Rozgrzewka

Zezwala się, aby maksymalnie pięciu zawodników rezerwowych z każdej drużyny rozgrzewało się w tym samym czasie.

6 Zamiana bramkarza

- Każdy z zawodników rezerwowych może wymienić bramkarza bez informowania sędziów lub oczekiwania na przerwę w grze.
- Każdy zawodnik może zamienić się z bramkarzem, jednakże musi zrobić to podczas przerwy w grze i musi poinformować sędziów zanim zamiana będzie przeprowadzona.
- Zawodnik lub zawodnik rezerwowy zastępujący bramkarza musi nosić bluzę bramkarską ze swoim numerem na plecach. Regulaminy rozgrywek mogą również określać, że zawodnik pełniący funkcję lotnego bramkarza musi nosić taki sam kolor koszulki jak bluza bramkarza.

7 Przewinienia i sankcje karne

Jeżeli podczas przeprowadzania wymiany, zawodnik rezerwowy wejdzie na pole gry, zanim zawodnik wymieniany opuści je, lub jeśli rezerwowy wejdzie na nie poza strefą wymian:

- gra winna być przerwana (jednak nie od razu jeśli istnieje możliwość zastosowania korzyści),
- zawodnik rezerwowy wchodzący zostaje napomniany za naruszenie procedury wymiany i nakazuje mu się opuszczenie pola gry.

Jeżeli gra została przerwana, wznowia się ją rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej. Jeżeli ten zawodnik rezerwowy lub jego drużyna dodatkowo popełnia inne przewinienie lub wpływa na grę, gra zostaje wznowiona adekwatnie do postanowień zawartych we Wskazówkach dla sędziów (Interpretacje i Rekomendacje - Artykuł 3).

Jeżeli podczas wymiany, zawodnik wymieniany opuszcza pole gry z powodów nieokreślonych w Przepisach Gry w Futsal w innym miejscu niż strefa wymian jego drużyny to gra to powinna być przerwana (nie od razu, jeśli istnieje możliwość zastosowania korzyści) i zawodnik zostaje napomniany (żółta kartka) za naruszenie procedury wymiany.

Jeżeli gra została przerwana, wznawia się ją rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej.

W przypadku każdego innego przewinienia:

- zawodnicy muszą być napomniani,
- grę się wznawia rzutem wolnym pośrednim przyznanym drużynie przeciwnej. W wyjątkowych przypadkach grę wznawia się adekwatnie do postanowień zawartych we Wskazówkach dla Sędziów (Interpretacje i rekomendacje - Artykuł 3).

8 Wykluczeni zawodnicy i zawodnicy rezerwowi

Zawodnik, który został wykluczony:

- przed dostarczeniem protokołu, nie może zostać uwzględniony w protokole i pełnić żadnej funkcji,
- po tym jak został umieszczony w protokole, ale przed rozpoczęciem meczu, może zostać zastąpiony jedynie zawodnikiem rezerwowym, którego miejsce nie może być uzupełnione.

Zawodnik rezerwowy wykluczony w czasie meczu lub przed rozpoczęciem meczu nie może być zastąpiony innym zawodnikiem rezerwowym.

Zawodnik rezerwowy może zastąpić zawodnika wykluczonego po rozpoczęciu gry i wejść na pole gry dopiero po upływie pełnych 2 minut po wykluczeniu (tj. po odbyciu dwuminutowej kary liczebnej osłabienia jego zespołu), po otrzymaniu zgody sędziego czasowego lub trzeciego sędziego, chyba że została zdobyta bramka przed upływem dwóch minut według zasad podanych poniżej:

- jeżeli drużyna grająca w pięcioosobowym składzie przeciwko drużynie w czteroosobowym składzie, lub drużyna grająca w czteroosobowym składzie przeciwko drużynie w trzyosobowym składzie zdobędzie bramkę, to drużyna grająca z mniejszą liczbą zawodników może uzupełnić skład o jednego zawodnika,
- jeżeli obie drużyny grają w składach liczących po trzech lub po czterech zawodników i bramka zostaje zdobyta przez którąkolwiek z drużyn, to mecz jest kontynuowany w tych samych składach aż do momentu, w którym drużynie upłynie pełen czas dwuminutowej kary osłabienia,
- jeżeli drużyna gra w pięcioosobowym składzie przeciwko drużynie w trzyosobowym składzie i drużyna o większej liczbie zawodników zdobędzie bramkę, to drużyna licząca trzech zawodników może uzupełnić swój skład tylko o jednego zawodnika,
- jeżeli bramkę zdobywa drużyna grająca w składzie z mniejszą liczbą zawodników, to składy drużyn pozostają bez zmian aż do momentu, gdy upłynie pełen czas dwuminutowej kary liczebnej osłabienia, chyba że drużyna z większą liczbą zawodników zdobędzie bramkę.

9 Dodatkowe osoby na polu gry

Trener i inne osoby towarzyszące drużynie wpisane do sprawozdania są osobami funkcyjnymi. Każda osoba niewpisana do sprawozdania jako zawodnik, zawodnik rezerwowy lub osoba funkcyjna uznawany jest za osobę niepożądaną.

Jeśli osoba funkcyjna, zawodnik rezerwowy (poza wejściem w ramach procedury wymiany), zawodnik wykluczony lub osoba niepożądana, wejdzie na pole gry sędziowie muszą:

- przerwać grę tylko jeżeli to wejście wpłynęło na grę,
- usunąć tę osobę, w najbliższej przerwie w grze,
- zastosować odpowiednie sankcje dyscyplinarne.

Jeśli gra została przerwana i osobą wpływającą na przebieg gry była:

- osoba funkcyjna, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wykluczony, gra zostaje wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym a przewinienie jest akumulowane,
- osoba niepożądana, gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim.

Sędziowie muszą zgłosić takie zdarzenie do odpowiednich władz.

10 Bramka zdobyta i dodatkowe osoby na polu gry

Jeżeli piłka zmierza w kierunku bramki, a działanie takiej osoby nie ma wpływu na możliwość zagrania piłki przez zawodnika drużyny broniącej, to taka bramka jest uznana jeśli piłka wpadnie do bramki (nawet jeżeli piłka została zagrana przez dodatkową osobę, która weszła na pole gry), chyba że działanie to było spowodowane przez drużynę atakującą.

Jeżeli po zdobyciu bramki, po wznowieniu gry sędziowie spostrzegą, że dodatkowa osoba znajdowała się na polu gry w momencie, gdy bramka została zdobyta, to nie można nie uznać takiej bramki.

Jeśli dodatkowa osoba nadal znajduje się na polu gry, to sędziowie muszą:

- przerwać grę,
- nakazać usunięcie dodatkowej osoby z pola gry,
- grę wznowić rzutem sędziowskim lub rzutem wolnym – stosownie do sytuacji.

Sędziowie muszą zgłosić takie wydarzenie do odpowiednich władz.

Jeżeli po zdobyciu bramki, ale przed wznowieniem gry, sędziowie spostrzegą, że dodatkowa osoba znajdowała się na polu gry w momencie gdy bramka została zdobyta, to:

- sędziowie nie uznają bramki, jeżeli dodatkową osobą był:
 - zawodnik, zawodnik rezerwowi, zawodnik wykluczony lub osoba funkcyjna drużyny, która zdobyła bramkę a osoba ta wpłynęła na grę; gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się dodatkowa osoba, lub rzutem karnym jeżeli miało miejsce w polu karnym a przewinienie jest akumulowane:
 - osoba niepożądana, która wpływała na grę przez skierowanie piłki do bramki lub uniemożliwiła zawodnikowi drużyny broniącej zagranie piłki; gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim.
- sędziowie uznają bramkę, gdy dodatkową osobą był:
 - zawodnik, zawodnik rezerwowi, zawodnik wykluczony lub osoba funkcyjna drużyny, która straciła bramkę,
 - osoba niepożądana, która nie wpływała na grę.

We wszystkich powyższych przypadkach sędziowie muszą nakazać usunięcie dodatkowej osoby z pola gry.

11 Nieprzepisowy powrót zawodnika na pole gry

Jeżeli zawodnik, którego powrót na boisko wymaga zgody sędziów, wejdzie bez tej zgody, to sędziowie muszą:

- wstrzymać grę (nie natychmiast, jeżeli zawodnik nie wpływa na grę lub na jednego z sędziów albo jeżeli można zastosować korzyść),
- udzielić napomnienia zawodnikowi z powodu jego wejścia na pole gry bez zgody sędziego.

Jeżeli sędziowie przerwą grę, musi zostać ona wznowiona:

- rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca, w którym zawodnik wywarł ten wpływ, lub rzutem karnym jeżeli wpływ miał miejsce w polu karnym a przewinienie jest akumulowane.
- rzutem wolnym pośrednim, jeżeli zawodnik nie wpływał na grę.

Zawodnik, który przekracza linię ograniczającą pole gry w ramach toczącej się akcji, nie popełnia przewinienia.

12 Kapitan drużyny

Kapitan drużyny nie ma specjalnego statusu i przywilejów, jednak ponosi w pewnym stopniu odpowiedzialność za zachowanie swojego zespołu.

Artykuł 4 – Ubiór zawodników

1 Bezpieczeństwo

Zawodnik nie może używać żadnego sprzętu lub nosić na sobie niczego, co stanowiłoby zagrożenie.

Jakakolwiek biżuteria (łańcuszki, pierścionki, bransoletki, kolczyki, skórzane opaski, gumowe opaski, itp.) jest zakazana i musi zostać usunięta. Zakrywanie biżuterii taśmą jest niedozwolone.

Zawodnicy i zawodnicy rezerwowi muszą zostać sprawdzeni przed rozpoczęciem zawodów. Jeżeli zawodnik na polu gry nosi lub używa niedozwolonego/niebezpiecznego sprzętu lub biżuterii, to sędziowie muszą nakazać zawodnikowi:

- usunięcie niedozwolonego wyposażenia;
- opuszczenie pola gry w najbliższej przerwie w grze, jeśli zawodnik nie jest w stanie lub nie chce podporządkować się poleceniu sędziów.

Zawodnik, który odmawia wykonania polecenia, względnie ponownie nosi niedozwolony przedmiot, musi zostać napomniany.

2 Obowiązkowy ubiór

Do podstawowego, obowiązkowego ubioru zawodnika należą następujące oddzielne elementy:

- koszulka z rękawami
- spodenki – bramkarz ma prawo założyć spodnie
- getry – taśma lub jakikolwiek inny materiał użyty na zewnątrz getrów, musi być w tym samym kolorze, co część getrów, do której został zastosowany lub którą zakrywa
- ochraniacze piszczeli – muszą być sporządzone z odpowiedniego materiału, stanowiącego odpowiedni stopień ochrony i muszą być zakryte przez getry
- obuwie

Zawodnik, który przypadkowo zgubił but lub ochraniacz, musi go założyć jak najszybciej, jednak nie później niż w najbliższej przerwie w grze. Jeżeli przed tym zawodnik taki zagra piłkę (w fazie budowania akcji) i/lub zdobędzie bramkę, to taka bramka zostaje uznana.

3 Kolory

- Obie drużyny muszą mieć kolory strojów odróżniające się od siebie oraz sędziów.
- Bramkarze muszą mieć kolory strojów odróżniające ich od pozostałych zawodników oraz sędziów.
- Jeżeli bluzy obu bramkarzy są tego samego koloru i żaden z nich nie posiada bluzy w innym kolorze, sędzia zezwala na udział w zawodach.

Bielizna noszona pod koszulką musi być w jednym kolorze, tym samym, co główny kolor rękawka koszulki lub wielokolorowa/posiadająca wzory, stanowiące dokładnie odwzorowanie rękawka koszulki.

Podspodenki muszą być tego samego koloru, co główny kolor spodenek lub kolor, w jakim są końcówki nogawek spodenek – zawodnicy z jednej drużyny muszą nosić ten sam kolor podspodenek.

Regulaminy rozgrywek mogą zobowiązać osoby przebywające w strefie technicznej, które nie są zawodnikami rezerwowymi, do noszenia ubioru różniącego się kolorem od ubioru noszonego przez zawodników i sędziów.

4 Inne elementy wyposażenia

Bezpieczne przedmioty ochronne, jak np. ochraniacze głowy, maski na twarz, ochraniacze kolan i rąk, wykonane z odpowiednich miękkich i lekkich materiałów, są dozwolone; podobnie jak bramkarskie czapki z daszkiem czy okulary przystosowane do uprawiania sportu.

Narzutki

Narzutka musi być noszona na koszulce w celu identyfikacji zawodnika rezerwowego. Narzutka powinna posiadać kolor odróżniający ją od kolorów obu drużyn i narzutek drużyny przeciwnej.

Nakrycia głowy

Nakrycia głowy (poza czapkami z daszkiem dla bramkarzy) muszą:

- być czarne lub ich przeważający kolor musi być taki sam jak kolor koszulki (zakładając, że zawodnicy tej samej drużyny noszą nakrycia w takim samym kolorze),
- być w zgodzie z profesjonalnym wyglądem sprzętu zawodników.

oraz nie mogą:

- być przyćepione do koszulki,
- stanowić zagrożenia dla zawodnika noszącego dane nakrycie ani dla żadnego innego zawodnika (np. nie mogą posiadać elementu otwierającego/zamykającego wokół szyi),
- posiadać żadnego elementu wystającego ponad powierzchnię nakrycia (sterczące elementy).

Ochraniacze kolan i rąk

Tam gdzie stosowane są ochraniacze, muszą one być w tym samym kolorze, co główny kolor rękawka koszulki (ochraniacze rąk) lub spodenek/spodni (ochraniacze kolan) i nie mogą nadmiernie wystawać.

Jeżeli brak jest możliwości spełnienia powyższego zapisu, zezwala się na użycie czarnych lub białych ochraniaczy razem z rękawkami koszulki (lub spodniami tam gdzie są stosowane) jakiegokolwiek koloru. Jeżeli stosuje się ochraniacze, które nie odpowiadają głównemu kolorowi rękawka koszulki (lub spodni), to wszystkie takie ochraniacze muszą być takiego samego koloru (czarnego lub białego).

Komunikacja elektroniczna

Zabrania się zawodnikom (włącznie z zawodnikami rezerwowymi i zawodnikami wykluczonymi) noszenia/używania sprzętu elektronicznego lub sprzętu do komunikacji, z wyjątkiem elektronicznego systemu analizującego występ zawodnika (EPTS).

Osobom funkcyjnym wolno używać sprzęt do komunikacji, gdy bezpośrednio wiąże się to z kwestią bezpieczeństwa i zdrowia zawodników lub dla celów taktycznych/trenerskich. Zezwala się jednak tylko na mały, przenośny, mieszający się w dłoni sprzęt (np. mikrofon, słuchawkę, telefon komórkowy/smartfon, smartwatch, tablet czy laptop).

Osoba funkcyjna, która używa niedozwolonego sprzętu lub która zachowuje się w sposób niewłaściwy w związku z użyciem sprzętu elektronicznego lub systemu komunikacji, zostanie ukarana wykluczeniem.

Elektroniczny system analizujący występ zawodnika (EPTS)

Przy stosowaniu technologii ubieralnej jako części systemu EPTS w meczach w ramach oficjalnych rozgrywek organizowanych pod auspicjami FIFA, konfederacji czy związków narodowych, na organizatorze rozgrywek spoczywa odpowiedzialność zweryfikowania, czy noszone przez zawodników urządzenie nie stanowi zagrożenia i spełnia wymagania dotyczące używania EPTS w ramach Programu Jakości FIFA dla EPTS.

Jeżeli organizator meczu lub rozgrywek zapewnia EPTS w oficjalnych zawodach to ponosi odpowiedzialność za wiarygodność i dokładność danych technicznych przekazywanych z systemu EPTS.

Program Jakości FIFA dla EPTS udziela wsparcia dla organizatorów zawodów w procesie rzetelnego i dokładnego działania EPTS.

5 Treści, oświadczenia, ilustracje i treści reklamowe

Na ubiorze nie mogą znajdować się żadne treści o charakterze politycznym, religijnym, osobistym lub oświadczenia czy ilustracje. Zawodnikom nie wolno odsłaniać bielizny, na której znajdują się treści polityczne, religijne, osobiste, slogany, oświadczenia, ilustracje lub treści reklamowe inne niż logo producenta. Za złamanie powyższych przepisów przez zawodnika i/lub drużynę, zostaną nałożone sankcje przez organizatora rozgrywek, związek narodowy lub przez FIFA.

Zasady

Artykuł 4 odnosi się do całego wyposażenia (włączając ubiór) używanego przez zawodników i zawodników rezerwowych; zasady ujęte w tym Artykule również odnoszą się do wszystkich osób funkcyjnych przebywających w strefie technicznej.

- Poniższe elementy są (zazwyczaj) dopuszczalne:
 - numer zawodnika, nazwisko zawodnika, herb/logo klubu, slogany inicjatyw/emblematy promujące futsal, szacunek, integralność, jak również wszelkie reklamy, na które zgodę wyraził związek narodowy, konfederacja lub gdy zgoda zawarta jest w regulaminie rozgrywek lub w regulaminach FIFA,
 - informacje związane z zawodami: drużyny, data, rozgrywki/wydarzenie, miejsce rozgrywania zawodów.
- Dozwolone slogany, oświadczenia czy ilustracje powinny być ograniczone do przodu koszulki lub/i rękawka.
- W niektórych sytuacjach slogan, oświadczenie lub ilustracje mogą pojawić się wyłącznie na opasce kapitana.

Interpretowanie Artykułu

Interpretując czy slogan, oświadczenie lub ilustracje są dozwolone, należy wziąć pod uwagę Art. 12 („Gra niedozwolona i niewłaściwe zachowanie”), który obliuguje sędziego do podjęcia działania wobec zawodnika, który:

- używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub działań,
- wykonuje działania w sposób prowokacyjny, szyderczy lub podburzające.

Jakiegokolwiek slogany, oświadczenia lub ilustracje, które można zakwalifikować do którejkolwiek z tych kategorii są niedozwolone.

Podczas gdy treści o charakterze religijnym lub osobistym są stosunkowo łatwe do zdefiniowania, to treści o charakterze politycznym są mniej jednoznaczne. Jednak niedozwolone są slogany, oświadczenia czy ilustracje, nawiązujące do poniższych aspektów:

- jakiegokolwiek osoby/osób, żyjących lub nieżyjących (chyba że ich nazwisko stanowi część nazwy rozgrywek)
- jakiegokolwiek lokalnej, regionalnej, narodowej lub międzynarodowej partii politycznej/organizacji/grupy itd.
- jakiegokolwiek lokalnej, regionalnej lub narodowej władzy lub jakiegokolwiek departamentu, biura czy ich funkcji
- jakichkolwiek organizacji, które dyskryminują
- jakichkolwiek organizacji, których cele/działania obrażają znaczną liczbę osób
- jakichkolwiek konkretnych politycznych działań/wydarzeń

Podczas upamiętniania znaczącego narodowego lub międzynarodowego wydarzenia, należy szczególnie brać pod uwagę odczucia drużyny przeciwnej (włącznie z kibicami) oraz ogół widowni.

Regulaminy rozgrywek mogą zawierać dalsze ograniczenia, w szczególności w odniesieniu do wielkości, liczby oraz lokalizacji dozwolonych treści, oświadczeń, ilustracji i reklam. Zaleca się, żeby spory dotyczące treści, oświadczeń i ilustracji były rozwiązywane przed rozpoczęciem zawodów/turnieju.

6 Przewinienia i sankcje karne

Za jakiegokolwiek złamanie postanowień tego Artykułu gra nie musi być przerwana, a zawodnik:

- zostaje poinstruowany przez sędziego o konieczności opuszczenia pola gry dla poprawy ubioru,
- opuszcza pole gry w najbliższej przerwie w grze, chyba że do tego czasu poprawił ubiór.

Zawodnik, który opuścił pole gry w celu poprawy lub zmiany ubioru musi:

- mieć sprawdzony sprzęt przez jednego z sędziów przed otrzymaniem zgody na powrót na pole gry,
- powrócić na pole gry tylko za zgodą jednego z sędziów.

Zawodnik, który wchodzi na pole gry bez zgody sędziego, musi być napomniany. Jeżeli gra została przerwana w celu udzielenia napomnienia, gra jest wznawiana rzutem wolnym pośrednim. W przypadku, gdy wejście takie wpłynęło na przebieg gry, sędzia zarządzi rzut wolny bezpośredni (lub rzut karny) z miejsca, w którym nastąpił wpływ na grę, a przewinienie jest akumulowane.

7 Numery zawodników

Regulaminy rozgrywek muszą określać zasady dotyczące numerów zawodników, które ogólnie powinny być przydzielane od 1 do 15, gdzie numer 1 zarezerwowany jest dla bramkarza.

Organizator musi zdawać sobie sprawę jak trudne dla sędziów jest sygnalizowanie numerów większych niż 15.

Numer każdego zawodnika musi być widoczny na jego plecach i powinien różnić się od głównego koloru koszulki. Regulaminy rozgrywek muszą określać wielkość numeru i to czy są obowiązkowe oraz czy powinny znajdować się (i w jakiej wielkości) na pozostałych elementach podstawowego wyposażenia zawodnika.

Artykuł 5 – Sędziowie

1 Władza sędziów

Każde zawody prowadzone są przez dwóch sędziów – sędziego i drugiego sędziego, którzy mają pełną władzę do egzekwowania uprawnień nadanych im przez Przepisy Gry w Futsal w związku z zawodami, na które zostali wyznaczeni.

2 Decyzje sędziów

Decyzje sędziów dotyczące faktów związanych z grą, łącznie z uznaniem lub nieuznaniem bramki oraz rezultatem zawodów – są ostateczne. Decyzje sędziów i asystentów sędziów muszą być zawsze respektowane.

Sędziowie nie mogą zmienić decyzji, gdy sami uznają ją za niewłaściwą, względnie na sugestię innego z pozostałych sędziów, zakładając, że gra została już wznowiona lub sędzia zakończył pierwszą/drugą połowę (włączając w to dogrywkę) i opuścił pole gry po tym jak sędzia czasowy użył sygnału dźwiękowego.

Jeżeli jeden z sędziów asystentów sygnalizuje/przekazuje informację o przewinieniu karany napomnieniem lub wykluczeniem, jednak sędziowie nie zauważyli sygnalizacji lub nie usłyszeli komunikatu i gra została już wznowiona, to sędziowie nadal mogą podjąć odpowiednie działania dyscyplinarne, ale lecz w takim przypadku gra nie może być wznowiona w sposób związany z tym przewinieniem.

Jeżeli sędzia i drugi sędzia jednocześnie sygnalizują naruszenie przepisów, ale istnieje między nimi rozbieżność, to decyzja sędziego jest ostateczna.

W przypadku niewłaściwego wypełniania obowiązków lub niewłaściwego postępowania drugiego sędziego lub innych sędziów, sędzia może zwolnić ich z obowiązków, wyznaczy zastępców a następnie złoży raport do odpowiednich władz.

3 Uprawnienia i obowiązki

Sędziowie:

- egzekwują zapisy Przepisów Gry w Futsal;
- prowadzą zawody, współpracując z pozostałymi sędziami, jeżeli ~~taey~~ zostali wyznaczeni;
- zapewniają, że piłki dostarczone do gry spełniają wymogi Artykułu 2;
- zapewniają, że sprzęt zawodników spełnia wymogi Artykułu 4;
- prowadzą notatki związane z przebiegiem zawodów;
- przerywają grę, jeżeli ich zdaniem doszło do przewinienia;
- przerywają, wstrzymują lub kończą zawody z powodu ingerencji z zewnątrz, np. gdy:
 - sztuczne oświetlenie jest niewystarczające;
 - przedmiot rzucony przez widza trafia w jednego z sędziów, zawodnika, zawodnika rezerwowego lub osobę funkcyjną – sędziowie, w zależności od powagi incydentu, grę kontynuują, przerwą lub zakończą;
 - kibic użyje gwizdka, który wypłynie na grę – sędziowie grę przerwą i wznowią ją rzutem sędziowskim;
 - druga piłka, inny przedmiot lub zwierzę pojawi się w czasie gry na polu gry. Sędziowie muszą:
 - przerwać grę (wznović ją rzutem sędziowskim), jedynie wtedy, gdy wpłynęło to na grę, chyba że piłka zmierza w kierunku bramki, a ingerencja nie

uniemożliwia zawodnikowi drużyny broniącej zagrania piłki; bramka zostanie uznana, jeżeli piłka wpadnie do bramki (nawet jeżeli ta ingerencja doprowadziła do kontaktu z piłką), chyba że działanie takie było spowodowane przez drużynę atakującą;

→ kontynuować grę, jeżeli zdarzenie nie miało wpływu na grę, nakazując usunięcie przedmiotu–tak szybko, jak to możliwe.

- przerywają grę, jeżeli zawodnik uległ poważnej kontuzji i zapewniają jego zniesienie z pola gry. Udzielanie pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi; lub bramkarzowi,—na polu gry jest niedozwolone.—Zawodnik lub bramkarz opuszcza pole gry i może na nie powrócić przez własną strefę wymian dopiero po jej wznowieniu.— Wyjątki od obowiązku opuszczenia pola gry dotyczą jedynie przypadków, gdy:
 - zawodnicy tej samej drużyny zderzą się i potrzebują pomocy;
 - doszło do ciężkiej kontuzji;
 - zawodnik doznał kontuzji na skutek fizycznego ataku, za który przeciwnik został napomniany lub wykluczony (np. faul wykonany w sposób nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły), zakładając, że ocena kontuzji/udzielanie pomocy zostaną szybko zakończone;
 - podyktowany został rzut karny, a zawodnik kontuzjowany będzie wykonawcą tego rzutu;
 - podyktowany został rzut karny i kontuzjowanym zawodnikiem jest bramkarz.
- pilnują, aby zawodnik z krwawiącą raną opuścił pole gry. Sędziowie dadzą przyzwalający sygnał na jego powrót dopiero, gdy będą pewni, że krwawienie zostało zatamowane, a zawodnik nie ma na sobie zakrwawionego ubioru;
- pilnują, aby kontuzjowany zawodnik opuścił pole gry o własnych siłach lub na noszach, jeżeli zezwolili na wejście na pole gry służb medycznych i/lub noszowych. Jeżeli zawodnik nie podporządkuje się temu, musi–zostać napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli sędziowie zdecydowali o napomnieniu lub wykluczeniu zawodnika, który z powodu kontuzji musi opuścić pole gry dla otrzymania pomocy, sędzia musi pokazać stosowną kartkę, zanim zawodnik ten opuści pole gry;
- wznowiają przerwana grę rzutem sędziowskim, jeżeli gra nie została przerwana z innego powodu lub kontuzja nie powstała w wyniku przewinienia,
- nie przerywają gry, aż do momentu, gdy piłka jest poza grą, jeżeli zawodnik doznał lekkiej kontuzji;
- pozwalają kontynuować grę, gdy drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie, odniesie korzyść z takiego rozstrzygnięcia i ukarzą za pierwotne przewinienie, jeżeli przewidywana korzyść nie rozwinie się w tym momencie lub w ciągu kilku sekund;
- karzą za przewinienie cięższe, gdy zawodnik popełnia więcej niż jedno przewinienie w tym samym czasie;
- stosują sankcje dyscyplinarne wobec zawodników winnych popełnienia przewinienia karanego napomnieniem lub wykluczeniem z gry. Nie muszą stosować tych sankcji natychmiast, ale muszą uczynić to w najbliższej przerwie w grze;
- podejmują działania wobec osób funkcyjnych, które nie potrafią zachowywać się w sposób odpowiedzialny, ostrzegają je, lub pokazują żółtą kartkę jako napomnienie, lub czerwoną kartkę jako wykluczenie z przebywania na polu gry i jego bezpośredniego otoczenia, włączając w to strefę techniczną. W przypadku, w którym nie jest możliwe ustalenie winnej osoby, żółtą lub czerwoną kartką zostanie ukarany najwyższy rangą trener obecny w strefie technicznej. Osoba funkcyjna stanowiąca pomoc medyczną, która popełni przewinienie karane wykluczeniem, może pozostać w strefie, jeśli drużyna nie ma innej osoby wyznaczonej jako pomoc medyczna. Taka osoba może w dalszym ciągu udzielać pomocy wymagającym tego zawodnikom;
- korzystają z pomocy sędziów asystentów– w ocenie zdarzeń, których nie widzieli;
- nie zezwalają osobom nieupoważnionym wchodzić na pole gry;
- nadzorują wznowienia gry, po jej przerwaniu;

- stosują sygnalizację w sposób opisany we Wskazówkach dla sędziów (Sygnalizacje);
- ustawiają się na polu gry oraz poza nim, jeśli jest to wymagane, tak jak opisano to we Wskazówkach dla sędziów (Ustawienia);
- sporządzają sprawozdanie z zawodów, które dostarczają stosownym władzom. Zawiera ono informacje o sankcjach dyscyplinarnych nałożonych na zawodników i/lub na osoby funkcyjne oraz innych incydentach mających miejsce przed, w trakcie lub po zawodach.

Sędzia:

- pełni obowiązki sędziego czasowego i trzeciego sędziego w przypadku, gdy asystenci sędziego są nieobecni,
- przerywa grę, wstrzymuje lub kończy zawody jeśli jego zdaniem doszło do przewinienia,
- przerywa lub kończy zawody, w przypadku jakiegokolwiek ingerencji z zewnątrz.

Drugi sędzia:

- zastępuje sędziego w przypadku jego kontuzji lub niedyspozycji.

4 Odpowiedzialność sędziów

Sędziowie (lub w stosownych przypadkach asystenci sędziów) nie ponoszą odpowiedzialności za:

- jakiegokolwiek rodzaj kontuzji (urazu) doznanej przez zawodnika, oficjela lub widza;
- wszelkiego rodzaju szkody materialne;
- wszelkie inne straty poniesione przez osobę fizyczną, klub, towarzystwo, związek lub inny podmiot, powstałe lub mogące powstać z powodu jakiegokolwiek decyzji, podjętej na mocy Przepisów Gry w Futsal lub w związku z normalnymi czynnościami wynikającymi z prowadzenia zawodów i kontroli nad nimi.

Rozstrzygnięcia te mogą obejmować:

- decyzję czy stan pola gry, jego otoczenie lub warunki pogodowe są odpowiednie, by dopuścić względnie nie dopuścić do rozpoczęcia meczu;
- decyzję o przerwaniu gry z jakiegokolwiek powodu;
- decyzję co do odpowiedniego wyposażenia pola gry oraz sprzętu używanego podczas zawodów;
- decyzję o kontynuowaniu lub przerwaniu -zawodów, w związku z ingerencją widzów względnie jakichkolwiek problemów na trybunach;
- decyzję o kontynuowaniu lub przerwaniu gry, by umożliwić zniesienie kontuzjowanego zawodnika z pola gry w celu udzielenia pomocy medycznej;
- decyzję o zniesieniu kontuzjowanego zawodnika z pola gry w celu udzielenia pomocy medycznej (wyłączając wyjątki ujęte powyżej);
- decyzję by pozwolić względnie zakazać zawodnikowi noszenia określonej odzieży lub sprzętu;
- decyzję aby dopuścić względnie nie dopuścić do obecności jakiegokolwiek osoby (w tym osobę funkcyjną lub obsługi obiektu, oficerów bezpieczeństwa, fotografów lub innych przedstawicieli mediów w przypadku, gdy posiadają uprawnienia) w pobliżu pola gry;
- każdej innej decyzji, podjętej zgodnie z Przepisami Gry lub obowiązkami wynikającymi z przepisów FIFA, konfederacji, związku narodowego lub regulaminów rozgrywek, według których odbywają się dane zawody.

5 Zawody międzynarodowe

Wyznaczenie drugiego sędziego jest obowiązkowe w przypadku zawodów międzynarodowych.

6 Wyposażenie sędziów

Obowiązkowe wyposażenie:

- gwizdek (gwizdki);
- czerwone i żółte kartki;
- notatnik (lub inne przybory do zapisywania wydarzeń związanych z przebiegiem zawodów);
- zegarek (zegarki);

Inne wyposażenie:

Sędziom wolno też używać:

- sprzętu służącego do komunikowania się z innymi sędziami - zestaw komunikacji radiowej, itp.;
- systemu EPTS lub innego sprzętu do monitorowania pracy sędziów pod względem kondycyjnym;

Sędziom zabrania się używania jakiegokolwiek innego sprzętu elektronicznego, włącznie z kamerami.

Sędziom zabrania się również noszenia biżuterii (nie dotyczy to zegarka lub podobnego przyboru do mierzenia czasu, gdy nie ma sędziego czasowego).

7 Wsparcie wideo

Wsparcie wideo (WW) jest dozwolone tylko wtedy, gdy organizator zawodów/rozgrywek spełni wszystkie wymagania protokołu wsparcia wideo i wymagania wdrożeniowe (które zostały ustanowione przez FIFA) i otrzyma pisemną zgodę z FIFA.

Sędziowie używają wsparcia wideo, gdy pierwszy trener (lub, podczas nieobecności pierwszego trenera, kolejna wyznaczona osoba funkcyjna) zgłoszą challenge wobec decyzji związanej z:

- bramka / nie ma bramki;
- rzut karny / brak rzutu karnego;
- bezpośrednia czerwona kartka;
- błędna identyfikacja zawodnika;

Dodatkowo, wsparcie wideo może zostać zastosowane na polecenie sędziów, jeżeli dochodzi do rozbieżności w interpretacji sytuacji w jednym z powyższych aspektów.

Wsparcie wideo może zostać również zastosowane na polecenie sędziów w jednej z poniższych sytuacji:

- jeżeli zegar (chronometr) przestał działać;
- jeżeli zegar (chronometr) został nieprawidłowo włączony/uruchomiony ponownie/zatrzymany przez sędziego czasowego na mocy Artykułu 6 i 7;
- w celu weryfikacji czy bramka została zdobyta;
- czy piłka wpadła do bramki przed sygnałem dźwiękowym oznaczającym koniec okresu gry;

Wsparcie wideo oparte jest na jednej lub większej liczbie powtórek weryfikowanej sytuacji. Sędziowie osobiście oglądają zapis wideo i sędzia podejmuje ostateczną decyzję. Pierwotna decyzja nie zostanie zmieniona, chyba że materiał wideo potwierdzi, że doszło do „ewidentnego, oczywistego” błędu lub doszło do przeoczenia „poważnej sytuacji”.

Artykuł 6 – Pozostali sędziowie

1 Sędziowie asystenci

Trzech asystentów sędziów (trzeci sędzia, czwarty sędzia i sędzia czasowy), którzy mogą zostać wyznaczeni na zawody muszą wykonywać swoje obowiązki zgodnie z Przepisami Gry w Futsal. Sędziowie asystenci zajmują miejsca poza polem na wysokości linii środkowej pola gry po tej samej stronie, co strefy wymian. Sędzia czasowy na czas trwania zawodów pozostaje przy stoliku, podczas gdy trzeci i czwarty sędzia może wykonywać swoje obowiązki na siedząco lub na stojąco.

Sędzia czasowy oraz trzeci sędzia są wyposażeni w odpowiednie urządzenie do mierzenia czasu oraz w niezbędny sprzęt potrzebny do rejestrowania fauli akumulowanych, które zapewnia związek lub klub odpowiedzialny za organizację zawodów.

Sędzia czasowy, trzeci oraz czwarty sędzia są wyposażeni w odpowiednie urządzenie do mierzenia czasu oraz w niezbędny sprzęt potrzebny do rejestrowania fauli akumulowanych, które zapewnia związek lub klub odpowiedzialny za organizację zawodów i asystują sędziom w ocenie przewinień gdy mają lepszy widok od sędziów.

Powyższy sprzęt jest dostarczany razem ze stolikiem sędziowskim, aby umożliwić asystentom sędziów prawidłowe rejestrowanie przebiegu zawodów.

2 Uprawnienia i obowiązki

Trzeci sędzia:

- asystuje sędziom oraz sędziemu czasowemu;
- prowadzi rejestr zawodników biorących udział w zawodach;
- monitoruje wymianę piłek na prośbę sędziego;
- kontroluje sprzęt piłkarski zawodników rezerwowych, przed ich wejściem na pole gry;
- zapisuje numery strzelców bramek;
- informuje sędziów znajdujących się na polu gry o przypadkach gry niedozwolonej, niewłaściwego lub niesportowego zachowania, którego dopuścili się uczestnicy zawodów, sędzia powyższe informacje może, ale nie musi, wziąć pod uwagę;
- informuje sędziego czasowego o czasie dla drużyny zgłoszonym przez osobę funkcyjną;
- sygnalizuje czas dla drużyny po tym jak sędzia czasowy, za pomocą odpowiedniego sygnału akustycznego poinformował sędziów oraz zawodników o przyznaniu czasu dla jednej z drużyn;
- rejestruje udzielone czasy dla drużyny;
- rejestruje faule akumulowane popełnione przez każdą drużynę, zasygnalizowane przez sędziów w każdej połowie zawodów;
- sygnalizuje w sposób widoczny, gdy jedna z drużyn popełnia piąty faul akumulowany w jednej połowie zawodów,
- umieszcza widoczne oznaczenie na stoliku sędziego czasowego, informujące o popełnieniu przez jedną z drużyn pięciu fauli akumulowanych w ciągu jednej połowy zawodów;
- rejestruje nazwiska i numery zawodników, którzy—otrzymali napomnienie (ż.k), względnie wykluczenie z gry (cz.k),
- przed każdą połową zawodów wręcza osobom funkcyjnym każdej z drużyn dokument TIMEOUT, za pomocą którego zgłasza się wniosek o przyznanie czasu dla drużyny. Jeśli dokument nie został użyty to trzeci sędzia odbiera go po każdej połowie;

FIFA®

TIMEOUT
TEMPS MORT
TIEMPO MUERTO
AUSZEIT

FIFA®

CZAS DLA DRUŻYNY
TIMEOUT

- wręcza osobom funkcyjnym dokument, który określa kiedy zawodnik rezerwowy może wejść na pole gry w celu zastąpienia wykluczonego zawodnika;

FIFA®

THE SUBSTITUTE MAY ENTER THE PITCH WHEN THERE IS/ARE ____ MINUTE(S) AND ____ SECOND(S) LEFT ON THE CHRONOMETER BEFORE THE END OF THE ____ PERIOD.

LE REMPLAÇANT POURRA ENTRER SUR LE TERRAIN QUAND LE CHRONOMÈTRE INDIQUERA ____ MINUTE(S) ET ____ SECONDE(S) ____ AVANT LA FIN DE LA ____ PÉRIODE.

EL SUPLENTE PODRÁ ENTRAR EN EL TERRENO DE JUEGO CUANDO EL CRONÓMETRO INDIQUE ____ MINUTO(S) Y ____ SEGUNDO(S) PARA FINALIZAR EL ____ PERIODO.

DER AUSWECHSELSPIELER DARF DAS SPIELFELD BETRETEN, WENN IN DER ____ HALBZEIT NOCH ____ MINUTE(N) UND ____ SEKUNDE(N) ZU SPIELEN SIND.

FIFA®

ZAWODNIK REZERWOWY MOŻE WEJŚĆ NA BOISKO GDY NA ZEGARZE SĄ: ____ MINUT I ____ SEKUND DO KOŃCA CZĘŚCI ____ ZAWODÓW.

- pod nadzorem sędziów, monitoruje wejście zawodnika, który opuścił pole gry w celu poprawy swojego sprzętu piłkarskiego;
- pod nadzorem sędziów, monitoruje wejście zawodnika, który opuścił pole gry z powodu jakiegokolwiek kontuzji;
- sygnalizuje sędziom, gdy został popełniony oczywisty błąd w udzielaniu zawodnikowi napomnienia lub wykluczenia, względnie, jeśli zauważy fakt gwałtownego, agresywnego zachowania niedostrzeżonego przez nich. W każdym przypadku to ostatecznie sędziowie podejmują decyzje odnośnie zdarzeń zaistniałych podczas zawodów;
- czuwa nad osobami w strefie technicznej i na ławce rezerwowych i informuje sędziów o każdym nieprawidłowym zachowaniu z ich strony;

- notuje wszystkie przerwy w grze, spowodowane ingerencją z zewnątrz oraz ich przyczyny;
- dostarcza innych istotnych informacji dotyczących zawodów;
- zajmuje pozycję na polu gry, jak opisano to we Wskazówkach dla sędziów, gdy jest to wymagane;
- zastępuje drugiego sędziego w sytuacji, gdy sędzia lub drugi sędzia doznaje kontuzji albo jest niedysponowany;

Sędzia czasowy

upewnia się, że czas trwania zawodów jest zgodny z Artykułem 7 poprzez:

- włączenie zegara, gdy zawody (ich część) zostały rozpoczęte prawidłowo;
- zatrzymanie zegara, gdy piłka jest poza grą;
- włączenie zegara po prawidłowym wznowieniu gry rzutem z autu, rzutem od bramki, rzutem różnym, rozpoczęciu gry po rzucie wolnym, rzucie karnym lub rzucie sędziowskim;
- zatrzymanie zegara po tym jak została zdobyta bramka, po podyktowaniu rzutu karnego lub wolnego lub w przypadku, gdy zawodnik doznał kontuzji;
- zatrzymanie zegara, gdy sędziowie sygnalizują taką potrzebę;
- rejestrowanie na tablicy wyników (jeśli znajduje się na obiekcie), aktualnego wyniku zawodów, fauli akumulowanych każdej z drużyn oraz aktualną połowę zawodów,
- informowanie sygnałem gwizdka lub innym sygnałem akustycznym, różniącym się od tych, które używane są przez sędziów, o wniosku wzięcia czasu dla jednej z drużyn, w momencie, gdy zostaje poinformowany przez trzeciego sędziego lub jednego z sędziów znajdujących się na polu gry;
- odmierzenie jednoczyninutowego czasu dla drużyny;
- sygnalizowanie zakończenia czasu dla drużyny za pomocą gwizdka lub innego sygnału akustycznego, różniącego się od tych, które są używane przez sędziów;
- sygnalizowanie po otrzymaniu informacji od trzeciego sędziego, piątego faulu akumulowanego za pomocą gwizdka lub innego sygnału akustycznego, różniącego się od tych, które używane są przez sędziów,
- odmierzenie czasu dwuczyninutowego osłabienia drużyny po wykluczeniu zawodnika;
- sygnalizowanie za pomocą gwizdka lub innego sygnału akustycznego różniącego się od tych, które są używane przez sędziów, końca pierwszej połowy, zawodów, obu części dogrywki (jeżeli jest rozgrywana);
- zajmowanie pozycji na polu gry, tak, jak opisano to we Wskazówkach dla sędziów (Ustawianie), gdy jest to wymagane;
- wykonywanie określonych czynności sędziego trzeciego w przypadku jego nieobecności, jeżeli sędzia czwarty nie został wyznaczony
- przekazywanie innych istotnych informacji dotyczących zawodów.

3 Zawody międzynarodowe

Na zawodach międzynarodowych wyznaczenie trzeciego sędziego i sędziego czasowego jest obowiązkowe.

Przy rozgrywaniu zawodów międzynarodowych zegar (chronometr) musi być wyposażony we wszystkie niezbędne urządzenia tj. precyzyjny zegar, urządzenie mierzące czas dwuczyninutowej redukcji liczby zawodników po wykluczeniu dla jednego lub większej liczby zawodników jednocześnie, oraz urządzenie rejestrujące faule akumulowane popełnione przez każdą drużynę w każdej części zawodów.

4 Czwarty sędzia

Zgodnie z regulaminem zawodów może zostać wyznaczony czwarty sędzia. Jego rola i obowiązki muszą być w zgodzie z zapisami Przepisów Gry Futsal.

Czwarty sędzia:

- zastępuje sędziego trzeciego, jeśli jeden z sędziów jest niezdolny do dalszego prowadzenia zawodów;
- asystuje sędziom przez cały czas, włączając w to obowiązki administracyjne przed, w trakcie i po meczu, zgodnie z zaleceniami sędziów;
- składa sprawozdanie po zawodach do stosownych władz dotyczące wszelkich niedozwolonych zachowań lub jakichkolwiek innych incydentów, które miały miejsce poza polem widzenia sędziów, pomaga sędziom w przygotowaniu sprawozdania;
- rejestruje wszystkie zdarzenia mające miejsce przed, w trakcie i po meczu;
- posiada dodatkowe ręczne urządzenie do mierzenia czasu w razie zaistnienia niezapowiedzianych zdarzeń wszelkiego rodzaju;
- zajmuje miejsce blisko sędziego czasowego, tak żeby być w stanie wspierać sędziów przez dostarczanie istotnych informacji dotyczących przebiegu zawodów;

Artykuł 7 – Czas trwania zawodów

1 Części gry

Zawody składają się z dwóch równych części po 20 minut każda, które mogą być skrócone wyłącznie jeżeli zezwalają na to regulaminy rozgrywek.

2 Zakończenie części gry

Każda połowa gry kończy się, gdy upłynie 20 minut czasu gry. W przypadku rozgrywania dogrywki, każda część dogrywki kończy się po upływie wyznaczonego czasu gry.

Sędzia czasowy sygnalizuje koniec każdej połowy gry i każdej połowy dogrywki innym sygnałem dźwiękowym niż gwizdek sędziów.

- Okres gry kończy się wraz z początkiem sygnału akustycznego, nawet jeśli sędziowie nie sygnalizują końca gwizdkiem, chyba że nie ma sędziego czasowego lub sygnał od sędziego czasowego nie rozbrzmiał z powodu awarii sprzętu. Jeśli nie ma sygnału od sędziego czasowego, sędzia potwierdza, że upłynęło 20 minut czasu gry lub wyznaczony czas gry dla dogrywki i sygnalizuje koniec każdej połowy własnym gwizdkiem.
- Jeżeli rozpoczęto wykonywanie rzutu wolnego bezpośredniego po szóstym faulu akumulowanym lub rzutu karnego i w czasie jego wykonania część zawodów dobiegła końca, to część ta zostanie uznana za zakończoną dopiero po rozstrzygnięciu tego rzutu. Rzut uznaje się za rozstrzygnięty, gdy po wprowadzeniu piłki do gry zachodzi jedna z poniższych sytuacji:
 - piłka przestaje się poruszać lub opuszcza pole gry;
 - piłka zostanie zagrana przez zawodnika (także wykonawcę) innego niż broniący bramkarz;
 - sędziowie przerywają grę z powodu przewinienia wykonawcy lub współpartnera drużyny wykonawcy;
- Jeżeli zawodnik drużyny broniącej popełnia przewinienie, przed tym nim rzut zostanie rozstrzygnięty, to sędzia kontynuuje grę nakazując ponowne wykonanie rzutu lub zgodnie z Przepisami Gry w Futsal przyznając odpowiednio rzut wolny za szósty faul akumulowany lub rzut karny.
- Bramka zdobyta w zgodzie z Artykułami 1 i 10, ale po zasygnalizowaniu końca części gry przez sędziego czasowego sygnałem akustycznym, zostanie uznana tylko w powyższych sytuacjach.

Części zawodów w żadnym innym przypadku nie mogą zostać przedłużone.

3 Czas dla drużyny

Drużyny są uprawnione do jednej jednodominutowej przerwy w każdej części zawodów.

Muszą być spełnione następujące warunki:

- Osoby funkcyjne każdej drużyny są upoważnione do zgłaszania trzeciemu sędziemu lub sędziemu czasowemu (jeśli nie ma sędziego trzeciego) – wniosku o uzyskanie jednodominutowej przerwy stosując dostarczony do tego celu dokument;
- Sędzia czasowy sygnalizuje czas dla drużyny po wcześniejszym zgłoszeniu – używając sygnału akustycznego lub gwizdka, które różnią się od gwizdków używanych przez sędziów – jeśli drużyna ubiegająca się o czas jest w posiadaniu piłki, a piłka jest poza grą lub przyznany jest rzut sędziowski.

- Podczas czasu dla drużyny:
 - zawodnicy mogą pozostać na polu gry lub poza polem gry, jednak muszą opuścić pole gry, gdy chcą spożyć napoje,
 - zawodnicy rezerwowi muszą pozostać poza polem gry,
 - osoby funkcyjne nie mają prawa udzielać instrukcji na polu gry.
- Wymiany mogą być dokonane wyłącznie po sygnale akustycznym lub sygnale gwizdka kończącym czas dla drużyny;
- Drużyna, która nie wykorzystała jednodominutowej przerwy w I połowie zawodów jest uprawniona tylko do jednej przerwy podczas II połowy zawodów;
- Jeśli trzeci sędzia lub sędzia czasowy jest nieobecny, osoba funkcyjna zgłasza sędziom chęć uzyskania jednodominutowej przerwy w grze;
- Jeśli przewidziane jest rozegranie dogrywki, to podczas jej trwania nie ma już możliwości przyznania czasu dla drużyny.

4 Przerwa między częściami gry

Zawodnikom przysługuje przerwa między częściami zawodów, która nie może przekroczyć 15 minut. Jeśli rozgrywana jest dogrywka, to między częściami dogrywki nie ma przerwy, drużyny zamieniają się połowami na polu gry, a osoby funkcyjne i zawodnicy rezerwowi ławkami. Dozwolona jest krótka przerwa na uzupełnienie płynów (która nie powinna przekroczyć 1 minuty) w przerwie między częściami dogrywki.

Regulamin rozgrywek musi określać czas przerwy między częściami zawodów, który może być zmieniony tylko za przyzwoleniem sędziego.

5 Przerwany mecz

Przedwcześnie zakończone zawody powtarza się, chyba że regulamin rozgrywek lub organizatorzy postanowią inaczej.

Artykuł 8 – Rozpoczęcie i wznowienie gry

Rozpoczęcie gry wykonuje się na początku każdej połowy zawodów, każdej połowy dogrywki oraz po tym, gdy bramka została zdobyta. Rzuty wolne (bezpośrednie i pośrednie), rzuty karne, rzuty z autu, rzuty od bramki i rzuty różne są innymi sposobami wznowienia gry.

Rzut sędziowski jest metodą wznowienia gry po tym, jak sędzia przerwał ją z powodu, który zgodnie z Przepisami Gry nie wiąże się ze wznowieniem w żaden z powyższych sposobów.

Jeśli do przewinienia doszło, gdy piłka była poza grą, nie zmienia to sposobu wznowienia gry.

1 Rozpoczęcie gry

Procedura

- Sędzia podrzuca monetę, a drużyna, która wygrała losowanie ma możliwość wyboru czy rozpocząć grę w pierwszej czy drugiej połowie i czy rozpocząć grę w pierwszej czy drugiej części dogrywki.
- Jeżeli nie określono inaczej w regulaminie rozgrywek, drużyna gospodarzy, wybiera na którą bramkę będzie atakować w pierwszej połowie i w pierwszej połowie dogrywki.
- Drużyna, która, nie rozpoczynała gry w pierwszej połowie, rozpoczyna grę w drugiej połowie zawodów.
- W drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki.
- W przerwie w grze każda drużyna zmienia zajmowaną strefę techniczną tak, aby ich strefa techniczna znajdowała się po stronie obrony własnej drużyny.
- Po zdobyciu bramki rozpoczęcie gry wykonuje ta drużyna, która bramkę straciła.

Przy każdym wznowieniu gry:

- Wszyscy zawodnicy, z wyjątkiem zawodnika wykonującego rozpoczęcie gry, muszą zająć miejsca na własnej połowie pola gry.
- Zawodnicy drużyny nie wykonującej rozpoczęcie gry znajdują się w odległości co najmniej 3 m od piłki aż do momentu, gdy znajdzie się ona w grze.
- Piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym.
- Sędzia zajmujący miejsce od strony ławek rezerwowych daje sygnał gwizdkiem.
- Piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się.
- Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rozpoczęcia gry na drużynie przeciwnej. Jeśli z rozpoczęcia gry piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy, sędzia przyznaje drużynie przeciwnej rzut różny.

Przewinienia i sankcje

Jeśli zawodnik rozpoczynający grę dotknie piłkę ponownie, zanim zostanie dotknięta ona przez innego zawodnika, to zarządza się rzut wolny pośredni lub rzut wolny bezpośredni, jeżeli to drugie dotknięcie jest jednocześnie nieprzepisowym kontaktem ręki z piłką.

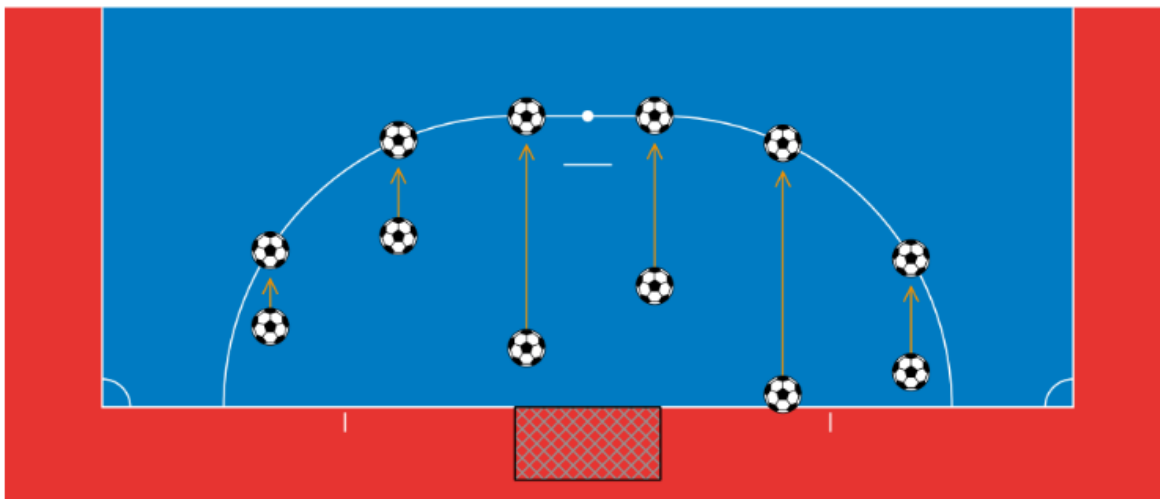
Za każde inne przewinienie rozpoczęcie gry należy powtórzyć.

2 Rzut sędziowski

Procedura

Sędzia opuszcza piłkę dla jednego z zawodników drużyny, która jako ostatnia dotknęła piłki, w miejscu gdzie piłka ostatni raz dotknęła zawodnika, osobę niepożądaną lub jednego z sędziów, chyba, że kontakt miał miejsce w polu karnym drużyny broniącej i drużyną, której zawodnik jako ostatni dotknął piłki, była

drużyna atakująca. W takiej sytuacji sędzia opuszcza piłkę dla jednego z zawodników drużyny atakującej na linii pola karnego w punkcie, który znajduje się najbliżej miejsca, w którym znajdowała się piłka, gdy gra została przerwana lub w którym piłka dotknęła ostatniego zawodnika, osoby niepożądanego, lub jednego z sędziów. Punkt ten wyznacza się tworząc linię równoległą do linii bocznej (tak jak przedstawiono na poniższej rycinie).



- Wszyscy pozostali zawodnicy (z którejkolwiek drużyny) muszą pozostać w odległości co najmniej 2 m od piłki, dopóki piłka nie będzie w grze.
- Piłka jest w grze, gdy dotknie podłoża. Od tego momentu jakikolwiek zawodnik (z którejkolwiek drużyny) może zagrać piłkę.

Przewinienia i sankcje karne

- Rzut sędziowski należy powtórzyć, jeżeli piłka:
 - dotyka zawodnika zanim dotknie podłoża,
 - opuszcza pole gry, po dotknięciu podłoża, nie dotykając jakiegokolwiek zawodnika.
- Jeżeli po rzucie sędziowskim piłka wpadnie do bramki nie dotykając przynajmniej dwóch zawodników, grę wznowia się:
 - rzutem od bramki – jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika,
 - rzutem różnym – jeżeli piłka wpadnie do bramki drużyny, dla której piłka jest przekazana podczas rzutu.

Jednak jeżeli piłka wpadnie do którejkolwiek bramki nie dotykając co najmniej dwóch zawodników i będzie to wynikało z okoliczności pozostających poza kontrolą zawodnika, któremu rzucana jest piłka (tj. warunki lokalne lub złe wykonanie rzutu sędziowskiego), rzut należy powtórzyć.

Artykuł 9 – Piłka w grze i poza grą

1 Piłka poza grą

Piłka jest poza grą, gdy:

- całym swoim obwodem przekroczy linię bramkową lub linię boczną, zarówno na podłożu, jak i w powietrzu;
- gra została przerwana przez sędziów;
- uderzy w sufit.

Piłka jest poza grą, gdy dotyka jednego z sędziów, pozostaje na polu gry, a przy tym:

- drużyna rozpoczyna korzystny atak; lub
- piłka wpada bezpośrednio do bramki; lub
- piłkę przejęła drużyna przeciwna.

We wszystkich trzech wskazanych powyżej sytuacjach grę należy wznowić rzutem sędziowskim.

2 Piłka w grze

W pozostałym czasie piłka jest w grze, włączając w to sytuacje, gdy dotknie któregoś z sędziów lub odbije się od słupka bramkowego, poprzeczki i pozostanie na polu gry.

3 Hala

Minimalna wysokość sufitu powinna być określona w regulaminach rozgrywek.

Jeśli w czasie gry piłka uderzy w sufit to gra jest wznowiana rzutem z autu przyznanym drużynie przeciwnej od tej, której zawodnik jako ostatni dotknął piłki. Rzut z autu wykonuje się z linii bocznej z miejsca najbliższego miejscu, w którym piłka uderzyła w sufit.

Artykuł 10 – Wyłanianie zwycięzcy

1 Zdobywanie bramki

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i pod poprzeczką, a drużyna zdobywająca bramkę wcześniej nie popełniła przewinienia.

Jeśli – celowo lub przypadkowo – bramka została przesunięta lub przewrócona przez zawodnika drużyny broniącej (włączając w to bramkarza), a sędziowie stwierdzą, że piłka przekroczyłaby linię bramkową i wpadłaby do bramki między normalną pozycją słupków (ustawioną zgodnie z Artykułem 1), to taką bramkę sędziowie uznają. Sędziowie napominają winnego zawodnika jeżeli bramka została przesunięta lub przewrócona celowo.

Jeśli zawodnik drużyny atakującej, włączając w to bramkarza, przesuwa lub przewraca bramkę to sędziowie nie uznają takiej bramki. Zawodnik musi zostać napomniany jeżeli było to celowe działanie.

Jeśli bramkarz drużyny atakującej bezpośrednio rzuca ręką piłkę do bramki drużyny przeciwnej, sędziowie przyznają rzut od bramki, poza sytuacją gdy krajowe regulaminy zabraniają bezpośredniego rzucania piłki przez linię środkową w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i na poziomie grassroots. W takim przypadku podyktowany zostanie rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z miejsca, w którym piłka przekroczyła linię środkową.

Nie ma bramki

Jeśli jeden z sędziów da sygnał gwizdkiem zanim piłka przekroczyła linię bramkową całym obwodem (między słupkami bramkowymi ustawionymi zgodnie z Artykułem 1) i sędzia natychmiast zauważy swój błąd, gra winna być wznowiona rzutem sędziowskim.

2 Drużyna wygrywająca

Drużyna, która zdobyła większą liczbę bramek, jest zwycięzcą. Jeżeli obie drużyny zdobyły równą liczbę bramek lub nie zdobyły żadnej, zawody są nierozstrzygnięte.

Jeżeli po meczu lub dwumeczu (mecz i rewanż) regulamin rozgrywek przewiduje wyłonienie zwycięskiej drużyny, a nie ma rozstrzygnięcia, dozwolone są jedynie następujące procedury:

- zasada „bramek na wyjeździe”,
- dogrywka składająca się z dwóch równych połów; każda z nich nie może przekraczać 5 minut. Regulaminy rozgrywek muszą określać czas trwania dwóch równych połów dogrywki,
- karne (seria rzutów karnych)

Można stosować połączenie powyższych procedur.

3 Karne (seria rzutów karnych)

Karne (seria rzutów karnych) wykonywane są po zakończeniu zawodów i – jeżeli nie ma innych zapisów – podczas ich wykonywania obowiązują stosowne zapisy Przepisów Gry w Futsal.

Karne (seria rzutów karnych) nie stanowią części zawodów.

Zawodnik, który został wykluczony podczas zawodów, nie może brać udziału w karnych. Napomnienia (ŻK) oraz ostrzeżenia (reprimendy) otrzymane podczas zawodów i przed rzutem monetą w celu wyłonienia kolejności wykonywania rzutów karnych, nie obowiązują podczas karnych (serii rzutów karnych).

Procedura

Przed rozpoczęciem karnych (serii rzutów karnych)

- Jeśli nie ma innych powodów (np. stan pola gry, bezpieczeństwo, rozmieszczenie kamer, itp.) lub inaczej stanowią regulaminy rozgrywek to sędzia podrzuca monetę, żeby zdecydować, na którą bramkę będą wykonywane rzuty.
- Sędzia podrzuca monetę i drużyna, która wygrała losowanie decyduje o kolejności wykonywania rzutów.
- Pozycje stref technicznych drużyn nie zmieniają się w stosunku do tych z drugiej połowy meczu, lub drugiej połowy dogrywki jeżeli została rozegrana.
- Wszyscy zawodnicy i zawodnicy rezerwowi uprawnieni są do wykonywania rzutów z punktu karnego oprócz zawodników, którzy w momencie zakończenia zawodów lub dogrywki, są kontuzjowani lub wykluczeni.
- Każda z drużyn odpowiedzialna jest za ustalenie kolejności wykonywania rzutów spośród swoich zawodników oraz zawodników rezerwowych, uprawnionych do ich wykonywania. Sędziowie o tej kolejności nie muszą być informowani.
- Jeśli przed karnymi (serią rzutów karnych) na koniec zawodów lub dogrywki, jedna z drużyn ma większą liczbę zawodników niż ich przeciwnicy (włączając w to zawodników rezerwowych), drużyna ta może zredukować liczbę zawodników tak, aby zrównać ją z liczbą zawodników drużyny przeciwnej. Sędzia musi zostać poinformowany o personaliach i numerze każdego wyłączonego zawodnika. Żaden wyłączony w ten sposób zawodnik nie może uczestniczyć w karnych (serii rzutów karnych) (poza sytuacją opisaną poniżej).
- Bramkarz niezdolny do kontynuowania gry przed lub podczas wykonywania rzutów z punktu karnego, może być zastąpiony przez zawodnika, który został wyłączony z wykonywania rzutów dla zrównania liczby zawodników. Tak wymieniony bramkarz nie jest uprawniony do dalszego udziału w rzutach z punktu karnego i nie może wykonać rzutu.
- Jeśli bramkarz wykonał już rzut, wymieniający go zawodnik nie może wykonać rzutu, aż do rozpoczęcia drugiej serii rzutów.

Podczas wykonywania karnych (serii rzutów karnych)

- Jedynie zawodnikom i zawodnikom rezerwowym uprawnionym do udziału w rzutach z punktu karnego i sędziom zezwala się na pozostawanie na polu gry.
- Wszyscy uprawnieni zawodnicy i zawodnicy rezerwowi, oprócz wykonawcy danego rzutu oraz dwóch bramkarzy, muszą pozostawać w kole środkowym lub wzdłuż linii środkowej.
- Bramkarz – współpartner wykonawcy rzutu musi pozostawać na polu gry, poza polem karnym, na wysokości punktu karnego w odległości nie mniejszej niż 5 metrów od tego punktu, po przeciwnej stronie pola gry od ławek rezerwowych i drugiego sędziego.
- Każdy zawodnik i zawodnik rezerwowy uprawniony do wykonywania rzutów może zamienić się funkcją z bramkarzem.
- Rzut jest rozstrzygnięty, gdy piłka przestanie się poruszać, wyjdzie poza grę lub gdy sędzia przerwie grę ze względu na przewinienie. Wykonawca rzutu nie może zagrać piłki ponownie.
- Sędziowie sporządzają notatki o wykonywanych rzutach.
- Jeśli bramkarz popełni przewinienie i w jego wyniku rzut z punktu karnego jest powtórzony, bramkarz zostanie ostrzeżony (reprimenda) za pierwsze przewinienie w meczu, jeżeli ostrzeżony wcześniej bramkarz popełnia kolejne przewinienie skutkujące powtórzeniem rzutu, zostaje on napomniany.
- Jeżeli wykonawca został ukarany za przewinienie popełnione po tym, gdy sędzia dał sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu, to taki rzut sędziowie uznają za niewykorzystany, a wykonawca zostaje napomniany.
- Jeżeli zarówno bramkarz, jak i wykonawca popełnią przewinienia w tym samym czasie, rzut uznaje się za niewykorzystany, a wykonawca zostaje napomniany.

- Jeśli podczas karnych (serii rzutów karnych) liczba zawodników jednej z drużyn ulegnie zmniejszeniu , to drużyna z większą liczbą zawodników może zredukować ją tak, aby zrównać ją z liczbą zawodników drużyny przeciwnej. Sędziowie muszą zostać poinformowani o personaliach i numerze każdego zawodnika wyłączonego. Żaden wyłączony w ten sposób zawodnik nie może uczestniczyć w rzutach z punktu karnego (poza sytuacją wyszczególnioną wyżej).

Uwzględniając warunki omówione poniżej, oba zespoły wykonują po pięć rzutów.

- Rzuty są wykonywane przez drużyny na zmianę.
- Każdy rzut musi być wykonany przez innego zawodnika i wszyscy uprawnieni zawodnicy i zawodnicy rezerwowi muszą wykonać rzut przed tym, zanim którykolwiek zawodnik lub zawodnik rezerwowy wykona rzut po raz drugi.
- Powyższa zasada odnosi się do każdej kolejnej sekwencji rzutów, z tym, że drużyna może zmienić kolejność zawodników wykonujących rzuty.
- Jeśli przed wykonaniem pięciu rzutów przez obie drużyny jedna z nich zdobyła większą liczbę bramek niż druga mogłaby uzyskać po wykonaniu pięciu rzutów, zaprzestaje się wykonywania kolejnych rzutów.
- Jeśli obie drużyny wykonały po pięć rzutów i zdobyły tę samą liczbę bramek, wykonywanie rzutów kontynuuje się aż do momentu, gdy jedna z drużyn uzyska jedną bramkę więcej niż drużyna przeciwna, przy równej liczbie wykonanych rzutów.
- Karne (seria rzutów karnych) nie mogą być opóźniane ze względu na zawodnika, który opuścił pole gry. Rzut takiego zawodnika zostanie uznany za niewykorzystany, jeżeli zawodnik nie powróci na czas, żeby wykonać swój rzut.

Wymiany i wykluczenia podczas wykonywania karnych (seria rzutów karnych)

- Zawodnik, zawodnik rezerwowy, lub osoba funkcyjna może zostać napomniany lub wykluczony podczas karnych (seria rzutów karnych)
- Bramkarz, który został wykluczony, musi zostać zastąpiony przez innego uprawnionego zawodnika lub zawodnika rezerwowego.
- Zawodnik lub zawodnik rezerwowy inny niż bramkarz, który nie jest w stanie kontynuować gry nie może zostać wymieniony.
- Jeżeli w jednej z drużyn pozostanie mniej niż 3 zawodników sędziowie nie mogą zakończyć zawodów

4 Zasada bramek na wyjeździe

Regulaminy rozgrywek mogą określać, że drużyny grają przeciwko sobie mecz i rewanż (u siebie i na wyjeździe), a gdy obie drużyny zdobyły taką samą liczbę bramek, to bramki zdobyte na wyjeździe liczą się podwójnie.

Artykuł 11 – Spalony

Przepis dotyczący spalonego nie występuje w futsalu.

Artykuł 12 - Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

Rzut wolny bezpośredni i pośredni oraz rzut karny mogą być zarządzane wyłącznie za przewinienia i naruszenia Przepisów, w czasie kiedy piłka była w grze.

1 Rzut wolny bezpośredni

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

- atakuje przeciwnika ciałem
- skacze na przeciwnika
- kopie lub usiłuje kopnąć przeciwnika
- popycha przeciwnika
- uderza lub próbuje uderzyć przeciwnika (także przy użyciu głowy)
- atakuje przeciwnika nogami
- podstawia bądź próbuje podstawić przeciwnikowi nogę lub inną część ciała.

Jeżeli elementem przewinienia był kontakt między zawodnikami, to takie przewinienie należy karać rzutem wolnym bezpośrednim.

- „Nieostrożność” ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje w sposób niedokładny, nieuwważny i bez należytej staranności. Kara indywidualna nie jest wymagana.
- „Nierozważność” ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje nie zważając na bezpieczeństwo przeciwnika lub konsekwencje takiego ataku. Zawodnik tak grający musi być ukarany napomnieniem.
- „Użycie nieproporcjonalnej siły” ma miejsce wtedy, gdy atak zawodnika przekracza granicę użycia akceptowalnej siły i zagraża bezpieczeństwu przeciwnika. Tak grający zawodnik musi być wykluczony z gry.

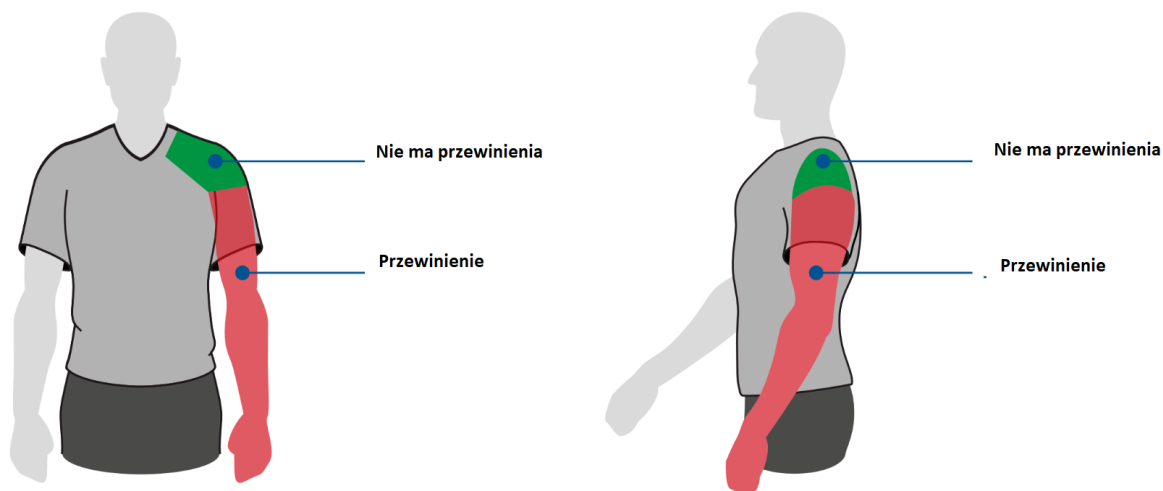
Rzut wolny bezpośredni jest również przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełnia jedno z następujących przewinień:

- dochodzi do przewinienia polegającego na zagraniu piłki ręką, które jest rozmyślne i/lub dotyczy ręki/ramienia powodującego nienaturalne powiększenie obrysu ciała,
- zatrzymuje przeciwnika
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi i dochodzi do kontaktu między zawodnikami,
- gryzienie lub plucie na osobę wpisaną do protokołu lub takie zachowanie wobec jednego z sędziów,
- rzucanie/kopanie przedmiotem w piłkę, przeciwnika lub jednego z sędziów, bądź dotknięcie piłki trzymanym przedmiotem lub celowe przesuwanie bramki, powodując jej kontakt z piłką.

Wszystkie przewinienia wymienione w niniejszej sekcji są faulami akumulowanymi.

Nieprzepisowy kontakt ręki z piłką

Dla oceny kontaktu ręki z piłką uznaje się, że górna granica ręki znajduje się na wysokości pachy.



Nie każdy kontakt ręki lub ramienia zawodnika z piłką jest nieprzepisowy.

Dochodzi do przewinienia, gdy zawodnik:

- rozmyślnie dotyka piłkę ręką lub ramieniem, np. poprzez ruch ręki/ramienia w kierunku piłki,
- dotyka piłkę ręką lub ramieniem, gdy powiększyła ona w sposób nienaturalny obrys ciała zawodnika. Zawodnik uważany jest za nienaturalnie powiększającego obrys ciała, gdy ułożenie jego ręki/ramienia nie stanowi następstwa ruchu ciała w danej sytuacji lub nie jest tym uzasadnione. Mając rękę/ramię ułożone w takiej pozycji, zawodnik podejmuje ryzyko, że zostaną one trafione przez piłkę, a on zostanie za to ukarany.

Bramkarz poza polem karnym podlega takim samym ograniczeniom dotyczącym zagrania piłki ręką, jak i pozostali zawodnicy. Jeśli wewnątrz własnego pola karnego bramkarz zagrywa piłkę ręką, gdy nie jest to dozwolone, zarządza się rzut wolny pośredni, jednak nie stosuje się żadnych sankcji dyscyplinarnych. Jednakże, jeśli przewinienie polega na zagraniu piłki po raz drugi (z ręką/ramię lub bez) po wznowieniu, zanim piłka dotknie innego zawodnika, bramkarz musi zostać ukarany, jeżeli przewinienie przerywa korzystną akcję lub pozbawia przeciwnika / drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki.

2 Rzut wolny pośredni

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli zawodnik:

- gra w sposób niebezpieczny (zgodnie z definicją poniżej)
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi i nie dochodzi do kontaktu między zawodnikami;
- winny jest okazywania niezadowolenia z decyzji sędziów, używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub działań lub swoimi słowami popełnia inne przewinienie;
- przeszkadza bramkarzowi w zwolnieniu piłki z rąk albo kopie/próbuje kopnąć piłkę w trakcie zwalniania jej/wyrzucania z rąk przez bramkarza;
- inicjuje rozmyślne sztuczki w celu podania piłki (również po rzucie wolnym) do bramkarza używając do tego głowy, klatki piersiowej, kolana itp., aby obejść Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłkę ręką, czy nie); bramkarz zostaje ukarany, jeżeli to on inicjuje takie rozmyślne zagranie,
- zdobywa bramkę na przeciwniku

- bezpośrednio ręką/ramieniem (włącznie z bramkarzem), pod warunkiem że kontakt ten był przypadkowy a ręka /ramię nie powiększały nienaturalnie obrysu ciała,
- natychmiast po tym, jak piłka trafiła przypadkowo w rękę/ramię, pod warunkiem że ręka /e nie powiększały nienaturalnie obrysu ciała
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie niewymienione w Przepisach Gry w Futsal, z powodu którego sędzia przerwał grę dla udzielenia winnemu zawodnikowi napomnienia lub wykluczenia

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli bramkarz popełnia jedno z następujących przewinień:

- przez czas dłuższy niż 4 sekundy kontroluje piłkę ręką/ramieniem lub stopą na własnej połowie;
- po zwolnieniu (zagraniu) piłki, dotyka jej na własnej połowie po tym jak została do niego rozmyślnie zagrana przez współpartnera, zanim przeciwnik dotknął lub zagrał piłkę;
- po tym jak zagrał piłkę mając nad nią kontrolę w dowolnym miejscu na boisku, dotyka jej ponownie na własnej połowie boiska gdy została ona rozmyślnie zagrana do bramkarza przez współpartnera zanim przeciwnik dotknął lub zagrał piłkę;
- dotyka piłkę ręką/ramieniem we własnym polu karnym gdy została ona rozmyślnie kopnięta do niego przez współpartnera (dotyczy to również zagrania z rzutu z autu).
- rzuca piłkę bezpośrednio za linię środkową tam gdzie zakazują tego krajowe regulaminy dla rozgrywek młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i/lub grassroots (rzut wolny wykonuje się z miejsca, gdzie piłka przekroczyła linię środkową).

Biorąc pod uwagę odmierzenie posiadania piłki przez 4 sekundy, uznaje się bramkarza za kontrolującego piłkę gdy:

- posiada piłkę między rękoma lub między ręką a jakąkolwiek powierzchnią (np. pole gry, własne ciało) lub jeżeli dotyka jej którąkolwiek częścią ręki czy ramienia;
- trzyma piłkę leżącą na otwartej, wyciągniętej ręce;
- odbija piłkę o podłoże, względnie podrzuca ją do góry.
- prowadzi piłkę ręką lub nogą

Gra niebezpieczna

Gra niebezpieczna to jakiegokolwiek zachowanie zawodnika próbującego zagrać piłkę w sposób grożący spowodowaniem kontuzji komukolwiek (również samemu sobie). Definicja ta obejmuje sytuacje, gdy przeciwnik tak grającego zawodnika powstrzymuje się od zagrania piłki w obawie przed odniesieniem kontuzji.

Zagranie piłki tzw. przewrotką lub nożycami jest dozwoloną formą gry, o ile nie jest niebezpieczne dla zawodników drużyny przeciwnej.

Przeszkadzanie w poruszaniu się przeciwnikowi bez kontaktu

Przeszkadzanie oznacza świadome przemieszczenie się w tor biegu przeciwnika w celu przeszkadzania, blokowania, zmuszania do zwolnienia lub zmiany kierunku biegu, podczas gdy piłka nie znajduje się w zasięgu gry żadnego z zawodników.

Wszyscy zawodnicy mają prawo zajmować dowolną pozycję na polu gry. Znalezienie się na drodze przeciwnika nie jest tożsame z celowym przemieszczeniem się w tor biegu przeciwnika.

Zawodnik może osłaniać piłkę zajmując pozycję między przeciwnikiem, jeśli piłka znajduje się w zasięgu gry, a przeciwnik nie jest odpychany przy użyciu rąk lub ciała. Jeżeli piłka znajduje się w zasięgu gry, zawodnik może być atakowany w walce o piłkę w sposób dozwolony przepisami.

Blokowanie przeciwnika

Blokowanie przeciwnika może być dozwoloną taktyką w futsalu pod warunkiem, że zawodnik blokujący w momencie kontaktu nie porusza się i nie doprowadza celowo do kontaktu przez poruszanie się lub zwiększanie obrysu ciała na torze biegu przeciwnika i przeciwnik ma możliwość ominięcia bloku. Blokowanie może być stosowane wobec przeciwnika, niezależnie od tego czy posiada piłkę.

3 Sankcje dyscyplinarne

Sędzia ma władzę do podejmowania sankcji dyscyplinarnych od momentu wejścia na pole gry w ramach przedmeczowego sprawdzania boiska, aż do momentu opuszczenia pola gry po zakończonych zawodach (dotyczy to również rzutów z punktu karnego).

Jeżeli przed wejściem na pole gry przed rozpoczęciem meczu zawodnik lub osoba funkcyjna popełni przewinienie karane wykluczeniem to sędziowie mają władzę, żeby nie dopuścić takiego zawodnika lub osoby funkcyjnej do udziału w zawodach; sędziowie zgłoszą każde inne niewłaściwe postępowanie.

Jeżeli sędziowie muszą udzielić napomnienia zawodnikowi, zawodnikowi rezerwowemu lub osobie towarzyszącej przed rozpoczęciem meczu, powinni to zrobić werbalnie, a nie poprzez pokazanie żółtej kartki, oraz zgłosić to odpowiednim władzom po meczu.

Jeżeli ta sama osoba popełnia inne przewinienie podlegające napomnieniu podczas meczu, sędziowie udzielają jej napomnienia pokazując żółtą kartkę. Nie liczy się to jednak jako przewinienie wykluczenia, ponieważ jest to pierwsza żółta kartka pokazana osobie popełniającej przewinienie podczas meczu.

Zawodnik lub osoba funkcyjna, który(a) popełnia przewinienie karane napomnieniem lub wykluczeniem z gry, zarówno na polu gry, jak i poza nim, wobec jakiegokolwiek osoby lub wobec Przepisów Gry w Futsalu, jest karany(a) stosownie do natury popełnianego przewinienia.

Żółta kartka oznacza napomnienie, a czerwona kartka – wykluczenie z gry.

Żółta bądź czerwona kartka może być pokazana tylko zawodnikowi, zawodnikowi rezerwowemu, lub osobie funkcyjnej.

Zawodnicy i zawodnicy rezerwowi

Wstrzymanie wznowienia gry w celu udzielenia kary indywidualnej

Jeżeli sędzia podjął decyzję o napomnieniu lub wykluczeniu zawodnika to gra nie może być wznowiona przed zakończeniem procedury udzielenia kary, chyba że drużyna poszkodowana wykona szybko rzut wolny i ma klarowną szansę na zdobycie bramki, a sędzia nie rozpoczął procedury udzielania kary dyscyplinarnej. Kary takie zostaną udzielone w następnej przerwie w grze. Jeżeli przewinienie polegało na pozbawieniu drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki to winny zawodnik zostanie napomniany. Jeżeli przewinienie przeszkodziło w prowadzeniu lub przerwało korzystną akcję, to zawodnik nie zostanie napomniany.

Korzyść

Jeżeli sędziowie zastosują korzyść po przewinieniu, które po przerwaniu gry wiązałoby się z udzieleniem napomnienia/wykluczenia, to napomnienie/wykluczenie musi zostać udzielone w najbliższej przerwie w grze, chyba że drużyna poszkodowana wykona szybko rzut wolny i ma klarowną szansę na zdobycie bramki, a sędzia nie rozpoczął procedury udzielania kary dyscyplinarnej. Kary takie zostaną udzielone w następnej przerwie w grze. Jeżeli przewinienie polegało na pozbawieniu drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki to winny zawodnik zostanie napomniany. Jeżeli przewinienie przeszkodziło w prowadzeniu lub przerwało korzystną akcję, to zawodnik nie zostanie napomniany.

Korzyść nie powinna być zastosowana przy poważnym, rażącym faulu, gwałtownym, agresywnym zachowaniu lub przewinieniu, które wymagać będzie udzielenia drugiej żółtej kartki lub odgwizdania szóstego (lub kolejnego) faulu akumulowanego, chyba że drużyna przeciwna ma klarowną szansę na zdobycie bramki. Wtedy sędzia musi wykluczyć winnego zawodnika w najbliższej przerwie w grze. Jednak jeżeli zawodnik, który ma zostać wykluczony, przed najbliższą przerwą w grze podczas której ma zostać ukarany, zagra piłkę lub będzie walczył o nią z przeciwnikiem lub wywierał na niego wpływ to sędzia przerwie grę, wykluczy winnego zawodnika, a grę nakaze wznowić rzutem wolnym pośrednim, chyba że zawodnik popełnił poważniejsze przewinienie.

Jeżeli została zastosowana korzyść w sytuacji, w której zawodnik powinien zostać ukarany drugim napomnieniem lub bezpośrednim wykluczeniem i w następstwie korzyści została zdobyta bramka to drużyna kontynuuje grę z tą samą liczbą zawodników, zawodnik rezerwowy wchodzi w miejsce wykluczonego zawodnika; jeżeli jednak bramka nie została zdobyta to drużyna gra z jednym zawodnikiem mniej.

Jeżeli zawodnik drużyny broniącej rozpoczął zatrzymywanie przeciwnika przed polem karnym i kontynuuje zatrzymywanie go również w polu karnym to sędzia musi podyktować rzut karny.

Przewinienia karane napomnieniem

Zawodnik zostaje napomniany, jeżeli:

- opóźnia wznowienie gry;
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie;
- opuszcza lub wchodzi na pole gry bez zgody sędziego lub narusza procedurę wymiany zawodników,
- nie zachowuje wymaganej odległości podczas wykonania rzutu sędziowskiego, rzutu różnego, rzutu wolnego lub rzutu z autu;
- uporczywie dokonuje przewinień (nie określa się dokładnej liczby ani charakteru dokonywanych przewinień, które definiują „uporczywość”);
- zachowuje się niesportowo.

Zawodnik rezerwowy zostaje napomniany, jeżeli:

- opóźnia wznowienie gry;
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie;
- wchodzi na pole gry naruszając procedurę wymiany zawodników;
- zachowuje się niesportowo.

Gdy zawodnik popełnia dwa oddzielne przewinienia karane napomnieniami (nawet w krótkim odstępie czasu), powinny one skutkować udzieleniem (pokazaniem) dwóch napomnień, np. jeżeli zawodnik wkracza na pole gry poza strefą wymian i dopuszcza się nierozważnego ataku lub przerywa korzystną akcją, faulując/dopuszczając się nieprzepisowego kontaktu ręki z piłką itp.

Niesportowe zachowanie karane napomnieniem

Występują różne sytuacje, w których zawodnik musi być ukarany za niesportowe zachowanie, np. jeżeli:

- usiłuje wprowadzić w błąd sędziego np. sugerując odniesienie kontuzji lub stwarzając pozory, że był faulowany (symulacja);
- w sposób nierozważny popełnia przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim;
- po nieprzepisowym kontakcie jego ręki z piłką dochodzi do przerywania lub przeszkodzenia korzystnej akcji;
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie przerywające lub przeszkadzające w prowadzeniu korzystnej akcji, z wyjątkiem sytuacji, gdy sędzia zarządza rzut karny za przewinienie, które stanowiło próbę zagrania piłki lub walki o piłkę;
- pozbawia przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki przewinieniem, które stanowiło próbę zagrania piłki lub walki o piłkę, a sędzia zarządził za nie rzut karny;

- zagrywa piłkę ręką, usiłując zdobyć bramkę (nie ma znaczenia czy bramka została zdobyta, czy nie) lub podejmuje w ten sposób nieudaną próbę pozbawienia przeciwnika bramki;
- poprzez celowe zagranie piłki ręką zatrzymuje piłkę wpadającą do bramki, gdy bramka jest strzeżona przez bramkarza;
- wykonuje niedozwolone oznaczenia na polu gry;
- zagrywa piłkę w trakcie schodzenia z pola gry, po tym, jak otrzymał zgodę na jego opuszczenie;
- swoją postawą wykazuje brak należytego szacunku dla zawodów;
- inicjuje rozmyślne sztuczki w celu podania piłki (również po rzucie wolnym lub rzucie od bramki) do bramkarza używając do tego głowy, klatki piersiowej, kolana itp., aby obejść Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłki ręką, czy nie); bramkarz zostaje ukarany, jeżeli to on inicjuje takie rozmyślne zagranie.
- słownie rozprasza uwagę przeciwnika podczas gry;
- celowo przesuwa lub przewraca bramkę (nie pozbawiając przeciwnika bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki).

Fetowanie zdobycia bramki

Zawodnicy mogą fetować zdobycie bramki, jednak fetowanie to nie może być nadmierne; układy choreograficzne – jeżeli występują – nie mogą prowadzić do nadmiernej straty czasu.

Samo opuszczenie pola gry dla fetowania zdobycia bramki nie podlega napomnieniu, ale w ten sposób fetujący zawodnicy powinni możliwie jak najszybciej powrócić na pole gry.

Zawodnik musi zostać ukarany napomnieniem, nawet gdy bramka zostaje nieuznana, jeżeli:

- zbliża się do kibiców w sposób naruszający bezpieczeństwo/ porządek;
- wykonuje prowokacyjne, szydercze, podburzające działania;
- zakrywa głowę lub twarz maską lub innym podobnym przedmiotem;
- zdejmuje koszulkę lub zakłada ją na głowę.

Przewinienia karane wykluczeniem

Zawodnik lub zawodnik rezerwowi zostaje wykluczony z gry, jeżeli popełnia jakiegokolwiek z następujących przewinień:

- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy zdobycia bramki poprzez nieprzepisowy kontakt ręki z piłką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym) lub celowo przesuwa lub przewraca bramkę (w celu uniemożliwienia przekroczenia przez piłkę linii bramkowej)
- pozbawia przeciwnika bramki lub realnej szansy zdobycia bramki (zakładając, że bramka nie jest strzeżona przez bramkarza), który zasadniczo porusza się w kierunku bramki zawodnika przewinającego, przez popełnienie przewinienia karnego rzutem wolnym (z uwzględnieniem przypadków ujętych poniżej)
- popełnia poważny, rażący faul
- pluje na kogoś lub kogoś gryzie
- zachowuje się gwałtownie, agresywnie
- używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub działań
- otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach

Zawodnik lub zawodnik rezerwowi, który został wykluczony, musi opuścić bezpośrednio otoczenie pola gry oraz strefę techniczną.

Pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO)

Jeżeli zawodnik pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki poprzez nieprzepisowy kontakt ręki z piłką, to zawodnik taki musi zostać wykluczony z gry bez względu na miejsce przewinienia (poza bramkarzem we własnym polu karnym).

Jeżeli zawodnik we własnym polu karnym popełnia przewinienie na przeciwniku, które pozbawia przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki i sędzia w związku z tym przyznaje rzut karny, przewinający zawodnik zostaje napomniany o ile przewinienie wynikało z próby zagrania piłki lub walki o piłkę; we wszystkich pozostałych sytuacjach (np. trzymanie, ciągnięcie, popychanie, brak możliwości zagrania piłki) przewinający zawodnik musi zostać wykluczony.

Zawodnik, zawodnik wykluczony, zawodnik rezerwowi lub osoba funkcyjna, który wchodzi na pole gry bez wymaganej zgody jednego z sędziów lub z naruszeniem procedury wymiany i wpływa na grę pozbawiając drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, popełnia przewinienie karane wykluczeniem.

Przy określaniu czy jest to sytuacja DOGSO należy wziąć pod uwagę następujące kryteria:

- odległość miejsca przewinienia od bramki przeciwnika
- zasadniczy kierunek gry (akcji)
- prawdopodobieństwo utrzymania lub uzyskania kontroli nad piłką
- usytuowanie i liczbę obrońców, jak również bramkarza
- czy bramka jest niestrzeżona.

Jeżeli bramkarz popełnia przewinienie, które pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki poprzez nieprzepisowy kontakt ręki z piłką poza polem karnym, kiedy bramka jest niestrzeżona lub znajduje się przed nią tylko obrońca drużyny broniącej będący za bramkarzem, to bramkarz jest uznawany za winnego przewinienia karanego wykluczeniem.

Jeśli liczba aktywnych zawodników z drużyny atakującej jest taka sama lub większa niż liczba aktywnych zawodników z drużyny broniącej z wyłączeniem zawodnika faulującego, gdy bramka nie jest strzeżona przez bramkarza i spełnione są inne kryteria DOGSO, to może to być uznane za sytuację DOGSO.

Jeżeli zawodnik drużyny broniącej popełnia przewinienie bez próby zagrania piłką lub walki o piłkę (np. trzymanie, ciągnięcie, pchanie, bez możliwości zagrania piłką itp.), a liczba zawodników atakujących jest większa niż liczba broniących, z wyłączeniem zawodnika faulującego to sytuację taką należy uznać za DOGSO, nawet jeśli bramkarz jest strzegącym bramki.

Jeżeli zawodnik rezerwowi, wykluczony lub osoba funkcyjna pozbawi drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki poprzez popełnienie przewinienia karanego rzutem wolnym niezależnie czy zrobił to ręką czy jakąkolwiek inną częścią ciała, również stopą to liczba graczy zostanie zredukowana zgodnie z Artykułem 3

Poważny, rażący faul

Atak nogami lub atak w walce o piłkę, który naraża na niebezpieczeństwo zawodnika drużyny przeciwnej lub który wykonany został z użyciem nadmiernej siły lub brutalności, musi być traktowany jako poważny, rażący faul.

Każdy zawodnik, który gwałtownie atakuje przeciwnika, kiedy walcząc o piłkę, naskakuje z przodu, z boku lub z tyłu, używając jednej lub obu nóg – czyniąc to z użyciem nieproporcjonalnej siły i narażając tego zawodnika na niebezpieczeństwo – popełnia poważny, rażący faul.

Gwałtowne, agresywne zachowanie

Zawodnik zachowuje się gwałtownie, agresywnie, gdy używa lub próbuje użyć nieproporcjonalnej siły bądź brutalności w stosunku do przeciwnika, kiedy nie walczą o piłkę lub wobec jakiegokolwiek innej osoby, bez względu na to, czy doszło do kontaktu.

Gwałtowne, agresywne zachowanie może mieć miejsce na polu gry lub poza jego granicami bez względu na to czy piłka jest w grze, czy nie.

Korzyść nie powinna być stosowana w sytuacjach, w których doszło do gwałtownego, agresywnego zachowania, chyba, że bezpośrednio następuje możliwość zdobycia bramki. W takiej sytuacji sędziowie muszą wykluczyć zawodnika winnego gwałtownego, agresywnego zachowania w najbliższej przerwie w grze.

Przypomina się sędziom, że gwałtowne, agresywne zachowanie często prowadzi do masowych konfrontacji między zawodnikami, stąd też należy unikać takich sytuacji przez stanowcze działania.

Zawodnik lub zawodnik rezerwowy, który winny jest gwałtownego, agresywnego zachowania musi zostać wykluczony.

Osoby funkcyjne

W przypadku, gdy doszło do przewinienia popełnionego przez kogoś ze strefy technicznej (zawodnik rezerwowy, zawodnik wykluczony lub osoba funkcyjna), a nie jest możliwe ustalenie sprawcy, sankcje dyscyplinarne zostaną nałożone na najwyższego rangą trenera obecnego w strefie technicznej.

Reprimenda

Następujące przewinienia powinny skutkować reprimendą; natomiast przy ich powtórzeniu się lub ostantacyjnym charakterze – napomnieniem lub wykluczeniem:

- wchodzenie na pole gry w sposób niekonfrontacyjny i bez okazywania braku szacunku
- brak współpracy z jednym z sędziów, np. ignorowanie polecenia/prośby sędziego asystenta
- minimalne (na niskim poziomie) okazywanie niezadowolenia (mową lub działaniem) z decyzji
- sporadyczne opuszczanie strefy technicznej, nie popełniając przy tym innego przewinienia.

Napomnienie

Do przewinień skutkujących napomnieniem należą (jednak nie jest to zamknięta lista):

1. ewidentne/uporczywe opuszczanie własnej strefy technicznej,
2. opóźnianie wznowienia gry własnej drużyny
3. rozmyślnie wchodzenie do strefy technicznej drużyny przeciwnej (w sposób niekonfrontacyjny),
4. okazywanie niezadowolenia słowem lub działaniem, włącznie z:
 - 1.1 rzucaniem/kopaniem butelek z napojami lub innych przedmiotów
 - 1.2 gestami, które ewidentnie okazują brak szacunku wobec sędziego (sędziów), np. sarkastyczne klaskanie
2. nadmierne/nieustanne domaganie się żółtej lub czerwonej kartki za pomocą gestów,
3. gesty lub czyny wykonywane w sposób prowokacyjny lub zapalny
4. uporczywe, nieakceptowalne zachowanie (włącznie z powtarzającymi się zachowaniami, za które stosuje się reprimendę)
5. okazywanie braku szacunku do zawodów.

Wykluczenie

Do przewinień skutkujących wykluczeniem należą (jednak nie jest to zamknięta lista):

- opóźnianie wznowienia gry przez drużynę przeciwną, np. przetrzymywanie piłki, odkopywanie piłki, utrudnianie poruszania się zawodnikowi
- rozmyślne opuszczanie strefy technicznej w celu:
 - okazywania niezadowolenia czy protestów wobec decyzji sędziów
 - podejmowania działań o charakterze prowokacyjnym lub zapalnym
- wchodzenie do strefy technicznej drużyny przeciwniej w sposób agresywny lub konfrontacyjny,
- rozmyślne rzucanie/kopanie przedmiotem na pole gry
- wchodzenie na pole gry w celu:
 - konfrontowania się z członkiem zespołu sędziowskiego (dotyczy to również przerwy między połowami i okresu po zakończeniu zawodów),
 - wpływania na grę lub zawodnika drużyny przeciwniej lub członka zespołu sędziowskiego
- fizyczny kontakt lub agresywne zachowanie (włączając w to plucie lub gryzienie) wobec jakiegokolwiek innej osoby
- otrzymanie drugiego napomnienia w tych samych zawodach,
- używanie obraźliwego, wulgarnego lub agresywnego języka i/lub gestów,
- używanie niedozwolonego sprzętu elektronicznego lub sprzętu do komunikacji i/lub zachowywanie się w sposób nieodpowiedni w wyniku używania powyższego sprzętu,
- gwałtowne, agresywne zachowanie

Przewinienia – rzucanie przedmiotami (lub piłką)

We wszystkich przypadkach sędzia podejmuje odpowiednie sankcje dyscyplinarne:

- nierozwaga – napomnienie dla przewinającego za niesportowe zachowanie
- użycie nieproporcjonalnej siły – wykluczenie z gry przewinającego za gwałtowne, agresywne zachowanie

4 Wznowienie gry z tytułu gry niedozwolonej i niewłaściwego postępowania

Jeżeli piłka jest poza grą, grę wznowia się zgodnie z poprzedzającą decyzją.

Jeżeli w czasie, gdy piłka jest w grze zawodnik popełnia fizyczne przewinienie na polu gry przeciwko:

- przeciwnikowi – gra wznowiona zostanie rzutem wolnym pośrednim/bezpośrednim lub rzutem karnym
- współpartnerowi, zawodnikowi rezerwowemu, lub zawodnikowi wykluczonemu, osobie funkcyjnej lub któremukolwiek sędziemu – gra wznowiona zostanie rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym

Wszystkie przewinienia o naturze werbalnej karane są rzutem wolnym pośrednim.

Gdy piłka jest w grze i:

- zawodnik popełnia przewinienie wobec jednego z sędziów lub zawodnika drużyny przeciwniej, zawodnika rezerwowego, lub zawodnika wykluczonego, lub wobec osoby funkcyjnej poza polem gry; albo
- zawodnik rezerwowi, zawodnik wykluczony, lub osoba funkcyjna popełnia przewinienie wobec, lub wpływa na zawodnika drużyny przeciwniej lub jednego z sędziów poza polem gry,

gra zostanie wznowiona rzutem wolnym z linii ograniczającej pole gry, z miejsca najbliższego przewinieniu/wpływowi; za przewinienia karane rzutem wolnym bezpośrednim, należy podyktować rzut karny, jeżeli to miejsce znajduje się na linii bramkowej w polu karnym przewinającego.

- zawodnik rezerwowy, zawodnik wykluczony lub osoba towarzysząca popełnia przewinienie wobec zawodnika rezerwowego, zawodnika wykluczonego lub osoby towarzyszącej którejkolwiek z drużyn, gra jest wznowiana rzutem sędziowskim (patrz Art. 8).

Nawet jeśli to zawodnik rezerwowy, zawodnik wykluczony lub osoba towarzysząca popełni przewinienie za które dyktuje się rzut wolny bezpośredni liczy się to jako faul akumulowany przeciwko ich drużynie.

Jeżeli przewinienie zostało popełnione poza polem gry przez zawodnika przeciwko zawodnikowi, zawodnikowi rezerwowemu lub osobie funkcyjnej jego drużyny, gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim z linii bocznej z miejsca najbliższego miejscu przewinienia.

Jeżeli zawodnik dotknie piłkę przy użyciu przedmiotu (buta, ochraniacza itp.) trzymanego w dłoni, gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim (lub rzutem karnym).

Jeżeli zawodnik, który znajduje się na polu gry lub poza nim, rzuca przedmiotem lub go kopie (innym niż piłka) w przeciwnika, lub rzuca przedmiotem lub go kopie (włączając piłkę) w zawodnika rezerwowego drużyny przeciwnej, zawodnika wykluczonego, osobę funkcyjną, lub jednego z sędziów lub w piłkę meczową, gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca, gdzie przedmiot uderzył/uderzyłby osobę lub piłkę. Jeżeli miejsce to znajduje się poza polem gry, rzut wolny zostanie wykonany z linii ograniczającej pole gry, z miejsca najbliższego przewinieniu; jeżeli do przewinienia dochodzi w obrębie pola karnego zawodnika, który przewinił to zarządza się rzut karny.

Jeżeli zawodnik rezerwowy, zawodnik wykluczony, zawodnik tymczasowo przebywający poza polem gry lub osoba funkcyjna rzuci lub kopnie przedmiotem na pole gry i wpłynie to na grę, przeciwnika lub jednego z sędziów, gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim (lub rzutem karnym), w miejscu, gdzie przedmiot wpłynął na grę lub uderzył/uderzyłby przeciwnika, jednego z sędziów lub piłkę.

Jeżeli sędziowie przerwą grę za przewinienie popełnione przez zawodnika na polu gry lub poza nim na osobie niepożądaną, gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim, chyba że sędzia zarządzi rzut wolny za opuszczenie pola gry bez zgody sędziów.

Artykuł 13 – Rzuty wolne

1 Rodzaje rzutów wolnych

Rzuty wolne bezpośrednie i pośrednie przyznawane są drużynie przeciwnej zawodnika, zawodnika rezerwowego, zawodnika wykluczonego lub osoby funkcyjnej, którzy popełnili przewinienie.

Odliczanie czterech sekund musi być czytelnie wskazywane przez jednego z sędziów podczas, gdy wykonywany jest rzut wolny bezpośredni lub pośredni.

Rzut wolny pośredni – sygnalizacja

Sędziowie wskazują rzut wolny pośredni unosząc ramię nad głowę. Utrzymują oni ramię w tej pozycji do czasu, gdy po wykonanym rzucie piłka dotknie innego zawodnika lub wyszła z gry.

Rzut wolny pośredni musi być powtórzony, jeżeli jeden lub obaj sędziowie zapomną zasignalizować uniesionym ramieniem, że wykonywany jest rzut wolny pośredni, a z tego rzutu piłka wpadnie bezpośrednio do bramki.

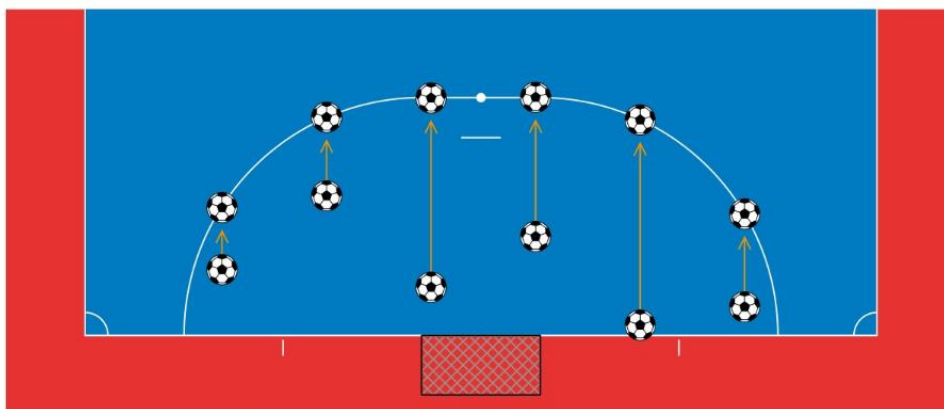
Piłka wpada do bramki

- jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego piłka wpadnie bezpośrednio do bramki przeciwnika, bramka zostanie uznana.
- jeżeli z rzutu wolnego pośredniego piłka wpadnie bezpośrednio do bramki przeciwnika, przyznaje się rzut od bramki (chyba, że jeden lub obaj sędziowie nie sygnalizowali rzutu wolnego pośredniego).
- jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego lub pośredniego piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy rzutu, przyznaje się rzut różny.

2 Procedura

Wszystkie rzuty wolne muszą zostać wykonane:

- w ciągu czterech sekund;
- z miejsca, w którym doszło do przewinienia, poza:
 - rzutami wolnymi dla drużyny broniącej w jej polu karnym, które mogą być wykonane z dowolnego miejsca w tym polu,
 - rzutami wolnymi pośrednimi za przewinienie popełnione przez drużynę broniącą we własnym polu karnym lub za przewinienie, gdy gra została przerwana w czasie, gdy piłką znajdowała się w polu karnym drużyny broniącej, które są wykonywane z linii ograniczającej pole karne z miejsca najbliższego do miejsca przewinienia lub tam, gdzie znajdowała się piłka, wzdłuż linii równoległej do linii bocznej pola gry (zgodnie z ilustracją poniżej);



- rzutami wolnymi za nieuprawnione wejście, powrót lub zejście zawodnika bez zgody z pola gry, wykonywane są z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry, chyba że gra została przerwana, gdy piłka znajdowała się w polu karnym wówczas wykonywane są one z linii pola karnego z miejsca najbliższego do miejsca przewinienia lub tam gdzie znajdowała się piłka: miejsce wykonania wyznaczone jest wzdłuż hipotetycznej linii równoległej do linii bocznej pola gry (zgodnie z ilustracją powyżej). Jednakże, jeżeli zawodnik popełnia przewinienie poza polem gry, grę należy wznowić rzutem wolnym z linii ograniczającej pole gry, z miejsca najbliższego przewinieniu; za przewinienia karane rzutem wolnym bezpośrednim należy podyktować rzut karny, jeżeli to miejsce na linii bramkowej znajduje się w polu karnym winnego zawodnika;
- sytuacjami, gdy Przepisy przewidują inne miejsce wznowienia.

Piłka:

- musi leżeć nieruchomo, a wykonawca rzutu nie może jej powtórnie dotknąć, zanim nie dotknie ona innego zawodnika;
- jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się.

Zanim piłka zostanie wprowadzona do gry, wszyscy przeciwnicy muszą pozostawać:

- co najmniej 5 m od piłki,
- poza polem karnym przeciwników, z którego wykonywany jest rzut wolny.

Gdy mur tworzy dwóch lub więcej zawodników drużyny broniącej, wszyscy zawodnicy drużyny atakującej muszą pozostawać minimum 1 m od muru aż do momentu, gdy piłka jest w grze.

Rzut wolny można wykonać przez podrzucenie piłki stopą, względnie obiema stopami jednocześnie.

Zwody taktyczne dla dezorientowania zawodników drużyny przeciwnej w trakcie wykonywania rzutu wolnego są dozwolonym elementem gry w futsal.

Jeżeli wykonawca rzutu wolnego wykona rzut w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędziowie zezwolą na kontynuowanie gry, o ile zagranie to nie było wykonane w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły.

3 Przewinienia i sankcje

Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego przeciwnik znajduje się bliżej od piłki niż wymagana odległość, rzut wolny należy powtórzyć, chyba że istnieje możliwość zastosowania korzyści. Jednak jeżeli zawodnik decyduje się na szybkie wykonanie rzutu wolnego, a przeciwnik, który znajduje się bliżej niż 5 m od piłki, przejmie ją to sędzia zezwala na kontynuowanie gry. Przeciwnik, który celowo uniemożliwia szybkie wykonanie rzutu wolnego, musi zostać napomniany za opóźnianie wznowienia gry.

Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego zawodnik drużyny atakującej znajduje się bliżej niż 1 m od utworzonego przez dwóch lub więcej zawodników broniących muru, przynajmniej rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej.

Jeżeli po podyktowaniu rzutu wolnego dla drużyny broniącej wewnątrz jej własnego pola karnego, drużyna ta wykona go mimo obecności w polu karnym zawodników drużyny przeciwnej, którzy nie zdążyli opuścić pola karnego, sędzia zezwala na kontynuowanie gry.

Jeżeli przeciwnik znajdujący się w polu karnym w czasie wykonywania w nim rzutu wolnego lub wchodzący w nie przed wejściem piłki do gry, dotyka piłkę lub atakuje przeciwnika w walce o piłkę, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, rzut wolny powtarza się.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry, wykonawca rzutu dotyka piłkę ponownie, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim. Jeżeli przewinienie wykonawcy polegało na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką, zarządza się:

- rzut wolny bezpośredni,
- rzut karny, jeżeli do przewinienia doszło w polu karnym wykonawcy, chyba że wykonawcą rzutu był bramkarz – w takim przypadku zarządza się rzut wolny pośredni.

Jeżeli rzut wolny nie zostanie wykonany w ciągu czterech sekund, podyktowany zostanie rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z miejsca, w którym wykonany miał być pierwotny rzut wolny, chyba, że do takiego przewinienia doszło wewnątrz pola karnego wykonawcy. W takiej sytuacji podyktowany zostanie rzut wolny pośredni z linii pola karnego z miejsca najbliższego do miejsca przewinienia lub tam gdzie znajdowała się piłka; miejsce wykonania wyznaczone jest wzdłuż linii równoległej do linii bocznej pola gry (patrz ilustracja w sekcji 2 tego artykułu).

4 Faule akumulowane

- Faule akumulowane, to faule karane rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym zgodnie z Artykułami 3, 4 i 12.
- Faule akumulowane popełnione przez każdą drużynę podczas jednej połowy, są rejestrowane w sprawozdaniu.
- Sędziowie mogą zezwolić na kontynuowanie gry stosując korzyść, jeżeli drużyna nie popełniła wcześniej pięciu fauli akumulowanych, a drużyna przeciwna nie została pozbawiona realnej szansy zdobycia bramki.
- Jeżeli sędziowie zastosują korzyść, to muszą w najbliższej przerwie w grze zastosować obowiązkową sygnalizację wskazującą akumulowany faul sędziemu czasowemu i trzeciemu sędziemu.
- Jeżeli rozgrywana jest dogrywka, to faule akumulowane z II połowy są liczone do fauli akumulowanych podczas dogrywki.

5 Rzut wolny bezpośredni za 6. i kolejny faul akumulowany

Rzut wolny bezpośredni począwszy od szóstego faulu akumulowanego przyznawany jest za szósty i każdy kolejny faul akumulowany popełniony w każdej połowie zawodów. Jeżeli jednak szósty lub kolejny faul został popełniony wewnątrz pola karnego zawodnika przewinającego, to dyktowany jest rzut karny.

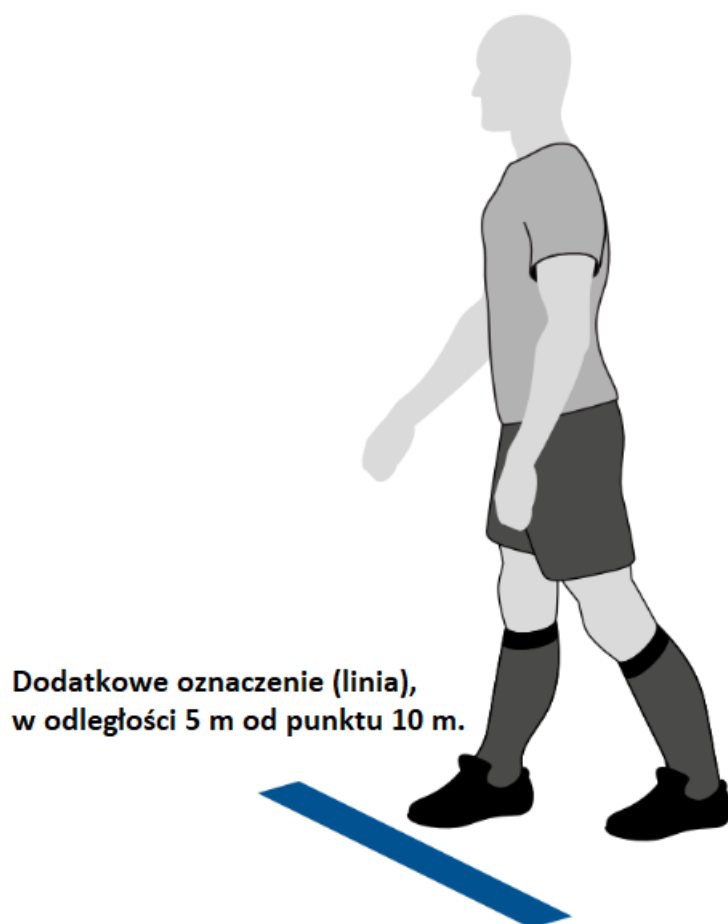
Bramka może zostać zdobyta z rzutu wolnego bezpośredniego za szósty i kolejny faul akumulowany, a zawodnik wykonujący rzut wolny musi kopnąć piłkę z zamiarem zdobycia bramki.

Zawodnicy drużyny broniącej nie mogą ustawić muru obronnego, w celu obrony strzału z rzutu wolnego bezpośredniego za szósty i kolejny faul akumulowany.

Procedura

- Piłka musi leżeć nieruchomo na punkcie 10 m lub w miejscu, w którym popełniono przewinienie karane takim rzutem wolnym (zakładając, że miało to miejsce między linią bramkową drużyny broniącej i hipotetyczną linią na zewnątrz pola karnego rozciągającą się w odległości 10 m od linii bramkowej równoległe do niej).

- Jeżeli przewinienie, za które podyktowano taki rzut wolny miało miejsce w wyżej określonej strefie, to rzut może zostać wykonany z punktu 10 m lub z miejsca, w którym doszło do przewinienia.
- Słupki, poprzeczka i siatka bramkowa nie mogą się ruszać.
- Zawodnik wykonujący rzut musi być jednoznacznie zidentyfikowany.
- Bramkarz drużyny broniącej musi znajdować się w odległości co najmniej 5 m od piłki i nie może zachowywać się w sposób rozpraszający wykonawcę rzutu, np. opóźniać wykonanie rzutu lub dotykać słupków bramkowych, poprzeczki lub siatki bramkowej, dopóki piłka nie zostanie kopnięta.
- Zawodnicy – z wyjątkiem wykonawcy i bramkarza broniącego – muszą być:
 - na polu gry,
 - co najmniej 5 m od piłki*,
 - za linią piłki,
 - na zewnątrz pola karnego.



**Ustawienie zawodnika podczas wznowienia określa położenie jego stóp lub jakiegokolwiek innej części ciała, która dotyka pola gry (patrz Terminologia Futsalowa).*

- Po tym jak zawodnicy zajmą pozycje zgodnie z Przepisami, jeden z sędziów daje sygnał na wykonanie rzutu.
- Zawodnik wykonujący rzut musi kopnąć piłkę w kierunku bramki przeciwnika z intencją bezpośredniego zdobycia bramki; zagranie piętą jest dopuszczalne pod warunkiem, że tak kopnięta piłka porusza się w kierunku bramki przeciwnika i stanowi to próbę bezpośredniego zdobycia bramki.

- Piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta i wyraźnie poruszy się do przodu w kierunku bramki przeciwnika.
- Wykonawca nie może zagrać piłki, zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika.
- Jeżeli rzut podyktowany został tuż przed zakończeniem części zawodów, to uważa się tę część zawodów za zakończoną dopiero, gdy rzut zostanie rozstrzygnięty. Rzut uznaje się za rozstrzygnięty, gdy – po tym jak piłka jest w grze – ma miejsce jedna z poniższych sytuacji:
 - piłka przestanie się poruszać lub wyjdzie z gry,
 - piłka zostanie zagrana przez jakiegokolwiek zawodnika (włączając w to wykonawcę) innego niż bramkarz drużyny broniącej,
 - sędziowie przerywają grę z tytułu przewinienia dokonanego przez wykonawcę lub współpartnera wykonawcy rzutu.

Przewinienia i sankcje

- Jeżeli sędziowie dali sygnał na wykonanie rzutu, to rzut musi zostać wykonany w ciągu czterech sekund. Jeżeli rzut nie zostanie wykonany w ciągu czterech sekund, to zostanie przyznany rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej z miejsca, w którym miał być wykonany rzut.
- Jeżeli zanim piłka będzie w grze, ma miejsce jedna z następujących sytuacji
 - wykonawca lub współpartner wykonawcy rzutu popełni przewinienie, to:
 - jeżeli piłka wpadnie do bramki, rzut powtarza się,
 - jeżeli piłka nie wpadnie do bramki, to sędziowie przerwą grę i wznowią ją rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej;
 wyjątkami są sytuacje, kiedy gra zostanie przerwana i wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej bez względu na to czy bramka zostanie zdobyta czy nie:
 - gdy rzut wolny bezpośredni za szósty i kolejny faul akumulowany nie został wykonany z intencją bezpośredniego zdobycia bramki;
 - gdy rzut wykona współpartner zidentyfikowanego wykonawcy, sędziowie napominają zawodnika, który wykonał rzut;
 - gdy wykonawca rzutu wykonuje zwody taktyczne po dobiegnięciu do piłki (zwody taktyczne są dozwolone podczas dobiegania), sędziowie ukarzą napomnieniem wykonawcę rzutu.
 - Bramkarz popełnia przewinienie:
 - jeżeli piłka wpada do bramki, bramkę uznaje się;
 - jeżeli piłka nie wpada do bramki lub odbija się od poprzeczki lub słupka/ów, rzut jest powtarzany wyłącznie wtedy, gdy przewinienie bramkarza ewidentnie wywarło wpływ na wykonawcy;
 - i następnie broni rzut, to rzut taki powtarza się.
 Jeżeli bramkarz popełni przewinienie i w jego wyniku rzut jest powtórzony, bramkarz zostanie ostrzeżony (reprimenda) za pierwsze przewinienie; za każde kolejne przewinienie bramkarz zostanie napomniany.
 - Współpartner broniącego bramkarza popełnia przewinienie:
 - jeżeli piłka wpada do bramki, to bramkę uznaje się;
 - jeżeli piłka nie wpada do bramki, rzut powtarza się, winny zawodnik zostanie ostrzeżony (reprimenda) przy pierwszym przewinieniu i napomniany za każde kolejne przewinienie w zawodach.
 - Zawodnicy obu drużyn dokonują przewinień, rzut powtarza się, chyba że któryś z zawodników popełnił poważniejsze przewinienie (np. niedozwolone zwody taktyczne); winni zostaną ostrzeżeni (reprimenda) za pierwsze wykroczenie w meczu. Jeśli ci sami zawodnicy popełnią kolejne przewinienie/a w meczu, zostaną napomniani. Jeżeli zawodnik popełnia poważniejsze przewinienie (np.

niedozwolone zwody taktyczne), zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej a zawodnik zostaje napomniany bez wcześniejszego ostrzeżenia.

- Zarówno bramkarz jak i wykonawca popełniają przewinienie w tym samym czasie, to wykonawca zostanie napomniany i gra zostaje wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla drużyny broniącej.

Jeżeli zawodnik drużyny przeciwnej przeszkadza wykonawcy w poruszaniu się w kierunku piłki podczas wykonania rzutu wolnego bezpośredniego za szósty i kolejny faul akumulowany, to winny zawodnik musi zostać ukarany napomnieniem, nawet jeżeli winny zawodnik respektował minimalną odległość 5 metrów.

- Jeżeli po tym, gdy rzut został wykonany:
 - wykonawca dotyka ponownie piłkę zanim dotknie jej inny zawodnik:
 - przyznany jest rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej (lub rzut wolny bezpośredni w przypadku nieprzepisowego zagrania piłki ręką).
 - Piłka została dotknięta przez osobę niepożądaną podczas, gdy poruszała się w kierunku bramki przeciwnika to:
 - rzut powtarza się, poza sytuacją, gdy piłka zmierza do bramki, a wpływ osoby niepożądanego nie uniemożliwia bramkarzowi lub zawodnikowi drużyny broniącej zagrania piłki, wobec czego jeżeli piłka wpadnie do bramki, taką bramkę należy uznać (nawet jeżeli osoba niepożądana dotknęła piłkę), chyba że działanie takie było spowodowane przez drużynę atakującą.
 - Piłka po odbiciu się w pole gry od bramkarza, poprzeczki lub słupków została dotknięta przez osobę niepożądaną:
 - sędziowie przerywają grę;
 - gra jest wznowiana rzutem sędziowskim w miejscu dotknięcia piłki przez osobę niepożądaną.

Podsumowanie

Wynik rzutu wolnego bezpośredniego za szósty i kolejny faul akumulowany		
Przewinienie	Bramka	Nie ma bramki
Przedwczesne wkroczenie zawodnika drużyny atakującej	Powtórzenie rzutu	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej
Przedwczesne wkroczenie zawodnika drużyny broniącej	Bramka	Powtórzenie rzutu i ostrzeżenie dla zawodnika drużyny broniącej, napomnienie przy kolejnym przewinieniu(ach)
Przedwczesne wkroczenie zawodnika drużyny broniącej i zawodnika drużyny atakującej	Powtórzenie rzutu	Powtórzenie rzutu i ostrzeżenie dla przewinających graczy; napomnienie przy kolejnych przewinieniu (ach)
Przewinienie bramkarza	Bramka	<p>Piłka nie wpada do bramki: rzut nie jest powtórzony, chyba, że przewinienie bramkarza miało ewidentny wpływ na wykonawcę.</p> <p>Rzut obroniony: rzut jest powtórzony, bramkarz ostrzegany a za kolejne przewinienia napomniany.</p>
Piłka nie została zagrana w kierunku bramki przeciwnika z zamiarem bezpośredniego zdobycia bramki.	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej
Niedozwolone zwody taktyczne	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla wykonawcy rzutu
Rzut wykonany przez innego zawodnika niż pierwotnie zidentyfikowany	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla niezgłoszonego wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla niezgłoszonego wykonawcy rzutu
Bramkarz i wykonawca popełniają przewinienia w tym samym momencie	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla wykonawcy rzutu

Artykuł 14 – Rzut karny

Rzut karny zarządza się, jeżeli zawodnik, we własnym polu karnym popełni przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim lub poza polem gry, jako element gry opisany w Artykule 12.

Z rzutu karnego bramka może być zdobyta bezpośrednio.

1 Procedura

Piłka musi być ustawiona nieruchomo na punkcie karnym, a słupki, poprzeczka i siatka bramkowa nie mogą się poruszać.

Zawodnik wykonujący rzut karny musi być jednoznacznie zidentyfikowany.

Bramkarz broniący rzut musi pozostawać na własnej linii bramkowej między słupkami bramkowymi, zwrócony twarzą do wykonawcy rzutu, nie dotykając słupków, poprzeczki lub siatki do momentu kopnięcia piłki. *Bramkarz nie może zachowywać się w sposób, który nieprzepisowo rozprasza wykonawcę rzutu, np. opóźniać wykonanie rzutu lub dotykać słupków, poprzeczki lub siatki.*

Zawodnicy inni niż wykonawca rzutu i bramkarz muszą znajdować się:

- na polu gry;
- w odległości co najmniej 5 m od punktu karnego;
- za punktem karnym;
- na zewnątrz pola karnego.

Po zajęciu przez zawodników pozycji wskazanych w niniejszym Artykule jeden z sędziów daje sygnał na wykonanie rzutu karnego.

Wykonawca rzutu karnego musi kopnąć piłkę do przodu. Dopuszcza się wykonanie rzutu karnego piętą, pod warunkiem, że piłka zostanie kopnięta do przodu.

W momencie kopnięcia piłki przynajmniej część stopy broniącego bramkarza musi dotykać linii bramkowej być na jej wysokości lub za linią bramkową,

Piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta do przodu i wyraźnie poruszyła się.

Wykonawca nie może zagrać piłki po raz drugi, zanim nie dotknie ona innego zawodnika.

Jeżeli rzut karny został przyznany, tuż przed zakończeniem części zawodów, to ta część zawodów zostanie uznana za zakończoną, gdy rzut karny będzie rozstrzygnięty. Rzut karny jest rozstrzygnięty, gdy po tym jak piłka została wprowadzona do gry, ma miejsce jedna z następujących sytuacji:

- piłka przestaje się poruszać lub wychodzi z gry;
- piłka zostaje zagrana przez jakiegokolwiek zawodnika (włączając w to wykonawcę) innego niż bramkarz broniący rzut;
- sędziowie przerwą grę ze względu na jakiegokolwiek przewinienie dokonane przez wykonawcę rzutu lub jego współpartnera.

2 Przewinienia i sankcje

Po tym, gdy sędziowie dali sygnał na wykonanie rzutu karnego, rzut musi zostać wykonany; jeżeli nie zostanie wykonany, sędziowie mogą zastosować sankcje dyscyplinarne przed kolejnym sygnałem na wykonanie tego rzutu.

Jeżeli zanim piłka jest w grze, ma miejsce jedna z następujących sytuacji:

- Wykonawca rzutu lub jego współpartner dokonuje przewinienia:
 - jeżeli piłka wpadnie do bramki, rzut powtarza się;
 - jeżeli piłka nie wpadnie do bramki, sędzia przerywa grę i nakazuje wznowienie jej rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej.

Wyjątkami są następujące sytuacje, gdy gra zostanie przerwana i wznowiona rzutem wolnym pośrednim, bez względu na to, czy piłka wpadnie do bramki, czy nie:

- gdy piłka z rzutu karnego zostanie zagrana do tyłu;
- gdy rzut wykona współpartner zidentyfikowanego wykonawcy (sędzia karze napomnieniem zawodnika, który to zrobił);
- gdy wykonawca rzutu wykonuje zwody taktyczne po dobiegnięciu do piłki (wykonywanie zwodów w trakcie dobiegania do piłki jest dozwolone); sędzia karze napomnieniem wykonawcę rzutu.

Bramkarz dokonuje przewinienia:

- jeżeli piłka wpadnie do bramki, bramkę uznaje się;
- jeżeli piłka nie wpada do bramki lub odbija się od poprzeczki lub słupka/ów, rzut jest powtarzany wyłącznie wtedy, gdy przewinienie bramkarza ewidentnie wywarło wpływ na wykonawcy;
- jeżeli bramkarz uniemożliwił piłce wpadnięcie do bramki, rzut się powtarza.

Jeżeli bramkarz popełni przewinienie i w jego wyniku rzut jest powtórzony, bramkarz zostanie ostrzeżony (reprimenda) za pierwsze przewinienie; za każde kolejne przewinienie bramkarz zostanie napomniany.

Współpartner broniącego bramkarza popełnia przewinienie:

- jeżeli piłka wpada do bramki, bramkę uznaje się;
- jeżeli piłka nie wpada do bramki, rzut powtarza się, przewinający zawodnik zostaje ostrzeżony za pierwsze przewinienie w meczu. Jeśli ten sam zawodnik popełni kolejne przewinienie/a w meczu, zostanie napomniany.
- zawodnicy obu drużyn dokonują przewinień, rzut powtarza się chyba że któryś z zawodników popełnił poważniejsze przewinienie (np. niedozwolone zwody taktyczne) winni zostaną ostrzeżeni (reprimenda) za pierwsze przewinienie w grze. Jeśli ci sami zawodnicy popełnią kolejne przewinienie/a w meczu, zostaną napomniani. Jeżeli zawodnik popełnia poważniejsze przewinienie (np. niedozwolone zwody taktyczne), zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej a zawodnik zostaje napomniany bez wcześniejszego ostrzeżenia.
- zarówno bramkarz jak i wykonawca popełniają przewinienie w tym samym czasie, to wykonawca zostanie napomniany i gra zostaje wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla drużyny broniącej.

Jeżeli zawodnik drużyny przeciwnej przeszkadza wykonawcy w poruszaniu się w kierunku piłki w trakcie wykonywania rzutu karnego, to musi on zostać napomniany, nawet jeżeli zawodnik przewinający przestrzegat minimalnej odległości 5 m.

Jeżeli po wykonaniu rzutu karnego:

- wykonawca rzutu dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotkne ją ona innego zawodnika:
 - zarządza się rzut wolny pośredni (lub rzut wolny bezpośredni za nieprzepisowy kontakt ręki z piłką) dla drużyny przeciwnej.
- piłka została dotknięta przez osobę niepożądaną, kiedy poruszała się do przodu:
 - rzut powtarza się, poza sytuacją, gdy piłka zmierza do bramki, a wpływ osoby niepożądanej nie uniemożliwia bramkarzowi lub zawodnikowi drużyny broniącej zagrania piłki, wobec czego jeśli piłka wpadnie do bramki, taką bramkę należy uznać (nawet jeżeli osoba niepożądana dotknęła piłkę), chyba że działanie takie było spowodowane przez drużynę atakującą.
- piłka po odbiciu się w pole gry od bramkarza, poprzeczki lub słupków została dotknięta przez osobę niepożądaną:
 - sędziowie przerywa grę,
 - gra jest wznowiona rzutem sędziowskim w miejscu dotknięcia piłki przez osobę niepożądaną.

Podsumowanie

Wynik rzutu karnego		
Przewinienie	Bramka	Nie ma bramki
Przedwczesne wkroczenie zawodnika drużyny atakującej	Powtórzenie rzutu	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej
Przedwczesne wkroczenie zawodnika drużyny broniącej	Bramka	Powtórzenie rzutu
Przedwczesne wkroczenie zawodnika drużyny broniącej i zawodnika drużyny atakującej	Powtórzenie rzutu	Powtórzenie rzutu
Przewinienie bramkarza	Bramka	<p>Piłka nie wpada do bramki: rzut nie jest powtórzony, chyba że przewinienie bramkarza miało ewidentny wpływ na wykonawcę.</p> <p>Rzut obroniony: rzut jest powtórzony, bramkarz ostrzegany, a za kolejne przewinienia napomniany.</p>
Piłka zagrana do tyłu	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej
Niedozwolone zwody taktyczne	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla wykonawcy rzutu
Rzut wykonany przez innego zawodnika niż pierwotnie zidentyfikowany	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla niezgłoszonego wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla niezgłoszonego wykonawcy rzutu
Bramkarz i wykonawca popełniają przewinienia w tym samym momencie	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni dla drużyny broniącej i napomnienie dla wykonawcy rzutu

Artykuł 15 – Rzut z autu

Rzut z autu przyznaje się drużynie przeciwnej do zawodnika, który po raz ostatni dotknął piłki, zanim przekroczyła całym obwodem linię boczną, zarówno po podłożu, jak i w powietrzu lub gdy uderzyła w sufit.

Bezpośrednio z rzutu z autu bramka nie może być zdobyta:

- Jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika – przyznaje się rzut od bramki.
- Jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu – przyznaje się rzut różny.

1 Procedura

W momencie wykonania rzutu z autu:

- piłka musi być ustawiona nieruchomo na linii bocznej w miejscu, w którym opuściła pole gry lub w najbliższym miejscu, gdzie dotknęła sufitu;
- tylko wykonawca może przebywać poza polem gry (chyba, że Przepisy Gry w Futsal stanowią inaczej – patrz sekcją dotyczącą zgody na opuszczenie pola gry w Interpretacjach i Rekomendacjach stanowiących część Wskazówek dla Sędziów).
- wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości co najmniej 5 metrów od miejsca na linii bocznej, z którego wykonywany będzie rzut.

Piłką jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się.

Wykonanie rzutu musi nastąpić w ciągu 4 sekund od powstania możliwości jego wykonania lub od momentu, w którym sędzia zasygnalizuje, że drużyna jest gotowa na wykonanie rzutu.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry piłka opuszcza pole gry przez tę samą linię boczną, z której wykonany był rzut i nie dotknęła żadnego innego zawodnika, to rzut wykonany będzie przez drużynę przeciwną z miejsca, w którym piłka opuściła pole gry.

Jeżeli wykonawca rzutu wykona rzut w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędziowie zezwolą na kontynuowanie gry, o ile zagranie to nie było wykonane w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły.

Po wykonaniu rzutu wykonujący nie może dotknąć piłki po raz drugi, zanim nie dotknęła ona innego zawodnika.

2 Przewinienia i sankcje

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca dotknie piłki powtórnie, zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli przewinienie wykonawcy polegało na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni,
- zarządza się rzut karny jeśli wykonawca popełnił to przewinienie we własnym polu karnym, chyba że wykonawcą rzutu był bramkarz – wtedy zarządza się rzut wolny pośredni

Przeciwnik, który nieprzepisowo przeszkadza lub rozprasza wykonawcę rzutu – włącznie ze skracaniem odległości 5 metrów od miejsca punktu, z którego wykonywany jest rzut – zostaje napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli rzut został już wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.

Jeżeli współpartner wykonawcy znajduje się poza polem gry w celu oszukania przeciwnika lub zajęcia korzystniejszej pozycji, gdy wykonywany jest wrzut, wrzut zostaje przyznany drużynie przeciwnej, a winny zawodnik zostaje napomniany.

Za każde inne przewinienie w tym nie wykonanie rzutu z autu w ciągu 4 sekund, lub gdy współpartner wykonawcy znajduje się poza boiskiem w momencie wznawiania gry, rzut z autu zostanie wykonany przez zawodnika przeciwnej drużyny.

Artykuł 16 – Rzut od bramki

Rzut od bramki przyznaje się jeżeli piłka dotknięta ostatnio przez zawodnika drużyny atakującej całym swoim obwodem przekroczy linię bramkową, zarówno po podłożu, jak i w powietrzu i nie została zdobyta bramka.

Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki bramkarza, który wykonywał rzut od bramki, przyznaje się rzut różny dla drużyny przeciwnej. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki drużyny przeciwnej, to drużynie tej przyznaje się rzut od bramki.

1 Procedura

- Piłka zostaje wyrzucona lub wypuszczona przez bramkarza drużyny broniącej z dowolnego miejsca własnego pola karnego.
- Piłka jest w grze, gdy została wyrzucona lub wypuszczona i wyraźnie się poruszyła.
- Piłka musi być wprowadzona do gry w ciągu 4 sekund od powstania możliwości jego wykonania lub od momentu, w którym sędzia zasygnalizuje, że drużyna jest gotowa do wprowadzenia piłki do gry.
- Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać poza polem karnym do momentu wprowadzenia piłki do gry.

2 Przewinienia i sankcje

Jeżeli po tym, jak piłka została wprowadzona do gry zanim dotknęła innego zawodnika, zostanie dotknięta po raz drugi przez bramkarza, który wprowadzał piłkę do gry, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli przewinienie bramkarza polega na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni;
- zarządza się rzut wolny pośredni jeżeli do przewinienia doszło wewnątrz pola karnego.

Jeżeli, podczas wykonywania rzutu od bramki jakiegokolwiek zawodnik drużyny przeciwnej znajduje się w polu karnym, ponieważ nie miał czasu na jego opuszczenie, sędzia zezwoli na kontynuowanie gry. Jeżeli przeciwnik znajdujący się w polu karnym lub wkraczający w nie przed wejściem piłki do gry, dotyka piłkę lub o nią walczy, rzut od bramki należy powtórzyć.

Jeżeli zawodnik wkroczy w pole karne przed wejściem piłki do gry i tam dojdzie do przewinienia jego lub na nim, rzut od bramki musi być powtórzony. Zawodnik przewinający może zostać napomniany lub wykluczony, w zależności od ciężaru przewinienia.

Jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany w ciągu czterech sekund, sędzia zarządza rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej.

W sytuacji, w której krajowe regulaminy zabraniają bezpośredniego rzucania piłki przez linię środkową w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i na poziomie grassroots, to w takim przypadku podyktowany zostanie rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej, wykonany z miejsca, w którym piłka przekroczyła linię środkową.

Za każde inne przewinienie rzut powtarza się.

Artykuł 17 – Rzut różny

Rzut różny przyznaje się, gdy piłka całym obwodem, ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przekroczy linię bramkową zarówno po podłożu, jak i w powietrzu, a bramka nie została zdobyta.

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu różnego jedynie na drużynie przeciwnej. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy rzutu, zarządza się rzut różny dla drużyny przeciwnej.

1 Procedura

- Piłka musi być umieszczona w polu różnym położonym najbliżej miejsca, w którym piłka wyszła z gry przez linię bramkową.
- Piłka musi być ustawiona nieruchomo i musi być kopnięta przez zawodnika drużyny atakującej.
- Piłka musi być wprowadzona do gry w ciągu 4 sekund od powstania możliwości jego wykonania lub od momentu, w którym sędzia zasygnalizuje, że drużyna jest gotowa do wprowadzenia piłki do gry.
- Piłka została wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się; piłka nie musi opuścić pola różnego.
- W momencie wykonywania rzutu różnego, tylko wykonawca może przebywać poza polem gry (chyba, że Przepisy Gry w Futsal stanowią inaczej – patrz sekcją dotyczącą zgody na opuszczenie pola gry w Interpretacjach i Rekomendacjach stanowiących część Wskazówek dla Sędziów).
- Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać w odległości co najmniej 5 m od łuku pola różnego, aż do momentu prawidłowego wprowadzenia piłki do gry.

2 Przewinienia i sankcje

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli przewinienie wykonawcy polega na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni;
- zarządza się rzut karny, jeżeli przewinienie zostało dokonane w polu karnym wykonawcy rzutu chyba że piłka została dotknięta przez bramkarza drużyny broniącej – sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.

Jeżeli wykonawca rzutu wykona rzut w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędziowie zezwolą na kontynuowanie gry, o ile zagranie to nie było wykonane w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły.

Jeżeli współpartner wykonawcy znajduje się poza polem gry w celu oszukania przeciwnika lub zajęcia korzystniejszej pozycji, gdy wykonywany jest rzut różny, rzut od bramki zostaje przyznany drużynie przeciwnej, a winny zawodnik zostaje napomniany.

Za każde inne przewinienie w tym nie wykonanie rzutu różnego w ciągu 4 sekund lub nie wykonanie z pola różnego i jeżeli współpartner wykonawcy znajduje się poza boiskiem w momencie wznawiania gry, przyznany zostanie rzut od bramki dla drużyny przeciwnej.

Protokół Wsparcia Wideo

1. Zasady

Sędziowie używają wsparcia wideo (WS), gdy pierwszy trener (lub, podczas nieobecności pierwszego trenera, kolejna wyznaczona osoba funkcyjna) zgłoszą challenge wobec decyzji związanej z:

1. bramka / nie ma bramki,
2. rzut karny / brak rzutu karnego,
3. bezpośrednia czerwona kartka
4. błędna identyfikacja zawodnika.

Wsparcie wideo może zostać również zastosowane na polecenie sędziów w jednej z poniższych sytuacji:

5. jeżeli zegar (chronometr) przestał działać,
6. jeżeli zegar (chronometr) został nieprawidłowo włączony/uruchomiony ponownie/zatrzymany przez sędziego czasowego na mocy Artykułu 6 i 7,
7. w celu weryfikacji czy bramka została zdobyta,
8. w celu weryfikacji czy piłka wpadła do bramki przed sygnałem dźwiękowym oznaczającym koniec okresu gry (z zastrzeżeniem wyjątków dotyczących przedłużenia czasu gry wymaganego w celu rozstrzygnięcia rzutu karnego i rzutu wolnego z 10 metra)

Udany challenge oznacza, że pierwotna decyzja sędziów zostaje zmieniona, a nieudany challenge oznacza, że pierwotna decyzja sędziów zostaje podtrzymana. Pierwotna decyzja nie zostaje zmieniona, chyba że materiał wideo wskazuje, że doszło do „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub doszło do „pominięcia poważnego zdarzenia”.

Nie ma limitu udanych challenge'y przysługujących każdej z drużyn.

Co więcej, każdej drużynie przysługuje jeden nieudany challenge w każdej połowie zawodów. Challenge nie wykorzystane podczas pierwszej połowy, nie są przenoszone do drugiej połowy.

Jeżeli w celu wyłonienia zwycięzcy zawodów, rozgrywana będzie dogrywka, każdej z drużyn przysługuje jeden dodatkowy nieudany challenge podczas dogrywki. Challenge niewykorzystane podczas drugiej połowy zawodów, nie są przenoszone do dogrywki.

Jeżeli w celu wyłonienia zwycięzcy zawodów wykonywane są karne (seria rzutów karnych), każdej z drużyn przysługuje jeden, dodatkowy, nieudany challenge podczas karnych (serii rzutów karnych). Challenge niewykorzystane podczas zawodów, nie mogą być przenoszone do karnych (serii rzutów karnych).

Sędziowie będą oglądali materiał wideo bezpośrednio (weryfikacja wideo) i sędzia podejmie ostateczną decyzję.

Sędziowie muszą pozostawać „widoczni” podczas weryfikacji wideo w celu zapewnienia transparentności.

Jeżeli gra nie zostanie przerwana po sytuacji, która podlega wideoweryfikacji, żadne sankcje dyscyplinarne powzięte/wymagane po tym zdarzeniu nie zostaną anulowane, nawet jeśli pierwotna decyzja zostanie

zmieniona (z wyjątkiem napomnienia/wykluczenia za przerwanie lub przeszkodzenie w prowadzeniu korzystnej akcji lub pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO).

Okres gry przed i po incydencie, który może zostać zweryfikowany określa ten protokół.

2. Decyzje / incydenty podlegające wideoweryfikacji

Do grupy decyzji/incydentów, które mogą zostać poddane wideoweryfikacji należą:

1. Bramki

- 1.1. przewinienie drużyny atakującej w fazie budowania akcji lub zdobycia bramki (ręka, faul, spalony itp.);
- 1.2. piłka poza grą przed zdobyciem bramki;
- 1.3. decyzja dotycząca uznania bądź nieuznania
- 1.4. bramki;

2. Sytuacje w polu karnym

- 2.1. niedostrzeżone przewinienie karane rzutem karnym,
- 2.2. rzut karny nieprawidłowo przyznany,
- 2.3. przewinienie drużyny atakującej w fazie
- 2.4. budowania akcji, która zakończyła się podyktowaniem rzutu karnego (ręka, faul, spalony itp.) miejsce przewinienia (w polu karnym czy poza nim)
- 2.5. piłka poza grą przed zaistnieniem zdarzenia.

3. Bezpośrednia czerwona kartka (nie po drugim napomnieniu)

- 3.1. DOGSO,
- 3.2. poważny, rażący faul,
- 3.3. gwałtowne, agresywne zachowanie, gryzienie lub plucie na inną osobę,
- 3.4. ordynarne, obelżywe lub obraźliwe działanie(a)

4. Błędna identyfikacja zawodnika (przy żółtej lub czerwonej kartce)

- Jeżeli sędzia po odgwizdaniu przewinienia pokazuje żółtą/czerwoną kartkę niewłaściwemu zawodnikowi przewinającej drużyny, tożsamość winnego zawodnika może zostać zweryfikowana za pomocą wideo; samo przewinienie nie może być weryfikowane, chyba że odnosiło się do późniejszego zdobycia bramki, decyzji „rzut karny/brak rzutu karnego” lub bezpośredniej czerwonej kartki.

Wsparcie wideo może zostać również zastosowane na polecenie sędziów w jednej z poniższych sytuacji:

1. jeżeli zegar (chronometr) przestał działać,
2. jeżeli zegar (chronometr) został nieprawidłowo włączony/uruchomiony ponownie/zatrzymany przez sędziego czasowego na mocy Artykułu 6 i 7,
3. w celu weryfikacji czy bramka została zdobyta,
4. czy piłka wpadła do bramki przed sygnałem dźwiękowym oznaczającym koniec okresu gry.

3. Procesy wideoweryfikacji

Zastosowanie systemu VS podczas zawodów Futsal wymaga następujących praktycznych uzgodnień:

1. Co do zasady, kamera, która powinna zostać użyta, powinna obejmować całe pole gry, główny zegar, bramki, oba pola karne. To oznacza, że potrzebne są co najmniej cztery kamery: jedna dla każdego pola karnego (włącznie z linią bramkową), jedna dla głównego zegara i jedna na całe pole gry.
2. Operator powtórek (OP) posiada niezależny dostęp do materiału wideo oraz jego powtórek.
3. Strefa wideoweryfikacji (SW) znajduje się w miejscu, w którym sędziowie mogą obejrzeć materiał wideo przed podjęciem ostatecznej decyzji. Musi znajdować się blisko pola gry i jej lokalizacja musi być jednoznacznie zaznaczona.
4. W strefie wideoweryfikacji (SW) muszą znajdować się dwa ekrany.
 - a. jeden monitor jest przeznaczony dla OP, który asystuje sędziemu podczas wideoweryfikacji materiału wideo,
 - b. jeden monitor odwrócony do boiska przeznaczony jest dla sędziów w celu przeprowadzania wideoweryfikacji.
5. Operator powtórek asystuje sędziom podczas wideoweryfikacji przez pokazywanie żądanych przez sędziów materiałów (np. ujęcia sytuacji pod różnym kątem, dopasowywanie szybkości powtórki, etc.) na ekranie dla sędziów.
6. Operator powtórek musi przejść specjalistyczne szkolenie, w ramach którego operator zostaje przeszkolony z Przepisów Gry Futsal i otrzymuje stosowny certyfikat.
7. Jeżeli ma miejsce awaria sprzętu i brak jest zapasowego sprzętu, który posiada stosowne homologacje, wideoweryfikacja nie może być stosowana. Obie drużyny muszą zostać natychmiast poinformowane.
8. Jako, że OP musi posiadać stosowne, specjalistyczne certyfikaty, to OP, który nie jest w stanie rozpocząć lub kontynuować zawodów, może zostać zastąpiony przez kogoś, kto ma kwalifikacje do pełnienia tej roli. Jeżeli nie wykwalifikowanej osoby, która mogłaby zastąpić niezdolnej do pracy osoby, to zawody muszą być rozegrane/kontynuowane bez użycia wsparcia wideo, a obie drużyny muszą być o tym natychmiast powiadomione.

4. Procedury

Pierwotna decyzja

Sędziowie muszą zawsze podjąć pierwotną decyzję (włączając w to wszelkie sankcje dyscyplinarne) tak jakby nie było do dyspozycji wsparcia wideo (poza poważnymi incydentami, które zostały przeoczone).

Challenge lub decyzja sędziów do przeprowadzenia wideoweryfikacji

1. W celu wykorzystania challenge, pierwszy trener (lub, w przypadku jego nieobecności, wyznaczona osoba funkcyjna ustalona w protokole) musi natychmiast:
 - obrócić palcami w powietrzu, i
 - poinformować trzeciego sędziego lub rezerwowego sędziego asystenta o ich żądaniu dotyczącym wideoweryfikacji.
2. Trzeci sędzia lub rezerwowy sędzia asystent informuje sędziów o użyciu challenge przez system komunikacji i przez podniesienie tabliczki.

3. Ewentualnie, tam gdzie ma to zastosowanie, sędziowie mogą zdecydować o przeprowadzeniu wideoweryfikacji z własnej inicjatywy.
4. Jeżeli gra została wcześniej przerwana, sędzia opóźnia jej wznowienie.
5. Jeżeli gra się toczy, sędzia ją przerywa, gdy piłka znajdzie się w neutralnej strefie/sytuacji (zwykle, gdy żadna z drużyn nie przeprowadza ataku) .
6. We wszystkich przypadkach sędziowie muszą zasygnalizować, że będzie przeprowadzona wideoweryfikacja przez jednoznaczne pokazanie gestu telewizora (obrys telewizora).

Wideoweryfikacja

1. Sędziowie udają się do SW w celu obejrzenia zapisu wideo. Wideoweryfikacja dokonywana jest przez obu sędziów, ale to sędzia podejmie ostateczną decyzję.
2. Podczas wideoweryfikacji, pozostali sędziowie będą nadzorować to co się dzieje na polu gry i w strefach technicznych.
3. Zawodnicy, zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne, które wkroczą do SW lub będą podejmowali próby wpłynięcia na wideoweryfikację lub ostateczną decyzję, będą napomniani.
4. Sędzia może obejrzeć nagranie w różnych prędkościach i z różnych kamer, przy czym, co do zasady, powtórki w zwolnionym tempie winno się wykorzystywać do oceny faktów, np. miejsca przewinienia/zawodnika, punktu kontaktu ciała przy fizycznych przewinieniach i przy „ręce”, sytuacjach piłka w grze/poza grą (dotyczy to też sytuacji bramka/nie ma bramki). Nagrań w normalnej prędkości powinno się używać do oceny „dynamiki” przewinień lub tego, czy doszło do nieprzepisowego kontaktu ręki z piłką.
5. W odniesieniu do decyzji/zdarzeń związanych ze zdobyciem bramek, decyzji „rzut karny/brak rzutu karnego” i czerwonych kartek za pozbawienie realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO), może zająć potrzeba wideoweryfikacji fazy ataku, która bezpośrednio doprowadziła do jednego z powyższych zdarzeń. Wideoweryfikacja może wymagać obejrzenia, w jaki sposób drużyna atakująca weszła w posiadanie piłki.
6. Dla pozostałych przewinień karanych czerwoną kartką (poważny, rażący faul lub gwałtowne, agresywne zachowanie, problemów z działaniem chonometra, błędnej identyfikacji zawodnika, tylko te zdarzenie jest weryfikowane.
7. Przepisy Gry Futsal nie zezwalają na zmianę decyzji po tym, jak gra została już wznowiona. Jednakże w związku z możliwością zgłoszenia natychmiastowego challenge, sytuacja nadal może zostać odtworzona, a pierwotna decyzja zmieniona, nawet jeżeli gra została wznowiona.
8. Proces wideoweryfikacji powinien być przeprowadzony tak efektywnie, jak to możliwe. Jednak trafność ostatecznej decyzji jest ważniejsza od czasu, w jakim została podjęta. W związku z tym oraz dlatego, że niektóre sytuacje są złożone i wymagają analizy kilku aspektów, nie ma limitu czasowego czasu na proces wideoweryfikacji.

Ostateczna decyzja i wznowienie gry

1. Tylko sędzia ma prawo podejmowania ostatecznej decyzji.
2. Na zakończenie procedury wideoweryfikacji sędzia musi pokazać gest „ekran TV”, a po nim ostateczną decyzję.
3. Sędzia podejmie/zmieni/cofnie sankcje dyscyplinarne (tam, gdzie jest to stosowne) i zarządzi wznowienie gry zgodnie z Przepisami Gry Futsal.
4. Jeżeli pierwotna decyzja została zmieniona, lub doszło do identyfikacji przeoczonego poważnego incydentu, gra zostaje wznowiona zgodnie z Przepisami Gry Futsal
5. Jeżeli pierwotna decyzja nie została zmieniona, gra zostanie wznowiona:
 - zgodnie z pierwotnie podjętą decyzją, jeżeli gra została już przerwana, lub
 - rzutem sędziowskim jeżeli gra została przerwana przez sędziego w celu dokonania wideoweryfikacji.

6. Jeżeli pierwotna decyzja została zmieniona, lub zidentyfikowano przeoczony poważny incydent, to czas kiedy miało to miejsce jest ważny. Sędzia musi poinformować sędziego czasowego o prawidłowym czasie, tak żeby dostosować zegar (chronometr).
7. Jeżeli wideoweryfikacja zostaje przeprowadzona w związku ze źle działającym zegarem (chronometrem), sędzia musi poinformować sędziego czasowego o prawidłowym czasie, tak żeby dostosować zegar (chronometr).
8. Gdy sędziowie są gotowi do wznowienia gry, sędzia czasowy włącza zegar (chronometr) od nowo ustawionego czasu.

Unieważnienie zawodów

Zakłada się, że zawody nie zostaną unieważnione ze względu na:

- awarię technologii,
- złych decyzji wynikających z wideoweryfikacji,
- decyzji o nieprzeprowadzeniu wideoweryfikacji zdarzenia/decyzji,
- wideoweryfikacji zdarzeń/decyzji niepodlegających weryfikacji.

PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI DLA SĘDZIÓW

SYGNALIZACJA	81
USTAWIANIE	94
INTERPRETACJE I REKOMENDACJE	112
INTERPRETACJE I REKOMENDACJE KS PZPN	126

SYGNALIZACJA

Sygnalizacja sędziów i innych sędziów

Sędziowie muszą stosować sygnalizację wskazaną poniżej biorąc pod uwagę, że większość sygnalizacji musi być wskazywana tylko przez jednego z sędziów, ale sygnalizacja obowiązuje obu sędziów w tym samym czasie.

Asystenci sędziów muszą sygnalizować czas dla drużyny oraz piąty faul akumulowany.

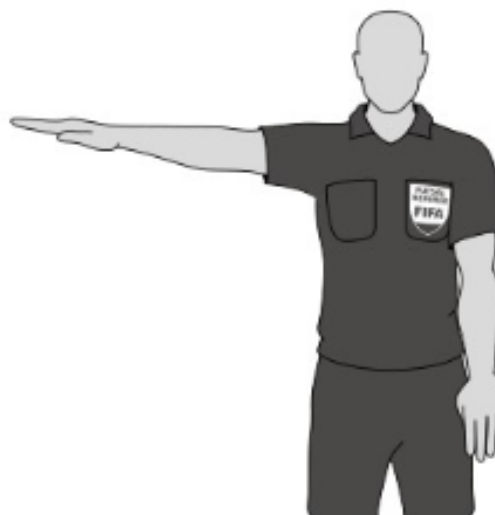
1 Sygnalizacja jednego z sędziów



Rozpoczęcie/wznowienie gry



Rzut wolny bezpośredni/rzut karny (wariant 1)



(wariant 2)



Rzut z autu (Wariant 1)



(Wariant 2)



Rzut różny (Wariant 1)



(Wariant 2)



Rzut od bramki (Wariant 1)

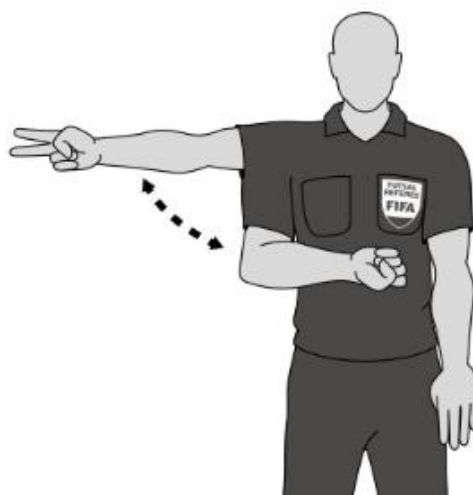


(Wariant 2)

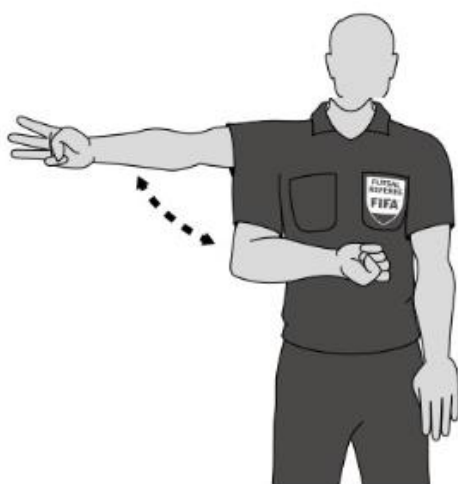
ODLICZANIE CZTERECH SEKUND



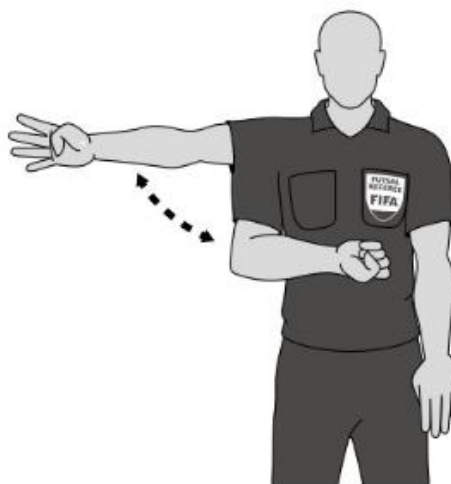
(Krok I)



(Krok II)



(Krok III)



(Krok IV)



(Krok V)

Co najmniej jeden z sędziów musi wyraźnie wskazać odliczanie czterech sekund przy następujących wznowieniach:

rzut różny,

rzut z autu,

rzut od bramki,

rzut wolny bezpośredni lub pośredni (włączając w to rzut wolny bezpośredni po szóstym faulu akumulowanym)

gdy bramkarz kontroluje piłkę na własnej połowie pola gry.

Sędziowie nie odliczają czterech sekund przy wznowieniu gry z:

rozpoczęcia gry,

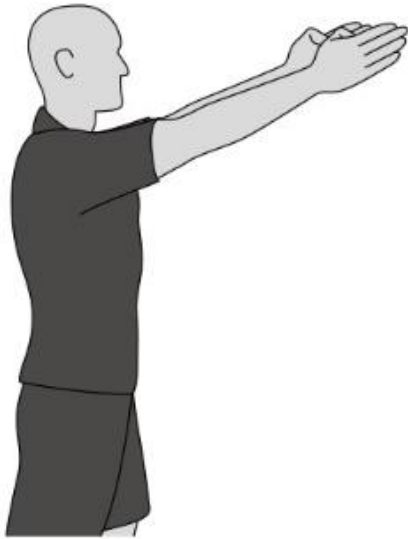
rzutu karnego.



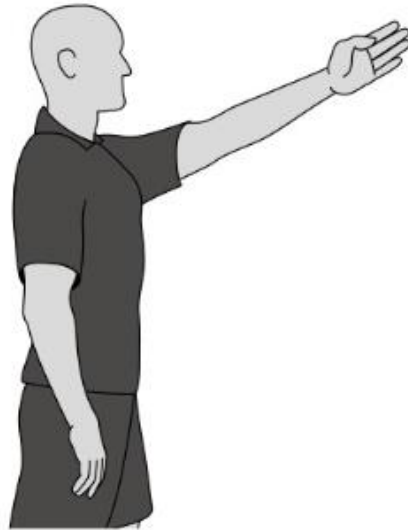
Pięty faul akumulowany



Czas dla drużyny



Korzyść po faulu akumulowanym



Korzyść po faulu nieakumulowanym



Napomnienie (żółta kartka)



Wykluczenie (czerwona kartka)

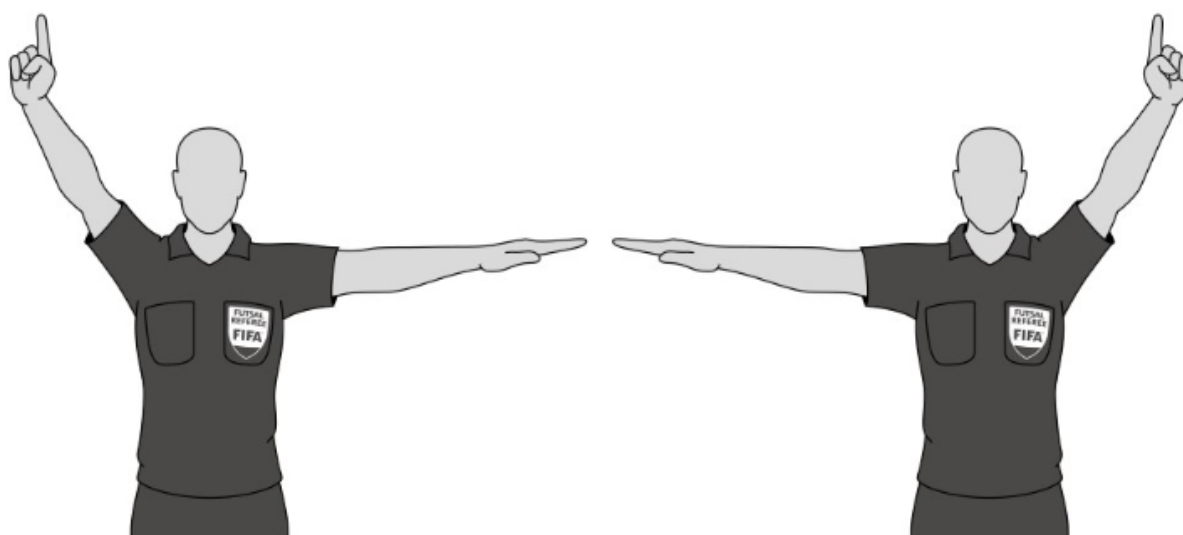
Faul akumulowany: sygnalizacja, która powinna być pokazana do sędziego czasowego i trzeciego sędziego po zasygnalizowaniu korzyści i po tym, jak piłka wyszła z gry.



(Krok I)



(Krok II)



(Krok III: dwa warianty)



Numer zawodnika – 1



Numer zawodnika - 2



Numer zawodnika – 3



Numer zawodnika – 4



Numer zawodnika – 5



Numer zawodnika – 6



Numer zawodnika – 7



Numer zawodnika – 8



Numer zawodnika – 9



Numer zawodnika – 10



Numer zawodnika – 11



Numer zawodnika – 12



Numer zawodnika – 13



Numer zawodnika – 14



Numer zawodnika – 15



Numer zawodnika – 30 (Krok I)



(Krok II)



Numer zawodnika – 52 (Krok I)



(Krok II)



Numer zawodnika – 60 (Krok I)



(Krok II)



Numer zawodnika – 84 (Krok I)



(Krok II)



Numer zawodnika – 90 (Krok I)



(Krok II)



Numer zawodnika – 96 (Krok I)



(Krok II)



Bramka samobójcza (Krok I)



(Krok II)

Sygnalizacja obu sędziów przy wznowieniu gry



Rzut wolny pośredni
(w momencie podjęcia decyzji sygnalizacja ma być wykonana przez jednego z sędziów)

Sygnalizacje sędziów asystentów



Czas dla drużyny

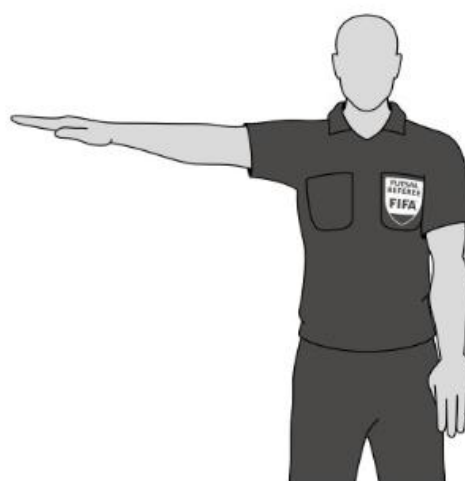


Piąty faul akumulowany

Trzeci sędzia i rezerwowy sędzia asystent sygnalizują zdobytą bramkę, gdy kontrolują linię bramkową drużyny atakującej.



(Krok I)



(Krok II)

USTAWIANIE

1.1. Ustawianie w sytuacjach kiedy piłka jest w grze

Rekomendacje:

- Gra powinna toczyć się między sędzią i drugim sędzią.
- Sędziowie powinni stosować diagonalny system poruszania się.
- Pozostawanie na zewnątrz boiska i równoległe do linii bocznej ułatwia obserwowanie gry i utrzymanie drugiego sędziego w polu widzenia.
- Sędzia znajdujący się najbliżej toczącej się gry („strefy gry” tj. miejsca gdzie znajduje piłka w danym momencie) powinien znajdować się w polu widzenia drugiego sędziego. Drugi sędzia powinien skoncentrować się na kontrolowaniu „strefy wpływu” (strefy, w której piłki nie ma w danym momencie, ale istnieje prawdopodobieństwo, że zaistnieje w niej przewinienie).
- Jeden z sędziów powinien być na tyle blisko gry, aby widzieć grę ale nie przeszkadzać w jej prowadzeniu.
- Sędziowie wkraczają na pole gry wyłącznie w celu uzyskania lepszego oglądu sytuacji.
- „To, co powinno być dostrzeżone” nie zawsze dzieje się w pobliżu piłki. Sędzia winien również zwracać uwagę na:
 - konfrontacyjne zachowania zawodników z dala od akcji;
 - możliwość popełnienia przewinienia w polu karnym, w kierunku którego rozwija się akcja;
 - przewinienia popełniane po odegraniu piłki;
 - następną fazę akcji.

1.2. Ogólne zasady ustawiania się podczas gry

Rekomenduje się, żeby jeden z sędziów był na wysokości przedostatniego zawodnika drużyny broniącej lub piłki jeżeli znajduje się ona bliżej linii bramkowej niż przedostatni zawodnik drużyny broniącej.

Sędziowie muszą być zawsze zwrócenii twarzą do pola gry. Jeden z sędziów powinien kontrolować „strefę gry”, a drugi „strefę wpływu”.

3. Bramkarz zwalnający piłkę z rąk

Jeden z sędziów musi zająć pozycję na wysokości bramkarza sprawdzając czy bramkarz nie dotyka piłki po raz drugi po zwolnieniu jej do gry lub czy jego ręce i ramiona przed zwolnieniem piłki z rąk nie wychodzą poza pole karne, jak również odlicza 4 sekundy bramkarzowi będącemu w posiadaniu piłki.

Taką samą pozycję jeden z sędziów powinien zająć przy rzucie od bramki. Odliczanie czterech sekund rozpoczyna się, gdy bramkarz znajduje się wewnątrz własnego pola karnego. Bramkarz, który znajduje się poza własnym polem karnym może zostać napomniany za opóźnianie wznawiania gry.

Po zwolnieniu piłki do gry przez bramkarza sędziowie zajmują odpowiednie pozycje do kontrolowania gry.

4. Sytuacje „bramka – nie ma bramki”

Kiedy zostaje zdobyta bramka i jest to oczywiste, sędzia i drugi sędzia muszą nawiązać kontakt wzrokowy, a sędzia znajdujący się bliżej stolika sędziego czasowego musi się zbliżyć do sędziego czasowego i trzeciego sędziego, którym komunikuje przepisową sygnalizacją numer zawodnika, który zdobył bramkę.

Jeżeli bramka została zdobyta, ale piłka pozostaje dalej w grze ponieważ zdobycie gola nie było oczywiste, sędzia znajdujący się bliżej bramki używa gwizdka w celu zwrócenia uwagi drugiego sędziego. Sędzia znajdujący się bliżej stanowiska sędziego czasowego, zbliża się do sędziego czasowego i trzeciego sędziego, aby zakomunikować przepisową sygnalizacją numer zawodnika, który zdobył bramkę.

Jeżeli drużyna gra z lotnym bramkarzem, to trzeci sędzia powinien pomóc sędziom, którzy są na polu gry poprzez zajęcie miejsca na linii bramkowej drużyny, która gra z lotnym bramkarzem, aby mieć lepszą możliwość oceny czy piłka przekracza linię bramkową.

5. Ustawienie w sytuacjach, w których piłka jest poza grą

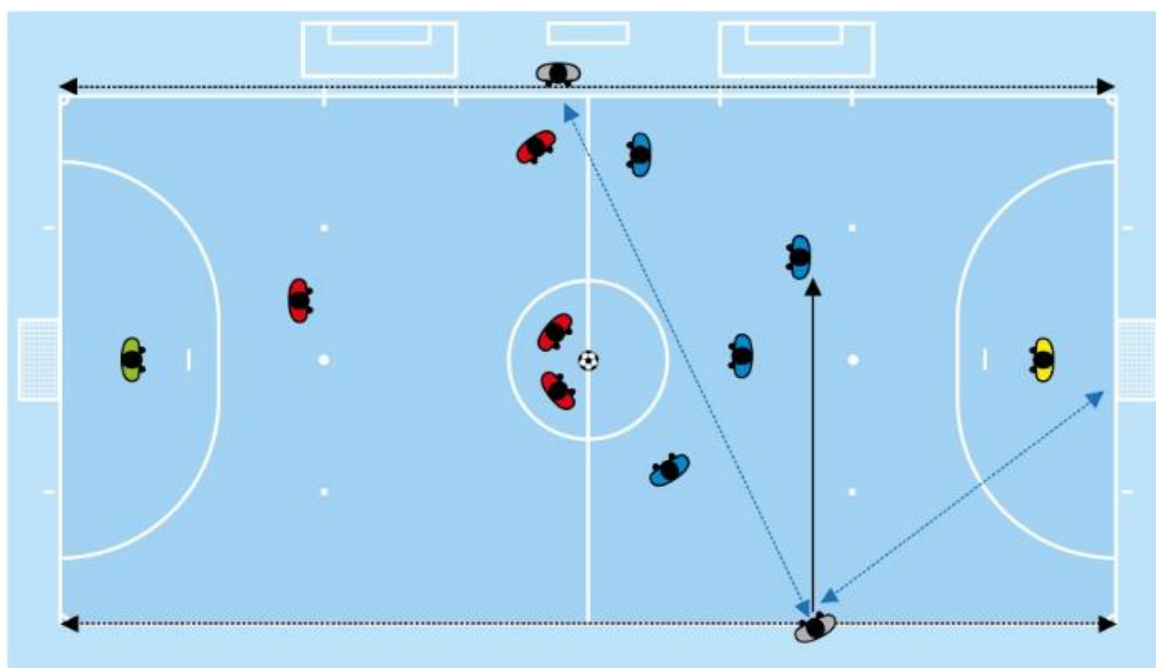
Najlepsze ustawienie to takie, z którego sędziowie mogą podjąć prawidłową decyzję i mają optymalny kąt widzenia gry i zawodników. Wszystkie rekomendacje dotyczące ustawiania się sędziów oparte są na prawdopodobieństwie i powinny być dostosowane do szczegółowych danych na temat drużyn, zawodników i wydarzeń boiskowych.

6. Ustawienie w określonych sytuacjach

1. Ustawienie – rozpoczęcie gry (obowiązkowe)

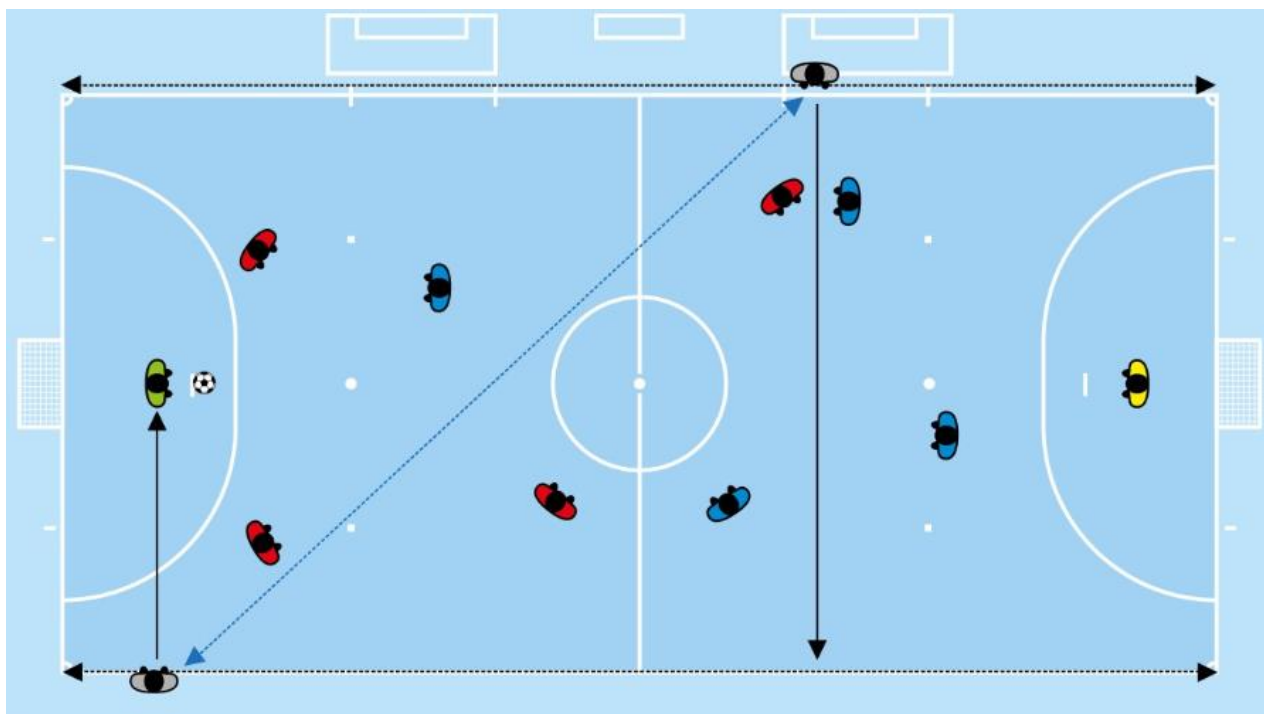
Przy każdym rozpoczęciu / wznowieniu gry ze środka, jeden z sędziów poruszający się wzdłuż linii bocznej od strony stref wymian, musi znajdować 1 m od linii środkowej po stronie drużyny rozpoczynającej grę, aby sprawdzić czy piłka z rozpoczęcia gry zostaje prawidłowo wprowadzona do gry.

Drugi sędzia musi znajdować się w linii z przedostatnim zawodnikiem drużyny przeciwnej.



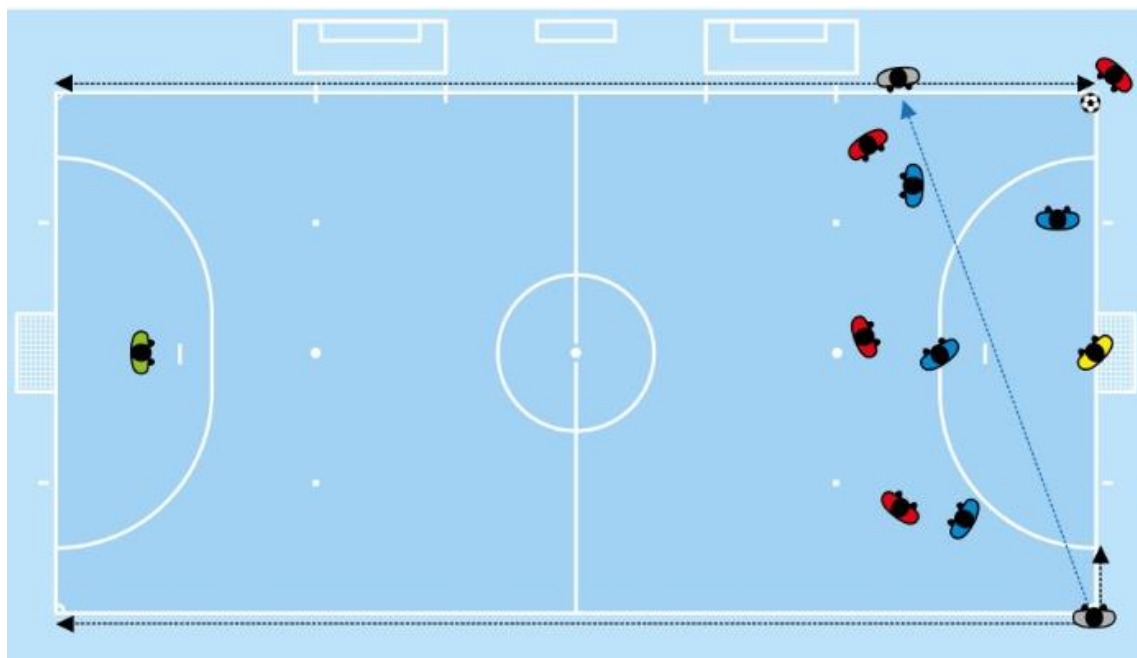
2. Ustawienie – rzut od bramki

1. Jeden z sędziów musi najpierw sprawdzić czy piłka znajduje się wewnątrz pola karnego. Jeżeli piłka nie jest wewnątrz pola karnego to sędziowie mogą rozpocząć odliczanie czterech sekund jeżeli uważają, że bramkarz jest w stanie wznowić grę rzutem od bramki lub w celach taktycznych opóźnia wzięcie piłki w ręce.
2. Kiedy tylko piłka znajdzie się wewnątrz pola karnego jeden z sędziów musi zająć pozycję w linii z bramkarzem, aby upewnić się, że bramkarz jest gotowy do wprowadzenia piłki do gry oraz, że zawodnicy drużyny atakującej znajdują się poza polem karnym. Dopiero wtedy sędziowie odliczają cztery sekundy, chyba że zaczęli to robić wcześniej w zgodzie z poprzednim punktem.
3. Ten z sędziów, który nadzoruje wznowienie gry rzutem od bramki, musi zająć dogodną pozycję do kontrolowania gry, co jest jego priorytetem.

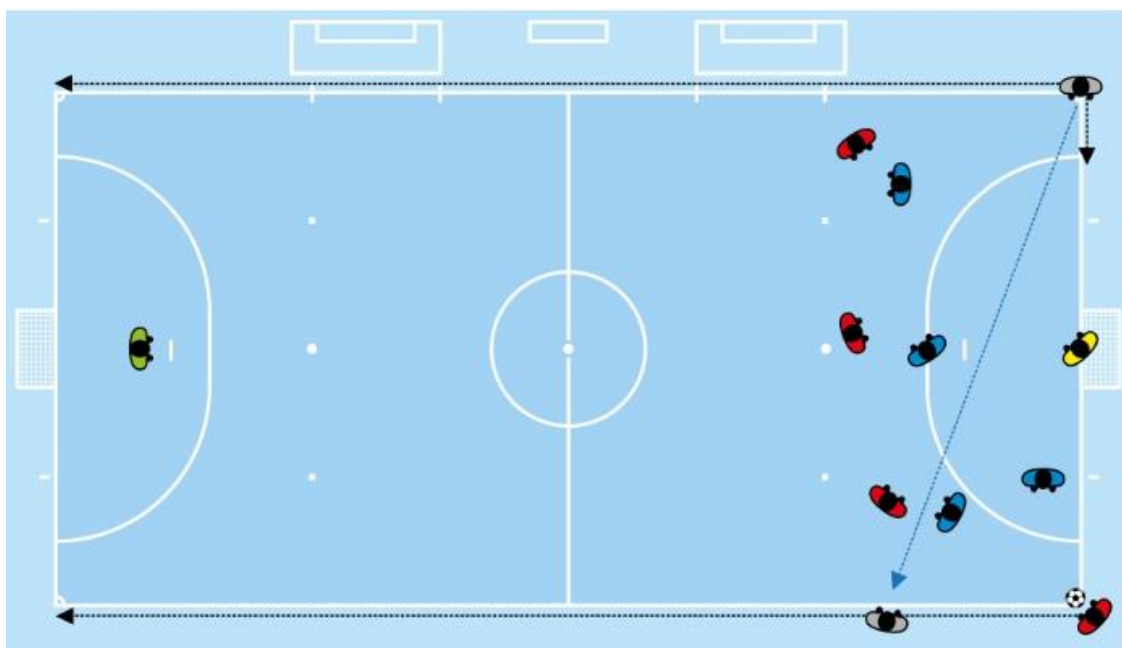


3. Ustawienie – rzut różny (1)

Podczas wykonywania rzutu różnego, sędzia który znajduje się bliżej miejsca wykonania rzutu zajmuje miejsce na linii bocznej w odległości około 5 metrów od łuku pola różnego, z którego wykonywany jest rzut różny. Z tej pozycji sędzia musi kontrolować czy piłka jest prawidłowo ustawiona wewnątrz łuku różnego i czy zawodnicy drużyny przeciwnej zachowują 5 metrów od pola różnego. Drugi sędzia zajmuje pozycję poza łukiem pola różnego na wysokości linii bramkowej po drugiej stronie boiska. Z tej pozycji obserwuje piłkę jak również zachowanie zawodników.



4. Ustawienie – rzut różny (2)

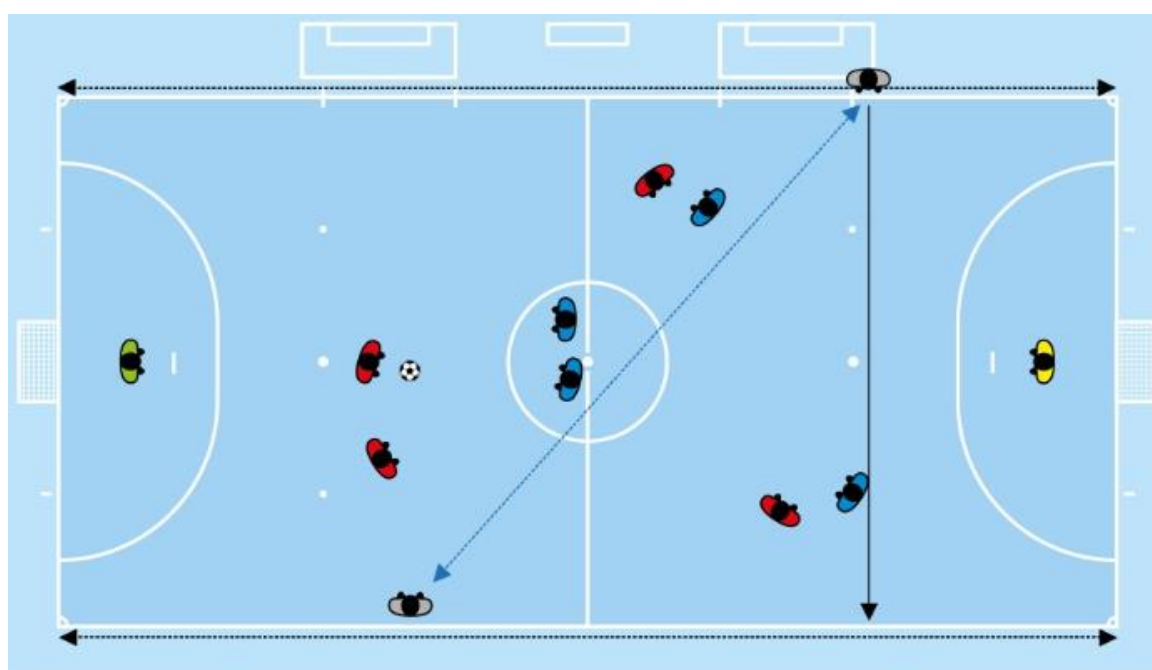


5. Ustawienie – rzut wolny (1)

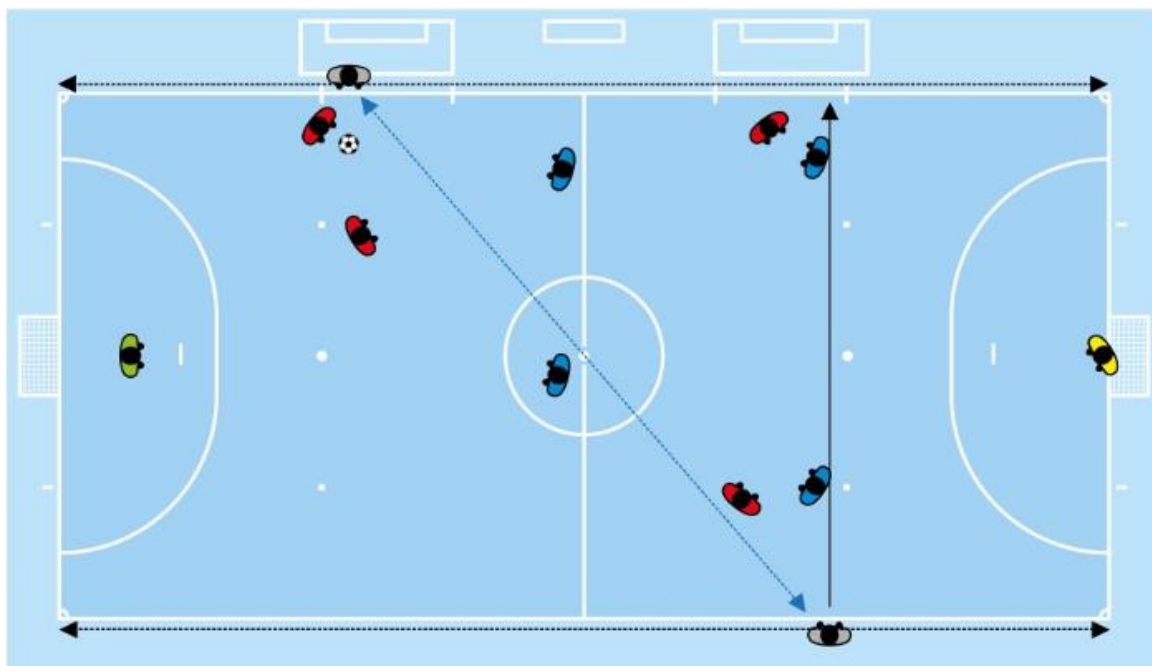
Podczas wykonywania rzutu wolnego, sędzia, który znajduje się najbliżej, zajmuje pozycję na wysokości miejsca, z którego będzie wykonywany rzut wolny i sprawdza czy piłka jest ustawiona poprawnie oraz obserwuje zawodników drużyny przeciwnej czy nie naruszają przepisów w zakresie wymaganej odległości. Drugi sędzia musi zająć pozycję na wysokości przedostatniego zawodnika drużyny broniącej, bądź na linii bramkowej, której kontrola jest priorytetem w każdym przypadku. Obydwaj sędziowie muszą być gotowi do śledzenia trajektorii lotu piłki i do biegu wzdłuż linii bocznej w kierunku łuku pola różnego, gdy wykonywany jest rzut wolny bezpośredni i jest możliwy efektywny strzał na bramkę, a nie zajęli oni pozycji na linii bramkowej.



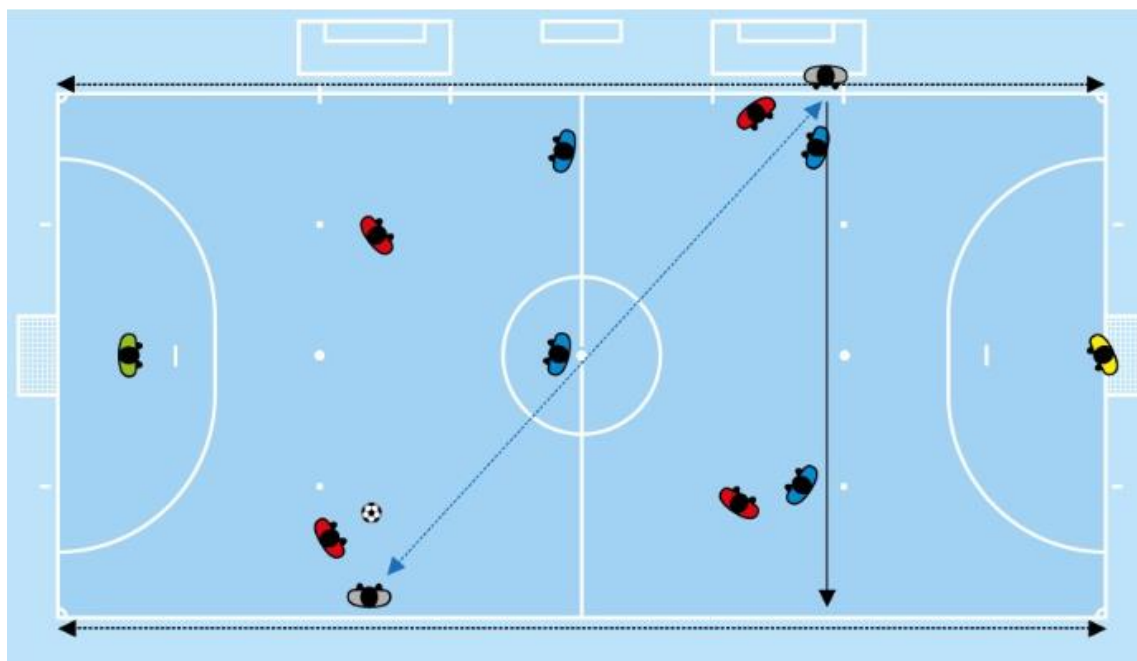
6. Ustawienie – rzut wolny (2)



7. Ustawienie – rzut wolny (3)

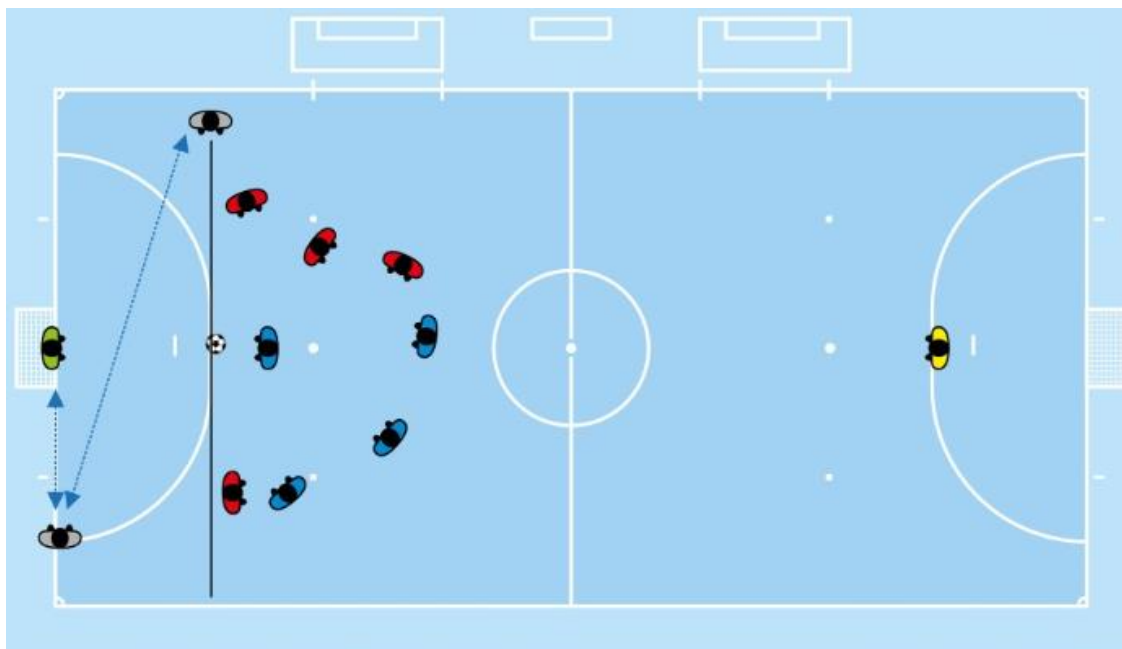


8. Ustawienie – rzut wolny (4)



9. Ustawienie – rzut karny

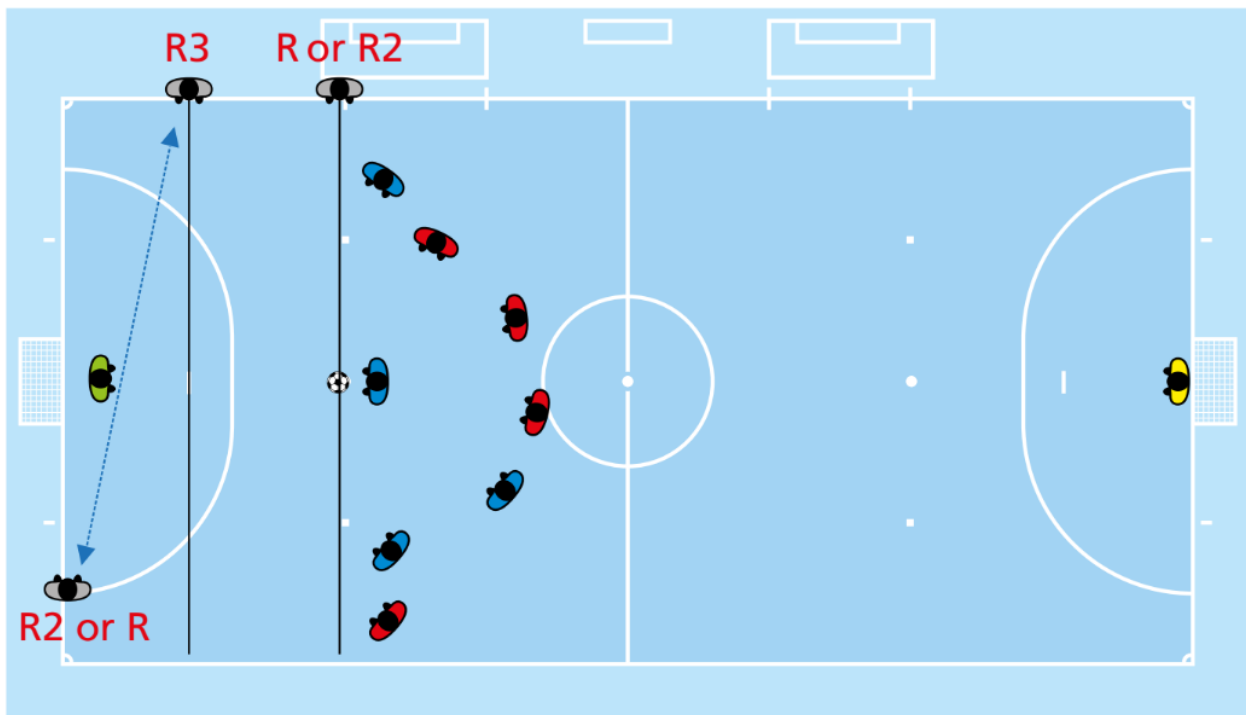
Jeden z sędziów zajmuje pozycję w linii na wysokości punktu karnego, w odległości około 5 metrów i sprawdza, czy piłka jest ustawiona poprawnie. Identyfikuje wykonawcę rzutu i obserwuje czy zawodnicy nie naruszają zapisów Artykułu 14, gdy wykonywany jest rzut karny. Sędzia nie zezwala na wykonanie rzutu, zanim nie upewni się, że ustawienie wszystkich pozostałych zawodników jest prawidłowe. Drugi z sędziów może mu w tym pomagać o ile to konieczne. Drugi musi znajdować się na przecięciu linii bramkowej z linią pola karnego aby kontrolować, czy piłka wpada do bramki. Jeżeli bramkarz drużyny broniącej naruszy zapisy Artykułu 14 przed wykonaniem rzutu karnego, a bramka nie zostaje zdobyta, to sędzia nakaze powtórzenie rzutu.



10. Ustawienie – rzut z drugiego punktu karnego (10 m)

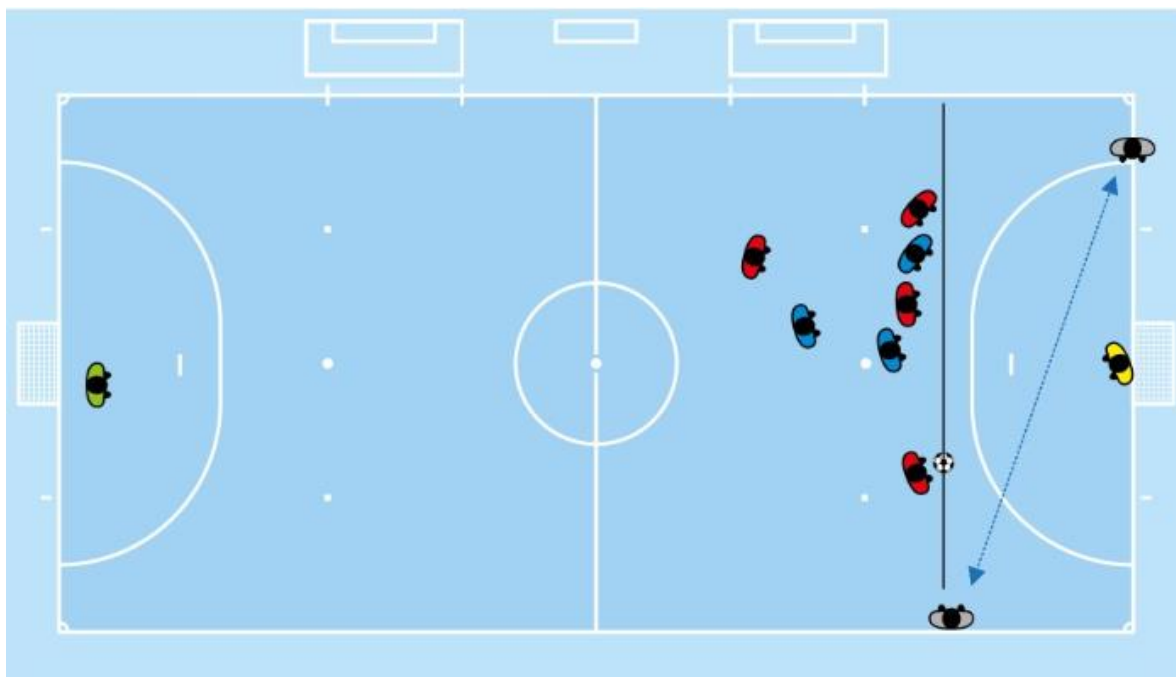
Jeden z sędziów zajmuje pozycję na wysokości znaku 10 metra, identyfikuje wykonawcę rzutu czy obserwuje zawodnicy nie naruszają zapisów artykułu 13. Sędzia ten identyfikuje wykonawcę rzutu i obserwuje, czy zawodnicy nie naruszają zapisów Artykułu 13. Nie zezwala on na wykonanie rzutu dopóki nie upewni się, że wszyscy zawodnicy zajmują dozwolone pozycje. Drugi z sędziów musi znajdować się na przecięciu linii bramkowej z linią pola karnego i sprawdza, czy piłka przekroczyła linię bramkową. Jeżeli bramkarz drużyny broniącej naruszy postanowienia Artykułu 13, a bramka nie zostanie zdobyta, sędzia ten nakaze powtórzenie rzutu z drugiego punktu karnego.

Sędzia trzeci zajmuje pozycję na wysokości znaku wewnątrz pola karnego wskazującego minimalną odległość 5 m od znaku 10 m, która musi być przestrzegana przez bramkarza zgodnie z zapisami Artykułu 1.



11. Ustawienie – rzuty wolne od szóstego faulu akumulowanego nie z drugiego punktu karnego (1)

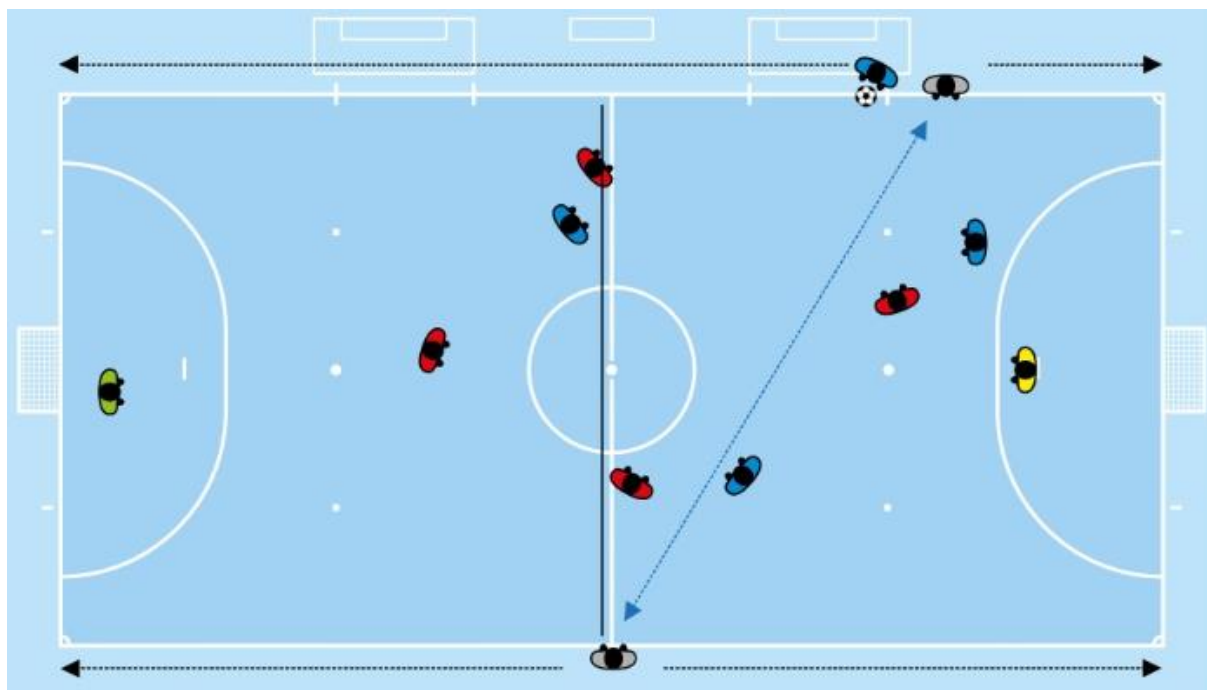
Jeden z sędziów zajmuje pozycję w linii na wysokości miejsca wykonania rzutu (piłki), sprawdza czy piłka jest ustawiona prawidłowo, identyfikuje wykonawcę rzutu oraz obserwuje czy zawodnicy nie naruszają zapisów Artykułu 13. Ten sędzia nie zezwala na wykonanie rzutu dopóki nie upewni się, że wszyscy zawodnicy zajmują dozwolone pozycje. Drugi z sędziów może mu w tym pomagać – jeśli to konieczne. Drugi z sędziów musi znajdować się na przecięciu linii bramkowej z linią pola karnego i sprawdza, czy piłka przekroczyła linię bramkową. Jeżeli bramkarz drużyny broniącej naruszy postanowienia Artykułu 13, a bramka nie zostanie zdobyta, sędzia ten nakaże powtórzenie rzutu za szósty i kolejny faul akumulowany.



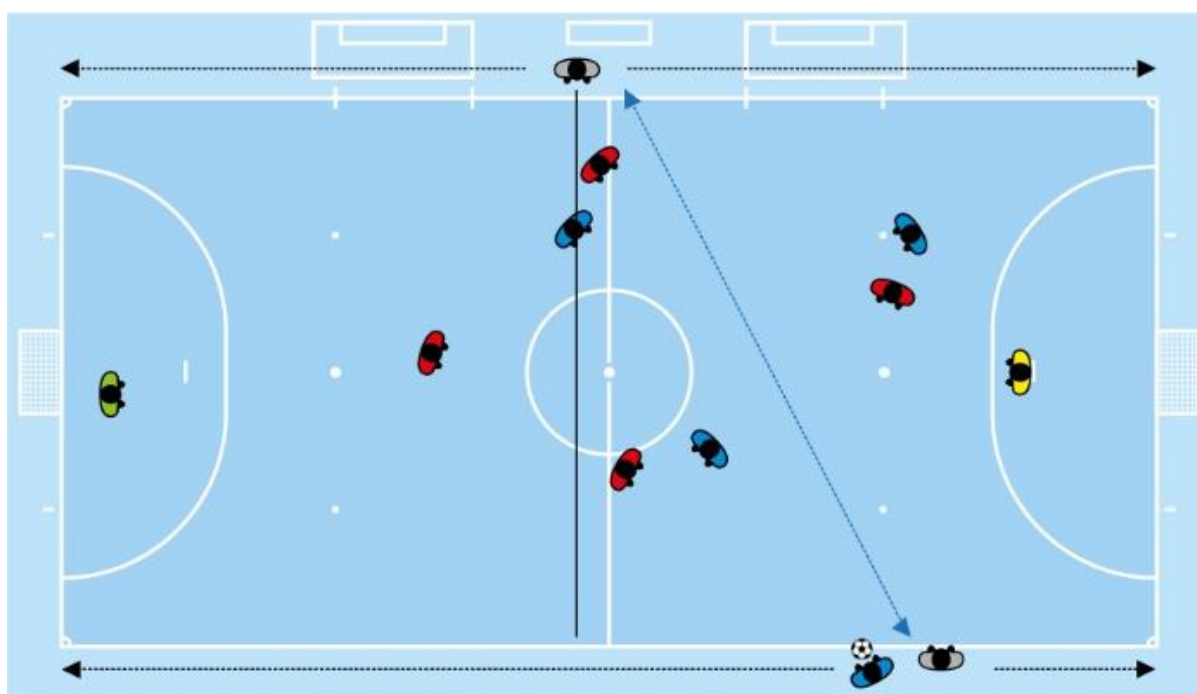
12. Ustawienie – rzuty wolne od 6 faulu akumulowanego nie z drugiego punktu karnego (2)



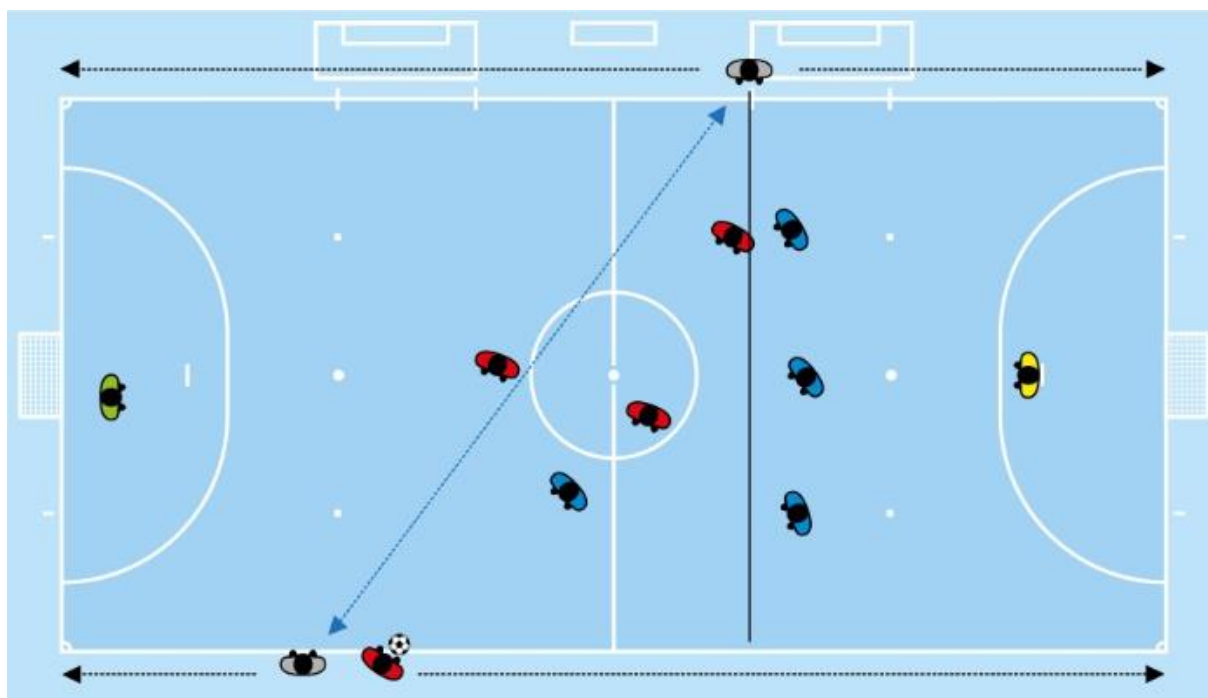
13. Ustawienie – rzuty z autu (1)



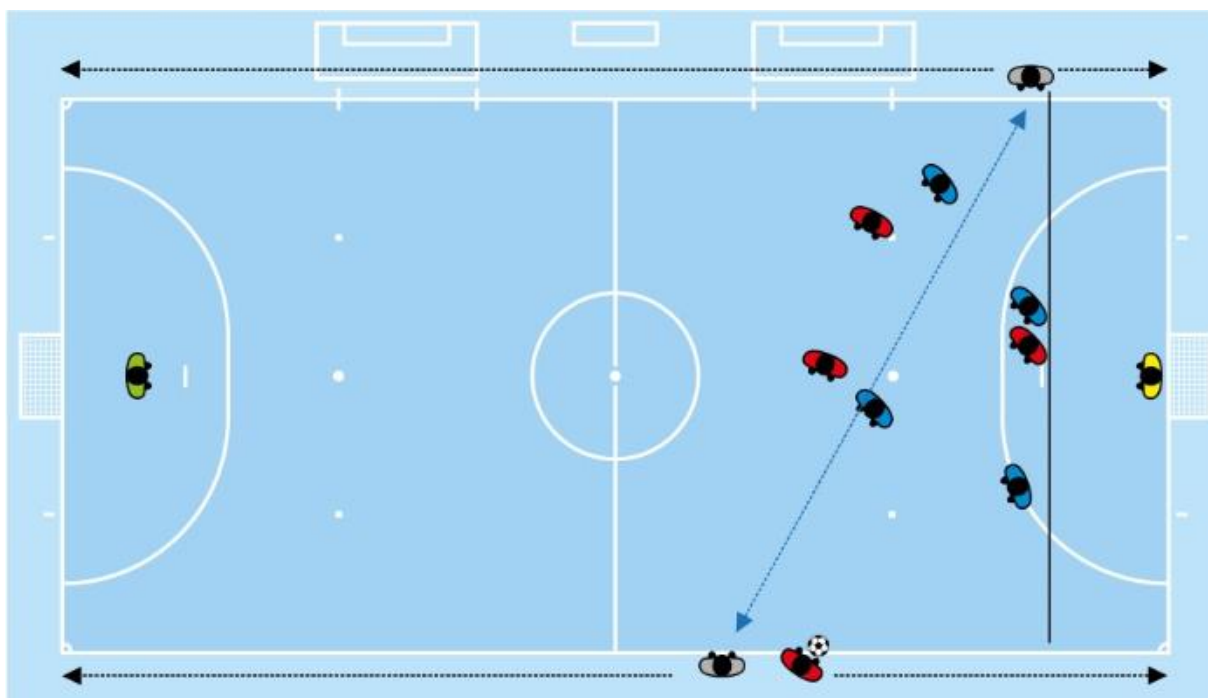
14. Ustawienie – rzuty z autu (2)



15. Ustawienie – rzuty z autu (3)

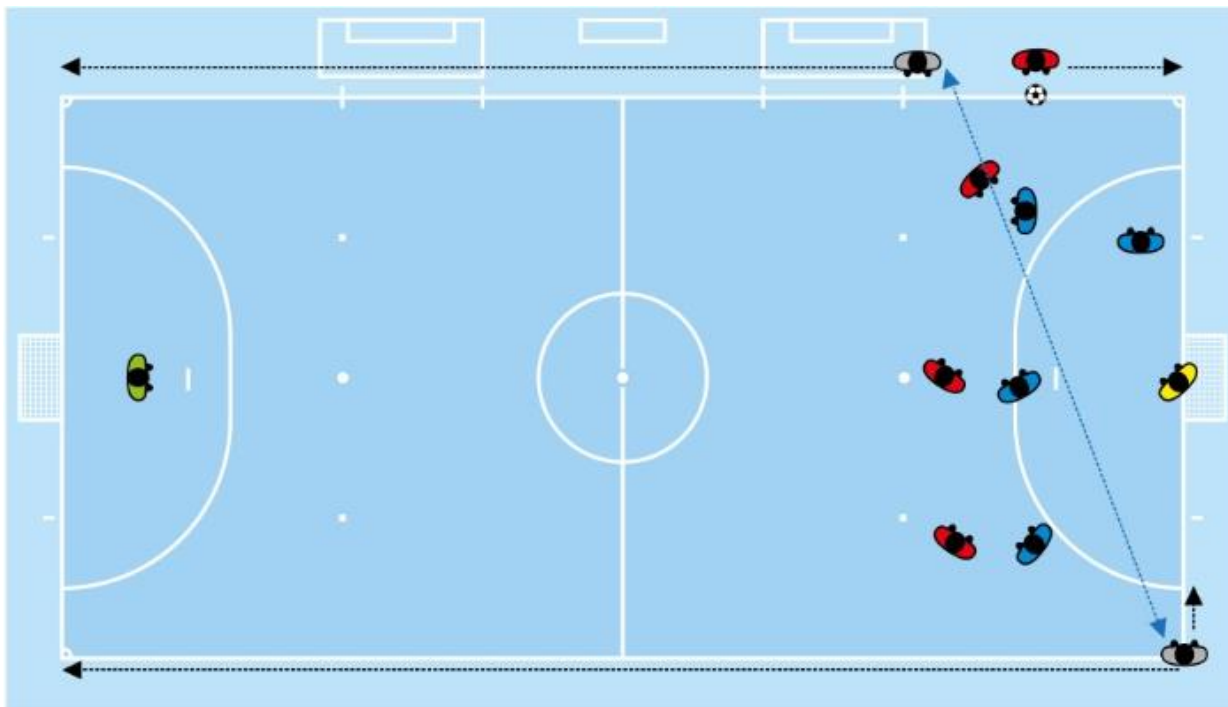


16. Ustawienie – rzuty z autu (4)



17. Ustawienie – rzuty z autu (5)

W czasie wykonywania rzutu z autu w pobliżu łuku pola różnego przez drużynę atakującą, sędzia znajdujący się bliżej miejsca, gdzie gra ma być wznowiona, pozostaje w odległości około 5 metrów. Z tej pozycji sprawdza czy rzut z autu jest wykonany zgodnie z przepisami i upewnia się, że zawodnicy drużyny przeciwnej znajdują się w odległości 5 metrów od linii bocznej. Drugi sędzia zajmuje pozycję na tym samym końcu pola gry, ale po drugiej jego stronie w miejscu, w którym linia boczna łączy się z linią bramkową. Z tej pozycji obserwuje on piłkę i zachowanie zawodników.



18A. Ustawienie – karne (seria rzutów karnych) dla wyłonienia zwycięzcy (bez sędziego czwartego)

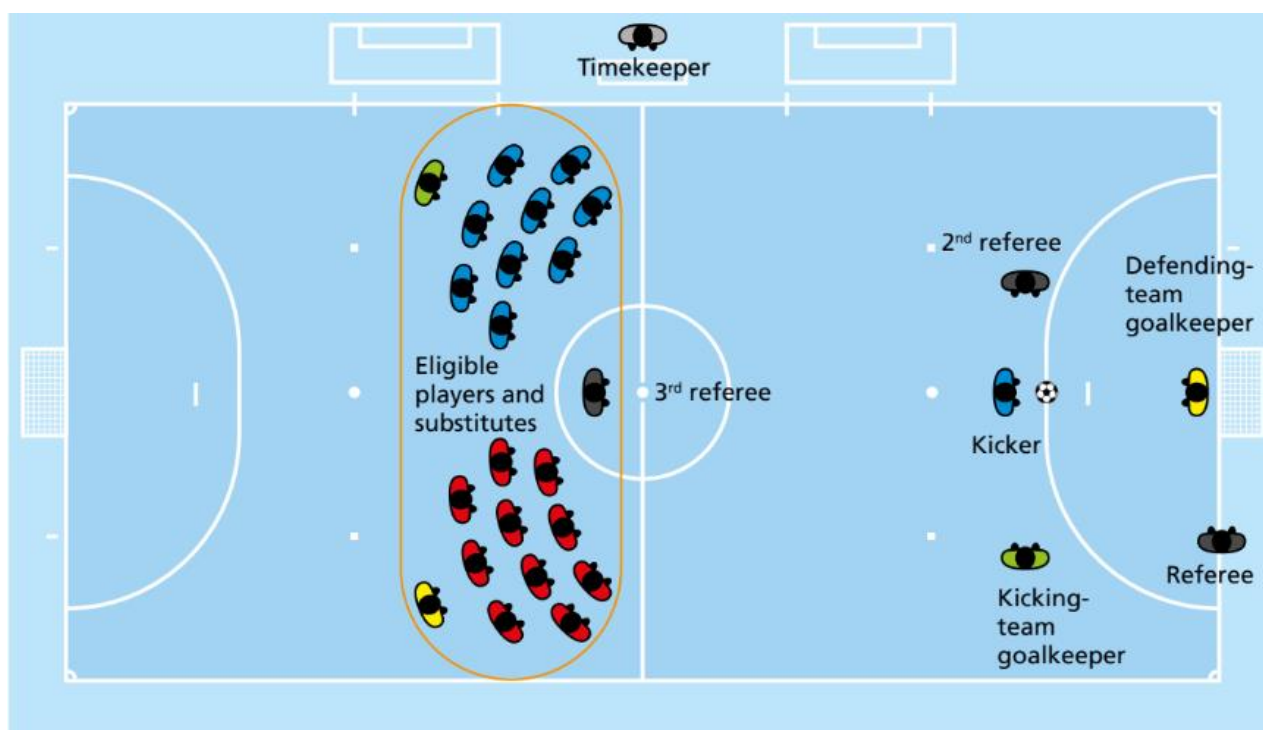
Sędzia musi zająć pozycję na linii bramkowej w odległości około 2 metrów od bramki. Jego głównym obowiązkiem jest sprawdzenie czy piłka przekroczyła linię bramkową i czy bramkarz stosuje się do zapisów Artykułu 14.

Jeżeli w sposób oczywisty piłka przekroczyła linię bramkową, sędzia musi nawiązać kontakt wzrokowy z drugim sędzią, by potwierdzić, że nie zostało popełnione żadne przewinienie.

Drugi sędzia znajduje się na wysokości punktu rzutu karnego w odległości około 3 metrów, aby sprawdzić, że piłka i bramkarz zawodnika wykonującego rzut znajdują się w odpowiednim miejscu. Drugi sędzia daje sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu.

Trzeci sędzia zajmuje miejsce w kole środkowym, żeby kontrolować pozostałych tam zawodników i zawodników rezerwowych obu drużyn uprawnionych do wykonywania rzutów.

Sędzia czasowy musi znajdować się przy stoliku sędziego czasowego, żeby upewnić się, że zawodnicy i zawodnicy rezerwowi wykluczeni z wykonywania rzutów i osoby towarzyszące drużynom zachowują się odpowiednio, a także zresetować ustawienie tablicy wyników do 0-0 i zapisywać na niej aktualny wynik rzutów z punktu karnego.



Wszyscy sędziowie zapisują rozstrzygnięcie każdego karnego, oraz numery zawodników którzy je wykonali.

18B. Ustawienie – rzuty karne (seria rzutów karnych) dla wyłonienia zwycięzcy (z sędzią czwartym)

Jeżeli wyznaczony został sędzia czwarty to ustawienia sędziów są następujące:

Sędzia musi zająć pozycję na linii bramkowej w odległości około 2 metrów od bramki. Jego głównym obowiązkiem jest sprawdzenie czy piłka przekroczyła linię bramkową i czy bramkarz stosuje się do zapisów Artykułu 14.

Jeżeli w sposób oczywisty piłka przekroczyła linię bramkową, sędzia musi nawiązać kontakt wzrokowy z drugim i trzecim sędzią, aby potwierdzić, że nie zostało popełnione żadne przewinienie.

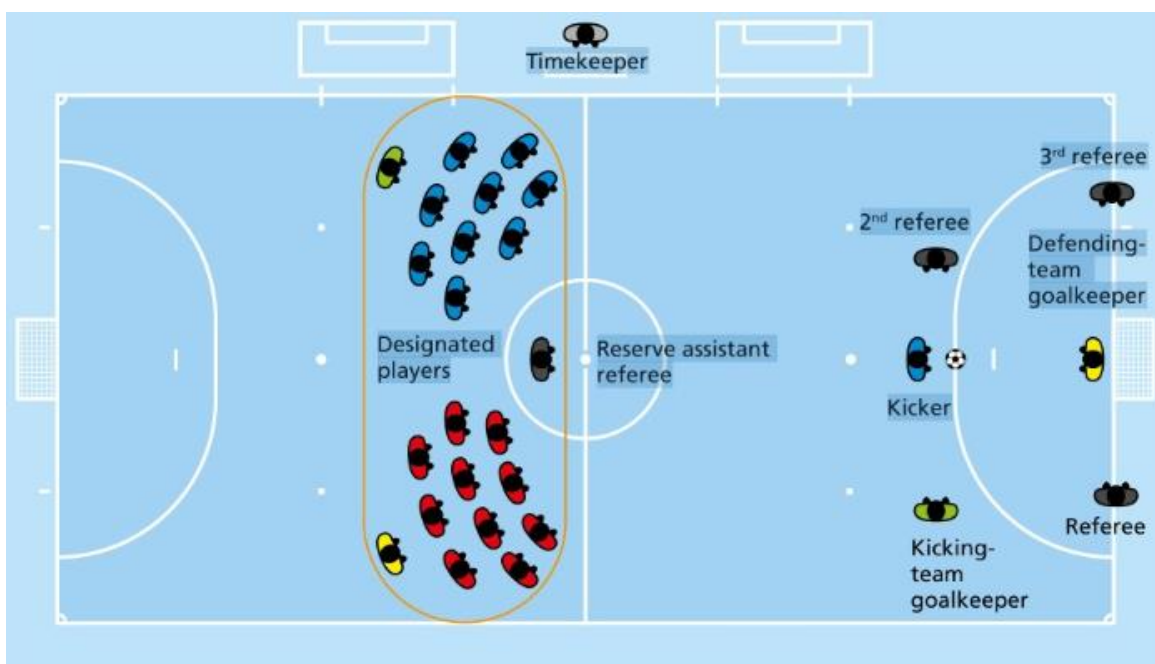
Drugi sędzia znajduje się na wysokości punktu rzutu karnego w odległości około 3 metrów, aby sprawdzić, że piłka i bramkarz zawodnika wykonującego rzut znajdują się w odpowiednim miejscu. Drugi sędzia daje sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu.

Trzeci sędzia zajmuje miejsce na linii bramkowej mniej więcej 2 metry od bramki po przeciwnej stronie niż sędzia. Głównym obowiązkiem trzeciego sędziego jest sprawdzenie, czy piłka przekroczyła linię i asystowanie sędziemu – jeżeli jest to konieczne.

Rezerwowy sędzia asystent zajmuje miejsce w kole środkowym, żeby kontrolować pozostających, uprawnionych do wykonywania rzutów, zawodników i zawodników rezerwowych obu drużyn,

Sędzia czasowy musi znajdować się przy stoliku sędziego czasowego, żeby:

2. upewnić się, że zawodnicy i zawodnicy rezerwowi wykluczeni z wykonywania rzutów i osoby towarzyszące drużynom zachowują się odpowiednio;
3. zresetować tablicę wyników do wyniku 0-0 i rejestrować wynik rzutów na tablicy.



Wszyscy sędziowie zapisują rozstrzygnięcie każdego karnego, oraz numery zawodników którzy je wykonali.

19. Ustawienie – zmiana stron przez sędziów na polu gry

Sędziowie mogą zmienić się stronami pola gry, jeżeli uważają, że wpłynie to pozytywnie na zawody. Jednakże sędziowie powinni pamiętać o tym, że:

- Nie mogą zmieniać stron podczas, gdy piłka jest w grze.
- Co do zasady sędziowie powinni zmienić się stronami, gdy sędzia będący po stronie ławek pokaże ŻK/CzK lub podejmie inną ważną decyzję, która może wywołać krytykę i okazywania niezadowolenia przez jedną lub obie drużyny.
- To sędzia, który pokazał ŻK/CzK zazwyczaj decyduje czy należy zmieniać strony.
- Sędzia, który znajduje się po stronie ławek, zawsze daje sygnał gwizdkiem na wznowienie gry po zmianie stron przez sędziów.
- Sędziowie mogą powrócić do wcześniej zajmowanych stron pola gry, gdy pozwala na to sytuacja na zawodach.

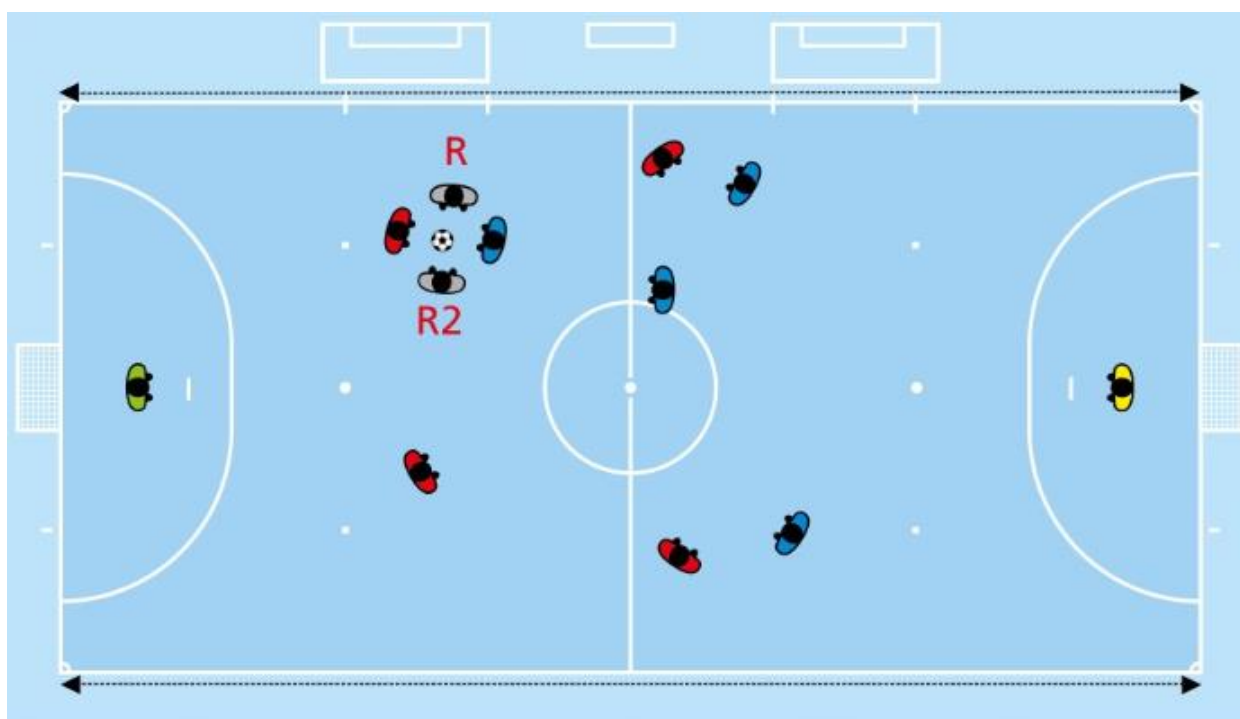
Przykład



- 1) Sędzia bliższy ławki daje sygnał gwizdkiem sygnalizując faul.



- 2) Sędzia, który przerwał grę gwizdkiem przemieszcza się w miejsce, w którym popełniono przewinienie w celu pokazania ŻK/CzK.



- 3) Drugi sędzia przemieszcza się do miejsca, w którym popełniono przewinienie w celu pomocy w nadzorze nad sytuacją (zawodników i piłki)



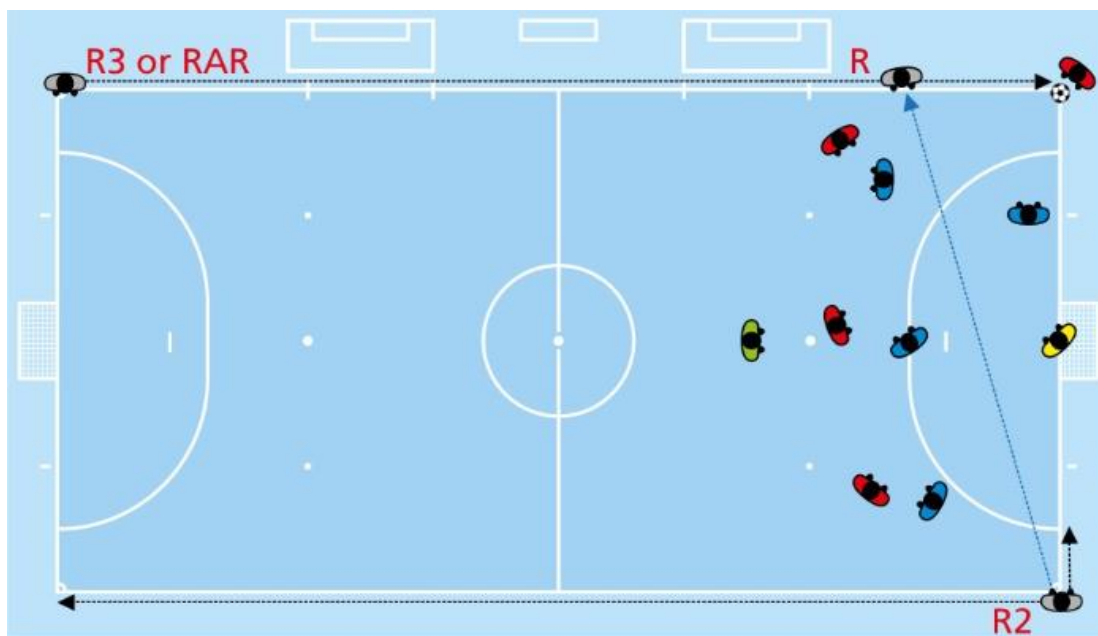
- 4) Sędzia, który pokazał ŻK/CzK przemieszcza się w kierunku stolika sędziego czasowego, żeby poinformować innych sędziów o numerze winnego zawodnika. Sygnalizacja musi być wykonana na linii środkowej, około 5 m od stolika sędziego czasowego.



- 5) Sędziowie wznowiają grę po zmianie stron. Gra jest wznowiona przez sędziego, który znajduje się po stronie ławek.

20. Ustawienie – trzeci sędzia (lub rezerwowy sędzia asystent) jeżeli jedna lub dwie drużyny grają z lotnym bramkarzem

Jeżeli drużyna gra z lotnym bramkarzem, trzeci sędzia (lub rezerwowy sędzia asystent) kontroluje linię bramkową drużyny, gdy ta drużyna atakuje. Jeżeli bramka zostanie zdobyta przez drużynę przeciwną, trzeci sędzia (lub rezerwowy sędzia asystent) informuje o tym drugiego sędziego używając umownych sygnałów.



Jeżeli obie drużyny grają z lotnym bramkarzem i zarówno trzeci sędzia jak i rezerwowy sędzia asystent zostali wyznaczeni, to trzeci sędzia powinien kontrolować linię bramkową jednej drużyny, a rezerwowy sędzia asystent powinien kontrolować drugą linię bramkową.

INTERPETACJE I REKOMENDACJE

ARTYKUŁ 3 – Zawodnicy

Jeżeli zawodnik, który znajduje się poza polem gry za zgodą jednego z sędziów i który nie został wymieniony, powraca na pole gry bez zgody sędziów, a ponadto popełnia kolejne przewinienie karane napomnieniem, sędziowie wykluczą go za dwa popełnione przewinienia karane napomnieniami, np. gdy zawodnik wchodzi na pole gry bez zgody sędziów i podstawią nogę przeciwnikowi w sposób nierozważny. Jeżeli natomiast przewinienie to zostaje popełnione z użyciem nadmiernej siły, zawodnik ten zostanie od razu wykluczony.

Zawodnik, który przypadkowo przekracza linie ograniczające pole gry w ramach toczącej się akcji, również nie popełnia przewinienia.

Zawodnicy rezerwowi

Jeżeli zawodnik rezerwowy wchodzi na pole gry nie zachowując procedury wymiany lub sprawiając, że jego drużyna gra z dodatkowym zawodnikiem, sędziowie – wspierani przez asystentów sędziów – muszą zastosować się do poniższych zasad:

- 1 Przerwać grę, jednak nie natychmiast, jeśli można zastosować korzyść.
- 2 Napomnieć zawodnika rezerwowego za niesportowe zachowanie, jeśli jego drużyna gra z dodatkowym zawodnikiem, lub za naruszenie procedury wymiany, jeśli wymiana nie została przeprowadzona prawidłowo.
- 3 Zawodnik rezerwowy musi opuścić pole gry podczas najbliższej przerwy w grze, o ile wcześniej tego nie zrobił, aby dokończyć procedurę wymiany, jeżeli przewinienie polegało na naruszeniu tej procedury wymiany albo aby powrócić do strefy technicznej, jeśli jego drużyna grała z dodatkowym zawodnikiem.
- 4 Jeżeli sędziowie zastosują korzyść:
 - 4.1 muszą przerwać grę, gdy drużyna zawodnika rezerwowego wejdzie w posiadanie piłki i wznowić ją rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej, z miejsca gdzie znajdowała się piłka w momencie przerwania gry, chyba że gra została przerwana, gdy piłka była w polu karnym (patrz Artykuł 13);
 - 4.2 i drużyna zawodnika rezerwowego popełnia przewinienie podlegające karze rzutu wolnego pośredniego, rzutu wolnego bezpośredniego lub rzutu karnego lub zawodnik rezerwowy wpływa na grę, sędziowie muszą ukarać zespół zawodnika rezerwowego stosownie do przewinienia. Jeżeli to konieczne, sędziowie wyciągną również sankcje dyscyplinarne, odpowiednie do natury popełnionego przewinienia;
 - 4.3 i przerwą grę, ponieważ drużyna przeciwna popełniła przewinienie lub piłka opuściła pole gry; gra musi zostać wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla przeciwników drużyny zawodnika rezerwowego. Jeżeli to konieczne, sędziowie wyciągną również sankcje dyscyplinarne, odpowiednie do natury popełnionego przewinienia.
- 5 Jeżeli zawodnik wpisany do protokołu jako zawodnik rezerwowy, zastąpi przed rozpoczęciem meczu zawodnika podstawowego składu bez poinformowania o tym sędziów, to sędziowie:
 - zezwalają na grę zawodnikowi rezerwowemu;
 - nie wyciągają żadnych sankcji dyscyplinarnych w stosunku do zawodnika rezerwowego;
 - informują o incydencie odpowiednie władze.
- Jeżeli zawodnik rezerwowy popełnia przewinienie karane wykluczeniem przed wejściem na pole gry, liczba zawodników w jego drużynie nie zostanie zredukowana, a na pole gry może wejść inny zawodnik rezerwowy lub zawodnik, który miał zostać wymieniony może wrócić na pole gry.

Opuszczenie pola gry za zgodą sędziego

Poza normalną wymianą zawodników, zawodnik może opuścić pole gry bez zgody sędziów w poniższych sytuacjach:

- jako część rozgrywanej akcji, zakładając, że natychmiast powraca on na pole gry, tzn. zagrywa piłkę lub drybluje obok przeciwnika. Zawodnikowi nie wolno jednak opuszczać pola gry i przemieszczać się za jedną z bramek przed ponownym powrotem na pole gry w celu oszukania przeciwników; jeśli zawodnik tak postępuje, sędziowie – jeśli nie zastosują korzyści – powinni przerwać grę. Jeżeli gra zostanie przerwana, należy wznowić ją rzutem wolnym pośrednim (patrz Artykuł 13 – Rzuty wolne). Winny zawodnik zostanie napomniany za niesportowe zachowanie;
- z powodu kontuzji. Jeżeli zawodnik nie został wymieniony, potrzebuje zgody jednego z sędziów, aby powrócić na boisko. Jeśli zawodnik krwawi, krwawienie musi zostać zatamowane zanim zawodnik będzie mógł wrócić na pole gry, zaś zawodnik musi zostać sprawdzony przez sędziów lub jednego z asystentów;
- dla poprawienia lub uzupełnienia ubioru. Zawodnik potrzebuje zgody sędziów, aby powrócić na pole gry, o ile nie został wymieniony. Zanim zawodnik będzie mógł wrócić, jego sprzęt musi zostać sprawdzony przez sędziów lub jednego z asystentów.

Opuszczenie pola gry bez zgody sędziego

Jeśli zawodnik opuszcza boisko bez zgody sędziów i robi to z powodów, które Przepisy Gry w Futsal nie dopuszczają, sędzia czasowy lub trzeci sędzia daje sygnał dźwiękowy, aby poinformować o tym sędziów – o ile nie można zastosować korzyści. Jeżeli zachodzi konieczność przerwania gry, sędziowie ukarzą drużynę zawodnika przewinającego rzutem wolnym pośrednim. Jeżeli została zastosowana korzyść, sędzia czasowy lub trzeci sędzia musi dać sygnał dźwiękowy w najbliższej przerwie w grze. Winny zawodnik zostanie wtedy ukarany za celowe opuszczenie pola gry bez zgody sędziów.

Minimalna liczba zawodników

Chociaż zawody nie mogą się rozpocząć, jeśli którakolwiek drużyna liczy mniej niż trzech graczy, kwestię minimalnej liczby zawodników wymaganej do rozegrania zawodów – włączając w to zawodników rezerwowych – pozostawia się w gestii piłkarskich związków narodowych.

Mecz nie może zostać kontynuowany, jeśli którakolwiek z drużyn liczy mniej niż trzech zawodników. Jeśli jednak zespół ma mniej niż trzech graczy, ponieważ jeden lub więcej zawodników celowo opuściło pole gry, sędziowie nie są zobowiązani do natychmiastowego przerwania gry, kiedy mogą zastosować korzyść. W takich przypadkach sędziowie nie mogą wznowić gry, jeśli przerwali ją, a na polu gry nie ma minimalnej liczby trzech zawodników.

Spożywanie płynów

Sędziowie pozwalają zawodnikom na spożywanie płynów podczas czasu dla drużyny lub podczas przerwy w grze, ale tylko poza polem gry, aby nie zamoczyć nawierzchni pola gry. Niedozwolone jest wnoszenie na pole gry toreb lub jakichkolwiek pojemników z bidonami na pole gry.

Zawodnicy wykluczeni z gry

Jeżeli podczas przerwy lub przed rozpoczęciem jednej z części dogrywki, zawodnik popełnia przewinienie karane wykluczeniem, zespół tego zawodnika rozpoczyna następną połowę lub część dogrywki mając o jednego zawodnika mniej.

ARTYKUŁ 5 – Sędziowie

Uprawnienia i obowiązki

Futsal jest sportem walki i sędziowie muszą zrozumieć, że kontakt fizyczny pomiędzy zawodnikami jest normalną i akceptowalną częścią gry. Niemniej jednak, jeżeli zawodnik nie przestrzega Przepisów Gry w

Futsal i zasad sportowego zachowania i ducha fair play, sędziowie muszą podjąć odpowiednie działania, ażeby zapewnić przestrzeganie reguł.

Sędziowie mają prawo udzielać zawodnikom napomnień i wykluczać ich z gry także podczas przerwy pomiędzy częściami zawodów, po zakończeniu meczu oraz w czasie dogrywki i wykonywania karnych (seria rzutów karnych) dla wyłonienia zwycięskiej drużyny.

Korzyść

Kiedy zostaje popełnione przewinienie, sędziowie mogą zastosować korzyść, o ile Przepisy Gry w Futsal stanowczo tego nie zabraniają. Na przykład, zezwala się na jej stosowanie podczas wykonania rzutu od bramki, kiedy w polu karnym znajdują się zawodnicy drużyny przeciwnej a bramkarz chce szybko wznowić grę. Niemniej jednak nie zezwala się na to, gdy rzut z autu zostaje wykonany niepoprawnie.

Korzyść nie może być stosowana, jeżeli ma miejsce naruszenie zasady 4 sekund, chyba że przewinienie jest popełnione przez bramkarza na jego połowie pola gry, gdy piłka jest już w grze, a drużyna bramkarza właśnie traci posiadanie piłki. W pozostałych przypadkach przy wznowianiu gry rzutami wolnymi, rzutami z autu lub rzutami od bramki, sędziowie nie mogą zastosować korzyści.

Przy ocenie czy zastosować korzyść czy przerwać grę, sędziowie muszą wziąć pod uwagę poniższe okoliczności:

- Powagę przewinienia: jeżeli przewinienie uzasadnia wykluczenie zawodnika, sędziowie muszą przerwać grę i wykluczyć zawodnika z gry, chyba że istnieje szansa na zdobycie bramki.
- Miejsce popełnienia przewinienia: im bliżej bramki przeciwnika, tym bardziej skuteczna może być akcja.
- Szanse na natychmiastowe rozwinięcie korzystnego ataku.
- Popełnione przewinienie nie może być szóstym lub kolejnym faulem akumulowanym, chyba że jest szansa na zdobycie bramki.
- Atmosferę meczu.

Decyzja o ukaraniu pierwotnego przewinienia musi być podjęta w ciągu kilku sekund. Jednakże, nie można do niego powrócić, jeżeli korzyść nie została zasygnalizowana lub nastąpiło rozpoczęcie nowej akcji.

Jeżeli przewinienie kwalifikuje się do udzielenia napomnienia, należy to zrobić w najbliższej przerwie w grze. Jeżeli jednak korzyść nie jest oczywista, zaleca się, aby sędziowie przerwali grę i natychmiast ukarali napomnieniem winnego zawodnika. Jeżeli napomnienie nie zostanie udzielone w najbliższej przerwie w grze, nie wolno udzielić go w późniejszym czasie.

Jeżeli przewinienie polegało na pozbawieniu drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki, to zawodnik zostanie napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli przewinienie polegało na przeszkadzaniu lub przerwaniu korzystnej akcji, zawodnik nie zostaje napomniany (patrz Artykuł 12 – korzyść). Jednakże:

- *jeżeli przewinienie było nierozważne lub było to taktyczne przewinienie takie jak np. taktyczne trzymanie, winny zawodnik musi zostać napomniany (patrz sekcja dotycząca Artykułu 12 poniżej),*
- *jeżeli przewinienie zostało wykonane z użyciem nieproporcjonalnej siły, winny zawodnik musi zostać wykluczony.*

Jeżeli przewinienie wymaga wznowienia gry rzutem wolnym pośrednim, sędziowie muszą zastosować korzyść, aby zapewnić płynność w grze, zakładając, że nie doprowadzi to do żadnego odwetu i nie jest to krzywdzące dla drużyny, przeciwko której zostało popełnione przewinienie.

Popętnienie więcej niż jednego przewinienia w tym samym czasie

Gdy w tym samym czasie dojdzie do więcej niż jednego przewinienia, sędziowie ukarzą sprawcę poważniejszego przewinienia – biorąc pod uwagę kolejno: sankcje, wznowienie gry, dotkliwość ataku fizycznego oraz taktyczne konsekwencje.

Jeżeli przewinienie karane jest rzutem wolnym bezpośrednim, sędziowie zaliczają je jako faul akumulowany.

Ingerencja z zewnątrz

Sędziowie przerywają grę, jeśli kibic użyje sygnału gwizdka i zdaniem sędziów ma to wpływ na grę, np. zawodnik weźmie piłkę do rąk. Jeżeli gra została przerwana, wznowiona zostanie rzutem sędziowskim z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry, chyba że miało to miejsce w polu karnym drużyny broniącej, a jako ostatnia dotknęła piłki drużyna atakująca. (patrz Art. 8).

Odliczanie czterech sekund gdy piłka jest w grze

Za każdym razem gdy na własnej połowie pola gry bramkarz jest w posiadaniu piłki, kiedy jest ona w grze, jeden z sędziów musi w sposób widoczny odliczać cztery sekundy.

Wznowienie gry

W szczególności sędziowie muszą zapewnić, że wznowienia gry będą wykonywane szybko i nie zezwalają na opóźnianie wznowień (rzuty z autu, rzuty od bramki, rzuty różne lub rzuty wolne) z pobudek taktycznych. Gdy wznowienie gry nie narusza przepisów rozpoczyna się odliczanie czterech sekund i nie jest konieczne użycie gwizdka. Jeżeli zdaniem sędziów wznowienie gry jest opóźniane z powodów taktycznych muszą dać sygnał gwizdkiem i rozpocząć odliczanie czterech sekund niezależnie od tego czy zawodnik jest gotowy do wznowienia gry. W przypadkach, gdy Przepisy nie przewidują odliczania czterech sekund (rozpoczęcie gry lub rzut karny), każdy opóźniający wznowienie zawodnik musi zostać napominany.

Osoby uprawnione do podawania piłek mogą zajmować pozycje wokół boiska w celu ułatwiania wznowienia gry.

Użycie gwizdka

Sygnał gwizdkiem jest obowiązkowy w przypadku:

- wznowienia gry:
 - przy rozpoczęciu zawodów (pierwsza i druga połowa, jak również pierwsza i druga połowa dogrywki, gdy zachodzi taka potrzeba);
 - przy rozpoczęciu gry po zdobyciu bramki;
- przerwania gry:
 - dla przyznania rzutu wolnego lub rzutu karnego;
 - jeśli zawody zostają wstrzymane lub zakończone lub w celu potwierdzenia sygnału akustycznego sędziego czasowego kończącego część zawodów;
- wznowienia gry z:
 - rzutu wolnego, gdy od zawodników drużyny broniącej wymagana jest przepisowa odległość;
 - rzutu z drugiego punktu karnego;
 - rzutu wolnego wykonywanego bez muru po szóstym i kolejnym faulu akumulowanym;
 - rzutu karnego;
- wznowienia gry, która została przerwana ze względu na:
 - udzielenie napomnienia lub wykluczenia za niewłaściwe postępowanie;
 - kontuzję jednego lub więcej zawodników.

Sygnał gwizdkiem nie jest konieczny w przypadku:

- przerwania gry dla:

- wznowienia gry rzutem od bramki, rzutem różnym lub rzutem z autu (ale użycie gwizdka w tych sytuacjach jest obowiązkowe, jeżeli rozstrzygnięcie nie jest oczywiste);
- potwierdzenia zdobycia bramki (ale użycie gwizdka jest obowiązkowe, jeżeli piłka przekroczyła linię bramkową w sposób nieoczywisty);
- wznowienia gry z:
 - rzutu wolnego, jeżeli nikt nie zażądał odsunięcia rywali na odległość 5 metrów lub gdy drużyna przeciwna wykonawcy nie popełniła szóstego i kolejnego faulu akumulowanego;
 - rzutu od bramki, rzutu różnego lub rzutu z autu, jeżeli nikt nie zażądał odsunięcia rywali na odległość 5 metrów;
- wznowienia gry rzutem sędziowskim.

Zbyt częste i niepotrzebne używanie gwizdka osłabia jego wpływ i znaczenie w sytuacjach, w których jego użycie jest naprawdę potrzebne. Kiedy drużyna wykonuje rzut wolny, rzut z autu lub rzut różny i żąda, aby zawodnicy drużyny przeciwnej zachowali wymaganą minimalną odległość (lub przepisowe pozycje przy rzucie od bramki), sędziowie muszą w sposób oczywisty poinformować, że gra nie może być wznowiona bez sygnału gwizdka. Jeżeli w takich sytuacjach zawodnik wznowi grę przed sygnałem gwizdka sędziego, zostanie napomniany za opóźnianie wznowienia gry.

Jeżeli podczas gry jeden z sędziów użyje gwizdka przez przypadek, sędziowie muszą przerwać grę, jeżeli uznają, że ten gwizdek miał wpływ na grę. Jeżeli sędziowie przerwali grę, muszą wznowić ją rzutem sędziowskim z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie przerwania gry, chyba że było to wewnątrz pola karnego drużyny broniącej, jeżeli jako ostatnio piłkę dotykała drużyna atakująca. (patrz Artykuł 8). Jeżeli gwizdek nie miał wpływu na grę, sędziowie dają klarowny sygnał do kontynuowania gry.

Mowa ciała

Mowa ciała jest narzędziem używanym przez sędziów w celu:

- pomocy w kontroli zawodów,
- podkreślenia ich autorytetu i opanowania.

Mowa ciała nie służy do wyjaśniania podjętych decyzji.

Kontuzje

Bezpieczeństwo zawodników ma ogromne znaczenie i sędziowie powinni ułatwiać pracę personelowi medycznemu, zwłaszcza w gdy wystąpiła poważna kontuzja i/lub ocena urazu głowy. Dotyczy to również pomocy i postępowania zgodnie z ustalonymi procedurami oceny/udzielania pomocy. Co do zasady wznowienie gry nie powinno być opóźnione o więcej niż ok. 20-25 sekund ponad moment, w którym wszyscy są już gotowi do wznowienia gry. Zasada ta nie dotyczy sytuacji, w których wystąpiła poważna kontuzja i/lub ocena urazu głowy

ARTYKUŁ 6 – Asystenci sędziów

Zadania i obowiązki

Trzeci sędzia oraz sędzia czasowy pomagają sędziom w kontroli zawodów zgodnie z Przepisami Gry w Futsal. Na życzenie i pod kierunkiem sędziów asystują także we wszystkich innych sprawach związanych z przebiegiem meczu. Dotyczy to zazwyczaj obowiązków dotyczących:

- sprawdzenia stanu pola gry, piłek oraz ubioru zawodników;
- decydowaniu, czy usunięto nieprawidłowości w ubiorze zawodników oraz czy krwawienie zostało zatamowane;
- kontroli wymian zawodników;
- prowadzeniu zapasowych notatek dotyczących czasu wydarzeń, bramek, fauli akumulowanych i przypadków niewłaściwego zachowania.

Ustawienie sędziów asystentów i współpraca

1. Rozpoczęcie gry

Trzeci sędzia zajmuje miejsce przy stoliku sędziego czasowego i sprawdza, czy zawodnicy rezerwowi, osoby funkcyjne i inne osoby zajmują właściwe miejsca.

Sędzia czasowy zajmuje miejsce przy stoliku i kontroluje, czy rozpoczęcie gry zostało prawidłowo wykonane.

2. Ogólne ustawianie się podczas gry

Trzeci sędzia sprawdza, czy zawodnicy rezerwowi, osoby funkcyjne i inne osoby znajdują się we właściwych miejscach. W tym celu, jeżeli to konieczne, może on przemieszczać się wzdłuż linii bocznej pola gry, jednak bez wchodzenia na nie.

Sędzia czasowy zajmuje miejsce przy stoliku sędziego czasowego i zapewnia prawidłowe zatrzymywanie i włączanie zegara zgodnie z przebiegiem gry.

3. Wymiany

Trzeci sędzia sprawdza, czy wyposażenie zawodników rezerwowych jest właściwe i czy wymiany są dokonywane zgodnie z procedurą. W tym celu, jeżeli to konieczne, może on przemieszczać się wzdłuż linii bocznej pola gry, jednak bez wchodzenia na nie.

4. Karne (seria rzutów karnych)

Jeżeli na zawody nie został wyznaczony rezerwowy sędzia asystent, trzeci sędzia musi znajdować się na tej połowie pola gry, na której nie są wykonywane karne (seria rzutów karnych), wraz z zawodnikami i zawodnikami rezerwowymi uprawnionymi do wykonywania rzutów. Z tego miejsca obserwuje on zachowanie zawodników i zawodników rezerwowych i kontroluje, aby żaden zawodnik nie wykonał ponownie rzutu, zanim nie zrobią tego wszyscy uprawnieni zawodnicy jego drużyny.

Jeżeli na zawody wyznaczony został rezerwowy sędzia asystent, ustawienia sędziów są następujące:

Sędzia musi być ustawiony na linii bramkowej, około 2 m od bramki. Głównym jego obowiązkiem jest ocena, czy piłka przekroczyła linię bramkową i czy bramkarz nie opuścił linii.

Jeżeli oczywiste jest, że piłka przekroczyła linię bramkową, sędzia musi nawiązać kontakt wzrokowy z drugim i trzecim sędzią w celu upewnienia się, że nie doszło do żadnego przewinienia.

Drugi sędzia musi być ustawiony na wysokości punktu karnego w odległości około 3 m, aby upewnić się, że piłka oraz bramkarz wykonawcy rzutu są prawidłowo ustawieni. Drugi sędzia daje sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu.

Trzeci sędzia musi być ustawiony na linii bramkowej około 2 m od bramki po przeciwnej stronie niż sędzia. Głównym obowiązkiem trzeciego sędziego jest ocena, czy piłka przekroczyła linię bramkową i wspieranie sędziego, gdy zachodzi taka potrzeba.

Rezerwowy sędzia asystent musi być ustawiony w kole środkowym i kontrolować zawodników i zawodników rezerwowych uprawnionych do wykonywania rzutów.

Sędzia czasowy zajmuje miejsce przy stoliku sędziego czasowego w celu:

- upewnienia się, że zawodnicy i zawodnicy rezerwowi wyłączeni z wykonywania rzutów i osoby funkcyjne zachowują się prawidłowo,
- zresetowania tablicy wyników do stanu 0-0 i wpisywania na niej na bieżąco wyniku rzutów.

Wszyscy sędziowie muszą sporządzać notatki z karnych (seria rzutów karnych) oraz zapisywać numery zawodników, którzy je wykonywali.

Sygnaly asystentów sędziów (obowiązkowe)

Asystenci sędziów muszą dać sygnał w przypadku piątego faulu akumulowanego i czasu dla drużyny, wskazując za pomocą rąk, ławkę rezerwową drużyny, która popełniła piąty faul lub poprosiła o czas dla drużyny.

Jeżeli trzeci sędzia obserwuje linię bramkową, podczas gdy jedna lub obie drużyny grają z lotnym bramkarzem i piłka wpada do bramki obserwowanej przez tego sędziego, podnosi on rękę i następnie natychmiast wskazuje nią na punkt środkowy, informując sędziów, że bramka została zdobyta.

Sygnał akustyczny

Sygnał akustyczny jest kluczowym sygnałem w czasie zawodów, który może być użyty tylko wtedy, gdy to konieczne, w celu zwrócenia uwagi sędziów.

Sytuacje w których użycie sygnału akustycznego jest obligatoryjne:

- zakończenie jednej z części zawodów

Sędzia czasowy może za pomocą sygnału akustycznego zasygnalizować początek części zawodów po sygnale gwizdkiem jednego z sędziów na rozpoczęcie gry.

- sygnalizacja wniosku czasu dla drużyny
- sygnalizacja zakończenia czasu dla drużyny
- sygnalizacja popełnienia piątego faulu akumulowanego przez drużynę
- sygnalizacja niewłaściwego postępowania zawodników rezerwowych lub osób funkcyjnych
- sygnalizacja naruszenia procedury wymiany
- sygnalizacja popełnionego przez sędziów błędu dotyczącego sankcji dyscyplinarnych
- sygnalizacja ingerencji z zewnątrz.

Jeżeli podczas gry sędzia czasowy użyje sygnału akustycznego przez przypadek, sędziowie muszą przerwać grę, o ile uznają, że sygnał ten miał wpływ na grę. Jeżeli sędziowie przerwą grę, muszą ją wznowić rzutem sędziowskim z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie przerwania gry, chyba że było to w polu karnym drużyny broniącej, a jako ostatnia piłkę dotykała drużyna atakująca. (patrz Artykuł 8). Jeżeli natomiast sygnał akustyczny nie miał wpływu na grę, sędziowie dają jednoznaczny dla wszystkich sygnał do kontynuowania gry.

Jeżeli drużyna, która popełniła już cztery faule akumulowane popełni kolejny faul akumulowany, a sędziowie decydują się na zastosowanie korzyści, trzeci sędzia ustawia dobrze widoczny znak oznaczający piąty faul akumulowany w odpowiednim miejscu na stoliku sędziego czasowego.

Zegar

Jeżeli zegar nie działa prawidłowo, sędzia czasowy informuje o tym sędziów. Sędzia czasowy musi kontynuować odmierzenie czasu gry używając ręcznego zegara. W takiej sytuacji, sędziowie asystenci zapraszają po jednej osobie funkcyjnej z każdej drużyny, by informować je o rzeczywistym czasie gry.

Jeżeli, po przerwaniu gry, sędzia czasowy zapomni o zatrzymaniu zegara, sędziowie zarządzą doliczenie brakującego czasu.

Po wznowieniu gry, zegar jest włączany zgodnie z poniższymi zasadami:

- Rozpoczęcie gry: po tym, jak piłka została kopnięta i wyraźnie się poruszyła, wraz z zachowaniem wszelkich procedur.
- Rzut od bramki: po tym, jak bramkarz uwolnił piłkę z rąk, wraz z zachowaniem wszelkich procedur.

- Rzut różny: po tym, jak piłka została kopnięta i wyraźnie się poruszyła, wraz z zachowaniem wszelkich procedur.
- Rzut z autu: po tym, jak piłka została kopnięta i wyraźnie się poruszyła, wraz z zachowaniem wszelkich procedur.
- Rzut wolny bezpośredni spoza pola karnego: po tym, jak piłka została kopnięta i wyraźnie się poruszyła, wraz z zachowaniem wszelkich procedur.
- Rzut wolny pośredni spoza pola karnego dla którejkolwiek drużyny lub wykonywany przez drużynę atakującą z linii pola karnego: po tym, jak piłka została kopnięta i wyraźnie się poruszyła, wraz z zachowaniem wszelkich procedur.
- Rzut wolny bezpośredni lub pośredni wewnątrz pola karnego drużyny broniącej: po tym, jak piłka została kopnięta i wyraźnie się poruszyła, wraz z zachowaniem wszelkich procedur.
- Rzut karny: po tym, jak piłka została kopnięta do przodu i wyraźnie się poruszyła, wraz z zachowaniem wszelkich procedur.
- Rzut wolny bezpośredni po piątym faulu akumulowanym: po tym, jak piłka została kopnięta z intencją bezpośredniego zdobycia bramki i wyraźnie się poruszyła, wraz z zachowaniem wszelkich procedur.
- Rzut sędziowski: po tym, jak piłka została opuszczona z rąk jednego z sędziów i dotknęła pola gry, wraz z zachowaniem wszelkich procedur.

ARTYKUŁ 7 – Czas trwania zawodów

Czas dla drużyny

Zaleca się, aby w regulaminie rozgrywek zapisano możliwość użycia dodatkowego sygnału dźwiękowego na 10-15 sekund przed sygnałem wskazującym koniec czasu dla drużyny, aby poinformować zawodników / osoby towarzyszące o zbliżającym się końcu czasu dla drużyny. Jednakże wymiana zawodników po czasie dla drużyny musi być dokonana dopiero po zakończeniu czasu dla drużyny, a nie po dodatkowym sygnale dźwiękowym.

ARTYKUŁ 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

Atakowanie przeciwnika

Atakowanie ciałem przeciwnika w walce o pozycję, podczas gdy piłka znajduje się w zasięgu gry – łącznie z kontaktem fizycznym walczących jest dozwoloną formą gry, pod warunkiem, że nie będą użyte ręce i łokcie. Przewinieniem jest atakowanie przeciwnika:

- w sposób nieostrożny;
- w sposób nierozważny;
- z użyciem nieproporcjonalnej siły.

Trzymanie przeciwnika

Trzymanie przeciwnika ma miejsce, gdy zawodnik przeszkadza przeciwnikowi utrudniając mu swobodne poruszanie się poprzez użycie dłoni, ramion, względnie całego ciała.

Sędziowie powinni postępować stanowczo w przypadkach trzymania przeciwnika, zwłaszcza gdy ma to miejsce w polu karnym podczas wykonywania rzutu różnego, rzutu z autu lub rzutu wolnego.

Aby zarządzać powyższymi sytuacjami, sędziowie muszą:

- ostrzec każdego zawodnika zatrzymującego przeciwnika, zanim piłka jest w grze;
- udzielić napomnienia zawodnikowi, który w dalszym ciągu zatrzymuje przeciwnika, zanim piłka jest w grze;

- podyktować rzut wolny bezpośredni, względnie rzut karny oraz napomnieć zawodnika, jeżeli zatrzymywanie miało miejsce, gdy piłka była już w grze.

Jeżeli zawodnik drużyny broniącej rozpoczął trzymanie zawodnika drużyny przeciwnej przed polem karnym i kontynuuje trzymanie go również w polu karnym, sędziowie podyktują rzut karny.

Sankcje dyscyplinarne

- Jeżeli zawodnik zatrzymuje przeciwnika w celu uniemożliwienia mu wejścia w posiadanie piłki lub zajęcia korzystnej pozycji, powinien zostać napomniany za niesportowe zachowanie.
- Jeżeli zawodnik zatrzymuje przeciwnika i ten sposób pozbawia jego drużynę realnej szansy na zdobycie bramki, musi zostać wykluczony.
- W pozostałych przypadkach samo zatrzymywanie przeciwnika nie pociąga za sobą konieczności udzielania kar indywidualnych.

Wznowienie gry

- Rzut wolny bezpośredni z miejsca przewinienia lub rzut karny, gdy przewinienie miało miejsce w polu karnym.

Nieprzepisowy kontakt ręki z piłką

Jeżeli zawodnik zdobywa bramkę na przeciwniku natychmiast po przypadkowym kontakcie ręki/ramienia z piłką, przyznawany jest rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej. Jednakże:

- jeżeli bramka nie zostaje zdobyta i ręka/ramię nie powiększały w sposób nienaturalny obrysu ciała zawodnika, gra jest kontynuowana,
- jeżeli piłka wychodzi poza pole gry przez linię bramkową, zarządza się rzut od bramki dla drużyny broniącej.

"Natychmiast po" jest brane pod uwagę niezależnie od odległości miejsca kontaktu piłki z ręką do bramki i/lub czasu od przypadkowego dotknięcia piłki ręką do zdobycia bramki. W związku z tym, jeśli zawodnik zdobywa bramkę tuż po tym jak piłka dotknęła jego ręki lub ramienia, przy czym piłka nie jest zagrana przez innego zawodnika niż zdobywca bramki, bramka nie może zostać uznana.

Jeżeli zawodnik zdobywa bramkę po tym jak współpartner przypadkowo dotknął piłkę ręką/ ręką/ ręką, także, gdy nastąpiło to natychmiast po dotknięciu, gol zostaje uznany

Sankcje dyscyplinarne

W niektórych okolicznościach zawodnik dopuszczający się nieprzepisowego kontaktu ręki z piłką zachowuje się niesportowo i musi zostać ukarany napomnieniem. Ma to miejsce, jeżeli zawodnik:

- usiłuje zdobyć bramkę poprzez rozmyślne zagranie piłki ręką;
- nieskutecznie próbuje zapobiec utracie bramki lub realnej szansy zdobycia bramki, zagrywając piłkę ręką, kiedy bramkarz nie znajduje się wewnątrz pola karnego;
- przez nieprzepisowy kontakt ręki z piłką zatrzymuje piłkę, która zmierza do bramki, gdy bramka jest strzeżona; przez bramkarza;
- przerywa lub opóźnia korzystny atak drużyny przeciwnej.-

Zawodnik zostaje wykluczony, gdy nieprzepisowym kontaktem ręki z piłką pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na jej zdobycie. Wykluczenie nie wynika z faktu, iż zawodnik celowo zagrał piłkę ręką, ale z faktu, iż taka interwencja pozbawiająca drużyną przeciwną bramki była nieakceptowana i nie fair.

Wznowienie gry

- Rzut wolny bezpośredni w miejscu popełnienia przewinienia lub rzut karny, jeżeli zawodnik zagrał piłkę ręką we własnym polu karnym.

Bramkarz poza własnym polem karnym podlega takim samym restrykcjom jak pozostali zawodnicy jeśli chodzi o ocenę kontaktów ręki z piłką. Wewnątrz własnego pola karnego takie kontakty nie powodują żadnych sankcji w postaci rzutu karnego, z wyjątkiem przypadków rzucenia przedmiotem w piłkę lub doprowadzenia do kontaktu z piłką trzymanym w ręku przedmiotem. Natomiast możliwe jest zarządzenie rzutu wolnego pośredniego przeciwko jego drużynie z tytułu innego rodzaju niewłaściwego postępowania.

Przewinienia bramkarza

Bramkarz uważany jest za będącego w posiadaniu piłki, gdy ma kontrolę na piłką. Bramkarz uważany jest za kontrolującego piłkę jeżeli dotyka piłkę którąkolwiek częścią ciała, poza sytuacją, w której piłka odbija się od bramkarza.

Bramkarz nie może być w posiadaniu piłki na własnej połowie pola gry przez dłużej niż cztery sekundy, zarówno gdy:

- kontroluje piłkę w rękach lub dłoniach (we własnym polu karnym);
- kontroluje piłkę nogami (gdziekolwiek na własnej połowie pola gry).

W wszystkich powyższych przypadkach sędzia znajdujący się bliżej bramkarza musi czytelnie, w widoczny sposób odliczać bramkarzowi cztery sekundy.

Dodatkowo, bramkarz po zagraniu piłki w dowolnym miejscu boiska nie może dotknąć jej ponownie na własnej połowie po tym, gdy została ona rozmyślnie zagrana do niego przez współpartnera i nie zagrał/dotknął jej później zawodnik drużyny przeciwnej.

Ponadto bramkarz w żadnym przypadku nie może dotknąć piłki ręką lub dłonią wewnątrz własnego pola karnego, po tym jak została ona rozmyślnie kopnięta do niego przez współpartnera. Dotyczy to również zagrania bezpośrednio z rzutu z autu.

Wznowienie gry

- Rzut wolny pośredni.

Przewinienia wobec bramkarza

Zawodnik drużyny przeciwnej nie może atakować bramkarza po tym, jak ten wszedł w posiadanie piłki rękami lub dłońmi.

Przewinieniem jest:

- przeszkadzanie bramkarzowi w zwolnieniu piłki z rąk, np. gdy ten odbija o ziemię piłkę;
- zagrywanie piłki lub próba jej zagraniem, kiedy bramkarz trzyma piłkę na dłoni;
 - przeciwnik bramkarza musi zostać ukarany, jeżeli w sposób niebezpieczny kopie lub usiłuje kopnąć piłkę w czasie zwalniania jej z rąk przez bramkarza.
- nieprzepisowe przeszkadzanie bramkarzowi w poruszaniu się, np. podczas wykonywania rzutu z rogu.

Wejście zawodnika atakującego w kontakt fizyczny z bramkarzem znajdującym się wewnątrz własnego pola karnego niekoniecznie oznacza, że zostało popełnione przewinienie, za wyjątkiem sytuacji, gdy zawodnik skacze na bramkarza, atakuje lub popycha bramkarza w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły.

Wznowienie gry

Jeżeli gra została przerwana, ponieważ zostało popełnione przewinienie wobec bramkarza zgodnie z opisem powyżej, a sędziowie nie mogą zastosować korzyści, gra będzie wznowiona rzutem wolnym pośrednim. Wyjątkiem są sytuacje, gdy zawodnik atakujący skacze na bramkarza, atakuje lub popycha go w sposób nierozważny lub nieostrożny, bądź z użyciem nieproporcjonalnej siły. W takich przypadkach sędziowie – obok sankcji dyscyplinarnych, jakie podejmą – muszą wznowić grę rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca przewinienia.

Gra niebezpieczna

Gra niebezpieczna nie zawiera w sobie kontaktu fizycznego między zawodnikami. Jeżeli dochodzi do kontaktu fizycznego, staje się to przewinieniem karanym rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym. W przypadku, gdy dojdzie do kontaktu fizycznego, sędziowie powinni starannie przeanalizować prawdopodobieństwo popełnienia niewłaściwego zachowania.

Sankcje dyscyplinarne

- Jeżeli grający niebezpiecznie zawodnik wykonał swój atak w sposób „normalny”, sędziowie nie udzielają żadnych sankcji dyscyplinarnych. Jeżeli jednak jego niebezpieczne zagranie w sposób oczywisty powoduje ryzyko odniesienia kontuzji, sędziowie winni udzielić winnemu zawodnikowi napomnienie. za nierozważny atak na przeciwnika.
- Jeżeli zawodnik grający niebezpiecznie jednocześnie pozbawia drużynę przeciwną realnej szansy na zdobycie bramki, winien zostać wykluczony.

Wznowienie gry

- rzut wolny pośredni

Jeżeli doszło do kontaktu lub gdy sędziowie uznali, że atak został wykonany w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły, staje się to innego rodzaju przewinieniem, karanym rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym.

Okazywanie niezadowolenia słowne lub czynne

Zawodnik lub zawodnik rezerwowy, który protestuje (słownie lub działaniem) przeciw decyzjom sędziów lub sędziów asystentów musi zostać ukarany napomnieniem.

Kapitan drużyny nie ma specjalnego statusu i przywilejów wynikających z Przepisów Gry w Futsal, jednak ponosi w pewnym stopniu odpowiedzialność za zachowanie swojego zespołu.

Każdy zawodnik lub zawodnik rezerwowy, który zaatakuje członka zespołu sędziowskiego lub jest winny używania obraźliwych, obelżywych i obscenicznych działań/języka, musi zostać wykluczony.

Opóźnianie wznowienia gry

Sędziowie napominają zawodników, którzy taktycznie opóźniają wznowienie gry poprzez:

- wykonanie rzutu wolnego z niewłaściwego miejsca z intencją, aby sędzia nakazał powtórzenie wykonania tego rzutu;
- odkopywanie lub odnoszenie piłki w rękach po przerwaniu gry przez sędziów;
- opóźnianie swojego zejścia z pola gry po wejściu opieki medycznej dla oceny kontuzji;
- prowokowanie konfrontacji poprzez celowe dotykanie piłki po przerwaniu gry przez sędziów.

Symulacja

Każdy zawodnik, który próbuje oszukać sędziów przez symulowanie odniesienia kontuzji, lub udaje, że jest faulowany, winny jest niesportowego zachowania i musi być napomniany. Gra przerwana z tego powodu winna być wznowiona rzutem wolnym pośrednim.

Masowe konfrontacje

W czasie masowych konfrontacji:

- sędziowie powinni szybko i efektywnie zidentyfikować inicjatora (inicjatorów) konfrontacji a następnie odpowiednio nim (nimi) zarządzać;
- sędziowie powinni zająć dobrą pozycję na polu gry wokół konfrontacji, aby wszystkie incydenty zostały przez nich dostrzeżone, a przewinienia zidentyfikowane;
- trzeci sędzia i rezerwowy sędzia asystent (jeżeli został wyznaczony) powinni wejść na pole gry, jeżeli jest taka potrzeba, żeby wspierać sędziów;
- po zakończeniu konfrontacji muszą zostać zastosowane sankcje dyscyplinarne.

Uporczywe dokonywanie przewinień

Sędziowie winni zwracać uwagę na zawodników, którzy uporczywie dopuszczają się przewinień określonych w Przepisach Gry w Futsal. W szczególności muszą mieć świadomość, że zawodnik dokonujący szeregu różnorodnych przewinień musi zostać ukarany napomnieniem z tytułu uporczywego naruszania Przepisów.

Nie ma określonej liczby przewinień lub wzoru „uporczywości”. Ocena ta pozostaje do uznania przez sędziów i musi być określona w kontekście efektywnego zarządzania zawodami.

Wykorzystanie bramki lub innego zawodnika

W trakcie gry celowe wykorzystanie bramki lub innego zawodnika własnej drużyny jest niedozwolone, m.in.:

- wieszanie się na poprzeczce bramki,
- kopanie/pchanie bramki w celu uzyskania korzystnej pozycji,
- podnoszenie przez zawodnika własnej drużyny w celu zajęcia korzystnej pozycji,
- popychanie przez zawodnika własnej drużyny w celu zajęcia korzystnej pozycji,

Jeżeli zawodnik popełni jedno z powyższych przewinień, musi zostać napomniany a gra zostanie wznowiona rzutem wolny pośrednim przez drużynę przeciwną (patrz Art. 13) jeżeli zawodnik popełni jedno z powyższych przewinień pozbawiających przeciwnika bramki, musi zostać wykluczony a gra zostanie wznowiona rzutem wolny pośrednim przez drużynę przeciwną (patrz Art. 13)

Pozbawienie przeciwnika bramki lub realnej szansy na jej zdobycie (DOGSO)

Przy określaniu czy jest to sytuacja DOGSO czy nie gdy bramka jest strzeżona przez bramkarza należy wziąć pod uwagę następujące kryteria:

- odległość miejsca przewinienia od bramki przeciwnika
- zasadniczy kierunek gry (akcji)
- prawdopodobieństwo utrzymania lub uzyskania kontroli nad piłką
- usytuowanie i liczbę obrońców, jak również bramkarza
- liczbę „aktywnych” zawodników drużyny broniącej wraz z bramkarzem, wyłączając zawodnika przewinającego i oraz liczbę „aktywnych” zawodników atakujących:
 - obrońcy są uważani za aktywnych jeżeli mają możliwość ingerencji w rozwój akcji, poprzez aktywny pressing, atakowanie zawodników lub przejęcie piłki.

- zawodnicy atakujący są uważani za aktywnych jeżeli mają wyraźną szansę na wzięcie udziału w fazie ataku.
- czy zawodnik popełniający przewinienie próbuje zagrać piłkę , lub czy walczy o piłkę (trzymanie, ciągnięcie, pchanie lub atakowanie nogami bez możliwości zagrania piłki nie są uważane za „próbę zagrana piłki lub walki o piłkę”

Poważny, rażący faul

Zawodnik, który popełnił poważny, rażący faul powinien zostać wykluczony, a gra powinna być wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca przewinienia lub rzutem karnym (jeżeli do przewinienia doszło w polu karnym zawodnika przewinającego).

Przy poważnym, rażącym faulu korzyść nie powinna być stosowana, chyba że jest możliwość bezpośredniego stworzenia realnej szansy zdobycia bramki. W takim przypadku sędzia wyklucza zawodnika, który popełnił poważny, rażący faul, podczas najbliższej przerwie w grze.

ARTYKUŁ 13 – Rzuty wolne

Odległość

Jeżeli wykonawca rzutu wolnego decyduje się na szybkie wykonanie rzutu, gdy zawodnik drużyny przeciwnej znajduje się w odległości mniejszej niż 5 metrów od piłki i przejmie zagrana piłkę, sędziowie zezwalają na kontynuowanie gry.

Jeżeli wykonawca rzutu wolnego chce go wykonać w sposób szybki, a zawodnik drużyny przeciwnej stojący blisko piłki celowo mu w tym przeszkadza, sędziowie muszą ukarać winnego napomnieniem za opóźnianie wznowienia gry.

Jeżeli drużyna szybko wykonuje rzut wolny z własnego pola karnego pomimo obecności w polu karnym zawodników drużyny przeciwnej, którzy nie zdążyli go opuścić, sędziowie zezwolą na kontynuowanie gry.

ARTYKUŁ 14 – Rzut karny

Procedury wykonania

- Jeżeli piłka stanie się niezdatna do gry po uderzeniu w jeden ze słupków lub poprzeczkę i wpadnie do bramki, sędziowie uznają bramkę.
- Jeżeli piłka stanie się niezdatna do gry po uderzeniu w jeden ze słupków lub poprzeczkę i nie wpadnie do bramki, sędziowie nie nakazują powtórzenia wykonania rzutu, ale przerywają grę i wznowiają ją rzutem sędziowskim.
- Jeżeli sędziowie nakazują powtórzenie wykonania rzutu karnego, rzut ten nie musi być wykonany przez tego samego zawodnika.
- Jeżeli zawodnik wykona rzut karny przed gwizdkiem sędziów na jego wykonanie, zawodnik ten musi zostać napomniany, a rzut karny należy powtórzyć.

ARTYKUŁ 15 – Rzut z autu

Procedury w przypadku naruszeń

Sędziowie winni przypominać zawodnikom drużyny broniącej, że muszą być przynajmniej pięć metrów od miejsca wykonywania rzutu. W razie konieczności sędziowie winni przed wykonaniem rzutu z autu ostrzegać każdego zawodnika nie przestrzegającego tego wymogu, oraz karać napomnieniem zawodnika, który w dalszym ciągu nie przestrzega prawidłowej odległości. Gra winna być wznowiona rzutem z autu, a odliczanie czterech sekund zaczyna się od początku.

Jeżeli rzut z autu wykonany jest nieprawidłowo, sędziowie nie mogą zastosować korzyści, nawet jeżeli piłka zmierza bezpośrednio do przeciwnika. W takiej sytuacji muszą zarządzić wykonanie rzutu z autu przez drużynę przeciwną.

ARTYKUŁ 16 – Rzut od bramki

Procedury w przypadku przewinień

Jeżeli zawodnik drużyny przeciwnej wejdzie w pole karne albo wciąż się w nim znajduje, zanim piłka jest w grze i jest faulowany przez zawodnika drużyny broniącej, rzut od bramki powtarza się, a zawodnik drużyny broniącej może zostać napomniany lub wykluczony, w zależności od natury popełnionego przewinienia.

Jeżeli podczas wykonywania rzutu od bramki przez bramkarza jeden lub więcej zawodników drużyny przeciwnej wciąż znajduje się w polu karnym, ponieważ bramkarz zdecydował się wznowić grę szybko, a przeciwnicy nie mieli czasu na opuszczenie pola karnego, to sędziowie zezwalają na kontynuowanie gry.

Jeżeli bramkarz, wykonując poprawnie rzut od bramki, celowo rzuca piłką w przeciwnika i nie robi tego w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły, sędziowie zezwalają na kontynuowanie gry.

Jeżeli podczas wykonywania rzutu od bramki, bramkarz zwolni piłkę z rąk nie wyrzucając jej z własnego pola karnego, sędziowie nakażą ponowne wykonanie rzutu od bramki. Jednakże, gdy bramkarz jest gotowy do ponownego wykonania rzutu, odliczanie czterech sekund jest kontynuowane od momentu jego wcześniejszego zatrzymania.

Sędziowie rozpoczynają odliczanie czterech sekund od momentu, gdy bramkarz zacznie kontrolować piłkę, bez względu na to, czy robi to rękami czy stopami.

Jeżeli bramkarz, który wykonał poprawnie rzut od bramki, celowo dotyka piłkę ręką lub ramieniem po raz drugi po tym, jak opuściła ona pole karne i została wprowadzona do gry i zanim dotknął ją jakkolwiek inny zawodnik, sędziowie pomimo zarządzenia wykonania rzutu wolnego bezpośredniego dla drużyny przeciwnej, wyciągają sankcje dyscyplinarne wobec bramkarza zgodnie z Przepisami Gry w Futsal.

Jeżeli bramkarz wykona rzut od bramki za pomocą nóg, sędziowie zwrócą mu uwagę, że musi go wykonać za pomocą rąk. Gdy bramkarz jest gotowy na ponowne wykonanie rzutu, odliczanie czterech sekund jest kontynuowane od momentu jego wcześniejszego zatrzymania.

ARTYKUŁ 17 – Rzut różny

Procedury w przypadku przewinień

Sędziowie winni przypominać zawodnikom drużyny broniącej, że muszą być przynajmniej pięć metrów od łuku pola różnego do momentu, kiedy piłka jest w grze. W razie konieczności sędziowie winni przed wykonaniem rzutu ostrzegać każdego zawodnika nie przestrzegającego tego wymogu, oraz karać napomnieniem zawodnika, który w dalszym ciągu nie przestrzega prawidłowej odległości.

Piłka jest w grze, gdy została kopnięta znajdując się wewnątrz łuku pola różnego i nie musi opuścić łuku pola różnego, aby być w grze.

Jeżeli bramkarz znajdzie się chwilowo poza bramką lub polem gry w związku z akcją, drużyna przeciwna może szybko wznowić grę z rzutu różnego.

Postanowienia POLSKIEGO ZWIĄZKU PIŁKI NOŻNEJ do Przepisów Gry w Futsal 2023 / 2024

Stosowane w niniejszych Postanowieniach określenie „szczebel centralny” oznacza rozgrywki seniorskie, młodzieżowe oraz pucharowe organizowane bezpośrednio przez PZPN lub Futsal Ekstraklasa sp. z o.o.

ARTYKUŁ 1 – POLE GRY

Nawierzchnia pola gry

1. Mając na względzie bezpieczeństwo uczestników meczu rozgrywanie zawodów szczebla centralnego futsalu dopuszcza się jedynie na nawierzchniach drewnianych lub wykonanych ze sztucznego materiału.
2. Na żadnym szczeblu rozgrywek niedopuszczalne jest dopuszczanie boisk o nawierzchni betonowej lub asfaltowej. Sztuczna trawa może być stosowana jedynie na szczeblu wojewódzkim.

Wymiary pola gry

3. Minimalne wymiary pola gry na zawodach szczebla centralnego to 36 metrów długości i 18 metrów szerokości. Jakiegokolwiek odstępstwa możliwe są jedynie za zgodą Komisji ds. Licencji Klubowych PZPN lub Komisji ds. Futsalu i Piłki Piłkowej PZPN.
4. Wszystkie inne pola gry należy wyznaczać w wymiarach określonych warunkami lokalnymi, jednak zgodnie z Przepisami Gry w Futsal, zachowując proporcje między ich długością i szerokością.

Oznaczenia pola gry

5. Prowadzenie zawodów bez wyraźnie oznaczonych linii mających zasadnicze znaczenie dla prawidłowego przebiegu meczu (pole karne, punkt karny, drugi punkt karny, linia środkowa, strefa wymiany, pola różne) jest niedozwolone. Linie te muszą być poprawione (wyraźnie oznaczone) na polecenie sędziego.
6. Linia środkowa jest linią neutralną i należy jednocześnie do jednej i do drugiej połowy pola gry. Zawodnika znajdującego się na linii środkowej uważa się za znajdującego się na swojej połowie pola gry.
7. Na zawodach szczebla centralnego obowiązkowe jest oznaczenie stref technicznych i wymian.

Bramki

8. Stosowanie siatek bramkowych jest obowiązkowe.
9. W wypadku używania bramek przenośnych sędzia kontroluje przed meczem sposób ich zabezpieczenia przed przewróceniem się. Jeżeli zabezpieczenie to jest niewystarczające, a organizator nie dokona odpowiednich poprawek w określonym przez sędziego czasie, sędzia podejmuje decyzję o niedopuszczeniu do meczu. Jego decyzja jest ostateczna.
10. W okresie przejściowym, którego czas trwania wyznaczy PZPN, możliwe jest dopuszczenie do rozgrywania meczów na boiskach z bramkami trwale przytwierdzonymi do podłoża, pod warunkiem zachowania względów bezpieczeństwa. Decyzję w sprawie zatwierdzenia takiego boiska do rozgrywek podejmują Komisja ds. Futsalu i Piłki Piłkowej PZPN, Komisja ds. Licencji Klubowych PZPN oraz organy odpowiedzialne za weryfikację pola gry.

Bezpieczeństwo wokół pola gry

11. Jeśli regulamin rozgrywek nie reguluje szczegółowo odległości, jaka musi być zachowana pomiędzy liniami ograniczającymi pole gry (linie boczne, linie bramkowe), a barierkami oddzielającymi widzów, ścianami lub innymi trwałymi przeszkodami, to odległość taka nie może być mniejsza niż 1,5 metra od linii ograniczającej pole gry i 0,5 metra od strefy technicznej i wymian. Wszelkie odstępstwa od tego przepisu są możliwe jedynie za zgodą Komisji ds. Licencji Klubowych PZPN.
12. Wszystkie trwałe przeszkody umieszczone w bliższej odległości niż 1,5 metra od linii ograniczających pole gry muszą być odpowiednio zabezpieczone, aby nie stwarzały zagrożenia dla uczestników gry i sędziów. Przeszkody te w żadnym razie nie mogą utrudniać poruszania się sędziów.

Weryfikacja pola gry

12. Każde pole gry i jego najbliższe otoczenie przeznaczone do rozgrywania zawodów musi zostać zweryfikowane. Komisja dokonująca weryfikacji sporządza ze swoich czynności protokół weryfikacji w dwóch egzemplarzach, z których jeden otrzymuje gospodarz obiektu i ma obowiązek okazać go sędziom. Organizator zawodów jest zobowiązany do przygotowania pola gry oraz jego bezpośredniego zaplecza zgodnie z Przepisami Gry w Futsal oraz warunkami zawartymi w protokole weryfikacji i licencji.
13. O przydatności pola gry do zawodów rozstrzygają sędziowie w dniu zawodów. Biorą pod uwagę stan nawierzchni pola gry, niezbędne wyposażenie oraz oznakowanie, wyznaczenie stref technicznych i wymian, a także to, czy stan pola gry i jego otoczenie nie zagraża bezpieczeństwu uczestników oraz czy sędziowie będą mieli miejsce do swobodnego poruszania się w czasie zawodów. Decyzja sędziów w sprawie przydatności pola gry jest ostateczna.
14. Jeżeli w czasie zawodów zostanie uszkodzona bramka lub jedno z oznaczeń opisanych w ust. 5 przestaje być wyraźnie widoczne, sędzia nie kończy przedwcześnie zawodów, ale poleca organizatorowi zawodów usunięcie usterek. Jeżeli organizator zawodów nie jest w stanie usunąć usterek w ustalonym realnym czasie, zawody należy zakończyć. Sędzia winien wyczerpać wszystkie środki i możliwości pozwalające mu na prowadzenie zawodów do końca.
15. Bezpośrednie otoczenie pola gry to obszar wewnątrz jego ogrodzenia, poza polem gry.

Zastrzeżenia dotyczące stanu pola gry

16. Zastrzeżenia dotyczące stanu pola gry i jego wyposażenia oraz zaplecza (a w szczególności szatni) jak również czasu ich udostępnienia zespołom mogą być wnoszone do sędziego przed rozpoczęciem lub w trakcie trwania zawodów. Zastrzeżenia muszą być przez sędziego zbadane, a w przypadkach uzasadnionych sędzia wyznacza czas organizatorowi na usunięcie usterek. Sędzia musi zamieścić w sprawozdaniu treść zastrzeżeń oraz wydane zarządzenia, tylko jeśli miało to praktyczne znaczenie (np. opóźnione rozpoczęcie zawodów).

Organizacja zawodów

17. Organizator zawodów odpowiedzialny jest za zabezpieczenie dostatecznego wyposażenia medycznego dla zawodników i sędziów.
Organizator zawodów zobowiązany jest do:
 - zapewnienia oddzielnych szatni dla drużyn gospodarzy, gości, oraz sędziów – każda z natryskami i toaletami w pobliżu pola gry. Przez okres ich użytkowania szatnie pozostają pod stałym nadzorem organizatora zawodów;
 - zapewnienia, że wszystkie szatnie, o których mowa powyżej będą jasne, czyste, higieniczne, przestronne oraz odpowiednio wyposażone, a przejścia dla uczestników zawodów między szatniami a polem gry będą odpowiednio zabezpieczone lub wyodrębnione od miejsc przeznaczonych dla publiczności.
18. Organizator zawodów ma obowiązek zakazać wstępu na obiekt, na którym rozgrywane są zawody, osobom nietrzeźwym. Osoby zakłócające porządek, prowokujące do agresji, wznoszące ordynarne okrzyki muszą być niezwłocznie usunięte poza obiekt sportowy. Odpowiednie zarządzenia informujące publiczność muszą być zawarte w regulaminach umieszczonych w miejscach łatwo dostępnych i widocznych.
19. Zawody futsalu nie mogą odbywać się na polach gry zamkniętych na mocy decyzji związkowego organu dyscyplinarnego lub państwowej władzy administracyjnej. Przed każdymi zawodami sędziowie oraz delegaci/obserwatorzy PZPN mają obowiązek sprawdzenia dokumentów zezwalających na przeprowadzenie zawodów na danym polu gry.

ARTYKUŁ 2 – PIŁKI

Dobór piłek

1. Regulamin rozgrywek może wprowadzać obowiązek rozgrywania zawodów określonymi piłkami (np. zawierającymi określone oznaczenia, kolorystykę) pod warunkiem, że spełniają one wymogi Przepisów Gry w Futsal.
2. Jeżeli regulamin rozgrywek nakłada obowiązek posiadania przez piłki określonych oznaczeń lub kolorystyki, sędzia winien zbadać także i te cechy. W przypadku, gdy piłki nie spełniają wszystkich wymogów regulaminowych, sędzia wzywa organizatora do dostarczenia właściwych piłek. W przypadku, gdy

organizator nie jest w stanie wypełnić zarządzania sędziego, a dostarczone piłki spełniają pozostałe wymogi wskazane w Art. 2, sędzia zaakceptuje dostarczone piłki, opisując ten fakt w sprawozdaniu.

3. O przydatności piłek do gry rozstrzygają wyłącznie sędziowie. Przed rozpoczęciem zawodów sędzia lub drugi sędzia zobowiązany jest dokonać wyboru piłek oraz sprawdzić ich cechy fizyczne: wagę, obwód i ciśnienie zgodnie z Art. 2 Przepisów Gry w Futsal.

Zmiana piłki

System tradycyjny

4. Gdy piłka meczowa stanie się niezdatna do gry lub zostanie wybita tak daleko, że zdaniem sędziego użycie piłki zapasowej znacząco przyspieszy wznowienie gry, sędzia podejmuje decyzję o zmianie piłki meczowej na zapasową. Odbywa się to zawsze pod kontrolą sędziów.
5. Piłka meczowa i piłki zapasowe pozostają pod kontrolą sędziów do końca zawodów.
6. Sędziowie powinni w każdym przypadku zarządzić zmianę piłek w czasie trwania zawodów, jeżeli ich zdaniem zmiana ta ułatwi zawodnikom grę, a widzom jej obserwację.
7. Jeżeli podczas zawodów piłka oraz piłki zapasowe staną się niezdatne do gry, względnie zabraknie piłki do kontynuowania gry – sędzia nie kończy przedwcześnie zawodów, lecz wyznacza organizatorowi realny czas na dostarczenie piłki zdatnej do gry. Niewykonanie tego polecenia w wyznaczonym czasie zobowiązuje sędziego do zakończenia zawodów (z zastrzeżeniem Art. 5 ust. 25).

System wielopiłkowy

8. W systemie wielopiłkowym do gry używa się wszystkich piłek (minimum sześciu), z których jedną toczy się gra, a pozostałe rozmieszczone są równomiernie wokół pola gry i są w posiadaniu przeszkolonych chłopców do podawania piłek. W każdej chwili, gdy piłka wyjdzie z gry, chłopiec, który jest najbliższym zawodnikowi mającemu wznowić grę, winien podać swoją piłkę do tego zawodnika – gra jest kontynuowana tą piłką.
9. Na zawodach mogą być obecni chłopcy do podawania piłek, rozmieszczeni wokół pola gry, zajmujący się podawaniem piłek zawodnikom, w celu przyspieszenia gry i poprawienia jej płynności. Jeżeli regulamin rozgrywek nie określa liczby piłek oraz zasad jej podawania, rozstrzyga to sędzia w czasie przedmeczowej odprawy.

Zagrywanie piłką w pobliżu pola gry

10. Rozgrzewka rezerwowych z użyciem piłek (poza przerwą między częściami meczu) jest niedozwolona.

ARTYKUŁ 3 – ZAWODNICY

Zawodnicy

1. O ile regulamin rozgrywek nie stanowi inaczej, do protokołu dopuszcza się wpisanie maksimum dziewięciu zawodników rezerwowych.
2. Za dopuszczenie do zawodów wyłącznie zawodników mających aktualne badania lekarskie, odpowiada kierownik danej drużyny. Organizatorzy rozgrywek mogą określić w regulaminach standardy tych badań (czas trwania, uprawnieni lekarze, obowiązujące druki, zakaz gry dla zawodników bez ważnych badań itd.), jak również obowiązek ich sprawdzania przez delegatów lub sędziów. O ile regulamin nie stanowi inaczej sędziowie mogą przyjąć oświadczenie o ważności badań lekarskich zawodników złożone przez kierownika drużyny.

Protokoły

3. Minimum 60 minut przed rozpoczęciem każdego zawodów kierownik drużyn zobowiązany jest dostarczyć sędziemu protokół z numerami, imionami i nazwiskami zawodników i zawodników rezerwowych oraz osób funkcyjnych.
4. Regulaminy rozgrywek szczebla okręgowego (wojewódzkiego) mogą dopuszczać inne terminy dostarczenia protokołów.
5. Protokół musi być podpisany przez kapitana i kierownika każdej drużyny, którzy poświadczają w ten sposób uprawnienia do udziału w zawodach wpisanych zawodników i zawodników rezerwowych oraz ich numery na koszulkach. Kapitanowie drużyn są oznaczani skrótem „kpt”, zaś bramkarze – skrótem „br”.

6. Pierwszych pięciu zawodników wpisanych do protokołu rozpoczyna zawody, pozostali zawodnicy są zawodnikami rezerwowymi.
7. Do wzięcia udziału w zawodach uprawnieni są jedynie zawodnicy i zawodnicy rezerwowi wpisani do protokołu.
8. Po tym, jak protokół został wypełniony, podpisany przez drużynę i dostarczony do sędziego, a zawody nie zostały jeszcze rozpoczęte i jakkolwiek z zawodników oraz zawodników rezerwowych wpisanych do protokołu nie może z jakichkolwiek przyczyn uczestniczyć w meczu, nie może być zastąpiony przez innego zawodnika niewpisanego do protokołu.
9. Zawodnik może pełnić równocześnie funkcję jednego z trenerów (również asystenta trenera, trenera bramkarzy itp.) oraz kierownika drużyny. Zawodnikowi nie wolno pełnić równocześnie żadnej funkcji związanej z opieką medyczną (lekarz, masażysta, fizjoterapeuta, itp.).

Kapitan drużyny

10. Każda drużyna musi mieć kapitana. Prawo zwracania się do sędziego w sposób taktowny w sprawach dotyczących zawodów, przysługuje wyłącznie kapitanowi drużyny i tylko w czasie przerwy w grze. Na ewentualne pytanie kapitana drużyny sędzia lub drugi sędzia udziela zwięzłej i jednoznacznej odpowiedzi, nie dopuszczając do polemiki. Kapitanowi nie wolno okazywać dezaprobaty dla decyzji sędziego. Jeżeli definitywnie kończy udział w zawodach (np. wykluczenie, poważna kontuzja, itp.), winien przed zejściem przekazać swojemu zastępcy wyróżniającą go opaskę. Fakt zmiany kapitana sędzia opisuje w sprawozdaniu tylko gdy ma to praktyczne znaczenie.

Niekompletny skład drużyny

11. Drużyna rozpoczynająca zawody w niekompletnym składzie – licząca mniej niż pięciu zawodników – może w ciągu całego okresu trwania zawodów uzupełnić swój skład jedynie zawodnikami wpisanymi do protokołu. O uzupełnianiu podstawowego składu drużyny sędzia musi zostać powiadomiony przez jej kapitana bądź kierownika drużyny.

Procedura wymiany

12. Wymiana może zostać dokonana w każdym momencie, zarówno gdy piłka jest w grze, jak i poza grą, o ile zostaną dotrzymane warunki wskazane w Art. 3 Przepisów Gry w Futsal.
13. Wymiana jest dokonana, kiedy zawodnik rezerwowy wejdzie na pole gry poprzez strefę wymian, po przekazaniu narzutki zawodnikowi, którego zmienia; chyba że zawodnik ten opuszcza pole gry w innym miejscu, na które zezwalają Przepisy Gry w Futsal – w takim przypadku zawodnik rezerwowy powinien przekazać narzutkę trzeciemu sędziemu. W przypadku naruszenia zasad tej procedury sędzia powinien przerwać grę (nie od razu, jeżeli istnieje możliwość zastosowania korzyści), ukarać winnego zawodnika napomnieniem (żółta kartka) i wznowić grę rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej z miejsca, gdzie była piłka w chwili przerwania gry (o ile miejscem wznowienia gry nie byłoby pole karne drużyny winowajcy – wówczas stosuje się odpowiednio postanowienia Art. 13).
14. Jeżeli drużyna zamienia nominalnego bramkarza na innego zawodnika, który w protokole nie był wpisany jako bramkarz, to zamiana taka jest dozwolona, o ile zostaną zachowane procedury wymiany opisane w Art. 3 Przepisów Gry w Futsal oraz zawodnik wymieniający gra w koszulce w kolorze odmiennym niż zawodnicy drużyny przeciwnej oraz bramkarz drużyny przeciwnej. Wymieniany bramkarz musi grać w koszulce z numerem, pod którym wymieniający zawodnik został wpisany w protokole.
15. Przewinieniem jest wejście zawodnika zamieniającego bramkarza:
 - w koszulce z innym numerem niż wpisany w protokole,
 - w uszkodzonej koszulce/znaczniku (np. z dziurą na plecach na numer),
 - w koszulce w kolorze identycznym lub podobnym do kolorystyki którejkolwiek z drużyn.

Wejście i opuszczenie pola gry przez zawodnika

16. Drużyny zobowiązane są do stawienia się na polu gry w takim czasie, aby sędzia mógł (po dopełnieniu procedur) rozpocząć zawody punktualnie o wyznaczonej godzinie. Taki sam obowiązek musi być przestrzegany przez drużyny po zakończeniu przerwy między pierwszą i drugą połową zawodów, a także ewentualnych dogrywek.

17. Zawodnik, którego wejście na pole gry wymaga zgody sędziego lub drugiego sędziego, winien na nią czekać do czasu otrzymania od sędziego lub drugiego sędziego przyzwalającego znaku.

Zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne

18. W strefie technicznej i wymian poza zawodnikami rezerwowymi wpisanymi do protokołu przebywają osoby funkcyjne. Liczbę i funkcje tych osób określają regulaminy rozgrywek. Ich nazwiska i funkcje winny być wpisane w protokole przed zawodami.
19. Zawodnicy rezerwowi muszą mieć ubiór (koszulki, znaczniki) odróżniające się kolorem od zawodników obu drużyn i sędziów. Regulaminy rozgrywek mogą wprowadzić taki wymóg także wobec osób funkcyjnych zajmujących miejsce w strefie technicznej.
20. Jeżeli regulamin rozgrywek nie określa dopuszczalnej liczby osób funkcyjnych, ich liczba nie może przekraczać siedmiu.
21. Zawodnik, zawodnik rezerwowy lub osoba funkcyjna ukarana wykluczeniem (czerwona kartka) nie może przebywać w strefie technicznej i wymian, bezpośrednim otoczeniu pola gry oraz tunelu. Powyższy zakaz dotyczy również bezpośredniej części trybun przylegającej do obu stref technicznych i wymian oraz stanowisk sędziów asystentów. Sędzia może wskazać, która część (części) hali są zamknięte dla ukaranego.
22. Na przedmeczowym spotkaniu sędzia określa lokalizację strefy/stref rozgrzewki zawodników rezerwowych (maksimum pięciu zawodników jednocześnie). Podejmując decyzję bierze pod uwagę to, aby rezerwowi nie wpływali na przebieg gry i komfort pracy sędziów. Podczas rozgrzewki zawodnicy rezerwowi muszą mieć ubiór (koszulki, znaczniki) odróżniające się kolorem od zawodników obu drużyn oraz sędziów.
23. Zawodnikom rezerwowym w trakcie rozgrzewki może towarzyszyć wyłącznie jeden z trenerów uprawnionych do przebywania na ławce rezerwowych.
24. Osobom przebywającym w strefach technicznych nie wolno głośno komentować ani krytykować decyzji sędziowskich. To przewinienie spotka się z sankcjami opisanymi w Art. 12.
25. W strefie technicznej obowiązuje zakaz palenia tytoniu. Wszelkie próby obejścia tego przepisu (np. palenie tzw. e-papierosów) będą traktowane przez sędziów tak samo jak palenie tytoniu.

ARTYKUŁ 4 – UBIÓR ZAWODNIKÓW

Podstawowy ubiór zawodników

1. Zawodnicy muszą mieć koszulki z numerami na plecach. Numery muszą być wykonane w kolorze kontrastującym z kolorem koszulek tak, by mogły być z daleka widoczne. Ich wielkość określają regulaminy rozgrywek.

Kolory kostiumów zawodników

2. Drużyny zobowiązane są przygotować po dwa komplety strojów na każde spotkanie.
3. Jeżeli regulaminy rozgrywek nie określają zasad doboru strojów drużyn, zastosowanie mają następujące reguły:
 - drużynie gospodarzy należy umożliwić grę w barwach klubowych;
 - jeżeli okaże się, że drużyny mają stroje w podobnych kolorach, wówczas drużyna gospodarzy jest zobowiązana założyć kostiumy o odmiennych barwach, sędzia opisuje to w sprawozdaniu, a drużyna gości ponosi odpowiedzialność regulaminowo / dyscyplinarną;
 - bramkarze muszą mieć koszulki różniące się barwą od koszulek obu drużyn.

Ochraniacze

4. Ochraniacze piszczeli muszą mieć taki rozmiar i umieszczenie pod getrami, aby stanowiły odpowiednią ochronę dla zdrowia zawodnika. W szczególności niedopuszczalne jest stosowanie przez seniorów ochraniaczy w rozmiarach dla dzieci bądź umieszczanie ochraniaczy z tyłu nogi.

Kontrola ubioru zawodników

5. Sędzia musi sprawdzić, czy zawodnicy posiadają zgodny z Przepisami Gry w Futsal ubiór – w szczególności obuwie – przed rozpoczęciem zawodów, przed drugą połową zawodów, dogrywką i w innym czasie, kiedy taka potrzeba zachodzi. Kontrola ubioru winna odbywać się przed wejściem na pole gry.
6. Jeżeli zawodnik zamierza grać z opatrunkiem chroniącym go przed kontuzją (nawet za zgodą lekarza), sędzia ma prawo nie dopuścić go do gry, jeśli stwierdzi, że opatrunek stanowi zagrożenie dla innych zawodników.

Każdy sędzia zobowiązany jest do prowadzenia zawodów sumiennie, obiektywnie, na najwyższym poziomie fachowym, zgodnie z duchem Przepisów Gry w Futsal i bezwzględnym przestrzeganiem zasad etyki sportowej. Od sędziów oczekuje się podejmowania decyzji z wyczuciem, zdrowym rozsądkiem oraz w zgodzie z ideą fair play i duchem gry, nigdy jednak w wyraźnej sprzeczności z literą Przepisów Gry w Futsal.

Uprawnienia i zadania sędziów

1. Do prowadzenia zawodów uprawnieni są sędziowie wyznaczeni przez Kolegium Sędziów. Sędzia i drugi sędzia korzystają z pomocy pozostałych sędziów dotyczącej zdarzeń, których sędziowie nie widzieli.
2. Sędzia i drugi sędzia po zakończeniu meczu mają prawo złożyć publiczne oświadczenie, wyjaśniające podjęte przez nich na boisku decyzje.

Władza sędziów

3. Władza sędziów nadana im przez Przepisy Gry w Futsal rozpoczyna się z chwilą przystąpienia do pełnienia swoich obowiązków w miejscu rozgrywania zawodów do czasu zakończenia wszystkich czynności związanych z prowadzeniem zawodów w miejscu rozgrywania zawodów.
4. Wszelkie incydenty zaistniałe po zakończeniu wszystkich czynności związanych z prowadzeniem zawodów przez sędzię muszą zostać opisane w sprawozdaniu.

Sygnalizacje i współpraca sędziów

5. Sędziowie mają obowiązek stosować sygnalizacje używane i zalecane w Przepisach Gry w Futsal.
6. Sędzia lub drugi sędzia bezpośrednio po decyzji o uznaniu bramki lub karze indywidualnej, ma obowiązek w sposób widoczny sygnalizować pozostałym sędziom, zawodnikom i publiczności:
 - numer zawodnika, który zdobył bramkę/został ukarany;
 - zastosowaną korzyść po przewinieniu karanym rzutem wolnym bezpośrednim – w najbliższej przerwie w grze;Sędzia sygnalizuje tę informację w sposób widoczny, znajdując się w strefie środkowej boiska na wprost stolika sędziego czasowego w odległości kilku metrów od niego. Zasady dokonywania sygnalizacji powinny być omówione podczas przedmeczowej odprawy zespołu sędziowskiego, ustalającej, który z sędziów i w jakich okolicznościach jest zobowiązany do sygnalizacji. W przypadku kary indywidualnej dla osoby funkcyjnej, winna być ona jednoznacznie zidentyfikowana, a informacja o jej ukaraniu przekazana pozostałym sędziom.
7. Sędzia czasowy oraz sędzia techniczny winni niezwłocznie odnotowywać (w sytuacjach przewidzianych przez Przepisy Gry w Futsal także na tablicy wyników) wszelkie decyzje przekazane im przez sędziów.

Korzyść

8. Jeżeli sędzia lub drugi sędzia nie przerywa gry, kiedy drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie, odnosi korzyść z takiego rozstrzygnięcia, musi zasignalizować odpowiednim gestem zastosowaną korzyść. Zaleca się użycie w tym przypadku również głosu.
9. Sygnalizacja „korzyść” może mieć miejsce tylko wtedy, gdy zaistniało przewinienie, a uszkodzony zawodnik lub jego współpartner pozostaje przy piłce. Zastosowaną korzyść, po przewinieniu karanym rzutem wolnym bezpośrednim, sędzia musi zasignalizować w sposób wskazany Przepisami Gry w Futsal w najbliższej przerwie w grze w celu zaliczenia przewinienia do fauli akumulowanych.
10. O konieczności zaliczania przewinienia do fauli akumulowanych stanowi odgwiżdżanie go przez sędziego lub sygnalizacja korzyści. Niezależnie od tego sędzia winien potwierdzić zaliczenie faulu akumulowanego w najbliższym możliwym momencie.

Obowiązki sędziów przed zawodami

11. Zespół sędziowski wyznaczony do prowadzenia zawodów przez Kolegium Sędziów zobowiązany jest do przybycia na miejsce rozgrywania zawodów co najmniej 90 minut przed ich rozpoczęciem na zawodach Ekstraklasy i I ligi mężczyzn; 75 minut na pozostałych zawodach szczebla centralnego; 45 minut na zawodach innego szczebla w celu:

- sprawdzenia protokołu weryfikacji boiska,
- sprawdzenia, czy pole gry nadaje się do przeprowadzenia zawodów,
- określenia strefy rozgrzewki zawodników rezerwowych,
- określenia czy i kiedy ma być włączone sztuczne oświetlenie (niedopuszczalne jest włączenie sztucznego oświetlenia w czasie gry),
- odebrania od drużyn protokołów oraz ewentualnych zastrzeżeń i protestów,
- dokonania oceny przydatności i wyboru piłek do gry,
- omówienia zasad prowadzenia zawodów z zespołem sędziowskim.
- kontroli ubioru zawodników,
- przeprowadzenia odprawy przedmeczowej z kierownikami drużyn.

Sprawozdanie z zawodów

12. Po każdym zawodach sędzia jest zobowiązany do wypełnienia sprawozdania ściśle według wymogów organizatora rozgrywek i Kolegium Sędziów. Musi zawierać:

- imiona i nazwiska sędziów,
- rodzaj zawodów,
- datę, godzinę i miejsce rozegrania zawodów,
- nazwy drużyn uczestniczących w zawodach,
- wynik końcowy zawodów – cyframi i słownie – oraz wynik do przerwy,
- nazwę drużyny, która została zwycięzcą lub określenie „remis”,
- kary indywidualne (minuta kary, imię, nazwisko, numer/funkcja ukaranej osoby oraz krótki, ale precyzyjny powód kary),
- strzelców bramek (minuta, numer, imię i nazwisko strzelca),
- inne dane wymagane przez regulamin/organizatora rozgrywek.

13. Sprawozdanie powinno być wypełnione w sposób czytelny, rzeczowy i zwięzły. Winno zawierać opis wszystkich istotnych zdarzeń dyscyplinarnych, kontuzji, itp.

14. Sędzia winien wypełnić sprawozdanie z zawodów w trybie wyznaczonym przez regulamin/ organizatora rozgrywek.

15. Sędzia bezpośrednio po zakończonych zawodach sporządza informację o karach indywidualnych i innych zdarzeniach dyscyplinarnych mających związek z meczem. Informacja ta musi być podpisana przez kierowników drużyn. Tryb sporządzania informacji (załącznik do sprawozdania) precyzują regulaminy rozgrywek.

Protesty dotyczące tożsamości zawodników

16. Kierownicy drużyn mają prawo – najpóźniej do zakończenia zawodów i tylko na piśmie – zgłaszać protesty dotyczące tożsamości zawodników i zawodników rezerwowych drużyny przeciwnej. Zgłoszenie żądania sprawdzenia tożsamości może dotyczyć tylko zawodników i zawodników rezerwowych obecnych na polu gry lub jego bezpośrednim otoczeniu w momencie zgłaszania protestu.

17. Sprawdzenia tożsamości zawodników sędzia może dokonać przed zawodami, w czasie przerwy między częściami gry lub po zawodach, zawsze jednak w obecności kierowników obu drużyn. Konieczność sprawdzenia tożsamości zawodników po zakończeniu zawodów zobowiązuje kapitanów i kierowników drużyn do zatrzymania wszystkich zawodników, którzy uczestniczyli w grze do pełnej dyspozycji sędziego we wskazanym przez niego miejscu.

18. W przypadku, gdy sędzia ma wątpliwości co do tożsamości zawodnika biorącego udział w zawodach, zawodnik jest zobowiązany na żądanie sędziego, przedstawić ważny dokument tożsamości z fotografią (dowód osobisty, paszport, itp.).

19. Jeżeli opinia sędziego dotycząca protestu nie satysfakcjonuje wnoszącego, sędzia musi umieścić w sprawozdaniu treść protestu.

20. Okoliczność składania zastrzeżeń i protestów usprawiedliwia ewentualne opóźnienie rozpoczęcia gry każdej części zawodów.

Nieprzybycie sędziów na zawody, niedyspozycja sędziego

21. Jeżeli z wyznaczonego przez Kolegium Sędziów zespołu sędziowskiego nie stawi się sędzia, jego funkcję przejmuje wyznaczony przez Kolegium Sędziów drugi sędzia. Jeśli na zawody nie stawi się drugi sędzia, wówczas jego miejsce zajmuje trzeci sędzia, jeżeli został wyznaczony, lub sędzia czasowy.
22. Jeżeli wyznaczeni do prowadzenia zawodów sędziowie z jakichkolwiek powodów będą nieobecni, kierownik drużyny gospodarzy musi co najmniej 5 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia zawodów zawiadomić o tym kierownika drużyny gości, wzywając go do przedstawienia kandydata do prowadzenia zawodów. Kierownicy obu drużyn uzgadniają między sobą wybór jednego z kandydatów na sędziego. Jeżeli jeden z kandydatów jest sędzią futsalu, przysługuje mu prawo prowadzenia zawodów. Jeżeli obaj zaproponowani kandydaci są sędziami związkowymi, sędzią zostaje ten, który jest uprawniony do prowadzenia wyższej klasy rozgrywkowej. W innych przypadkach decyduje losowanie przeprowadzone w obecności kierowników obu drużyn. Za wypełnienie i dostarczenie prawidłowo sporządzonego sprawozdania z takich zawodów odpowiedzialny jest ich organizator.
23. Sędzia, który rozpoczął zawody, powinien je doprowadzić do końca. Wyjątek stanowi jedynie przypadek nagłej niedyspozycji sędziego, która uniemożliwia mu dalsze prowadzenie zawodów. Funkcję sędziego przejmie wówczas trzeci sędzia lub sędzia czasowy. Jeżeli na zawody nie wyznaczono lub są nieobecni pozostali sędziowie, organizator zobowiązany jest przedstawić osoby, które przejmą ich funkcje. Pierwszeństwo przysługuje kandydatom posiadającym uprawnienia sędziowskie futsalu.

Zakończenie zawodów przed upływem ustalonego czasu gry

24. Sędzia zobowiązany jest do zakończenia zawodów przed upływem ustalonego czasu gry w szczególności, jeżeli:
- a) jedna z drużyn zostanie zdekompletowana,
 - b) jedna z drużyn samowolnie zejdzie z boiska,
 - c) jeden z sędziów zostanie czynnie znieważony przez osobę niepożądaną lub jednego z uczestników meczu, a dalsze prowadzenie zawodów zagraża bezpieczeństwu któregokolwiek z sędziów,
 - d) osoba ukarana wykluczeniem odmówi opuszczenia pola gry i jego bezpośredniego otoczenia i nie opuści go w ciągu 2 minut od wydania decyzji przez sędziego,
 - e) podczas zawodów publiczność wtargnie na pole gry i nie zostanie usunięta w ciągu 5 minut,
 - f) publiczność ponownie wtargnie na pole gry,
 - g) zachowanie publiczności zagraża bezpieczeństwu publicznemu, a brak jest dostatecznej ilości służb porządkowych,
 - h) zmiana niezdatnej do gry piłki nie nastąpi w ustalonym realnym czasie
 - i) wyczerpane zostaną wszystkie możliwości zastąpienia uszkodzonego elementu obowiązkowego wyposażenia pola gry
 - j) pole gry stanie się niezdatne do gry
 - k) nastąpi awaria sztucznego oświetlenia i nie będzie możliwości jej likwidacji w ustalonym realnym czasie, a zawodów nie da się prowadzić przy świetle naturalnym.
- Niezależnie od powyższych zapisów, zanim sędzia zarządzi przedwczesne zakończenie zawodów, winien wyczerpać wszystkie środki i możliwości pozwalające doprowadzić zawody do końca.
25. Niedopuszczalne jest wznowienie i kontynuowanie zawodów przedwcześnie zakończonych z powodów opisanych w ust. 24 a)-g). Jeżeli powodem decyzji sędziego były kwestie techniczne (ust. 24. h)-l) itp.), a wszyscy uczestnicy meczu są jeszcze na obiekcie, sędzia może wznowić zawody.
26. Przy przedwczesnym zakończeniu zawodów zawodnicy obu drużyn zobowiązani są do bezzwłocznego opuszczenia pola gry jednocześnie z sędziami. Przyczynę oraz minutę przedwczesnego zakończenia zawodów sędzia szczegółowo opisuje w sprawozdaniu.
27. Jeżeli zawody zostały zakończone przed upływem ustalonego czasu gry, nie upoważnia to sędziego do rozstrzygnięcia, czy jedna lub druga drużyna ma być uznana za przegrywającą zawody. Sędzia przesyła wyczerpujące sprawozdanie do odpowiednich władz, które podejmują decyzje w tej sprawie.
28. Jeżeli w trakcie meczu sędzia stwierdzi, że jedna z drużyn świadomie dąży do przegrania meczu, gry nie przerywa i nie interweniuje. Winien natomiast złożyć w tej sprawie stosowną informację w sprawozdaniu.

Bezpieczeństwo sędziów

29. Jeżeli jakiegokolwiek niebezpieczeństwo zagraża sędziom i drużynie gości, drużyna gospodarzy oraz organizator zawodów zobowiązani są zapewnić im pomoc i ochronę. Jeżeli niebezpieczeństwo zagraża tylko sędziom – obowiązek udzielenia ochrony i pomocy spoczywa na obu drużynach i organizatorze zawodów.
30. Organizator zawodów odpowiedzialny jest za bezpieczeństwo sędziów zarówno przed, podczas ich trwania i po zawodach, jak i podczas opuszczania miejsca rozgrywania zawodów.

Kontuzja zawodnika

31. Na zawodach szczebla centralnego wprowadza się obowiązek stosowania noszy dla znoszenia kontuzjowanych zawodników poza linie ograniczające pole gry dla udzielenia im pomocy lekarskiej. Zakazuje się dokonywania zabiegów medycznych kontuzjowanym zawodnikom na polu gry, jeżeli stosownej pomocy można udzielić poza polem gry. Stosowanie noszy wymaga przestrzegania następujących zasad:
- za posiadanie w czasie zawodów sprawnych noszy wraz z obsługą odpowiedzialny jest organizator zawodów. Organizator w miarę możliwości winien zapewnić dwie pary noszy dla umożliwienia szybkiego zniesienia dwóch jednocześnie kontuzjowanych zawodników.
 - osoby do obsługi noszy muszą odznaczać się ubiorem – stosownie do pełnionej funkcji.
 - jeżeli kontuzjowany zawodnik jest w stanie opuścić pole gry o własnych siłach, winien być do tego zachęony przez sędziego, szczególnie gdy znajduje się w pobliżu linii ograniczającej pole gry (nie występuje w takich okolicznościach potrzeba zniesienia go z pola gry na noszach).
 - sędzia ma obowiązek opisywać w sprawozdaniu wszelkie niedociągnięcia ze strony organizatora zawodów w tym zakresie.

Zakończenie zawodów z powodu nieprzybycia drużyny

32. Jeżeli sędzia odgwiżdża zakończenie zawodów na skutek niestawienia się w regulaminowym czasie na polu gry jednej lub obu drużyn, a po tym fakcie stawia się one jednak do rozegrania zawodów, sędzia zobowiązany jest prowadzić te zawody. Fakt opóźnienia sędziego opisuje w sprawozdaniu. Podejmując decyzję o prowadzeniu zawodów w opóźnionym czasie, sędzia musi mieć na uwadze konieczność ewentualnego rozegrania w danym dniu, na tym samym polu gry, innych zawodów przewidzianych terminarzem.

Zarzuty nietrzeźwości sędziego

33. Członkowie zespołu sędziowskiego zobowiązani są do poddania się przed zawodami lub po ich zakończeniu, badaniom na obecność alkoholu we krwi, gdy zarzut nietrzeźwości:
- stawia im kierownik jednej z drużyn lub delegowany na te zawody obserwator lub delegat PZPN lub ZPN,
 - zostanie sformułowany wyłącznie na piśmie, zaś stawiający go musi legitymować się dowodem osobistym i zobowiązany jest własnoręcznie ów zarzut podpisać.

Po spełnieniu tych warunków odmowa sędziego poddania się badaniu jest równoznaczna z przyznaniem się do stanu nietrzeźwości.

34. Badanie stwierdzające lub wykluczające stan nietrzeźwości musi spełniać następujące warunki:
- musi je przeprowadzić umundurowany, legitymujący się odpowiednim dokumentem służbowym, funkcjonariusz policji,
 - z badania musi zostać sporządzony urzędowy protokół.

Jeżeli badanie stwierdza stan nietrzeźwości, badany sędzia ma prawo domagania się pobrania krwi w placówce służby zdrowia do dodatkowego badania, a stawiający zarzut mają obowiązek mu to umożliwić. Wykluczenie nietrzeźwości sędziego powoduje obligatoryjne wszczęcie postępowania dyscyplinarnego przez właściwy organ PZPN lub ZPN w stosunku do stawiającego oszczerczy zarzut. Postępowanie dyscyplinarne nie wyklucza cywilnych roszczeń ze strony pomówionego.

Korzystanie z zapisu wideo

35. Decyzje podejmowane przez sędziego i drugiego sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne i mogą być zmienione jedynie w trybie przewidzianym przez Przepisy Gry w Futsal.

Ubiór i wyposażenie sędziów

36. Ubiór sędziów składa się z koszuli, spodenek, getr i butów piłkarskich. Zespół sędziowski powinien nosić koszule tego samego koloru i tej samej długości rękawów.
37. Do kompletnego wyposażenia każdego sędziego należą: co najmniej jeden gwizdek, notatnik z ołówkiem, zegarek (zegarki), moneta (względnie inny przedmiot do losowania) oraz kartki: żółta i czerwona.
38. Sędziowie mają obowiązek nosić emblematy odpowiadające ich kwalifikacjom, w połączeniu z pełnioną funkcją oraz zarządzeniami Kolegium Sędziów PZPN w tym zakresie.

Regulaminy rozgrywek

39. Zobowiązuje się sędziów do znajomości i przestrzegania regulaminów wszystkich rozgrywek, na które są delegowani.

Inne sytuacje

40. Przepisy Gry w Futsal oraz regulaminy rozgrywek zobowiązują sędziów, trenerów, kierowników drużyn, zawodników i działaczy sportowych do sportowej postawy zarówno przed, w trakcie, jak i po zakończonych zawodach.
41. Wszelkie przejawy wyrażania posądzeń o charakterze korupcyjnym w stosunku do uczestników zawodów będą surowo karane. Takie sytuacje winny być kwalifikowane przez sędziów jako używanie obraźliwego języka (nawet jeśli są pozbawione wulgaryzmów) i spotkać się z karą wykluczenia.

ARTYKUŁ 6 – POZOSTALI SĘDZIOWIE

Uprawnienia i zadania asystentów sędziów

1. Asystenci sędziów nie są uprawnieni do wydawania werdyktów, ich informacje nie stanowią o przerwaniu gry. Prawo przerwania gry posiadają wyłącznie sędziowie.
2. Wszyscy uczestnicy zawodów, a przede wszystkim zawodnicy, trenerzy i działacze są zobowiązani traktować asystentów sędziów tak jak sędziów prowadzących zawody.
3. Asystenci sędziów są częścią zespołu sędziowskiego i mają obowiązek przybyć na zawody w terminie właściwym dla sędziów wskazanym w Art. 5 niniejszych Postanowień.

Współpraca sędziów asystentów z sędziami

4. Asystent sędziego zobowiązany jest utrzymywać kontakt wzrokowy z pozostałymi członkami zespołu sędziowskiego. Asystent sędziego jest zobowiązany do wyrażania w sposób jednoznaczny swojej opinii w każdej sprawie, w jakiej zwróci się do niego sędzia
5. Asystentowi sędziego nie wolno pod żadnym pozorem wdawać się w dyskusje z widzami.\

Obowiązki trzeciego sędziego i sędziego czasowego

6. Na zawodach szczebla centralnego obecność sędziego czasowego jest obowiązkowa. Na zawody takie wyznaczany jest również trzeci sędzia. W przypadku, gdy na zawodach nie ma trzeciego sędziego, jego obowiązki przejmuje sędzia czasowy z zastrzeżeniem, że nie będzie to zakłócało wykonywania jego zasadniczych obowiązków wskazanych w Przepisach Gry w Futsal.
7. Do obowiązków trzeciego sędziego należy w szczególności przed zawodami:
 - uczestniczenie w odprawie przedmeczowej zespołu sędziowskiego i podporządkowanie się ustaleniom wydanym przez sędziów,
 - sprawdzenie, czy protokoły zostały wypełnione prawidłowo,
 - dokonanie wstępnej oceny pola gry i jego najbliższego otoczenia, ze szczególnym zwróceniem uwagi na wykonanie linii poszczególnych pól i oznaczeń, prawidłowość zamocowania siatek bramkowych oraz ustawienia bramek,
 - sprawdzenie, czy zawodnicy rezerwowi mają przygotowane stroje w odmiennym kolorze niż pozostali uczestnicy gry i sędziowie.
8. Priorytetem sędziego trzeciego jest pomoc sędziemu i drugiemu sędziemu w ocenie zdarzeń boiskowych i informowanie o przewinieniach niedostrzeżonych przez sędziów. W czasie zawodów do innych jego obowiązków należą m.in.:

- zajęcie miejsca koło stolika sędziego czasowego i sprawdzenie, czy zawodnicy i osoby funkcyjne zajmują właściwe miejsca,
 - nadzór nad wymianami i prawidłowość ubioru zawodników rezerwowych,
 - opieka nad piłkami zapasowymi,
 - kontrola stref technicznych i wymian oraz stref rozgrzewki,
 - pozostawanie do dyspozycji sędziego i drugiego sędziego i pomoc w prowadzeniu zawodów poprzez:
 - utrzymywanie kontaktu wzrokowego z sędzią i drugim sędzią w celu udzielenia im pomocy, notowanie wszystkich kar indywidualnych oraz ewentualnych przypadków zakłócania porządku na polu gry lub w jego najbliższym otoczeniu,
 - działanie w roli pośrednika w przypadku rozwiązywania problemów, które mogłyby stać się przyczyną przerwania zawodów lub przedwczesnego ich zakończenia,
 - kontrolę stref technicznych i wymian – raczej w sposób zapobiegawczy niż konfrontacyjny; obserwację zachowania osób funkcyjnych oraz zawodników rezerwowych, uspokajanie i niedopuszczanie do eskalacji wydarzeń,
 - uzgodnienia z zespołem sędziowskim – w przerwie zawodów oraz po ich zakończeniu – notatek dotyczących zdarzeń, opisywanych w sprawozdaniu przez sędziego.
9. W czasie zawodów trzeci sędzia i sędzia czasowy mają na sobie kompletny ubiór sędziowski, na który mogą założyć dres.
10. Trzeci sędzia po zakończeniu zawodów:
- nadzoruje zejście uczestników zawodów do szatni, zajmując taką pozycję, aby być świadkiem ewentualnych incydentów. Nie wchodzi jednak na pole gry, ale przebywa przy strefach technicznych,
 - opuszcza pole gry i jego najbliższe otoczenie jako ostatni po opuszczeniu jej przez pozostałych uczestników zawodów,
 - informuje sędziów o swoich spostrzeżeniach i wydarzeniach, które miały miejsce poza polem widzenia innych sędziów (np. podczas opuszczania pola gry).

ARTYKUŁ 7 – CZAS TRWANIA ZAWODÓW

Czas trwania zawodów

1. Czas trwania gry zawodów składa się z dwóch równych części, po 20 minut każda.
2. Dopuszczalne odstępstwa w zakresie trwania zawodów mogą mieć miejsce w przypadku rozgrywek turniejowych młodzieży, oldbojów lub Halowego Pucharu Polski na szczeblu wojewódzkim. W każdym przypadku czas gry musi się składać z dwóch równych części.
3. W rozgrywkach futsalu szczebla centralnego obowiązkowe jest stosowanie wyłącznie efektywnego czasu gry.
4. Mierzenie czasu gry przez sędziego czasowego rozpoczyna się z chwilą prawidłowego wprowadzenia piłki do gry. W przypadku omyłkowego włączenia zegara sędzia czasowy informuje o tym fakcie sędziego, który nakazuje skompensowanie czasu lub korektę ustawienia zegara.
5. W rozgrywkach młodzieżowych i akademickich czas trwania gry określany jest przez regulaminy rozgrywek.

Przerwa między częściami gry

6. Zawodnicy mają prawo do minimum 5 minut przerwy między obiema częściami gry (chyba że regulamin danych rozgrywek stanowi inaczej). Sędzia nie ma prawa do jej skrócenia w przypadku, gdy choćby jeden zawodnik nie wyraża na to zgody.

Czas trwania zawodów

7. Początek sygnału dźwiękowego oznacza, że czas części zawodów upłynął. Popętnienie przewinienia dokonane równocześnie z początkiem brzmienia sygnału oznaczającego upływ czasu gry lub w trakcie jego trwania, oznacza, że przewinienie to zostało dokonane po upływie czasu gry i sędziowie powinni zakończyć część gry. Zakończenie zawodów nie zwalnia sędziów od ewentualnego zastosowania kar indywidualnych, jeśli ich zdaniem przewinienie tego wymaga.
8. W sytuacji, gdy przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim lub pośrednim nastąpiło przed zakończeniem zawodów, ale sędziowie nie zdążyli go odgwizdać, bo rozległ się sygnał dźwiękowy oznaczający koniec części zawodów/zawodów, sędziowie powinni ustalić, w którym dokładnie momencie

(ile czasu przed sygnałem) nastąpiło przewinienie i zarządzić kompensatę czasu odznaczaną na zegarze zawodów (gdy nie jest to możliwe – powiadomić oba zespoły, ile jeszcze czasu gry pozostało). Sygnał końca czasu w czasie wykonywania rzutu oznacza zakończenie gry, o ile nie jest to rzut karny lub rzut wolny za szósty i kolejny faul akumulowany.

Zawody zakończone przed upływem ustalonego czasu gry

9. Jeżeli sędzia zakończył zawody przed upływem ustalonego czasu gry, obowiązany jest opisać w sprawozdaniu:
 - przyczynę przedwczesnego zakończenia zawodów,
 - czas gry, w którym przedwcześnie zakończył zawody,
 - strony pola gry, które zajmowały drużyny w chwili zakończenia zawodów,
 - nałożone kary indywidualne i wszystkie inne fakty związane z zawodami.

ARTYKUŁ 8 – ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

Stawienie się drużyn na polu gry

1. Drużyny zobowiązane są do stawienia się na polu gry w takim czasie, aby sędzia mógł punktualnie o wyznaczonej godzinie rozpocząć zawody. Jeżeli zawody nie rozpoczną się punktualnie, sędzia opisuje w sprawozdaniu przyczynę opóźnienia.
2. Po wejściu na pole gry sędzia daje sygnał gwizdkiem do procedury związanej z rozpoczęciem zawodów. Jeżeli jedna lub dwie drużyny nie stawia się na polu gry w składach, które umożliwiają rozegranie zawodów lub ich części, to po upływie 10 minut od gwizdka sędziego na rozpoczęcie zawodów lub ich części, sędzia powtórzy sygnał gwizdkiem i po dalszym 5-minutowym bezskutecznym oczekiwaniu zakończy zawody.
3. Jeżeli po sygnale gwizdkiem o nieodbyciu się zawodów nieobecna drużyna pojawi się na obiekcie i będzie to miało miejsce w czasie, gdy druga drużyna nie opuściła jeszcze obiektu, sędzia ma obowiązek te zawody rozpocząć – z zastrzeżeniem, że opóźnione rozpoczęcie zawodów pozwoli na ich dokończenie, względnie nie naruszy harmonogramu innych zawodów rozgrywanych w danym dniu na tym obiekcie.

Rzut sędziowski

4. Przy rzucie sędziowskim piłka musi zostać opuszczona, nie zaś rzucona ku dołowi. Sędzia wykonujący rzut powinien trzymać piłkę w swojej dłoni na wysokości wyciągniętej ręki.
5. Jeżeli podczas wykonywania rzutu sędziowskiego, zanim piłka dotknie podłoża, nastąpi przewinienie, to po ewentualnym zastosowaniu kar indywidualnych, sędzia powtarza wykonanie rzutu sędziowskiego, gdyż piłka nie była w grze.

Szczególne sytuacje

6. Symboliczne rozpoczęcie gry przez osobę postronną może mieć miejsce jedynie na zawodach o specjalnym charakterze (mecze pokazowe, dobroczynne itp.).
7. W przypadku niewłaściwego wznowienia gry, sędzia czasowy nie może włączyć mierzenia czasu, a w przypadku omyłkowego włączenia pomiaru powinien poinformować sędziego o popełnionym błędzie w celu korekty pomiaru czasu.
8. Jeżeli piłka opuści pole gry w narożniku boiska i nie da się jednoznacznie ustalić, przez którą linię (bramkową czy boczną) piłka opuściła pole gry, sędzia nakaże wznowić grę:
 - rzutem od bramki – jeżeli piłkę ostatni zagrał zawodnik drużyny atakującej,
 - rzutem z autu – jeżeli piłkę ostatni zagrał zawodnik drużyny broniącej.
9. Regulamin rozgrywek, organizator lub Kolegium Sędziów w porozumieniu z organizatorem może wprowadzić szczególną procedurę przywitania przed zawodami na boisku jako element poprzedzający rozpoczęcie zawodów.

ARTYKUŁ 10 – WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY MECZU

Uznanie bramki

1. Sędzia lub drugi sędzia uznaje bramkę, będąc całkowicie przekonany, że została zdobyta w sposób prawidłowy. W okolicznościach, które uniemożliwiają sędziemu stwierdzenie tego faktu, uznaje on bramkę jedynie na podstawie informacji trzeciego sędziego lub sędziego czasowego.
2. Sędzia bliższy linii bramkowej uznaje zdobytą bramkę poprzez wyciągnięcie ramienia w kierunku punktu środkowego pola gry.
3. Przed uznaniem bramki i wskazaniem ręką na punkt środkowy pola gry sędzia bliższy linii bramkowej powinien wzrokowo skontaktować się z drugim sędzią, celem uzyskania potwierdzenia prawidłowości zdobytej bramki.

Nieuznanie bramki

4. Sędzia lub drugi sędzia, mimo podjętej decyzji o uznaniu bramki i wskazaniu ręką na punkt środkowy, może zmienić swoją decyzję, ale jedynie przed wznowieniem gry.
5. Sędziowie nie mogą uznać bramki, jeżeli strzał został oddany w momencie rozpoczęcia sygnału dźwiękowego oznaczającego upływ czasu części gry, bo bramka została zdobyta po zakończeniu czasu części gry.
6. Jeżeli po uznaniu bramki i wskazaniu ręką na punkt środkowy, ale przed wznowieniem gry sędzia lub drugi sędzia otrzyma informację od asystenta sędziego, który stwierdzi, że przed zdobyciem bramki drużyna atakująca dokonała przewinienia i uzna zasadność tej informacji, to bramka taka nie może zostać uznana. Gra zostanie wznowiona w sposób wynikający z charakteru przewinienia.

Dogrywka

7. Jeżeli regulamin rozgrywek nie stanowi inaczej, dogrywka trwa dwa równe okresy 5-minutowe.
8. Zawodnikom przysługuje prawo do przerwy przed dogrywką. Jeżeli regulamin rozgrywek nie stanowi inaczej, to czas trwania przerwy przed dogrywką wynosi nie więcej niż 5 minut.
9. Przed dogrywką sędzia przeprowadza losowanie stron pola gry na analogicznych zasadach, jak przed rozpoczęciem zawodów.
10. Jeżeli wynik zawodów po dogrywce jest nierozstrzygnięty, sędzia zgodnie z regulaminem rozgrywek, zarządza wykonywanie rzutów z punktu karnego zgodnie z Przepisami Gry w Futsal.
11. Regulaminy rozgrywek mogą przewidywać inne niż dogrywka sposoby wyłonienia zwycięzcy nierozstrzygniętego meczu (dwumeczu). Jest to zasada bramek zdobytych na wyjeździe lub rzuty z punktu karnego.

ARTYKUŁ 12 – GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

Futsal jest sportem walki i fizyczny kontakt między zawodnikami jest normalnym i dopuszczalnym elementem gry, jednak zawodnicy muszą grać, respektując postanowienia Przepisów Gry w Futsal oraz zasady fair play.

Poważne rażące faule oraz gwałtowne agresywne zachowania są dwoma kategoriami przewinień zdecydowanie przekraczającymi dopuszczalny poziom fizycznej agresji i karanymi, zgodnie z postanowieniami Artykułu 12, wykluczeniem z gry.

Przepisy Gry w Futsal pomijają pojęcie rozmyślności w ocenie postępowania zawodnika w walce o piłkę, zastępując pojęcie rozmyślności pojęciami: nieostrożność, nierozważność i użycie nieproporcjonalnej siły. Sędziowie zaś winni oceniać skutek postępku zawodnika, a nie przyczynę jego postępowania. Zawodnik nie może tłumaczyć swego ataku dobrymi intencjami, jeżeli np. atak ten wykonał z użyciem nieproporcjonalnej siły, rażąco poza granicami normalnej gry, narażając tym samym przeciwnika na niebezpieczeństwo lub powodując jego kontuzję.

Sędziowie oceniając skutki ataku w futsalu winni brać pod uwagę również dodatkowe skutki ataku, spowodowane rodzajem nawierzchni, na której odbywają się zawody, bliskością barierek, ścian i trwałych przeszkód, które są charakterystycznym bezpośredniego otoczenia elementem pola gry.

Atakowanie ciałem

1. Przepisy Gry w Futsal nie zabraniają atakowania ciałem przeciwnika przez dwóch zawodników jednocześnie, zakładając, że każdy z nich swój atak wykona w sposób prawidłowy.
2. Samo w sobie zetknięcie się ciał atakującego piłkę zawodnika i bramkarza nie stanowi przewinienia.

Atakowanie nogami

3. Atak wślizgiem jest dozwolonym sposobem walki o piłkę, o ile nie jest on wykonany w sposób nieostrożny, nierozważny bądź z użyciem nieproporcjonalnej siły.
4. Zawodnik popełnia przewinienie walcząc o piłkę w sposób nieostrożny, nierozważny bądź z użyciem nieproporcjonalnej siły, nawet jeśli nie doszło do kontaktu z nogami przeciwnikami lub przed kontaktem z przeciwnikiem piłka została zagrana. Istotą przewinienia jest bowiem sposób wykonania ataku, a brak kontaktu z przeciwnikiem lub wcześniejsze zagranie piłki nie zwalnia atakującego z odpowiedzialności za skutek ataku.

Uderzenie

5. Uderzenie może zawierać użycie jakiegokolwiek przedmiotu (włączając piłkę), jak również i część ciała, np. dłoń, ramię, głowę.
6. Usiłowanie uderzenia lub kopnięcia przeciwnika podlega takiej samej karze, jak czyn faktycznie dokonany. Określenie „usiłowanie uderzenia” lub „usiłowanie kopnięcia” należy rozumieć w ten sposób, że zawodnik nie uderzył (kopnął) przeciwnika tylko dlatego, że przeciwnik uchylił się przed uderzeniem lub kopnięciem.
7. Zawodnik, który uderza, kopie lub usiłuje uderzyć/kopnąć przeciwnika, współpartnera bądź każdą inną osobę, czyniąc to w sposób, który jest poważnym rażącym faulem bądź gwałtownym agresywnym zachowaniem, musi być wykluczony z gry. Jeżeli natomiast kopnięcie lub uderzenie zostało dokonane w walce o piłkę nierozważnie bądź poza grą w sposób uznany przez sędziego za niesportowy, winny zawodnik powinien zostać ukarany napomnieniem.
8. Jeżeli zawodnik wymachuje łokciami i ramionami w walce o piłkę, będąc zbyt blisko przeciwnika i czyni to bez należytej ostrożności, aż do zaistnienia kontaktu z ciałem przeciwnika, sędzia winien zastosować sankcje karne w zależności od oceny stopnia dynamiki zachowania. Ataki przy użyciu łokci, względnie ramion, wykonane z nieproporcjonalną siłą i gwałtownością, muszą być bezwzględnie karane wykluczeniem winnego zawodnika z gry.

Kary indywidualne dla zawodników

9. Jeżeli sędzia lub drugi sędzia ma udzielić zawodnikowi kary indywidualnej, winien wezwać go do siebie, zapisać numer i drużynę karanego zawodnika oraz rodzaj przewinienia i okazać mu właściwy kolor kartki w wyprostowanej i uniesionej ręce. Z postępowania sędziego musi jednoznacznie wynikać, który zawodnik został ukarany. Sędzia udzielający kary może wskazać drugą ręką na osobę ukaranego zawodnika – jednoznacznie go ustalając. W przypadku, gdy wokół jest grupa zawodników, sędzia ten winien odejść kilka kroków od tej grupy, wezwać zawodnika i dopiero wtedy pokazać mu stosowną kartkę. W szczególnych sytuacjach sędzia może postępować przy udzielaniu kary indywidualnej w sposób umożliwiający mu skuteczne zarządzanie sytuacją.
10. Obowiązek identyfikacji i odnotowania ukaranego zawodnika spoczywa na wszystkich członkach zespołu sędziowskiego.
11. Zawodnik wykluczony musi bezzwłocznie opuścić pole gry, jego bezpośrednie otoczenie i strefę techniczną. W przypadku, gdy zawodnik ten ociąga się lub odmawia opuszczenia pola gry, sędzia informuje kapitana jego drużyny, że zawody zostaną zakończone przed upływem ustalonego czasu gry, jeżeli zawodnik ten w ciągu 2 minut nie wykona polecenia sędziego. W stosunku do wykluczonego zawodnika obowiązuje procedura zastosowana w Art. 3 ust. 22.
12. Jeżeli sędzia lub drugi sędzia ma udzielić zawodnikowi napomnienia, lecz zanim zdąży to uczynić, zawodnik ten popełnia następne wykroczenie karane indywidualnie napomnieniem, to zawodnik ten zostanie wykluczony z gry (czerwona kartka), ale przedtem trzeba mu pokazać najpierw jedną, a potem drugą żółtą

kartkę i dopiero następnie kartkę czerwoną, aby było oczywiste, że zawodnik ten został wykluczony za dwa przewinienia podlegające napomnieniu, a nie przewinienie karane bezpośrednim wykluczeniem.

13. Jeżeli zawodnik już wcześniej ukarany napomnieniem ma zostać wykluczony z gry w następstwie ukarania go drugim napomnieniem, sędzia lub drugi sędzia musi pokazać mu najpierw żółtą kartkę i bezpośrednio po tym czerwoną kartkę – aby było oczywiste, że zawodnik został wykluczony za drugie przewinienie podlegające napomnieniu, a nie za przewinienie karane bezpośrednim wykluczeniem z gry.
14. Zawodnikowi, który w czasie przerwy w grze popełnia przewinienie podlegające karze indywidualnej, sędzia – jeżeli zauważył przewinienie – musi udzielić stosowną karę przed wznowieniem gry.
15. Jeżeli któryś sędzia przerwał grę i przystąpił do czynności związanych z ukaraniem zawodnika karą napomnienia, względnie wykluczenia, grę można wznowić jedynie po zakończeniu tych czynności.
16. Po zakończeniu czynności związanych z nałożeniem kary indywidualnej gra musi być wznowiona sygnałem gwizdka.
17. Każdy sędzia ma prawo do pokazywania żółtych i czerwonych kartek od momentu wejścia na pole gry w czasie wyprowadzania drużyn przed meczem do chwili opuszczenia pola gry i jego bezpośredniego otoczenia po zakończeniu części zawodów lub zawodów. W pozostałych przypadkach przy przewinieniach podlegających karze napomnienia lub wykluczenia sędzia swoje działanie ograniczy do poinformowania kapitana danej drużyny o nałożonej karze.

Kary indywidualne dla osób funkcyjnych

18. Osobom funkcyjnym nie wolno głośno komentować ani krytykować decyzji sędziowskich, nawet jeśli robią to bez wulgaryzmów. Sędziowie muszą reagować na uporczywe komentowanie ich decyzji czy żądanie ich uzasadnienia. Jest to identyfikowane jako mobbing, utrudniający pracę sędziom i wpływający niekorzystnie na wizerunek gry, będący powodem do stosowania sankcji dyscyplinarnych.
19. Za niektóre przewinienia (np. wkopanie drugiej piłki na boisko) Przepisy Gry przewidują wyższą karę dla osoby funkcyjnej niż dla zawodnika. Świadczy to o większej odpowiedzialności za wizerunek gry, ciążącej na osobach funkcyjnych. Jeśli tego rodzaju przewinienie popełni uczestnik meczu będący zarówno zawodnikiem, jak i osobą funkcyjną, zostanie ukarany karą wyższą – jak osoba funkcyjna.
20. Sędziowie winni przed meczem ustalić hierarchię osób funkcyjnych w drużynach. Decyduje o tym protokół dostarczony przez daną drużynę i przypisane tam funkcje do każdej osoby, chociaż kolejność wpisania tych osób ma jedynie charakter pomocniczy. Obowiązuje następująca hierarchia:
 - a) trener (niezależnie od tego, na której pozycji jest wpisany do protokołu),
 - b) pozostali pełniący funkcje trenerskie (np. asystent, II trener, trener bramkarzy)
 - c) pozostałe osoby funkcyjne (np. kierownik, masażysta).

ARTYKUŁ 13 – RZUTY WOLNE

Sygnalizacja sędziego

1. Przyznanie rzutu wolnego sędzia odgwiszdujący przewinienie sygnalizuje wyprostowanym ramieniem w kierunku linii bramkowej drużyny, przeciwko której zarządził jego wykonanie oraz wskazując drugą ręką na parkiet.
2. Sędzia sygnalizujący rzut wolny powinien unikać wchodzenia na pole gry bez uzasadnionej potrzeby (np. kontuzja zawodnika, zarządzenie wytarcia mokrego parkietu).

Wykonanie rzutu za szósty i kolejny faul akumulowany

3. Sędzia przed wykonaniem tego rzutu powinien upewnić się, że zachowane są wszelkie procedury związane z jego wykonaniem i dopiero, gdy stwierdzi, że tak jest w istocie, dać sygnał gwizdkiem na jego wykonanie.
4. Wykonawca musi wykonać rzut z zamiarem zdobycia bramki. Sankcją za naruszenie powyższych zasad jest rzut wolny pośredni, który wykona drużyna przeciwna.

Wykonanie rzutu wolnego

5. Zawodnicy drużyny wykonującej rzut wolny mogą wykonać go pomimo niezachowania przepisowej odległości od piłki przez zawodników drużyny przeciwnej.

6. Sędzia nadzorujący wykonanie rzutu ma obowiązek liczyć cztery sekundy na wykonanie rzutu wolnego od momentu, kiedy jego zdaniem wykonawca miał możliwość swobodnego wykonania rzutu. Wykonanie jakiegokolwiek ruchu w kierunku piłki przez zawodników drużyny wykonującej rzut wolny sędzia winien uznać za intencję wykonania rzutu. Jeżeli zdaniem sędziego zawodnicy drużyny wykonującej rzut zrezygnują z zamiaru kontynuowania procedury wykonania rzutu, sędzia po upływie czterech sekund przyzna rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej z powodu przekroczenia czasu na wykonanie rzutu. Zaleca się, aby sędzia słownie lub gwizdkiem dał znać zawodnikom, że rozpoczął liczenie czterech sekund.
7. Jeżeli po ustawieniu piłki w miejscu przewinięcia, ale przed upływem czterech sekund od momentu, gdy drużyna wykonująca rzut wolny miała możliwość jego wykonania, wykonawca zasygnalizuje nieprawidłową odległość zawodników drużyny przeciwnej, sędzia nadzorujący wykonanie rzutu przerwie liczenie czterech sekund, odsunie przeciwników na przepisową odległość i dopiero wtedy da sygnał gwizdkiem rozpoczynając odliczanie nowych czterech sekund wykonawcy na wykonanie rzutu. W przypadku, gdy przeciwnicy znajdują się w przepisowej odległości, sędzia – mimo sygnalizacji wykonawcy o odsunięciu rywali – kontynuuje liczenie czterech sekund. Zaleca się aby sędzia gestem lub słowem przekazał wykonawcy rzutu, że nie ma potrzeby odsunięcia zawodników drużyny przeciwnej od piłki.
8. Jeżeli sędzia lub drugi sędzia zarządzi, że rzut wolny wykonywany będzie na sygnał gwizdkiem, a wykonawca nie czekając na sygnał wykona ten rzut, sędzia musi ukarać napomnieniem winnego zawodnika, jeżeli uzna jego zachowanie za niesportowe. Taki rzut wolny należy powtórzyć bez względu na okoliczności.

Szczególne sytuacje

9. Jeżeli w rozgrywkach młodzieżowych, akademickich, towarzyskich oraz pucharowych na szczeblu wojewódzkim obowiązuje skrócony czas gry, regulamin rozgrywek może też nakazywać wykonywanie rzutu wolnego wcześniej niż za szósty i kolejny faul akumulowany.

ARTYKUŁ 14 – RZUT KARNY

Sygnalizacja sędziego

1. Przyznanie rzutu karnego sędzia lub drugi sędzia sygnalizuje wyprostowanym ramieniem w kierunku linii bramkowej drużyny, przeciwko której zarządził jego wykonanie oraz wskazując drugą ręką na parkiet, a następnie wchodząc na parkiet i powtarzając tę sygnalizację z punktu karnego.

Wykonanie rzutu karnego

2. Rzut karny może być wykonany tylko na sygnał gwizdkiem sędziego. Rzut karny nie musi zostać wykonany w czasie 4 sekund.
3. Bramkarz, który odmawia obrony rzutu karnego, zachowuje się niesportowo i zostanie ukarany napomnieniem, a w przypadku ponownej odmowy – wykluczeniem z gry po uprzednim udzieleniu mu drugiego napomnienia.

Zawodnik wykonujący rzut karny

5. Wykonanie rzutu karnego przez dwóch zawodników tej samej drużyny jest dozwolone, o ile sposób tego wykonania nie koliduje z zasadami określonymi w Przepisach Gry w Futsal.

Szczególne sytuacje

6. Jeżeli podczas wykonywania rzutu karnego piłka została wprowadzona do gry, ale zanim wiadomy stał się jego wynik, nastąpiła awaria oświetlenia, to po jej usunięciu, rzut karny musi być powtórzony.
7. Jeżeli drużyna grająca w osłabieniu w trzech zawodników zostanie ukarana rzutem karnym, a w rezultacie popełnionego przewinięcia jeden z jej zawodników zostanie wykluczony z gry, sędzia natychmiast zakończy zawody.

ARTYKUŁ 15 – RZUT Z AUTU

Wprowadzenie piłki do gry

1. Rzut z autu wykonywany z jakiegokolwiek innego miejsca niż to, w którym piłka przeszła linię boczną, musi być uznany jako rzut wykonywany niewłaściwie. W takiej sytuacji sędzia nakaze wykonać rzut drużynie przeciwnej.

Procedura wykonania autu

2. Zawodnicy drużyny uprawnionej do wykonania rzutu z autu, mogą go wykonać pomimo niezachowania przepisowej odległości od piłki przez zawodników drużyny przeciwnej.
3. Sędzia ma obowiązek liczyć cztery sekundy na wykonanie rzutu z autu od momentu, kiedy jego zdaniem wykonawca miał możliwość swobodnego wykonania rzutu. Wykonanie jakiegokolwiek ruchu w kierunku piłki przez zawodników drużyny wykonującej rzut z autu sędzia winien uznać za intencję wykonania rzutu. Jeżeli zdaniem sędziego zawodnicy drużyny wykonującej rzut, zrezygnują z zamiaru kontynuowania procedury wykonania rzutu, sędzia po upływie czterech sekund przyzna rzut z autu dla drużyny przeciwnej z powodu przekroczenia czasu na wykonanie rzutu. Zaleca się, aby sędzia nadzorujący wykonanie rzutu słownie lub gwizdkiem poinformował zawodników, że rozpoczął liczenie czterech sekund.
4. Jeżeli po ustawieniu piłki w miejscu wykonania, ale przed upływem czterech sekund od momentu, gdy drużyna wykonująca rzut z autu miała możliwość jego wykonania, wykonawca zasygnalizuje nieprawidłową odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki, sędzia nadzorujący wykonanie rzutu przerwie liczenie czterech sekund, odsunie przeciwników na przepisową odległość, da sygnał gwizdkiem, dając nowe cztery sekundy wykonawcy na wykonanie rzutu. W przypadku, gdy przeciwnicy znajdują się w przepisowej odległości, sędzia – mimo sygnalizacji wykonawcy o odsunięciu rywali – kontynuuje liczenie czterech sekund. Zaleca się, aby sędzia gestem lub słowem poinformował wykonawcę, że jego zdaniem nie ma potrzeby odsunięcia zawodników drużyny przeciwnej od piłki.
5. Jeżeli sędzia lub drugi sędzia zarządzi, że rzut z autu wykonywany będzie na sygnał gwizdkiem, a wykonawca nie czekając na sygnał wykona ten rzut, sędzia musi ukarać napomnieniem winnego zawodnika, jeżeli uzna jego zachowanie za niesportowe. Taki rzut należy powtórzyć bez względu na okoliczności.
6. Jeżeli po nieprawidłowo wykonanym rzucie z autu piłka bezpośrednio trafiła do zawodnika drużyny przeciwnej, sędzia nie może zezwolić na kontynuowanie gry i stosować korzyści. Rzut z autu winien być prawidłowo wykonany przez drużynę przeciwną.

ARTYKUŁ 16 – RZUT OD BRAMKI

Wprowadzenie piłki do gry

1. Jeżeli bramkarz wykonał rzut od bramki stojąc poza polem gry, rzut należy powtórzyć.

Zachowania zawodników drużyny nie wykonującej rzutu od bramki

2. Po zarządzeniu rzutu od bramki zawodnicy drużyny przeciwnej powinni niezwłocznie opuścić pole karne, aby rzut mógł być wykonany bez straty czasu.

Sygnalizacja sędziego

3. Rzut od bramki zarządza sędzia bliższy linii bramkowej wskazując opuszczonym wyprostowanym ramieniem pole bramkowe, z którego ma być wykonany rzut. Sędzia ten powinien znajdować się w momencie sygnalizowania rzutu od bramki na wysokości pola karnego, używając do sygnalizacji ręki bliższej linii bramkowej.

Procedura wykonania rzutu od bramki

4. Rzut od bramki wykonuje tylko bramkarz.
5. Sędzia nadzorujący wykonanie rzutu ma obowiązek liczyć cztery sekundy na wykonanie rzutu od momentu, kiedy jego zdaniem bramkarz miał możliwość swobodnego wykonania rzutu. Wykonanie jakiegokolwiek ruchu w kierunku piłki znajdującej się na polu gry przez bramkarza sędzia winien uznać za intencję wykonania rzutu.
6. Sędzia – jeżeli uzna, że bramkarz celowo opóźnia wykonanie rzutu – ma prawo uznać to za postawę wykazującą brak należytego szacunku dla zawodów i ukarać winnego stosownie do postanowień Art. 12.

ARTYKUŁ 17 – RZUT ROŻNY

Procedura wykonania

1. Zawodnicy drużyny, której przyznano wykonanie rzutu różnego, mogą go wykonać pomimo niezachowania przepisowej odległości od piłki przez zawodników drużyny przeciwnej.
2. Sędzia nadzorujący wykonanie rzutu ma obowiązek liczyć cztery sekundy na wykonanie rzutu różnego od momentu, kiedy jego zdaniem wykonawca miał możliwość swobodnego wykonania rzutu. Wykonanie jakiegokolwiek ruchu w kierunku piłki przez zawodników drużyny wykonującej rzut różny sędzia winien uznać za intencję wykonania rzutu. Jeżeli zdaniem sędziego zawodnicy drużyny wykonującej rzut zrezygnują z zamiaru kontynuowania procedury wykonania rzutu, sędzia winien rozpocząć odliczenia czasu na wykonanie rzutu i po upływie czterech sekund przyzna rzut od bramki dla drużyny przeciwnej z powodu przekroczenia czasu na wykonanie rzutu. Zaleca się, aby sędzia słownie lub gwizdkiem dać znać zawodnikom, że rozpoczął liczenie czterech sekund.
3. Jeżeli po ustawieniu piłki w polu różnym, ale przed upływem czterech sekund od momentu, gdy drużyna wykonująca rzut różny miała możliwość jego wykonania, wykonawca zasygnalizuje nieprawidłową odległość zawodników drużyny przeciwnej od piłki, sędzia przerwie liczenie czterech sekund, odsunie przeciwników na przepisową odległość, da sygnał gwizdkiem, dając nowe cztery sekundy wykonawcy na wykonanie rzutu. W przypadku, gdy przeciwnicy znajdują się w przepisowej odległości, sędzia – mimo sygnalizacji wykonawcy o odsunięciu rywali – kontynuuje liczenie czterech sekund. Zaleca się, aby sędzia gestem lub słowem poinformował wykonawcę, że jego zdaniem nie ma potrzeby odsunięcia zawodników drużyny przeciwnej od piłki.
4. Jeżeli sędzia lub drugi sędzia zarządzi, że rzut wykonywany będzie na sygnał gwizdkiem, a wykonawca nie czekając na sygnał wykona ten rzut, sędzia musi ukarać napomnieniem winnego zawodnika, jeżeli uzna jego zachowanie za niesportowe. Taki rzut wolny należy powtórzyć bez względu na okoliczności.
5. Jeżeli po nieprawidłowo wykonanym rzucie różnym piłka bezpośrednio trafiła do zawodnika drużyny przeciwnej, sędzia nie może zezwolić na kontynuowanie gry i stosować korzyści.

TERMINOLOGIA FUTSALOWA

Atak nogami

Walka o piłkę przy użyciu stopy/nogi (na podłożu lub w powietrzu).

Atakowanie (przeciwnika)

Fizyczny atak na przeciwnika, zazwyczaj przy użyciu barku lub górnej części ręki (która trzymana jest blisko ciała).

Aktywny zawodnik atakujący lub zawodnik broniący.

Zawodnicy zaangażowani w grę z dużą możliwością ingerencji w akcję, niezależnie od posiadania piłki lub jej braku.

Blokowanie

Działanie, w którym zawodnik zajmuje pozycję lub przemieszcza się na pozycję tylko w celu zdekcentrowania przeciwnika lub uniemożliwienia mu przejęcia piłki bądź określonego miejsca na polu gry – celowo unikając kontaktu z przeciwnikiem.

Bramkarz lotny

Bramkarz, który (tymczasowo) gra jako zawodnik z pola, często przebywa on na połowie przeciwnika, pozostawiając swoją bramkę pustą. Funkcja ta może być pełniona przez nominalnego bramkarza lub innego zawodnika, który w tym celu zastąpił nominalnego bramkarza.

Brutalność

Działanie o charakterze brutalnym, bezwzględnym lub celowa przemoc.

Ciężka kontuzja

Kontuzja, która uznana jest za na tyle poważną, aby gra musiała zostać przerwana, a służby medyczne muszą wejść na pole gry, aby dokonać oceny, jak poważna jest kontuzja i opatrzyć kontuzjowanego na polu gry przed przeniesieniem go (np. podejrzenie wstrząśnienia mózgu, złamana kość czy kontuzja kręgosłupa).

Czas dla drużyny

Jednominutowa przerwa, której może zażądać każda drużyna – po jednym razie w każdej połowie.

Czas gry

Czas, w którym piłka znajduje się w grze, mierzony zegarem. Sędzia czasowy zatrzymuje zegar, gdy piłka wyjdzie z gry lub gra jest zatrzymana z jakiegokolwiek innego powodu.

Dogrywka

Metoda rozstrzygnięcia wyniku zawodów, składająca się z dwóch równych okresów gry nie przekraczających 5 minut każdy.

Duch gry

Główna/niezbędna zasada/etos futsalu jako dyscypliny sportu, ale również odnosząca się do każdego zawodów.

Dwuminutowa liczebna redukcja składu

Sytuacja, w której liczba zawodników drużyny zmniejszona jest na czas dwóch minut gry, po tym, gdy jeden z zawodników tej drużyny został wykluczony; liczba zawodników może, w pewnych sytuacjach, zostać wyrównana przed upływem dwóch minut, gdy drużyna przeciwna zdobędzie bramkę.

Elektroniczny system do mierzenia i śledzenia występu zawodników (EPTS)

System, który rejestruje i analizuje dane dotyczące fizycznych i fizjologicznych aspektów występu zawodnika.

Faul akumulowany

Przewinienie popełnione przez zawodnika, które karane jest rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym. Każdej drużynie liczy się faule akumulowane od zera, osobno w pierwszej i drugiej połowie zawodów. Jeżeli zachodzi potrzeba rozegrania dogrywki, faule akumulowane w czasie dogrywki dolicza się do tych, z którymi drużyna zakończyła drugą część zawodów.

Gwałtowne, agresywne zachowanie

Działanie, które nie polega na walce o piłkę i do którego używana jest (lub podjęta jest próba użycia) nieproporcjonalna siła lub brutalność wobec zawodnika drużyny przeciwnej lub gdy zawodnik celowo uderza kogoś w głowę lub twarz, chyba że użyta do uderzenia siła była minimalna.

Kopnięcie piłki

Piłka jest zagrana, gdy zawodnik doprowadzi do kontaktu z piłką, używając do tego stopy, kostki lub stawu skokowego i piłka ewidentnie poruszy się.

Korzyść

Sędziowie zezwalają na kontynuowanie gry po tym jak doszło do przewinienia, jeżeli przyniesie to korzyść drużynie poszkodowanej.

Karne (seria rzutów karnych)

Metoda wyłonienia zwycięzcy. Każda z drużyn wykonuje rzuty, na przemian, do momentu, aż jedna z drużyn zdobędzie jedną bramkę więcej, zakładając, że obie drużyny wykonały taką samą liczbę rzutów (chyba że podczas pierwszych pięciu rzutów wykonywanych przez każdą z drużyn, jedna z nich nie będzie w stanie zdobyć takiej liczby bramek, jak drużyna przeciwna przy wykonaniu przez obie drużyny wszystkich swoich rzutów).

Koszulka

Ubiór noszony na górnej części ciała zawodnika stanowiąca część stroju drużyny. Poza długością rękawów, koszulki wszystkich zawodników w drużynie są takie same, z wyjątkiem bramkarza, którego koszulka odróżnia ich od innych zawodników i sędziów

Nadmierna siła

Użycie nadmiernej siły/energii większe, niż jest to konieczne.

Napomnienie

Sankcja dyscyplinarna, która skutkuje opisem w raporcie przedkładanym do władz dyscyplinarnych. Oznajmiana przez pokazanie żółtej kartki, dwa napomnienia w tych samych zawodach skutkują pokazaniem czerwonej kartki (wykluczenie) dla zawodnika, zawodnika rezerwowego lub osoby funkcyjnej.

Narażanie bezpieczeństwa przeciwnika

Narażanie przeciwnika na niebezpieczeństwo lub ryzyko (odniesienia kontuzji).

Nieostrożność

Jakiegokolwiek działanie (zazwyczaj podczas próby zagrania lub w walce o piłkę) wykonane przez zawodnika, które wykazuje brak staranności, ostrożności i uwagi.

Nierozwaga

Jakiegokolwiek działanie (zazwyczaj podczas próby zagrania lub w walce o piłkę) wykonane przez zawodnika, który nie zważa (ignoruje) na bezpieczeństwo przeciwnika lub konsekwencje swojego ataku.

Niesportowe zachowanie

Zachowanie niezgodne z zasadami, karane napomnieniem.

Nieuzasadniona ingerencja

Działanie/wpływ, które jest niepotrzebne.

Ocena kontuzji zawodnika

Szybka ocena powagi kontuzji, zazwyczaj dokonywana przez personel medyczny, żeby ocenić, czy zawodnik potrzebuje pomocy.

Ochraniacz

Element wyposażenia noszony w celu ochrony goleni zawodnika przed kontuzjami. Zawodnicy są odpowiedzialni za noszenie ochraniaczy wykonanych z odpowiedniego materiału i w odpowiednim rozmiarze, tak aby zapewniały odpowiednią ochronę oraz muszą być zakryte skarpetami.

Okazywanie niezadowolenia

Publiczne protestowanie lub okazywanie niezadowolenia (słowem i/lub gestem) w odniesieniu do decyzji sędziego, karane napomnieniem (żółta kartka).

Ordynarny, obelżywy, obraźliwy język i/lub gesty

Zachowanie (słowem lub czynem), które jest obraźliwe, raniące, okazujące brak szacunku. Karane jest wykluczeniem (czerwona kartka).

Osoba funkcyjna

Jakakolwiek osoba widniejąca w protokole, ale nie będąca zawodnikiem, np. trener, fizjoterapeuta, lekarz.

Osoba niepożądana

Zwierzę, przedmiot lub struktura itp. lub jakakolwiek osoba, która nie jest członkiem zespołu sędziowskiego i nie znajduje się w protokole (zawodnicy, rezerwowi i osoby funkcyjne).

Oszukiwanie

Działanie mające na celu zmylenie/oszukanie sędziów, by podjęli oni nieprawidłową decyzję i zastosowali sankcje dyscyplinarne, które będą korzystne dla oszukującego zawodnika i jego drużyny.

Pole gry

Obszar gry ograniczony liniami bocznymi i bramkowymi oraz siatkami bramkowymi, tam gdzie są stosowane.

Poważna kontuzja

Kontuzja, która została oceniona na tyle znaczącą, że gra musi zostać przerwana, a służby medyczne powinny szybko pomóc kontuzjowanemu zawodnikowi zejść z pola gry w celu dalszej oceny powagi kontuzji i opatrywania, jeżeli jest to konieczne, żeby wznowić grę.

Poważny, rażący faul

Atak nogami lub atak w walce o piłkę, który naraża na niebezpieczeństwo zawodnika drużyny przeciwnej lub który wykonany został z użyciem nadmiernej siły lub brutalności – karany jest wykluczeniem (czerwona kartka).

Protokół

Oficjalny dokument, zawierający listę zawodników, zawodników rezerwowych i osoby funkcyjne.

Przechwyt

Zapobieżenie temu, by piłka dotarła do zamierzonego celu.

Przedwczesne zakończenie zawodów

Zakończenie zawodów przez sędziego przed upływem regulaminowego czasu.

Przewinienie

Działanie, które narusza Przepisy Gry w Futsal.

Przewinienie taktyczne

Faul taktyczny jest popełniany, gdy zawodnik umyślnie fauluje przeciwnika, a faul ten ma miejsce jako strategia mająca na celu zapobieżenie wysoce prawdopodobnej szansie na kontratak lub gdy przeciwnik ma czas i wolną przestrzeń, aby podejść do bramki przeciwnika

Rozmyślność

Działanie podjęte przez zawodnika, które było przez niego zaplanowane i nie jest zachowaniem „odruchowym” lub działaniem nierozmyślnym.

Rozpraszenie

Przeszkadzanie, dezorientowanie lub przyciąganie uwagi (zazwyczaj o charakterze niesportowym).

Rzut sędziowski

„Neutralna” metoda wznowienia gry – sędziowie wykonują rzut sędziowski dla jednego zawodnika drużyny, która jako ostatnia dotknęła piłki (poza polem karnym, w którym piłka oddawana jest bramkarzowi); piłka jest w grze, gdy dotknie podłoża.

Rzut wolny bezpośredni

Rzut wolny, z którego można zdobyć bramkę przez bezpośrednie kopnięcie piłki do bramki przeciwnika – piłka nie musi być dotknięta przez innego zawodnika.

Rzut wolny pośredni

Z rzutu wolnego pośredniego bramka może zostać zdobyta wyłącznie gdy inny zawodnik (którejkolwiek drużyny) dotknie piłkę po tym, jak został wykonany rzut.

Sankcje

Działania dyscyplinarne podejmowane przez sędziów.

Strefa gry

Obszar pola gry, w którym znajduje się piłka i toczy się akcja.

Strefa techniczna

Określony obszar dla osób funkcyjnych i zawodników rezerwowych, w którym znajdują się miejsca siedzące.

Strefa wpływu

Obszar na polu gry, w którym piłka nie jest rozgrywana, ale może dojść w nim do incydentów między zawodnikami.

Sygnalizacja

Gesty wykonywane przez sędziów i innych członków zespołu sędziowskiego, zazwyczaj polegają na ruchu ręki/ramienia lub użyciu gwizdka.

Symulacja

Działanie tworzące błędne/fałszywe wrażenie, że coś się wydarzyło, gdy w rzeczywistości nie miało miejsca (patrz również „oszukać”). Działanie, którego dopuścił się zawodnik, żeby osiągnąć niesportową przewagę.

Szybko wykonany rzut wolny

Rzut wolny (za zgodą któregoś z sędziów) wykonany bardzo szybko po tym, jak gra została przerwana.

Ustawienie przy wznowieniu

Ustawienie zawodnika podczas wznowienia gry określane jest przez położenie stóp lub jakiegokolwiek części ciała, która dotyka podłoża.

Utrudnianie

Opóźnianie, blokowanie lub uniemożliwianie przeciwnikowi podejmowania czynności lub przemieszczania się.

Walka o piłkę

Działanie podjęte przez zawodnika, gdy współzawodniczy/konkuruje z przeciwnikiem o zdobycie piłki.

Wstrzymanie zawodów

Przerwanie zawodów na pewien czas z intencją ewentualnego ich wznowienia, np. w związku z przeciekającym dachem czy ciężką kontuzją.

Wykluczenie

Sankcje dyscyplinarne, w związku z którymi zawodnik musi opuścić pole gry do końca zawodów – sygnalizowane jest przez pokazanie czerwonej kartki. Osoba funkcyjna również może zostać wykluczona.

Wznowienie gry

Jakakolwiek metoda wznowienia gry po tym, gdy gra została przerwana.

Zasada bramek na wyjeździe

Metoda rozstrzygnięcia meczu/dwumeczu w przypadku, w którym obie drużyny zdobyły taką samą liczbę bramek; bramki zdobyte na wyjeździe liczą się podwójnie.

Zasięg gry

Odległość do piłki, który pozwala zawodnikowi na dotknięcie piłki przez wyciągnięcie stopy/nogi lub wyskok, a w przypadku bramkarza, wyskok z wyciągniętymi rękami. Odległość uwarunkowana jest warunkami fizycznymi zawodnika.

Zatrzymywanie

Przewinienie ma miejsce tylko wtedy, gdy zawodnik w wyniku kontaktu z ciałem lub ubiorem przeciwnika ogranicza możliwość poruszania się przeciwnika.

Znikoma

Zaniedbywalnie mała, minimalna.

Zwody taktyczne

Działania podjęte w celu zdezorientowania zawodnika drużyny przeciwnej. Przepisy Gry w Futsal określają dozwolone oraz nieprzepisowe zwody taktyczne.

TERMINOLOGIA SĘDZIOWSKA

Sędziowie

Ogólne określenie osoby lub osób odpowiedzialnych za kontrolowanie zawodów futsalowych z ramienia związku piłki nożnej i/lub ligi, która organizuje przedmiotowe rozgrywki.

Sędziowie „boiskowi”

Sędzia

Główny sędzia, który prowadzi zawody na boisku. Pozostali sędziowie pracują pod kontrolą i kierownictwem sędziego. Sędzia podejmuje ostateczną decyzję.

Drugi sędzia

Drugi sędzia, który prowadzi zawody na boisku. Pozostali sędziowie pracują pod kontrolą i kierownictwem sędziego. Drugi sędzia zawsze pracuje pod nadzorem sędziego.

Pozostali sędziowie

Organizator rozgrywek może wyznaczyć dodatkowych sędziów do asystowania sędziemu i drugiemu sędziemu:

Trzeci sędzia

Asystent sędziego, który w szczególności wspiera sędziego w kontrolowaniu osób funkcyjnych i zawodników rezerwowych, rejestruje zdarzenia i decyzje, które mają miejsce w czasie zawodów, takie jak faule akumulowane.

Czwarty sędzia

Sędzia asystent, który zastępuje trzeciego sędziego lub sędziego czasowego, którzy nie są w stanie kontynuować zawodów.

Sędzia czasowy

Sędzia, którego głównym obowiązkiem jest kontrola czasu gry.