ZAŁĄCZNIK NR 1
do Regulaminu ANIMEX Foods Morliny Halowej Ligi Piłki Nożnej
SEZON 2026/2027

PRZEPISY GRY

ANIMEX FOODS MORLINY HALOWA LIGA PIŁKI NOŻNEJ

1. CZAS GRY I PRZERWY

1. Mecz trwa 2 x 15 minut. Przerwa między połowami trwa maksymalnie 3 minuty, chyba że Organizator postanowi inaczej.

2. Czas gry jest zasadniczo ciągły. W ostatniej minucie drugiej połowy czas jest zatrzymywany przy każdej przerwie w grze. Zasada ta nie obowiązuje, jeżeli jedna z drużyn prowadzi różnicą co najmniej 4 bramek. Jeżeli w trakcie tej minuty różnica zmniejszy się do mniej niż 4 bramek, czas ponownie jest zatrzymywany przy każdej przerwie.

3. Niezależnie od powyższego sędzia może zatrzymać czas gry w przypadku udzielania napomnienia lub wykluczenia, wykonywania rzutu karnego lub przedłużonego rzutu karnego, innych istotnych przerw organizacyjnych oraz na własny wniosek.

4. Każda drużyna ma prawo do jednej 30-sekundowej przerwy na żądanie w każdej połowie. Kapitan lub osoba funkcyjna zgłasza chęć skorzystania z przerwy sędziemu, przekazując kartę przerwy. Przerwa może zostać udzielona podczas przerwy w grze, gdy drużyna zgłaszająca ma prawo do wznowienia gry. Niewykorzystana przerwa nie przechodzi na drugą połowę.

5. Sędzia może doliczyć czas stracony wskutek przerw wymagających zatrzymania czasu lub innych zdarzeń.

2. ZAWODNICY, PROTOKÓŁ I STREFA TECHNICZNA

1. Drużyna może zgłosić do protokołu meczowego maksymalnie 15 zawodników oraz maksymalnie 2 osoby funkcyjne. W protokole należy wpisać numery koszulek zawodników, oznaczyć kapitana i bramkarza lub bramkarzy oraz wskazać osoby funkcyjne.

2. Na boisku jednocześnie może przebywać 5 zawodników jednej drużyny, w tym bramkarz.

3. Osoby funkcyjne podlegają jurysdykcji sędziów i mogą otrzymywać napomnienia (żółte kartki) oraz wykluczenia (czerwone kartki).

4. W strefie technicznej oraz w bezpośrednim otoczeniu pola gry nie może przebywać osoba będąca pod wpływem alkoholu, środków odurzających lub substancji psychoaktywnych. Sędzia lub Organizator może zażądać opuszczenia strefy lub obiektu przez taką osobę.

5. W strefie technicznej mogą przebywać wyłącznie osoby wpisane do protokołu meczowego. Są one zobowiązane do zachowania porządku, stosowania się do poleceń sędziów i niezakłócania przebiegu spotkania.

3. BRAMKARZ

1. Bramkarz może uczestniczyć w grze jak zawodnik z pola, z zastrzeżeniem szczególnych ograniczeń dotyczących wznowień i kontroli piłki.

2. Wznowienie gry przez bramkarza po wyjściu piłki poza linię bramkową (wrzut od bramki) następuje przez zwolnienie piłki z rąk. Piłka jest w grze, gdy zostanie wypuszczona i wyraźnie się poruszy.

3. Bramkarz może zagrać piłkę poza linię środkową boiska. Nie może jednak zdobyć bramki bezpośrednio ręką.

4. Bramkarz kontrolujący piłkę rękami we własnym polu karnym musi wznowić grę w ciągu 4 sekund. Po położeniu piłki na parkiecie bramkarz ma również 4 sekundy na wznowienie gry. Sędzia sygnalizuje upływ tego czasu.

4. ZMIANY ZAWODNIKÓW

1. Zmiany odbywają się systemem hokejowym, w wyznaczonej strefie zmian. Zawodnik rezerwowy może wejść na boisko dopiero wtedy, gdy zawodnik zmieniany całkowicie opuścił pole gry.

2. Zawodnik zmieniany powinien opuścić boisko przez własną strefę zmian. Opuszczenie boiska w innym miejscu jest dopuszczalne wyłącznie za zgodą sędziego.

3. Nieprawidłowo przeprowadzona zmiana skutkuje napomnieniem zawodnika wchodzącego. Sędzia zarządza wznowienie zgodnie z przepisami gry. Jeżeli przewinienie podlega karze czasowej, drużyna gra w osłabieniu przez 2 minuty lub do momentu utraty bramki, zgodnie z zasadami kar czasowych.

5. CZTEROSEKUNDOWY LIMIT WZNOWIENIA GRY

1. Rzut z autu, rzut rożny, rzut wolny oraz wznowienie gry przez bramkarza kontrolującego piłkę rękami we własnym polu karnym należy wykonać w ciągu 4 sekund od chwili, gdy drużyna ma możliwość wznowienia gry. W przypadku bramkarza limit 4 sekund obowiązuje również po położeniu piłki na parkiecie.

2. Sędzia sygnalizuje upływ 4 sekund. Przekroczenie limitu skutkuje przyznaniem drużynie przeciwnej wznowienia przewidzianego przepisami dla danego rodzaju przewinienia.

3. Przy stałych fragmentach gry piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta i wyraźnie się poruszy, chyba że szczegółowe postanowienia dotyczące danego wznowienia stanowią inaczej.

6. WZNOWIENIA GRY I ODLEGŁOŚCI

1. Przy wykonywaniu stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się co najmniej 5 metrów od piłki, z zastrzeżeniem szczególnych zasad wykonywania rzutu karnego i przedłużonego rzutu karnego.

2. Przy rzucie z autu zawodnicy drużyny przeciwnej muszą zachować odległość co najmniej 5 metrów od miejsca wykonania wznowienia.

3. Piłka przy rzucie z autu musi być nieruchoma i ustawiona na linii bocznej lub poza polem gry, w miejscu, w którym opuściła boisko. Rzut wykonuje się nogą, w ciągu 4 sekund. Piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta i wyraźnie się poruszy.

4. Przy rzucie rożnym piłka musi być umieszczona w polu narożnym. Zawodnicy drużyny przeciwnej zachowują odległość co najmniej 5 metrów od piłki.

5. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników drużyny broniącej tworzy mur, wszyscy zawodnicy drużyny atakującej muszą pozostawać co najmniej 1 metr od muru do chwili, gdy piłka znajdzie się w grze. Naruszenie tej zasady skutkuje rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej.

6. Przy wznowieniu gry z punktu środkowego piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta i wyraźnie się poruszy. Bezpośrednio z rozpoczęcia lub wznowienia gry z punktu środkowego nie można zdobyć bramki. Jeżeli piłka bezpośrednio wpadnie do bramki przeciwnika, zarządza się wznowienie od bramki; jeżeli wpadnie bezpośrednio do własnej bramki, zarządza się rzut rożny dla przeciwnika.

7. Bramkarz nie może zdobyć bramki bezpośrednio ręką.

8. Rzut karny wykonuje się z punktu oddalonego o 6 metrów od środka linii bramkowej. Bramkarz drużyny broniącej musi pozostawać na linii bramkowej, między słupkami, do chwili kopnięcia piłki. Pozostali zawodnicy muszą znajdować się za piłką, poza polem karnym i w odległości co najmniej 5 metrów od punktu karnego.

9. Przy wznowieniu od bramki piłka jest w grze, gdy bramkarz wypuści ją z rąk zgodnie z zasadami określonymi w punkcie 3.

7. FAULE AKUMULOWANE I PRZEDŁUŻONY RZUT KARNY

1. Faule akumulowane to przewinienia karane rzutem wolnym bezpośrednim. Rzutów wolnych pośrednich nie wlicza się do fauli akumulowanych.

2. Jeżeli sędzia zastosuje korzyść przy przewinieniu skutkującym rzutem wolnym bezpośrednim, przewinienie zostaje doliczone do fauli akumulowanych w najbliższej przerwie w grze.

3. Za szósty i każdy kolejny faul akumulowany popełniony przez drużynę w jednej połowie przeciwnikowi przysługuje przedłużony rzut karny (rzut wolny bez muru), wykonywany z punktu 10 metrów.

4. Podczas wykonywania przedłużonego rzutu karnego zawodnicy drużyny broniącej muszą znajdować się co najmniej 5 metrów od piłki. Bramkarz drużyny broniącej pozostaje we własnym polu karnym, w odległości co najmniej 5 metrów od piłki.

5. Przedłużony rzut karny musi być wykonany bezpośrednio na bramkę, z zamiarem zdobycia gola. Nie wolno rozgrywać go do innego zawodnika.

6. Licznik fauli akumulowanych zeruje się po zakończeniu każdej połowy.

8. WŚLIZGI

Wślizgi są niedozwolone . Zabrania się wykonywania wślizgów w sytuacjach, w których może dojść do kontaktu z przeciwnikiem lub stworzenia zagrożenia dla jego bezpieczeństwa**. Wyjątek stanowią wślizgi wykonywane w celu zagrania lub wybicia piłki, w sytuacji gdy w bezpośrednim sąsiedztwie nie znajduje się zawodnik drużyny przeciwnej, np. przy próbie ratowania piłki przed opuszczeniem boiska lub obrony bramki.** Wszelkie wślizgi w sytuacjach stykowych, w których przeciwnik znajduje się w zasięgu zagrania, są niedozwolone i podlegają karze zgodnie z decyzją sędziego."

9. KARY DLA ZAWODNIKÓW

1. Za niesportowe zachowanie, krytykowanie decyzji sędziego, nierozważne lub taktyczne faule, uporczywe naruszanie przepisów, opóźnianie wznowienia gry oraz nieprawidłowe zmiany zawodnik może zostać napomniany żółtą kartką.

2. Żółta kartka skutkuje karą czasową – wykluczeniem z gry na 2 minuty lub do momentu utraty bramki przez drużynę przeciwną, zgodnie z zasadami stosowanymi przez sędziego.

3. Zawodnik, który otrzyma drugą żółtą kartkę w tym samym meczu, zostaje wykluczony z gry i otrzymuje czerwoną kartkę. Drużyna gra w osłabieniu przez 2 minuty lub do momentu utraty bramki, zgodnie z zasadami kar czasowych.

4. Zawodnik ukarany czerwoną kartką musi niezwłocznie opuścić pole gry oraz strefę techniczną. Nie może ponownie uczestniczyć w tym meczu.

5. Czerwoną kartkę można otrzymać w szczególności za pozbawienie przeciwnika bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, poważny rażący faul, gwałtowne lub agresywne zachowanie, oplucie, używanie obraźliwego lub wulgarnego języka albo gestów oraz inne przewinienia określone w przepisach gry.

6. Kary dyscyplinarne za żółte kartki kumulują się w trakcie rozgrywek. Zawodnik zostaje automatycznie zawieszony na:

a) 1 mecz po otrzymaniu trzeciej żółtej kartki;

b) 1 mecz po otrzymaniu szóstej żółtej kartki;

c) 2 mecze po otrzymaniu dziewiątej żółtej kartki;

d) 2 mecze za każde kolejne trzy żółte kartki po dziewiątej (12., 15. itd.).

7. Kary za czerwone kartki, niezależnie od ewentualnej kary czasowej w meczu, wynoszą:

a) pozbawienie przeciwnika bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki – 1 mecz dyskwalifikacji;

b) poważny rażący faul – co najmniej 2 mecze dyskwalifikacji;

c) gwałtowne, agresywne lub wyjątkowo niesportowe zachowanie – co najmniej 3 mecze dyskwalifikacji, z możliwością wykluczenia zawodnika z dalszych rozgrywek.

8. Organizator może nałożyć dodatkową karę dyscyplinarną adekwatną do charakteru i skutków przewinienia. W szczególnie rażących przypadkach możliwe jest wykluczenie zawodnika z ligi.

9. Kary dyskwalifikacji obejmują kolejne mecze drużyny w rozgrywkach. Niewykonana kara przechodzi na kolejne spotkania, zgodnie z decyzją Organizatora.

10. KARY DLA OSÓB FUNKCYJNYCH

1. Osoby funkcyjne zobowiązane są do zachowania kultury osobistej i szacunku wobec sędziów, zawodników, Organizatora i pozostałych uczestników. Niedopuszczalne jest uporczywe komentowanie lub podważanie decyzji sędziowskich, wywieranie presji na sędziów oraz zachowania zakłócające przebieg meczu.

2. W przypadku niewłaściwego zachowania osoby funkcyjnej sędzia może zastosować reprymendę, napomnienie (żółtą kartkę) lub wykluczenie (czerwoną kartkę).

3. Reprymenda może zostać udzielona w szczególności za:

- niekonfrontacyjne wejście na pole gry bez zgody sędziego;
- brak współpracy z członkiem zespołu sędziowskiego lub ignorowanie jego poleceń;
- okazywanie niezadowolenia z decyzji sędziego w niewielkim nasileniu, słowem lub gestem;

- opuszczanie strefy technicznej bez uzasadnienia;
- opóźnianie wznowienia gry przez własną drużynę;
- wchodzenie do strefy technicznej drużyny przeciwnej bez zachowania konfrontacyjnego;
- sarkastyczne klaskanie, gesty lekceważenia lub rzucanie/kopanie butelek i innych przedmiotów;
- uporczywe domaganie się ukarania zawodnika drużyny przeciwnej;
- inne nieakceptowalne zachowanie o niewielkim nasileniu.

4. Wykluczenie osoby funkcyjnej może nastąpić w szczególności za:

- celowe opóźnianie wznowienia gry przez drużynę przeciwną, np. przetrzymywanie lub odkopywanie piłki;
- opuszczenie strefy technicznej w celu protestowania, konfrontacji lub wywierania wpływu na decyzję sędziego;
- zachowanie prowokacyjne lub zapalne;
- agresywne lub konfrontacyjne wejście do strefy technicznej drużyny przeciwnej;
- celowe rzucenie lub kopnięcie przedmiotu na pole gry;
- wejście na pole gry w celu konfrontacji z sędzią, wpływania na grę lub przeszkadzania zawodnikom;
- użycie siły fizycznej, plucie, gryzienie lub inne agresywne zachowanie wobec uczestnika zawodów lub widza;
- otrzymanie drugiego napomnienia w tych samych zawodach;
- używanie obraźliwego, wulgarnego lub agresywnego języka lub gestów;
- gwałtowne, agresywne lub wyjątkowo niesportowe zachowanie;
- inne przewinienie, które zgodnie z przepisami gry skutkuje wykluczeniem.

5. Osoba funkcyjna ukarana czerwoną kartką musi opuścić strefę techniczną i nie może dalej pełnić funkcji podczas danego meczu. Organizator może nałożyć na nią dodatkową karę dyscyplinarną.

6. Jeżeli osoba pełni jednocześnie funkcję zawodnika i osoby funkcyjnej, a przewinienie popełnia w związku z pełnioną funkcją, sędzia stosuje sankcję właściwą dla osoby funkcyjnej, jeżeli jest ona surowsza.

11. JEDNOCZESNE KARY CZASOWE

1. Jeżeli obie drużyny otrzymają kary czasowe w tym samym czasie, liczba zawodników na boisku zostaje odpowiednio zmniejszona, z zachowaniem równej liczby zawodników obu drużyn, o ile przepisy gry na to pozwalają.

2. Zawodnicy odbywają kary do końca ich wymiaru. Powrót zawodnika na boisko następuje wyłącznie za zgodą sędziego i zgodnie z zasadami dotyczącymi kar czasowych.

3. Szczegółowy sposób uzupełniania składów w przypadku jednoczesnych kar określają przepisy gry w futsal, z uwzględnieniem postanowień niniejszego załącznika.

12. OZNACZENIA NA BOISKU

1. Organizator zapewnia oznaczenie strefy technicznej, punktu wykonywania rzutów karnych oraz punktu wykonywania przedłużonych rzutów karnych.

2. Odległości zawodników od piłki przy stałych fragmentach gry wyznaczane są zgodnie z przepisami i wskazaniami sędziego.

13. WERYFIKACJA WYNIKU WALKOWEREM

1. Spotkanie może zostać zweryfikowane jako walkower 0:3 na niekorzyść drużyny, która:

a) nie stawi się na wyznaczony mecz lub nie będzie gotowa do gry w ciągu 10 minut od regulaminowej godziny rozpoczęcia spotkania;

b) wystawi do gry zawodnika nieuprawnionego, niezgłoszonego lub zawieszonego;

c) opuści boisko przed zakończeniem spotkania bez zgody sędziego i bez uzasadnionej przyczyny;

d) zostanie zdekompletowana i będzie miała na boisku mniej niż 3 zawodników, łącznie z bramkarzem;

e) odmówi kontynuowania gry lub w inny sposób uniemożliwi dokończenie spotkania;

f) nie zastosuje się do decyzji sędziego w sposób uniemożliwiający dalsze prowadzenie zawodów.

2. Czynne znieważenie sędziego przez zawodnika, osobę funkcyjną lub przedstawiciela drużyny stanowi ciężkie naruszenie regulaminu i może skutkować walkowerem, dyskwalifikacją sprawcy oraz dodatkowymi sankcjami Organizatora.

3. Jeżeli wykluczony zawodnik nie opuści pola gry i strefy technicznej pomimo polecenia sędziego, sędzia może zakończyć spotkanie, a Organizator zweryfikuje jego wynik jako walkower na niekorzyść drużyny zawodnika.

4. Drużyna, która nie stawi się na dwa wyznaczone spotkania, może zostać wykluczona z rozgrywek. Organizator podejmuje decyzję o ewentualnym anulowaniu wyników tej drużyny, uwzględniając etap rozgrywek i konieczność zachowania równego traktowania uczestników.

5. Standardowy wynik walkowera wynosi 0:3. Jeżeli wynik uzyskany na boisku jest korzystniejszy dla drużyny uprawnionej, Organizator może utrzymać ten wynik.

14. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym załącznikiem zastosowanie mają Przepisy Gry w Futsal, z uwzględnieniem szczególnych zasad przyjętych przez Organizatora na potrzeby ligi.

2. W sprawach organizacyjnych i dyscyplinarnych prawo interpretacji niniejszego załącznika przysługuje Organizatorowi. Interpretacja przepisów gry w trakcie meczu należy do sędziego.

3. W przypadku rozbieżności pomiędzy niniejszym załącznikiem a Regulaminem ligi, pierwszeństwo mają postanowienia Regulaminu, chyba że Regulamin wyraźnie odsyła do niniejszego załącznika.

4. Niniejszy załącznik stanowi integralną część Regulaminu ANIMEX Foods Morliny Halowej Ligi Piłki Nożnej w sezonie 2026/2027.

Organizator
Ostródzkie Centrum Sportu i Rekreacji