The Fédération Internationale de Football Association
Münstergasse 9, 8001 Zurich, Szwajcaria
T: +41 (0) 44 245 1886, F: +41 (0) 44 245 1887
www.theifab.com

Przepisy te nie mogą być kopiowane lub tłumaczone w całości lub w częściach w żaden sposób bez zgody IFAB.
Przepisy te obowiązują od 1 czerwca 2018.

Polski Związek Piłki Nożnej

Prezes:	Zbigniew Boniek
Adres:	Polski Związek Piłki Nożnej ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. nr 7 02-366 Warszawa Polska
Telefon:	+48 (0) 22 551 2317
Telefax:	+48 (0) 22 551 2240
Strona www:	www.pzpn.pl
Tłumaczenie:	Damian PICZ Zbigniew PRZESMYCKI Maciej WIERZBOWSKI
Opracował zespół:	Damian PICZ Zbigniew PRZESMYCKI Leszek Saks Maciej Wierzbowski

PRZEPISY GRY 2018/19

Spis treści

Wstęp
Duch gry – filozofia Przepisów
Zarządzanie zmianami Przepisów
Geneza zmian w Przepisach 2018/19
Przyszłość

Uwagi odnośnie Przepisów Gry

Przepisy Gry 2018/19
Modyfikacje Przepisów Gry
01 Pole gry
02 Piłka
03 Zawodnicy
04 Ubiór zawodników
05 Sędzia
06 Pozostali sędziowie
07 Czas trwania zawodów
08 Rozpoczęcie i wznowienie gry
09 Piłka w grze i poza grą
10 Wyłanianie zwycięzcy
11 Spalony
12 Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie
13 Rzuty wolne
14 Rzut karny
15 Wrzut
16 Rzut od bramki
17 Rzut rożny

Sędzia asystent wideo (VAR) - Protokół

Zmiany przepisów 2018/19
Wykaz zmian w Przepisach
Szczegóły wszystkich zmian w Przepisach

Słownik
Organizacje piłkarskie
Terminologia piłkarska
Terminologia sędziowska

Praktyczne wskazówki dla sędziów
Wstęp
Ustawianie się, poruszanie oraz współpraca
Mowa ciała, komunikacja i gwizdek
Pozostałe wskazówki
- Korzyść

- Doliczanie straconego czasu gry
- Trzymanie przeciwnika
- Spalony
- Udzielanie pomocy/ ocena zdarzenia po udzieleniu żółtej kartki/czerwonej kartki

Wprowadzenie

Duchy gry – filozofia Przepisów
Piłka nożna jest najpiękniejszym sportem na świecie. Uprawiana jest w każdym państwie i na wielu różnych poziomach. Zapisy Przepisów Gry są jednakowe na całym świecie począwszy od mistrzostw świata seniorów, a skończywszy na meczu dzieci w odległej wiosce.

Ten sam artykuł stosowany jest w każdym meczu, w każdej konfederacji, kraju, mieście, wiosce na całym świecie i to stanowi ogromny atut, który musi być zachowany. Jest to również okazja, która musi być wszędzie wykorzystywana dla dobra piłki nożnej.

Piłka nożna musi posiadać przepisy, który wprowadzają zasadę „uczciwości" jako podstawę piękna w tej niezwykłej dyscyplinie – jest to podstawowa zasada, która składa się na „ducha" gry. Najlepsze mecze to te, w których sędzia jest rzadko potrzebny, ponieważ zawodnicy grają z dużym szacunkiem wobec siebie, sędziów i Przepisów.

Integralność Przepisów Gry oraz sędziów, którzy je stosują, musi zawsze być chroniona i szanowana. Na wszystkich władzach, a w szczególności na trenerach i kapitanach drużyn, ciąży ogromna odpowiedzialność wobec (-) piłki nożnej, żeby szanowano sędziów i ich decyzje.

Zarządzanie zmianami w Przepisach

Pierwsze „uniwersalne” Przepisy Gry powstały w 1863 r., a w 1886 r. założono International Football Association Board (The IFAB). Założycielami IFAB były Angielski, Szkocki, Walijski oraz Irlandzki Związek Piłki Nożnej i był to organ ogólnoświatowy, mający za zadanie rozwijanie i ochrony Przepisów Gry. FIFA stała się członkiem IFAB w 1913 r.

Aby doszło do zmiany przepisu, IFAB musi być przekonany, że zmiana ta będzie korzystna. To oznacza, że potencjalna zmiana będzie poddawana testom, tak jak było to w przypadku systemu Video Assistant Referee (VAR) i dodatkowych wymian w dogrywce. Przy każdej zmianie, tak jak zauważyć można w znacząco zmienionych Przepisach Gry 2016/17 oraz 2017/18, nacisk musi być kładziony na: zasady fair play, integralność, szacunek, bezpieczeństwo i radość uczestników, a także na to, jak technologia może pozytywnie wpłynąć na piłkę nożną. Przepisy Gry muszą również zachęcać do uprawiania piłki nożnej każdego, bez względu na pochodzenie czy umiejętności.

Mimo że dochodzi do wypadków, (-) Przepisy powinny stwarzać jak najbezpieczniejsze warunki do uprawiania piłki nożnej. 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 nie ma akceptacji wobec niebezpiecznej gry, co wyraża się zwrotach dotyczących dyscypliny, np. gra nierozważna (napomnienie = żółta kartka/ŻK) i „zagrażanie bezpieczeństwu przeciwnika” lub „użycie nieproporcjonalnej siły” (wykluczenie = czerwona kartka/CzK).

Piłka nożna musi być atrakcyjna i sprawiać radość zawodnikom, sędziom, trenerom, tak samo jak widzom, fanom itd. Przepisy Gry muszą być wsparciem przy tworzeniu atrakcyjnej piłki nożnej, sprawiającej 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 piłkę nożną.

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 wzbudzą debatę i dyskusję. Dla niektórych taka dyskusja jest częścią radości płynącej z piłki nożnej i stanowi atrakcję. Bez względu na to, czy decyzja 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 sytuacji w Przepisach, IFAB oczekuje od sędziego podjęcia decyzji zgodnie z „duchem gry” – taka decyzja często wymaga zadania sobie pytania „co chciałby/oczekiwałby świat piłki nożnej?”.

IFAB będzie kontynuował swoje zaangażowanie w globalną rodzinę piłkarską, tak aby zmiany wprowadzane do Przepisów Gry przynosiły korzyść dla tej dyscypliny na każdym poziomie rozgrywek i w każdym zakątku świata, zapewniając również integralność i dążąc do tego, aby Przepisy i sędziowie byli szanowani, cenieni i chronieni.

Geneza zmian w Przepisach Gry 2018/19

Zmodyfikowane Przepisy Gry 2016/17 były, najprawdopodobniej, edycją, w której zmiany sięgały najdalej i obejmowały najwięcej elementów w historii IFAB. Celem było stworzenie Przepisów, które będą bardziej przejrzyste, bardziej dostępne i zapewnią odzwierciedlenie potrzeb obecnej piłki nożnej.

Tak jak w przypadku każdych dużych zmian, zawsze następuje „drugi etap" i wiele zmian z wersji 2017/18 stanowiło wyjaśnienia, które tworzyły bardziej przejrzysty tekst i/lub łatwiejszy do tłumaczenia. Większość z nich to wynik próśb (-) osób, grup lub związków narodowych z całego świata.

Poza wyjaśnieniami pojawiły się również pewne zmiany, które stanowiły rozwinięcie zasad ustalonych w wersji 2016/17 i AGM zatwierdziło pewne znaczące zmiany, które pomogą w rozwoju i promowaniu piłki nożnej, np.:

- rozszerzenie kompetencji związków narodowych (konfederacji i FIFA) w odniesieniu do modyfikowania niektórych przepisów „organizacyjnych" (np. zwiększenie maksymalnej liczby wymian do pięciu, poza najwyższą klasą rozgrywkową). To wspomoże promocję i rozwój piłki nożnej, za którą organy te są odpowiedzialne – IFAB wychodzi z założenia, że związki narodowe wiedzą najlepiej, co pozytywnie wpłynie na piłkę nożną w ich kraju,
- wprowadzenie czasowych wykluczeń (kary wychowawcze) jako potencjalnej alternatywy dla napomnień (ŻK) w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów i osób niepełnosprawnych oraz rozgrywek grassroots (najniższe poziomy rozgrywek),
- rozszerzenie zastosowania wymian powrotnych w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów oraz osób niepełnosprawnych (są już dozwolone w rozgrywkach na poziomie grassroots).

Zmiany Przepisów 2018/19 stanowią, w dużej mierze, dalsze udoskonalenia głównych zmian oraz ujęcie rygorystycznie testowanych dwóch dużych projektów do wprowadzenia w rozgrywkach:

- użycie dodatkowych wymian w dogrywce,
- użycie video assistant referees (VARs), wymagające wcześniejszej zgody IFAB i FIFA.

Przyszłość

Strategia „play fair!" IFAB na lata 2017-22 została wdrożona w celu testowania i rozważania, czy proponowane zmiany będą korzystne dla piłki nożnej. Strategia ta została dobrze odebrana w całym piłkarskim świecie i zyskała zdecydowane poparcie w określonych przez siebie trzech głównych obszarach działania:

- **Fair play i integralność**
  - czy proponowana zmiana doprowadzi do umocnienia zasad fair play oraz integralności na polu gry?
- **Uniwersalność i integracja**
  - czy zaproponowana zmiana będzie z korzyścią dla piłki nożnej na wszystkich poziomach na całym świecie?
  - czy zaproponowana zmiana zachęci więcej osób z różnych środowisk i z różnymi umiejętnościami do uprawiania piłki nożnej i cieszenia się nią?
- **Rozwój technologii**
  - czy proponowana zmiana będzie miała pozytywny wpływ na piłkę nożną?

W sezonie 2018/19, IFAB pracując ze swoim panelem ekspertów, będzie kontynuował szerokie konsultacje odnośnie wielu ważnych tematów związanych z Przepisami Gry, m.in.:

- Zachowanie zawodników, ze szczególnym uwzględnieniem:
  - roli kapitana,
  - sposobów przeciwdziałania marnowaniu czasu gry.
- Potencjalnie bardziej sprawiedliwy system wykonywania rzutów z punktu karnego (-)
- Możliwość stosowania czerwonych i żółtych kartek wobec osób przebywających w strefach technicznych i nie będących zawodnikami
- Zagranie piłki ręką
- Spalony

Poprzez skoncentrowanie się na fair play, uniwersaloności, integracji i technologii, IFAB będzie kontynuował rozwój Przepisów Gry w celu promocji lepszej piłki nożnej na każdym boisku w każdym zakątku świata.

IFAB czerpie przyjemność ze współpracy z osobami z całego świata i jest zawsze zainteresowany otrzymywaniem sugestii lub zapytań dotyczących Przepisów Gry. W rzeczywistości wiele obecnych zmian w Przepisach i tematów zawartych w strategii „play fair!" pochodzi od osób pochodzących z różnych części świata. Prosimy o wysyłanie nam sugestii i pytań na adres e-mail: lawenquiries@theifab.com

Uwagi odnośnie Przepisów Gry

Oficjalne języki
IFAB publikuje Przepisy Gry po angielsku, francusku, niemiecku i hiszpańsku. W przypadku wystąpienia różnic w słownictwie, tekst angielski jest tekstem rozstrzygającym.

Inne języki
Związki narodowe, które tłumaczą Przepisy Gry, mogą uzyskać od IFAB szatę graficzną do wydania Przepisów Gry 2018/19, pisząc na adres e-mail: info@theifab.com

Związki narodowe, które publikują przełożoną wersję Przepisów Gry zachęca się do przesłania jej kopii do IFAB (prosi się o jednoznaczne oświadczenie na stronie tytułowej, że jest to oficjalny przekład związku narodowego), w celu opublikowania na stronie IFAB, co umożliwi tym samym dostęp przez innych użytkowników.

Stosowanie Przepisów Gry
Te same Przepisy obowiązują w każdych zawodach, w każdej federacji, państwie, mieście czy wiosce i poza modyfikacjami, na które zezwala IFAB (patrz Modyfikacje Przepisów Gry), Przepisów Gry nie wolno modyfikować czy zmieniać, chyba że uzyskano wcześniej zgodę IFAB.

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

- sędziowie powinni stosować Przepisy zgodnie z „duchem gry", żeby stworzyć warunki do rozgrywania zawodów zgodnie z zasadami fair play oraz w bezpiecznych warunkach,
- każdy musi szanować sędziów i ich decyzje, pamiętając i szanując fakt, że sędziowie ludźmi i popełnią błędy.

Na zawodnikach ciąży największa odpowiedzialność w odniesieniu do tworzenia wizerunku gry i kapitan drużyny powinien odgrywać w tym zakresie ważną rolę, dopilnowując, żeby Przepisy Gry i decyzje sędziów były szanowane.

Klucz
Główne zmiany Przepisów zostały podkreślone i zaznaczone na marginesie. ŻK – żółta kartka (napomnienie); CzK = czerwona kartka (wykluczenie).

Modyfikacje Przepisów Gry

Uniwersalność Przepisów Gry oznacza, że piłka nożna, zasadniczo, jest taka sama w każdym aspekcie na każdym poziomie na całym świecie. Przepisy powinny stwarzać środowisko oparte na zasadach fair play i bezpieczeństwie, a także powinny promować uprawianie piłki nożnej.

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

Piłka nożna powinna być uprawiana i sędziowana w taki sam sposób na każdym boisku na świecie od finału mistrzostw świata do boiska w najmniejszej wiosce. Jednakże, potrzeby każdego kraju powinny determinować, jak długo zawody trwają, ile osób może w nich grać i jak karane są niektóre niesportowe zachowania.

Wobec powyższego, 131. Coroczne Ogólne Zgromadzenie IFAB, które odbyło się w Londynie 3 marca 2017, jednogłośnie zgodził się, aby związki narodowe (i konfederacje i FIFA) miały obecnie możliwość, jeżeli mają taką potrzebę, modyfikowania wszystkich, lub niektórych z poniższych obszarów organizacyjnych Przepisów Gry, za które są odpowiedzialni:

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),
- zastosowanie wymian powrotnych,
- zastosowanie czasowych wykluczeń (kary wychowawcze) dla niektórych/wszystkich napomnień (ŻK).

Dla każdego poziomu rozgrywkowego, z wyjątkiem poziomu, w których bierze udział pierwsza drużyna klubu, tj. najwyższej klasie rozgrywkowej lub reprezentacje A:

- liczba wymian, której może dokonać każda drużyna, nie może przekraczać pięciu, poza rozgrywkami młodzieżowymi, w których maksymalną liczbę wymian określi związek narodowy, konfederacja lub FIFA.

Dodatkowo, żeby umożliwić Związkom Narodowym dalszą elastyczność, która przyniosłaby korzyści i rozwój krajowym rozgrywkom, IFAB AGM zatwierdziło poniższe zmiany dotyczące „kategorii" w piłce nożnej:

- kobieca piłka nożna nie jest już dłużej traktowana jak oddzielna kategoria i obecnie posiada taki sam status, jak męska piłka nożna,
- usunięto 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.

Zgoda na inne modyfikacje

Związki narodowe mają możliwość zatwierdzania różnych modyfikacji dla różnych rozgrywek – nie ma wymogu, żeby odnosiły się do wszystkich rozgrywek, lub żeby były wszystkie wdrażane. **Jednakże nie zezwala się na żadne inne modyfikacje bez zgody IFAB.**

Uprasza się związki narodowe o informowanie IFAB o zastosowanych modyfikacjach oraz tego w jakich rozgrywkach zostały zastosowane. Informacje te oraz ich powody mogą pomóc w identyfikowaniu obszarów do rozwoju, które IFAB może również wskazać pozostałym związkom.

IFAB jest także zainteresowane informacjami, jakie mogłyby być kolejne potencjalne modyfikacje Przepisów Gry, które mogłyby zwiększyć zainteresowanie uprawianiem piłki nożnej, zwiększyć jej atrakcyjność i promować jej rozwój na całym świecie.

Kary wychowawcze – wskazówki

Kary wychowawcze zostały zatwierdzone przez Coroczne Ogólne Zgromadzenie IFAB, które odbyło się 3 marca 2017. Wykluczenia te zostały zaakceptowane do stosowania w przypadku wszystkich lub niektórych napomnień (żółtych kartek) w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i na poziomie grassroots. Rozwiązanie to musi zostać zaakceptowane przez związek narodowy, konfederację lub FIFA, zgodnie z kompetencjami.

Odniesienie do czasowych wykluczeń znaleźć można w:

Artykuł 5 – Sędzia (uprawnienia i obowiązki):
Sankcje dyscyplinarne

Sędzia:

- ma władzę pokazywania żółtych i czerwonych kartek, i tam gdzie zezwala na to regulamin rozgrywek wykluczać zawodników czasowo, od momentu wejścia na pole gry przed rozpoczęciem zawodów, a także do końca zawodów, włączając to okres przerwy między połowami, dogrywkę i serię rzutów z punktu karnego.

Kary wychowawcze (KW) stosowane są w przypadku, gdy zawodnik popełnia przewinienie karane napomnieniem (ŻK) i zostaje ukarany natychmiastowym „zawieszeniem" w dalszym udziale w meczu. Filozofia kryjąca się za tą zmianą, bazuje na przekonaniu, że „natychmiastowa kara" może mięć znaczący, natychmiastowy i pozytywny wpływ na zachowanie zawodnika, który dopuścił się przewinienia, oraz potencjalnie jego kolegów z drużyny.

Związki narodowe, konfederacje lub FIFA powinny zatwierdzić (w celu opublikowania w regulaminach rozgrywek) protokół kar wychowawczych, zgodnie z poniższymi wskazówkami:

Wyłącznie zawodnicy

- KW stosowane są wobec wszystkich zawodników (włącznie z bramkarzem), jednak nie stosuje się ich w przypadku przewinień karanych napomnieniem (ŻK) popełnionych przez zawodnika rezerwowego lub wymienionego.

Gestykulacja sędziego

- Sędzia sygnalizuje KW przez pokazanie zawodnikowi żółtej kartki i następnie jednoznaczne wskazanie obiema rękami miejsca odbywania kary (najczęściej będzie to strefa techniczna winnego zawodnika).

Czas trwania kary wychowawczej

- Czas trwania KW jest taki sam dla wszystkich przewinień.
- Czas trwania KW powinien wynosić między 10-15% całkowitego czasu trwania zawodów (np. 10 minut przy zawodach trwających 90 minut; 8 minut przy zawodach trwających 80 minut).
- Czas trwania KW rozpoczyna się w momencie wznowienia gry przez sędziego, po tym jak ukarany zawodnik opuścił pole gry.
- Sędzia powinien uwzględnić w okresie trwania KW jakikolwiek czas „stracony" w wyniku przerw w grze, za które „doliczy czas" na koniec połowy zawodów (np. wymiany, kontuzje itp.).
- Organizatorzy rozgrywek muszą zadecydować, kto będzie pomagał sędziemu w kontrolowaniu czasu trwania KW – może to być scedowane na delegata, sędziego technicznego lub neutralnego sędziego asystenta; osoba towarzysząca drużynie również może pełnić tę funkcję.
- Po zakończeniu KW zawodnik może powrócić na pole gry zza linii bocznej, po otrzymaniu zgody od sędziego, również gdy piłka jest w grze.
- Sędzia ostatecznie decyduje, kiedy zawodnik może wrócić.

- Zawodnik, który odbywający KW nie może zostać wymieniony w tym czasie (nie dotyczy to sytuacji, w której drużyna wykorzystała już wszystkie swoje dozwolone wymiany).
- Jeżeli KW nie została zakończona z końcem pierwszej połowy (lub końcem drugiej połowy w przypadku, gdy będzie rozegrana jeszcze dogrywka), pozostałą jej część zawodnik musi odbyć od początku drugiej połowy (dogrywki).
- Zawodnik, który odbywał KW w momencie, gdy zawody zostały zakończone, może wziąć udział w serii rzutów z punktu karnego.

Miejsce odbywania kary wychowawczej

- Zawodnik odbywający KW powinien pozostać w obrębie strefy technicznej (tam gdzie jest wyznaczona) lub przy trenerze/obsłudze technicznej, chyba że bierze udział w rozgrzewce (na takich samych zasadach jak zawodnicy rezerwowi).

Przewinienia popełnione przed/podczas/po czasowym wykluczeniu

- Zawodnik, który popełnia przewinienie karane napomnieniem (ŻK) lub wykluczeniem (czerwona kartka) podczas odbywania KW, nie może brać udziału w pozostałej części zawodów i nie może zostać zastąpiony czy wymieniony przez innego zawodnika.

Dalsze sankcje dyscyplinarne

- Ogranizatorzy rozgrywek/związki narodowe decydują, czy KW muszą być zgłaszane do odpowiednich władz i czy jakiekolwiek dalsze sankcje dyscyplinarne mogą być wyciągane, np. dyskwalifikacja po nałożeniu pewnej liczby KW, tak samo jak w przypadku napomnień (ŻK).

System czasowych wykluczeń

Organizator rozgrywek może zastosować jeden z następujących systemów KW:

- System A – dla wszystkich napomnień (ŻK)
- System B – dla niektórych, ale nie wszystkich napomnień (ŻK)

System A – kary wychowawcze za wszystkie przewinienia karane napomnieniem (ŻK)

- Wszystkie przewinienia karane napomnieniem (ŻK) wiążą się z zastosowaniem KW
- Zawodnik, który popełnił drugie przewinienie karane napomnieniem (ŻK) w tych samych zawodach:
  - otrzyma drugą KW i następnie nie będzie brał już udziału w dalszej części zawodów,
  - może zostać wymieniony przez zawodnika rezerwowego po zakończeniu trwania drugiej KW, zakładając, że jego drużyna nie wykorzystała jeszcze limitu przysługujących im wymian (rozwiązanie takie jest możliwe do wprowadzenia, jako że drużyna została już dwukrotnie „ukarana" czasową grą w osłabieniu bez tego zawodnika).

System B – czasowe wykluczenia dla niektórych, ale nie wszystkich przewinień karanych napomnieniem (ŻK)*

- Tworzy się katalog przewinień, za które Przepisy przewidują karę napomnienia (ŻK), a które będą karane KW.
- Wszystkie pozostałe przewinienia karane napomnieniem (ŻK), będą w ten sposób karane.
- Zawodnik, który dostał KW i następnie otrzymuje napomnienie (ŻK), może kontynuować grę.
- Zawodnik, które otrzymał napomnienie (ŻK), a następnie dostał KW, może kontynuować grę po zakończeniu okresu kary.
- Zawodnik, który otrzymał drugą KW w tych samych zawodach, zostanie czasowo wykluczony drugi raz i następnie nie będzie brał już udziału w dalszej części zawodów. Zawodnik ten może zostać wymieniony przez zawodnika rezerwowego po zakończeniu trwania drugiego czasowego wykluczenia, zakładając że jego drużyna nie wykorzystała jeszcze limitu wszystkich przysługujących jej wymian, ale zawodnik, który również otrzymał nieczasowe wykluczenie (ŻK) nie może zostać zastąpiony lub wymieniony.
- Zawodnik, który otrzyma drugie napomnienie (ŻK) w tych samych zawodach, zostanie wykluczony i nie może brać udziału w dalszej części zawodów, nie może również zostać wymieniony.

*Niektórzy organizatorzy rozgrywek mogą wprowadzać czasowe wykluczenia wyłącznie dla napomnień (ŻK) związanych z „nieodpowiednim" zachowaniem, np.:

- symulacja,
- celowe opóźnianie możliwości wznowienia gry przez przeciwnika,
- krytyka decyzji sędziów, słowna lub przez gestykulację,

- przerwanie korzystnej akcji przez trzymanie, pociąganie, popychanie lub zagranie piłki ręką,
- wykonywanie nieprzepisowych zwodów przez wykonawcę rzutu karnego.

Wymiany powrotne – wskazówki

Wymiany powrotne zostały zatwierdzone przez Coroczne Ogólne Zgromadzenie IFAB, które odbyło się 3 marca 2017. Zostały zaakceptowane do stosowania w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i na poziomie grassroots. Rozwiązanie to musi zostać zaakceptowane przez związek narodowy, konfederację lub FIFA, zgodnie z kompetencjami.

Odniesienie do wymian powrotnych znaleźć można w:

Artykuł 3 – Zawodnicy (liczba wymian):
Wymiany powrotne

- Stosowanie wymian powrotnych dozwolone jest wyłącznie w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i na poziomie grassroots, za zgodą odpowiedniego związku narodowego, konfederacji lub FIFA.

Wymiana powrotna polega na tym, że zawodnik, który grał już w zawodach i został wymieniony (stając się zawodnikiem wymienionym), w dalszej części zawodów powraca na boisko i bierze udział w grze, wymieniając tym samym innego zawodnika.

Z wyłączeniem zawodnika wymienionego powracającego do gry w dalszej części zawodów, wszystkie pozostałe zapisy Artykułu 3 Przepisów Gry nadal obowiązują wobec zawodników wymienionych. W szczególności dotyczy to procedury wymiany, która wyszczególniona jest w Artykule 3 i która musi być przestrzegana.

PRZEPISY GRY 2017/18

Główne zmiany zaznaczone są kolorem niebieskim

ARTYKUŁ 1 – POLE GRY

1. Nawierzchnia pola gry

Pole gry musi być w całości naturalne lub, jeżeli regulamin rozgrywek na to zezwala, w całości sztuczne, z wyjątkiem przypadków, w których regulamin rozgrywek zezwala na połączenie nawierzchni sztucznej i naturalnych materiałów (system hybrydowy).

Sztuczna nawierzchnia pola gry musi być koloru zielonego.

W przypadku meczów reprezentacji krajowych, rozgrywanych pod auspicjami FIFA, jak i meczów w ramach międzynarodowych rozgrywek klubowych, zastosowane nawierzchnie sztuczne muszą być zgodne z Wymogami Jakościowymi dla Nawierzchni Piłkarskich FIFA lub Międzynarodowymi Standardami – chyba że odstępstwa zostaną zaakceptowane przez IFAB.

2. Oznaczenia pola gry

Pole gry musi mieć kształt prostokąta i być oznaczone ciągłymi liniami, które nie mogą stanowić zagrożenia. Zezwala się na zastosowanie sztucznej trawy, na naturalnej nawierzchni, w celu wykonania oznaczeń pola gry, zakładając, że oznaczenia takie nie stanowią zagrożenia. Linie te należą do powierzchni, których są granicami.

Tylko linie ujęte w Artykule 1 mogą zostać wytyczone na polu gry.

Dwie dłuższe linie ograniczające pole gry nazywane są liniami bocznymi. Dwie krótsze nazywane są liniami bramkowymi.

Pole gry jest podzielone na dwie połowy linią środkową, wyznaczoną w połowie długości dwóch linii bocznych.

Punkt środkowy pola gry wyznaczony jest w połowie linii środkowej. Z punktu środkowego wyznacza się okrąg o promieniu 9,15 m (10 jardów).

Na zewnątrz pola gry mogą być wykonane oznaczenia, pod kątem prostym do linii bramkowej oraz linii bocznej, w odległości 9,15 m (10 jardów) od łuku pola rożnego.

Wszystkie linie muszą być tej samej szerokości, jednak nie większej niż 12 cm (5 cali). Linie bramkowe muszą być tej samej szerokości, co głębokość słupków bramkowych i poprzeczki.

Na boiskach ze sztuczną nawierzchnią dopuszczalne są także inne linie, pod warunkiem, że są one w innym kolorze i dają się jednoznacznie odróżnić od linii wykorzystywanych do meczów piłki nożnej.

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, musi napomnieć winnego zawodnika w najbliższej przerwie w grze.

3. Wymiary pola gry

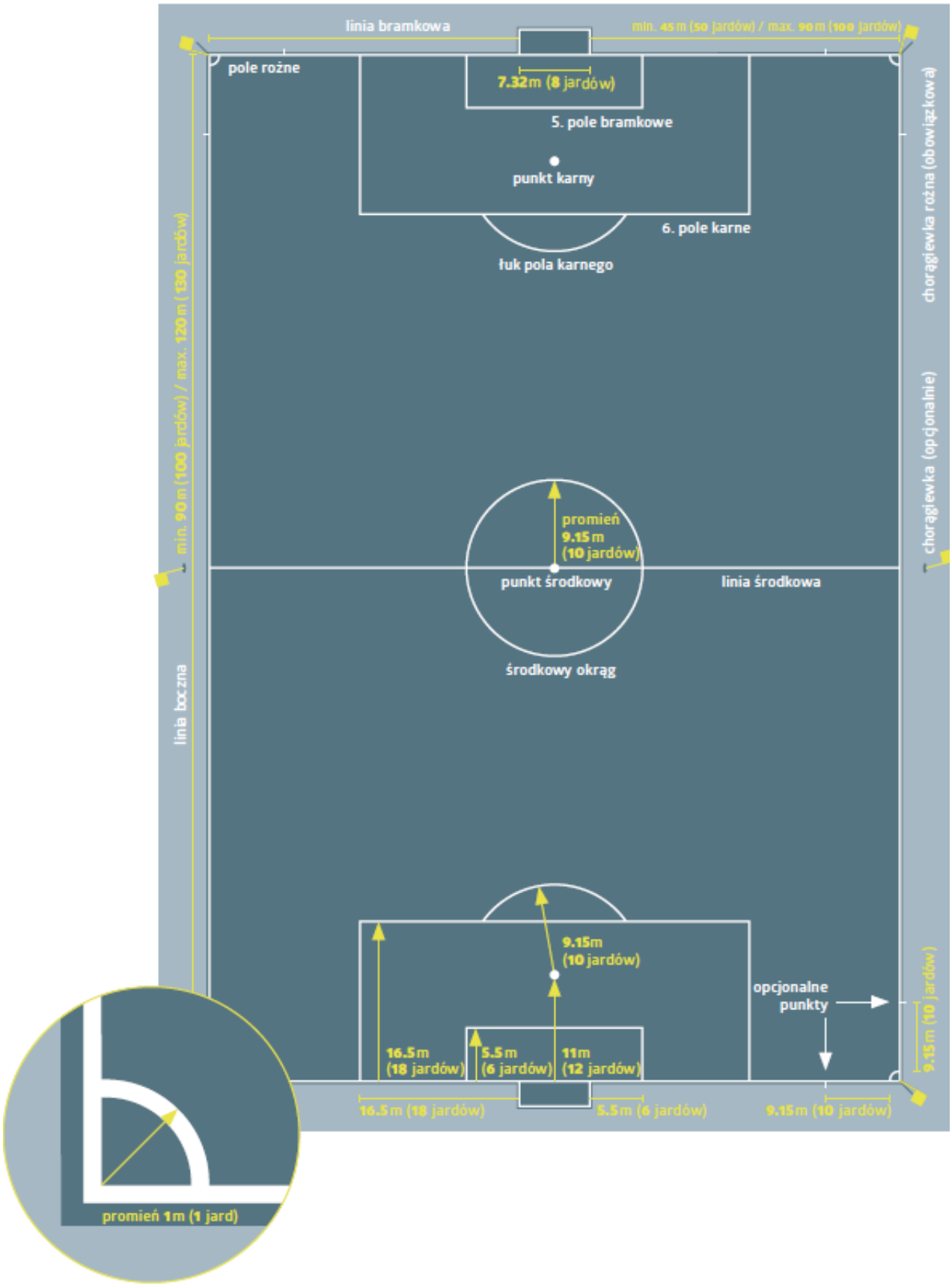
Linia boczna musi być dłuższa niż linia bramkowa.

Długość (linia boczna):	minimum	90 m	(100 jardów)
	maksimum	120 m	(130 jardów)
Szerokość (linia bramkowa):	minimum	45 m	(50 jardów)
	maksimum	90 m	(100 jardów)

4. Wymiary pola gry – Zawody międzynarodowe

Długość (linia boczna):	minimum	100 m	(110 jardów)
	maksimum	110 m	(120 jardów)
Szerokość (linia bramkowa):	minimum	64 m	(70 jardów)
	maksimum	75 m	(80 jardów)

Organizator rozgrywek może określać długość linii bramkowych oraz bocznych w zakresie podanych wyżej wymiarów.



- Wymiary wykonywane są od zewnętrznej krawędzi linii, jako że linie te należą do powierzchni, których są granicami.
- Punkt karny wyznaczany jest ze środka punktu do tylnej krawędzi linii bramkowej.

5. Pole bramkowe

Dwie linie wytycza się pod kątem prostym do linii bramkowej, w odległości 5,5 m (6 jardów) od wewnętrznej strony każdego słupka bramkowego. Te linie rozciągają się w głąb pola gry na odległość 5,5 m (6 jardów) i ich końce połączone są linią równoległą do linii bramkowej. Powierzchnia ograniczona tymi liniami i linią bramkową jest polem bramkowym.

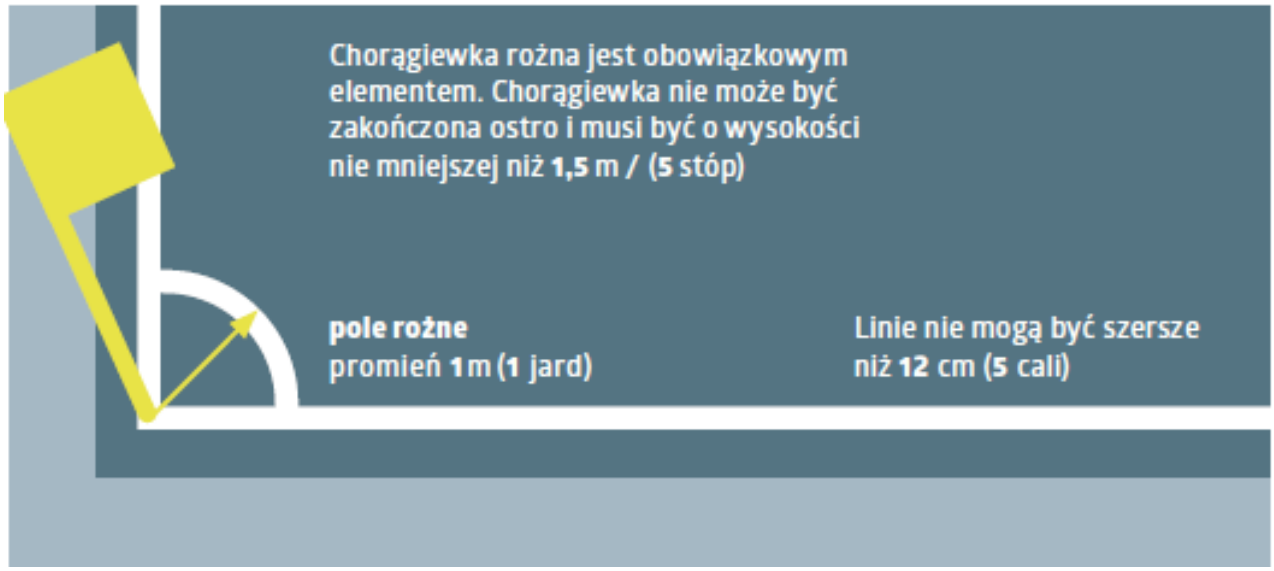
6. Pole karne

Dwie linie wytycza się pod kątem prostym do linii bramkowej, w odległości 16,5 m (18 jardów) od wewnętrznej strony każdego słupka bramkowego. Te linie rozciągają się w głąb pola gry na odległość 16,5 m (18 jardów) i ich końce połączone są linią równoległą do linii bramkowej. Powierzchnia ograniczona tymi liniami i linią bramkową jest polem karnym.

Wewnątrz każdego pola karnego wyznacza się punkt karny w odległości 11 m (12 jardów) od punktu środkowego, pomiędzy słupkami bramkowymi i w równej odległości od nich.
Łuk koła o promieniu 9,15 m (10 jardów), którego środkiem jest punkt karny, wyznacza się na zewnątrz każdego pola karnego.

7. Łuk pola rożnego

Z punktu umieszczenia każdej chorągiewki rożnej wyznacza się na polu gry łuk koła o promieniu 1 m (1 jard)



8. Chorągiewki

Chorągiewki nieostro zakończone i o wysokości nie mniejszej niż 1,5 m (5 stóp), muszą zostać umieszczone w każdym rogu pola gry.

Chorągiewki mogą być także umieszczone na przedłużeniu linii środkowej (poza polem gry), po obu stronach pola gry, nie bliżej jednak niż 1 m od linii bocznej.

9. Strefa techniczna

Strefa techniczna odnosi się do zawodów rozgrywanych na stadionach z wyznaczonym obszarem miejsc siedzących dla osób funkcyjnych, zawodników rezerwowych i zawodników wymienionych zgodnie z poniższymi zapisami:

- Strefa techniczna rozciąga się na boki po 1 m (1 jard) szerzej z każdej strony niż obszar miejsc siedzących oraz w kierunku pola gry maksymalnie na odległość 1 m (1 jarda) od linii bocznej.
- Zaleca się, aby strefa techniczna była oznaczona.
- Liczba osób uprawnionych do zajmowania miejsc w strefie technicznej jest określana przez regulaminy rozgrywek.
- Osoby przebywające w strefie technicznej:
  - zostają zidentyfikowane przed rozpoczęciem zawodów, zgodnie z regulaminami rozgrywek,
  - muszą zachowywać się odpowiedzialnie,
  - muszą pozostawać w granicach strefy technicznej, z wyjątkiem szczególnych okoliczności, np. wejścia za zgodą sędziego masażysty/lekarza na pole gry, dla ocenienia rozmiarów kontuzji zawodnika.
- Tylko jedna osoba w danej chwili jest upoważniona do przekazywania wskazówek taktycznych ze strefy technicznej.

10. Bramki

Bramki muszą być umieszczone na środku każdej linii bramkowej.

Bramka składa się z dwóch pionowo ustawionych słupków w jednakowej odległości od chorągiewek rożnych, połączonych u góry poziomą poprzeczką. Słupki bramkowe i poprzeczka muszą być wykonane z dozwolonego materiału. Ich przekrój musi być kwadratowy, prostokątny, okrągły lub eliptyczny i nie mogą one stanowić zagrożenia dla zawodników.

Odległość pomiędzy wewnętrznymi krawędziami słupków bramkowych wynosi 7,32 m (8 jardów), a odległość od dolnej krawędzi poprzeczki do podłoża wynosi 2,44 m (8 stóp).

Ustawienie słupków bramkowych w stosunku do linii bramkowej musi być zgodne ze szkicami.

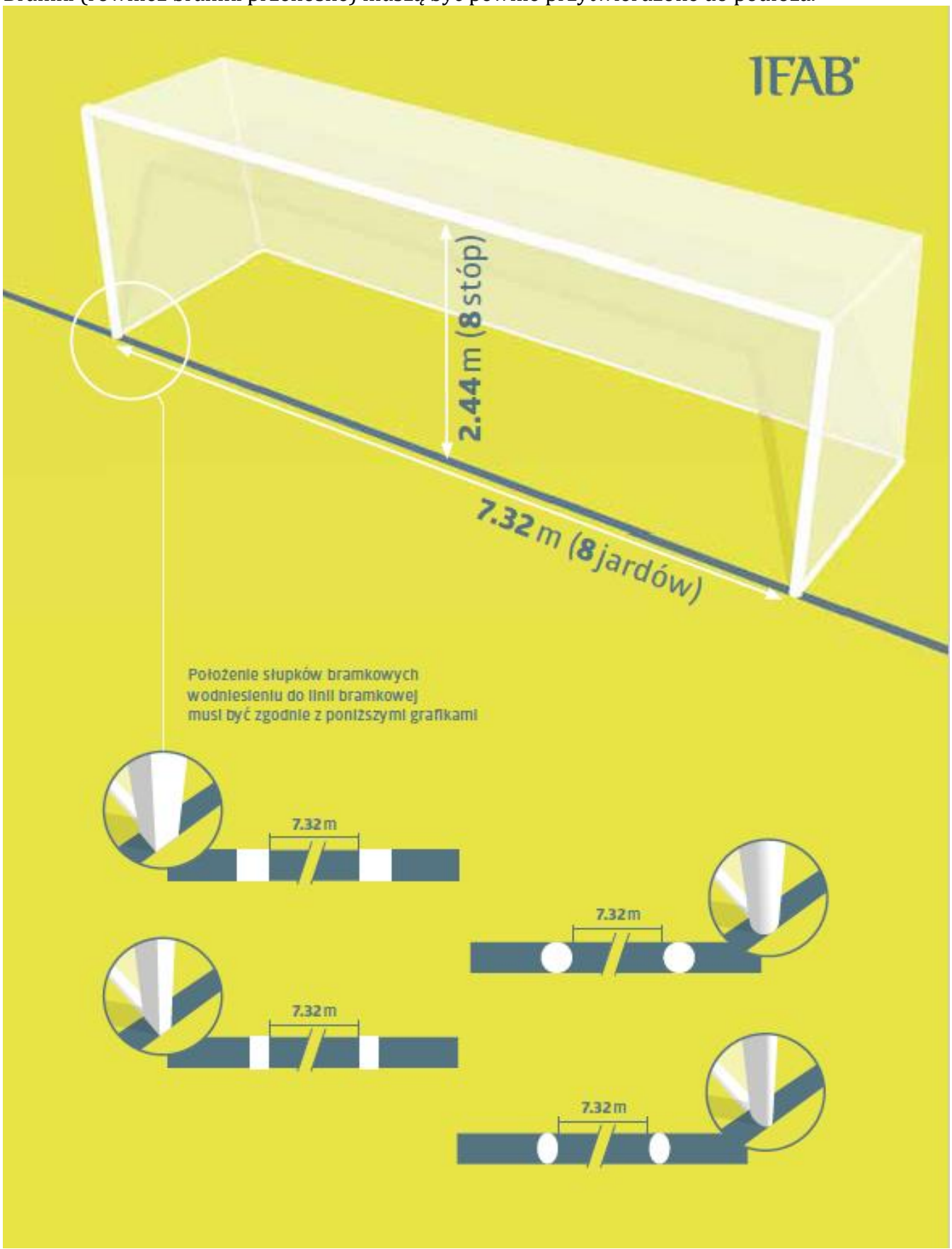
Słupki bramkowe i poprzeczka muszą być koloru białego. Słupki bramkowe i poprzeczka mają równą szerokość i równą głębokość, które nie mogą przekroczyć 12 cm (5 cali).

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 lub innych elastycznych lub niebezpiecznych materiałów do zastąpienia poprzeczki jest niedozwolone. Przerwana gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim.

Siatki bramkowe mogą być umocowane do bramek i podłoża poza bramką, zakładając, że są one odpowiednio podparte i nie przeszkadzają bramkarzowi.

Względy bezpieczeństwa

Bramki (również bramki przenośne) muszą być pewnie przytwierdzone do podłoża.



11. System GLT (Goal Line Technology)

System GLT może być użyty w celu weryfikacji, czy bramka została zdobyta, by wesprzeć decyzję sędziego.

W razie użycia systemu GLT, dopuszcza się zastosowanie modyfikacji na słupkach i poprzeczce. Modyfikacje te muszą być zgodne z wymogami zawartymi w Programie Jakości FIFA dla Systemów GLT oraz z Przepisami Gry. Używanie systemu GLT musi znaleźć się w odpowiednim regulaminie rozgrywek.

Zasady zastosowania systemu GLT

GLT można zastosować wyłącznie na linii bramkowej w celu oceny, czy została zdobyta bramka.

Informacja czy bramka została zdobyta musi być natychmiastowa i automatycznie potwierdzona w ciągu 1 sekundy przez system GLT tylko do wiadomości sędziów (na zegarek sędziego – przez wibrację oraz komunikat na ekranie).

Wymogi i specyfikacja dla systemu GLT

W przypadku zastosowania systemu GLT w rozgrywkach mistrzowskich, organizator rozgrywek musi dopilnować, aby system uzyskał jeden z następujących certyfikatów:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Niezależny instytut musi zweryfikować dokładność i funkcjonalność różnych technologii dostarczanych do systemów zgodnie z Wytycznymi Testowania. W sytuacji, gdy technologia nie spełnia wymagań zgodnych z Wytycznymi Testowania, sędziemu nie wolno korzystać z systemu GLT, a informację musi zgłosić do odpowiednich władz.

W przypadku zastosowania systemu GLT, sędzia zobowiązany jest do sprawdzenia funkcjonalności systemu przed zawodami. Takie testy muszą być ujęte w Programie Jakości FIFA dla Systemu GLT (Wytyczne Testowania).

12. Reklama

Żaden rodzaj reklamy, stałej lub świetlnej, nie może być umieszczany na polu gry, siatkach bramkowych i powierzchniach ograniczonych siatkami bramkowymi, w obrębie strefy technicznej lub w strefie stanowiska wideoweryfikacji (ang. referee review area – RRA) lub w odległości od 1 metra (1 jarda) od linii ograniczającej pole gry. Zakaz obowiązuje od momentu, gdy drużyny wchodzą na pole gry, aż do opuszczenia przez nie pola gry na przerwę i od czasu, gdy powracają na pole gry, aż do zakończenia zawodów. Nie jest dozwolone umieszczanie jakiegokolwiek rodzaju materiałów reklamowych na bramkach, siatkach bramkowych, drzewcach chorągiewek i ich flagach, podobnie jak mocowanie na nich jakiegokolwiek dodatkowego wyposażenia (kamery, mikrofony, itp.).

Pionowe reklamy muszą być umieszczone co najmniej:

- w odległości 1 metra (1 jarda) od linii bocznych pola gry,
- w tej samej odległości od linii bramkowej, jak głębokość siatki bramkowej,
- w odległości 1 metra (1 jarda) od siatki bramkowej.

13. Logo i emblematy

Reprodukcja, zarówno stała jak i świetlna, przedstawiająca loga lub emblematy FIFA, federacji kontynentalnych, związków narodowych, lig, klubów lub innych organizacji jest zabroniona podczas trwania gry na polu gry, siatkach bramkowych i powierzchniach przez nie ograniczonych, na bramkach, drzewcach chorągiewek. Jest to dozwolone na flagach chorągiewek rożnych.

14. System VAR

W zawodach rozgrywanych z użyciem systemu VAR musi znajdować się jedno centrum obsługi wideo (ang. VOR) i przynajmniej jedno stanowisko wideoweryfikacji (ang. RRA).

Centrum obsługi wideo (COW)

COW jest pomieszczeniem, w którym pracuje sędzia asystent wideo, oraz asystent sędziego asystenta wideo oraz operator powtórek (OP). COW może znajdować się na stadionie, blisko stadionu lub w bardziej odległej lokalizacji. Tylko osoby upoważnione mogą wchodzić do COW lub komunikować się z sędzią VAR lub asystentem sędziego VAR i operatorem powtórek podczas zawodów.

Zawodnik, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony, który wejdzie do COW zostanie wykluczony z zawodów, osoba towarzysząca drużynie, która wejdzie do COW zostanie pozbawiona przywileju przebywania w strefie technicznej.

Stanowisko wideoweryfikacji (SW)

W zawodach rozgrywanych z systemem VAR musi być wyznaczone przynajmniej jedno stanowisko wideoweryfikacji, w której sędzia przeprowadza wideoweryfikację na boisku (ang. OFR). SW musi być:

- W widocznym miejscu na zewnątrz pola gry.
- Jednoznacznie oznakowana.

Zawodnik, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony, który wejdzie w SW zostanie napomniany; osoba towarzysząca drużynie, która wejdzie w SW otrzyma publiczne, oficjalne ostrzeżenie (lub napomnienie tam, gdzie żółte kartki stosowane są wobec osób towarzyszących drużynie).

ARTYKUŁ 2 – PIŁKA

1. Właściwości i wymiary piłki

Wszystkie piłki muszą być:

- kuliste,
- wykonane ze stosownego materiału,
- o obwodzie nie większym niż 70 cm (28 cali) i nie mniejszym niż 68 cm (27 cali),
- o wadze nie przekraczającej 450 g (16 uncji) i nie mniejszej niż 410 g (14 uncji) w momencie rozpoczęcia zawodów,
- napompowane tak, by ciśnienie wynosiło od 0,6 do 1,1 atmosfery (600-1100 g/cm^2), mierzone w odniesieniu do poziomu morza (8,5 funta/cm^2 – 15,6 funta/cm^2).

Wszystkie piłki używane w meczach rozgrywanych w oficjalnych rozgrywkach organizowanych pod auspicjami FIFA lub federacji kontynentalnych muszą posiadać jedno z poniższych oznaczeń:

- FIFA Quality PRO
- FIFA Quality
- IMS - INTERNATIONAL MATCH STANDARD

Takie logo na piłce oznacza, że była ona oficjalnie testowana i spełnia ściśle określone wymogi techniczne, różne dla każdego z tych logo, które wykraczają poza minimalne wymogi wymienione w Artykule 2 i muszą być zatwierdzone przez IFAB. Instytucje przeprowadzające rzeczone testy, muszą zostać zaakceptowane przez FIFA.

W przypadku zastosowania systemu GLT, piłki posiadające wbudowane elementy składowe systemu muszą posiadać jedno z wyżej wymienionych oznaczeń jakości.

Związki Narodowe mogą również wymagać używania piłek noszących jedno z tych trzech oznaczeń.

W zawodach mistrzowskich organizowanych pod auspicjami FIFA, federacji kontynentalnych lub związków narodowych nie jest dozwolone umieszczanie na piłce żadnego rodzaju reklamy, pomijając logo rozgrywek, logo organizatora rozgrywek i znak handlowy producenta. Regulaminy rozgrywek mogą ograniczać rozmiar i liczbę takich oznaczeń.

2. Zmiana piłki niezdatnej do gry

Jeżeli piłka stanie się niezdatna do gry:

- grę należy przerwać i
- wznowić ją, po dostarczeniu piłki zdatnej do gry, rzutem sędziowskim w miejscu, gdzie poprzednia piłka stała się niezdatna do gry.

Jeżeli piłka stanie się niezdatna do gry podczas rozpoczęcia gry, rzutu od bramki, rzutu rożnego, rzutu wolnego, rzutu karnego czy wrzutu, to takie wznowienie gry się powtarza.

Jeżeli piłka stanie się niezdatna do gry podczas wykonywania rzutu karnego lub podczas wykonywania rzutów z punktu karnego, w czasie gdy została zagrana do przodu i zanim dotknęła jakiegokolwiek zawodnika, słupka lub poprzeczki, rzut karny powtarza się.

Piłka nie może być zmieniona podczas trwania zawodów bez zgody sędziego.

3. Dodatkowe piłki

Dodatkowe piłki, odpowiadające wymogom Artykułu 2, mogą być rozmieszczane wokół pola gry, a ich wprowadzanie do gry odbywa się pod kontrolą sędziego.

ARTYKUŁ 3 – ZAWODNICY

1. Liczba zawodników

W zawodach biorą udział dwie drużyny; każda składa się z nie więcej niż 11 zawodników, z których jeden jest bramkarzem. Zawody nie mogą być rozpoczęte lub kontynuowane, jeśli choć jedna z drużyn ma w swoim składzie mniej niż siedmiu zawodników.

Jeżeli drużyna liczy mniej niż siedmiu zawodników z powodu rozmyślnego opuszczenia pola gry przez jednego lub kilku zawodników, sędzia nie ma obowiązku przerywać gry natychmiast, stosując korzyść. Podczas najbliższej przerwy w grze sędzia musi zakończyć zawody, jeżeli w drużynie nie będzie minimalnej liczby siedmiu zawodników.

Jeżeli regulaminy rozgrywek określają, że wszyscy zawodnicy i zawodnicy rezerwowi muszą zostać zgłoszeni przed rozpoczęciem gry, a drużyna rozpoczyna grę z mniejszą liczbą zawodników niż 11, to skład drużyny może być uzupełniony do 11 zawodników jedynie zawodnikami lub zawodnikami rezerwowymi, którzy są wpisani do w protokole z zawodów.

2. Liczba wymian zawodników

Oficjalne rozgrywki

Liczba wymian, maksymalnie do pięciu, których można dokonać w każdych zawodach odbywających się w ramach oficjalnych rozgrywek będzie określana przez FIFA, federacje kontynentalne czy związki narodowe. Nie dotyczy to rozgrywek męskich i kobiecych z udziałem pierwszych drużyn klubów biorących udział w najwyższej lidze krajowej lub reprezentacji „A" – w tych rozgrywkach można dokonać maksymalnie trzech wymian.

Regulaminy rozgrywek muszą określać:

- ilu zawodników rezerwowych można wpisać do protokołu – od trzech do maksimum dwunastu,
- czy zezwala się na dokonanie jednej dodatkowej wymiany, jeżeli zawody będą wymagały rozegrania dogrywki (bez względu na to czy drużyna wykorzystała wszystkie przysługujące jej wymiany, czy nie)

Inne zawody

W międzypaństwowych towarzyskich meczach seniorów (reprezentacje „A") można wpisać dwunastu zawodników rezerwowych, jednak można dokonać maksymalnie sześciu wymian zawodników.
We wszystkich innych zawodach można dokonać większej liczby wymian, zakładając, że:

- zainteresowane drużyny osiągnęły porozumienie co do maksymalnej liczby wymian zawodników,
- o powyższym porozumieniu sędzia został poinformowany przed rozpoczęciem zawodów.

Jeżeli sędzia nie został poinformowany o porozumieniu drużyn lub jeżeli drużyny nie osiągnęły porozumienia przed rozpoczęciem zawodów, zezwala się na wymianę nie więcej niż sześciu zawodników.

Wymiany powrotne

Stosowanie wymian powrotnych dozwolone jest wyłącznie w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i na poziomie grassroots, za zgodą odpowiedniego związku narodowego, konfederacji lub FIFA.

3. Procedura wymiany

Nazwiska zawodników rezerwowych muszą być podane sędziemu przed rozpoczęciem zawodów. Zawodnicy rezerwowi, których nazwiska nie zostały podane przed zawodami, nie mogą wziąć udziału w zawodach.

Przy wymianie zawodnika na zawodnika rezerwowego przestrzegane muszą być następujące warunki:
- sędzia musi być poinformowany przed dokonaniem zamierzonej wymiany,
- zawodnik wymieniany po otrzymaniu zgody od sędziego opuszcza pole gry, chyba że już się poza nim znalazł,
- zawodnik wymieniany nie musi opuszczać pola gry przy linii środkowej i nie bierze dalszego udziału w zawodach (poza rozgrywkami, w których zezwala się na wymiany powrotne),
- jeżeli zawodnik, który ma zostać wymieniony, odmawia zejścia z pola gry, sędzia przerywa procedurę wymiany i wznawia grę.

Zawodnik rezerwowy wchodzi na pole gry, tylko:
- podczas przerwy w grze,
- na wysokości linii środkowej,
- po tym, jak zawodnik wymieniany opuścił już pole gry,
- po otrzymaniu sygnału od sędziego.

Wymiana zawodników została dokonana z momentem wejścia zawodnika rezerwowego na pole gry. Od tego momentu zawodnik, który opuścił pole gry staje się zawodnikiem wymienionym, a zawodnik rezerwowy staje się zawodnikiem i może wznowić grę w każdy sposób.

Wszyscy zawodnicy wymienieni i rezerwowi podlegają władzy sędziego, bez względu na to, czy biorą udział w grze.

4. Zamiana bramkarza

Każdy zawodnik drużyny może zamienić się funkcją z bramkarzem, jeśli:
- sędzia został poinformowany przed dokonaniem zamiany,
- zamiana została dokonana podczas przerwy w grze.

5. Przewinienia i sankcje karne

Jeżeli zgłoszony zawodnik rezerwowy rozpoczyna grę zamiast zgłoszonego zawodnika od początku meczu i sędzia nie został poinformowany o tej zmianie:
- sędzia zezwala zgłoszonemu zawodnikowi rezerwowemu, aby kontynuował grę,
- nie są podejmowane sankcje dyscyplinarne w stosunku do zgłoszonego zawodnika rezerwowego,
- zgłoszony zawodnik staje się zgłoszonym zawodnikiem rezerwowym,
- liczba dozwolonych wymian nie ulega pomniejszeniu,
- sędzia informuje o incydencie odpowiednie władze.

Jeżeli wymiana zostaje dokonana w przerwie między połowami lub przed rozpoczęciem dogrywki, procedura wymiany musi zostać zakończona przed rozpoczęciem tej części gry. Jeżeli sędzia nie został poinformowany o wymianie, to zawodnik rezerwowy, który wszedł na boisko, może kontynuować grę, a sędzia nie podejmuje żadnych sankcji dyscyplinarnych, a przypadek ten zgłasza do odpowiednich władz.

Jeżeli zawodnik zamienia się funkcją z bramkarzem bez zgody sędziego:
- sędzia zezwala na kontynuowanie gry,
- obu zawodnikom udziela napomnień w najbliższej przerwie w grze, chyba że ta zamiana została dokonana w przerwie między połowami (również połowami dogrywki) lub w okresie między zakończeniem zawodów, a rozpoczęciem dogrywki i/lub serii rzutów z punktu karnego.

W przypadku innych przewinień:
- zawodnikom udziela się napomnień,
- gra jest wznawiana rzutem wolnym pośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry.

6. Zawodnicy i zawodnicy rezerwowi wykluczeni z gry

Zawodnik, który został wykluczony:
- przed oddaniem sędziemu protokołu – nie może zostać wpisany do tego protokołu, bez względu na to, jaką funkcję miałby pełnić,
- po oddaniem sędziemu protokołu i przed rozpoczęciem meczu – może zostać zastąpiony w podstawowym składzie przez zgłoszonego zawodnika rezerwowego. W jego miejsce nie można dopisać nowego zawodnika rezerwowego. Liczba wymian, do której jest uprawniona drużyna, nie zostaje pomniejszona,
- po rozpoczęciu zawodów – nie może zostać zastąpiony.

Zgłoszony zawodnik rezerwowy, który został wykluczony z gry zarówno przed, jak i po rozpoczęciu zawodów, nie może być zastąpiony.

7. Dodatkowe osoby na polu gry

Trener i inne osoby towarzyszące, wpisane do protokołu (z wyjątkiem zawodników oraz zawodników rezerwowych), są osobami funkcyjnymi. Każda osoba niewpisana w protokole jako zawodnik, zawodnik rezerwowy lub osoba funkcyjna, jest osobą niepożądaną.

Jeżeli osoba funkcyjna, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony, zawodnik wykluczony lub osoba niepożądana wejdzie na pole gry, sędzia musi:
- przerwać grę tylko jeżeli osoba ta wpływa na przebieg gry,
- nakazać usunięcie tej osoby w najbliższej przerwie w grze,
- zastosować odpowiednie sankcje dyscyplinarne.

Jeżeli gra została przerwana, a osobą, która wpływała na przebieg gry była:
- osoba funkcyjna, zawodnik rezerwowy, wymieniony lub wykluczony – sędzia wznowi grę rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym,
- osoba niepożądana – sędzia wznowi grę rzutem sędziowskim.

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, jeżeli piłka wpadnie do bramki

(nawet jeżeli piłka została zagrana przez osobę, która weszła na pole gry), chyba że piłka wpadła do bramki drużyny przeciwnej, niż osoba, która weszła na pole gry.

8. Zawodnik poza polem gry

Jeżeli zawodnik, którego powrót na boisko wymaga zgody sędziego, wejdzie bez tej zgody, sędzia musi:

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

Jeżeli sędzia przerwie grę, musi zostać ona wznowiona:

- rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca, w którym zawodnik wywarł ten wpływ,
- rzutem wolnym pośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w momencie, gdy gra została przerwana, zakładając, że nie było wpływu na grę lub na jednego z sędziów.

Jeżeli zawodnik biorący udział w grze przekroczy linię ograniczającą pole gry w ramach toczącej się akcji, nie jest to przewinieniem.

9. Bramka zdobyta i dodatkowe osoby na polu gry

Jeżeli po zdobyciu bramki sędzia stwierdzi, że w chwili jej zdobycia na polu gry znajdowała się dodatkowa osoba, a gra nie została wznowiona, to:

- sędzia nie uznaje bramki, jeżeli dodatkową osobą był:
  - zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony, zawodnik wykluczony, względnie osoba funkcyjna drużyny, która zdobyła bramkę; gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się dodatkowa osoba,
  - osoba niepożądana i przeszkadzała ona w grze, chyba że bramka została zdobyta w sposób opisany w sekcji „Dodatkowe osoby na polu gry"; gra jest wtedy wznowiona rzutem sędziowskim.

- sędzia uznaje bramkę, gdy dodatkową osobą był:
  - zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony, zawodnik wykluczony, względnie osoba funkcyjna drużyny, która straciła bramkę,
  - osoba niepożądana, która nie przeszkadzała w grze.

We wszystkich powyższych przypadkach sędzia musi nakazać usunięcie dodatkowej osoby z pola gry.

Jeżeli po zdobyciu bramki i wznowieniu gry, sędzia stwierdzi, że na polu gry znajdowała się dodatkowa osoba w chwili zdobycia bramki, to bramka taka nie może zostać nieuznana. Jeżeli osoba dodatkowa nadal przebywa na polu gry, sędzia musi:

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

Sędzia musi zgłosić incydent do odpowiednich władz.

10. Kapitan drużyny

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

ARTYKUŁ 4 – UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. Względy bezpieczeństwa

Zawodnik nie może używać ubioru lub nosić czegokolwiek, co byłoby niebezpieczne.

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

Zawodnicy podlegają sprawdzeniu przed meczem, a zawodnicy rezerwowi przed ich wejściem na pole gry. Jeżeli sędzia stwierdzi, że zawodnik na boisku ma na sobie niewłaściwy/niebezpieczny ubiór lub biżuterię, sędzia musi nakazać zawodnikowi:

- usunięcie niedozwolonego wyposażenia,
- opuszczenie pole gry w najbliższej przerwie w grze, jeżeli zawodnik nie jest w stanie lub nie wykazuje chęci do wykonania polecenia.

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

2. Obowiązkowy ubiór

Do obowiązkowego ubioru zawodnika należą następujące oddzielne części:

- koszulka z rękawami,
- spodenki,
- skarpety – taśma lub jakikolwiek inny materiał użyty na zewnątrz skarpet, musi być w tym samym kolorze, co część skarpet, do której został zastosowany lub którą zakrywa,
- ochraniacze goleni – muszą być sporządzone z odpowiedniego materiału, stanowiącego odpowiedni stopień ochrony i muszą być zakryte przez skarpety,
- obuwie.

Bramkarze mogą mieć na sobie spodnie dresowe.

Zawodnik, który przypadkowo zgubił but lub ochraniacz, musi założyć ten element jak najszybciej jest to możliwe, jednak nie później niż w najbliższej przerwie w grze. Jeżeli przed tym zawodnik taki zagra piłkę 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 rozpoczęcie zawodów.

Bielizna noszona pod koszulką/bluzą musi być tego samego koloru, co główny kolor rękawka koszulki lub bluzy piłkarskiej. 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 spodenek mieśniowych.

4. Inne elementy wyposażenia

Bezpieczne przedmioty ochronne, takie jak ochraniacze głowy, maski na twarz, ochraniacze kolan i łokci, wykonane z odpowiednich miękkich i lekkich materiałów, są dozwolone; podobnie jak czapki z daszkiem używane przez bramkarzy czy okulary przystosowane do uprawiania sportu.

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 przyczepione 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).

Komunikacja elektroniczna

Zabrania się zawodnikom (włącznie z zawodnikami rezerwowymi, zawodnikami wymienionymi i zawodnikami wykluczonymi) noszenia/używania sprzętu elektronicznego lub sprzętu do komunikacji, z wyjątkiem elektronicznego systemu analizującego występ zawodnika (EPTS). Osobom funkcyjnym nie wolno używać sprzętu do komunikacji, z wyjątkiem sytuacji, gdy bezpośrednio wiąże się to z kwestią bezpieczeństwa i zdrowia zawodników lub gdy używany on jest w celach taktycznych/trenerskich, jednak zezwala się tylko na mały, przenośny, mieszący się w dłoni sprzęt (np. mikrofon, słuchawkę, telefon komórkowy/smartfon, smartwatch, tablet czy laptop), w takich przypadkach użycie sprzętu jest dozwolone. Osoba funkcyjna, która używa niedozwolonego sprzętu lub która zachowuje się w sposób niewłaściwy w związku z użyciem sprzętu elektronicznego lub systemu komunikacji, zostanie pozbawiona przywileju przebywania w strefie technicznej.

Elektroniczny system analizujący występ zawodnika (EPTS)

Przy stosowaniu urządzeń zakładanych na siebie przez zawodnika (Wearable Technology – WT) jako części systemu EPTS w meczach w ramach oficjalnych rozgrywek organizowanych pod auspicjami FIFA, konfederacji czy związków narodowych, to na organizatorze rozgrywek spoczywa odpowiedzialność, zweryfikowania czy używane urządzenia nie stanowią zagrożenia. Urządzenia takie muszą posiadać poniższe logo:

IMS INTERNATIONAL MATCH STANDARD™

Logo to zaświadcza, że produkt był oficjalnie testowany i spełnia minimalne standardy bezpieczeństwa International Match Standard opracowane przez FIFA i zatwierdzone przez IFAB. Jednostki przeprowadzające przedmiotowe testy są zatwierdzane przez FIFA.

W zawodach, w których – za zgodą właściwego związku narodowego/organizatora rozgrywek – stosuje się elektroniczny system analizujący występ zawodnika (EPTS), to na organizatorze rozgrywek spoczywa odpowiedzialność, żeby informacje i dane uzyskane za pomocą takiego systemu i przekazywane do stref technicznych, w zawodach toczących się w oficjalnych rozgrywkach, były rzetelne i precyzyjne.

FIFA opracowała szczegółowe standardy, które następnie zostały zaakceptowane przez IFAB. Standardy zostały opracowane, żeby wesprzeć ogranizatorów rozgrywek w procesie wydawania pozwolenia na stosowanie rzetelnego i precyzyjnego elektronicznego systemu do śledzenia występów zawodników.

Szczegółowe standardy zostaną wprowadzone w okresie przejściowym do 1 czerwca 2019 r. Poniższe logo oznacza, że urządzenie/system EPTS zostały oficjalnie przetestowane i spełniają wymogi w odniesieniu do rzetelności i precyzji danych pozycyjnych w piłce nożnej:

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, zawodników rezerwowych i zawodników wymienionych; 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 dyscyplinę piłki nożnej, 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 obliguje sędziego do podjęcia działania wobec zawodnika, który:

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

Jakiekolwiek slogany, oświadczenia lub ilustracje, które można zakwalifikować to którejkolwiek z powyższych kategorii są niedozwolone.

Treści o charakterze „religijnym" lub „osobistym" są stosunkowo łatwe do zdefiniowania, to treści o charakterze „politycznym" są mniej jednoznaczne, ale slogany, oświadczenia czy ilustracje nawiązujące do poniższych aspektów są niedozwolone:

- jakiejkolwiek osoby/osób, żyjących lub nieżyjących (chyba, że ich nazwisko stanowi część nazwy rozgrywek),
- jakiejkolwiek lokalnej, regionalnej, narodowej lub międzynarodowej partii politycznej/organizacji/grupy, itd.
- jakiejkolwiek 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 kibiców.

Regulaminy rozgrywek mogą zawierać dalsze ograniczenia w szczególności w odniesieniu do wielkości, ilości 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 jakiekolwiek złamanie postanowień tego Artykułu gra nie musi być przerwana, a zawodnik:
- zostaje poinstruowany przez sędziego o konieczności opuszczenia pola gry w celu poprawy ubioru,
- opuszcza pole gry podczas najbliższej przerwy 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 sędziego (która może być wydana również, gdy toczy się gra).

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 z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. 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.

ARTYKUŁ 5 – SĘDZIA

1. Władza sędziego

Każde zawody są prowadzone przez sędziego, który ma pełną władzę egzekwowania uprawnień nadanych mu przez Przepisy Gry w związku z meczem, na który został wyznaczony.

2. Decyzje sędziego

Decyzje podejmowane przez sędziego, będą podejmowane na najwyższym poziomie zgodnie z Przepisami Gry i „duchem gry" i będą opierały się na obiektywnej ocenie w celu podjęcia odpowiednich kroków w ramach Przepisów Gry.

Decyzje podejmowane przez sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą, włącznie z uznaniem lub nieuznaniem bramki oraz rezultatem zawodów – są ostateczne. Decyzje sędziego, jak i wszystkich pozostałych członków zespołu sędziowskiego, muszą być zawsze respektowane.

Sędzia nie może zmienić swojej decyzji wtedy, gdy sam uzna ją za niewłaściwą, względnie na sugestię innego z pozostałych sędziów, jeśli gra została już wznowiona lub sędzia zakończył pierwszą lub drugą połowę (dotyczy to również dogrywki) i opuścił pole gry lub zakończył zawody przed czasem z powodów takich jak bardzo złe warunki atmosferyczne, awaria oświetlenia itp.

Jeżeli sędzia z jakiegokolwiek powodu chwilowo nie może pełnić swojej funkcji, gra może być kontynuowana pod kontrolą pozostałych sędziów, do najbliższej przerwy w grze.

3. Uprawnienia i obowiązki

Sędzia:
- egzekwuje zapisy Przepisów Gry,
- prowadzi zawody, współpracując z pozostałymi sędziami,
- mierzy czas gry, sporządza notatki z przebiegu zawodów i dostarcza właściwym władzom sprawozdanie z zawodów, które zawiera informacje o nałożonych sankcjach dyscyplinarnych oraz innych incydentach, które miały miejsce przed, w trakcie trwania lub po zawodach,
- nadzoruje i/lub decyduje, jak gra zostanie wznowiona po jej przerwaniu.

Korzyść
- nie przerywa gry, gdy drużyna, której przeciwnicy popełnili przewinienie, odniesie korzyść z takiego rozstrzygnięcia, i ukarze pierwotne przewinienie, jeżeli przewidywana korzyść nie rozwinie się w tym czasie lub w ciągu kilku sekund.

Sankcje dyscyplinarne
- karze za cięższe przewinienie w odniesieniu do sankcji, wznowienia gry, dotkliwości ataku fizycznego oraz taktycznych konsekwencji, gdy dochodzi do więcej niż jednego przewinienia w tym samym czasie,
- stosuje sankcje karne wobec zawodników winnych popełnienia przewinienia karanego napomnieniem lub wykluczeniem z gry,
- ma władzę do podejmowania sankcji dyscyplinarnych od momentu wejścia na pole gry na jego przedmeczowe sprawdzanie, aż do czasu opuszczenia pola gry po zakończeniu zawodów (włącznie z rzutami z punktu karnego). Jeżeli przed wejściem na pole gry, przed rozpoczęciem zawodów, zawodnik popełni przewinienie karane wykluczeniem, sędzia ma władzę, żeby nie dopuścić winnego zawodnika do gry (patrz Artykuł 3.6); sędzia zgłosi niewłaściwe postępowanie,

- ma władzę pokazywania żółtych i czerwonych kartek, oraz – tam, gdzie przewiduje to regulamin rozgrywek – stosowania kar wychowawczych, od momentu wejścia na pole gry przed rozpoczęciem zawodów, a także do końca zawodów, włączając to okres przerwy między połowami, dogrywkę i serię rzutów z punktu karnego.
- stosuje sankcje wobec osób funkcyjnych, które nie potrafią zachowywać się w sposób odpowiedzialny i może usunąć je z pola gry oraz jego bezpośredniego otoczenia; osoba pełniąca funkcję pomocy medycznej, która popełnia przewinienie karane wykluczeniem może pozostać w strefie technicznej, w przypadku, jeżeli ta drużyna nie ma innej opieki medycznej – taka osoba nadal udziela pomocy medycznej zawodnikom, jeżeli takowej potrzebują,
- korzysta z pomocy pozostałych sędziów dotyczącej zdarzeń, których nie widział.

Kontuzje

- nie przerywa gry aż do momentu, gdy piłka jest poza grą, jeżeli zawodnik doznał lekkiej kontuzji,
- przerywa grę, jeżeli zawodnik uległ poważnej kontuzji i zapewnia jego zniesienie z pola gry. Udzielanie kontuzjowanemu zawodnikowi pomocy na polu gry jest niedozwolone i może on powrócić na pole gry dopiero po jej wznowieniu. Jeżeli piłka jest w grze, zawodnik może powrócić na pole gry jedynie przekraczając linię boczną. Natomiast podczas przerwy w grze, zawodnik ten może powrócić na pole gry zza którejkolwiek linii ograniczającej pole gry. Wyjątki od powyższych zasad dotyczą jedynie przypadków, gdy:
  - kontuzjowany jest bramkarz,
  - bramkarz i zawodnik z pola zderzą się ze sobą i potrzebują pomocy,
  - 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 zakończone szybko.
- pilnuje, by zawodnik z krwawiącą raną opuścił pole gry. Sędzia da przywalający sygnał na jego powrót dopiero, gdy będzie pewny, że krwawienie zostało zatamowane, a zawodnik nie ma na sobie zakrwawionego ubioru,
- jeżeli sędzia zezwolił na wejście na pole gry służb medycznych i/lub noszowych, musi opuścić je kontuzjowany zawodnik – na noszach lub o własnych siłach. Jeżeli zawodnik nie podporządkuje się zarządzeniu sędziego, musi być napomniany za niesportowe zachowanie,
- jeżeli sędzia zdecydował o udzieleniu kary indywidualnej zawodnikowi kontuzjowanemu, który musi opuścić pole gry dla otrzymania pomocy, sędzia musi stosowną karę udzielić, zanim zawodnik ten opuści pole gry,
- jeżeli gra nie została przerwana z innego powodu lub kontuzja nie powstała w wyniku przewinienia, przerwana gra jest wznowiana rzutem sędziowskim.

Ingerencja z zewnątrz

- przerywa, wstrzymuje lub kończy zawody ze względu na przewinienie związane z ingerencją z zewnątrz, np. gdy:
  - sztuczne oświetlenie jest niewystarczające,
  - przedmiot rzucony przez kibica trafia w jednego z sędziów, zawodnika lub osobę funkcyjną – sędzia, w zależności od powagi incydentu, grę kontynuuje, przerwie, lub zakończy,
  - kibic użyje gwizdka, który wypłynie na grę – sędzia grę przerwie i wznowi ją rzutem sędziowskim,
  - druga piłka, inny przedmiot lub zwierzę pojawi się na meczu na polu gry. Sędzia musi:
    - przerwać grę (i wznowić rzutem sędziowskim) jedynie wtedy, gdy przedmiot ten wpływa na grę, chyba że piłka zmierza w kierunku bramki, a ingerencja ta nie uniemożliwia zawodnikowi drużyny broniącej zagrania piłki – bramka taka zostaje uznana, jeśli piłka

wpadnie do bramki (nawet jeżeli w związku z tą ingerencją przedmiot ten miał kontakt z piłką), chyba że piłka wpadła do bramki przeciwnika,
    - kontynuować grę, jeżeli przedmiot ten nie wpływał na grę, nakazać usunięcie przedmiotu tak szybko, jak to możliwe.
- nie zezwala osobom nieupoważnionym na wejście na pole gry.

4. Sędzia asystent wideo (VAR)

Zastosowanie systemu VAR dozwolone jest wyłącznie, gdy organizator meczu/rozgrywek spełnił cały protokół VAR oraz wymogi implementacji (zgodnie z treścią Podręcznika dotyczącego wdrożenia systemu VAR dla organizatorów rozgrywek) i otrzymał pisemną zgodę IFAB oraz FIFA.

Sędzia asystent wideo może wspierać sędziego wyłącznie w przypadku popełnienia „oczywistego błędu" lub jeśli „pominięto" poważne zdarzenie w odniesieniu do:
- bramka/nie ma bramki,
- decyzje dotyczące rzutów karnych/braku rzutów karnych,
- bezpośrednie czerwone kartki (nie dotyczy drugiego napomnienia),
- błędna identyfikacja zawodnika w odniesieniu do napomnień lub wykluczeni wobec drużyny, której zawodnik przewinił.

Ingerencja sędziego asystenta wideo (VAR) będzie dotyczyć wykorzystywania powtórki (powtórek) zdarzenia. Sędzia podejmuje ostateczną decyzję, która może być oparta wyłącznie na informacji otrzymanej od sędziego VAR i/lub na podstawie obejrzenia powtórek przez sędziego (wideoweryfikacja na boisku).

Z wyłączeniem „pominiętych poważnych zdarzeń" sędzia (i gdzie ma to zastosowanie, pozostali sędziowie „boiskowi") muszą zawsze podjąć decyzję (włączając w to decyzję o nie przerywaniu gry za potencjalne przewinienie); decyzja taka pozostaje niezmieniona, chyba, że zostanie zinterpretowana jako „oczywisty błąd".

Wideoweryfikacja po wznowieniu gry
Jeżeli gra została przerwana i wznowiona, sędzia może zdecydować się na wideoweryfikację i podjąć odpowiednie sankcje dyscyplinarne w przypadku błędnej identyfikacji lub w przypadku potencjalnego wykluczenia związanego z gwałtownym, agresywnym zachowaniem, pluciem, gryzieniem lub wybitnie obraźliwym, obelżywym, ordynarnym gestem (gestami).

5. Wyposażenie sędziego

Obowiązkowe wyposażenie:
- gwizdek (gwizdki),
- zegarek (zegarki),
- czerwone i żółte kartki,
- notatnik (lub inne przybory do zapisywania wydarzeń związanych z przebiegiem zawodów).

Inne wyposażenie
Sędziom wolno też używać:
- sprzętu służącego do komunikacji między sobą – chorągiewki z systemem beep, zestawy komunikacji itp.,
- system EPTS lub inny sprzęt do monitorowania pracy sędziów pod względem kondycyjnym.

Sędziom i pozostałym członkom zespołu sędziowskiego przebywającym na polu gry zabrania się noszenia biżuterii lub jakiegokolwiek innego sprzętu elektronicznego łącznie z kamerami.

6. Wskazania sędziego

Poniżej znajdują się zatwierdzone sygnały sędziego.

Poza obecnie obowiązującym gestem „dwóch rąk" świadczącym o zastosowanej korzyści, zezwala się również na użycie podobnego gestu „jednej ręki", jako że bieg z dwiema wyciągniętymi przed siebie rękami nie jest łatwy dla sędziego.

Rzut wolny **pośredni**

Rzut wolny **bezpośredni**

Korzyść (1)

Korzyść (2)

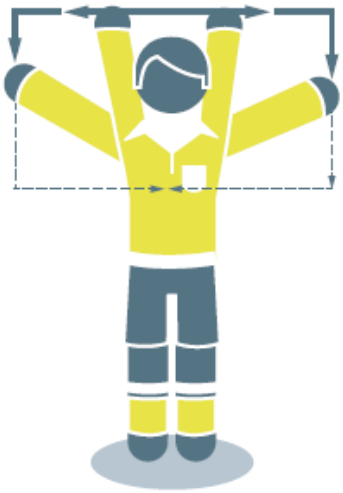
Rzut **karny**

Czerwona i **Żółta** kartka

Rzut **rożny**

Rzut **od bramki**

Check finger to ear, other hand/arm extended



Review TV signal

6. Odpowiedzialność sędziów

Sędziowie nie mogą być uznani odpowiedzialnymi za:

- jakikolwiek rodzaj kontuzji (urazu) doznanej przez zawodnika, oficjela lub widza,
- jakiekolwiek uszkodzenie własności bez względu na jej rodzaj,
- wszelkie inne straty poniesione przez osobę fizyczną, klub, towarzystwo, związek lub inny podmiot, powstałe lub mogące powstać z powodu jakiejkolwiek decyzji, podjętej na mocy Przepisów Gry lub w związku z normalną czynnością wynikającą z prowadzenia zawodów i kontroli nad nimi.

Takie decyzje mogą dotyczyć:

- stanu pola gry lub jego otoczenia albo warunków atmosferycznych, które pozwalają lub nie pozwalają na prowadzenie zawodów,
- nieprowadzenia zawodów z jakiegokolwiek powodu,
- stwierdzenia czy wyposażenie pola gry oraz piłki używane podczas zawodów są odpowiednie,
- przerwania lub nieprzerwania zawodów na skutek ingerencji widzów lub zaistnienia jakichkolwiek problemów na widowni,
- przerwania lub nie przerwania gry w celu usunięcia kontuzjowanego zawodnika z pola gry dla udzielenia mu pomocy medycznej,
- konieczności usunięcia z pola gry kontuzjowanego zawodnika w celu udzielenia mu pomocy medycznej,
- pozwolenia lub nie pozwolenia zawodnikowi na noszenie określonego ubioru lub wyposażenia,
- pozwolenia lub nie pozwolenia dowolnym osobom (łącznie z osobami funkcyjnymi, oficjelami, służbami stadionowymi, służbami bezpieczeństwa, fotografami lub innymi przedstawicielami mediów) na przebywanie w pobliżu pola gry – tak dalece, jak leży to w kompetencji sędziego,
- każdej innej decyzji, podjętej zgodnie z Przepisami Gry lub obowiązkami wynikającymi z przepisów FIFA, federację kontynentalną, związek narodowy lub regulaminów rozgrywek, według których odbywają się dane zawody.

ARTYKUŁ 6 – POZOSTALI SĘDZIOWIE

Pozostali sędziowie (dwóch sędziów asystentów, sędzia techniczny, dodatkowi sędziowie asystenci, rezerwowy sędzia asystent, sędzia asystent wideo (VAR) i co najmniej jeden asystent sędziego asystenta wideo (AVAR) mogą zostać wyznaczeni do prowadzenia zawodów. Asystują oni sędziemu w prowadzeniu zawodów zgodnie z Przepisami Gry, ale ostateczna decyzja podejmowana jest zawsze przez sędziego.

Sędzia, sędziowie asystenci, sędzia techniczny, dodatkowi sędziowie asystenci i rezerwowy sędzia asystent są sędziami „boiskowymi".

Sędzia asystent wideo (VAR) i asystent sędziego asystenta wideo (AVAR) są sędziami „wideo" i wspierają sędziego zgodnie z protokołem VAR zgodnie z decyzją IFAB.

Pozostali sędziowie działają pod kierownictwem sędziego. W przypadku ich niewłaściwej ingerencji lub nieodpowiedniego zachowania, sędzia zwolni ich z obowiązków i sporządzi raport do właściwych władz.

Pozostali sędziowie boiskowi (z wyjątkiem rezerwowego sędziego asystenta) pomagają sędziemu przy ocenie przewinień, które widzą lepiej niż sędzia. Muszą złożyć raport do odpowiednich władz dotyczący poważnych niewłaściwych zachowań, które miały miejsce poza polem widzenia sędziego. Sędzia musi zostać poinformowany o fakcie formułowania takiego raportu.

Pozostali sędziowie boiskowi asystują sędziemu podczas przedmeczowego sprawdzania pola gry, piłek i ubioru zawodników (włączając sytuacje, w których zostały problemy rozwiązane). Prowadzą również notatki związane z czasem, bramkami, niewłaściwymi zachowaniami itp.

Regulaminy rozgrywek muszą jasno precyzować, kto zastępuje sędziego, który nie jest w stanie rozpocząć lub kontynuować zawodów – czy jego funkcję przejmuje sędzia techniczny, sędzia asystent nr 1 czy dodatkowy sędzia asystent nr 1.

1. SĘDZIOWIE ASYSTENCI

Wskazują, kiedy:

- piłka całym obwodem opuściła pole gry i której drużynie przysługuje prawo do wznowienia gry rzutem rożnym, rzutem od bramki lub wrzutem,
- zawodnik może być ukarany za przebywanie na pozycji spalonej,
- ma być dokonana wymiana zawodnika,
- podczas wykonywania rzutu karnego bramkarz opuścił linię bramkową, zanim piłka została kopnięta, i czy piłka przekroczyła całym obwodem linię bramkową (jeżeli na zawody zostali wyznaczeni dodatkowi sędziowie asystenci, sędzia asystent zajmuje pozycję na wysokości punktu karnego).

Sędzia asystent powinien również kontrolować procedurę wymiany zawodników.

Sędzia asystent może wejść na pole gry w celu pomocy wyegzekwowania odległości 9,15 m (10 jardów) od piłki.

2. SĘDZIA TECHNICZNY

Pomoc sędziego technicznego dotyczy również:

- nadzorowania procedury wymiany zawodników,
- sprawdzania ubioru zawodnika, zawodnika rezerwowego,
- nadzorowania powrotu na pole gry zawodnika, który otrzymał przyzwalający sygnał od sędziego,
- nadzorowania zapasowych piłek,
- wskazania minimalnej ilości doliczonego czasu gry, o który sędzia zamierza przedłużyć daną połowę (dotyczy to również dogrywki),
- informowania sędziego o nieodpowiedzialnym zachowaniu osoby przebywającej w strefie technicznej.

3. DODATKOWI SĘDZIOWIE ASYSTENCI

Dodatkowi sędziowie asystenci mogą sygnalizować:

- kiedy piłka całym obwodem opuści pole gry przez linię bramkową oraz kiedy bramka została zdobyta,
- której drużynie przysługuje prawo do rzutu rożnego lub rzutu od bramki,
- czy podczas wykonywania rzutu karnego bramkarz opuścił linię bramkową, zanim piłka została zagrana oraz czy piłka przekroczyła linię.

4. REZERWOWY SĘDZIA ASYSTENT

Jedynym obowiązkiem rezerwowego sędziego asystenta jest zastąpienie sędziego asystenta lub sędziego technicznego, który nie jest w stanie kontynuować zawodów.

5. SĘDZIOWIE WIDEO

Sędzia asystent wideo (VAR) jest członkiem zespołu sędziowskiego, który może asystować sędziemu przy podejmowaniu decyzji poprzez użycie powtórek wideo wyłącznie, gdy doszło do „oczywistego błędu" lub „pominięto poważne zdarzenie" dotyczące bramki/nie ma bramki, rzut karny/brak rzutu karnego, bezpośrednia czerwona kartka (nie dotyczy drugiego napomnienia) lub w przypadku błędnej identyfikacji zawodnika, gdy sędzia napomina lub wyklucza błędnego zawodnika drużyny, która dopuściła się przewinienia.

Asystent sędziego asystenta (AVAR) jest członkiem zespołu sędziowskiego, który pomaga sędziemu VAR głównie poprzez:

- oglądanie meczu na monitorze, podczas, gdy sędzia VAR zajęty jest kontrolą lub wideoweryfikacją,
- prowadzenie rejestru wszystkich zdarzeń podlegających wideoweryfikacji i wszelkich problemów natury komunikacyjnej lub technologicznej,
- wspiera sędziego VAR w komunikacji z sędzia, w szczególności w komunikacji, gdy sędzia VAR kontroluje lub wideoweryfikuje zdarzenie, np. żeby przekazać sędziemu, żeby „zatrzymał grę" lub „opóźnił wznowienie gry" itd.,
- rejestrowanie „straconego" czasu, gdy gra jest wstrzymana w celu „kontroli" lub „wideoweryfikacji",
- przekazywanie informacji o zdarzeniach podlegających wideoweryfikacji do odpowiednich stron (np. nadawca TV).

6. WSKAZANIA SĘDZIEGO ASYSTENTA

Wymiana

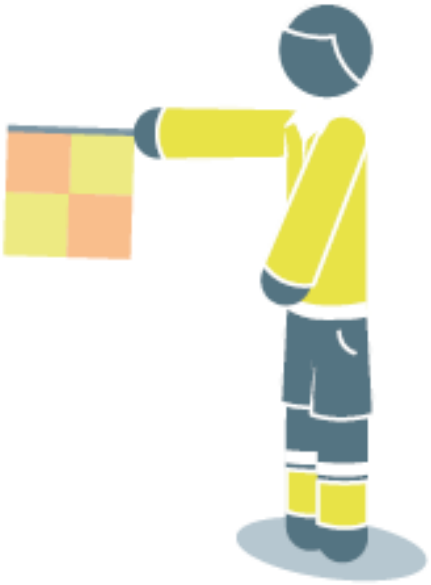
Rzuty wolne **dla drużyny atakującej**

Rzuty wolne **dla drużyny broniącej**

Wrzut dla **drużyny atakującej**

Wrzut dla **drużyny broniącej**

Rzut **rożny**



Rzut **od bramki**

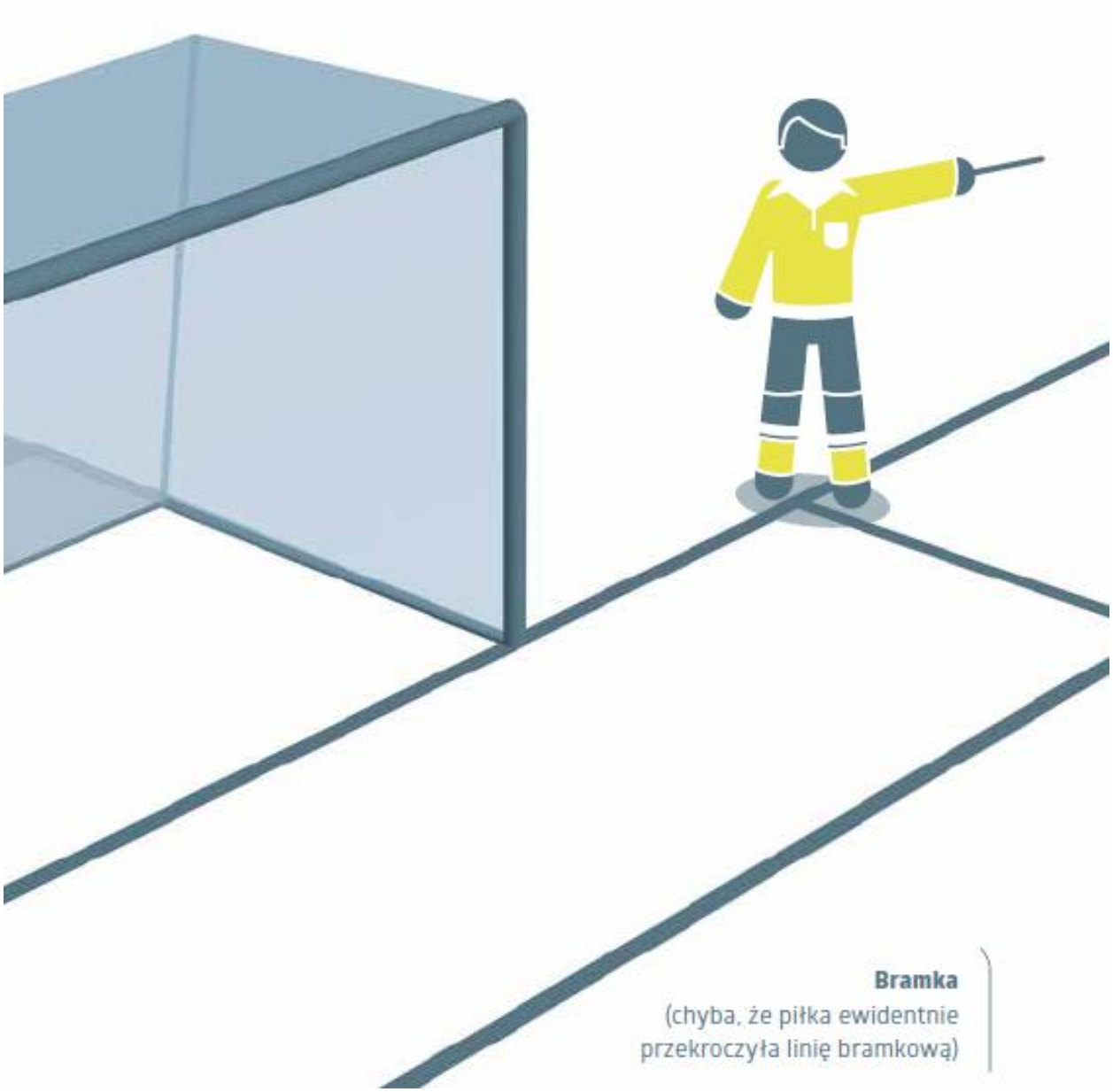
Spalony

Spalony w **pobliskiej strefie** pola gry

Spalony w **środkowej strefie** pola gry

Spalony w **przeciwległej strefie** pola gry

7. WSKAZANIA DODATKOWEGO SĘDZIEGO ASYSTENTA



ARTYKUŁ 7 – CZAS TRWANIA ZAWODÓW

1. Części gry

Zawody trwają dwa równe okresy 45-minutowe. Mogą one zostać skrócone tylko jeśli uzgodniono to pomiędzy sędzią i obiema drużynami. Takie porozumienie musi mieć miejsce przed rozpoczęciem zawodów, i musi być zgodne z regulaminem danych rozgrywek.

2. Przerwa między częściami zawodów

Zawodnikom przysługuje prawo do przerwy między obiema częściami zawodów, nie dłuższej niż 15 minut; zezwala się na krótką przerwę (która nie powinna przekroczyć jednej minuty) między połowami dogrywki w celu uzupełnienia płynów. Regulaminy rozgrywek muszą określać czas trwania przerwy, który może być zmieniony jedynie za zgodą sędziego.

3. Kompensowanie straconego czasu gry

Sędzia dolicza w każdej części zawodów cały stracony czas gry z powodu:

- wymian zawodników,
- oceny powagi kontuzji i/lub zniesienia kontuzjowanego zawodnika z pola gry,
- marnowania czasu gry,
- sankcji dyscyplinarnych,
- przerw (które nie powinny przekroczyć jednej minuty) na uzupełnienie płynów lub zarządzanych z innych powodów medycznych, dozwolonych przez regulamin rozgrywek,
- opóźnienia związanego z „kontrolą" i „wideoweryfikacją",
- każdego innego powodu, łącznie ze znaczącymi opóźnieniami wznowienia gry (np. po fetowaniu bramki).

Pod koniec ostatniej minuty danej części zawodów sędzia techniczny sygnalizuje minimalną ilość doliczonego czasu. Ilość ta może się zwiększyć, ale nie ma prawa ulec skróceniu.

Sędzia nie może kompensować błędu pomiaru czasu gry pierwszej połowy przez zmianę długości czasu trwania drugiej połowy.

4. Rzut karny

Jeżeli sędzia zarządził wykonanie lub powtórzenie wykonania rzutu karnego, czas trwania danej części zawodów przedłuża się do rozstrzygnięcia tego rzutu.

5. Zawody zakończone przed upływem ustalonego czasu gry

Przedwcześnie zakończone zawody powtarza się, chyba że regulamin rozgrywek lub organizator przewiduje inaczej.

ARTYKUŁ 8 – ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

Rozpoczęcie gry wykonuje się na początku każdej połowy zawodów, każdej połowy dogrywki oraz po tym, jak bramka została zdobyta. Rzuty wolne (bezpośrednie i pośrednie), rzuty karne, wrzuty, rzuty od bramki i rzuty rożne są innymi sposobami wznowienia gry (patrz Artykuły 13-17). Rzut sędziowski jest metodą wznowienia gry po tym, jak sędzia przerwał ją z powodu, który zgodnie z Przepisami Gry, nie wiąże się ze wznowieniem na żaden z powyższych sposobów.

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

1. Rozpoczęcie gry

Procedura

- drużyna, która wygrała losowanie, decyduje, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie,
- drużyna, która przegrała losowanie, rozpoczyna grę,
- drużyna, która wygrała losowanie, rozpoczyna grę w drugiej połowie zawodów,
- w drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki,
- po zdobyciu bramki rozpoczęcie gry wykonuje drużyna, która bramkę straciła.

Przy każdym rozpoczęciu gry:

- wszyscy zawodnicy, z wyjątkiem zawodnika wykonującego rozpoczęcie gry, muszą zająć miejsca na własnej połowie pola gry.
- zawodnicy drużyny niewykonującej rozpoczęcia gry znajdują się w odległości co najmniej 9,15 m (10 jardów) od piłki aż do momentu, gdy znajdzie się ona w grze,
- piłka leży nieruchomo w punkcie środkowym,
- sędzia 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. Jeżeli piłka z rozpoczęcia gry wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy, sędzia przyznaje drużynie przeciwnej rzut rożny.

Naruszenia Przepisów i sankcje karne

Jeżeli wykonawca rozpoczęcia gry dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli owo drugie dotknięcie jest jednocześnie rozmyślnym zagraniem piłki ręką, zarządza się rzut wolny bezpośredni.

Za każde inne naruszenie procedury wykonania rozpoczęcia gry, rozpoczęcie gry powtarza się.

2. Rzut sędziowski

Procedura

Sędzia opuszcza trzymaną w ręce piłkę w miejscu, gdzie znajdowała się ona w chwili przerwania gry. Jeżeli gra została przerwana, gdy piłka znajdowała się w polu bramkowym, rzut sędziowski sędzia wykonuje z linii pola bramkowego, równoległej do linii bramkowej – z miejsca najbliższego temu, gdzie była piłka w chwili przerwania gry.

Piłka jest w grze w momencie, gdy dotknie podłoża.

Przy rzucie sędziowskim w walce o piłkę może brać udział dowolna liczba zawodników, z bramkarzami włącznie. Sędzia główny nie ma prawa decydować o tym, kto może walczyć o piłkę podczas rzutu sędziowskiego i nie może decydować o jego rozstrzygnięciu.

Naruszenia Przepisów i sankcje karne

Rzut sędziowski należy powtórzyć, jeżeli piłka:
- została dotknięta przez zawodnika, zanim dotknęła podłoża,
- opuszcza pole gry, po dotknięciu podłoża, nie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika.

Jeżeli piłka wpadnie do bramki nie dotykając przynajmniej dwóch zawodników, grę wznawia się:
- rzutem od bramki – jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika,
- rzutem rożnym – jeżeli piłka wpadnie do bramki własnej drużyny.

ARTYKUŁ 9 – PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

1. Piłka poza grą

Piłka jest poza grą, gdy:

- całym obwodem przekroczyła linię bramkową lub linię boczną, zarówno po ziemi, jak i w powietrzu,
- gra została przerwana przez sędziego.

2. Piłka w grze

Piłka jest w grze w każdym pozostałym czasie, włączając sytuacje, gdy odbija się od jednego z sędziów, słupka, poprzeczki lub chorągiewki rożnej i pozostaje na polu gry.

ARTYKUŁ 10 – WYŁANIANIE ZWYCIĘZCY

1. Zdobycie bramki

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekracza linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i pod poprzeczką, zakładając, że drużyna, która zdobyła bramkę, nie popełniła wcześniej przewinienia.

Jeżeli sędzia da sygnał gwizdkiem, że bramka została zdobyta, zanim piłka przekroczyła linię bramkową całym swoim obwodem, 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 bramki, zawody są nierozstrzygnięte.

Jeżeli regulamin rozgrywek przewiduje wyłonienie zwycięskiej drużyny w nierozstrzygniętym meczu lub dwumeczu (mecz i rewanż), dozwolone są jedynie następujące procedury:

- zasada „bramek na wyjeździe”,
- dogrywka składająca się z dwóch równych połów; każda z nich nie może przekraczać 15 minut,
- rzuty z punktu karnego.

Zezwala się na stosowanie połączenia powyższych procedur.

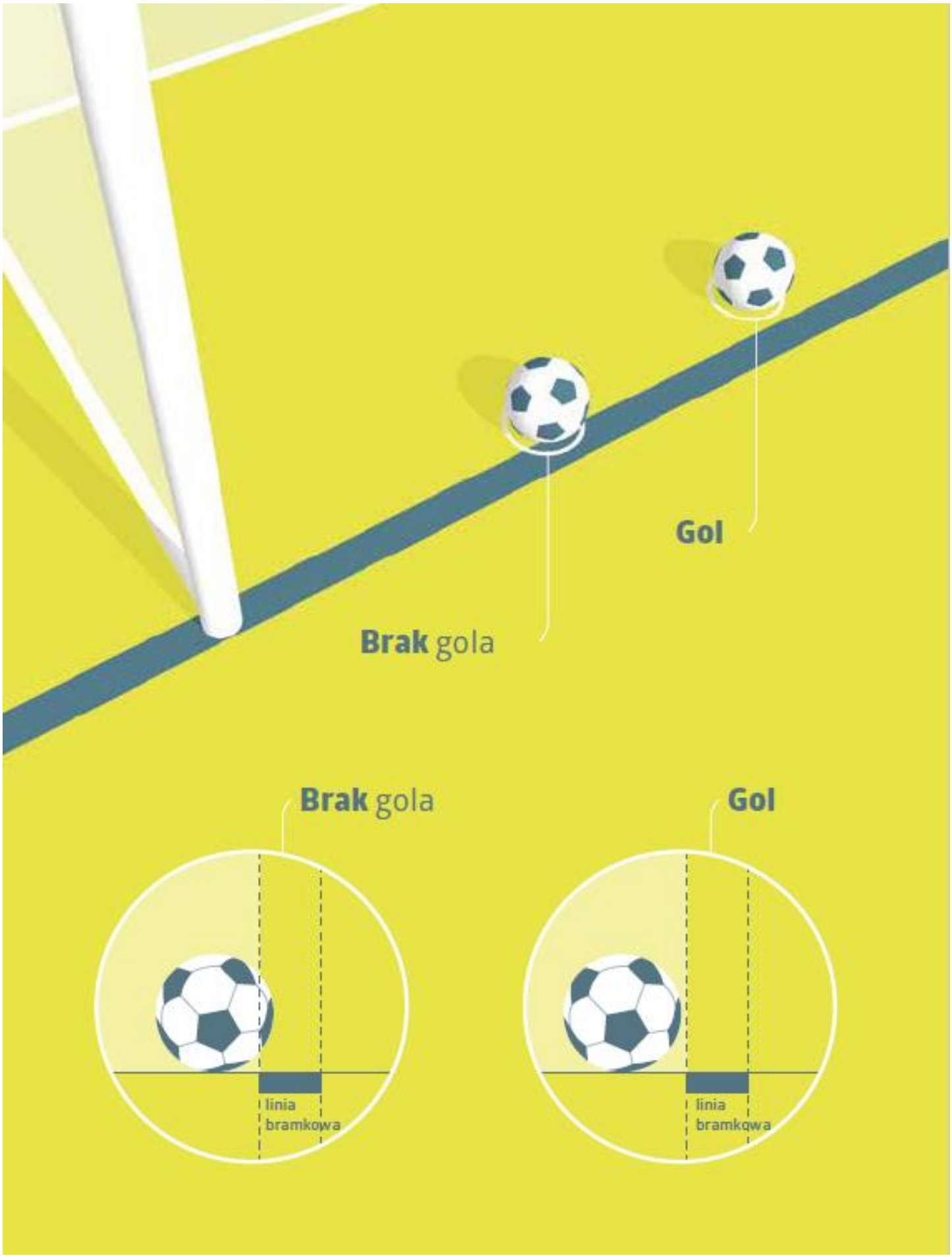
3. Rzuty z punktu karnego

Rzuty z punktu karnego wykonywane są po zakończeniu zawodów i jeżeli nie ma innych zapisów, podczas ich wykonywania obowiązują stosowne zapisy Przepisów Gry.

Procedura

Przed rozpoczęciem rzutów z punktu karnego

- Jeżeli nie ma innych względów (np. stan murawy, bezpieczeństwo itp.), sędzia podrzuca monetę, żeby zdecydować, na którą bramkę będą wykonywane rzuty. Bramka ta może zostać zmieniona wyłącznie ze względów bezpieczeństwa lub jeżeli bramka albo murawa w tej części boiska staną się niezdatne do użycia.


Gol
Brak gola
Brak gola
linia bramkowa
Gol
linia bramkowa

- Sędzia ponownie podrzuca monetę i drużyna, która wygrała losowanie, decyduje o kolejności wykonywania rzutów.
- Z wyjątkiem wymiany za bramkarza, który nie jest w stanie kontynuować gry, tylko zawodnicy, którzy są na polu gry w chwili zakończenia zawodów lub znajdują się tymczasowo poza polem gry (kontuzja, poprawa ubioru itp.) są dopuszczeni do wykonywania rzutów z punktu karnego.
- Każda z drużyn odpowiedzialna jest za ustalenie kolejności wykonywania rzutów spośród swoich zawodników, dopuszczonych są do ich wykonywania. Sędziego nie informuje się o tej kolejności.
- Jeżeli na koniec meczu, przed rzutami z punktu karnego lub w trakcie ich wykonywania, jedna z drużyn ma większą liczbę zawodników niż ich przeciwnicy, drużyna ta musi zredukować liczbę zawodników tak, aby zrównać ją z liczbą zawodników drużyny przeciwnej. Sędzia musi zostać poinformowany o personaliach i numerze każdego zawodnika wyłączonego z dalszej procedury. Żaden w ten sposób wyłączony zawodnik nie może uczestniczyć w rzutach z punktu karnego (poza sytuacją wyszczególnioną poniżej).
- Bramkarz, niezdolny do kontynuowania gry przed lub podczas wykonywania rzutów z punktu karnego, może być zastąpiony zawodnikiem, który został wyłączony z wykonywania rzutów dla zrównania liczby zawodników, lub – jeżeli jego drużyna nie wykorzystała limitu wymian – bramkarz może zostać wymieniony przez wpisanego do protokołu zawodnika rezerwowego. Tak wymieniony bramkarz nie jest uprawniony do dalszego udziału w rzutach z punktu karnego i nie może wykonać rzutu.
- Jeżeli bramkarz wykonał już rzut karny, to osoba go wymieniająca nie może wykonać rzutu karnego, aż do drugiej serii.

Podczas wykonywania rzutów z punktu karnego

- Jedynie zawodnikom uprawnionym do wykonywania rzutów i sędziom zezwala się na pozostawanie na polu gry.
- Wszyscy uprawnieni zawodnicy, oprócz wykonawcy danego rzutu oraz dwóch bramkarzy, muszą pozostawać w kole środkowym.
- Bramkarz, którego współpartner wykonuje rzut z punktu karnego, musi pozostawać na polu gry, poza polem karnym, na którym wykonywane są rzuty, w miejscu, w którym linia bramkowa dochodzi do linii pola karnego.
- Uprawniony do wykonywania rzutów zawodnik może zamienić się funkcją z bramkarzem.
- Rzut karny 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.
- Sędzia sporządza notatki o wykonywanych rzutach.
- Jeżeli bramkarz popełni przewinienie i w jego rezultacie rzut jest powtórzony, bramkarz musi zostać napomniany.
- Jeżeli wykonawca został ukarany za przewinienie popełnione po tym, jak sędzia dał sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu, to taki rzut sędzia uznaje za niewykorzystany, a wykonawca zostaje napomniany.
- Jeżeli zarówno bramkarz jak i wykonawca popełnią przewinienie w tym samym czasie, to:
  - jeżeli rzut został niewykorzystany lub obroniony, to rzut należy powtórzyć i obu zawodników napomnieć,
  - jeżeli rzut został wykorzystany, bramka zostaje nieuznana, rzut karny uznaje się za niewykorzystany, a wykonawca zostaje napomniany.

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

- Rzuty są wykonywane przez drużyny na zmianę.
- Jeżeli przed wykonaniem pięciu rzutów przez każdą z drużyn, jedna z nich zdobyła większą liczbę bramek niż druga mogłaby uzyskać po wykonaniu pięciu rzutów, zaprzestaje się wykonywania kolejnych rzutów.

- Jeżeli po tym, jak obie drużyny wykonają po pięć rzutów, obie drużyny 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.
- Każdy rzut jest wykonywany przez innego zawodnika i wszyscy uprawnieni do wykonywania rzutów zawodnicy muszą wykonać rzut, zanim jakikolwiek zawodnik wykona rzut po raz drugi.
- Powyższa zasada odnosi się do każdej dalszej sekwencji, z tym, że drużyna może zmienić kolejność zawodników wykonujących rzuty.
- Rzuty z punktu karnego nie mogą być opóźniane ze względu na zawodnika, który opuścił pole gry. Rzut takiego zawodnika zostanie uznany za nietrafiony, jeżeli zawodnik nie powróci na czas, żeby wykonać swój rzut.

Wymiany i wykluczenia podczas rzutów z punktu karnego

- Zawodnik, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony mogą zostać napomnieni lub wykluczeni.
- Bramkarz, który został wykluczony, musi zostać zastąpiony przez zawodnika uprawnionego do gry.
- Zawodnik (nie bramkarz), który nie może kontynuować gry, nie może zostać wymieniony.
- Sędziemu nie wolno zakończyć zawodów, jeżeli jedna z drużyn zostanie zredukowana do mniej niż siedmiu zawodników.

ARTYKUŁ 11 – SPALONY

1. Pozycja spalona

Przebywanie na pozycji spalonej nie jest przewinieniem samym w sobie.

Zawodnik jest na pozycji spalonej, jeżeli:
- jakakolwiek część głowy, ciała czy nóg znajduje się na połowie przeciwnika (wyłączając linię środkową), i
- jakakolwiek część głowy, ciała lub nóg jest bliżej linii bramkowej drużyny przeciwnej niż zarówno piłka, jak i przedostatni zawodnik drużyny przeciwnej.

Dłonie i ręce wszystkich zawodników, włącznie z bramkarzami, nie są brane pod uwagę przy ocenie pozycji spalonej.

Zawodnik nie znajduje się na pozycji spalonej, jeżeli znajduje się na równi z:
- przedostatnim zawodnikiem drużyny przeciwnej lub
- dwoma ostatnimi zawodnikami drużyny przeciwnej.

2. Spalony

Zawodnik, który przebywa na pozycji spalonej w momencie, gdy piłka zostaje zagrana lub dotknięta* przez współpartnera, może być ukarany jedynie wtedy, gdy jest aktywny w grze poprzez:
- branie udziału w grze poprzez zagranie lub dotknięcie piłki podanej lub dotkniętej przez współpartnera, lub
- przeszkadzanie przeciwnikowi poprzez:
  - utrudnianie przeciwnikowi zagrania lub możliwości zagrania piłki przez wyraźne zasłonięcie mu pola widzenia, lub
  - atakowanie przeciwnika w walce o piłkę lub
  - ewidentną próbę zagrania piłki, która znajduje się blisko, gdy próba ta ma wpływ na przeciwnika, lub
  - wykonywanie ewidentnych działań, które jednoznacznie wpływają na możliwość zagrania piłki przez przeciwnika,

lub

- osiąganie korzyści poprzez zagranie piłki lub przeszkadzanie przeciwnikowi, gdy piłka:
  - trafiła do zawodnika na pozycji spalonej po rykoszecie lub odbiła się od słupka, poprzeczki, sędziego lub przeciwnika,
  - trafiła do zawodnika na pozycji spalonej w skutek rozmyślnej parady obronnej dokonanej przez przeciwnika.

Zawodnik nie osiąga korzyści, jeśli przebywając na pozycji spalonej, otrzyma piłkę od przeciwnika, który w sposób rozmyślny zagrywa piłkę (poza rozmyślną paradą obronną).

„Parada obronna" ma miejsce wtedy, gdy zawodnik wybija lub próbuje wybić piłkę lecącą do bramki lub bardzo blisko bramki i używa do tego jakiejkolwiek części ciała z wyłączeniem dłoni/rąk (poza bramkarzem we własnym polu karnym).

*oceniając spalonego należy brać pod uwagę pierwszy moment kontaktu z piłką przy „zagraniu" lub „dotknięciu" piłki

W sytuacjach, w których:

- zawodnik przemieszczający się z pozycji spalonej, lub stojący na niej, znajduje się na drodze poruszania się przeciwnika, tym samym wpływając na jego poruszanie się w kierunku piłki, to takie zachowanie zostanie ukarane z tytułu spalonego, jeżeli wpływa ono na możliwość przeciwnika zagrania lub walki o piłkę; jeżeli zawodnik przemieszcza się na drogę poruszania przeciwnika i ogranicza jego poruszanie się (np. blokuje przeciwnika), to takie zachowanie należy karać zgodnie z zapisami Art. 12,
- jeżeli zawodnik przebywający na pozycji spalonej porusza się w kierunku piłki z intencją zagrania piłki, i zostaje sfaulowany przed tym nim zagrał lub próbował zagrać piłkę, lub przed walką z przeciwnikiem o piłkę, sędzia przerwie grę i ukarze przeciwnika za faul, jako że zaistniał on przed spalonym,
- przewinienie zostało popełnione wobec zawodnika przebywającego na pozycji spalonej, który już zagrał lub próbuje zagrać piłkę, lub atakuje przeciwnika w walce o piłkę, to w takiej sytuacji sędzia przerywa grę z tytułu spalonego, jako że zaistniał on przed dokonaniem faulu.

3. Nie ma spalonego

Zawodnik nie jest spalony, gdy otrzymuje piłkę bezpośrednio z:

- rzutu od bramki,
- wrzutu,
- rzutu rożnego.

4. Przewinienia i sankcje karne

Za spalonego sędzia zarządza rzut wolny pośredni z miejsca popełnienia przewinienia przez zawodnika, również, jeżeli ma to miejsce na jego własnej połowie pola gry.

Zawodnik drużyny broniącej opuszczający pole gry bez zgody sędziego będzie dla oceny spalonego uważany za znajdującego się na własnej linii bramkowej lub linii bocznej, aż do najbliższej przerwy w grze lub do momentu, gdy drużyna broniąca zagra piłkę w kierunku linii środkowej i opuści ona pole karne. Jeśli ten zawodnik rozmyślnie opuszcza pole gry, musi zostać napomniany podczas najbliższej przerwy w grze.

Zawodnik drużyny atakującej w celu uniknięcia spalonego może opuścić pole gry lub pozostać poza nim, sygnalizując, że nie bierze aktywnego udziału w grze. Jeżeli zawodnik taki powraca na pole gry zza linii bramkowej i bierze aktywny udział w grze zanim nastąpi najbliższa przerwa w grze, lub jeżeli drużyna broniąca zagrała piłkę w kierunku linii środkowej i ma to miejsce na zewnątrz pola karnego, to zawodnika takiego dla oceny spalonego uznaje się za przebywającego na linii bramkowej. Zawodnik, który celowo opuszcza pole gry, powraca na nie bez zgody sędziego, nie zostaje ukarany z tytułu spalonego i osiąga z tego korzyść, musi zostać ukarany napomnieniem.

Jeżeli zawodnik drużyny atakującej pozostaje nieruchomo między słupkami i wewnątrz bramki, gdy piłka do niej wpada, to bramka tak zdobyta musi zostać uznana, chyba że zawodnik dopuszcza się spalonego lub naruszył Artykuł 12 – w takich sytuacjach gra wznawiana jest odpowiednio rzutem wolnym pośrednim lub bezpośrednim.

ARTYKUŁ 12 – GRA NIEDOZWOLONA I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE

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

1. Rzut wolny bezpośredni

Rzut wolny bezpośredni jest przyznany, 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 usiłuje 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 lub rzutem karnym.

- **Nieostrożność** ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje w sposób niedokładny, nieuważny 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. Zawodnik tak grający musi być wykluczony z gry.

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

- rozmyślnie zagrywa piłkę ręką (poza bramkarzem we własnym polu karnym),
- zatrzymuje przeciwnika,
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi i dochodzi do kontaktu między zawodnikami,
- pluje na kogoś lub kogoś gryzie,
- rzuca przedmiotem w piłkę, przeciwnika lub członka zespołu sędziowskiego, lub dotyka piłkę trzymanym przedmiotem.

Patrz również przewinienia w Artykule 3.

Zagranie piłki ręką

Zagranie piłki ręką ma miejsce w sytuacji, gdy zawodnik rozmyślnie dotyka piłkę dłonią lub ramieniem.

Przy ocenie zagrania piłki ręką sędzia musi wziąć pod uwagę:

- czy ma miejsce ruch ręki do piłki (a nie piłki do ręki),
- odległość przeciwnika od piłki (nieoczekiwana piłka),
- ułożenie rąk, które samo w sobie niekoniecznie stanowi o przewinieniu,

Bramkarz zagrywający piłkę ręką poza polem karnym podlega takim samym restrykcjom z tego tytułu, jak pozostali zawodnicy. Natomiast wewnątrz własnego pola karnego dotykanie piłki ręką przez bramkarza nie jest traktowane jako przewinienie „zagranie piłki ręką" (pociągające za sobą rzut wolny bezpośredni). Możliwe jest jednak zarządzenie rzutu wolnego pośredniego z tytułu innego rodzaju przewinień związanych z dotknięciem przez niego piłki ręką.

2. Rzut wolny pośredni

Rzut wolny pośredni przyznany jest, jeżeli zawodnik:

- gra w sposób niebezpieczny,
- 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 gestów lub swoimi słowami popełnia inne przewinienie,
- przeszkadza bramkarzowi w zwolnieniu piłki z rąk albo zagrywa lub próbuje zagrać piłkę w trakcie zwalniania jej z rąk przez bramkarza,
- popełnia jakiekolwiek inne przewinienie niewymienione w Przepisach, dla którego sędzia przerwał grę w celu udzielenia winnemu zawodnikowi napomnienia lub wykluczenia z gry.

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli bramkarz we własnym polu karnym popełnia jedno z następujących przewinień:
- przez czas dłuższy niż 6 sekund kontroluje piłkę w rękach, zanim ją zwolni,
- dotyka rękoma piłki po tym, jak:
  - zwolnił ją z rąk i nie dotknęła później innego zawodnika,
  - została rozmyślnie kopnięta do niego przez współpartnera,
  - otrzymał ją bezpośrednio z wrzutu od współpartnera.

Bramkarz uważany jest 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 dłoni czy ręki, poza sytuacjami, w których piłka odbija się od bramkarza lub bramkarz wykonał paradę obronną,
- posiada piłkę leżącą na otwartej, wyciągniętej dłoni,
- odbija piłkę o podłoże, względnie podrzuca ją do góry.

Bramkarz, który kontroluje piłkę, nie może być atakowany przez przeciwnika.

Gra niebezpieczna

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

Zagranie piłki przewrotką lub tzw. 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 blokowania, przeszkadzania, 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.

Osłanianie piłki przez zajęcie pozycji między przeciwnikiem a piłką, która znajduje się w zasięgu gry, jest dozwolone, zakładając, że przeciwnik nie jest odpychany przy użyciu rąk lub ciała. Jeżeli piłka znajduje się w zasięgu gry, zawodnik może być, w sposób zgodny z Przepisami, atakowany w walce o 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 zawodów zawodnik popełni przewinienie karane wykluczeniem, sędzia ma władzę, żeby nie dopuścić takiego zawodnika do udziału w zawodach (patrz Artykuł 3.6); sędzia zgłosi jakiekolwiek inne niewłaściwe postępowanie.

Zawodnik, który popełnia przewinienie karane napomnieniem lub wykluczeniem z gry, zarówno na polu gry, jak i poza nim, w stosunku do przeciwnika, współpartnera, jednego z sędziów, jakiejkolwiek innej osoby lub Przepisów Gry, jest karany 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 zawodnikowi wymienionemu.

Wstrzymanie wznowienia gry w celu udzielenia kary indywidualnej

Jeżeli sędzia podjął decyzję o napomnieniu lub wykluczeniu zawodnika, gra nie może być wznowiona przed zakończeniem procedury udzielenia kary.

Korzyść

Jeżeli sędzia stosuje korzyść po przewinieniu, które wymaga udzielenia napomnienia/wykluczenia, gdyby gra była przerwana, napomnienie/wykluczenie zostanie udzielone w najbliższej przerwie w grze. Wyjątkiem jest próba pozbawienia realnej szansy na zdobycie bramki, gdy mimo to bramka zostaje zdobyta, w takim przypadku zawodnik jest karany napomnieniem za niesportowe zachowanie.

Korzyść nie powinna być stosowana przy poważnym, rażącym faulu, gwałtownym, agresywnym zachowaniu lub przewinieniu, które wymagać będzie udzielenia drugiej żółtej kartki, 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 zagra piłkę lub będzie walczył z przeciwnikiem o piłkę lub wywierał na niego wpływ, sędzia przerwie grę, wykluczy winnego zawodnika, a gra będzie wznowiona rzutem wolnym pośrednim, chyba że zawodnik popełnił poważniejsze przewinienie.

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

Przewinienia karane napomnieniem

Zawodnik zostaje napomniany, jeżeli:
- opóźnia wznowienie gry,
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie,
- bez zgody sędziego wchodzi lub powraca na pole gry lub rozmyślnie je opuszcza,
- nie zachowuje wymaganej odległości od piłki podczas wykonania rzutu rożnego, rzutu wolnego lub wrzutu,
- uporczywie dokonuje przewinień (nie określa się dokładnej liczby czy charakteru dokonywanych przewinień, które definiują „uporczywość"),
- zachowuje się niesportowo,
- wkracza w obszar stanowiska wideoweryfikacji (RRA),
- nadmiernie używa gestu „wideoweryfikacji" (kształt ekranu telewizora).

Zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony zostaje napomniany, jeżeli:
- opóźnia wznowienie gry,
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie,
- wchodzi lub powraca na pole gry bez zgody sędziego,
- zachowuje się niesportowo,
- wkracza w obszar stanowiska wideoweryfikacji (RRA),
- nadmiernie używa gestu „wideoweryfikacji" (kształt ekranu telewizora).

W przypadku, gdy zawodnik popełnia dwa oddzielne przewinienia karane napomnieniami (nawet w krótkim odstępie czasu), to powinny one skutkować pokazaniem dwóch napomnień, np. jeżeli zawodnik wkracza na pole gry bez wymaganej zgody i dopuszcza się nierozważnego ataku lub przerywa korzystną akcję faulując lub zagrywając piłkę ręką itp.

Niesportowe zachowania karane napomnieniem

Występują różne okoliczności, w których zawodnik musi być ukarany za niesportowe zachowanie, np. jeżeli:
- usiłuje wprowadzić w błąd sędziego np. poprzez sugerowanie odniesienia kontuzji, względnie stwarzanie pozorów, że jest faulowany (symulacja),
- zamienia się funkcją z bramkarzem w trakcie gry lub bez zgody sędziego,
- popełnia jedno z przewinień karanych rzutem wolnym bezpośrednim, czyniąc to w sposób nierozważny,
- zagra piłkę ręką w celu przeszkodzenia lub przerwania korzystnej akcji,
- popełnia faul przeszkadzający w prowadzeniu lub przerywający korzystną akcję, z wyłączeniem sytuacji, w której sędzia zarządza rzut karny za przewinienie, które stanowiło próbę zagrania piłki,
- pozbawia przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki przewinieniem, które stanowiło próbę zagrania piłki i sędzia zarządził za nie rzut karny,
- zagrywa piłkę ręką, usiłując w ten sposób zdobyć bramkę (nie jest istotne, czy bramka została zdobyta, czy nie) lub podejmuje nieudaną próbę pozbawienia przeciwnika bramki przez zagranie piłki ręką,
- 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,
- używa rozmyślnych sztuczek, zagrywając piłkę (także z rzutu wolnego) do własnego bramkarza głową, klatką piersiową, kolanem itp., aby obejść Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłki ręką czy też nie),

- słownie rozprasza uwagę zawodnika drużyny przeciwnej podczas gry lub w momencie jej wznawiania.

Fetowanie zdobycia bramki

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

Samo opuszczenie pola gry dla fetowania zdobycia bramki nie podlega napomnieniu, ale zawodnicy fetujący poza polem gry powinni na nie powrócić możliwie jak najszybciej.

Zawodnik musi zostać ukarany napomnieniem, jeżeli:
- wspina się na ogrodzenie i/lub zbliża się do kibiców w sposób naruszający bezpieczeństwo/ porządek,
- wykonuje prowokacyjne, szydercze, względnie podburzające gesty lub działania,
- zakrywa głowę lub twarz maską, względnie innym podobnym przedmiotem,
- zdejmuje koszulkę, względnie zakłada ją na głowę.

Opóźnianie wznowienia gry

Sędzia musi udzielić napomnienia zawodnikom, którzy opóźniaja wznowienie gry poprzez:
- dokonywanie przygotowań do wykonania wrzutu i nagłe pozostawienie piłki współpartnerowi,
- opóźnianie zejścia z boiska podczas procedury wymiany zawodników,
- przesadne zwlekanie z wykonaniem wznowienia gry,
- odkopywanie lub odnoszenie piłki lub prowokowanie konfrontacji przez celowe dotykanie piłki po przerwaniu gry przez sędziego,
- wykonanie rzutu wolnego z niewłaściwego miejsca z intencją, aby sędzia nakazał powtórzenie wykonania tego rzutu.

Przewinienia karane wykluczeniem z gry

Zawodnik, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony zostaje wykluczony z gry, jeżeli popełnia jakiekolwiek z następujących przewinień:
- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy zdobycia bramki, zagrywając rozmyślnie piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
- pozbawia przeciwnika bramki lub realnej szansy zdobycia bramki, który zasadniczo porusza się w kierunku bramki zawodnika przewiniającego, popełniając przewinienie karane 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 gestów,
- otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach,
- wkracza do centrum obsługi wideo.

Zawodnik, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony, który został wykluczony z gry, musi opuścić bezpośrednie otoczenie pola gry oraz strefę techniczną.

Pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki

Jeżeli zawodnik pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki poprzez rozmyślne zagranie piłki ręką, to zawodnik taki musi zostać wykluczony z gry bez względu na miejsce popełnionego przewinienia.

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, zawodnik, który przewinił zostaje napomniany, jeżeli przewinienie wynikało z walki o piłkę; we wszystkich pozostałych sytuacjach (np. trzymanie, ciągnięcie, popychanie, brak możliwości zagrania piłki) przewiniający zawodnik musi zostać wykluczony.

Zawodnik, zawodnik wykluczony, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony, który wchodzi na pole gry bez wymaganej zgody sędziego i swoją obecnością wpływ na grę lub przeciwnika, i pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, popełnia przewinienie karane wykluczeniem.

Poniższe aspekty muszą być brane pod uwagę:

- odległość miejsca przewinienia od bramki przeciwnika,
- zasadniczy kierunek gry,
- prawdopodobieństwo utrzymania lub uzyskania kontroli nad piłką,
- liczba obrońców oraz ich usytuowanie.

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 zawodnika drużyny przeciwnej, 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 zawodnika drużyny przeciwnej, kiedy nie walczą o piłkę oraz wobec współpartnera, osoby funkcyjnej, widza, lub jakiejkolwiek innej osoby, bez względu na to, czy doszło do kontaktu.

Co więcej, zawodnik, który nie walcząc o piłkę, celowo uderza przeciwnika lub jakąkolwiek inną osobę w głowę lub twarz, czyniąc to przy użyciu dłoni lub ręki, winny jest gwałtownego, agresywnego zachowania, chyba że siła uderzenia była minimalna.

Przewinienia – rzucanie przedmiotami (lub piłką)

We wszystkich przypadkach sędzia podejmuje odpowiednie sankcje dyscyplinarne:

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

4. Wznowienie gry z tytułu gry niedozwolonej i niewłaściwego postępowania

- Jeżeli piłka jest poza grą, grę wznawia się zgodnie z poprzedzającą incydent decyzją.
- Jeżeli w trakcie, gdy piłka jest w grze, zawodnik popełnia przewinienie na polu gry przeciwko:
  - przeciwnikowi – gra wznowiona zostanie rzutem wolnym pośrednim/bezpośrednim lub rzutem karnym,
  - współpartnerowi, zawodnikowi rezerwowemu, zawodnikowi wymienionemu lub zawodnikowi wykluczonemu, osobie funkcyjnej lub któremukolwiek sędziemu – gra wznowiona zostanie rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym,
  - jakiejkolwiek innej osobie –gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim.

- Jeżeli, gdy piłka była w grze:
  - zawodnik popełnia przewinienie wobec jednego z sędziów lub zawodnika drużyny przeciwnej, zawodnika rezerwowego, zawodnika wymienionego lub zawodnika wykluczonego, lub wobec osoby funkcyjnej poza polem gry, lub
  - zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony lub zawodnik wykluczony, lub osoba funkcyjna popełnia przewinienie wobec, lub wpływa na zawodnika drużyny przeciwnej 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 na linii bramkowej znajduje się w polu karnym przewiniającego zawodnika.

Jeżeli zawodnik znajdujący się na polu gry lub poza nim, rzuca przedmiotem (włączając piłkę) w przeciwnika, zawodnika rezerwowego, zawodnika wymienionego, zawodnika wykluczonego, osobę funkcyjną, jednego z sędziów lub w piłkę, gra jest wznawiana rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca, gdzie przedmiot uderzył lub 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; zarządza się rzut karny, jeżeli do przewinienia dochodzi w obrębie pola karnego zawodnika, który przewinił.

Jeżeli przewinienie zostało popełnione poza polem gry wobec zawodnika, zawodnika rezerwowego, zawodnika wymienionego lub osoby funkcyjnej własnej drużyny, to gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim z linii ograniczającej pole gry, z miejsca najbliższego przewinieniu.

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

Jeżeli zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony, 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, to gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim

(lub rzutem karnym), w miejscu, w którym przedmiot wpłynął na grę lub uderzył lub uderzyłby przeciwnika, jednego z sędziów lub piłkę.

ARTYKUŁ 13 – RZUTY WOLNE

1. Rodzaje rzutów wolnych

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

Rzut wolny pośredni – sygnalizacja

Sędzia wskazuje rzut wolny pośredni unosząc ramię nad głowę. Utrzymuje on ramię w tej pozycji do czasu, gdy po wykonanym rzucie piłka dotknęła innego zawodnika lub wyszła z gry.

Rzut wolny pośredni musi być powtórzony, jeżeli sędzia główny zapomni zasygnalizować 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, bramkę uznaje się,
- jeżeli z rzutu wolnego pośredniego piłka wpadnie bezpośrednio do bramki przeciwnika, przyznaje się rzut od bramki,
- jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego lub pośredniego piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy rzutu, przyznaje się rzut rożny.

2. Procedura

Wszystkie rzuty wolne wykonywane są z miejsca, w którym doszło do przewinienia, z następującymi wyjątkami:

- rzut wolny pośredni dla drużyny atakującej zarządzony w polu bramkowym przeciwników jest wykonany z linii pola bramkowego równoległej do linii bramkowej, w miejscu najbliższym popełnienia przewinienia,
- rzuty wolne dla drużyny broniącej w jej polu bramkowym mogą być wykonane z dowolnego miejsca w tym polu,
- rzuty wolne wynikające z nieuprawnionego wejścia, powrotu lub zejścia zawodnika z pola gry, wykonywane są z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry. Jednakże, jeżeli zawodnik opuścił pole gry w ramach toczącej się akcji i następnie popełnia przewinienie wobec innego zawodnika, 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 przewiniającego zawodnika.
- w sytuacjach, gdy Przepisy przewidują inne miejsce wznowienia (patrz Artykuły 3, 11, 12).

Piłka:

- musi leżeć nieruchomo, a po wykonaniu rzutu zawodnikowi, który go wykonał, nie wolno jej powtórnie dotknąć, chyba że dotknęła ona innego zawodnika
- została wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się (poza rzutami wolnymi w obrębie pola karnego drużyny broniącej – piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta bezpośrednio poza pole karne).

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

- co najmniej 9,15 m (10 jardów) od piłki, chyba że znajdują się na linii bramkowej i między słupkami we własnym polu karnym,

- poza polem karnym przeciwnika, z którego wykonywany jest rzut wolny.

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 piłkę nożną.

Jeżeli wykonawca rzutu wolnego wykona rzut w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędzia grę będzie kontynuował – o ile zagranie to nie było wykonane w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nadmiernej 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 9,15 m (10 jardów) od piłki, przejmuje ją, sędzia zezwala na kontynuowanie gry. Jednakże, przeciwnik, który celowo uniemożliwia wykonanie rzutu wolnego, musi zostać napomniany za opóźnianie wznowienia gry.

Jeżeli po podyktowaniu rzutu wolnego dla drużyny broniącej z 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 zawodnik znajdujący się w polu karnym w czasie wykonywania rzutu wolnego lub wchodzący w nie przed wejściem piłki do gry, dotyka piłkę lub atakuje przeciwnika w walce o piłkę, zanim dotknęła ona innego zawodnika, rzut wolny powtarza się.

Jeżeli rzut wolny wykonywany jest przez drużynę broniącą z własnego pola karnego i piłka nie została kopnięta bezpośrednio poza pole karne, rzut wolny należy powtórzyć.

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry, wykonawca rzutu dotyka piłkę ponownie, zanim dotknęła ona innego zawodnika, grę wznawia się rzutem wolnym pośrednim. Jeżeli wykonawca celowo dotyka piłkę ręką, 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).

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 Artykułach 12 i 13.

Z rzutu karnego bramka może być zdobyta bezpośrednio.

1. Procedura

Piłka musi być ustawiona nieruchomo na punkcie karnym.

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, do czasu kopnięcia piłki.

Zawodnicy inni niż wykonawca rzutu i bramkarz muszą znajdować się:
- w odległości co najmniej 9,15 m (10 jardów) od punktu karnego,
- za punktem karnym,
- na polu gry,
- na zewnątrz pola karnego.

Po zajęciu przez zawodników pozycji określonych przez niniejszy Artykuł sędzia 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.

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

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

Rzut karny jest rozstrzygnięty, gdy piłka przestanie się poruszać, wyjdzie poza pole gry lub sędzia przerwie grę z jakiegokolwiek przewinienia.

Dla wykonania i rozstrzygnięcia rzutu karnego zarządzonego na końcu każdej części zawodów (w tym dogrywki) należy przedłużyć czas gry tej części. Podczas doliczonego czasu gry rzut karny jest rozstrzygnięty, gdy po tym jak piłka została zagrana, przestała się poruszać, wyszła poza pole gry, została zagrana przez jakiegokolwiek zawodnika (w tym wykonawcę rzutu karnego), poza bramkarzem drużyny broniącej, lub gdy sędzia przerwał grę z powodu przewinienia dokonanego przez wykonawcę rzutu karnego lub jego współpartnera. Jeżeli zawodnik drużyny broniącej (również bramkarz) popełni przewinienie, a rzut karny zostanie niewykorzystany/obroniony, należy go powtórzyć.

2. Przewinienia i sankcje

Po tym jak sędzia dał sygnał na wykonanie rzutu karnego, rzut musi zostać wykonany. 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.

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 napomina zawodnika, który to zrobił),
- gdy wykonawca rzutu wykonuje zwody taktyczne po dobiegnięciu do piłki (wykonywanie zwodów taktycznych w trakcie dobiegania do piłki jest dozwolone); sędzia napomina wykonawcę rzutu.

Bramkarz lub jego współpartner bramkarza dokonuje przewinienia:
- jeżeli piłka wpadnie do bramki, bramkę uznaje się,
- jeżeli piłka nie wpadnie do bramki, rzut powtarza się; bramkarz zostaje napomniany, jeżeli to on naruszył Przepisy.

Jeżeli zawodnicy obu drużyn naruszają Przepisy, rzut powtarza się – chyba że któryś z zawodników popełnił poważniejsze przewinienie (np. niedozwolone zwody taktyczne). Gdy zarówno bramkarz, jak i wykonawca rzutu popełnili przewinienia, to:

- jeżeli rzut karny został niewykorzystany lub obroniony, to rzut powtarza się, a obaj zawodnicy zostają napomniani,
- jeżeli rzut karny został wykorzystany, to bramka nie zostaje uznana, wykonawca rzutu karnego zostaje napomniany, a gra zostaje wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla drużyny broniącej.

Jeżeli po wykonaniu rzutu karnego:

wykonawca rzutu dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknęła ona innego zawodnika:
- zarządza się rzut wolny pośredni (lub rzut wolny bezpośredni za rozmyślne zagranie piłki ręką);

piłka została dotknięta przez osobę niepożądaną, kiedy poruszała się do przodu:
- rzut powtarza się, poza sytuacją, w której piłka zmierza do bramki, a wpływ osoby niepożądanej nie uniemożliwia bramkarzowi lub zawodnikowi drużyny broniącej zagrania piłki, wobec czego w przypadku, gdy piłka wpadnie do bramki, to taką bramkę należy uznać (nawet jeżeli osoba niepożądana dotknęła piłkę), chyba że piłka wpada do bramki drużyny przeciwnej.

piłka po odbiciu się w pole gry od bramkarza, poprzeczki lub słupków bramkowych została dotknięta przez osobę niepożądaną:
- sędzia przerywa grę,
- gra jest wznowiona rzutem sędziowskim w miejscu dotknięcia piłki przez osobę niepożądaną.

3. Streszczenie

	Wynik rzutu karnego	
	Bramka	**Nie ma bramki**
Przedwczesne wkroczenie zawodnika drużyny atakującej	Powtórzenie rzutu	Rzut wolny pośredni
Przedwczesne wkroczenie zawodnika drużyny broniącej	Bramka	Powtórzenie rzutu
Przewinienie bramkarza	Bramka	Powtórzenie rzutu + napomnienie dla bramkarza
Piłka zagrana do tyłu	Rzut wolny pośredni	Rzut wolny pośredni
Niedozwolone zwody taktyczne	Rzut wolny pośredni + napomnienie dla wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni + napomnienie dla wykonawcy rzutu
Rzut wykonany przez innego zawodnika niż pierwotnie zidentyfikowany	Rzut wolny pośredni + napomnienie dla niezgłoszonego wykonawcy rzutu	Rzut wolny pośredni + napomnienie dla niezgłoszonego wykonawcy rzutu
Bramkarz i wykonawca rzutu naruszają Przepisy w tym samym momencie	Rzut wolny pośredni + napomnienie dla wykonawcy rzutu	Powtórzenie rzutu + napomnienia dla bramkarza oraz wykonawcy rzutu

ARTYKUŁ 15 – WRZUT

Wrzut 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.

Bezpośrednio z wrzutu bramka nie może być zdobyta.
- Jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika – przyznaje się rzut od bramki,
- Jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy wrzutu – przyznaje się rzut rożny.

1. Procedura

W momencie wykonania wrzutu piłki wrzucający:
- stoi zwrócony twarzą do pola gry,
- ma część każdej stopy na linii bocznej albo na podłożu poza linią boczną,
- wrzuca piłkę obiema rękoma zza i nad głową, z miejsca, w którym piłka opuściła pole gry.

Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości nie mniejszej niż 2 metry (2 jardy) od miejsca, z którego wykonywany jest wrzut.

Piłka jest w grze, gdy znajdzie się w polu gry. Jeżeli piłka dotknie podłoża przed znalezieniem się na polu gry, wrzut powtarza ta sama drużyna z tego samego miejsca. Jeżeli wrzut jest wykonany nieprawidłowo, zostanie wykonany ponownie z tego samego miejsca przez drużynę przeciwną.

Jeżeli wykonawca wrzutu wykona go w taki sposób, że celowo rzuci piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędzia grę będzie kontynuował – o ile wrzut ten nie był wykonany w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nadmiernej siły.

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

2. Przewinienia i sankcje

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wrzucający dotknie piłki powtórnie, zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli wrzucający rozmyślnie dotknie piłkę ręką:
- zarządza się rzut wolny bezpośredni,
- zarządza się rzut karny, jeżeli wrzucający popełnił przewinienie we własnym polu karnym (chyba że piłka została dotknięta przez bramkarza drużyny broniącej – wtedy sędzia zarządzi rzut wolny pośredni).

Przeciwnik, który nieprzepisowo przeszkadza lub rozprasza wykonawcę wrzutu (włącznie ze skracaniem odległości na mniej niż 2 metry (2 jardy) od miejsca wykonania wrzutu) zostaje napomniany za niesportowe zachowanie, i jeżeli wrzut został wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.

Za każde inne przewinienie wrzut zostanie wykonany przez zawodnika przeciwnej drużyny.

ARTYKUŁ 16 – RZUT OD BRAMKI

Rzut od bramki przyznaje się, gdy piłka całym obwodem, ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny atakującej, przekroczyła linię bramkową zarówno po podłożu, jak i w powietrzu.

Bramka może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki jedynie na drużynie przeciwnej. Jeżeli piłka wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy rzutu, zarządza się rzut rożny dla drużyny przeciwnej, zakładając, że piłka opuściła pole karne.

1. Procedura

- Piłka musi być ustawiona nieruchomo. Może być zagrana z jakiegokolwiek miejsca pola bramkowego przez zawodnika drużyny broniącej.
- Piłka jest w grze, gdy opuszcza pole karne.
- Przeciwnicy muszą pozostać poza polem karnym aż do momentu wprowadzenia piłki do gry.

2. Przewinienia i sankcje

Jeżeli piłka nie opuściła pola karnego lub jeżeli została ponownie dotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika, zanim opuściła pole karne, rzut od bramki powtarza się.

Jeżeli wprowadzona do gry piłka zostanie dotknięta przez wykonawcę po raz drugi zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli wykonawca rozmyślnie dotknie piłkę ręką:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni,
- zarządza się rzut karny, gdy przewinienie popełnione zostało w polu karnym wykonawcy rzutu (chyba że wykonawcą rzutu był bramkarz – wtedy sędzia zarządzi rzut wolny pośredni).

Jeżeli przeciwnik znajdujący się w polu karnym lub w nie wchodzący, w czasie, gdy wykonywany jest rzut od bramki, dotyka piłkę lub o nią walczy przed tym, zanim dotknęła ona innego zawodnika, rzut od bramki należy powtórzyć.

Jeżeli zawodnik wbiegnie w pole karne, zanim opuści je piłka po wykonanym rzucie od bramki i tam zostanie nieprawidłowo zaatakowany przez przeciwnika lub sam dokona przewinienia, rzut od bramki musi być powtórzony. Zawodnik przewiniający może zostać napomniany lub wykluczony z gry, w zależności od ciężaru przewinienia.

Za każde inne przewinienie rzut powtarza się.

ARTYKUŁ 17 – RZUT ROŻNY

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

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

1. Procedura

- Piłka musi być umieszczona w polu rożnym.
- Piłka musi być ustawiona nieruchomo i musi być kopnięta przez zawodnika drużyny atakującej.
- Piłka została wprowadzona do gry, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się; piłka nie musi opuścić pola rożnego.
- Chorągiewki rożnej nie można usuwać.
- Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać w odległości co najmniej 9,15 m (10 jardów) od łuku pola rożnego, aż do momentu wprowadzenia piłki do gry.

2. Przewinienia i sankcje

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca dotyka piłkę po raz drugi, zanim dotknęła ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli wykonawca rozmyślnie dotyka ręką piłkę:

- 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 rożnego wykona rzut prawidłowo w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędzia grę będzie kontynuował – o ile zagranie to nie było wykonane nieostrożnie, nierozważnie lub z użyciem nadmiernej siły.

Za każde inne przewinienie rzut powtarza się.

Protokół systemu VAR

PROTOKÓŁ – ZASADY, PROCESY I PROCEDURY

Protokół systemu VAR, jak daleko jest to możliwe, jest zgodny z zasadami i filozofią Przepisów Gry.

Zastosowanie systemu VAR dozwolone jest wyłącznie, gdy organizator meczu/rozgrywek spełnił cały protokół VAR oraz wymogi implementacji (zgodnie z treścią Podręcznika dotyczącego wdrożenia systemu VAR dla organizatorów rozgrywek) i otrzymał pisemną zgodę IFAB oraz FIFA.

Zasady
Zastosowanie systemu VAR w rozgrywkach piłki nożnej oparte jest na wielu zasadach, które należy stosować w każdych zawodach rozgrywanych z użyciem systemu VAR.

1. Sędzia asystent wideo (VAR) jest członkiem zespołu sędziowskiego posiadającym niezależny dostęp do obrazu transmitowanych zawodów i może wspierać sędziego tylko w przypadku wystąpienia **„oczywistego błędu”** lub **„pominiętego poważnego zdarzenia”** w odniesieniu do:

   a. **bramka/nie ma bramki,**
   b. **decyzje dotyczące rzutów karnych/braku rzutów karnych,**
   c. **bezpośrednie czerwone kartki** (nie dotyczy drugiego napomnienia),
   d. **błędna identyfikacja zawodnika** (w przypadku, gdy sędzia napomina lub wyklucza błędnego złego zawodnika drużyny, której zawodnik przewinił).

2. Sędzia musi zawsze podjąć decyzję, tj. sędzia nie może „nie podjąć” decyzji i przekazać jej podjęcie sędziemu VAR. Jeżeli sędzia podejmie decyzję o nieprzerywaniu gry z powodu domniemanego przewinienia, decyzja (o kontynuowaniu gry) może być poddana wideoweryfikacji.
3. Pierwotna decyzja podjęta przez sędziego nie zostanie zmieniona, jeśli wideoweryfikacja wyraźnie nie pokaże, że jego decyzja była „oczywistym błędem”.
4. Tylko sędzia może zarządzić przeprowadzenie wideoweryfikacji, sędzia VAR (i inni członkowie zespołu sędziowskiego) może jedynie zasugerować sędziemu przeprowadzenie wideoweryfikacji.
5. Ostateczna decyzja zawsze należy do sędziego, może ona być oparta na informacji przekazanej przez sędziego VAR lub może być podjęta po przeprowadzeniu wideoweryfikacji na boisku (OFR).
6. W przypadku procesu wideoweryfikacji nie ma ograniczenia czasowego, ponieważ dokładność jest ważniejsza niż szybkość.
7. Zawodnikom i osobom funkcyjnym nie wolno otaczać sędziego lub próbować wywrzeć na niego wpływ, aby podjął decyzję czy zdarzenie podlega wideoweryfikacji, wszczął proces wideoweryfikacji, czy na jego ostateczną decyzję.
8. Sędzia musi pozostawać widoczny podczas przeprowadzania procesu wideoweryfikacji zapewniając tym samym jawność.
9. 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 korzystnej akcji lub pozbawienie realnej szansy na zdobycie bramki).
10. Jeżeli gra została przerwana i wznowiona, sędzia może zdecydować się na wideoweryfikację i podjąć odpowiednie sankcje dyscyplinarne w przypadku błędnej identyfikacji lub w przypadku potencjalnego wykluczenia związanego z gwałtownym, agresywnym zachowaniem, pluciem,

gryzieniem lub wybitnie obraźliwym, obelżywymy, ordynarnym językiem i/lub gestem (gestami).

11. Maksymalny czas przed zdarzeniem i po nim, który może podlegać wideoweryfikacji określony jest przez Przepisy Gry i Protokół VAR.
12. Jako że sędzia VAR będzie automatycznie „kontrolował" każdą sytuację/decyzję, nie zachodzi potrzeba, żeby trenerzy czy zawodnicy prosili o wideoweryfikację.

Decyzje mające kluczowe znaczenie dla przebiegu gry – wideoweryfikacja
System VAR może być wykorzystany wyłącznie w odniesieniu do czterech kategorii decyzji/zdarzeń mających kluczowe znaczenie dla przebiegu gry. We wszystkich tych sytuacjach system VAR może zostać zastosowany tylko *po tym, gdy sędzia podjął (pierwszą) decyzję* (włącznie z zezwoleniem na kontynuowanie gry), chyba że poważne zdarzenia zostały pominięte/niezauważone przez zespół sędziowski.

Pierwotna decyzja sędziego nie zostanie zmieniona, chyba że nastąpił „wyraźny błąd" (dotyczy to również decyzji podjętych przez sędziego na podstawie informacji przekazanych przez innego członka zespołu sędziowskiego, np. spalony).

Czterema kategoriami decyzji/zdarzeń, które mogą podlegać wideoweryfikacji w przypadku potencjalnego „oczywistego błędu" lub „pominiętego poważnego zdarzenia" są:

a. **Bramka / nie ma bramki**
   Przewinienie popełnione przez zawodnika drużyny, która zdobyła bramkę. Do przewinienia doszło w fazie ataku, która zakończyła się bramką.
   - przewinienie drużyny atakującej w fazie budowania akcji lub zdobycie bramki (zagranie piłki ręką, faul, itp.);
   - spalony: pozycja i przewinienie;
   - piłka poza grą przed zdobyciem bramki;
   - bramka / nie ma bramki.

b. **Decyzje dotyczące rzutów karnych / braku rzutów karnych**
   - nieprawidłowo przyznany rzut karny;
   - nieprzyznany rzut karny za przewinienie, które powinno zostać ukarane rzutem karnym;
   - miejsce przewinienia (w czy poza polem karnym);
   - przewinienie drużyny atakującej w fazie budowania akcji, która zakończyła się podyktowaniem rzutu karnego;
   - piłka poza grą przed zaistnieniem zdarzenia;
   - przewinienie bramkarza i/lub wykonawcy rzutu karnego;
   - naruszenie Przepisów przez zawodnika drużyny atakującej lub broniącej, który bierze bezpośredni udział w grze, po tym jak piłka z wykonanego rzutu karnego odbiła się od słupka, poprzeczki lub bramkarza.

c. **Bezpośrednia czerwona kartka (nie dotyczy drugiej żółtej kartki/drugiego napomnienia)**
   - DOGSO (w szczególności miejsce przewinienia oraz ustawienie innych zawodników);
   - Poważny, rażący faul (czy atak nierozważny);
   - Gwałtowne zachowanie, gryzienie innej osoby lub plucie na inną osobę;
   - Użycie ordynarnych, obelżywych, obraźliwych gestów.

d. **Błędna identyfikacja zawodnika**
Jeżeli sędzia przerywa grę w związku ze złamanie Przepisów i udziela złemu zawodnikowi z drużyny, która przewiniła, żółtą lub czerwoną kartkę, to tożsamość zawodnika, który przewinął może zostać zweryfikowana za pomocą wideo; samo przewinienie nie może być weryfikowane, chyba że zakończyło się zdobyciem bramki, rzutem karnym lub pokazaniem przez sędziego bezpośredniej czerwonej kartki.

Procesy wideoweryfikacji
Zastosowanie systemu VAR podczas zawodów wymaga następujących praktycznych uzgodnień:

- sędzia VAR ogląda mecz w centrum obsługi wideo (VOR) i towarzyszy mu asystent sędziego VAR (AVAR) oraz operator powtórek (RO),
- w zależności od tego z ilu kamer prowadzona jest transmisja (oraz innych aspektów) może być wyznaczonych więcej niż jeden sędzia AVAR i więcej niż jeden operator powtórek,
- tylko osoby upoważnione do tego mają podczas zawodów, żeby wejść do centrum obsługi wideo lub komunikować się z sędzią VAR/AVAR lub operatorem powtórek,
- sędzia VAR ma niezależny dostęp do przekazu telewizyjnego i ma możliwość niezależnej kontroli powtórek,
- sędzia VAR podłączony jest do zestawu komunikacji używanego przez zespół sędziowski i słyszy wszystko o czym członkowie zespołu rozmawiają. Sędzia VAR musi nacisnąć przycisk, żeby zostać usłyszanym przez sędziego (dzięki temu sędzia nie jest rozpraszany przez rozmowy, które toczą się w centrum obsługi wideo),
- podczas, gdy sędzia VAR zajęty jest kontrolą lub wideoweryfikacją, sędzia AVAR może komunikować się z sędzią, w szczególności, gdy należy przerwać grę lub upewnić się, że nie zostanie wznowiona,
- jeżeli sędzia zdecyduje się na obejrzenie powtórki, to sędzia VAR wybierze ujęcie z najlepszej kamery/najlepszą szybkość powtórki. Sędzia może poprosić o inne/dodatkowe powtórki z innych kamer i pokazywane w innej szybkości.

Procedury
Pierwotna decyzja

- sędzia i pozostali członkowie zespołu sędziowskiego muszą zawsze podjąć pierwszą decyzję (włączając w to wszelkie sankcje dyscyplinarne) tak, jakby zawody prowadzone były bez systemu VAR (z wyłączeniem pominiętych zdarzeń),
- nie zezwala się sędziemu i pozostałym członkom zespołu sędziowskiego na brak podjęcia decyzji, ponieważ doprowadzi to do słabego/niepewnego prowadzenia zawodów, zbyt wielu wiedoweryfikacji oraz znaczących problemów, jeżeli dojdzie do awarii technologii,
- tylko sędzia ma prawo podjąć ostateczną decyzję, sędzia VAR ma taki sam statut jak pozostali członkowie zespołu sędziowskiego i może tylko wspierać sędziego,
- zastosowanie opóźnionej sygnalizacji chorągiewką sędziego asystenta, czy opóźnionego gwizdka w odniesieniu do przewinienia jest dozwolone wyłącznie w bardzo klarownej sytuacji ofensywnej, gdy zawodnik ma właśnie zdobyć gola lub bez przeszkód biegnie w kierunku pola karnego przeciwnika lub w nie wbiega,

- jeżeli sędzia asystent opóźnił sygnalizację chorągiewką w odniesieniu do złamania Art. XI, to sędzia asystent musi podnieść chorągiewkę, jeżeli akcja zakończy się zdobyciem bramki, podyktowaniem rzutu karnego, przyznaniem rzutu rożnego, rzutu wolnego bezpośredniego lub wrzutu z autu dla drużyny atakującej – tylko takie postępowanie umożliwi przeprowadzenie „kontroli" / „wideoweryfikacji".

Kontrola

- sędzia VAR automatycznie przeprowadza „kontrolę" obrazu wideo w przypadku każdej potencjalnej lub zdobytej bramki, podyktowanego rzutu karnego, bezpośredniej czerwonej kartki, lub sytuację, w której doszło do błędnej identyfikacji zawodnika – kontrola taka odbywa się przy wykorzystaniu zapisu z różnych kamer,
- sędzia VAR może dokonać „kontroli" zapisu wideo z normalną prędkością nagrania i/lub w zwolnionym tempie, jednak co do zasady powtórki w zwolnionym tempie powinno się wykorzystywać tylko do oceny faktów, np. miejsce przewinienia/zawodnika, punkt kontaktu ciała i przy zagraniu piłki ręką, piłka poza grą (włączając w to sytuacje bramka/nie ma bramki). Normalne tempo powinno być używane do oceny „dynamiki" ataku lub przy decyzji czy doszło do „celowego" zagrania piłki ręką,
- jeżeli „kontrola" nie wykaże „oczywistego błędu" lub „pominiętego poważnego zdarzenia", to zazwyczaj nie zachodzi potrzeba, żeby sędzia VAR nawiązywał kontakt z sędzią – określane jest to jako „cicha kontrola". Jednakże, czasami taka informacja przekazana sędziemu czy sędziemu asystentowi pomaga w zarządzeniu zawodnikiem/zawodami,
- jeżeli sędzia musi opóźnić wznowienie gry, na czas, gdy sędzia VAR przeprowadza „kontrolę", to sędzia zasygnalizuje ten fakt przez jednoznaczne wskazanie palcem na słuchawkę z zestawu komunikacji i wyciągnięcie do przodu drugiej ręki. Ta sygnalizacja musi być utrzymana do zakończenia „kontroli", jako że oznacza to, iż sędzia otrzymuje informacje (które mogą podchodzić od sędziego VAR lub innego członka zespołu sędziowskiego),
- jeżeli „kontrola" wskazuje na prawdopodobne zaistnienie „oczywistego błędu" lub „pominięcie poważnego zdarzenia", to sędzia VAR poinformuje o tym sędziego (nie przekazując decyzji jaka powinna być podjęta), który wtedy zdecyduje, czy rozpocząć wideoweryfikację.

Wideoweryfikacja

- Sędzia może poprosić o „wideoweryfikację" zdarzenia, które potencjalnie może stanowić „oczywisty błąd" lub „pominięcie poważnego zdarzenia", gdy:
  - sędzia VAR (lub inny członek zespołu sędziowskiego) zarekomendują wideoweryfikację,
  - sędzia podejrzewa, że doszło do czegoś poważnego.
- jeżeli gra została wcześniej przerwana, to sędzia opóźnia jej wznowienie,
- jeżeli gra jest kontynuowana, to sędzia przerywa grę, gdy piłka znajdzie się w neutralnej strefie/sytuacji (zazwyczaj, gdy żadna z drużyn nie przeprowadza ataku),
- w obu przypadkach sędzia musi zasygnalizować, że będzie przeprowadzona wideoweryfikacja przez wyraźne pokazanie kształtu ekranu telewizora,
- sędzia VAR opisuje sędziemu co można dostrzec na powtórkach telewizyjnych, ale nie informuje sędziego o decyzji jaka powinna zostać podjęta, następnie sędzia:
  - podejmuje ostateczną decyzję w oparciu na tym co obejrzał i na podstawie informacji uzyskanych od sędziego VAR i tam gdzie ma to zastosowanie, na podstawie informacji od innych członków zespołu sędziowskiego,

  lub

- udaje się do stanowiska wideoweryfikacji w celu obejrzenia zapisu wideo – wideoweryfikacja na boisku (OFR) -przed podjęciem ostatecznej decyzji. Pozostali członkowie zespołu sędziowskiego nie oglądają zapisu wideo, chyba że w wyjątkowych sytuacjach zostaną poproszeni o to przez sędziego.
- Na zakończenie obu procedur wideoweryfikacji, sędzia musi pokazać gest telewizora, po którym natychmiast zostanie podjęta ostateczna decyzja.
- W odniesieniu do decyzji związanych z oceną faktów, np. miejsce przewinienia/zawodnika (spalony), punkt kontaktu ciała (ręka/faul), miejsca zdarzenia (w lub poza polem karnym), piłka poza grą itp. wideoweryfikacja wykonana wyłącznie przez sędziego VAR jest zazwyczaj stosowna. Jednak wideoweryfikacja na boisku (OFR) może zostać zastosowana przy ocenie takich decyzji, jeżeli pomoże ona w zarządzeniu zawodnikami/zawodami i „sprzedaniu" decyzji (np. kluczowa decyzja zmieniająca przebieg zawodów, która miała miejsce w końcowych fazach zawodów).
- W przypadku oceny subiektywnych sytuacji, np. dynamiki ataku, brania udziału w grze w odniesieniu do spalonego, rozważań czy zaistniało zagranie piłki ręką (miejsce, zamiar, itp.), zastosowanie wideoweryfikacji na boisku (OFR) zazwyczaj jest stosowne.
- Sędzia może oberzjeć nagranie w różnych prędkościach i z różnych kamer, przy czym, co do zasady, powtórki w zwolnionym tempie powinno się wykorzystywać do oceny faktów, np. miejsca przewinienia/zawodnika, punktu kontaktu ciała przy fizycznych przewinieniach i przy zagraniach piłki ręką, piłka w grze/poza grą (dotyczy to również sytuacji bramka/nie ma bramki). Nagrań w normalnej prędkości powinno się używać do oceny „dynamiki" przewinień lub podczas rozstrzygania czy zagranie ręką było „celowe",
- W odniesieniu do decyzji/zdarzeń związanych ze zdobyciem bramek, podyktowaniem/niepodyktowaniem rzutu karnego i czerwonych kartek za pozbawienie realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO), może zajść 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.
- Przepisy Gry nie zezwalają na zmianę decyzji, na mocy których gra jest wznawiana (rzutu rożnego, wrzutu itp.), po tym jak już gra została wznowiona, wobec powyższego nie mogą one podlegać wideoweryfikacji.
- Jeżeli gra została przerwana i wznowiona, sędzia może zdecydować się na wideoweryfikację i podjąć odpowiednie sankcje dyscyplinarne w przypadku błędnej identyfikacji lub w przypadku potencjalnego wykluczenia związanego z gwałtownym, agresywnym zachowaniem, pluciem, gryzieniem lub wybitnie obraźliwym, obelżywm, ordynarnym gestem (gestami).
- Proces wideoweryfikacji powinien być przeprowadzony tak szybko/skutecznie jak to możliwe. Jednak trafność ostatecznej decyzji jest ważniejsza od czasu, w którym została podjęta. W związku z tym i dlatego, że niektóre sytuacje są złożone i wymagają kilku powtórek, nie ustalono maksymalnego czasu, który ograniczałby proces wideoweryfikacji.

Ostateczna decyzja

- Na zakończenie procedury wideoweryfikacji, sędzia musi pokazać gest telewizora, po którym podejmie ostateczna decyzja.
- Sędzia podejmie/zmieni/cofnie sankcje dyscyplinarne (tam, gdzie jest to stosowne) i zarządzi wznowienie gry zgodnie z Przepisami Gry.

Zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne

- Jako że sędzia VAR będzie automatycznie „kontrolował" każdą sytuację/decyzję, nie zachodzi potrzeba, żeby trenerzy czy zawodnicy prosili o wideoweryfikację.
- Zawodnicy, zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne nie mogą podejmować próby wpływania na proces wideoweryfikacji lub ingerowania w niego, dotyczy to również sytuacji, w której sędzia informuje o ostateczenj decyzji.
- Podczas trwania wideoweryfikacji zawodnicy powinni pozostać na polu gry; zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne powinny pozostawać poza polem gry.
- Zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony, który nadmiernie używa gestu „wideoweryfikacji", lub który wkracza w obszar stanowiska wideoweryfikacji, zostanie napomniany.
- Osoba funkcyjna, która nadmiernie używa gestu „wideoweryfikacji", lub która wkracza w obszar stanowiska wideoweryfikacji, zostanie publicznie ostrzeżona (lub napomniana w rozgrywkach, w których stosuje się kary indywidualne wobec osób funkcyjnych).
- Zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony, który wejdzie do centrum obsługi wideo zostanie wykluczony; osoba funkcyjna, która wejdzie do centrum obsługi wideo zostanie pozbawiona przywileju przebywania w strefie technicznej.

Unieważnienie zawodów

Co do zasady, zawody nie zostaną unieważnione z powodu:

- awarii technologii VAR (jak w przypadku technologii GLT),
- złej/złych decyzji z udziałem sędziego VAR (jako, że sędzia VAR jest członkiem zespołu sędziowskiego),
- decyzji o nieprzeprowadzeniu wideoweryfikacji zdarzenia/decyzji,
- wideoweryfikacji zdarzeń/decyzji niedpodlegających weryfikacji.

PODSUMOWANIE ZMIAN W PRZEPISACH GRY 2018/19

Poniżej przedstawione zostały główne zmiany i objaśnienia.

MODYFIKACJE

- Nie ma ograniczenia w odniesieniu do dozwolonej liczby wymian w rozgrywkach młodzieżowych.
- Wszelkie modyfikacje nieujęte w Przepisach Gry wymagają zgody IFAB.
- Czasowe wykluczenia – System B: zawodnik, który również otrzymał nieczasowe wykluczenie (ŻK) nie może zostać zastąpiony lub wymieniony.

ARTYKUŁ 1

- Doprecyzowanie wymiarów pola gry.
- Dodano odniesienie do zawodników wymienionych, którym wolno przebywać w strefie technicznej.
- Reklamy nie są dozwolone w obszarze stanowiska wideoweryfikacji (RRA).
- Dodano odniesienie do centrum obsługi wideo (VOR) oraz do stanowiska wideoweryfikacji (RRA).

ARTYKUŁ 3

- Regulaminy rozgrywek mogą zezwalać na przeprowadzenie dodatkowej wymiany w dogrywce (nawet jeżeli nie wszystkie dozwolone zmiany zostały wykorzystane).
- W międzypaństwowych towarzyskich meczach seniorów (reprezentacje „A") do sprawozdania można wpisać dwunastu zawodników rezerwowych.

ARTYKUŁ 4

- Używanie małych, trzymanych w dłoni urządzeń elektronicznych lub do komunikacji jest dozwolone w strefie technicznej, jeżeli używane jest w celach taktycznych/trenerskich lub ochrony zdrowia zawodników.
- Wprowadzono znak jakości FIFA dla systemów EPTS i zezwolono na przesyłanie danych z systemu EPTS do strefy technicznej w trakcie trwania zawodów.
- Przedstawiono szczegóły tego co może i tego co nie może pojawiać się na sprzęcie zawodników.
- Zawodnik, który opuścił pole gry w związku z kwestiami dotyczącymi ubioru i powraca na pole gry bez zgody oraz wywiera wpływ, zostanie ukarany rzutem wolnym bezpośrednim (lub rzutem karnym).

ARTYKUŁ 5

- Wprowadzono odniesienie do sędziów asystentów wideo (VAR) oraz asystentów sędziego asystenta wideo (AVAR) oraz przedstawiono zakres podejmowania działania przez sędziego pod kątem wideoweryfikacji używanej jako część systemu VAR przy podejmowaniu decyzji.
- Niektóre przewinienia karane wykluczeniem można zweryfikować za pomocą wideo powtórek na po wznowieniu gry.
- Członkom zespołu sędziowskiego zabrania się noszenia kamer.
- Dodano pojęcia „kontroli" i „wiedeoweryfikacji" używanych przez sędziego jako część procesu VAR.

ARTYKUŁ 6

- Wprowadzono rozróżnienie między sędziami „boiskowymi" i sędziami „wideo".
- Wyszczególniono obowiązki sędziego VAR i sędziego AVAR.

ARTYKUŁ 7

- Przerwa na uzupełnienie płynów nie powinna przekraczać 1 minuty.
- Należy doliczyć stracony czas wynikający z przeprowadzonej przerwy na uzupełnienie płynów i „kontrole"/"wideoweryfikacje" VAR

ARTYKUŁ 10

- Rzuty z punktu karnego w celu wyłonienia zwycięzcy - Jeżeli bramkarz wykonał już rzut karny, to osoba go wymieniająca nie może wykonać rzutu karnego, aż do drugiej serii.

ARTYKUŁ 11

- Moment pierwszego kontaktu, gdy piłka zostaje zagrana/dotknięta jest momentem, w którym powinno oceniać się spalonego.

ARTYKUŁ 12

- Gryzienie została ujęte w katalogu przewinień karanych rzutem wolnym bezpośrednim i karanym wykluczeniem.
- Rzucanie przedmiotem lub uderzenie piłki trzymanym przedmiotem są oddzielnymi kategoriami przewinień karanych rzutem wolnym bezpośrednim (nie są rodzajem zagrania piłki ręką).
- Jeżeli piłka odbije się od bramkarza, to nie oznacza to, że następnie bramkarz nie może zagrać piłki ręką drugi raz, nawet jeżeli pierwsza próba złapania/trzymania piłki była celowa.
- Jeżeli sędzia zastosuje korzyść przy sytuacji DOGSO, to zawodnik, który dopuścił się przewinienia zostanie napomniany (żk), bez względu na to czy bramka zostanie zdobyta.
- Wkraczanie w strefę stanowiska wideoweryfikacji lub nadmierne pokazywanie gestu telewizora karane są napomnieniem (żk).
- W sytuacji, w której dochodzi do dwóch oddzielnych przewinień karanych napomnieniem (żk) w krótkim odstępie czasu, to oba napomnienia (żk) muszą zostać pokazane; taka sama zasada stosowana jest w przypadku przewinienia karanego wykluczeniem.
- Wkraczanie do centrum obsługi wideo stanowi przewinienie karane wykluczeniem,
- Jeżeli zawodnik popełni przewinienie poza polem gry (gdy piłka była w grze) wobec kogoś z własnej drużyny (włączając w to osobę funkcyjną), to sędzia zarządzi rzut wolny pośredni z linii ograniczającej pole gry.

ARTYKUŁ 13

- Doprecyzowano, że rzuty wolne mogą zostać podyktowane również za przewinienia, których dopuścił się zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony, zawodnik wykluczony lub osoba funkcyjna.

ARTYKUŁ 15

- Zawodnik wykonujący wrzut z autu musi stać (klęczenie, siedzenie itp. jest niedozwolone).

Co więcej, poniższy zapis został usunięty:

ARTYKUŁ 2

- Odniesienie to poprzednich znaków jakości piłki:
  Piłki posiadające wcześniejsze znaki jakości, takie jak „FIFA Approved", „FIFA Inspected" czy „International Match Standard" mogą być używane w wyżej określonych rozgrywkach do 31 lipca 2017 roku.

ZMIANY W PRZEPISACH GRY 2018/19 – SZCZEGÓŁY

Poniżej przedstawione są główne zmiany, które zaszły w Przepisach Gry od wydania 2017/18. Przy każdej zmianie przedstawiona jest stara treść (tam, gdzie to stosowne) oraz nowe/zmienione/dodatkowe określenia, po których następuje wyjaśnienie zmian.

Modyfikacje
Dodatkowy tekst

Dla każdego poziomu rozgrywkowego, z wyjątkiem poziomu, w których bierze udział pierwsza drużyna klubu, tj. najwyższej klasie rozgrywkowej lub reprezentacje A:

- liczba wymian, której może dokonać każda drużyna, nie może przekraczać pięciu, poza rozgrywkami młodzieżowymi, w których maksymalną liczbę wymian określi Związek Narodowy, konfederacja lub FIFA.

Wyjaśnienie
Doroczne Ogólne Zebranie 2017 zatwierdziło znaczącą korektę Modyfikacji do Przepisów Gry, której celem było zwiększenie liczby osób uprawiających piłkę nożną, jednak niezamierzony skutkiem było zmniejszenie liczby osób uprawiających piłkę nożną, jako że niektóre kraje zezwalały na dokonanie siedmiu wymian w rozgrywkach młodzieżowych. Doprecyzowanie zawarte w obecnych Przepisach zezwala na dokonanie więcej niż pięciu wymian w piłce młodzieżowej.

Zgoda na inne modyfikacje
Dodatkowy tekst
Związki Krajowe mają możliwość zatwierdzania różnych modyfikacji dla różnych rozgrywek – nie ma wymogu, żeby odnosiły się do wszystkich rozgrywek, lub żeby były wszystkie wdrażane. **Jednakże, nie zezwala się na żadne inne modyfikacje bez zgody IFAB.**

Wyjaśnienie
Doprecyzowanie podkreślające, że wyjątkowo, IFAB może wydać zgodę na inne modyfikacje.

Kary wychowawcze – wskazówki
- Zawodnik, który otrzymał drugą KW w tych samych zawodach, zostanie czasowo wykluczony drugi raz i następnie nie będzie brał już udziału w dalszej części zawodów. Zawodnik ten może zostać wymieniony przez zawodnika rezerwowego po zakończeniu trwania drugiego czasowego wykluczenia zakładając, że jego drużyna nie wykorzystała jeszcze limitu wszystkich przysługujących jej wymian, ale zawodnik, który również otrzymał nieczasowe wykluczenie (ŻK) nie może zostać zastąpiony lub wymieniony.

Wyjaśnienie
Zawodnik, który otrzyma dwie kary wychowawcze może zostać zastąpiony/wymieniony na zakończenie drugiej KW. Jednakże zawodnik, który otrzymuje nie tylko KW, tj. żk (i wobec tego ma trzy żółte kartki) nie powinien być zastępowany/wymieniany.

Artykuł 01 – Pole gry
Dodatkowy tekst
Oznaczenie pola gry – ryciny
- Wymiary wykonywane są na zewnątrz od linii, jako że linie te należą do powierzchni, których są granicami.

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

Wyjaśnienie
Dodano do ryciny jak należy wyznaczać odległości między oznaczeniami.

9. Strefa techniczna
Dodatkowy tekst
Strefa techniczna odnosi się do zawodów rozgrywanych na stadionach z wyznaczonym obszarem miejsc siedzących dla osób funkcyjnych, zawodników rezerwowych i zawodników wymienionych zgodnie z poniższymi zapisami:

Wyjaśnienie
Odniesienie do zawodników wymienionych, którzy mogą przebywać w strefie technicznej.

12. Reklama
Żaden rodzaj reklamy, stałej lub świetlnej, nie może być umieszczany na polu gry, siatkach bramkowych i powierzchniach ograniczonych siatkami bramkowymi, w obrębie strefy technicznej lub w strefie stanowiska wideoweryfikacji (referee review area – RRA) lub (…)

Wyjaśnienie
Włączenie strefy stanowiska wideoweryfikacji do ograniczeń dotyczących reklam.

14. Sędzia asystent wideo (VAR)
Nowy tekst
W zawodach rozgrywanych z użyciem systemu VAR musi znajdować się jeden pokój operacyjny video (ang. VOR) i przynajmniej jedna strefa weryfikacji wideo (SWW).

Pokój operacyjny wideo (POW)
POW jest pomieszeniem, w którym pracuje sędzia VAR, oraz sędzia asystent VAR oraz operator powtórek (OP). POW może znajdować się na stadionie, blisko stadionu lub w bardziej odległej lokalizacji. Tylko osoby upoważnione mogą wchodzić do POW lub komunikować się z sędzią VAR lub sędzia asystentem VAR i operatorem powtórek podczas zawodów.

Zawodnik, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony, który wejdzie do POW zostanie wykluczony z zawodów, osoba towarzysząca drużynie, która wejdzie do POW zostanie pozbawiona przywileju przebywania w strefie technicznej.

Strefa weryfikacji wideo (SWW)
W zawodach rozgrywanych z systemem VAR musi być wyznaczona przynajmniej jedna strefa weryfikacji wideo, w której sędzia przeprowadza weryfikację wideo na pola gry (WWPG). SSW musi być:

- W widocznym miejscu na zewnątrz pola gry.
- Jednoznacznie oznakowana.

Zawodnik, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony, który wejdzie w SWW zostanie napomniany; osoba towarzysząca drużynie, która wejdzie w SWW otrzyma publiczne, oficjalne ostrzeżenie (lub napomnienie tam, gdzie żółte kartki stosowane są wobec osób towarzyszących drużynie).

Wyjaśnienie
W Przepisach potrzebne jest odniesienie do „stref działania” używanych w procesie VAR.

Artykuł 03 – Zawodnicy
2. Liczba wymian zawodników – Oficjalne rozgrywki
Dodatkowy tekst
Regulaminy rozgrywek muszą określać:

- ilu zawodników rezerwowych można wpisać do protokołu – od trzech do maksimum dwunastu,
- czy zezwala się na dokonanie jednej dodatkowej wymiany, jeżeli zawody będą wymagały rozegrania dogrywki (bez względu na to czy drużyna wykorzystała wszystkie przysługujące jej wymiany, czy nie)

Wyjaśnienie
Dwuletni eksperyment z czwartą wymianą zawodnika rezerwowego dostępną w dogrywce okazał się sukcesem. Bez względu na dozwoloną, maksymalną liczbę wymian w „podstawowym czasie gry", to zmiana daję organizatorom rozgrywek narzędzia, dzięki ktrórym mogą wyrazić zgodę, aby każda z drużyn miała do wykorzystania dodatkową wymianę podczas dogrywki.

2. Liczba wymian zawodników – Inne zawody

Stary tekst
W międzypaństwowych meczach seniorów (reprezentacje „A") można dokonać maksymalnie szczęściu wymian.

Nowy tekst
W międzypaństwowych towarzyskich meczach seniorów (reprezentacje „A") do sprawozdania można wpisać dwunastu zawodników rezerwowych, jednak można dokonać maksymalnie sześciu wymian zawodników.

Wyjaśnienie
Wyjaśnienie, że w międzypaństwowych towarzyskich meczach seniorów (reprezentacji „A") zezwala się na wpisanie maksymalnie dwunastu zawodników rezerwowych do protokołu. Jest to zgodne z ograniczeniami obowiązującymi dla zawodów mistrzowskich i zapobiega sytuacjom, w których w strefie technicznej brakuje miejsc siedzących.

Artykuł 04 – Ubiór zawodników

4. Inne elementy wyposażenia – Komunikacja elektroniczna

Stary tekst
Zabrania się zawodnikom (włącznie z zawodnikami rezerwowymi, zawodnikami wymienionymi i zawodnikami wykluczonymi) noszenia/używania sprzętu elektronicznego lub sprzętu do komunikacji, z wyjątkiem elektronicznego systemu analizującego występ zawodnika (EPTS). Osobom funkcyjnym nie wolno używać sprzętu do komunikacji, z wyjątkiem sytuacji, gdy bezpośrednio wiąże się to z kwestią bezpieczeństwa i zdrowia zawodników.

Nowy tekst

Komunikacja elektroniczna
Zabrania się zawodnikom (…). Osobom funkcyjnym nie wolno używać sprzętu do komunikacji, z wyjątkiem sytuacji, gdy bezpośrednio wiąże się to z kwestią bezpieczeństwa i zdrowia zawodników lub gdy używany on jest w celach taktycznych/trenerskich, jednak zezwala się tylko na mały, przenośny, mieszący się w dłoni sprzęt (np. mikrofon, słuchawkę, telefon komórkowy/smartfon, smartwatch, tablet czy laptop), w takich przypadkach użycie sprzętu jest dozwolone. Osoba funkcyjna, która używa niedozwolonego sprzętu lub która zachowuje się w sposób niewłaściwy w związku z użyciem sprzętu elektronicznego lub systemu komunikacji, zostanie pozbawiona przywileju przebywania w strefie technicznej.

Wyjaśnienie
Jako że nie da się zabronić stosowania komunikacji ze/do strefy technicznej, rozsądnym jest akceptowanie wymiany informacji dotyczących kwestii taktycznych/trenerskich lub mających na względzie zdrowie zawodnika (przedmiotem nie mogą być decyzje sędziowskie). W takiej sytuacji nacisk kładzie się na zachowanie wynikające z używania takiego sprzętu.

4. Inne elementy wyposażenia – Sprzęt badający występy (EPTS)

Dodatkowy tekst
Przy stosowaniu urządzeń zakładanych na siebie przez zawodnika (Wearable Technology – WT) jako części systemu EPTS w meczach w ramach oficjalnych rozgrywek organizowanych pod auspicjami FIFA, konfederacji czy związków narodowych, to na organizatorze rozgrywek spoczywa odpowiedzialność, zweryfikowania czy używane urządzenia nie stanowią zagrożenia. Urządzenia takie muszą posiadać poniższe logo:

Logo to zaświadcza, że produkt był oficjalnie testowany i spełnia minimalne standardy bezpieczeństwa International Match Standard opracowane przez FIFA i zatwierdzone przez IFAB. Jednostki przeprowadzające przedmiotowe testy są zatwierdzane przez FIFA. ~~Okres przejściowy kończy się 31 maja 2018.~~

W zawodach, w których – za zgodą właściwego związku narodowego/organizatora rozgrywek – stosuje się elektroniczny system analizujący występ zawodnika (EPTS), to na organizatorze rozgrywek spoczywa odpowiedzialność, żeby informacje i dane uzyskane za pomocą takiego systemu i przekazywane do stref technicznych, w zawodach toczących się w oficjalnych rozgrywkach, były rzetelne i precyzyjne.

FIFA opracowała szczegółowe standardy, które następnie zostały zaakceptowane przez IFAB. Standardy zostały opracowane, żeby wesprzeć ogranizatorów rozgrywek w procesie wydawania pozwolenia na stosowanie rzetelnego i precyzyjnego elektronicznego systemu do śledzenia występów zawodników.
Szczegółowe standardy zostaną wprowadzone w okresie przejściowym do 1 czerwca 2019 r. Poniższe logo oznacza, że urządzenie/system EPTS zostały oficjalnie przetestowane i spełniają wymogi w odniesieniu do rzetelności i precyzji danych pozycyjnych w piłce nożnej:

Wyjaśnienie
Wyszczególniono zmiany w stosowaniu danych z systemu EPTS i podkreślono, że FIFA opracowała szczegółowe standardy jakości.

5. Treści, oświadczenia, ilustracje i treści reklamowe

Zasady

- Artykuł 4 odnosi się do całego wyposażenia (włączając ubiór) używanego przez zawodników, zawodników rezerwowych i zawodników wymienionych; 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 promującego dyscyplinę piłki nożnej, 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 obliguje sędziego do podjęcia działania wobec zawodnika, który:

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

Jakiekolwiek slogany, oświadczenia lub ilustracje, które można zakwalifikować to którejkolwiek z powyższych kategorii są niedozwolone.

Treści o charakterze „religijnym" lub „osobistym" są stosunkowo łatwe do zdefiniowania, to treści o charakterze „politycznym" są mniej jednoznaczne, ale slogany, oświadczenia czy ilustracje nawiązujące do poniższych aspektów są niedozwolone:

- jakiejkolwiek osoby/osób, żyjących lub nieżyjących (chyba, że ich nazwisko stanowi część nazwy rozgrywek),
- jakiejkolwiek lokalnej, regionalnej, narodowej lub międzynarodowej partii politycznej/organizacji/grupy, itd.
- jakiejkolwiek 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 kibiców.

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

Wyjaśnienie
Wskazówki te mają na celu pomoc organizatorom rozgrywek, związkom narodowym, konfederacjom i FIFA w podejmowaniu decyzji co może być umieszczane na wyposażeniu zawodników.

6. Przewinienia i sankcje karne
(…) 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 z miejsca, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry. 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.

Wyjaśnienie
Wyjaśnienie dotyczące miejsca wznowienia gry, gdy zawodnik powraca na pole gry bez wymaganej zgody i wywiera wpływ (zgodnie z Art. 3).

Artykuł 05 – Sędzia
4. Sędzia asystent wideo (VAR)
Dodatkowy tekst
Zastosowanie systemu VAR dozwolone jest wyłącznie, gdy organizator meczu/rozgrywek spełnił cały protokół VAR oraz wymogi implementacji (zgodnie z treścią Podręcznika dotyczącego wdrożenia systemu VAR dla organizatorów rozgrywek) i otrzymał pisemną zgodę IFAB oraz FIFA.

Sędzia asystent wideo może wspierać sędziego wyłącznie w przypadku popełnienia „oczywistego błędu" lub jeśli „pominięto" poważne zdarzenie w odniesieniu do:

- bramka/nie ma bramki,
- decyzje dotyczące rzutów karnych/braku rzutów karnych,
- bezpośrednie czerwone kartki (nie dotyczy drugiego napomnienia),
- błędna identyfikacja zawodnika w odniesieniu do napomnień lub wykluczeni wobec drużyny, której zawodnik przewinił.

Ingerencja sędziego asystenta wideo (VAR) będzie dotyczyć wykorzystywania powtórki (powtórek) zdarzenia. Sędzia podejmuje ostateczną decyzję, która może być oparta wyłącznie na informacji otrzymanej od sędziego VAR i/lub na podstawie obejrzenia powtórek przez sędziego (wideoweryfikacja na boisku).

Z wyłączeniem „pominiętych poważnych zdarzeń" sędzia (i gdzie ma to zastosowanie, pozostali sędziowie „boiskowi") muszą zawsze podjąć decyzję (włączając w to decyzję o nie przerywaniu gry za potencjalne przewinienie); decyzja taka pozostaje niezmieniona, chyba, że zostanie zinterpretowana jako „oczywisty błąd".

Wideoweryfikacja po wznowieniu gry
Jeżeli gra została przerwana i wznowiona, sędzia może zdecydować się na wideoweryfikację i podjąć odpowiednie sankcje dyscyplinarne w przypadku błędnej identyfikacji lub w przypadku potencjalnego wykluczenia związanego z gwałtownym, agresywnym zachowaniem, pluciem, gryzieniem lub wybitnie obraźliwym, obelżywym, ordynarnym językiem i/lub gestem (gestami).
Wyjaśnienie

- Włączenie warunków, jakie sędzia musi spełnić w celu korzystania z wsparcia wideo (VAR).
- Zwrócenie uwagi, że sędzia ma możliwość wykorzystania powtórek wideo w przypadku niektórych przewinień karanych wykluczeniem i błędną identyfikacją, nawet jeżeli gra została już wznowiona.

5. Wyposażenie sędziego – Inne wyposażenie
Dodatkowy tekst
(…) Sędziom i pozostałym członkom zespołu sędziowskiego przebywającym na polu gry zabrania się noszenia biżuterii lub jakiegokolwiek innego sprzętu elektronicznego łącznie z kamerami.

Wyjaśnienie
Doprecyzowuje, że sędziemu i pozostałym członkom zespołu sędziowskiego na polu gry zabrania się noszenia lub używania kamer.

Artykuł 06 – Pozostali sędziowie

Dodatkowy (i zmieniony) tekst
Pozostali sędziowie (dwóch sędziów asystentów, sędzia techniczny, dodatkowi sędziowie asystenci, rezerwowy sędzia asystent, sędzia asystent wideo (VAR) i co najmniej jeden asystent sędziego asystenta wideo (AVAR)) mogą zostać wyznaczeni do prowadzenia zawodów. Asystują oni sędziemu w prowadzeniu zawodów zgodnie z Przepisami Gry, ale ostateczna decyzja podejmowana jest zawsze przez sędziego.

Sędzia, sędziowie asystenci, sędzia techniczny, dodatkowi sędziowie asystenci i rezerwowy sędzia asystent są sędziami „boiskowymi".

Sędzia asystent wideo (VAR) i asystent sędziego asystenta wideo (AVAR) są sędziami „wideo" i wspierają sędziego zgodnie z protokołem VAR zgodnie z decyzją IFAB.

Pozostali sędziowie działają pod kierownictwem sędziego. W przypadku ich niewłaściwej ingerencji lub nieodpowiedniego zachowania, sędzia zwolni ich z obowiązków i sporządzi raport do właściwych władz.

Pozostali sędziowie boiskowi (z wyjątkiem rezerwowego sędziego asystenta) pomagają sędziemu przy ocenie przewinień, które widzą lepiej niż sędzia. Muszą złożyć raport do odpowiednich władz dotyczący poważnych niewłaściwych zachowań, które miały miejsce poza polem widzenia sędziego. Sędzia musi zostać poinformowany o fakcie formułowania takiego raportu.

Pozostali sędziowie boiskowi asystują sędziemu podczas przedmeczowego sprawdzania pola gry, piłek i ubioru zawodników (włączając sytuacje, w których zostały problemy rozwiązane). Prowadzą również notatki związane z czasem, bramkami, niewłaściwymi zachowaniami itp.

Wyjaśnienie
- Odniesienie w Przepisach do członków zespołu sędziowskiego, którzy biorą udział w zawodach w ramach stosowanego systemu VAR.
- Wprowadzono rozróżnienie między sędziami boiskowymi a sędziami wideo.

5. Sędziowie wideo

Dodatkowy tekst
Sędzia asystent wideo (VAR) jest członkiem zespołu sędziowskiego, który może asystować sędziemu przy podejmowaniu decyzji poprzez użycie powtórek wideo wyłącznie, gdy doszło do „oczywistego błędu" lub „pominięto poważne zdarzenie" dotyczące bramki/nie ma bramki, rzut karny/brak rzutu karnego, bezpośrednia czerwona kartka (nie dotyczy drugiego napomnienia) lub w przypadku błędnej identyfikacji zawodnika, gdy sędzia napomina lub wyklucza błędnego zawodnika drużyny, która dopuściła się przewinienia.

Asystent sędziego asystenta (AVAR) jest członkiem zespołu sędziowskiego, który pomaga sędziemu VAR głównie poprzez:
- oglądanie meczu na monitorze, podczas, gdy sędzia VAR zajęty jest sprawdzaniem lub wideoweryfikacją,
- prowadzenie rejestru wszystkich zdarzeń podlegających wideoweryfikacji i wszelkich problemów natury komunikacyjnej lub technologicznej,

- wspiera sędziego VAR w komunikacji z sędzia, w szczególności w komunikacji, gdy sędzia VAR kontroluje lub wideoweryfikuje zdarzenie, np. żeby przekazać sędziemu, żeby „zatrzymał grę" lub „opóźnił wznowienie gry" itd.,
- rejestrowanie „straconego" czasu, gdy gra jest wstrzymana w celu „sprawdzenia" lub „wideoweryfikacji",
- przekazywanie informacji o zdarzeniach podlegających wideoweryfikacji do odpowiednich stron (np. nadawca TV).

Wyjaśnienie
- Wyszczególniono główne obowiązki sędziów „wideo".

Artykuł 07 – Czas trwania zawodów
2. Przerwa między częściami zawodów
Dodatkowy tekst
Zawodnikom przysługuje prawo do przerwy między obiema częściami zawodów, nie dłuższej niż 15 minut; zezwala się na krótką przerwę (która nie powinna przekroczyć jednej minuty) między połowami dogrywki w celu uzupełnienia płynów. Regulaminy rozgrywek muszą określać czas trwania przerwy, który może być zmieniony jedynie za zgodą sędziego.

Wyjaśnienie
W celu uniknięcia sytuacji, w której przerwy na uzupełnienie płynów przeciągają się i stają się odprawami trenerskimi (przerwami reklamowymi), ich długość została ograniczona/zdefiniowana. Ograniczenie te nie ma zastosowania w odniesieniu do przerw medycznych (przerwy na chłodzenie).

3. Kompensowanie straconego czasu
Dodatkowy tekst
Sędzia dolicza w każdej części zawodów cały stracony czas gry z powodu:
(…)
- przerw (która nie powinna przekroczyć jednej minuty) na uzupełnienie płynów lub zarządzanych z innych powodów medycznych, dozwolonych przez regulamin rozgrywek,
- opóźnienia związanego ze „sprawdzeniem" i „wideoweryfikacją",
- każdego innego powodu, łącznie ze znaczącymi opóźnieniami wznowienia gry (np. po fetowaniu bramki).

Wyjaśnienie
Wprowadzono odniesienie do rekompensowania czasu gry poświęconego na przerwy na uzupełnienie płynów i „kontrole"/"wideoweryfikacje" VAR.

Artykuł 10 – Wyłanianie zwycięzcy
3. Rzuty z punktu karnego – Procedura
- Jeżeli bramkarz wykonał już rzut karny, to osoba go wymieniająca nie może wykonać rzutu karnego, aż do drugiej serii.

Wyjaśnienie
Doprecyzowanie, że jeżeli doszło do zamiany za bramkarza, który wykonał już rzut karny, to osoba zajmująca jego miejsce nie może wykonać rzutu karnego w tej samej serii, w której swój rzut wykonał wcześniej bramkarz.

Artykuł 11 – Spalony
2. Spalony
Dodatkowy tekst
Zawodnik, który przebywa na pozycji spalonej w momencie, gdy piłka zostaje zagrana lub dotknięta* przez współpartnera, może być ukarany jedynie wtedy, gdy jest aktywny w grze poprzez:
(…)
*oceniając spalonego należy brać pod uwagę pierwszy moment kontaktu z piłką przy „zagraniu" lub „dotknięciu" piłki

Wyjaśnienie
Powtórki puszczane w zwolnionym tempie ukazują zauważalną różnicę między pierwszym i ostatnim momentem kontaktu z piłką. Wobec powyższego dokładna definicja określająca moment, w którym piłka zostaje „zagrana" musiał zostać sporządzona.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie
2. Rzut wolny bezpośredni
Dodatkowy tekst
Rzut wolny bezpośredni jest również przyznany, jeżeli zawodnik popełnia jedno z następujących przewinień:
- rozmyślnie zagrywa piłkę ręką (poza bramkarzem we własnym polu karnym),
- zatrzymuje przeciwnika,
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi i dochodzi do kontaktu między zawodnikami,
- pluje na ~~przeciwnika~~ kogoś lub kogoś gryzie,
- rzuca przedmiotem w piłkę, przeciwnika lub członka zespołu sędziowskiego, lub dotyka piłkę trzymanym przedmiotem.

Zagranie piłki ręką
(…)
- ~~jeżeli dotknięcie piłki nastąpiło poprzez trzymany w ręce przedmiot (element stroju, ochraniacza itp.), stanowi to przewinienie,~~
- ~~jeżeli piłka została trafiona przedmiotem rzuconym w jej kierunku (but, ochraniacz itp.), stanowi to przewinienie.~~

Wyjaśnienie
- Gryzienie (rzadkie przewinienie) dodano do listy przewinień, za które dyktuje się rzut wolny bezpośredni (i dodatkowo zostało dodane do listy przewinień, za które zawodnik zostaje wykluczony).

- Rzucanie przedmiotem w piłkę lub dotykanie jej za pomocą trzymanego przedmiotu stały się osobnymi kategoriami przewinień i nie stanowią już części zagrania piłki ręką. Wobec tego bramkarz może zostać ukarany za takie zachowanie we własnym polu karnym.

2. Rzut wolny pośredni
Poprawiony tekst
Bramkarz uważany jest 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 dłoni czy ręki, poza sytuacjami, w których piłka odbija się ~~przypadkowo~~ od bramkarza lub bramkarz wykonał paradę obronną,

Wyjaśnienie
Bramkarze często nieskutecznie próbują złapać/trzymać/zatrzymać lub „sparować" piłkę, ale jako że jest to „celowe" dotknięcie piłki ręką/rękami, którym technicznie kontrolowali piłkę, to wobec powyższego nie mogą jej złapać i podnieść. Nie był to zamysł tego przepisu i nie jest w ten sposób stosowany, w związku z tym usunięcie słowa „przypadkowo" sprawia, że zapis jest jednoznaczny.

3. Sankcje dyscyplinarne – korzyść
Poprawiony tekst
Jeżeli sędzia stosuje korzyść po przewinieniu, które wymaga udzielenia napomnienia/wykluczenia, gdyby gra była przerwana, napomnienie/wykluczenie zostanie udzielone w najbliższej przerwie w grze. Wyjątkiem jest próba pozbawienia realnej szansy na zdobycie bramki, ~~gdy~~ w takim przypadku zawodnik jest karany napomnieniem za niesportowe zachowanie ~~jeżeli bramka zostanie zdobyta~~.

Wyjaśnienie
Jeżeli sędzia zastosuje korzyść w sytuacji DOGSO i bramka zostanie zdobyta, to zawodnik zostaje napomniany (żk), w przypadku braku zakończenia akcji zdobyciem bramki Przepisy przewidywały wykluczenie winnego zawodnika (czk). Praktyka taka nigdy nie była stosowana i nie jest postrzegana jako „fair", jako że zastosowanie korzyści w rzeczywistości oznacza, że nie doszło do pozbawienia realnej szansy na zdobycie bramki. Wobec tego najsprawiedliwszą kara, bez względu na to czy bramka została zdobyta, jest napomnienie (żk) winnego zawodnika.

3. Sankcje dyscyplinarne – przewinienia karane napomnieniem
Dodatkowy tekst
Zawodnik zostaje napomniany, jeżeli:
- opóźnia wznowienie gry,
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie,
- bez zgody sędziego wchodzi lub powraca na pole gry lub rozmyślnie je opuszcza,
- nie zachowuje wymaganej odległości od piłki podczas wykonania rzutu rożnego, rzutu wolnego lub wrzutu,
- uporczywie dokonuje przewinień (nie określa się dokładnej liczby czy charakteru dokonywanych przewinień, które definiują „uporczywość"),
- zachowuje się niesportowo,
- wkracza w obszar stanowiska wideoweryfikacji (RRA),
- nadmiernie używa gestu „wideoweryfikacji" (kształt ekranu telewizora).

Zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony zostaje napomniany, jeżeli:
- opóźnia wznowienie gry,
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie,
- wchodzi lub powraca na pole gry bez zgody sędziego,
- zachowuje się niesportowo,
- wkracza w obszar stanowiska wideoweryfikacji (RRA),
- nadmiernie używa gestu „wideoweryfikacji" (kształt ekranu telewizora).

W przypadku, gdy zawodnik popełnia dwa oddzielne przewinienia karane napomnieniami (nawet w krótkim odstępie czasu), to powinny one skutkować pokazaniem dwóch napomnień, np. jeżeli zawodnik wkracza na pole gry bez wymaganej zgody i dopuszcza się nierozważnego ataku lub przerywa korzystną

akcję faulując lub zagrywając piłkę ręką itp.

Wyjaśnienie

- Do listy przewinień karanych napomnieniem dołączono wkraczanie do strefy stanowiska wideoweryfikacji (RRA) lub nadmierne pokazywanie symbolu „wideoweryfikacji" (ekranu telewizora).
- Wyjaśnienie czynności jakie powinien podjąć sędzia jeżeli zaistnieją dwa ewidentnie osobne sytuacje, które wymagają udzielenia napomnienia (żk) i które mogą być ze sobą powiązane. W szczególności odnosi się to do sytuacji, w których ktoś wchodzi na pole gry bez pozwolenia (tam gdzie jest wymagane) i następnie popełnia przewinienie kara napomnieniem Ta zasada ma również zastosowanie wobec przewinień, za które sędzia udziela wykluczenia (czk).

3. Sankcje dyscyplinarne – przewinienia karane wykluczeniem z gry
Dodatkowy tekst

Zawodnik, zawodnik rezerwowy lub zawodnik wymieniony zostaje wykluczony z gry, jeżeli popełnia jakiekolwiek z następujących przewinień:
(…)

- pluje na kogoś lub kogoś gryzie,
- zachowuje się gwałtownie, agresywnie,
- używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub gestów,
- otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach,

wkracza do centrum obsługi wideo.

Wyjaśnienia

Gryzienie i wkraczanie do centrum obsługi wideo zostały włączone do listy przewinień karanych wykluczeniem z gry.

4. Wznowienie gry z tytułu gry niedozwolonej i niewłaściwego postępowania
Dodatkowy tekst

Jeżeli przewinienie zostało popełnione poza polem gry wobec zawodnika, zawodnika rezerwowego, zawodnika wymienionego lub osoby funkcyjnej własnej drużyny, to gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim z linii ograniczającej pole gry, z miejsca najbliższego przewinieniu.

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

Wyjaśnienia

Doprecyzowano:

- jak gra zostanie wznowiona jeżeli zawodnik popełnia przewinienie poza polem gry wobec kogoś z jego własnej drużyny (włączając osobę funkcyjną),
- że uderzenie piłki trzymanym w dłoni przedmiotem jest oddzielnym przewinieniem i nie może być kwalifikowane jako zagranie piłki ręką; wobec tego bramkarz może zostać ukarany za tego typu zachowanie we własnym polu karnym.

Artykuł 13 – Rzuty wolne
Rodzaje rzutów wolnych
Dodatkowy tekst

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

Wyjaśnienie

Przepisy uwzględniają możliwość przyznania rzutu wolnego bezpośredniego za niektóre przewinienia dokonane przez zawodnika rezerwowego, zawodnika wymienionego, zawodnika wykluczonego lub osobę funkcyjną.

Artykuł 15 – Wrzut
1. Procedura
Poprawiony tekst
W momencie wykonania wrzutu piłki wrzucający:
• ~~zwrócony jest twarzą~~ stoi zwrócony twarzą do pola gry,

Wyjaśnienie
Doprecyzowanie, że zawodnik musi stać, żeby wykonać wrzut z autu, tj. siedzenie lub klęczenie nie jest dozwolone.

Praktyczne Wskazówki dla Sędziów

Wstęp

Poniższe wskazówki zawieraja praktyczne rady dla sędziów, które stanowią uzupełnienie informacji zawartych w Przepisach Gry.

W Artykule 5 Przepisów Gry można znaleźć odniesienie do określenia „duch gry". Od sędziów oczekuje się kierowania się zdrowym rozsądkiem i „duchem gry" przy stosowaniu Przepisów. W szczególności dotyczy to podejmowania decyzji, czy zawody powinny się odbyć lub czy powinny być kontynuowane.

Takie sytuacje mogą w szczególności mieć miejsce na rozgrywkach niższych lig, gdzie nie zawsze można w pełni spełnić wszystkie wymogi przepisowe, np. jeżeli nie jest problemem zapewnienie bezpieczeństwa, sędzia powinien zezwolić na rozpoczęcie zawodów lub ich kontynuowanie jeżeli:
- brakuje jednej chorągiewki rożnej,
- istnieją małe niedokładności przy oznakowaniu pola gry, np. łuk pola rożnego, punkt środkowy itp.
- słupki/poprzeczka bramki nie są koloru białego.

W takich przypadkach sędzia powinien, po uzgodnieniu z drużynami, rozpocząć/kontynuować zawody i musi sporządzić raport do odpowiednich władz.

Legenda:
- SA – sędzia asystent
- DSA – dodatkowy sędzia asystent

Ustawianie. Poruszanie. Współpraca

1. Ogólne wskazówki dotyczące ustawiania i poruszania

Najlepsze ustawienie, to takie z którego sędzia może podjąć prawidłową decyzję. Wszystkie rekomendacje dotyczące ustawiania muszą być dostosowane do szczegółowych danych na temat drużyn, zawodników i wydarzeń boiskowych.

Ustawienie proponowane na ilustracjach stanowi podstawowe wskazówki. Odnosi się do „stref", w których ustawienie sędziego powinno skutkować podejmowaniem najtrafniejszych decyzji. Strefa może być większa, mniejsza, lub inaczej ukształtowana w zależności od konkretnych meczowych sytuacji.

Rekomendacje:

- Gra powinna toczyć się pomiędzy sędzią a SA, na połowie którego toczy się gra,
- SA, na połowie którego toczy się gra, winien znajdować się w polu widzenia sędziego. Sędzia powinien stosować szeroki, diagonalny system poruszania się.
- Ustawianie się sędziego na zewnątrz obszaru, w którym rozgrywana jest akcja, pozwala na łatwiejsze utrzymanie kontroli nad grą oraz SA w polu widzenia.
- Sędzia winien znajdować się wystarczająco blisko akcji, jednak nie na tyle, aby przeszkadzał w grze,
- „To, co powinno być dostrzeżone" nie zawsze dzieje się w pobliżu piłki. Sędzia winien również zwracać uwagę na:
  - konfrontacyjne zachowanie zawodników, mające miejsce z dala od rozgrywanej akcji,
  - możliwość popełnienia przewinienia w strefie, w kierunku której rozwija się akcja,
  - przewinienia popełniane po zagraniu piłki.

Ustawianie SA i DSA

SA muszą zajmować pozycje w linii z przedostatnim zawodnikiem drużyny broniącej lub w linii piłki, jeżeli ta znajduje się bliżej linii bramkowej niż przedostatni zawodnik drużyny broniącej. SA musi być zawsze zwrócony twarzą w stronę pola gry, nawet podczas biegu. Podczas pokonywania krótkich dystansów SA powinien poruszać się krokiem dostawnym. Jest to szczególnie ważne przy ocenie spalonego, ponieważ tak usytuowany SA ma lepsze pole widzenia.

DSA ustawiają się poza linią bramkową poza sytuacjami, w których muszą przemieścić się na linię bramkową w celu oceny sytuacji „bramka/nie ma bramki". DSA nie zezwala się na wchodzenie na pole gry, chyba że zaistnieją szczególne okoliczności.

2. Ustawianie i współpraca

Konsultacje

W przypadku wykroczeń dyscyplinarnych, po nawiązaniu kontaktu wzrokowego z sędzią, dyskretny umówiony znak SA może być wystarczającą informacją. W sytuacji, gdy wymagana jest bezpośrednia konsultacja, SA może – jeżeli jest to potrzebne – wejść na pole gry, 2-3 metry od linii bocznej. Sędzia oraz SA w czasie konsultacji skierowani są twarzami w stronę pola gry, tak aby konsultacji nikt nie słyszał i żeby mogli obserwować zawodników znajdujących się na polu gry.

Rzut rożny

SA ustawiony jest za chorągiewką rożną znajdując się na wysokości linii bramkowej, jednak tak, żeby nie przeszkadzać zawodnikowi wykonującemu rzut rożny. SA musi sprawdzić prawidłowe ustawienie piłki w łuku pola rożnego.

Rzut wolny

Podczas wykonywania rzutu wolnego SA musi zająć miejsce w linii z przedostatnim zawodnikiem drużyny broniącej, kontrolując linię spalonego. Jednak przy bezpośrednim strzale na bramkę SA musi być przygotowany do przemieszczenia się za piłką wzdłuż linii bocznej w stronę chorągiewki rożnej.

Bramka / nie ma bramki

Jeżeli bramka zostaje zdobyta i nie ma żadnych wątpliwości co do prawidłowości jej zdobycia, sędzia i SA muszą nawiązać ze sobą kontakt wzrokowy, po czym SA szybko biegnie wzdłuż linii bocznej około 25–30 metrów w kierunku linii środkowej, nie podnosząc chorągiewki.

Jeżeli bramka zostaje zdobyta, ale piłka pozostaje na polu gry, SA musi najpierw podnieść chorągiewkę dla zwrócenia na siebie uwagi, po czym przeprowadza procedurę, jak przy jednoznacznym zdobyciu bramki – szybko biegnąc wzdłuż linii bocznej około 25–30 metrów w kierunku linii środkowej.

Jeżeli w podobnej sytuacji piłka nie przekroczyła linii bramkowej i gra toczy się nadal, ponieważ bramka nie została zdobyta, sędzia musi nawiązać kontakt wzrokowy z SA i, jeśli to potrzebne, daje mu dyskretny sygnał ręką.

Rzut od bramki

SA sprawdza prawidłowość ustawienia piłki w polu bramkowym. Jeżeli piłka nie jest ustawiona prawidłowo, SA pozostając w dotychczasowym miejscu, kontaktuje się wzrokiem z sędzią i powyższą nieprawidłowość sygnalizuje podniesieniem chorągiewki. Wówczas, gdy piłka jest prawidłowo ustawiona w polu bramkowym, SA przemieszcza się na wysokość linii pola karnego i sprawdza, czy piłka zagrana przez zawodnika drużyny broniącej opuściła pole karne (jest w grze) oraz czy zawodnicy drużyny atakującej opuścili pole karne. Na koniec SA musi zająć pozycję na linii spalonego, w celu oceny spalonego.

Jednakże, jeżeli na zawody zostali wyznaczeni DSA, to SA powinien zająć pozycję na wysokości linii pola karnego i następnie przemieścić się na wysokość linii spalonego. DSA musi zająć pozycję na przecięciu linii pola bramkowego z linią bramkową i sprawdzić, czy piłka znajduje się wewnątrz pola bramkowego. Jeżeli piłka jest ustawiona nieprawidłowo, DSA musi poinformować o tym sędziego.

Zwolnienie piłki do gry przez bramkarza

SA musi zająć pozycję na wysokości linii pola karnego, sprawdzając, czy bramkarz nie dotyka piłki ręką poza polem karnym. Po zwolnieniu piłki z rąk przez bramkarza, SA zajmuje pozycję na linii spalonego.

Rozpoczęcie gry

SA muszą zajmować pozycje w linii z przedostatnim zawodnikiem drużyny broniącej.

Rzuty z punktu karnego

Jeden z SA musi zająć miejsce na przecięciu linii bramkowej z linią pola bramkowego. Drugi SA musi pozostać w kole środkowym, sprawując kontrolę nad pozostałymi zawodnikami obu drużyn. Jeżeli na zawody delegowani zostali DSA, muszą oni zająć pozycje po obu stronach bramki na przecięciu linii pola bramkowego z linią bramkową. W przypadku, jeżeli używana jest technologiia GLT, wymaga się obecności tylko jednego DSA. DSA nr 2 i SA nr 1 powinni obserwować zawodników przebywających w kole środkowym, natomiast SA nr 2 i sędzia techniczny powinni obserwować strefy techniczne.

Rzut karny

SA musi zająć pozycję na przecięciu linii bramkowej z linią pola karnego.
Jeżeli na zawody delegowani zostali DSA, musi on zająć pozycję na przecięciu linii bramkowej z linią pola bramkowego, a SA ustawia się na wysokości punktu karnego (który wyznacza linię spalonego).

Masowa konfrontacja

W wypadku zaistnienia masowej konfrontacji, SA będący bliżej zdarzenia może wkroczyć na pole gry, aby wspierać sędziego. Drugi SA musi obserwować wydarzenia i rejestrować szczegóły incydentu. Sędzia techniczny musi pozostawać w pobliżu stref technicznych.

Wymagana minimalna odległość

Jeżeli rzut wolny wykonywany jest blisko linii bocznej w sąsiedztwie SA, może on wejść na pole gry (zazwyczaj na prośbę sędziego) w celu odsunięcia muru na odległość 9,15 m (10 jardów) od piłki. W tym przypadku przed wznowieniem gry sędzia czeka, aż SA powróci na swoją pozycję.

Wymiana zawodników

Jeżeli na zawody nie został wyznaczony sędzia techniczny, procedurę wymiany przeprowadza SA, który przemieszcza się na wysokość linii środkowej. W takim przypadku sędzia musi czekać ze wznowieniem gry do momentu, aż SA zajmie właściwą pozycję.

Jeżeli na zawody wyznaczony został sędzia techniczny, SA nie musi przemieszczać się na wysokość linii środkowej. Procedurę wymiany przeprowadza sędzia techniczny, chyba że w jednej przerwie ma dojść do wymian kilku zawodników. W takiej sytuacji SA przemieszcza się do linii środkowej, żeby pomóc sędziemu technicznemu w przeprowadzeniu procedury.

Mowa ciała. Komunikacja. Gwizdek

1. Sędziowie

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 podjętej decyzji.

Wskazania

Patrz ryciny w Artykule 5.

Gwizdek

Sygnał gwizdkiem jest konieczny:

- przy rozpoczęciu zawodów (pierwsza, druga połowa oraz dogrywka), przy rozpoczęciu gry po zdobyciu bramki,
- dla przerwania gry z powodu:
  - rzutu wolnego lub rzutu karnego,
  - wstrzymania gry lub zakończenia zawodów przed upływem ustalonego czasu gry,
  - zakończenia każdej połowy.

- przy wznowieniu gry:
  - z rzutów wolnych, kiedy przepisowa odległość przeciwnika od piłki jest wymagana,
  - z rzutów karnych.

- przy wznowieniu gry po jej przerwaniu:
  - na udzielenie napomnienia lub wykluczenia z gry,
  - w przypadku kontuzji,
  - w przypadku wymiany zawodników.

Sygnał gwizdkiem NIE jest konieczny:

- w przypadku przerwania gry z powodu ewidentnego:
  – rzutu od bramki, rzutu rożnego, wrzutu lub bramki,
- przy wznowieniu gry z:
  – większości rzutów wolnych, rzutu od bramki, rzutu rożnego, wrzutu lub rzutu sędziowskiego.

Zbyt częste i niepotrzebne używanie gwizdka osłabia jego wpływ i znaczenie, w których jego użycie jest konieczne. Jeżeli sędzia zarządzi, że zawodnicy grę mają wznowić na sygnał gwizdkiem, np. podczas odmierzania minimalnej odległości 9.15 m, sędzia musi jasno o tym fakcie poinformować zawodników drużyny atakującej.

Jeżeli sędzia przypadkowo użyje gwizdka i gra z tego tytułu zostanie przerwana, to w takiej sytuacji, grę należy wznowić rzutem sędziowskim.

2. Sędziowie asystenci

Sygnał dźwiekowy „beep”

Przypomina się sędziom, że sygnał dźwiękowy „beep” jest dodatkowym sygnałem, który stosowany jest wyłącznie wtedy, gdy jest to konieczne w celu nawiązania kontaktu z sędzią.

Sytuacje, w których użycie sygnału dźwiękowego „beep” jest pomocne:

- spalony,
- przewinienia (poza widocznością sędziego),
- wrzut, rzut rożny, rzut od bramki lub bramka (dotyczy decyzji niejednoznacznych).

System komunikacji elektronicznej
W zawodach, w których sędziowie używają systemu komunikacji, sędzia udziela wcześniej instruktażu SA, kiedy stosowne będzie używanie systemu, kiedy gestów, a kiedy gesty zastępować używając system.

Technika używania chorągiewki
Chorągiewka SA musi być zawsze rozłożona, dobrze widoczna dla sędziego. To zazwyczaj oznacza, że chorągiewka trzymana jest w ręce najbliższej sędziemu. Podejmując sygnalizację, SA musi zatrzymać się i, będąc zwrócony twarzą do boiska, nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią, a następnie podnieść chorągiewkę, czyniąc to spokojnie i jednoznacznie (nie w sposób gwałtowny lub przesadzony). Podniesiona chorągiewka winna stanowić przedłużenie ręki. SA, podnosząc chorągiewkę do góry, musi ją trzymać w tej ręce, która będzie mu służyć do kolejnego wskazania kierunku. Jeżeli dojdzie do zmiany okoliczności i dla następnego wskazania chorągiewka winna znaleźć się w innej ręce, SA przekłada ją z ręki do ręki poniżej własnych bioder. Jeżeli SA sygnalizuje opuszczenie przez piłkę pola gry, jego sygnalizacja winna trwać do chwili, aż sędzia ją dostrzeże i przyjmie do wiadomości.

W przypadku, gdy sygnalizacja SA, dotycząca przewinienia karanego wykluczeniem z gry, nie jest zauważona natychmiast:
- jeżeli gra została przerwana, wznowienie może zostać zmienione zgodnie z Przepisami Gry (rzut wolny, rzut karny itp.).
- jeżeli gra została już wznowiona, sędzia nadal może zastosować karę indywidualną, ale nie może już podyktować rzutu wolnego ani rzutu karnego.

Gestykulacja
Co do zasady SA nie może stosować żadnych wyraźnych znaków rękoma. Jednakże w niektórych sytuacjach dyskretny znak ręką może okazać się bardzo pomocny dla sędziego. Znaki takie powinny być jednoznaczne i uzgodnione podczas odprawy przedmeczowej.

Wskazania
Patrz ryciny w Artykule 6.

Rzut rożny / rzut od bramki
Jeżeli piłka całym obwodem opuszcza pole gry przez linię bramkową, SA podejmuje sygnalizację chorągiewką trzymaną w prawej ręce (dla utrzymania lepszej widoczności) informując sędziego, że piłka opuściła pole gry. Następnie w przypadku, gdy:
- piłka opuściła pole gry w pobliżu SA, wskazuje on rzut od bramki lub rzut rożny,
- piłka opuściła pole gry w znacznej odległości od SA, nawiązuje on kontakt wzrokowy z sędzią i potwierdza jego wskazanie.

W sytuacjach jednoznacznych, przy przekroczeniu linii bramkowej przez piłkę, SA nie musi sygnalizować chorągiewką faktu opuszczenia pole gry. Jeżeli decyzja dotycząca rzutu od bramki lub rzutu rożnego jest oczywista, nie ma konieczności, aby SA to sygnalizował, zwłaszcza jeżeli zrobił to już sędzia.

Gra niedozwolona

SA sygnalizuje podniesioną chorągiewką przypadki gry niedozwolonej lub niesportowego zachowania, mające miejsce w jego pobliżu lub poza widocznością sędziego. We wszystkich innych przypadkach musi wstrzymać się z sygnalizacją, a jeżeli zajdzie taka potrzeba, to poinformować sędziego o szczegółach zdarzenia i o tym, którzy zawodnicy brali w nim udział.

Przed sygnalizacją przewinienia, SA musi ocenić, czy:

- zdarzenie miało miejsce poza polem widzenia sędziego lub czy pole widzenia sędziego było ograniczone,
- sędzia nie zastosowałby korzyści.

Jeżeli doszło do przewinienia, które wymaga sygnalizacji SA, musi on:

- podnieść chorągiewkę trzymaną w tej samej ręce, której użyje do kolejnej sygnalizacji (kierunku), jednoznacznie informując tym samym sędziego, kto będzie wznawiał grę rzutem wolnym,
- nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią,
- lekko machać podniesioną chorągiewką (unikać nadmiernych, agresywnych ruchów).

SA, zgodnie z zasadą „czekaj i patrz", musi przeanalizować, czy gra powinna być kontynuowana i nie powinien podnosić chorągiewki, jeżeli drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie, odnosi korzyść. Z tego względu niezmiernie ważne jest nawiązanie kontaktu wzrokowego z sędzią.

Przewinienia w polu karnym

Jeżeli przewinienie miało miejsce w polu karnym poza widocznością sędziego (szczególnie w pobliżu SA), SA musi nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią, oceniając, jaką pozycję zajmuje sędzia i jakie podjął rozstrzygnięcie. W przypadku braku reakcji sędziego, SA musi podnieść chorągiewkę oraz użyć sygnału „beep", po czym w sposób widoczny zmierzać wzdłuż linii bocznej w stronę chorągiewki rożnej.

Przewinienia poza polem karnym

Jeżeli przewinienie, którego dokonał obrońca, miało miejsce poza polem karnym (ale w jego bezpośrednim sąsiedztwie), SA powinien nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią, oceniając jaką pozycję zajmuje sędzia, jakie podjął rozstrzygnięcie i zasygnalizować chorągiewką, jeżeli jest to konieczne. W przypadku kontrataku SA powinien być w stanie udzielić informacji, czy faul został popełniony i czy miało to miejsce w polu karnym, czy na zewnątrz pola karnego oraz jakie sankcje dyscyplinarne muszą być zastosowane w tym wypadku. SA powinien jednoznacznie przemieścić się wzdłuż linii bocznej w kierunku linii środkowej, żeby zasygnalizować, że przewinienie miało miejsce poza polem karnym.

Bramka – nie ma bramki

Jeżeli jasne jest, że piłka całym obwodem przekroczyła linię bramkową, SA musi nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią, nie podejmując żadnej dodatkowej sygnalizacji.
Jeżeli bramka zostaje zdobyta, ale nie jest pewne, czy cała piłka przekroczyła linię bramkową, SA musi najpierw podnieść chorągiewkę, żeby zwrócić na siebie uwagę sędziego, po czym uznaje bramkę.

Spalony

W przypadku zaistnienia spalonego SA najpierw podnosi chorągiewkę (używając do tego prawej ręki, co daje SA lepsze pole widzenia) i następnie, jeżeli sędzia przerwie mecz, SA chorągiewką wskazuje obszar boiska, w którym doszło do przewinienia. Jeżeli sędzia natychmiast nie dostrzeże podniesionej chorągiewki, SA kontynuuje swoją sygnalizację do czasu, aż sędzia przyjmie ją do wiadomości, względnie, gdy piłka w sposób jednoznaczny znajdzie się pod kontrolą drużyny broniącej.

Rzut karny

Jeżeli bramkarz ewidentnie opuści linię bramkową zanim piłka została zagrana i z tego rzutu bramka nie została zdobyta, SA musi podnieść chorągiewkę.

Wymiana zawodników

Gdy SA został poinformowany o chęci dokonania wymiany (przez sędziego technicznego lub osobę funkcyjną), poinformuje o tym sędziego podczas najbliższej przerwy w grze.

Wrzut

Jeżeli piłka całym obwodem przekracza linię boczną:

- w pobliżu SA – musi on wskazać bezpośrednio kierunek wrzutu,
- w znacznej odległości od SA, a sytuacja nie budzi wątpliwości – musi on wskazać bezpośrednio kierunek wrzutu,
- w znacznej odległości od SA i nie jest on w stanie jednoznacznie rozstrzygnąć, której drużynie przysługuje wrzut – SAmusi podnieść chorągiewkę sygnalizując sędziemu wyjście piłki poza pole gry. Po nawiązaniu kontaktu wzrokowego SA potwierdza wskazany przez sędziego kierunek wrzutu.

3. Dodatkowi sędziowie asystenci

DSA używają radiowego systemu komunikacji, a nie chorągiewek, aby przekazywać decyzje sędziemu. W przypadkach awarii radiowego systemu komunikacji DSA będą używać specjalistycznego sprzętu z systemem dźwiękowym „beep", aby przekazywać swoje decyzje. DSA zazwyczaj nie stosują wyraźnych gestów rękoma. Jednak w pewnych sytuacjach dyskretny gest ręką może być wartościową pomocą sędziemu. Gest ręką powinien być jednoznaczny, a znaczenie użytego sygnału powinno być uzgodnione podczas odprawy przedmeczowej.

DSA oceniając, że cała piłka przekroczyła linię bramkową (wewnątrz bramki) musi:

- natychmiast poinformować sędziego przez system komunikacji, że należy uznać bramkę,
- wykonać jasny sygnał lewą dłonią zwróconą prostopadle do linii bramkowej i wskazując nią w kierunku środka pola gry (w tej dłoni winien też trzymać element systemu „beep"). Sygnalizacja ta nie jest wymagana, jeżeli piłka ewidentnie przekroczyła linię bramkową.

Sędzia podejmuje ostateczną decyzję.

Pozostałe wskazówki

1. Korzyść

Sędzia może zezwolić na kontynuowanie gry, stosując korzyść, kiedy ma miejsce przewinienie, jednak oceniając, czy kontynuować grę czy ją przerwać, powinien wziąć pod uwagę następujące okoliczności:

- powagę przewinienia. Jeżeli przewinienie kwalifikuje się do zastosowania kary wykluczenia, sędzia musi grę przerwać i usunąć winnego z boiska, o ile przerwanie gry nie pozbawi drużyny przeciwnej bezpośredniej szansy zdobycia bramki,
- miejsce popełnienia przewinienia. Im bliżej bramki przeciwnika, tym bardziej skuteczna może być korzyść,
- szansę na natychmiastowe rozwinięcie korzystnego ataku,
- atmosferę meczu.

2. Doliczanie utraconego czasu gry

Wiele przerw w grze to przerwy całkowicie naturalne (np. wrzuty, rzuty od bramki itp.). Czas dolicza się wyłącznie, jeżeli przerwy są nadmierne.

3. Zatrzymywanie przeciwnika

Sędziowie powinni postępować stanowczo i interweniować już przy pierwszych przypadkach zatrzymywania przeciwnika, zwłaszcza gdy ma to miejsce w polu karnym podczas wykonywania rzutu wolnego lub rzutu rożnego. Postępowanie w powyższych sytuacjach:

- zanim piłka jest w grze sędzia ostrzega każdego zawodnika trzymającego przeciwnika,
- udziela napomnienia zawodnikowi, który w dalszym ciągu zatrzymuje przeciwnika, zanim piłka jest w grze,
- dyktuje rzut wolny bezpośredni, względnie rzut karny oraz napomina zawodnika, jeżeli zatrzymywanie miało miejsce, gdy piłka była już w grze.

4. Spalony *(Ryciny zostaną zamieszczone w e-wesji oraz drukowanych Przepisach)*

5. Udzielanie pomocy / ocena kontuzji w sytuacjach, gdzie udzielona została kara napomnienia / wykluczenia z gry

Dotychczas kontuzjowany zawodnik, któremu udzielono pomocy na polu gry, musiał je opuścić przed wznowieniem gry. Doprowadzało to do sytuacji nie fair, gdy drużyna, której zawodnik złamał Przepisy grała w przewadze liczebnej po wznowieniu gry.

Jednakże wymóg ten został wprowadzony również w związku z częstym niesportowym zachowaniem zawodników, którzy wykorzystywali kontuzje do opóźniania wznowienia gry, kierując się taktycznymi przesłankami.

Jako równowagę między tymi dwiema sytuacjami , IFAB zadecydowało, że tylko w sytuacjach, w których zawodnik dopuszczający się przewinienia zostaje napomniany lub wykluczony z gry, zawodnikowi kontuzjowanemu można udzielić szybkiej pomocy / poddać jego uraz szybkiej ocenie i zawodnik ten pozostaje na polu gry.

Zasadniczo przerwa nie powinna być dłuższa niż miało to miejsce do pojawienia się tego zapisu w sytuacjach, w których służby medyczne wchodziły na pole gry w celu oceny kontuzji. Różnica polega na tym, iż moment, w którym (do tej pory)

sędzia nakazywał służbom medycznym i kontuzjowanemu zawodnikowi opuszczenie pola gry, teraz jest momentem, w którym służby medyczne opuszczają pole gry, a zawodnik może na nim pozostać.
Dla upewnienia się, że zawodnik kontuzjowany nie wykorzystuje / nie przedłuża przerwy w sposób nieprzepisowy, zaleca się sędziom, żeby:

- byli świadomi sytuacji meczowych i potencjalnych powodów taktycznych, ze względu na które dochodzi do opóźniania wznowienia gry,
- informowali kontuzjowanego zawodnika, że jeżeli wymaga pomocy medycznej, musi ona zostać udzielona szybko,
- sygnałem wezwali służby medyczne (nie nosze) i jeżeli istnieje taka możliwość, przypominali im o konieczności szybkiego działania.

Gdy sędzia decyduje się, że gra powinna być wznowiona, zastosowanie ma jedno z dwóch poniższych rozwiązań:

- służby medyczne opuszczają pole gry, a zawodnik, któremu udzielano pomoc na nim pozostaje, lub
- zawodnik opuszcza pole gry w celu otrzymania dalszej pomocy / bycia poddanym dalszej ocenie kontuzji (nosze mogą być potrzebne).

Zasadniczo wznowienie gry nie powinno być opóźnione o więcej niż ok. 20-25 sekund ponad moment, w którym wszyscy są już gotowi do wznowienia gry.
Sędzia musi doliczyć cały utracony w ten sposób czas.

POSTANOWIENIA POLSKIEGO ZWIĄZKU PIŁKI NOŻNEJ DO PRZEPISÓW GRY 2017/18

ARTYKUŁ 1 – Pole gry

Wymiary pola gry

1. Zawody mistrzowskie Ekstraklasy są rozgrywane na polach gry o długości 105 m i szerokości 68 m. Wszelkie odstępstwa od tego przepisu są możliwe jedynie za zgodą Komisji ds. Licencji Klubowych PZPN.
Zawody mistrzowskie I i II ligi mogą być rozgrywane jedynie na polach gry, których długość wynosi 100-105 m, a szerokość – 64-68 m.
2. Wszystkie inne pola gry należy wyznaczać w wymiarach określonych przepisami licencyjnymi dla danej klasy, zgodnie z Przepisami Gry i protokołem weryfikacji.

Oznaczenie pola gry

3. Prowadzenie zawodów bez wyraźnie oznaczonych linii mających zasadnicze znaczenie dla prawidłowego przebiegu gry jest niedozwolone. Linie te na polecenie sędziego muszą być poprawione.
4. Linia środkowa jest linią neutralną – należy jednocześnie do jednej i drugiej połowy pola gry. Zawodnik znajdujący się na linii środkowej uważany jest za zawodnika przebywającego na swojej połowie pola gry.
5. Na zawodach szczebla centralnego organizator powinien:
- określić maksymalną liczbę fotografów wokół pola gry,
- wyznaczyć linię fotografa poza liniami bramkowymi co najmniej 3 metry od tych linii (chyba że regulamin danych rozgrywek stanowi inaczej),
- zakazać fotografom przekraczania tych linii,
- zabronić używania lamp błyskowych,
- jednolicie oznakować uprawnionych fotoreporterów.

Chorągiewki

6. Chorągiewki rożne i środkowe o wymiarach 30 cm x 40 cm powinny być koloru jasnego.
7. Drzewce chorągiewek muszą być umocowane w podłożu tak, aby poddawały się naporowi zawodników.
8. Zawodnikom nie wolno usuwać ani odchylać chorągiewek rożnych. Sędzia musi dołożyć wszelkich starań, aby uszkodzona chorągiewka rożna została zastąpiona inną chorągiewką.

Bramki

9. Słupki bramkowe i poprzeczki mają szerokość i głębokość 10-12 cm.
10. Stosowanie siatek bramkowych jest obowiązkowe. Siatki muszą być wykonane z materiałów nie zagrażających bezpieczeństwu zawodników.

Weryfikacja pola gry

11. Każde pole gry i jego najbliższe otoczenie muszą być zweryfikowane. Komisja sporządza protokół weryfikacji w dwóch egzemplarzach, z których jeden otrzymuje gospodarz obiektu i ma obowiązek umieścić go w szatni sędziowskiej na widocznym miejscu.
12. O przydatności pola gry do zawodów rozstrzyga sędzia w dniu zawodów. Bierze pod uwagę stan nawierzchni, niezbędne wyposażenie i oznakowanie oraz ocenia, czy pole gry nie zagraża bezpieczeństwu uczestników. Decyzja podjęta przez sędziego jest ostateczna.
13. Jeżeli usterki, które zdaniem sędziego rzutowały na negatywną ocenę przydatności pola gry do zawodów nie zostaną usunięte, to zawody zarówno mistrzowskie, jak i towarzyskie nie mogą się odbyć.
14. Jeżeli stan pola gry, na skutek warunków atmosferycznych, uniemożliwia prawidłowe przeprowadzenie zawodów głównych, sędzia wyznaczony do prowadzenia przedmeczu winien zgłosić swoje zastrzeżenia organizatorowi zawodów. W tym przypadku organizator musi przenieść przedmecz na inne pole gry lub odwołać go.
15. Jeżeli w czasie zawodów zostanie uszkodzona bramka lub linie mające zasadnicze znaczenie dla prawidłowego przebiegu gry staną się niewidoczne, sędzia przerywa zawody

i poleca usunięcie usterek organizatorowi zawodów. Jeżeli organizator nie jest w stanie tego zrobić w ustalonym realnym czasie, zawody należy zakończyć. Sędzia winien wyczerpać wszystkie środki i możliwości pozwalające na doprowadzenie zawodów do końca.
16. Na zawodach drużyn młodzieżowych, gdzie regulaminy rozgrywek przewidują grę na małe, przenośne bramki, sędzia ma obowiązek dokładnie sprawdzić, czy stan tych bramek nie zagraża bezpieczeństwu zawodników oraz czy są one dobrze przymocowane do podłoża i zabezpieczone przed przewróceniem się.
17. Przeszkody stałe, znajdujące się w bezpośrednim otoczeniu pola gry, mogące stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa zawodników, muszą być usunięte albo odpowiednio zabezpieczone przed rozpoczęciem zawodów, o ile znajdują się bliżej niż 3 m od linii bocznej lub 5 m od linii bramkowej.
18. Bezpośrednie otoczenie pola gry to obszar wewnątrz jego ogrodzenia, poza polem gry.

Zastrzeżenia dotyczące stanu pola gry
19. Zastrzeżenia dotyczące stanu pola gry mogą być wnoszone do sędziego przed rozpoczęciem zawodów, jak też w ich trakcie. Zastrzeżenia muszą być zbadane przez sędziego, który w przypadkach uzasadnionych wyznacza organizatorom zawodów czas na usunięcie ewentualnych usterek.
20. Sędzia musi umieścić w sprawozdaniu z zawodów treść zastrzeżeń dotyczących stanu pola gry i wydane zarządzenia, tylko jeśli miało to praktyczne znaczenie (np. opóźnione rozpoczęcie meczu).

Obowiązki organizatora zawodów
21. Organizator zawodów odpowiedzialny jest za utrzymanie porządku i spokoju publicznego na widowni i obiekcie, na którym rozgrywane są zawody przed ich rozpoczęciem, w czasie ich trwania, jak i po ich zakończeniu. Organizator zawodów musi zabezpieczyć niezbędną ilość odpowiednio oznakowanych służb porządkowych.
22. Organizator zawodów musi przygotować dla drużyn oraz sędziów oddzielne, odpowiednio wyposażone szatnie znajdujące się w pobliżu pola gry. Przez okres ich użytkowania muszą one pozostawać pod stałym nadzorem organizatora zawodów.
23. Przejścia dla uczestników zawodów pomiędzy szatnią a polem gry powinny być odpowiednio zabezpieczone lub wyodrębnione od miejsc przeznaczonych dla publiczności.
24. Organizator zawodów musi zapewnić uczestnikom rozgrywanych zawodów oraz publiczności pomoc medyczną w zakresie określonym przez regulamin danych rozgrywek.
25. 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 bezzwłocznie usunięte poza obiekt sportowy. Odpowiednie zarządzenia informujące publiczność muszą być zawarte w regulaminach umieszczonych w miejscach łatwo dostępnych i widocznych.
26. Zawody nie mogą odbywać się w żadnym przypadku na polach gry zamkniętych na mocy decyzji związkowego organu dyscyplinarnego lub władzy administracyjnej. Przed każdymi zawodami sędziowie oraz delegaci/obserwatorzy PZPN mają obowiązek sprawdzenia dokumentów zezwalających na przeprowadzenie zawodów na danym polu gry.

ARTYKUŁ 2 – Piłka

Systemy używania piłek
1. Mecz może być rozgrywany systemem tradycyjnym lub wielopiłkowym.
2. Na zawodach szczebla centralnego obowiązuje system wielopiłkowy.
3. W systemie tradycyjnym do gry używa się tej samej piłki meczowej, a piłki zapasowe użyte są tylko wtedy, gdy piłka meczowa stanie się niezdatna do gry lub zostanie wykopnięta tak daleko, że zdaniem sędziego użycie piłki zapasowej znacząco przyspieszy wznowienie gry.
4. W systemie wielopiłkowym do gry używa się wszystkich piłek (minimum ośmiu), z których jedną toczy się gra, a pozostałe rozmieszczone są równomiernie wokół pola gry i znajdują się w posiadaniu przeszkolonych chłopców do podawania piłek. W każdej chwili,

gdy piłka wyjdzie z gry, chłopiec, który jest najbliżej zawodnika mającego wznowić grę, winien podać swoją piłkę do tego zawodnika – gra jest kontynuowana tą piłką.
5. Chłopcy do podawania piłek winni nosić stroje sportowe tego samego koloru, lecz różnego od kolorów noszonych przez obie drużyny na polu gry, zawodników rezerwowych oraz sędziów.

Ocena przydatności i wybór piłek do gry
6. O przydatności piłek do gry rozstrzyga wyłącznie sędzia.
7. Przed rozpoczęciem zawodów sędzia zobowiązany jest dokonać wyboru piłek oraz sprawdzić ich cechy fizyczne: wagę, obwód i ciśnienie zgodnie z Art. 2.
8. Wybrane do gry piłki pozostają pod kontrolą sędziów do końca zawodów.
9. Sędzia powinien w każdym przypadku zarządzić zmianę piłek w czasie trwania zawodów, jeżeli jego zdaniem zmiana ta ułatwi zawodnikom grę, a widzom jej obserwację.

Zmiana piłki niezdatnej do gry
10. 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 zobowiązuje sędziego do zakończenia zawodów (z zastrzeżeniem pkt 11).
11. Jeżeli organizator dostarczy piłkę po zakończeniu zawodów z powodu jej braku, a obie drużyny znajdują się ciągle na boisku bądź w drodze do szatni, to zawody te – o ile pozwolą na to warunki atmosferyczne (zapadające ciemności) – powinny być kontynuowane.

Chłopcy do podawania piłek
12. Podczas zawodów szczebla centralnego organizator zobowiązany jest do zapewnienia minimum sześciu chłopców do podawania piłek. Musi on pouczyć ich o konieczności szybkiego dostarczania piłki zawodnikom. Niewywiązywanie się chłopców do podawania piłek z tego obowiązku musi być odnotowane przez sędziego w sprawozdaniu. Zabrania się chłopcom do podawania piłek zagrywania piłką poza polem gry w czasie trwania zawodów.
13. Związki Piłki Nożnej określają w swych regulaminach, w których klasach rozgrywkowych istnieje obowiązek zapewnienia chłopców do podawania piłek.

ARTYKUŁ 3 – Zawodnicy

Zawodnicy
1. Drużyna może wpisać do protokołu maksimum siedmiu zawodników rezerwowych, chyba że regulamin rozgrywek dopuszcza inną możliwość.
2. Za dopuszczenie do zawodów zawodników posiadających aktualne badania lekarskie odpowiada kierownik danej drużyny. Organizatorzy rozgrywek mogą wprowadzić 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.

Kapitan drużyny
3. 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 udziela zwięzłej i jednoznacznej odpowiedzi, nie dopuszczając do polemiki. Kapitanowi nie wolno okazywać dezaprobaty dla decyzji sędziego.
Jeżeli z jakichkolwiek powodów kapitan opuszcza boisko przed końcem zawodów, winien przekazać swojemu zastępcy wyróżniającą go opaskę. Fakt ten sędzia musi opisać w sprawozdaniu tylko gdy ma to praktyczne znaczenie (np. składanie protestu przez nowego kapitana).

Składy drużyn

4. Przed rozpoczęciem zawodów kierownicy drużyn wpisują czytelnie do protokołu imiona i nazwiska zawodników oraz zawodników rezerwowych. Kapitan i kierownik każdej drużyny, czytelnie podpisują protokół, poświadczając w ten sposób uprawnienia do udziału w zawodach zawodników i zawodników rezerwowych swojej drużyny. Nazwiska kapitanów drużyn muszą być oznaczone skrótem „kpt". Do wzięcia udziału w zawodach uprawnieni są jedynie zawodnicy i zawodnicy rezerwowi wpisani do protokołu przed rozpoczęciem meczu.
5. Oba zespoły muszą dostarczyć wypełniony protokół do sędziego najpóźniej:

- 75 minut przed rozpoczęciem zawodów - w Ekstraklasie, I i II lidze,
- 60 minut przed rozpoczęciem zawodów – w Centralnej Lidze Juniorów, Ekstralidze oraz I lidze kobiet, w III lidze,
- 45 minut przed rozpoczęciem zawodów – w pozostałych klasach, chyba że regulamin danych rozgrywek stanowi inaczej.

Pierwszych 11 zawodników rozpoczyna zawody, pozostali są zawodnikami rezerwowymi.
6. Po tym jak protokół został wypełniony, podpisany oraz przekazany sędziemu i jeżeli zawody nie zostały jeszcze rozpoczęte, mają zastosowanie następujące instrukcje:

a) Jeżeli którykolwiek z pierwszych 11 zawodników nie jest zdolny do rozpoczęcia zawodów z jakiejkolwiek przyczyny, może być zastąpiony przez jednego z zawodników rezerwowych. Takie zastąpienie nie pomniejsza liczby zawodników rezerwowych. Zawodnik ten ma status rezerwowego i ma prawo zostać wprowadzony na boisko w późniejszej fazie gry. Podczas zawodów nadal dokonać liczby wymian wynikającej z regulaminu rozgrywek.
b) Jeżeli którykolwiek z zawodników rezerwowych nie jest zdolny przystąpić do meczu z jakiejkolwiek przyczyny, nie może zostać zastąpiony. To oznacza, że liczba zawodników rezerwowych zostanie pomniejszona, z zastrzeżeniem pkt. c.
c) Jeżeli bramkarz wpisany do sprawozdania nie może wziąć udziału w zawodach z jakiejkolwiek przyczyny, inny bramkarz niewpisany uprzednio do sprawozdania może go zastąpić.

7. Zawodnik może pełnić równocześnie funkcję jednego z trenerów (również asystent trenera, trener bramkarzy itp.) oraz kierownika drużyny. Zawodnikowi nie wolno pełnić równocześnie żadnej funkcji związanej z opieką medyczną (lekarz, masażysta, fizjoterapeuta, itp.).
8. W razie naruszenia Przepisów Gry przez zawodnika pełniącego również funkcje opisane w pkt. 7, sankcje karne są stosowane jak w przypadku przewinień zawodnika, zawodnika rezerwowego i zawodnika wymienionego.

Niekompletny skład drużyny

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

Wejście i opuszczenie pola gry przez zawodnika

10. Drużyny zobowiązane są do stawienia się na polu gry w takim czasie, aby sędzia mógł (po sprawdzeniu ubioru i przeprowadzeniu losowania) punktualnie o wyznaczonej godzinie rozpocząć zawody. Taki sam obowiązek mają drużyny po zakończeniu przerwy między pierwszą i drugą połową zawodów, a także dogrywką.
11. Zawodnik od momentu otrzymania od sędziego zgody na opuszczenie pola gry, do czasu jego opuszczenia, nie może brać udziału w grze. Jeżeli zawodnik, zanim opuści pole gry, bierze udział w grze, zostanie napomniany za niesportowe zachowanie. Przerwana gra zostanie wznowiona rzutem wolnym pośrednim z miejsca przewinienia.
12. Zawodnik, którego wejście na pole gry wymaga zgody sędziego, powinien na nią czekać do czasu otrzymania od sędziego przyzwalającego znaku. Prawo zezwolenia zawodnikowi na wejście na pole gry nie może być scedowane na innego członka zespołu sędziowskiego.

Wymiana zawodnika

13. Regulamin każdych rozgrywek określa maksymalną liczbę wymian zawodników, do której uprawniona jest drużyna podczas trwania zawodów,
14. Procedura wymiany zawodników:

- jedna z osób funkcyjnych, względnie sam zawodnik wchodzący, wręcza sędziemu technicznemu, względnie sędziemu asystentowi nr 1, kartkę wymiany, która zawiera imiona, nazwiska i numery obu zawodników (wymienianego i wchodzącego na jego miejsce), minutę wymiany i nazwę zainteresowanej drużyny,
- zawodnik rezerwowy – wchodzący do gry – oczekuje przy linii środkowej na zgodę sędziego na dokonanie wymiany (towarzyszyć mu może w tym czasie jedna osoba funkcyjna),
- wymiana odbywa się w przerwie w grze, zawodnikowi wchodzącemu wolno wejść na pole gry po sprawdzeniu prawidłowości ubioru, po uprzednim opuszczeniu go przez wymienianego współpartnera,
- sędziowie powinni przyspieszać procedurę wymiany tak, aby związana z nią przerwa trwała jak najkrócej.

15. W zawodach prowadzonych z udziałem klubowych sędziów asystentów wymiana zawodnika następuje na wniosek kapitana drużyny. Obowiązki sędziego asystenta przejmuje sędzia.
16. Jeżeli po opuszczeniu boiska przez zawodnika wymienianego, zanim zawodnik rezerwowy wszedł na pole gry, zrezygnowano z wymiany, zawodnik wymieniany może na nie powrócić za zgodą sędziego.
17. Przy wymianach powrotnych (tam, gdzie zezwala na to regulamin rozgrywek) obowiązuje procedura opisana w pkt. 14-15, z wyjątkiem stosowania kartek wymiany. Dla zachowania porządku najważniejsze jest, aby odbywało się to zawsze w przerwie w grze i za zgodą sędziego. Wymiany „hokejowe”/„lotne” (w czasie, gdy toczy się gra) są niedozwolone na żadnym szczeblu.

Zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne

18. W strefie technicznej, poza zawodnikami rezerwowymi, mogą przebywać osoby funkcyjne. Ich imiona, nazwiska i funkcje muszą być wpisane do protokołu przed zawodami. Liczbę i funkcje tych osób określają regulaminy rozgrywek.
19. Tylko jedna spośród osób funkcyjnych w danej chwili jest upoważniona do przekazywania taktycznych uwag swojej drużynie. Osoba ta może przesunąć się do przodu strefy i przebywać tam bez ograniczeń, ale cały czas musi się odpowiednio zachowywać.
20. Zawodnicy rezerwowi (poza sytuacją opisaną w pkt. 7) nie są upoważnieni do udzielania jakichkolwiek wskazówek zawodnikom.
21. Sędzia nie ma prawa udzielania kar indywidualnych osobom funkcyjnym, może jednak usunąć te osoby ze strefy technicznej, poza bezpośrednie otoczenie pola gry oraz tunel prowadzący do szatni. Powyższy zapis nie dotyczy sytuacji opisanych w pkt. 7 i 8.
22. Na przedmeczowym spotkaniu organizacyjnym sędzia określa lokalizację strefy/stref rozgrzewki zawodników rezerwowych. Bierze pod uwagę to, aby rezerwowi nie wpływali na przebieg gry i komfort pracy sędziów. Podczas rozgrzewki zawodnicy rezerwowi noszą ubiór odróżniający ich od zawodników obu drużyn oraz sędziów.
23. Na zawodach szczebla centralnego strefa rozgrzewki zawodników rezerwowych musi być wyznaczona (np. plastikowymi znacznikami).
24. Jeżeli drużyna w trakcie meczu wykorzysta swój limit wymian, dalsza rozgrzewka pozostałych rezerwowych jest nieuprawniona.
25. Zawodnikom rezerwowym w trakcie rozgrzewki może towarzyszyć jeden z trenerów wpisanych do protokołu (jednak nie wolno mu w tym czasie zajmować się niczym innym poza instruowaniem rezerwowych). Rozgrzewka z użyciem piłek (z wyjątkiem przerwy między częściami meczu) jest niedozwolona.
26. Jeżeli z powodu wykluczenia (czerwona kartka) lub kontuzji bramkarz nie może kontynuować gry, przez co (po zachowaniu procedur) na boisko ma zostać wprowadzony bramkarz rezerwowy, sędzia zezwala na krótką rozgrzewkę bramkarza rezerwowego. O czasie trwania tej rozgrzewki – biorąc pod uwagę panujące warunki pogodowe – decyduje wyłącznie sędzia.

Zawodnicy ukarani wykluczeniem

27. Zawodnik, zawodnik rezerwowy, względnie zawodnik wymieniony wykluczeni z gry nie mają prawa zajmować miejsca w strefie technicznej, w bezpośrednim otoczeniu pola gry oraz w tunelu prowadzącym do szatni – niezależnie od tego, w jakim ubiorze się znajdują.

Protesty dotyczące tożsamości zawodników
28. Kapitanowie mają prawo, najpóźniej do zakończenia zawodów, zgłaszać sędziemu protesty dotyczące tożsamości zawodników.
29. Sprawdzenia tożsamości zawodników sędzia może dokonać przed zawodami, w czasie przerwy między częściami gry lub po zawodach, zawsze jednak w obecności kapitanów obu drużyn (w zawodach drużyn młodzieżowych kapitanowi towarzyszyć może jedna z wpisanych do protokołu osób funkcyjnych). 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.
30. Jeżeli opinia sędziego dotycząca protestu nie satysfakcjonuje wnoszącego kapitana, sędzia musi umieścić w sprawozdaniu treść protestu, wraz z podpisem wnoszącego (w zawodach drużyn młodzieżowych – kierownika drużyny).
31. Okoliczność składania protestów i ich procedowanie usprawiedliwia ewentualne opóźnienie rozpoczęcia gry każdej części zawodów.

ARTYKUŁ 4 – Ubiór zawodników

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

Kolory kostiumów zawodników
2. Zasady doboru strojów drużyn określają regulaminy rozgrywek.

Kontrola ubioru zawodników
3. Sędzia musi sprawdzić, czy zawodnicy posiadają zgodny z Przepisami Gry ubiór (w szczególności obuwie) przed rozpoczęciem zawodów, przed drugą połową zawodów, dogrywką i w innym czasie, kiedy taka potrzeba zachodzi. Kontrola ubioru przed rozpoczęciem zawodów, jak i przed ich drugą połową, winna odbywać się w miejscu możliwie najmniej widocznym dla publiczności, tuż przed wejściem na pole gry.

Niedopuszczenie zawodnika do gry
4. 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.

ARTYKUŁ 5 – Sędzia

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

Uprawnienia i zadania sędziów
1. Do prowadzenia zawodów uprawniony jest sędzia wyznaczony przez Kolegium Sędziów.
2. Sędzia po zakończeniu meczu ma prawo złożyć publiczne oświadczenie, wyjaśniające podjęte przez niego na boisku decyzje.

Władza sędziego
3. Władza sędziego nadana mu przez Przepisy Gry 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 czynności związanych z prowadzeniem zawodów przez sędziego, muszą zostać opisane przez niego w sprawozdaniu.

Korzyść
5. Jeżeli sędzia nie przerywa gry, kiedy drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie, odnosi korzyść z takiego rozstrzygnięcia, musi on zasygnalizować odpowiednim gestem zastosowaną korzyść. Zaleca się użycie w tym przypadku również głosu.
6. Sygnalizacja „korzyść" może mieć miejsce tylko wtedy, gdy zaistniało przewinienie, a poszkodowany zawodnik lub jego współpartner pozostaje przy piłce.

Obowiązki sędziego przed zawodami
7. Zespół sędziowski wyznaczony do prowadzenia zawodów przez dane Kolegium Sędziów, zobowiązany jest do przybycia na miejsce rozgrywania zawodów odpowiednio wcześniej:

- w Ekstraklasie – co najmniej 120 minut przed rozpoczęciem;
- w I i II lidze – co najmniej 90 minut przed ich rozpoczęciem;
- w III lidze, Centralnej Lidze Juniorów, Ekstralidze i I lidze kobiet – co najmniej 75 minut przed ich rozpoczęciem;
- w pozostałych klasach – co najmniej 45 minut przed ich rozpoczęciem.

8. Do obowiązków sędziego przed zawodami należą m.in.:

- sprawdzenie protokołu weryfikacji boiska,
- sprawdzenie czy pole gry nadaje się do przeprowadzenia zawodów,
- określenie zasad prowadzenia rozgrzewki (lokalizacja i oznaczenie strefy/stref rozgrzewki, ubiór zawodników, liczba zawodników jednocześnie rozgrzewających się),
- określenie, kiedy ma być włączone sztuczne oświetlenie, jeśli zawody w całości/ częściowo odbędą się po zmroku (niedopuszczalne jest włączanie sztucznego oświetlenia w czasie gry),
- odebranie protokołów z wypełnionymi składami drużyn,
- ocena przydatności i wyboru piłek do gry,
- przyjęcie ewentualnych zastrzeżeń i protestów od kapitanów drużyn,
- omówienie zasad prowadzenia zawodów przez zespół sędziowski,

9. Sędzia delegowany na zawody szczebla centralnego (również Centralnej Ligi Juniorów oraz Ekstraligi i I ligi kobiet), a także III ligi, winien przeprowadzić przedmeczowe spotkanie organizacyjne z kierownikami drużyn. W jego trakcie przekazuje swoje decyzje dotyczące tematów opisanych w pkt. 8 oraz innych kwestii technicznych (kolory strojów, moment i miejsce stawienia się drużyn do gry itd.).
Sędziom wyznaczonym na zawody IV ligi oraz klas niższych rekomenduje się przeprowadzenie analogicznych spotkań organizacyjnych.
10. Kontrola pola gry pod względem jego przydatności do gry w danych zawodach polega na sprawdzeniu, czy:

- wyposażenie i zabezpieczenie pola gry odpowiada wymogom Przepisów Gry oraz regulaminów rozgrywek,
- siatki bramkowe są dokładnie przymocowane do bramek i podłoża,
- wszystkie linie oznakowania pola gry są prawidłowo wyznaczone i wyraźne.

Pomoc sędziów asystentów
11. Sędziowie asystenci są pomocnikami sędziego. Sędzia nie może uwzględnić sygnalizacji sędziego asystenta, jeżeli zaistniałe zdarzenie z zajmowanego przez siebie miejsca na polu gry sam mógł lepiej ocenić.
12. Obowiązkiem sędziego jest respektowanie wskazań i oświadczeń wyznaczonego związkowego sędziego asystenta dotyczących zdarzeń, których sam nie mógł zobaczyć.
13. Sędzia nie uwzględni sygnalizacji sędziego asystenta, jeżeli jest przekonany, że sygnalizowane przewinienie nie wymaga przerwania gry lub jej przerwanie przyniosłoby korzyść drużynie, która zawiniła. Fakt nieprzyjęcia sygnalizacji powinien być znakiem umownym – gestem – przekazany sędziemu asystentowi.

Sprawozdanie z zawodów

14. Po każdych zawodach sędzia jest zobowiązany do wypełnienia sprawozdania z zawodów, według wymogów organizatora rozgrywek i Kolegium Sędziów.
W szczególności musi podać:

- imiona i nazwiska sędziów,
- rodzaj zawodów,
- datę, godzinę i miejsce rozegrania zawodów,
- nazwy drużyn uczestniczących w zawodach,
- wynik końcowy zawodów, wynik do przerwy oraz nazwę drużyny, która została zwycięzcą (lub określenie „remis”),
- wymiany: imiona, nazwiska oraz numery zawodników oraz minutę, w której dokonano daną wymianę,
- kary indywidualne (napomnienia i wykluczenia): imiona, nazwiska i numery wszystkich ukaranych zawodników oraz minutę i powód każdej z kar,
- stwierdzenie faktu sprawdzenia licencji trenerskich,
- czas przedłużenia każdej części gry z powodu nienormalnych przerw w grze.
- informację czy zawody były prowadzone zgodnie z zasadami Unifikacji PZPN (w przypadku drużyn młodzieżowych) oraz krótki opis, jeśli nie,
- inne dane wymagane przez regulamin rozgrywek.

Sprawozdanie musi być wypełnione w sposób czytelny, rzeczowy i zwięzły. Winno zawierać opis wszystkich istotnych zdarzeń dyscyplinarnych, kontuzji itp.
Sprawozdanie musi być złożone przez sędziego w trybie i terminie określonym przez regulamin danych rozgrywek.
15. Bezpośrednio po zawodach sędzia 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.

Nieprzybycie sędziów na zawody, niedyspozycja sędziego

16. Jeżeli żaden z wyznaczonych sędziów związkowych z jakichkolwiek powodów nie stawi się na zawody, kapitan drużyny gospodarzy musi co najmniej 5 minut przed wyznaczoną godziną rozpoczęcia zawodów zawiadomić o tym kapitana drużyny gości, wzywając go do przedstawienia kandydata do prowadzenia zawodów. Kapitanowie obu drużyn uzgadniają między sobą wybór sędziego. Jeżeli jeden z kandydatów jest sędzią związkowym, przysługuje mu prawo prowadzenia zawodów. W innych przypadkach o wyborze sędziego decyduje losowanie, przeprowadzone w obecności kapitanów obu drużyn. Fakt wyboru musi być potwierdzony w sprawozdaniu przed rozpoczęciem zawodów własnoręcznymi podpisami kapitanów drużyn. Za dostarczenie właściwym władzom sprawozdania z takich zawodów odpowiedzialny jest organizator zawodów.
17. Sędzia, który rozpoczął zawody, powinien je doprowadzić do końca. Wyjątek stanowi jedynie przypadek nagłej niedyspozycji sędziego, uniemożliwiającej mu dalsze prowadzenie zawodów. Jego funkcję przejmuje wówczas jeden z pozostałych członków zespołu sędziowskiego, w trybie opisanym w pkt. 18.
18. Jeżeli wyznaczony na dane zawody sędzia z jakichkolwiek powodów nie stawi się na nie, nie może ich rozpocząć lub kontynuować, jego funkcję przejmuje:

- sędzia asystent nr 1 – jeśli na zawody wyznaczono dwóch lub trzech sędziów związkowych,
- sędzia techniczny – jeśli na zawody wyznaczono czterech sędziów związkowych (chyba że Kolegium Sędziów zdecyduje inaczej dla danych zawodów),
- dodatkowy sędzia asystent nr 1 – jeśli na zawody są wyznaczeni dodatkowi sędziowie asystenci.

Przerwanie gry

19. W razie przerwania gry z powodu przejściowych zaburzeń atmosferycznych, sędzia zarządza zejście drużyn z pola gry do szatni. Powrót na pole gry nastąpi z chwilą zaistnienia dogodnych warunków atmosferycznych – na sygnał gwizdkiem sędziego.
20. Jeżeli zawody rozgrywane są przy świetle elektrycznym i nastąpi awaria oświetlenia lub zdaniem sędziego oświetlenie jest niewystarczające, sędzia przerwaną z tego powodu grę wznowi po usunięciu awarii. W przypadku braku możliwości zlikwidowania awarii w czasie

określonym przez sędziego na podstawie informacji uzyskanej od organizatora zawodów, sędzia kończy zawody, opisując szczegółowo ten fakt w sprawozdaniu.
Decyzję o terminie dokończenia meczu podejmuje organizator rozgrywek.

Zakończenie zawodów przed upływem ustalonego czasu gry

21. Sędzia zobowiązany jest do zakończenia zawodów przed upływem ustalonego czasu gry, w szczególności, jeżeli:

- jedna z drużyn zostanie zdekompletowana,
- jedna z drużyn samowolnie zejdzie z boiska,
- jeden z sędziów zostanie czynnie znieważony przez osobę niepożądaną lub jednego z uczestników meczu, a dalsze prowadzenie zawodów zagraża bezpieczeństwu któregokolwiek z sędziów,
- zawodnik wykluczony z gry odmówi opuszczenia pola gry i nie opuści go w ciągu 2 minut od wydania decyzji,
- zmiana niezdatnej do gry piłki nie nastąpi w ustalonym realnym czasie,
- wyczerpane zostaną wszystkie możliwości zastąpienia uszkodzonej bramki,
- podczas zawodów publiczność wtargnie na pole gry i nie zostanie usunięta w ciągu 5 minut,
- publiczność ponownie wtargnie na pole gry,
- zachowanie publiczności zagraża bezpieczeństwu publicznemu, a brak jest dostatecznej ilości służb porządkowych,
- pole gry stanie się niezdatne do gry,
- zapadną ciemności uniemożliwiające kontynuowanie gry,
- nastąpi awaria oświetlenia i nie będzie możliwości jej likwidacji w ustalonym realnym czasie.

Niezależnie od powyższych zapisów, zanim sędzia zarządzi przedwczesne zakończenie zawodów, winien wyczerpać wszystkie środki i możliwości, pozwalające doprowadzić zawody do końca.

22. Wznowienie i kontynuowanie zawodów zakończonych przed upływem ustalonego czasu gry z wyżej wymienionych powodów (z zastrzeżeniem Art. 2 ust. 11 Post. PZPN) jest niedopuszczalne.
W takiej sytuacji zawodnicy obu drużyn zobowiązani są do bezzwłocznego opuszczenia pola gry jednocześnie z sędziami, na wyraźne zarządzenie sędziego. Przyczynę oraz minutę przedwczesnego zakończenia zawodów sędzia szczegółowo opisuje w sprawozdaniu.

23. 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 z zawodów do odpowiednich władz, które są uprawnione do podjęcia decyzji w tej sprawie.

24. Jeżeli w trakcie meczu sędzia stwierdzi, że jedna z drużyn świadomie dąży do przegrania meczu, gry nie przerywa i nie interweniuje. Winien natomiast zamieścić w tej sprawie stosowną informację w sprawozdaniu.

Bezpieczeństwo sędziów

25. Jeżeli jakiekolwiek niebezpieczeństwo zagraża sędziom i drużynie gości, drużyna gospodarzy oraz organizator zawodów zobowiązani są zapewnić im wystarczającą ochronę. Jeżeli niebezpieczeństwo zagraża tylko sędziom – obowiązek udzielenia ochrony i pomocy spoczywa na obu drużynach i organizatorze zawodów.

26. Organizator zawodów odpowiedzialny jest za bezpieczeństwo sędziów przez cały okres ich pobytu w miejscu rozgrywania zawodów.

Kontuzja zawodnika

27. Na zawodach szczebla centralnego obowiązkowe jest stosowanie noszy dla znoszenia kontuzjowanych zawodników poza 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. W miarę możliwości winien on zapewnić dwie pary noszy

dla umożliwienia szybkiego zniesienia dwóch jednocześnie kontuzjowanych zawodników.
- Osoby do obsługi noszy muszą odznaczać się ubiorem.
- Obsługa noszy wraz z noszami winna znajdować się w czasie zawodów w wyznaczonym do tego miejscu, w pobliżu stref technicznych.
- Jeżeli kontuzjowany zawodnik jest w stanie opuścić pole gry o własnych siłach, winien być do tego zachęcony przez sędziego, szczególnie gdy znajduje się w pobliżu linii ograniczającej pole gry (nie ma potrzeby zniesienia go na noszach).

Sędziowie mają obowiązek opisywać w sprawozdaniu wszelkie niedociągnięcia ze strony organizatora zawodów w tym zakresie.

Spożywanie płynów przez zawodników

28. Zawodnicy i sędziowie mogą przyjmować płyny orzeźwiające podczas trwania zawodów, z zachowaniem następujących zasad:
- Podczas przerwy w grze zawodnicy mogą spożywać płyny z podanych im butelek plastykowych wyłącznie znajdując się na polu gry.
- Zabrania się wrzucania na pole gry jakichkolwiek opakowań zawierających płyny.
- Bramkarz może umieścić plastykową butelkę z płynem w rogu swojej bramki.
- Plastykowe butelki mogą być umieszczane w odległości 1 m od linii bocznych, ale jedynie wtedy, gdy nie przeszkadzają sędziom asystentom w wykonywaniu swoich obowiązków.

29. W trakcie ekstremalnych upałów sędzia może zarządzić (na wniosek kierowników drużyn) przerwę na uzupełnienie płynów – jeden raz w trakcie danej części gry (ok. 30. minuty) i trwającą nie dłużej niż jedna minuta. Informacja na ten temat musi być przekazana kierownikom drużyn na przedmeczowym spotkaniu organizacyjnym.

Zakończenie zawodów z powodu nieprzybycia drużyny

30. Jeżeli sędzia odgwizdał zakończenie zawodów na skutek niestawienia się w regulaminowym czasie na polu gry jednej lub obu drużyn, a po tym fakcie stawią się one jednak do rozegrania zawodów, sędzia zobowiązany jest prowadzić te zawody. Fakt opóźnienia drużyn sędzia opisuje w sprawozdaniu.

Podejmując decyzję o prowadzeniu zawodów w opóźnionym czasie, sędzia uwzględnia porę dnia (czy opóźnienie to pozwoli zakończyć zawody przed zapadnięciem ciemności) oraz konieczność ewentualnego rozegrania w danym dniu, na tym samym polu gry, innych zawodów przewidzianych terminarzem.

Zarzuty nietrzeźwości sędziego

31. Sędziowie 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.

32. 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, 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
33. Decyzje podejmowane przez sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą są ostateczne i nie mogą być zmienione. Przy podejmowaniu decyzji sędziowie mogą korzystać z zapisu wideo jedynie na zawodach rozgrywanych za zgodą Kolegium Sędziów PZPN zgodnie z protokołem VAR, przyjętym przez International Board.
34. Osobom przebywającym w strefach technicznych zakazuje się jakiegokolwiek dostępu do transmisji telewizyjnej z danych zawodów.

Ubiór i wyposażenie sędziów
35. Ubiór sędziów składa się z koszuli, spodenek, skarpet i butów piłkarskich. Zespół sędziowski powinien nosić koszule tego samego koloru i tej samej długości rękawów.
36. Do kompletnego wyposażenia sędziego należy: gwizdek, gwizdek zapasowy, zegarek, stoper, notatnik z ołówkiem, moneta (względnie inny przedmiot do losowania) oraz kartki: żółta i czerwona.
37. Sędziom nie zezwala się na noszenie niedozwolonej biżuterii.
38. Sędziowie mają obowiązek prowadzić zawody z przymocowanymi do koszuli przysługującymi im emblematami (odznakami).
39.Obowiązują następujące zasady doboru emblematów (odznak):

- sędzia futsalu może nosić emblemat FIFA FUTSAL lub przyjęty przez Zespół Futsalu KS PZPN tylko za zawodach futsalu,
- sędziowie międzynarodowi noszą emblematy FIFA na wszystkich zawodach, także krajowych (również, gdy pełnią na nich inne funkcje niż sędzia),
- sędziowie asystenci międzynarodowi nie mogą nosić emblematu FIFA ASSISTANT, jeżeli prowadzą zawody jako sędziowie w zawodach niższych klas.

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

Inne sytuacje
41. Przepisy Gry oraz regulaminy rozgrywek zobowiązują sędziów, trenerów, kierowników drużyn, zawodników i działaczy sportowych do sportowej postawy, zarówno przed, w trakcie jak i po zakończonych zawodach.
42. Wszelkie przejawy wyrażania posądzeń o charakterze korupcyjnym w stosunku do sędziów będą surowo karane. Takie sytuacje winny być kwalifikowane przez sędziów jako używanie obraźliwego języka (nawet jeśli pozbawione jest to wulgaryzmów) i spotykać się z odpowiednimi karami zgodnie z Artykułem 12 Przepisów Gry.
W przypadku niewłaściwego zachowania w tym zakresie zawodników i zawodników rezerwowych – sędziowie zobowiązani są zastosować karę wykluczenia (czerwona kartka), natomiast w przypadku osób funkcyjnych – usunąć je ze strefy technicznej.
43. W przypadku złożenia sędziemu przed meczem propozycji o charakterze korupcyjnym przez osobę funkcyjną wpisaną do protokołu, osoba taka nie ma prawa w danym meczu przebywać w strefie technicznej i winna być usunięta poza bezpośrednie otoczenie pola gry oraz tunel, bez prawa zastąpienia jej.

ARTYKUŁ 6 – Pozostali sędziowie

1. Sędziowie asystenci, dodatkowi sędziowie asystenci i sędzia techniczny nie są uprawnieni do wydawania werdyktów. Ich wskazania/podpowiedzi są jedynie informacją dla sędziego i nie stanowią o przerwaniu gry. Prawo przerwania gry posiada wyłącznie sędzia.
2. Wszyscy uczestnicy zawodów, a przede wszystkim zawodnicy, trenerzy i działacze są zobowiązani traktować pozostałych sędziów tak jak sędziego prowadzącego zawody.

Współpraca sędziów asystentów z sędzią
3. Sędzia asystent nr 1 zajmuje pozycję podczas zawodów przy linii bocznej po stronie stref technicznych. Odstępstwa od tego są dopuszczalne tylko w uzasadnionych przypadkach,

gdy zdaniem sędziego zmiana pozycji asystentów będzie z korzyścią dla współpracy trójki sędziowskiej.
4. Sędziowie asystenci zobowiązani są utrzymywać kontakt wzrokowy z pozostałymi członkami zespołu sędziowskiego.
5. Sędziowie asystenci mają obowiązek sygnalizowania sędziemu wszelkich zauważonych przez siebie naruszeń Przepisów Gry, a po przerwaniu gry przez sędziego, wskazania kierunku rzutu, jeżeli są przekonani, że sędzia mógł tego nie zauważyć. Ostateczna decyzja należy jednak zawsze do sędziego.
6. Sędziowie asystenci mogą wkraczać na pole gry dla zapobieżenia awanturom lub dla wyegzekwowania odległości 9,15 m zawodników od piłki, jeżeli rzut wolny wykonywany jest w ich pobliżu. Egzekwowanie odległości zawsze czynią z pozycji piłki.
7. Sędziom asystentom nie wolno pod żadnym pozorem wdawać się w dyskusje z zawodnikami, działaczami lub widzami.
8. Sędzia asystent jest zobowiązany do wyrażania w sposób jednoznaczny swojej opinii w każdej sprawie, w jakiej zwróci się do niego sędzia.
9. Sędziowie asystenci powinni poruszać się wzdłuż linii bocznej, po jej zewnętrznej stronie, nie przeszkadzając w grze i w taki sposób, aby piłka po odbiciu się od jednego z nich, nie mogła pozostać w grze.

Rola klubowych sędziów asystentów
10. Prowadzenie zawodów seniorów z jednym sędzią asystentem lub bez asystentów jest niedozwolone. Nieobecność jednego lub obu związkowych sędziów asystentów zobowiązuje kapitanów drużyn do przedstawienia sędziemu kandydatów na tę funkcję. Jeżeli kapitan drużyny gości nie przedstawi swojego kandydata, obowiązek przedstawienia kandydata na sędziego asystenta spoczywa na kapitanie drużyny gospodarzy. Pierwszeństwo przysługuje kandydatom mającym uprawnienia sędziowskie.
Regulaminy rozgrywek mogą precyzować, na których rozgrywkach młodzieżowych nie jest wymagane wyznaczanie klubowych sędziów asystentów.
11. Przed rozpoczęciem zawodów sędzia ma obowiązek zapoznać klubowych sędziów asystentów z ich podstawowymi zadaniami, jakimi są:

- sygnalizowanie chorągiewką wyjścia piłki poza linie ograniczające pole gry,
- wskazanie miejsca wrzutu i drużyny uprawnionej do wznowienia gry wrzutem.

Klubowi sędziowie asystenci muszą być pouczeni, że wszystkie rozstrzygnięcia będą wydawane przez sędziego, dla którego ich wskazania są jedynie pomocną informacją.
12. Klubowy sędzia asystent może być zastąpiony przez sędziego asystenta związkowego, wyłącznie za zgodą sędziego.

Chorągiewki sędziów asystentów
13. Przed rozpoczęciem zawodów organizator jest obowiązany dostarczyć sędziom asystentom dwie chorągiewki o wymiarach 30 cm x 40 cm, w dobrze widocznych kolorach.

Obowiązki sędziego technicznego
14. Na zawodach Ekstraklasy, I i II ligi oraz Pucharu Polski (od szczebla 1/16 finału) udział sędziego technicznego jest obowiązkowy. Sędzia techniczny musi mieć następujące uprawnienia:

- Ekstraklasa i I liga, Puchar Polski – sędzia grupy TopAmator
- II liga – sędzia z uprawnieniami do prowadzenia co najmniej IV ligi.

Regulaminy innych rozgrywek mogą regulować kwestię udziału sędziów technicznych.
15. Sędzia techniczny przybywa na miejsce zawodów co najmniej 90 minut (w Ekstraklasie – 120 minut) przed wyznaczoną godziną ich rozpoczęcia. Do jego obowiązków należą:

- uczestniczenie w odprawie przedmeczowej zespołu sędziowskiego, podporządkowanie się ustaleniom wydanym przez sędziego
- sprawdzenie czy protokoły zostały wypełnione prawidłowo oraz sprawdzenie tożsamości zawodników, jeżeli zachodzi taka potrzeba,
- nawiązanie kontaktu z obiema drużynami celem przeprowadzenia, w oznaczonym czasie, wstępnej kontroli ubioru zawodników,
- kontakt z obsługą medyczną i udzielenie instruktażu dotyczącego postępowania w przypadku kontuzji zawodników,

- poinformowanie osób funkcyjnych o ich obowiązkach i uprawnieniach,
- ocena przygotowania pola gry i jego bezpośredniego otoczenia, ze zwróceniem szczególnej uwagi na przepisowe wyznaczenie linii, umocowanie bramek ustawienie chorągiewek, zamocowanie siatek,
- sprawdzenie ustawienia stanowiska dla pełnienia swoich obowiązków (np. stolik i krzesło) między strefami technicznymi oraz kontrola tablic wymiany zawodników,
- sprawdzenie piłek do gry i omówienie współpracy z chłopcami do podawania piłek,

16. Priorytetem w pracy sędziego technicznego pozostaje pomoc sędziemu w ocenie wydarzeń boiskowych. Do innych jego obowiązków w czasie zawodów należą:

- nadzór nad wymianami zawodników, sygnalizowanie ich za pomocą tablic wymiany,
- kontrola stref technicznych oraz stref rozgrzewki zawodników rezerwowych,
- opieka nad piłkami zapasowymi,
- pozostawanie do dyspozycji sędziego i pomaganie mu w prowadzeniu zawodów poprzez:
  - utrzymywanie kontaktu wzrokowego z sędziami w celu udzielenia im pomocy – notowanie wszelkich nałożonych kar indywidualnych (żółte i czerwone kartki), wymian zawodników oraz ewentualnych przypadków zakłócania porządku na polu gry lub w jego najbliższym otoczeniu,
  - działanie w roli pośrednika w przypadku powstania problemów, które mogłyby stać się przyczyną przerwania zawodów lub przedwczesnego ich zakończenia,
  - nawiązanie kontaktu z sędzią, który około 2 minuty przed upływem danej części gry, przekazuje w umówiony sposób ilość doliczonego czasu gry. Sędzia techniczny tuż przed upływem czasu gry połowy zawodów, to jest w 44. minucie i około 55. sekundzie, informuje zawodników i publiczność (za pomocą tablicy wymiany), o jaki minimalny czas sędzia przedłużył daną część zawodów. Sędzia techniczny unosi oburącz tablicę ponad głową i pokazuje ją we wszystkich kierunkach (na wprost pola gry i w obu kierunkach pod kątem 90 stopni do pola gry), przytrzymując ją w każdym położeniu przez kilka sekund,
  - kontrola stref technicznych – raczej w sposób zapobiegawczy niż konfrontacyjny; obserwacja zachowań osób funkcyjnych oraz zawodników rezerwowych, uspokajanie i niedopuszczanie do eskalacji wydarzeń,
  - uzgodnienie z sędzią – w przerwie zawodów oraz po ich zakończeniu – swoich notatek dotyczących ważnych zdarzeń, opisywanych w sprawozdaniu przez sędziego.

W czasie meczu sędzia techniczny ma na sobie kompletny ubiór sędziowski, na który – zależnie od warunków pogodowych – może założyć dres/kurtkę.

17. Sędzia techniczny po zakończeniu zawodów:

- nadzoruje zejście uczestników meczu do szatni, zajmując taką pozycję, aby być świadkiem ewentualnych incydentów. Nie wchodzi na pole gry, ale przebywa w okolicach stref technicznych,
- opuszcza bezpośrednie otoczenie pola gry jako ostatni, mając przed sobą wszystkich uczestników zawodów,
- informuje sędziego o swoich spostrzeżeniach i wydarzeniach, które miały miejsce poza polem widzenia innych sędziów (np. podczas opuszczania płyty boiska).

ARTYKUŁ 7 – Czas trwania zawodów

1. Czas trwania gry określany jest przez regulaminy rozgrywek.
2. Mierzenie czasu gry przez sędziego rozpoczyna się z chwilą prawidłowego wprowadzenia piłki do gry przy rozpoczęciu każdej z części zawodów.

Przerwa między częściami gry

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

Doliczanie straconego czasu gry
4. O tym, czy przerwa jest normalna, czy też wymaga doliczenia straconego czasu, decyduje tylko sędzia zawodów. Liczba doliczonych minut leży jedynie w gestii sędziego.
5. Sędzia ma obowiązek w sposób widoczny sygnalizować zawodnikom i publiczności tuż przed zakończeniem każdej połowy zawodów (względnie dogrywki) ilość minimalnego czasu (minut) doliczonego na skutek nienormalnych przerw w grze.
6. Wskazanie przez sędziego liczby minut, o które przedłuża każdą część zawodów oznacza jedynie minimalną ilość doliczonego czasu. Sędzia czas ten powiększy, jeśli już w doliczonym czasie gry nastąpią kolejne nienormalne przerwy.
7. Jeżeli nienormalna przerwa w grze związana jest z koniecznością zejścia zawodników i sędziów do szatni, z chwilą zejścia sędzia wstrzymuje mierzenie czasu gry i wznawia je z chwilą wznowienia gry. W momencie mijania 45. minuty sędzia sygnalizuje ilość doliczonego czasu gry bez uwzględnienia tej przerwy.

Omyłkowe, przedwczesne zakończenie części zawodów
8. Przedwczesne, omyłkowe zakończenie części zawodów i spostrzeżenie przez sędziego popełnionego błędu, kiedy drużyny nie opuściły jeszcze pola gry, zobowiązuje sędziego do poinformowania kapitanów drużyn o popełnionej pomyłce i kontynuowania gry.
9. Jeżeli sędzia omyłkowo, przedwcześnie zakończył pierwszą połowę zawodów i spostrzegł swój błąd po zejściu drużyn z pola gry, czas gry drugiej połowy nie może być powiększony o czas niedograny w pierwszej części zawodów.
10. Omyłkowe przedwczesne zakończenie zawodów i spostrzeżenie przez sędziego popełnionego błędu, kiedy drużyny opuściły już pole gry – powoduje odstąpienie sędziego od zamiaru dogrania uzupełniającego czasu gry, uważając zawody za zakończone. Fakt ten musi zostać szczegółowo opisany w sprawozdaniu z zawodów.
11. Jeżeli część zawodów została omyłkowo zakończona przed upływem ustalonego czasu gry w chwili, kiedy piłka była w grze, sędzia wznowi grę rzutem sędziowskim w miejscu, gdzie znajdowała się piłka w momencie przerwania gry (wyjątek: gdy piłka znajdowała się w polu bramkowym – rzut sędziowski wykonuje się z linii pola bramkowego, równoległej do linii bramkowej, miejsca najbliższego temu, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry).
Omyłkowe zakończenie części zawodów w innej sytuacji powoduje wznowienie gry stosowne do przyczyny jej przerwania.

Omyłkowe przedłużenie czasu gry
12. Wszystkie decyzje podjęte przez sędziego w omyłkowo przedłużonym czasie gry są ważne. Fakt omyłkowego przedłużenia czasu gry części zawodów sędzia musi opisać w sprawozdaniu.

Dogrywka
13. Dogrywka trwa dwa równe okresy 15-minutowe, jeżeli regulamin danych rozgrywek nie przewiduje inaczej.
14. Zawodnikom przysługuje prawo do przerwy przed dogrywką. Taka przerwa trwa 5 minut. W jej czasie zawodnicy muszą pozostać na polu gry.
15. Przed dogrywką sędzia przeprowadza losowanie stron pola gry, na analogicznych zasadach, jak przed rozpoczęciem zawodów.
16. Jeżeli wynik zawodów po dogrywce jest nierozstrzygnięty, sędzia, zgodnie z regulaminem rozgrywek, zarządza wykonywanie rzutów z punktu karnego.

Zawody zakończone przed upływem ustalonego czasu gry
17. Jeżeli sędzia zakończył zawody przed upływem ustalonego czasu gry, obowiązany jest opisać w sprawozdaniu:
- przyczynę przedwczesnego zakończenia zawodów,
- minutę gry w momencie przedwczesnego zakończenia,
- 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, dać sygnał gwizdkiem na rozpoczęcie zawodów. 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 stawią 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 – o ile opóźnione rozpoczęcie zawodów pozwoli na ich dokończenie, względnie nie naruszy harmonogramu innych zawodów rozgrywanych w danym dniu na tym obiekcie.

Rzut sędziowski

4. Przy wykonywaniu rzutu sędziowskiego zawodnicy zajmują takie miejsca, aby sędzia mógł swobodnie wykonać rzut.
5. Nie istnieje obowiązek uczestnictwa zawodników obu drużyn – czy jakiegokolwiek zawodnika – przy wykonywaniu rzutu sędziowskiego.
6. Przy rzucie sędziowskim piłka musi zostać opuszczona, nie zaś rzucona ku dołowi. Sędzia powinien trzymać piłkę w dłoni, na wysokości wyciągniętej ręki.
7. Jeżeli podczas wykonywania rzutu sędziowskiego, zanim piłka dotknie podłoża, nastąpi naruszenie Przepisów Gry, to po ewentualnym zastosowaniu kar indywidualnych, sędzia powtarza wykonanie rzutu sędziowskiego, gdyż piłka nie była w grze.

Opóźnianie wykonania wznowienia gry

8. Zawodnik, który nie stosuje się do polecenia sędziego i nie odsunie się na wymaganą odległość od piłki przy wykonywaniu wznowienia gry lub odmawia wykonania tego polecenia, zachowuje się niewłaściwie – zostanie ukarany napomnieniem.

Szczególne sytuacje

9. Jeżeli piłka opuszczając pole gry przewróci lub złamie chorągiewkę rożną, i nie ma możliwości jednoznacznej oceny, przez którą linię (bramkową czy boczną) piłka opuściła pole gry, sędzia nakaże wznowić grę:
   - rzutem od bramki – jeżeli piłkę ostatnio zagrał zawodnik drużyny atakującej,
   - wrzutem – jeżeli piłkę ostatnio zagrał zawodnik drużyny broniącej.
10. Symboliczne rozpoczęcie gry przez osobę postronną może mieć miejsce jedynie na zawodach o specjalnym charakterze (mecze pokazowe, dobroczynne itp.). Jednak po takim rozpoczęciu gry piłka winna być cofnięta na punkt środkowy, by grę rozpoczął zawodnik zgodnie z Przepisami Gry.

ARTYKUŁ 9 – Piłka w grze i poza grą

Piłka w grze i poza grą

1. Jeżeli sędzia omyłkowo przerwał grę gwizdkiem, nie może ona być kontynuowana zawołaniem lub gestem sędziego. Wznowienie gry nastąpi rzutem sędziowskim w miejscu, gdzie znajdowała się piłka w chwili przerwania gry.
2. Przewinienie (nawet ewidentne), na które sędzia nie zareagował sygnałem gwizdka, nie stanowi o przerwaniu gry, a zawodnicy winni ją kontynuować.

ARTYKUŁ 10 – Wyłanianie zwycięzcy

Zdobycie bramki

1. Bramka może być zdobyta z:
   - rozpoczęcia gry,
   - akcji,
   - rzutu od bramki,
   - rzutu karnego,
   - rzutu wolnego bezpośredniego,
   - rzutu rożnego.
2. Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z:
   - rozpoczęcia gry – jeżeli piłka wpadnie do bramki wznawiającego grę,
   - rzutu sędziowskiego,
   - rzutu wolnego bezpośredniego – jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu,
   - rzutu wolnego pośredniego,
   - wrzutu,
   - rzutu rożnego – jeżeli piłka wpadnie do bramki wykonawcy rzutu.

Uznanie bramki

3. Sędzia uznaje bramkę, będąc całkowicie przekonanym, że została zdobyta w sposób prawidłowy. Fakt przekroczenia przez piłkę całym obwodem linii bramkowej między słupkami bramkowymi i pod poprzeczką sędzia winien stwierdzić osobiście. W okolicznościach, które uniemożliwiają sędziemu stwierdzenie tego faktu, uznaje on bramkę jedynie na podstawie informacji związkowego sędziego asystenta.
4. Sędzia uznaje zdobytą bramkę poprzez wyciągnięcie ramienia w kierunku punktu środkowego.
5. Przed uznaniem bramki i wskazaniem ręką na punkt środkowy, sędzia powinien wzrokowo skontaktować się z sędzią asystentem, celem uzyskania potwierdzenia prawidłowości zdobytej bramki.

Nieuznanie bramki

6. Sędzia, mimo podjętej decyzji o uznaniu bramki i wskazaniu ręką na punkt środkowy, może zmienić swoją decyzję, ale jedynie przed wznowieniem gry.
7. Jeżeli w czasie gry, z niewiadomej przyczyny, poprzeczka nie znajduje się na właściwym miejscu, a piłka przeszła w świetle bramki linię bramkową poniżej miejsca, w którym powinna znajdować się poprzeczka, sędzia bramki takiej uznać nie może. Ustala z organizatorem realny czas na naprawę bramki i po jej dokonaniu grę wznowi rzutem sędziowskim z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie stwierdzenia uszkodzenia.
8. Jeżeli po uznaniu bramki i wskazaniu ręką na punkt środkowy, ale przed wznowieniem gry sędzia zauważy sygnalizację sędziego asystenta, który stwierdzi, że przed zdobyciem bramki drużyna atakująca naruszyła Przepisy Gry i sędzia uzna zasadność tej sygnalizacji, bramka taka nie może być uznana. Gra zostanie wznowiona rzutem wynikającym z naruszenia Przepisów Gry.

Rzuty z punktu karnego wykonywane w celu wyłonienia zwycięzcy

9. Jeżeli kapitanowie obydwu drużyn uzgodnili, że odmawiają wykonywania rzutów z punktu karnego, mimo że taką procedurę przewiduje regulamin rozgrywek, sędzia odstępuje od dalszych działań, opisując całą sytuację w sprawozdaniu.
10. Jeżeli podczas wykonywania rzutów z punktu karnego piłka pękła po zetknięciu się ze słupkiem lub poprzeczką, nie przekraczając linii bramkowej, rzutu tego nie należy powtarzać.
11. Przed rozpoczęciem wykonywania rzutów z punktu karnego oraz w trakcie ich wykonywania nie wolno dokonywać wymian zawodników. Wyjątkiem są bramkarze – o ile dana drużyna nie wykorzystała w czasie zawodów limitu wymian.
12. W wypadku awarii sztucznego oświetlenia, która ma miejsce na stadionie po zakończeniu dogrywki lub w trakcie wykonywania rzutów z punktu karnego, sędzia

wyznaczy realny czas na naprawę oświetlenia. Jeżeli okaże się, że nie ma możliwości dokończenia rywalizacji, o wyniku zadecydują ustalenia regulaminu rozgrywek.

ARTYKUŁ 11 – Spalony

Sędzia asystent, który ma wątpliwości czy zawodnik jest spalony czy nie, musi powstrzymać się od sygnalizacji. Sytuacje wątpliwe należy zawsze rozstrzygać na korzyść drużyny atakującej.
Również sędzia musi być przekonany, że zawodnik jest aktywny w grze, zanim podejmie decyzję o spalonym.

Spalony
1. Zawodnik podczas zawodów może wielokrotnie być uznanym za spalonego i nie podlega karze indywidualnej z tytułu uporczywego naruszania Przepisów Gry.
2. Zawodnik będący na pozycji spalonej może być uznany za spalonego z tytułu brania udziału w grze przed zagraniem lub dotknięciem piłki, jeżeli żaden inny jego współpartner nie będący na pozycji spalonej nie bierze bądź nie zamierza wziąć udziału w akcji, biegnąc w kierunku piłki. Jednak sędzia podejmując decyzję o spalonym musi być pewnym, że zawodnik ten dotknie lub zagra piłkę.

Przewinienia na zawodniku, który jest spalony/na pozycji spalonej
3. Jeżeli zawodnik drużyny broniącej naruszył przepisy Artykułu 12 w odniesieniu do przeciwnika, który jest spalony, niezależnie od rodzaju wznowienia gry przewiniający obrońca winien być ukarany napomnieniem/wykluczeniem, jeśli jego atak był wykonany nierozważnie lub z użyciem nieproporcjonalnej siły.
4. Jeżeli obrońca popełni przewinienie na znajdującym się na pozycji spalonej przeciwniku, który biegnie za piłką, ale jeszcze jej nie dotyka i nie przeszkadza żadnemu zawodnikowi drużyny broniącej, sędzia zastosuje odpowiednią karę zespołową przeciwko drużynie obrońcy. Kara indywidualna może być udzielona jedynie z tytułu nierozwagi lub użycia nieproporcjonalnej siły.

Opuszczenie pola gry dla uniknięcia spalonego
5. Napastnik, który opuścił pole gry dla uniknięcia spalonego, musi powrócić na nie najpóźniej po zakończeniu akcji, z której się wyłączył. Powrót tego zawodnika na boisko musi mieć charakter neutralny, to znaczy zawodnik ten nie może włączyć się ponownie do tej akcji, ani też nie może on odnieść żadnej korzyści z powrotu na pole gry. Powrót tego zawodnika na pole gry nie wymaga zgody sędziego.

Korzyść przy spalonym
6. Sędzia może stosować korzyść przy spalonym tak jak w przypadku innych przewinień.

ARTYKUŁ 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

Piłka nożna jest sportem walki i fizyczny kontakt pomiędzy zawodnikami jest normalnym i dopuszczalnym elementem gry, jednak zawodnicy muszą grać, respektując postanowienia Przepisów Gry w Piłkę Nożną 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 pomijają pojęcie rozmyślności w ocenie postępowania zawodnika w walce o piłkę (poza przypadkiem dotknięcia piłki ręką), 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.

Atakowanie ciałem
1. Przepisy Gry 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 naruszenia Przepisów Gry.

Atakowanie nogami
3. Atak wślizgiem jest dozwolonym sposobem walki o piłkę, o ile nie jest wykonany w sposób nieostrożny, nierozważny bądź z użyciem nieproporcjonalnej siły.

Uderzenie
4. Uderzenie może zawierać użycie jakiegokolwiek przedmiotu (włączając piłkę), jak również i część ciała, np. dłoń, ramię, głowę.
5. 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.
6. 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.
7. 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 z gry.

Udzielanie kar indywidualnych
8. Jeżeli 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 jest karany. Sędzia może wskazać drugą ręką na osobę ukaranego zawodnika, jednoznacznie go ustalając. W przypadku, gdy wokół jest grupa zawodników, sędzia 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.
9. Obowiązek identyfikacji i odnotowania ukaranego zawodnika spoczywa na wszystkich członkach zespołu sędziowskiego.
10. Zawodnik wykluczony z gry musi opuścić pole gry, strefę techniczną, bezpośrednie otoczenie pola gry i tunel prowadzący do szatni. 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.
11. Jeżeli zawodnik już wcześniej ukarany napomnieniem, ma zostać wykluczony z gry w następstwie ukarania go drugim napomnieniem, 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.
12. Zawodnikowi, który w czasie przerwy w grze popełnia przewinienie podlegające karze indywidualnej, sędzia – jeżeli zauważył przewinienie – musi udzielić stosowną karę przed wznowieniem gry.
13. Jeżeli sędzia przerwał grę i przystąpił do czynności związanych z ukaraniem zawodnika karą napomnienia, względnie wykluczenia, grę można wznowić jedynie po zakończeniu tych czynności, sygnałem gwizdka.
14. Sędzia ma prawo do udzielania napomnień i wykluczeń od momentu wejścia na pole gry w czasie wyprowadzania drużyn przed meczem, do chwili opuszczania pola gry i jego

bezpośredniego otoczenia po zakończeniu pierwszej części zawodów bądź całych zawodów. Jeżeli sędzia zakończył sygnałem gwizdka pierwszą część zawodów, względnie całe zawody i po tym fakcie zawodnik dopuścił się naruszenia Przepisów Gry podlegających karze napomnienia lub wykluczenia, a sędzia znajduje się jeszcze na polu gry lub w jego bezpośrednim otoczeniu, udzielenie kary sygnalizuje pokazaniem zawodnikowi stosownej kartki. W pozostałych przypadkach sędzia swoje działanie ograniczy do poinformowania kapitana danej drużyny o nałożonej karze.

Kary indywidualne na zawodach drużyn młodzieżowych

15. Na zawodach juniorów starszych i młodszych obowiązują kary indywidualne przewidziane w Przepisach Gry (kartki żółte i czerwone).
16. Na pozostałych zawodach drużyn młodzieżowych (o ile regulamin rozgrywek nie określa inaczej) nie przewiduje się udzielania zawodnikom kary napomnienia. W tych rozgrywkach zawodnik, który popełnia przewinienie karane napomnieniem, otrzymuje karę wychowawczą w postaci czasowego wykluczenia z gry, zgodnie z zasadami Unifikacji Rozgrywek Młodzieżowych PZPN.
17. Zawodnik, który został ukarany czasowym wykluczeniem z gry, nie może być w czasie odbywania kary wymieniony na innego zawodnika (nie dotyczy rozgrywek Junior E, F, G),
18. Regulaminy rozgrywek winny określać zasady odbywania kary wychowawczej przez bramkarzy. Dopuszczalne są dwa warianty:
    a. Bramkarz opuszcza boisko, a miejsce w bramce zajmuje odpowiednio ubrany jeden z zawodników z pola;
    b. Zamiast bramkarza na karę schodzi jeden z zawodników z pola, wskazany przez trenera.

Jeżeli regulamin danych rozgrywek nie stanowi inaczej, przyjmuje się wariant b. jako obowiązujący.

Zachowanie osób funkcyjnych

19. Osobom funkcyjnym nie wolno głośno komentować ani krytykować decyzji sędziowskich, nawet jeśli robią to bez wulgaryzmów. Sędziowie muszą reagować również na uporczywe komentowanie ich decyzji czy żądanie ich uzasadnienia. Jest to identyfikowane jako mobbing, utrudniający pracę sędziom i wpływający niekorzystnie na wizerunek gry.

W przypadku naruszenia tego zapisu sędziowie będą stosować „politykę trzech kroków" wobec osób w strefach technicznych, zakłócających porządek:

1. Zwrócenie uwagi przez sędziego technicznego/sędziego asystenta niewłaściwie zachowującej się osobie, wraz z poinformowaniem o grożących konsekwencjach,
2. Wezwanie sędziego, który wstrzymuje wznowienie gry i przekazuje ostatnie pouczenie oraz ostrzeżenie o grożącym tej osobie usunięciu z ławki rezerwowych,
3. Wezwanie sędziego, który usuwa daną osobę poza strefę techniczną, bezpośrednie otoczenie pola gry, tunel prowadzący do szatni.

Ostrzeżenie wykonane wobec jednej z osób funkcyjnych jest traktowane jako wykonane wobec wszystkich osób będących w danej strefie technicznej.

W drastycznych przypadkach (wulgarne gesty, krzyki) sędziowie winni od razu usuwać z ławki rezerwowych niewłaściwie zachowujące się osoby, bez wcześniejszych rozmów i ostrzeżeń. Okoliczności usunięcia osób z ławki rezerwowych (zachowanie winnego, postępowanie sędziego) sędzia musi opisać w sprawozdaniu.

20. W strefach technicznych obowiązuje zakaz palenia tytoniu. Wszelkie próby obejścia tego zapisu (np. palenie tzw. e-papierosów) będą traktowane przez sędziów tak samo, jak palenie tytoniu.

ARTYKUŁ 13 – Rzuty wolne

Sygnalizacje sędziego

1. Przyznanie rzutu wolnego sędzia sygnalizuje wyprostowanym ramieniem w kierunku linii bramkowej drużyny, przeciwko której zarządził jego wykonanie.

Sposób wykonania

2. Zawodnicy drużyny, której przyznano wykonanie rzutu wolnego mogą wykonać go pomimo niezachowania przepisowej odległości od piłki przez zawodników drużyny przeciwnej.
3. Jeżeli po ustawieniu piłki w miejscu przewinienia drużyna wykonująca rzut wolny, z jakiegokolwiek powodu (np. nieprawidłowej odległości zawodników drużyny przeciwnej od piłki) nie wykona go natychmiast, sędzia z własnej inicjatywy wstrzymuje wykonanie rzutu wolnego, informuje wykonawcę, że rzut będzie wykonany na jego polecenie i dopiero po odsunięciu zawodników drużyny przeciwnej na odległość co najmniej 9,15 m od piłki, daje sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu wolnego.

Zachowanie zawodników drużyny wykonującej rzut wolny
4. Jeżeli wykonawca rzutu wolnego reklamuje nieprawidłową odległość przeciwnika od piłki, sędzia wstrzymuje wykonanie rzutu, poleca zawodnikom drużyny przeciwnej odsunięcie się na przepisową odległość i dopiero po wykonaniu tego polecenia, daje gwizdkiem sygnał na wykonanie rzutu.
5. Jeżeli 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, jeśli uzna jego zachowanie za niesportowe. Taki rzut wolny należy powtórzyć bez względu na okoliczności.

ARTYKUŁ 14 – Rzut karny

Zawodnik wykonujący rzut karny
1. Jeżeli wykonawca rzutu karnego wykona go przed sygnałem gwizdka na jego wykonanie, to bez względu na wynik rzutu, sędzia zarządzi jego powtórzenie.
2. Jeżeli sędzia zarządził powtórne wykonanie rzutu karnego, nie jest konieczne, aby wykonał go ten sam zawodnik.
3. Wykonanie rzutu karnego przez dwóch zawodników tej samej drużyny jest dozwolone, o ile sposób tego wykonania nie koliduje z zasadami określonymi w Przepisach Gry.

Obrona rzutu karnego
4. Bramkarz może poruszać się na linii bramkowej, ale nie może opuszczać jej do czasu zagrania piłki.
5. Dla obrony rzutu karnego bramkarz może zamienić się funkcją z zawodnikiem z pola za zgodą sędziego. Jeżeli po wykonaniu rzutu karnego gra nie będzie kontynuowana, zawodnicy ci nie muszą zmieniać swoich ubiorów.
6. 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.

Rozstrzygnięcie rzutu karnego
7. Jeżeli sędzia da mimowolny sygnał gwizdkiem, zanim znane jest rozstrzygnięcie rzutu karnego, rzut karny musi być powtórzony.

Szczególne sytuacje
8. 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.
9. Jeżeli sędzia przedłuża czas gry tylko na wykonanie rzutu karnego zarządzonego w ustalonym czasie gry, musi o tym powiadomić kapitanów drużyn.
10. Jeżeli drużyna grająca w siedmiu zawodników zostanie ukarana rzutem karnym, a w rezultacie popełnionego przewinienia jeden z jej zawodników zostanie wykluczony z gry, sędzia kończy zawody, nie zezwalając na wykonanie rzutu karnego.

Zarządzenie rzutu karnego
11. Zarządzenie rzutu karnego sędzia sygnalizuje zdecydowanie wskazując wyprostowanym ramieniem na punkt karny, z którego rzut ma być wykonany.
12. Wykonawca rzutu karnego nie może z jakichkolwiek powodów umieścić piłki poza punktem karnym, bez względu na stan nawierzchni pola gry w tym miejscu.

13. Rzut karny może być wykonany tylko na sygnał gwizdkiem sędziego.

ARTYKUŁ 15 – Wrzut

Wprowadzenie piłki do gry
1. Wrzut wykonywany z innego miejsca niż to, w którym piłka przeszła linię boczną, musi być uznany jako wykonywany niewłaściwie. Sędzia przyzna wrzut drużynie przeciwnej.
2. Świadome uderzenie piłką o ziemię przed wykonaniem wrzutu, nie jest zabronione. Zawodnik nie narusza również Przepisów Gry, gdy przed wykonaniem wrzutu piłka przypadkowo wypadnie mu z rąk.
3. Wrzut jest wykonany prawidłowo, jeżeli wykonawca wrzutu ma część każdej stopy na lub za linią boczną, względnie część stóp na polu gry, a pięty na linii bocznej. W trakcie wykonania wrzutu obie stopy muszą mieć kontakt z podłożem.
4. Wykonanie wrzutu z rozbiegu jest dozwolone, jeżeli w momencie wrzutu wykonawca nie oderwie stóp od podłoża i wykona go z miejsca, gdzie piłka uprzednio opuściła pole gry.
5. Wykonanie wrzutu z wykorzystaniem akrobacji dla osiągnięcia lepszego efektu, względnie z pozycji kucznej, jest dozwolone, o ile spełnione zostaną warunki zawarte w niniejszym Artykule.
6. Wykonanie wrzutu z pozycji klęczącej, względnie siedzącej, jest niedozwolone.
7. Nadanie piłce kierunku lotu jedną ręką, a wrzucenie jej na pole gry drugą, narusza Przepisy Gry. W takiej sytuacji wrzut zostanie przyznany drużynie przeciwnej z tego samego miejsca.
8. Jeżeli po prawidłowo wykonanym wrzucie piłka odbije się od sędziego znajdującego się na polu gry lub od podłoża i wyjdzie poza linię boczną, ponowny wrzut wykona drużyna przeciwna.
9. Jeżeli po nieprawidłowo wykonanym wrzucie piłka bezpośrednio trafiła do zawodnika drużyny przeciwnej, sędzia nie może zezwolić na kontynuowanie gry i stosować korzyści. Wrzut winien być prawidłowo wykonany przez drużynę przeciwną.
10. Zawodnik, który rozmyślnie opóźnia wykonanie wrzutu, winien zostać napomniany. Wrzut wykonuje ta sama drużyna.

ARTYKUŁ 16 – Rzut od bramki

Wprowadzenie piłki do gry
1. Jeżeli z rzutu od bramki piłka nie przekroczy pola karnego i wpadnie bezpośrednio do bramki wykonawcy rzutu lub też w obrębie pola karnego przekroczy linię bramkową na zewnątrz słupków bramkowych, rzut musi być powtórzony, ponieważ piłka nie została wprowadzona do gry.
2. Jeżeli z rzutu od bramki piłka przekroczy bezpośrednio własną linię bramkową poza polem karnym, grę należy wznowić rzutem rożnym.

Zachowania zawodników drużyny niewykonującej rzutu od bramki
3. Po zarządzeniu rzutu od bramki, zawodnicy drużyny przeciwnej powinni niezwłocznie opuścić pole karne, aby rzut mógł być wykonany bez straty czasu. Celowe ociąganie się z opuszczeniem pola karnego należy traktować jako niesportowe zachowanie.

Sygnalizacja sędziego
4. Rzut od bramki sędzia zarządza wskazując wyprostowanym ramieniem pole bramkowe, z którego ma być wykonany rzut.

ARTYKUŁ 17 – Rzut rożny

1. Sędzia i sędzia asystent sprawdzają po swoich stronach prawidłowe ustawienie piłki w polu rożnym do wykonania rzutu rożnego.
2. Jeżeli piłka w sposób jednoznaczny opuściła pole gry na rzut rożny, sędzia wskazuje wyprostowanym ramieniem na pole rożne, z którego ma być wykonany rzut.

W przypadku braku jednoznaczności, sędzia oprócz wymienionych wyżej wskazań ręką, daje również sygnał gwizdkiem.

Słowniczek pojęć stosowanych w Przepisach Gry i Postanowieniach PZPN

Protokół – dokument meczowy, sporządzany przez drużynę, zawierający dane zawodników, zawodników rezerwowych oraz osób funkcyjnych wyznaczonych przez klub do udziału w meczu, przekazywany sędziemu (załącznik do sprawozdania sędziowskiego).

Sprawozdanie – dokument meczowy, sporządzany przez sędziego po meczu; elementami sprawozdania są m.in. protokoły przekazane przez drużyny ze składami oraz wykazem osób funkcyjnych.

Wymiana – zastąpienie zawodnika przez zawodnika rezerwowego.

Zamiana – zastąpienie bramkarza przez zawodnika z pola (nie wliczane do limitu wymian).

Zmiana – zastąpienie wadliwego elementu wyposażenia technicznego lub ubioru (np. złamana chorągiewka, piłka niezdatna do gry, zakrwawiona koszulka) przez inny, spełniający wymogi Przepisów Gry.

Zastrzeżenie – uwaga zgłaszana przez drużynę (kapitana) do sędziego dotyczący stanu pola gry.

Protest – 1. wniosek zgłaszany przez kapitana drużyny dotyczący tożsamości zawodników drużyny przeciwnej; jego rozpatrzenie wymaga formalnego rozpoznania przez sędziego w trybie Art. 5.

2. Oficjalne, pisemne wystąpienie klubu do organu jurysdykcyjnego w związku w meczem; tryb (termin, wysokość kaucji, właściwość organów) określają regulaminy rozgrywek.

Kara indywidualna – napomnienie (żółta kartka) lub wykluczenie (czerwona kartka).

Kara wychowawcza – środek dyscyplinujący stosowany przez sędziów, zamiast żółtej kartki – polega na czasowym wykluczeniu zawodnika z gry.