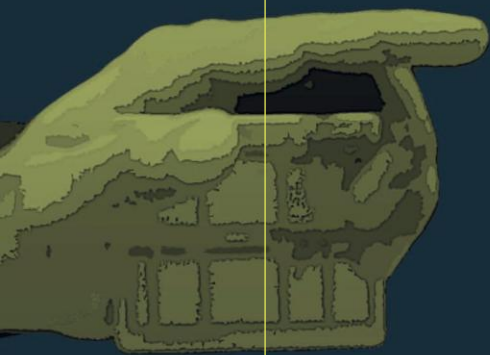


IFAB®

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



Przepisy Gry

26/27



Download
Laws of the Game App

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]





The International Football Association Board
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 stanowią oficjalne tłumaczenie Polskiego Związku Piłki Nożnej

Przepisy te obowiązują od 1 lipca 2026 roku.

Polski Związek Piłki Nożnej

Prezes: Cezary KULESZA

Adres: Polski Związek Piłki Nożnej
ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. nr 7
02-366 Warszawa
Polska

Telefon: +48 732 122 222

Strona www: www.pzpn.pl

Tłumaczenie: Damian PICZ

Zbigniew PRZESMYCKI
Tomasz MIKULSKI
Maciej WIERZBOWSKI

Opracował
zespół:

Damian PICZ
Tomasz MIKULSKI
Zbigniew PRZESMYCKI
Leszek SAKS
Piotr TENCZYŃSKI
Maciej WIERZBOWSKI

Przepisy Gry

2026/27

Spis treści



Wprowadzenie	7
Duch gry – filozofia Przepisów	9
Zarządzanie zmianami w Przepisach	12
Uwagi i modyfikacje	14
Uwagi odnośnie Przepisów Gry	15
Modyfikacje Przepisów Gry	18
Protokół wymiany ograniczonej czasowo	
Protokół oceny i udzielania pomocy poza polem gry	
Protokół odliczania przy wrzucie i rzucie od bramki	
<u>Tylko kapitan – wskazówki</u>	22
Kary wychowawcze – wskazówki	26
Wymiany powrotne – wskazówki	30
Protokół dotyczący dodatkowych stałych wymian wynikających ze wstrząśnienia mózgu	32
Przepisy Gry 2026/27	37
1 Pole gry	37
2 Piłka	49
3 Zawodnicy	53
4 Ubiór zawodników	61
5 Sędzia	69
6 Pozostali sędziowie	81
7 Czas trwania zawodów	89
8 Rozpoczęcie i wznowienie gry	93
9 Piłka w grze i poza grą	97
10 Wyłanianie zwycięzcy	99
11 Spalony	107

12	Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie	113
13	Rzuty wolne	131
14	Rzut karny	135
15	Wrzut	141
16	Rzut od bramki	145
17	Rzut różny	149
	Protokół systemu VAR	152
	Program jakości FIFA	164
	Zmiany w Przepisach Gry 2026/27	168
	Podsumowanie zmian w Przepisach Gry 2026/27	169
	Zmiany w Przepisach Gry – szczegóły	172
	Słowniczek	180
	Organy piłkarskie	181
	Terminologia piłkarska	182
	Terminologia sędziowska	192
	Praktyczne Wskazówki dla Sędziów	194
	Wprowadzenie	195
	Ustawianie. Poruszanie. Współpraca	196
	Mowa ciała. Komunikacja. Gwizdek	210
	Pozostałe wskazówki	216
	Postanowienia Polskiego Związku Piłki	
	Nożnej do Przepisów Gry 2026/27	226
	Notatki	266



Wprowadzenie



Duch 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 finału mistrzostw świata, a skończywszy na meczu dzieci w odległej wiosce. Stanowi to największą wartość tej dyscypliny; wartość, którą należy pielęgnować dla dobra piłki nożnej na całym świecie.

Piłka nożna musi mieć przepisy, które wprowadzają uczciwość jako podstawę piękna tej niezwykłej dyscypliny – 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.

Piłkarskie przepisy są stosunkowo proste w porównaniu z większością innych gier zespołowych. Jednak, ponieważ wiele sytuacji jest subiektywnych, a sędziowie są tylko ludźmi, niektóre ich decyzje, nieuchronnie, będą błędne lub dyskusyjne. Dla niektórych ludzi taka dyskusja jest częścią piłki nożnej i stanowi źródło dodatkowej rozrywki i atrakcyjności. Jednak bez względu na to, czy decyzje są prawidłowe czy nie, duch gry wymaga, aby decyzje sędziów zawsze szanowano. Wszyscy mający jakąś władzę, w szczególności trenerzy czy kapitanowie drużyn, mają odpowiedzialność wobec piłki nożnej, żeby szanowano sędziów i ich decyzje.

Przepisy nie mogą odnosić się do wszystkich możliwych sytuacji, wobec tego, gdy w Przepisach nie ma bezpośredniego odniesienia do zaistniałej sytuacji, IFAB oczekuje, aby sędzia podjął decyzję wpisującą się w „ducha” zawodów i Przepisów – w takiej sytuacji należy zadać sobie pytanie: „czego oczekiwałby świat piłki nożnej?”

Nieodpowiednie zachowanie uczestników oraz celowe opóźnienia zakłócające płynność gry pozostają dwoma głównymi obszarami troski. Po pomyślnym wdrożeniu wskazówek „Tylko kapitan”, a także środka polegającego na karaniu bramkarzy trzymających piłkę dłużej niż osiem sekund poprzez przyznanie drużynie przeciwnej rzutu różnego, wprowadzono dalsze rozwiązania dotyczące świadomego zakłócania tempa gry i czasu straconego.

Sędziowie otrzymali rozszerzone uprawnienia do przeciwdziałania marnowaniu czasu

przy wrzutach, rzutach od bramki, kontuzjach i wymianach.

Przepisy muszą również wpływać na bezpieczeństwo i ochronę zdrowia zawodników. IFAB odpowiada za szybkie i stosowne reagowanie w celu wspierania osób uprawiających piłkę nożną. Wsparcie następuje za sprawą samych Przepisów Gry, gdy powstaje taka potrzeba.

W związku z tym organizatorzy rozgrywek mają możliwość dopuszczenia stosowania „dodatkowych stałych wymian zawodników z powodu podejrzenia lub doznania wstrząśnienia mózgu”. Umożliwia to drużynom zadbanie o zdrowie zawodnika, u którego stwierdzono lub podejrzewa się wstrząśnienie mózgu, bez ponoszenia konsekwencji w postaci osłabienia liczebnego zespołu.

Wypadki będą nieuchronnie miały miejsce, ale celem Przepisów powinno być doprowadzenie do tego, aby piłka nożna była możliwie najbezpieczniejsza, balansując między zdrowiem zawodników a duchem fair play. To wymaga od sędziów używania Przepisów do zdecydowanego działania wobec zawodników, których działania są zbyt agresywne czy niebezpieczne. Przepisy wyrażają brak akceptacji na grę niebezpieczną przez określenia dyscyplinarne takie jak „nierozważny atak”, „zagrożenie bezpieczeństwu przeciwnika” czy „użycie nadmiernej siły”.

W celu promowania większego zrozumienia Przepisów, IFAB opublikowała „Zasady Piłki Nożnej – uproszczone Przepisy Gry”, które zostały stworzone w celu stworzenia Przepisów, które będą łatwiejsze do zrozumienia, w szczególności dla młodych osób, potencjalnych lub nowych sędziów, dorosłych, którzy sędziują sporadycznie, zawodników, trenerów, widzów i przedstawicieli mediów.

Na stronie **www.footballrules.com** można uzyskać dostęp do Zasad Piłki Nożnej, które można segregować alfabetycznie lub po kategoriach.

Wersja audio Przepisów Gry jest dostępna na stronie: **www.theifab.com**.

Zarządzanie zmianami w Przepisach

Piłka nożna musi być atrakcyjna i sprawiać radość zawodnikom, sędziom, trenerom, tak samo jak widzom, fanom czy działaczom, bez względu na wiek, płeć, rasę, religię, kulturę, pochodzenie etniczne, orientację seksualną, czy niepełnosprawność.

Zachowanie uniwersalności Przepisów Gry ma również istotne znaczenie, aby młodzi zawodnicy mogli oglądać zawody w telewizji, a następnie próbować odwzorowywać na boisku to, co zobaczyli. W związku z tym wszelkie zmiany w Przepisach muszą przynosić korzyść dyscyplinie jako całości, co często wymaga wcześniejszego testowania lub przeprowadzania prób proponowanych modyfikacji.

Przy każdej potencjalnej zmianie nacisk jest kładziony na zasady fair play, integralność, szacunek, bezpieczeństwo i radość uczestników oraz widzów, a także na to, jak użycie technologii może pozytywnie wpłynąć na piłkę nożną.

IFAB wraz ze swoimi panelami ekspertów, będzie kontynuował swoją pracę, prowadząc szerokie konsultacje, aby kolejne 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.

IFAB bardzo ceni współpracę z ludźmi z całego świata i jest zawsze zainteresowany otrzymywaniem sugestii lub zapytań dotyczących Przepisów Gry. Prosimy o dalsze wysyłanie sugestii, pomysłów i pytań na adres e-mail: lawenquiries@theifab.com

W celu zapoznania się z historią Przepisów Gry i obecnymi działaniami rozwojowymi, w tym prowadzonymi testami, zapraszamy na stronę www.theifab.com.





Uwagi i modyfikacje

Uwagi odnośnie Przepisów Gry

Oficjalne języki

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

Inne języki

Narodowe związki piłki nożnej, które tłumaczą Przepisy Gry, mogą uzyskać od IFAB szatę graficzną do wydania 2026/27, pisząc na adres e-mail: info@theifab.com

Związki narodowe, które z wykorzystaniem tego formatu 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). IFAB opublikuje to na swojej stronie, co umożliwi dostęp innym użytkownikom.

Wymiary

W przypadku różnic między jednostkami podanymi w metrach i jednostkami imperialnymi, jednostki podane w metrach są rozstrzygające.

Stosowanie Przepisów Gry

Te same Przepisy obowiązują w każdych zawodach, w każdej konfederacji, państwie, mieście czy wiosce i poza modyfikacjami, na które zezwala IFAB (patrz Modyfikacje Przepisów Gry). **Przepisów Gry nie wolno modyfikować czy zmieniać (chyba że za zgodą IFAB).**

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

- sędziowie powinni stosować Przepisy zgodnie z „duchem gry”, aby dążyć do rozgrywania zawodów w atmosferze fair play oraz bezpiecznych warunkach,

- każdy musi szanować sędziów i ich decyzje, pamiętając i szanując to, że sędziowie są ludźmi i popełniają błędy.

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

Klucz

Główne zmiany Przepisów zostały podkreślone żółtą linią i zaznaczone na marginesie. Zmiany redakcyjne podkreślono.

Skróty: 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. IFAB zdecydowanie uważa, że związki narodowe powinny otrzymać więcej swobody przy modyfikowaniu aspektów organizacyjnych, jeżeli będzie to z korzyścią 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 być kluczowe dla określenia, jak długo zawody trwają, ile osób może w nich grać i jak są karane niektóre niesportowe zachowania.

Wszystkie związki narodowe (oraz konfederacje i FIFA) mają możliwość modyfikowania wszystkich lub niektórych z poniższych obszarów organizacyjnych Przepisów Gry w rozgrywkach, za które są odpowiedzialne.

Dla wszystkich poziomów rozgrywek:

- Liczby wymian zawodników, które może dokonać każda drużyna, maksymalnie do pięciu*, poza rozgrywkami młodzieżowymi, w których maksimum będzie ustalane przez związek narodowy, konfederację lub FIFA.
- Zastosowanie dodatkowej, stałej wymiany związanej ze wstrząśnieniem mózgu zawodnika (stosowanie protokołu IFAB).
- Wprowadzenie wskazówek „Tylko kapitan” (obowiązkowe dla wszystkich rozgrywek rozpoczynających się 1 lipca 2027 r. lub później).

** Patrz również Artykuł 3 dla warunków, które dotyczą zawodów, które kończą się dogrywką i szczegółów dotyczących ograniczeń do okazji wymian.*

Dla rozgrywek 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),
- liczba zawodników,
- zastosowanie wymian powrotnych,
- zastosowanie kar wychowawczych dla niektórych/wszystkich napomnień (ŻK),
- stosowne wymogi dotyczące obowiązkowej opaski noszonej przez kapitana.

Dodatkowo, aby umożliwić związkom narodowym dalszą elastyczność, która przyniosłaby korzyści i rozwój krajowym rozgrywkom, zezwala się na poniższe zmiany dotyczące „kategorii” w piłce nożnej:

- związki narodowe, konfederacje oraz FIFA mają możliwość decydowania o ograniczeniach wiekowych w rozgrywkach młodzieżowych i oldbojów,
- każdy związek narodowy będzie sam decydował, które rozgrywki na najniższych poziomach uznaje za poziom grassroots.

Testy IFAB

Zdarza się, że potencjalna zmiana Przepisów wymaga testowania lub prób w celu oceny tak oczekiwanych, jak i nieoczekiwanych skutków, które może mieć na zawody. Konfederacje, związki narodowe i organizatorzy zawodów muszą posiadać zgodę IFAB na branie udziału w takich testach.

W sezonie 2026/27 IFAB będzie głównie skupiało się na testach związanych z opóźnieniem gry wywołanym przez kontuzje bramkarza, dodatkowo będą eksplorowane alternatywne koncepcje dotyczące spalonego.

Dalsze szczegóły i protokoły oraz wszystkie prowadzone testy można znaleźć na www.theifab.com (w sekcji „Testy”).

Podmioty, które chciałyby ubiegać się o udział w testach, powinny skontaktować się z IFAB za pomocą adresu e-mail: trials@theifab.com. trials@theifab.com.

Protokół wymiany ograniczonej czasowo

Wprowadzenie

Niniejszy protokół odnosi się do wymogu Artykułu 3, zgodnie z którym zawodnik wymieniany musi opuścić pole gry w ciągu **dziesięciu sekund**, w celu przeciwdziałania marnowaniu czasu gry oraz zakłócaniu tempa zawodów.

Procedura

- Po pokazaniu tablicy wymian albo, gdy tablica wymian nie jest dostępna, po zasygnalizowaniu przez sędziego dokonania wymiany,* zawodnik wymieniany musi opuścić pole gry:
 - w ciągu **dziesięciu sekund**.
 - przez najbliższy punkt na linii ograniczającej pole gry, o ile sędzia wskaże inaczej.

* Jeżeli sędzia sprawdza wyposażenie zawodnika rezerwowego przy linii środkowej, **dziesięć sekund** rozpoczyna się po zakończeniu tego sprawdzenia i zasygnalizowaniu przez sędziego dokonania wymiany.

- Sędzia może wizualnie odliczać ostatnie pięć sekund uniesioną ręką. Temu wizualnemu odliczaniu może towarzyszyć odliczanie werbalne, tam gdzie jest to stosowne.
- Jeżeli zawodnik wymieniany nie opuścił pola gry w ciągu **dziesięciu sekund**:
 - nadal **musi opuścić** pole gry tak szybko, jak to możliwe.
 - zawodnik rezerwowi **nie jest uprawniony do wejścia** na pole gry.
 - **gra zostaje wznowiona.**
 - wymiana nie może zostać anulowana ani zawodnik rezerwowi nie może zostać zmieniony.
 - zawodnik rezerwowi może wejść na pole gry wyłącznie podczas **pierwszej przerwy w grze** po upływie **jednej minuty** od wznowienia gry oraz po otrzymaniu sygnału od sędziego.

- Jedna minuta jest mierzona i ustalana przez sędziego, któremu mogą pomagać pozostali sędziowie.
- Jeżeli podczas jednej przerwy w grze dokonywana jest więcej niż jedna wymiana, wszyscy zawodnicy wymieniani muszą znaleźć się poza polem gry w ciągu **dziesięciu sekund** od pokazania tablicy wymian albo dania sygnału dotyczącego ostatniej wymiany. Pokazanie tablicy albo danie sygnału nie może być opóźniane między wymianami dokonywanymi podczas tej samej przerwy w grze.
- Gdy limit **dziesięciu sekund** zostaje przekroczony i wstrzymane jest wejście zawodnika rezerwowego na boisko, to zawodnik wymieniany zostaje ukarany napomnieniem (żółta kartka) tylko, gdy opóźnienie jest nadmierne.
- Sędzia może zdecydować o niestosowaniu **dziesięciosekundowego limitu czasu**, w tym gdy:
 - kontuzja zawodnika jednoznacznie uniemożliwia mu opuszczenie pola gry w tym czasie,
 - zawodnik nie może opuścić pola gry przez najbliższy punkt na linii ograniczającej pole gry ze względów bezpieczeństwa lub ochrony.

Ponieważ celem odliczania jest utrzymanie tempa zawodów przez przeciwdziałanie marnowaniu czasu gry, jeżeli zawodnik wymieniany znajduje się bardzo blisko linii ograniczającej pole gry albo właśnie ją przekracza w momencie, gdy sędzia dochodzi do końca odliczania, zawodnikowi rezerwowemu należy zezwolić na wejście na pole gry.

Protokół oceny i udzielania pomocy poza polem gry

Wprowadzenie

Niniejszy protokół odnosi się do wymogu Artykułu 5, zgodnie z którym zawodnik z pola, który stan zdrowia jest poddawany ocenie i/lub któremu udzielana jest pomoc na polu gry, * albo którego kontuzja powoduje przerwanie gry, musi opuścić pole gry i pozostawać poza nim przez okres jednej minuty po wznowieniu gry.

* Artykuł 5 zezwala na udzielanie pomocy na polu gry wyłącznie w określonych okolicznościach; patrz poniżej.

Celem protokołu jest zapewnienie personelowi medycznemu niezbędnego czasu poza polem gry na ocenę kontuzji zawodnika oraz ustalenie, czy powinien on kontynuować grę, a także ograniczenie zakłóceń tempa zawodów.

Procedura

Wymóg opuszczenia pola gry na jedną minutę

- Zawodnik z pola jest zobowiązany do opuszczenia pola gry na jedną minutę po wznowieniu gry, jeżeli wystąpi jedna lub więcej z poniższych sytuacji:
 - gra została przerwana, ponieważ zawodnik doznał rzeczywistej lub podejrzewanej kontuzji,
 - sędzia dał sygnał personelowi medycznemu do wejścia na pole gry,
 - sędzia zapytał zawodnika, czy wymaga udzielenia pomocy medycznej na polu gry, a zawodnik o taką pomoc poprosił.
- Personel medyczny powinien otrzymać wystarczający czas na przeprowadzenie wstępnej oceny na polu gry, jednak nie powinien udzielać zawodnikowi pomocy na polu gry, chyba że jest to poważna kontuzja.
- Po każdej wstępnej ocenie zawodnik musi opuścić pole gry, z wyjątkiem sytuacji wskazanych poniżej, i pozostawać poza nim do czasu wznowienia gry oraz upływu jednej minuty.

Jednominutowy okres poza polem gry

- Jednominutowy okres przebywania poza polem gry rozpoczyna się w momencie wznowienia gry.
- Upływ jednej minuty jest mierzony i określony przez sędziego, któremu mogą pomagać pozostali sędziowie.
- Zawodnik może powrócić wyłącznie za zgodą sędziego. Jeżeli piłka jest w grze, musi wejść na pole gry przez linię boczną, natomiast jeżeli piłka nie jest w grze, może wejść na pole gry zza dowolnej linii ograniczającej pole gry.
- Jeżeli kontuzjowany zawodnik zostaje wymieniony, wymiana nie jest opóźniana.
- Jeżeli pierwsza połowa kończy się przed upływem jednej minuty, zawodnik może powrócić od początku drugiej połowy. Zasada ta ma zastosowanie również do:
 - okresu między zakończeniem regulaminowego czasu gry a rozpoczęciem dogrywki,
 - przerwy między połowami dogrywki,
 - okresu między zakończeniem dogrywki a karnymi, czyli serią rzutów karnych.

Przypadki, w których zawodnik nie jest zobowiązany do opuszczenia pola gry na jedną minutę

Zawodnik nie jest zobowiązany do opuszczenia pola gry na jedną minutę, gdy:

- zawodnik:
 - wskazuje, że nie wymaga pomocy medycznej, z wyjątkiem sytuacji, gdy gra została przerwana z powodu kontuzji; lub
 - dobrowolnie opuszcza pole gry podczas gry albo podczas przerwy w grze, pod warunkiem że nie opóźnia to wznowienia gry;
- występuje kontuzja, przy której Artykuł 5 zezwala na udzielenie pomocy zawodnikowi na polu gry:
 - kontuzjowany jest bramkarz,
 - bramkarz i zawodnik z pola zderzyli się i wymagają pomocy,
 - zawodnicy tej samej drużyny zderzyli się i wymagają pomocy,
 - doszło do ciężkiej kontuzji, w szczególności urazu głowy, (np. wstrząśnienia mózgu), problemu kardiologicznego albo zdarzenia zagrażającego życiu (np. utraty przytomności, ataku drgawek, zadławienia itp.),
 - zawodnik doznał kontuzji w wyniku fizycznego przewinienia, za które przeciwnik został napomniany lub wykluczony (np. nierozważnego ataku albo poważnego rażącego faulu),
 - podyktowany został rzut karny, a kontuzjowany zawodnik będzie wykonawcą tego rzutu.

Protokół odliczania przy wrzucie i rzucie od bramki

Wprowadzenie

Niniejszy protokół odnosi się do pięciosekundowego odliczania określonego w Artykułach 15 i 16, mającego na celu przeciwdziałanie marnowaniu czasu gry oraz zakłócaniu tempa zawodów przy wrzutach i rzutach od bramki. Jeżeli limit czasu zostanie przekroczony, wznowienie gry wykonuje drużyna przeciwna.

Procedura

Gdy sędzia uzna, że wykonanie wrzutu lub rzutu od bramki jest celowo opóźniane przez drużynę wykonującą wznowienie gry:

- Sędzia może użyć gwizdka i/lub głosu, aby wskazać, że zawodnik powinien się pospieszyć albo nie opóźniać wznowienia gry.
- Aby rozpocząć pięciosekundowe odliczanie, które może rozpocząć się również bez powyższego sygnału ostrzegawczego, sędzia:
 - użyje gwizdka.
 - jednoznacznie zasygnalizuje ręką/ramieniem, że wznowienie gry powinno zostać wykonane.
 - będzie wizualnie odliczał pięć sekund uniesioną ręką; temu wizualnemu odliczaniu może towarzyszyć odliczanie werbalne, tam gdzie jest to stosowne.
- Jeżeli z chwilą zakończenia pięciosekundowego odliczania piłka nie znajduje się w grze, sędzia:
 - przyzna wrzut drużynie przeciwnej, do wykonania z tego samego miejsca, z którego miał być wykonany pierwotny wrzut; albo
 - przyzna rzut różny drużynie przeciwnej po tej stronie pola gry, która znajduje się najbliżej miejsca, z którego miał być wykonany rzut od bramki.
- Gdy wznowienie gry zostaje przyznane drużynie przeciwnej, napomnienie, żółta kartka, ma zastosowanie wyłącznie wtedy, gdy zawodnik lub jego współpartner następnie nadmiernie opóźnia wznowienie gry przez drużynę przeciwną.

Sędzia nie musi czekać, aż zawodnik wejdzie w posiadanie piłki, aby rozpocząć pięciosekundowe odliczanie. Odliczanie może zostać rozpoczęte również wtedy, gdy

zawodnik celowo powoduje opóźnienie poprzez:

- powolne odzyskiwanie piłki.
- zajęcie niewłaściwej pozycji do wrzutu.
- ustawienie piłki w niewłaściwym miejscu przy rzucie od bramki.

Ponieważ celem odliczania jest utrzymanie tempa zawodów przez przeciwdziałanie marnowaniu czasu gry przy wrzutach i rzutach od bramki, zawodnik nie powinien być karany, jeżeli jest w trakcie wrzucania albo kopania piłki w momencie, gdy sędzia dochodzi do końca odliczania.



Tylko kapitan – wskazówki

Niniejsze wytyczne staną się obowiązkowym protokołem dla wszystkich rozgrywek rozpoczynających się 1 lipca 2027 r. lub później.

Kontekst

Pomimo że szacunek i zasada fair play są podstawowymi wartościami naszego sportu, sędziowie i zespoły sędziowskie są regularnie poddawani werbalnemu i/lub fizycznemu okazywaniu niezadowolenia z decyzji, gdy je podejmują. W skrajnych przypadkach zawodnicy czasem biegną w stronę sędziów i otaczają ich, co pokazuje brak szacunku dla sędziego, szkodzi wizerunkowi gry i może być zastraszające i przytłaczające.

Wzmocniona współpraca między sędzią a kapitanami drużyn może pomóc w zaszczepieniu uczciwości i wzajemnego szacunku. W tym kontekście, aby sędzia mógł wyjaśniać kluczowe decyzje, tylko kapitanowie będą mogli podejść do sędziego, pod warunkiem że zrobią to z szacunkiem i będą zachowywać się odpowiednio. Jednocześnie kapitan będzie odpowiedzialny za zapewnienie, że zawodnicy z jego drużyny pozostaną w rozsądnej odległości od sędziego i nie będą przeszkadzać w interakcji między sędzią a kapitanem(ami) drużyn(y).

Poniższe proste wytyczne powinny pomóc organizatorom rozgrywek, którzy chcą zastosować wskazówki „tylko kapitan”.

Wskazówki

- Normalne wzajemne relacje/rozmowy między zawodnikami a sędzią są dozwolone i pozostają ważne (w celu zwiększenia przejrzystości i unikania ewentualnej frustracji i konfliktów).
- Każdy zawodnik (w tym kapitan), który okazuje niezadowolenie słowem lub czynem, zostanie napomniany (żółta kartka).

- Sędzia, tam gdzie jest to stosowne, wyjaśni ważne decyzje kapitanom i/lub zawodnikom zaangażowanym w zdarzenie.
- Aby zapobiec mobbingowi lub otaczaniu sędziego przez zawodników w ważnych sytuacjach meczowych oraz po kluczowych incydentach lub decyzjach:
 - tylko jeden zawodnik z każdej drużyny – zazwyczaj kapitan – może podejść do sędziego i, gdy to robi, musi zawsze zachowywać się z szacunkiem;
 - sędzia może instruować/informować zawodników (werbalnie lub gestami), aby do niego nie podchodzili;
 - kapitanowie drużyn są odpowiedzialni za pomoc w utrzymaniu swoich zawodników z dala od sędziego;
 - zawodnicy, którzy podejść/otoczą sędziego, gdy nie mają na to pozwolenia, mogą zostać napomniani (żółta kartka);
 - w razie potrzeby sędzia może opóźnić wznowienie gry, aby umożliwić kapitanom rozmowę z ich zawodnikami w celu wyjaśnienia decyzji, czy egzekwowania odpowiedniego zachowania, itp.
- Interakcję/rozmowę z jakimkolwiek zawodnikiem innym niż kapitan lub podejście takiego zawodnika pozostawia się ocenie sędziego, np. jeśli zawodnik popełnił przewinienie, został sfaulowany i/lub jest kontuzjowany.

Wskazówki, jeżeli kapitan jest bramkarzem

- W przypadku, gdy bramkarz jest kapitanem, sędzia musi być poinformowany najpóźniej podczas losowania przed rozpoczęciem zawodów, który zawodnik z pola został wybrany do kontaktu z sędzią w zastępstwie kapitana-bramkarza.
- Tylko kapitan-bramkarz i wybrany zawodnik, ale nie obaj w tym samym czasie, mogą podejść do sędziego.
- Jeżeli wybrany zawodnik zostanie wymieniony lub zostanie wykluczony, to kolejny zawodnik musi zostać wybrany do zastępowania kapitana.

Alternatywa dla rozgrywek młodzieżowych, oldbojów, osób z niepełnosprawnościami oraz futbolu amatorskiego

Poniższe wytyczne dotyczą wyłącznie rozgrywek młodzieżowych, oldbojów, osób z niepełnosprawnościami oraz futbolu amatorskiego.

Sędzia może rozpocząć stosowanie wskazówki „tylko kapitan” poprzez użycie sygnału gwizdka i użycie następującej gestykulacji:

- Podniesienie obu ramion nad głowę i skrzyżowanie ich na wysokości nadgarstków.
- Rozkrzyżowanie ramion i przesunięcie ich przed ciało z otwartymi dłońmi w ruchu odpychającym do przodu, aby zasygnalizować, że zawodnicy nie mogą podchodzić.



- Strefa „tylko dla kapitanów” będzie obejmować obszar o promieniu 4 m (4,5 jarda) wokół sędziego.
- W razie potrzeby sędzia może oddalić się od zawodników, aby utworzyć strefę „tylko dla kapitanów”.
- Żaden zawodnik nie może wejść do tej strefy, z wyjątkiem kapitanów obu drużyn, którzy powinni nosić opaskę identyfikacyjną.
- Kapitan ma pewien stopień odpowiedzialności, aby koledzy z drużyny do respektowali strefę „tylko dla kapitanów” i pozostawali co najmniej 4 m (4,5 jarda) od sędziego.

- Jeśli do strefy „tylko dla kapitanów” wejdzie zawodnik inny niż kapitan, powinien on zostać napomniany (żk) za niesportowe zachowanie za okazywanie niezadowolenia przez czyny.
- Jeśli do strefy „tylko dla kapitanów” wejdzie więcej niż jeden zawodnik z drużyny, co najmniej jeden z nich musi zostać napomniany (żk) – zazwyczaj będzie to pierwszy nieuprawniony zawodnik, który wszedł do strefy, lub zawodnik, którego podejście było najbardziej agresywne.
- Każdy incydent, w którym więcej niż jeden nieuprawniony zawodnik z drużyny wejdzie do strefy „tylko dla kapitanów”, musi zostać zgłoszony odpowiednim organom po zawodach.*

** Zaleca się, aby organizatorzy rozgrywek mieli ustalone sankcje na wypadek sytuacji, w których więcej niż jeden zawodnik z drużyny narusza strefę „tylko dla kapitanów”.*

Kary wychowawcze – wskazówki

Wstęp

Kary wychowawcze (kary czasowe) za wszystkie lub niektóre przewinienia karane napomnieniem (żółte kartki) stanowią alternatywę w rozgrywkach młodzieżowych, oldbojów, osób niepełnosprawnych i w rozgrywkach amatorskich, pod warunkiem zatwierdzenia przez narodowy związek piłkarski, konfederację lub FIFA (w zależności, który podmiot jest stosowny).

138. Doroczne Ogólne Zgromadzenie IFAB zatwierdziło zmienioną wersję „Kar wychowawczych - wskazówki”.

Odniesienie do kar wychowawczych znaleźć można w:

Artykuł 5 – Sędzia

5. 3. Uprawnienia i obowiązki – Sankcje dyscyplinarne

Sędzia 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 w to okres przerwy między połowami, dogrywkę i karne (serię rzutów karnych).

Kary wychowawcze (KW) są stosowane, gdy zawodnik popełnia przewinienie karane napomnieniem (ŻK) i zostaje ukarany natychmiastowym „zawieszeniem” w kolejnej fazie zawodów. Filozofia kryjąca się za tą zmianą bazuje na przekonaniu, że „natychmiastowa kara” może mieć znaczący, natychmiastowy i pozytywny

wpływ na zachowanie przewinającego zawodnika oraz potencjalnie na jego kolegów z drużyny.

Związki narodowe, konfederacje lub FIFA powinny zatwierdzić (dla 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 drużyny winnego zawodnika).

Czas trwania kary wychowawczej

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

- Zawodnik, który odbywa KW może zostać wymieniony dopiero po zakończeniu okresu kary wychowawczej (i tylko jeżeli jego drużyna nie wykorzystała przyśługujących jej wymian i/lub okazji do wymiany, tam, gdzie ma to zastosowanie).
- 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 karnych (serii rzutów karnych).

Miejsce odbywania kary wychowawczej

- Zawodnik odbywający KW winien pozostać w strefie technicznej (tam, gdzie jest wyznaczona) lub przy swoim trenerze/sztabie drużyny, chyba że bierze udział w rozgrzewce (na takich samych zasadach jak zawodnicy rezerwowi).

Przewinienia popełnione podczas kary wychowawczej

- 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

- Organizatorzy rozgrywek/związki narodowe decydują, czy KW muszą być zgłaszane do odpowiednich władz i czy jakiegokolwiek dalsze sankcje dyscyplinarne mogą być wyciągane, np. dyskwalifikacja z powodu pewnej liczby KW, tak jak w przypadku „standardowych” napomnień (ŻK).

System kar wychowawczych

Organizator rozgrywek może zastosować jeden z następujących systemów KW:

- System A – dla wszystkich przewinień karanych napomnieniem (ŻK).
- System B – dla niektórych przewinień karanych napomnień (ŻK).

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

- Wszystkie przewinienia karane napomnieniem (ŻK) wiążą się z zastosowaniem KW.
- Zawodnik, który popełnia drugie przewinienie karane napomnieniem (ŻK) w tych samych zawodach:
 - otrzymuje drugą KW i nie będzie brał udziału w dalszej części zawodów,
 - może zostać zastąpiony przez zawodnika rezerwowego po zakończeniu drugiego okresu kary wychowawczej, jeśli drużyna zawodnika nie wykorzystwała maksymalnej liczby wymian i/lub okazji do wymian, jeśli dotyczy (ponieważ drużyna została już „ukarana” grą bez tego zawodnika przez dwa okresy kary wychowawczej).

System B – kary wychowawcze 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 otrzyma dwa napomnienia w tych samych zawodach, zostaje wykluczony (CzK), nawet jeśli jedno napomnienie jest za przewinienia karane karą wychowawczą/oba napomnienia karane są karą wychowawczą.

** Niektórzy organizatorzy rozgrywek mogą wprowadzać KW wyłącznie dla napomnień (ŻK) związanych z „nieodpowiednim” zachowaniem, jak np.:*

- symulacja,
- celowe opóźnianie możliwości wznowienia gry przez przeciwnika,
- krytyka decyzji sędziów, słowna lub przez gestykulację,
- przerwanie lub przeszkadzanie w prowadzeniu korzystnej akcji przez trzymanie, pociąganie, popychanie lub z powodu rozmyślnego zagrania ręką,
- wykonywanie nieprzepisowych zwodów przez wykonawcę rzutu karnego.

Wymiany powrotne – wskazówki

Wymiany powrotne zostały zatwierdzone przez 131. 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

3. 2. 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 pole gry 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. Wymiany powrotne – wskazówki



Protokół dotyczący dodatkowych stałych wymian wynikających ze wstrząśnienia mózgu

Wprowadzenie

Po zatwierdzeniu na 138. Walnym Zgromadzeniu (AGM) IFAB, które odbyło się w Szkocji 2 marca 2024 roku, Przepisy Gry umożliwiają organizatorom rozgrywek stosowanie dodatkowych stałych wymian wynikających ze wstrząśnienia mózgu.

Dodatkowa stała wymiana związana ze wstrząśnieniem mózgu ma miejsce, gdy zawodnik, który doznał rzeczywistego lub podejrzanego wstrząśnienia mózgu, zostaje wymieniony i nie bierze dalszego udziału w meczu. Ta wymiana nie liczy się jako jedna z „normalnych” dozwolonych wymian (lub okazji do wymian, tam gdzie ma to zastosowanie).

Odniesienie do dodatkowych stałych wymian związanych ze wstrząśnieniem mózgu znajduje się w:

Artykuły 3. Zawodnicy

3. 2. Liczba wymian – Dodatkowe stałe wymiany wynikające ze wstrząśnienia mózgu

Organizatorzy rozgrywek mogą stosować dodatkowe stałe wymiany związane z wstrząśnieniem mózgu zgodnie z protokołem wymienionym w sekcji „Modyfikacje Przepisów Gry”.

Chociaż podczas prób stosowano dwa różne protokoły, na Walnym Zgromadzeniu IFAB zatwierdzono jeden protokół (patrz poniżej), który musi być stosowany w całości.

Zasady

- Każdej drużynie przysługuje maksymalnie jedna „wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu” w zawodach.
- „Wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu” może być dokonana niezależnie od liczby już wykorzystanych wymian.
- W rozgrywkach, w których liczba wymienionych zawodników rezerwowych jest taka sama jak maksymalna liczba „normalnych wymian” możliwych do wykorzystania, „wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu” może dotyczyć zawodnika, który wcześniej został wymieniony, i może być dokonana w dowolnym momencie, niezależnie od liczby już wykorzystanych wymian.
- Kiedy użyta zostanie „wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu”, drużyna przeciwna ma wtedy możliwość użycia „dodatkowej wymiany” z dowolnego powodu.

Procedura

- Procedura wymiany jest zgodna z Artykułem 3 – Zawodnicy (z wyjątkiem opisanych poniżej przypadków).
- „Wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu” może być dokonana:
 - natychmiast po wystąpieniu lub podejrzeniu wstrząśnienia mózgu;
 - po ocenie na polu gry i/lub ocenie poza polem gry; lub
 - w dowolnym innym momencie, gdy wystąpiło lub jest podejrzewane wstrząśnienie mózgu, w tym, gdy zawodnik został wcześniej zbadany i wrócił na boisko.
- Jeśli drużyna zdecyduje się dokonać „wymiany wynikającej z wstrząśnienia mózgu”, sędzia lub sędzia techniczny jest informowany, najlepiej za pomocą karty/formularza wymian o innym kolorze.
- Zawodnik z wstrząśnieniem mózgu lub podejrzeniem wstrząśnienia mózgu nie może brać dalszego udziału w zawodach, w tym w serii rzutów karnych, i powinien, jeśli to możliwe, zostać odprowadzony do szatni i/lub placówki medycznej.

- Drużyna przeciwna jest informowana przez sędziego, sędziego technicznego, że ma możliwość wykorzystania „dodatkowej wymiany” i „dodatkowej okazji do wymiany”, które mogą być wykorzystane równocześnie z „wymianą wynikającą z wstrząśnienia mózgu” dokonaną przez drugą drużynę lub w dowolnym momencie później (z wyjątkiem przypadków opisanych w Przepisach Gry).

Przypadki możliwości zastosowania wymiany

- Dokonanie „wymiany wynikającej z wstrząśnienia mózgu” jest oddzielne od limitu liczby „normalnych” okazji do wymiany.
- Jednak jeśli drużyna dokona „normalnej wymiany” w tym samym czasie co „wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu”, będzie to liczone jako jedna z jej „normalnych” okazji do wymiany.
- Gdy drużyna wykorzysta wszystkie swoje „normalne” okazje do wymiany, nie może wykorzystać „wymiany wynikającej z wstrząśnienia mózgu” do dokonania „normalnej wymiany”.
- Jeśli drużyna dokona „wymiany wynikającej z wstrząśnienia mózgu”, drużyna przeciwna może wykorzystać „dodatkową wymianę” i otrzymuje „dodatkową okazję do wymiany”. Ta dodatkowa okazja może być wykorzystana tylko na „dodatkową wymianę”, a nie na „normalną wymianę”.

Sędziowie

Sędzia i pozostali sędziowie, zwłaszcza sędzia techniczny:

- nie są częścią procesu decyzyjnego drużyny w kwestii, czy zawodnik powinien zostać wymieniony 10:06 PM ani czy zawodnik powinien zostać zastąpiony przez „normalną wymianę” czy „wymianę wynikającą z wstrząśnienia mózgu”;
- nie mogą decydować, czy faktyczny lub przypuszczalny uraz kwalifikuje się do wykorzystania „wymiany wynikającej z wstrząśnienia mózgu”;
- powinni udzielać odpowiedniego wsparcia, gdy zawodnik ma faktyczny lub przypuszczalny uraz, w tym informować kapitana drużyny, trenera i/lub personel medyczny, jeśli podejrzewają, że zawodnik wymaga oceny i/lub leczenia;
- powinni wspierać decyzję kapitana drużyny, trenera i/lub personelu medycznego, że kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować gry, co może wymagać opóźnienia wznowienia gry, aż zawodnik opuści pole gry; oraz
- muszą poinformować odpowiednie władze, jeśli mają obawy, że „wymiana wynikająca z wstrząśnienia mózgu” została dokonana niewłaściwie.







Przepisy Gry 2026/27



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 narodowych zrzeszonych w FIFA, jak i meczów w ramach międzynarodowych rozgrywek klubowych, zastosowane nawierzchnie sztuczne muszą być zgodne z Wymogami Jakościowymi dla Nawierzchni Piłkarskich FIFA – 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, jeśli 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. Na polach gry 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 zawodów piłki nożnej.

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).



- 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.

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.

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

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

4. Wymiary pola gry – zawody międzynarodowe

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

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

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

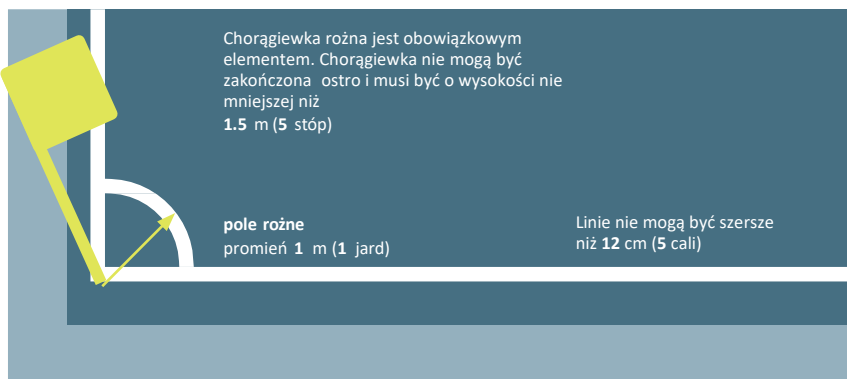
Dwie linie wytycza się pod kątem prostym do linii bramkowej, w odległości 16,5 m (18 jardów) od wewnętrznej strony każdego słupka bramkowego. Te linie rozciągają się w głąb pola gry na odległość 16,5 m (18 jardów) i ich końce połączone są linią równoległą do linii bramkowej. Powierzchnia ograniczona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

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



8. Chorągiewki

Chorągiewka nieostro zakończona i o wysokości nie mniejszej niż 1,5 m (5 stóp), musi zostać umieszczona 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) do 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 oceny 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 i nie mogą być niebezpieczne. Ich przekrój musi być jednakowego kształtu, tj. kwadratowy, prostokątny, okrągły, eliptyczny lub musi stanowić połączenie tych przekrojów.

Zaleca się, aby wszystkie bramki używane w oficjalnych rozgrywkach organizowanych pod auspicjami FIFA lub konfederacji spełniały wymogi zawarte w Programie Jakości FIFA dla Bramek.

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. 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. Przerwana gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim. Jeżeli naprawa nie jest możliwa, zawody należy zakończyć. Użycie liny lub innych elastycznych lub niebezpiecznych materiałów do zastąpienia poprzeczki jest niedozwolone.

Siatki bramkowe mogą być umocowane do bramek i podłoża poza bramką. Siatki te muszą być odpowiednio podparte i nie mogą przeszkadzać bramkarzowi.

Względy bezpieczeństwa

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

11. System GLT (Goal Line Technology)

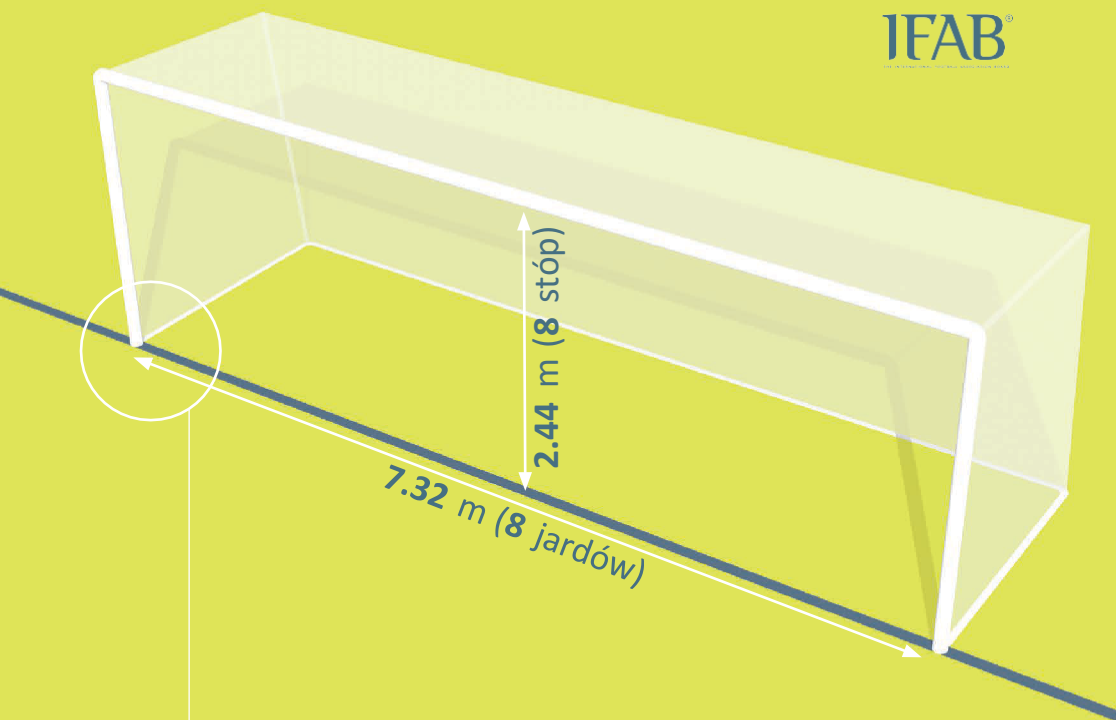
System GLT może być użyty w celu weryfikacji, czy bramka została zdobyta, aby wesprzeć decyzję sędziego.

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 i/lub przez



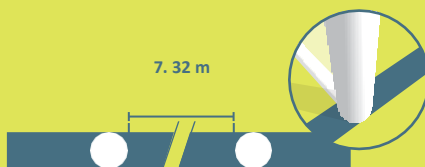
Położenie słupków bramkowych w odniesieniu do linii bramkowej musi być zgodnie z poniższymi grafikami



7.32 m



7.32 m



7.32 m



7.32 m



słuchawkę/zestaw słuchawkowy sędziego); informacja może zostać przesłana również do Centrum Obsługi Wideo (COW).

Wymogi i specyfikacja dla systemu GLT

W przypadku zastosowania systemu GLT w rozgrywkach mistrzowskich, organizator rozgrywek musi dopilnować, aby system spełniał (włączając w to jakiegokolwiek zaakceptowane zmiany ramy bramki i technologii zastosowanej w piłce) wymagania zawarte w Programie Jakości FIFA dla GLT.

W przypadku zastosowania systemu GLT, sędzia zobowiązany jest do sprawdzenia funkcjonalności systemu przed zawodami. Takie testy muszą być ujęte w Wytycznych Testowania. Jeżeli system nie działa zgodnie z Wytycznymi Testowania, sędzia nie może używać systemu GLT i musi zgłosić ten fakt do odpowiednich władz.

12. Reklama

Żaden rodzaj reklamy, stałej lub świetlnej, nie może być umieszczany na polu gry, na powierzchni ograniczonej siatkami bramkowymi, w strefie technicznej i strefie Stanowiska Wideo weryfikacji (SW) 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 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.).

Dodatkowo pionowe reklamy muszą być umieszczone co najmniej:

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

13. Loga i emblematy

Reprodukcja, zarówno stała jak i świetlna, przedstawiająca loga lub emblematy FIFA, konfederacji, 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. Dozwolone one są na flagach chorągiewek.

14. System VAR

W zawodach rozgrywanych z użyciem systemu VAR musi znajdować się jedno Centrum Obsługi Wideo (COW) i przynajmniej jedno Stanowisko Wideoweryfikacji (SW).

Centrum Obsługi Wideo (COW)

COW jest pomieszczeniem, w którym pracują sędzia asystent wideo (sędzia VAR), asystent sędziego asystenta wideo (sędzia AVAR) 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 sędzią AVAR i OP podczas zawodów.

Zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony lub osoba funkcyjna, który(a) wejdzie do COW, zostanie ukarany(a) wykluczeniem.

Stanowisko Wideoweryfikacji (SW)

W zawodach rozgrywanych z sędziami VAR musi być wyznaczone przynajmniej jedno Stanowisko Wideoweryfikacji (SW), w którym sędzia przeprowadza wideoweryfikację na boisku (ang. OFR). SW musi być:

- w widocznym miejscu na zewnątrz pola gry,
- jednoznacznie oznakowane.

Zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony lub osoba funkcyjna, który(a) wejdzie w SW, zostanie napomniany.



Artykuł

2

Piłka

1. Właściwości i wymiary piłki

Wszystkie piłki muszą być:

- kuliste,
- wykonane ze stosownego materiału,
- o obwodzie między 68 cm (27 cali) a 70 cm (28 cali),
- o wadze między 410 g (14 uncji) a 450 g (16 uncji) w momencie rozpoczęcia zawodów,
- napompowane tak, by ciśnienie wynosiło od 0,6 do 1,1 atmosfery (600–1100 g/cm²), mierzone w odniesieniu do poziomu morza (8,5–15,6 funta/in.²).

Wszystkie piłki używane w meczach rozgrywanych w oficjalnych rozgrywkach organizowanych pod auspicjami FIFA lub konfederacji muszą spełniać wymogi i posiadać jedno z oznaczeń Programu Jakości FIFA dla Piłek.

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

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

W zawodach mistrzowskich organizowanych pod auspicjami FIFA, konfederacji 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 rzutem sędziowskim.

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

Jeżeli piłka stanie się niezdatna do gry podczas wykonywania rzutu karnego lub podczas wykonywania karnych (serii rzutów karnych), 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 liczy 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, wpisanymi do protokołu.

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, konfederacje czy związki narodowe. W rozgrywkach męskich i kobiecych z udziałem pierwszych drużyn klubów biorących udział w najwyższej lidze krajowej lub reprezentacji „A” – w tych rozgrywkach regulaminy rozgrywek zezwalają na przeprowadzenie maksymalnie pięciu wymian, każda z drużyn:

- posiada maksymalnie trzy okazje do wymiany*
- może dodatkowo dokonać wymiany w przerwie między połowami.

** Jeżeli obie drużyny dokonują wymiany w tym samym momencie, to liczy się to jako jedna okazja do wymiany dla każdej drużyny. Wymiany kilku zawodników (i zgłoszenie) przez drużynę podczas tej samej przerwy w grze liczy się jako jedna wykorzystana okazja wymiany.*

Dogrywka

- Jeżeli drużyna nie wykorzystała maksymalnej liczby wymian i/lub okazji do wymian, to niewykorzystani zawodnicy rezerwowi i niewykorzystane okazje do wymian, mogą zostać wykorzystane podczas dogrywki.
- Jeżeli regulamin rozgrywek zezwala na dokonanie jednej, dodatkowej wymiany w dogrywce, to każda z drużyn będzie miała jedną, dodatkową okazję wymiany.
- Wymiany mogą być również przeprowadzane między regulaminowym czasem gry a rozpoczęciem dogrywki i w przerwie między połowami dogrywki – nie są one liczone jako wykorzystane okazje do wymiany.

Regulaminy rozgrywek muszą określać:

- ilu zawodników rezerwowych można wpisać do protokołu – od trzech do maksimum piętnastu,
- 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 towarzyskich międzynarodowych meczach pierwszych reprezentacji „A” można wpisać do protokołu maksymalnie piętnastu zawodników rezerwowych, z których maksymalnie ośmiu może zostać wykorzystanych, chyba że obie drużyny uzgodnią większą liczbę zawodników rezerwowych, maksymalnie do jedenastu. W takim przypadku sędzia musi zostać poinformowany przed zawodami. Obowiązują ograniczenia i procedury dotyczące okazji do wymian stosowane w oficjalnych rozgrywkach.

We wszystkich innych zawodach można dokonać większej liczby wymian, zakładając, że:

- drużyny osiągnęły porozumienie co do maksymalnej liczby wymian,
- 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.

Dodatkowe stałe wymiany wynikające ze wstrząśnienia mózgu

Organizatorzy rozgrywek mogą stosować dodatkowe stałe wymiany wynikające ze wstrząśnienia mózgu zgodnie z protokołem wymienionym w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.

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 w nich udziału.

Przy wymianie zawodnika na zawodnika rezerwowego, należy przestrzegać „Protokołu wymiany ograniczonej czasowo” zawartego w sekcji „Uwagi i modyfikacje” oraz następujące warunki:

- sędzia musi być poinformowany przed dokonaniem zamierzonej wymiany,
- zawodnik wymieniany:
 - otrzymuje zgodę sędziego na opuszczenie pola gry (chyba że już jest poza nim) i musi to zrobić w najbliższym miejscu przez linię ograniczającą pole gry, chyba że sędzia zezwoli, aby zawodnik mógł bezpośrednio/natychmiast opuścić pole gry na linii środkowej lub w innym miejscu (np. ze względu na bezpieczeństwo czy kontuzję),
 - musi znaleźć się poza polem gry w ciągu dziesięciu sekund od pokazania tablicy wymian albo gdy tablica nie jest dostępna, od sygnału sędziego na dokonanie wymiany, z wyjątkiem sytuacji, gdy nie jest to możliwe ze względu na bezpieczeństwo/ochronę lub kontuzję.
 - musi natychmiast udać się do strefy technicznej lub do szatni i nie bierze dalszego udziału w zawodach (poza rozgrywkami, gdzie zezwala się na wymiany powrotne), jeżeli zawodnik, który ma zostać wymieniony, odmawia zejścia z pola gry, sędzia kontynuuje grę.

Jeżeli podczas tej samej przerwy w grze dokonywanych jest kilka wymian, wszyscy zawodnicy wymieniani muszą opuścić pole gry w ciągu dziesięciu sekund od wskazania ostatniej wymiany.

- jeżeli zawodnik, który ma zostać wymieniony, odmawia zejścia z pola gry, sędzia kontynuuje grę.

Zawodnik rezerwowowy 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 podejmuje się sankcji dyscyplinarnych 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, 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 w przerwie między połowami dogrywki) lub w czasie między zakończeniem zawodów a rozpoczęciem dogrywki i/lub karnych (serii rzutów karnych).

Z wyjątkiem sytuacji, w których opuszczenie pola gry w ciągu dziesięciu sekund nie jest możliwe ze względu na bezpieczeństwo, ochronę lub kontuzję, jeżeli zawodnik wymieniany nie opuścił pola gry w wymaganym czasie dziesięciu sekund:

- zawodnik wymieniany nadal musi opuścić pole gry; zostaje napomniany tylko wtedy, gdy nadmiernie opóźnia wznowienie gry ponad dziesięć sekund,
- zawodnik rezerwowy nie może jeszcze wejść na pole gry,
- gra zostaje wznowiona,
- wymiana nie może zostać anulowana ani nie można wykorzystać innego zawodnika rezerwowego,
- zawodnik rezerwowy może wejść na pole gry wyłącznie za zgodą sędziego podczas pierwszej przerwy w grze po upływie jednej minuty od wznowienia gry.

W przypadku wszystkich innych przewinień:

- zawodnikom udziela się napomnień,
- gra jest wznowiana 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 oddaniu sędziemu protokołu i przed rozpoczęciem meczu – może zostać zastąpiony w podstawowym składzie przez zgłoszonego zawodnika rezerwowego (w jego miejsce nie można dopisać innego rezerwowego). Liczba wymian, do której jest uprawniona drużyna, nie zostaje pomniejszona,
- po rozpoczęciu zawodów – nie może zostać zastąpiony.

Zgłoszony zawodnik rezerwowy, który został wykluczony, 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 zawodni-

ków oraz zawodników rezerwowych) są osobami funkcyjnymi. Każda osoba nie-wpisana 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 rezerwowowy, 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 działanie takie było spowodowane przez drużynę atakującą.

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 albo 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.

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

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, która wpływała na grę, a gra nie została wznowiona, to:

- sędzia nie uznaje bramki, jeżeli dodatkowa osoba była:

- zawodnikiem, zawodnikiem rezerwowym, zawodnikiem wymienionym, zawodnikiem wykluczonym lub osobą funkcyjną drużyny, która zdobyła bramkę; gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim z miejsca, gdzie znajdowała się dodatkowa osoba,
 - osobą niepożądaną 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 dodatkowa osoba była:
 - zawodnikiem, zawodnikiem rezerwowym, zawodnikiem wymienionym, zawodnikiem wykluczonym lub osobą funkcyjną drużyny, która straciła bramkę,
 - osobą niepożądaną, 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 w chwili zdobycia bramki na polu gry znajdowała się dodatkowa osoba, 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

Każda drużyna musi posiadać kapitana na polu gry, który nosi opaskę identyfikacyjną. Kapitan drużyny nie ma specjalnego statusu i przywilejów, jednak ponosi w pewnym stopniu odpowiedzialność za zachowanie swojego zespołu. Organizatorzy rozgrywek mogą wprowadzić wskazówki „Tylko kapitan”, które uwzględnione są w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.



Artykuł

4

Ubiór zawodników

1. Względy bezpieczeństwa

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

Akcesoria są dozwolone, o ile nie są niebezpieczne oraz są bezpiecznie zakryte i odpowiednio zabezpieczone. Przedmioty niebezpieczne muszą zostać usunięte i nie mogą być zaklejone taśmą ani zakryte.

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

- usunięcie niedozwolonego wyposażenia,
- opuszczenie pola 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,
- getry – taśma lub jakikolwiek inny materiał użyty na zewnątrz getrów musi być w tym samym kolorze, co część getrów, do których został zastosowany lub którą zakrywa,
- ochraniacze goleni – muszą być sporządzone z odpowiedniego materiału i muszą być odpowiedniej wielkości stanowiące odpowiedni stopień ochrony i muszą być zakryte przez getry. Zawodnicy są odpowiedzialni za rozmiar i stosowne dopasowanie swoich ochraniaczy,
- obuwie.

Kapitan drużyny musi nosić opaskę wydaną lub autoryzowaną przez odpowiedniego organizatora rozgrywek, lub jednokolorową opaskę, która może mieć również napis „kapitan” lub literę „C” albo jej tłumaczenie, które również powinno być jednokolorowe (patrz również „Modyfikacje Przepisów Gry”).

Zawodnik, który przypadkowo zgubił but lub ochraniacz, musi go założyć jak najszybciej, jednak nie później niż w najbliższej przerwie w grze. Jeżeli przed tym zawodnik taki zagra piłkę 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:

- w jednym kolorze, tym samym, co główny kolor rękawka koszulki/bluzy lub
- wielokolorowa/posiadająca wzory, jeżeli stanowi to odwzorowanie rękawa koszulki/bluzy.

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

4. Inne elementy wyposażenia

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

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 przyłączone 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 (sterujące 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 wolno używać sprzęt do komunikacji, gdy bezpośrednio wiąże się to z kwestią bezpieczeństwa i zdrowia zawodników lub dla celów taktycznych/trenerskich. Jednak zezwala się tylko na mały, przenośny, mieszający się w dłoni sprzęt (np. mikrofon, słuchawkę, telefon komórkowy/smartfon, smartwatch, tablet czy laptop). Osoba funkcyjna, która używa niedozwolonego sprzętu lub która zachowuje się w sposób niewłaściwy w związku z użyciem sprzętu elektronicznego lub systemu komunikacji, zostanie ukarana wykluczeniem.

Elektroniczny system analizujący występ zawodnika (EPTS)

Przy stosowaniu technologii ubieralnej jako części systemu EPTS w meczach w ramach oficjalnych rozgrywek organizowanych pod auspicjami FIFA, konfederacji czy związków narodowych, na organizatorze rozgrywek spoczywa odpowiedzialność zweryfikowania, czy noszone przez zawodników urządzenie nie stanowi zagrożenia i spełnia kryteria dla ubieralnych systemów EPTS zgodnie z Programem Jakości FIFA dla EPTS.

W zawodach, w których organizator zawodów/rozgrywek zapewnia elektroniczny system analizujący występ zawodnika (EPTS), to na organizatorze zawodów/

rozgrywek spoczywa odpowiedzialność za to, 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.

Program Jakości FIFA dla EPTS ma służyć jako wsparcie dla organizatorów rozgrywek przy akceptowaniu rzetelności i precyzji elektronicznych systemów do śledzenia występów zawodników.

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 i nazwisko zawodnika, herb/logo klubu, slogany inicjatyw/emblematy promujące piłkę nożną, 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 opaski.
- W niektórych sytuacjach slogan, oświadczenie lub ilustracje mogą pojawić się wyłącznie na opasce kapitana.

Interpretowanie Artykułu

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

- używa ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub podejmuje takie działanie(a),
- działa w sposób prowokacyjny, szyderczy lub podburzający.

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

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

- jakiegokolwiek osoby/osób, żyjących lub nieżyjących (chyba że ich nazwisko stanowi część nazwy rozgrywek),
- jakiegokolwiek lokalnej, regionalnej, narodowej lub międzynarodowej partii politycznej/organizacji/grupy itd.
- jakiegokolwiek lokalnej, regionalnej lub państwowej władzy lub jej jakiegokolwiek departamentu, biura czy organu,
- 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 jej kibicami) oraz ogółu widowni.

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

6. Przewinienia i sankcje karne

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

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

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

- mieć sprawdzony sprzęt przez jednego z sędziów przed otrzymaniem zgody na powrót na pole gry,
- powrócić na pole gry tylko za zgodą sędziego (która może być wydana, gdy toczy się gra).

Zawodnik, który wchodzi na pole gry bez zgody sędziego, musi być napomniany.

Jeżeli gra została przerywana 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 na najwyższym poziomie zgodnie z Przepisami Gry oraz „duchem gry” i będą opierały się na obiektywnej ocenie w celu podjęcia odpowiednich kroków w ramach Przepisów Gry.

Organizatorzy rozgrywek mogą wykorzystywać technologię w celu wsparcia sędziego przy podejmowaniu lub zmianie decyzji dotyczących:

- protokołu VAR,
- piłki w grze / poza grą, w tym z użyciem technologii goal-line, czyli GLT,
- spalonego, w tym z użyciem półautomatycznej technologii spalonego, czyli SAOT.

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

Sędzia nie może zmienić decyzji dotyczącej sposobu wznowienia gry, gdy sam uzna ją za niewłaściwą, lub na sugestię innego sędziego, jeśli gra została wznowiona lub sędzia zakończył pierwszą lub drugą połowę (dotyczy to też dogrywki) i opuścił pole gry albo zakończył zawody przed upływem regulaminowego czasu gry. Jednak, jeżeli po zakończeniu połowy sędzia opuści pole gry udając się do Stanowiska Wideo weryfikacji (SW) lub dla poinstruowania zawodników, aby wrócili na pole gry, nie stanowi to przeszkody przy zmianie decyzji w związku ze zdarzeniem, które miało miejsce przed zakończeniem połowy.

Poza przypadkami ujętymi w artykule [12.4](#) oraz Protokole VAR sankcje dyscyplinarne mogą zostać zastosowane po tym, gdy gra została wznowiona jedynie wów-

czas, gdy jeden z członków zespołu sędziowskiego zidentyfikował przewinienie i podjął próbę poinformowania o tym sędziego zanim doszło do wznowienia gry; jednak w takim przypadku gra nie może być już ponownie wznowiona w sposób związany z przewinieniem.

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, które zawiera informacje o nałożonych sankcjach dyscyplinarnych oraz innych incydentach, które miały miejsce przed zawodami, w ich trakcie lub po ich zakończeniu,
- nadzoruje i/lub decyduje, jak gra zostanie wznowiona po jej przerwaniu.

Korzyść

- zezwala na kontynuowanie gry, gdy dochodzi do przewinienia albo gdy wznowienie gry zostało wykonane nieprawidłowo i piłka jest w grze, a drużyna przeciwna, która nie popełniła przewinienia, odniesie korzyść; sędzia karze przewinienie albo nakazuje powtórzenie wznowienia, jeżeli przewidywana korzyść nie wystąpi w danym momencie lub w ciągu kilku następnych 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 dyscyplinarne 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 włączając w to karne (serię rzutów karnych). 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 wszystkie inne przypadki niewłaściwego postępowania,
- 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 w to okres przerwy między połowami, dogrywkę i karne (serię rzutów karnych),

- podejmuje działania wobec osób funkcyjnych, które nie potrafią zachowywać się w sposób odpowiedzialny, ostrzega je lub pokazuje żółtą kartkę jako napomnienie lub czerwoną kartkę jako wykluczenie z przebywania na polu gry i w jego bezpośrednim otoczeniu, włączając w to strefę techniczną; w przypadku, w którym nie jest możliwe ustalenie winnej osoby, żółtą lub czerwoną kartką zostanie ukarany najwyższy rangą trener obecny w strefie technicznej. Osoba funkcyjna stanowiąca pomoc medyczną, która popełni przewinienie karane wykluczeniem, może pozostać w strefie, jeżeli ta drużyna nie ma innej osoby stanowiącej pomoc medyczną; taka osoba może udzielać pomocy wymagającemu tego zawodnikowi,
- korzysta z pomocy pozostałych sędziów dotyczącej zdarzeń, których sam nie widział.

Kontuzje

- nie przerywa gry aż do momentu, gdy piłka jest poza grą, jeżeli zawodnik doznał lekkiej kontuzji,
- przerywa grę tylko wtedy, gdy zawodnik doznał poważnej kontuzji, i zapewnia usunięcie zawodnika z pola gry. Kontuzjowany zawodnik nie może być opatrywany na polu gry, a jeżeli kontuzja powoduje przerwanie gry lub opóźnienie wznowienia gry, kontuzjowany zawodnik musi opuścić pole gry i może powrócić dopiero po upływie jednej minuty po wznowieniu gry;^{*} jeżeli piłka jest w grze, powrót musi nastąpić przez linię boczną, natomiast jeżeli piłka jest poza grą, powrót może nastąpić zza dowolnej linii ograniczającej pole gry.

Jedynymi wyjątkami od wymogu opuszczenia pola gry w celu otrzymania pomocy lub po jej otrzymaniu są sytuacje, 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 nadmiernej siły), zakładając, że ocena kontuzji/udzielenie pomocy zostanie zakończone szybko,
- podyktowany został rzut karny, a zawodnik kontuzjowany będzie wykonawcą tego rzutu.

- pilnuje, by zawodnik z krwawiącą raną opuścił pole gry. Powrót zawodnika na pole gry może nastąpić jedynie wówczas, gdy sędzia, upewniwszy się, że krwawienie zostało zatamowane, a zawodnik nie ma na sobie zakrwawionego ubioru, zezwoli na to sygnałem,
- 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 temu, musi być napomniany za niesportowe zachowanie,
- jeżeli sędzia zdecydował o napomnieniu lub wykluczeniu zawodnika, który z powodu kontuzji musi opuścić pole gry dla otrzymania pomocy, sędzia musi pokazać stosowną kartkę, zanim zawodnik ten opuści pole gry,
- jeżeli gra nie została przerwana z innego powodu lub kontuzja nie powstała w wyniku przewinienia, przerwana gra jest wznawiana rzutem sędziowskim.

* Patrz „Protokół oceny i pomocy poza polem gry” w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.

Ingerencja z zewnątrz

- przerywa, zawiesza lub kończy zawody z powodu przewinienia lub ingerencji 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, zawody kontynuuje, przerwie, zawiesza lub zakończy,
 - kibic użyje gwizdka, co wpłynie na grę – sędzia grę przerwie i wznowi ją rzutem sędziowskim,
 - druga piłka, inny przedmiot lub zwierzę pojawi się na boisku, gdy piłka jest w grze, sędzia musi:
 - przerwać grę (i wznović ją rzutem sędziowskim) tylko wtedy, gdy to wpływa na grę. Jednak nawet w takich okolicznościach, jeżeli piłka zmierza niechybnie do bramki, a powyższe przedmioty/zwierzę nie uniemożliwiają zawodnikowi drużyny broniącej możliwości jej zagrania, bramkę należy uznać, jeżeli piłka wpadnie do bramki – nawet wtedy, gdy piłka będzie miała wcześniej kontakt z powyższymi przedmiotami/zwierzęciem. Bramka nie będzie jednak uznana, gdy obecność na boisku powyższych przedmiotów/zwierzęcia będzie spowodowana przez kogokolwiek z drużyny atakującej,

- pozwolić na kontynuowanie gry, jeżeli powyższe przedmioty lub zwierzę nie wpływają na grę i spowodować ich usunięcie przy najbliższej możliwej sposobności.
- nie zezwala nieupoważnionym osobom na wejście na pole gry.

4. Sędzia asystent wideo (VAR)

Zastosowanie systemu VAR dozwolone jest wyłącznie, gdy organizator meczu/rozgrywek spełnił wszystkie warunki implementacji znajdujące się w podręczniku VAR i otrzymał pisemną zgodę FIFA.

Sędzia asystent wideo (VAR) może wspierać sędziego wyłącznie w przypadku popełnienia „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub jeśli „pominięto poważne zdarzenie” w sytuacjach:

- bramka/nie ma bramki,
- rzut karny/brak rzutu karnego,
- czerwona kartka jednoznacznie błędne drugie napomnienie,
- błędna identyfikacja, gdy sędzia napomina lub wyklucza niewłaściwego zawodnika,
- jednoznacznie błędnie przyznany rzut różny, jeżeli decyzja może zostać zmieniona natychmiast i bez opóźniania wznowienia gry; (opcja dla organizatora rozgrywek).

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 (wideo weryfikacja na boisku).

Z wyjątkiem „pominiętych poważnych zdarzeń” sędzia (oraz, gdzie ma to zastosowanie, pozostali sędziowie „boiskowi”) musi zawsze podjąć decyzję (włączając w to decyzję o odstąpieniu od kary za potencjalne przewinienie); decyzja taka pozostaje niezmieniona, chyba że zostanie zinterpretowana jako „jednoznaczny i oczywisty błąd”.

Wideoweryfikacja po wznowieniu gry

Jeżeli gra została przerwana i wznowiona, sędzia może zdecydować się na wideo weryfikację 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 i/lub ordynarnym/i działaniem/ami.

5. Wyposażenie sędziego

Obowiązkowe wyposażenie:

Sędzia musi posiadać następujące 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 do komunikacji między sobą – chorągiewki z systemem beep, zestawy komunikacji itp.,
- systemu EPTS lub innego sprzętu do monitorowania pracy sędziów pod względem kondycyjnym,
- kamer nasobnych, jeżeli organizator rozgrywek dostarcza kamery, kontroluje nagrania i przestrzega odpowiednich wytycznych. Kamery mogą posiadać mikrofony, które nie mogą być wykorzystywane do transmitowania komunikacji z sędzią asystentem wideo, VAR. Nagranie obrazu i dźwięku może być wykorzystywane przez odpowiednie władze w sprawach dyscyplinarnych.

Sędziom i pozostałym sędziom „boiskowym” zabrania się używania jakiegokolwiek innego sprzętu elektronicznego, w tym kamer, z wyjątkiem kamer nasobnych opisanych powyżej. Akcesoria mogą być noszone, o ile nie są niebezpieczne.

6. Wskazania sędziego

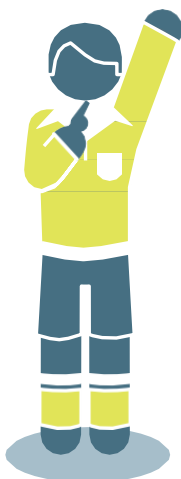
Poniżej znajdują się zatwierdzone rodzaje sygnalizacji sędziego.



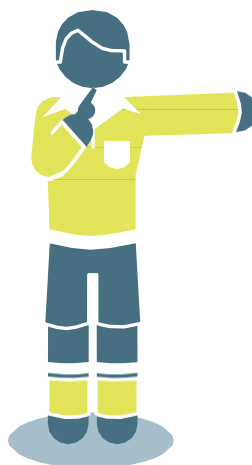
Wrzut



Rzut karny



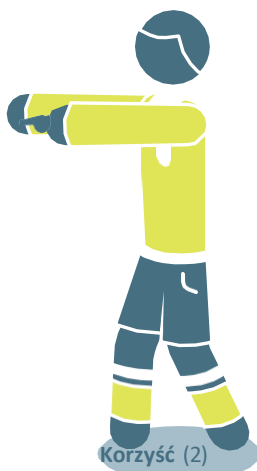
Rzut wolny **pośredni**



Rzut wolny **bezpośredni**



Korzyść (1)



Korzyść (2)



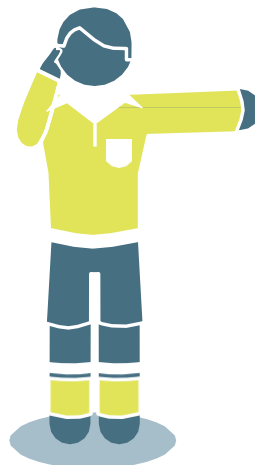
Rzut różny



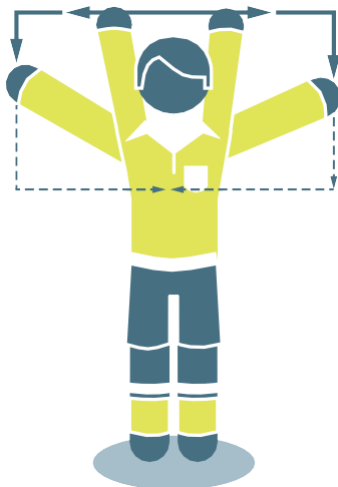
Rzut od bramki



Czerwona i żółta kartka



Sprawdzenie – sędzia wskazuje palcem na słuchawkę zestawu komunikacji i wyciąga do przodu drugą rękę



Wideweryfikacja – pokazanie kształtu ekranu telewizora



Odliczanie ostatnich pięciu sekund ośmiosekundowego ograniczenia dla bramkarzy kontrolujących piłkę ręk(ą)ami/ramieniem/ramionami

7. Odpowiedzialność sędziów

Sędziowie nie mogą być uznani odpowiedzialnymi za:

- jakiegokolwiek rodzaj kontuzji (urazu) doznanej przez zawodnika, oficjela lub widza,
- jakiegokolwiek 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 jakiegokolwiek 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 nieprzerwania 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 niepozwolenia zawodnikowi na noszenie określonego ubioru lub wyposażenia,
- pozwolenia lub niepozwolenia 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, konfederacji, związku narodowego lub regulaminów rozgrywek, według których odbywają się dane zawody.



Artykuł 6

Pozostali sędziowie

Pozostali sędziowie (dwóch sędziów asystentów, sędzia techniczny, dodatkowi sędziowie asystenci, rezerwowi 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 rezerwowi sędzia asystent są sędziami „boiskowymi”.

Sędzia asystent wideo (VAR) i asystent sędziego asystenta wideo (AVAR) są sędziami „wideo” i wspierają sędziego zgodnie z Przepisami Gry oraz protokołem VAR.

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” 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 oraz pozostałych sędziów. Sędzia oraz pozostali sędziowie muszą zostać poinformowani o fakcie tworzenia takiego raportu. Sędziowie „boiskowi” asystują sędziemu podczas przedmeczowego sprawdzania pola gry, piłek i ubioru zawodników (w tym stwierdzenia czy problemy zostały 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 różnym, 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 oraz 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/zgodę od sędziego,
- nadzorowania zapasowych piłek,
- wskazania minimalnej ilości doliczonego czasu gry, o którą 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 różnego lub rzutu od bramki,
- czy podczas wykonywania rzutu karnego bramkarz opuścił linię bramkową, zanim piłka została zagrana oraz czy piłka przekroczyła linię.

4. Rezerwowi sędzia asystent

Rezerwowi sędzia asystent może zastąpić sędziego asystenta, sędziego technicznego lub dodatkowego sędziego asystenta, który nie jest w stanie kontynuować zawodów. Może pomagać sędziemu jak każdy inny sędzia przebywający na polu gry.

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 „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominięto poważne zdarzenie” w sytuacjach: bramka/nie ma bramki, rzut karny/brak rzutu karnego, czerwonej kartki włączając jednoznacznie błędne drugie napomnienie lub przy błędnej identyfikacji karanego napomnieniem lub wykluczeniem niewłaściwego zawodnika.

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

- oglądanie meczu na monitorze, podczas gdy sędzia VAR zajęty jest sprawdzaniem lub wideo weryfikacją,
- prowadzenie rejestru wszystkich zdarzeń podlegających wideo weryfikacji i wszelkich problemów natury komunikacyjnej lub technologicznej,
- wspieranie sędziego VAR w komunikacji z sędzią, w szczególności w komunikacji, gdy sędzia VAR sprawdza lub wideo weryfikuje zdarzenie, np. żeby przekazać sędziemu, aby ten „zatrzymał grę” lub „opóźnił wznowienie” itd.,
- rejestrowanie „straconego” czasu, gdy gra jest wstrzymana na sprawdzanie lub wideo weryfikację,
- przekazywanie informacji do odpowiednich stron na temat zdarzeń związanych z użyciem systemu VAR.

6. Wskazania sędziego asystenta
Należy stosować zatwierdzone
wskazania, przedstawione
w poniższych obrazach.



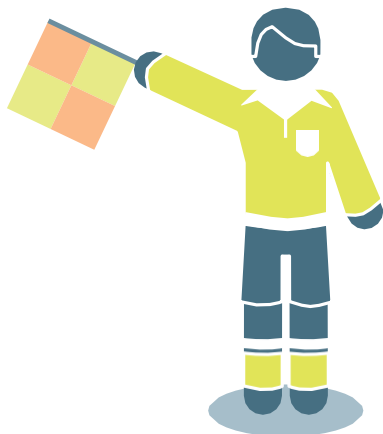
Wymiana



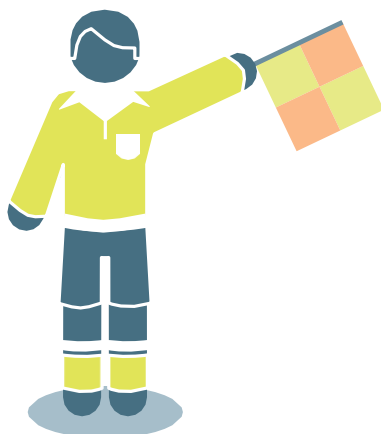
Rzuty wolne
dla drużyny atakującej



Rzuty wolne
dla drużyny broniącej



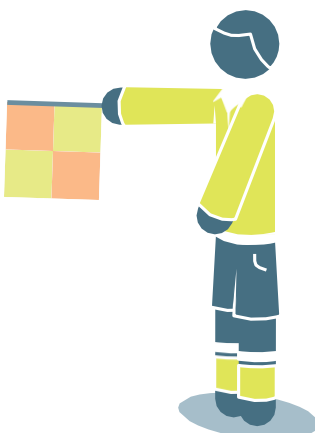
Wrzut dla
drużyny atakującej



Wrzut dla
drużyny broniącej



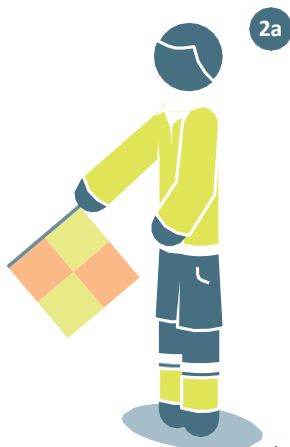
Rzut **rożny**



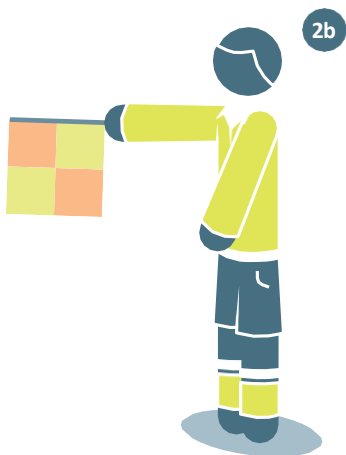
Rzut **od bramki**



Spalony



**Spalony w pobliskiej
strefie pola gry**



**Spalony w środkowej
strefie pola gry**



**Spalony w przeciwległej
strefie pola gry**

7. Wskazania dodatkowego sędziego asystenta



Bramka
(chyba że piłka ewidentnie
przekroczyła linię bramkową)



Artykuł

7

Czas trwania zawodów

1. Części gry

Zawody trwają dwa równe okresy 45-minutowe. Mogą one zostać skrócone tylko jeśli uzgodniono to przed rozpoczęciem zawodów pomiędzy sędzią i obiema drużynami i jest to zgodne z regulaminem 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 dla uzupełnienia płynów (która nie powinna przekroczyć jednej minuty) między połowami dogrywki. 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 znoszenia kontuzjowanego zawodnika z pola gry,
- marnowania czasu gry,
- sankcji dyscyplinarnych,
- przerw medycznych, dozwolonych regulaminem rozgrywek, np. „przerwy na uzupełnianie płynów” (która nie powinna przekroczyć jednej minuty) i „przerwy na schłodzenie organizmu” (od 90 sekund do trzech minut),
- opóźnień związanych ze sprawdzaniem lub wideo weryfikacją VAR,
- fetowania zdobycia bramki,
- każdego innego powodu, łącznie ze znaczącymi opóźnieniami wznowienia gry (np. w wyniku wpływu osoby niepożądanej).

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

Zawody przerwane i zakończone przed upływem regulaminowego czasu gry 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 różne 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

- Sędzia podrzuca monetę i drużyna, która wygrała losowanie, decyduje na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie lub wybiera rozpoczęcie gry.
- W odniesieniu do powyższego zapisu drużyna, która przegrała losowanie, rozpoczyna grę lub decyduje, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie.
- Drużyna, która decydowała, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie, rozpoczyna grę w drugiej połowie zawodów.
- W drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwnie 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 przeciwnej 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 na punkcie środkowym,
- sędzia daje sygnał,

- 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.

Przewinienia 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 nieprzepisowym kontaktem ręki z piłką, zarządza się rzut wolny bezpośredni.

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

2. Rzut sędziowski

Procedura

Jeśli gra została przerwana, a piłka była:

- wewnątrz pola karnego – piłka jest opuszczona dla bramkarza drużyny broniącej w jego polu karnym,
- piłka znajdowała się poza polem karnym, sędzia opuszcza ją dla jednego zawodnika drużyny, która zachowałaby albo uzyskałaby posiadanie piłki, (w tym ze wznowienia gry, jeżeli piłka opuściłaby pole gry). o ile sędzia może to ustalić; w przeciwnym razie piłka jest opuszczana dla jednego zawodnika drużyny, która ostatnia jej dotknęła. Piłka jest opuszczana w miejscu, w którym znajdowała się, gdy gra została przerwana, chyba że dotknęła jednego z sędziów lub osoby niepożądaney; w takim przypadku piłka jest opuszczana w miejscu ingerencji lub kontaktu,
- Wszyscy pozostali zawodnicy (obu drużyn) muszą pozostawać minimum 4 m (4,5 jarda) od piłki, aż znajdzie się ona w grze.

Piłka jest w grze w momencie, gdy dotknie podłoża.

Przewinienia i sankcje karne

Rzut sędziowski należy powtórzyć, jeżeli piłka:

- została dotknięta przez zawodnika zanim dotknęła podłoża,
- opuszcza pole gry, po dotknięciu podłoża, niedotknięta przez jakiegokolwiek zawodnika.

Jeżeli po rzucie sędziowskim piłka wpadnie do bramki nie dotykając przynajmniej dwóch zawodników, grę wznowia się:

- rzutem od bramki – jeżeli piłka wpadnie do bramki przeciwnika,

- rzutem różnym – jeżeli piłka wpadnie do bramki 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 lub w powietrzu,
- gra została przerwana przez sędziego,
- dotyka jednego z sędziów, pozostając na polu gry, a przy tym:
 - drużyna rozpoczyna korzystny atak,
 - piłka wpada bezpośrednio do bramki,
 - piłkę przejęła drużyna przeciwna.

We wszystkich wymienionych przypadkach grę należy wznowić rzutem sędziowskim.

2. Piłka w grze

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

Jeżeli, bez zamiaru nieuczciwego zakłócenia gry, osoba funkcyjna, zawodnik rezerwowowy, zawodnik wymieniony lub zawodnik wykluczony, lub zawodnik tymczasowo znajdujący się poza polem gry (z powodu kontuzji, dostosowywania sprzętu itp.) dotknie piłkę, gdy ta nadal jest w grze, ale wyraźnie opuszcza pole gry, zostanie ukarane to rzutem wolnym pośrednim; nie ma sankcji.



Artykuł

10

Wyłanianie zwycięzcy

1. Zdobywanie bramek

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

Jeżeli bramkarz rzuci piłkę bezpośrednio do bramki przeciwnika, zarządza się rzut od bramki.

Jeżeli sędzia da sygnał gwizdkiem, że bramka została zdobyta, zanim piłka przekroczyła linię bramkową całym swoim obwodem, gra jest wznowiana rzutem sędziowskim.

2. Drużyna wygrywająca

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

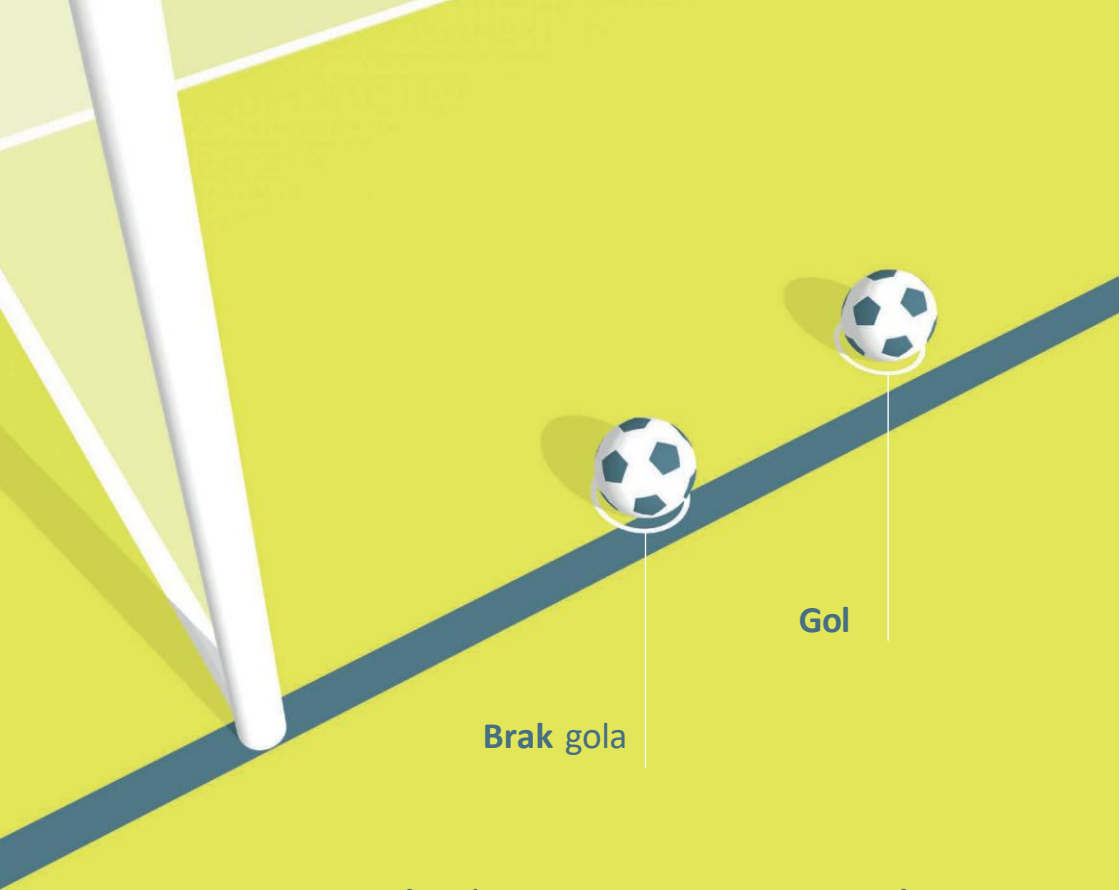
Jeżeli regulamin rozgrywek wymaga wyłonienia zwycięskiej drużyny w nierozstrzygniętym meczu lub dwumeczu (mecz i rewanż), dozwolone są jedynie następujące procedury:

- zasada „bramek na wyjeździe”,
- dogrywka składająca się z dwóch równych połów; każda z nich nie może przekraczać 15 minut,
- karne (seria rzutów karnych).

Zezwala się na stosowanie połączenia powyższych procedur.

3. Karne (seria rzutów karnych)

Karne (seria rzutów karnych) wykonywane są po zakończeniu zawodów i jeżeli nie ma innych zapisów, podczas ich wykonywania obowiązują stosowne zapisy



Brak gola

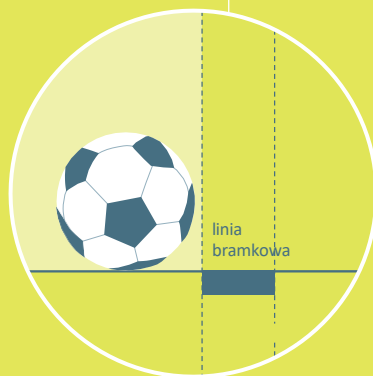
Gol

Brak gola

Gol



linia
bramkowa



linia
bramkowa

Przepisów Gry. Zawodnik, który został wykluczony podczas zawodów, nie może brać udziału w rzutach. Napomnienia (ŻK) oraz reprimendy udzielone zawodnikom i osobom funkcyjnym podczas zawodów nie obowiązują podczas karnych (serii rzutów karnych).

Procedura

Przed rozpoczęciem karnych (serii rzutów karnych)

- Jeżeli nie ma innych względów (np. stan murawy, bezpieczeństwo itp.), sędzia podrzuca monetę, żeby zdecydować, na którą bramkę będą wykonywane rzuty. Wylosowana bramka może zostać zmieniona wyłącznie ze względów bezpieczeństwa lub jeżeli bramka albo murawa w tej części boiska staną się niezdadne do użycia.
- Sędzia ponownie podrzuca monetę i drużyna, która wygrała losowanie, decyduje czy będzie wykonywać rzuty jako pierwsza czy jako druga.
- Z wyjątkiem wymiany za bramkarza, który nie jest w stanie kontynuować gry, tylko zawodnicy będący w chwili zakończenia zawodów na polu gry, bądź tymczasowo poza nim (kontuzja, poprawa ubioru itp.) są dopuszczeni do wykonywania rzutów.
- Każda z drużyn odpowiedzialna jest za ustalenie kolejności wykonywania rzutów spośród swoich zawodników, dopuszczonych do ich wykonywania. Sędziego nie informuje się o tej kolejności.
- Jeżeli na koniec meczu, przed rzutami 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. Żaden w ten sposób wyłączony zawodnik nie może uczestniczyć w karnych (poza sytuacją wyszczególnioną poniżej).
- Bramkarz niezdolny do kontynuowania gry przed lub podczas wykonywania rzutów, może być zastąpiony zawodnikiem, który został wyłączony z wykonywania rzutów dla zrównania liczby zawodników lub – jeżeli jego drużyna nie wykorzystała limitu wymian – wpisanym do protokołu zawodnikiem rezerwowym. Tak wymieniony bramkarz nie jest uprawniony do dalszego udziału w rzutach i nie może wykonać rzutu.
- Jeżeli bramkarz wykonał już rzut, wymieniający go zawodnik nie może wykonać rzutu, aż do kolejnej serii rzutów.

Podczas wykonywania karnych (serii rzutów karnych)

- 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-współpartner wykonawcy rzutu musi pozostawać na polu gry, poza polem karnym, na którym wykonywane są rzuty, w miejscu, gdzie linia bramkowa dochodzi do linii pola karnego.
- Uprawniony do wykonywania rzutów zawodnik może zamienić się funkcją z bramkarzem.
- Rzut jest rozstrzygnięty, gdy piłka przestanie się poruszać, wyjdzie poza grę lub gdy sędzia przerwie grę ze względu na przewinienie. Wykonawca rzutu nie może rozmyślnie zagrać piłki ponownie.
- Jeżeli wykonawca przypadkowo kopnie piłkę obiema stopami jednocześnie albo piłka dotknie jego nogi lub stopy niewykonyjącej kopnięcia bezpośrednio po kopnięciu:
 - jeżeli piłka z tego rzutu wpadnie do bramki, rzut powtarza się,
 - jeżeli piłka z tego rzutu nie wpadnie do bramki, rzut zostaje zapisany jako niewykorzystany.
- Sędzia sporządza notatki o wykonywanych rzutach.
- Jeżeli bramkarz popełni przewinienie i w jego wyniku rzut jest powtórzony, bramkarz zostaje ostrzeżony (reprimenda) za pierwsze przewinienie; za każde kolejne przewinienie (przewinienia) bramkarz zostaje 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.

Uwzględniając warunki omówione poniżej, oba zespoły wykonują po pięć rzutów

- Rzuty są wykonywane przez drużyny na zmianę.
- Każdy rzut musi być wykonany przez innego zawodnika i wszyscy uprawnieni zawodnicy muszą wykonać rzut, zanim którykolwiek zawodnik wykona rzut po raz drugi.
- Jeżeli przed wykonaniem pięciu rzutów przez obie drużyny, jedna z nich zdobyła większą liczbę bramek niż druga mogłaby uzyskać po wykonaniu pięciu rzutów, zaprzestaje się wykonywania kolejnych rzutów.
- Jeżeli obie drużyny wykonały po pięć rzutów i zdobyły tę samą liczbę bramek, wykonywanie rzutów kontynuuje się aż do momentu, gdy jedna z drużyn uzyska

jedną bramkę więcej niż drużyna przeciwna, przy równej liczbie wykonanych rzutów.

- Powyższa zasada odnosi się do każdej kolejnej sekwencji rzutów, z tym, że drużyna może zmienić kolejność zawodników wykonujących rzuty.
- Karne (seria rzutów karnych) nie mogą być opóźniane ze względu na zawodnika, który opuścił pole gry. Rzut takiego zawodnika zostanie uznany za niewykorzystany, jeżeli zawodnik nie powróci na czas, żeby wykonać swój rzut.

Wymiany i wykluczenia podczas karnych (serii rzutów karnych)

- Zawodnik, zawodnik rezerwowy, zawodnik wymieniony lub osoba funkcyjna może zostać napomniany lub wykluczony.
- Bramkarz, który został wykluczony, musi zostać zastąpiony przez zawodnika uprawnionego do gry.
- Zawodnik z pola (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. Zawodnik jest na pozycji spalonej, jeżeli:

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

Ręce i ramiona wszystkich zawodników, włącznie z bramkarzami, nie są brane pod uwagę. Dla oceny spalonego przyjmuje się, że górna granica ręki znajduje się na wysokości pachy.

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,
 - atakowanie przeciwnika w walce o piłkę lub

** Oceniając spalonego należy brać pod uwagę pierwszy moment kontaktu z piłką przy „zagraniu” lub „dotknięciu” piłki; jednakże, gdy piłka jest wyrzucana przez bramkarza, powinien być brany pod uwagę ostatni punkt kontaktu.*

- ewidentną próbę zagrania piłki, która znajduje się blisko, gdy próba ta ma wpływ na przeciwnika,
- wykonywanie ewidentnego działania, które jednoznacznie wpływa na możliwość zagrania piłki przez przeciwnika

Lub

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:

- osiągnięcie korzyści przez zagranie piłki lub przeszkadzanie przeciwnikowi, gdy piłka była:
 - po rykoszecie lub odbiciu się od słupka, poprzeczki, sędziego lub przeciwnika, – po rozmyślnej obronie dokonanej przez przeciwnika.

Zawodnik przebywający na pozycji spalonej, który otrzymuje piłkę po rozmyślnym zagraniu* przeciwnika, także po rozmyślnym zagraniu piłki ręką, nie odnosi korzyści z przebywania na pozycji spalonej, o ile nie była to rozmyślna obrona wykonana przez zawodnika drużyny przeciwnej.

** „Rozmyślne zagranie” (wyłączając rozmyślne zagranie piłki ręką) ma miejsce, gdy zawodnik posiada kontrolę nad piłką z możliwością:*

- podania piłki do współpartnera,
- wejścia w posiadanie piłki,
- wybicia piłki (np. kopiąc lub wybijając głową).

Jeżeli podanie, próba wejścia w posiadanie piłki, lub wybicie kontrolującego piłkę zawodnika jest niedokładne lub nieudane, to nie oznacza, że zawodnik nie wykonał rozmyślnego zagrania.

Poniższe kryteria należy uznać za stosowne i używać jako czynnik wskazujący, że zawodnik posiadał kontrolę piłki, i w związku z tym można uznać, że „rozmyślnie zagrał” piłkę.

- Piłka przebyła duży dystans i zawodnik zagrywający miał nieograniczone pole widzenia piłki.
- Piłka nie poruszała się szybko.
- Kierunek poruszania się piłki nie był nieoczekiwany.

- Zawodnik miał czas, żeby skoordynować ruch ciała, tj. nie była to sytuacja, w której zawodnik instynktownie wyciągnął się, wyskakiwał lub wykonywał ruch, który daje tylko ograniczony kontakt z piłką/kontrolę nad piłką.
- Piłka poruszająca się po podłożu jest łatwiejsza do zagrania niż piłka będąca w powietrzu.

„Obronna” ma miejsce wtedy, gdy zawodnik zatrzymuje lub próbuje zatrzymać piłkę lecącą do bramki lub bardzo blisko bramki i używa do tego jakiejkolwiek części ciała z wyłączeniem rąk/ramion (poza bramkarzem we własnym polu karnym).

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 zagrania lub walki o piłkę przez przeciwnika; 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,
- zawodnik na pozycji spalonej porusza się w kierunku piłki z intencją zagrania piłki i zostaje sfaulowany zanim zagrał piłkę lub próbował ją zagrać lub przed walką o piłkę z przeciwnikiem, 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 piłkę, próbuje ją zagrać 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 różnego.

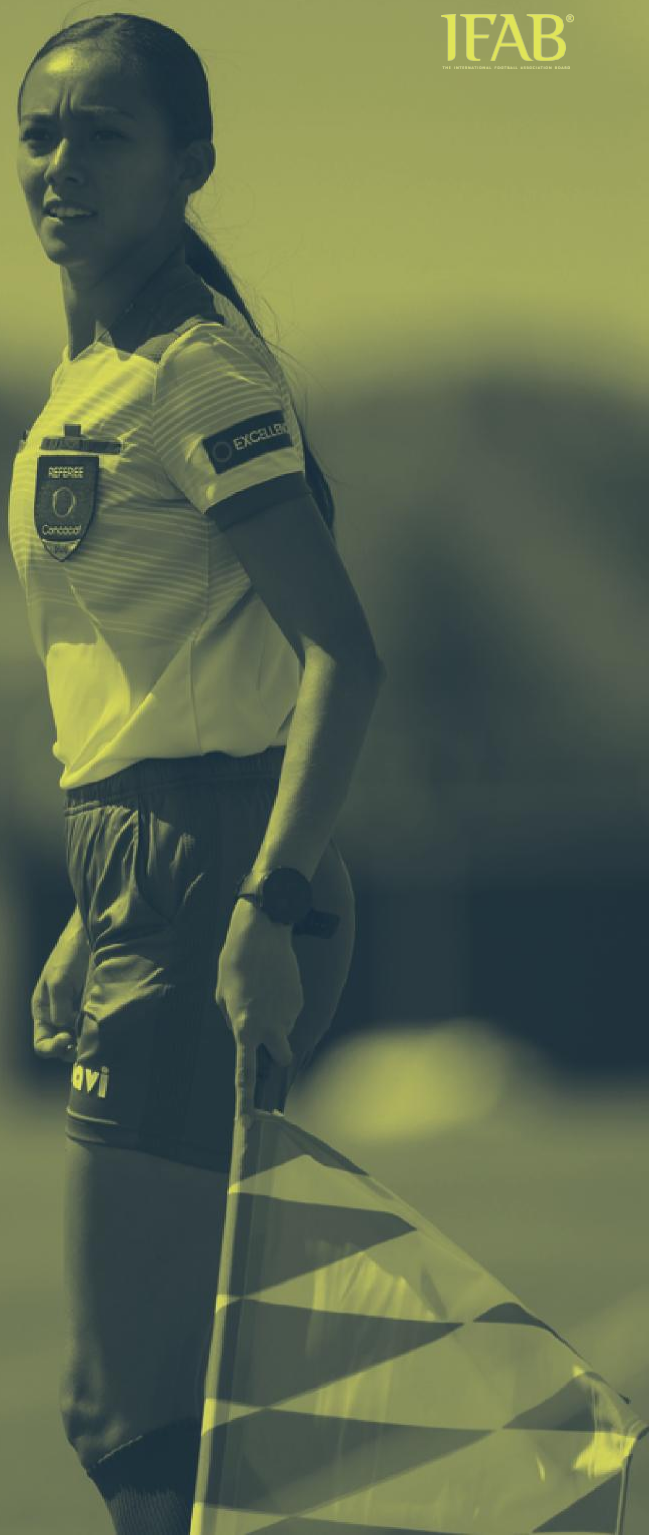
4. Przewinienia i sankcje karne

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

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 przed tym, nim drużyna broniąca zagrała piłkę w kierunku linii środkowej i opuściła ona pole karne, 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 a 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 rzutem wolnym pośrednim lub bezpośrednim.





Artykuł

12

Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

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

1. Rzut wolny bezpośredni

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

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

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

- **Nieostrożność** ma miejsce wtedy, gdy zawodnik swój atak wykonuje w sposób niedokładny, nieuwważny i bez należytej ostrożności. 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 nadmiernej siły** ma miejsce wtedy, gdy atak zawodnika przekracza granicę użycia akceptowalnej siły i/lub zagraża bezpieczeństwu przeciwnika. Zawodnik tak grający musi być wykluczony z gry.

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

- niedozwolony kontakt ręki z piłką (poza bramkarzem we własnym polu karnym),
- zatrzymywanie przeciwnika,
- przeszkadzanie w poruszaniu się przeciwnikowi, gdy dochodzi do kontaktu między zawodnikami,
- gryzienie lub plucie na osobę wpisaną do protokołu lub takie zachowanie wobec jednego z sędziów,
- rzucanie przedmiotem w piłkę, przeciwnika lub jednego z sędziów, bądź dotykaniu piłki trzymanym przedmiotem.

Patrz również przewinienia w Artykule 3.

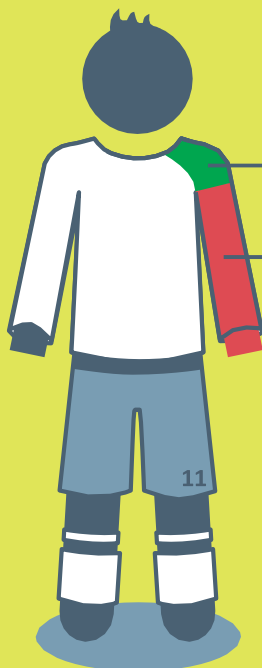
Nieprzepisowe kontakty ręki z piłką

Dla oceny kontaktu ręki z piłką uznaje się, że górna granica ręki znajduje się na wysokości pachy. Nie każdy kontakt ręki lub ramienia zawodnika z piłką jest niedozwolony.

Dochodzi do przewinienia, gdy zawodnik:

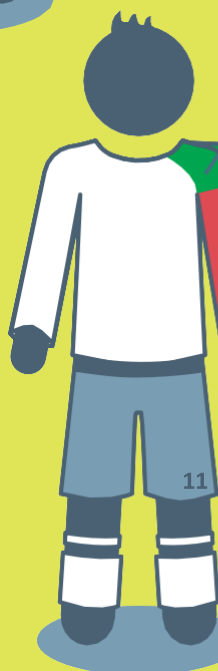
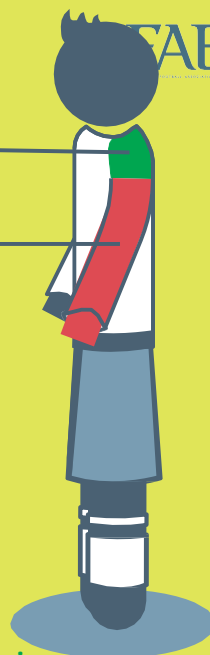
- rozmyślnie dotyka piłkę ręką lub ramieniem, np. poprzez ruch ręki/ramienia w kierunku piłki,
- dotyka piłkę ręką lub ramieniem, gdy powiększały one w sposób nienaturalny ciało zawodnika. Zawodnik uważany jest za nienaturalnie powiększającego swoje ciało, gdy ułożenie jego rąk/ramion nie stanowi następstwa ruchu ciała w danej sytuacji lub nie jest tym uzasadnione. Mając rękę/ramię ułożone w takiej pozycji, zawodnik podejmuje ryzyko, że zostaną one trafione przez piłkę, a on zostanie za to ukarany.
- zdobywa bramkę na przeciwniku:
 - bezpośrednio ręką/ramieniem, nawet jeżeli kontakt ten był nierozmyślny (dotyczy to też bramkarza),
 - natychmiast po tym, jak piłka trafiła go w rękę/ramię, nawet jeżeli kontakt był nierozmyślny.

Bramkarz podlega takim samym ograniczeniom dotyczącym zagrania piłki ręką, jak pozostali zawodnicy poza polem karnym. Jeżeli wewnątrz własnego pola karnego bramkarz zagrywa piłkę ręką, gdy nie jest to dozwolone, zarządza się rzut



Brak przwinienia

Przewinienie



Brak przwinienia

Przewinienie

Przewinienie

wolny pośredni, jednak nie stosuje się żadnych sankcji dyscyplinarnych. Jednakże, jeżeli bramkarz zostaje ukarany za nieprzepisowe zagranie piłki po raz drugi, po wznowieniu gry i zanim piłka dotknęła innego zawodnika (bez względu na to, czy wykona to ręką/ramieniem), musi zostać ukarany, jeżeli przewinienie to przeważało korzystną akcją lub pozbawiło przeciwnika/drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki.

2. Rzut wolny pośredni

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli zawodnik:

- gra w sposób niebezpieczny,
- przeszkadza w poruszaniu się przeciwnikowi i nie dochodzi do kontaktu między zawodnikami,
- winny jest okazywania niezadowolenia z decyzji sędziów, ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub działania(ń) lub popełnia inne przewinienie werbalne,
- przeszkadza bramkarzowi w zwolnieniu piłki z rąk albo kopie/próbuje kopnąć piłkę w trakcie zwalniania jej z rąk przez bramkarza,
- inicjuje rozmyślne sztuczki w celu podania piłki (również przy rzucie wolnym lub rzucie od bramki) do bramkarza używając do tego głowy, klatki piersiowej, kolana itp., aby ominąć Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłki ręką, czy nie); bramkarz zostaje ukarany, jeżeli to on zapoczątkował takie rozmyślne zagranie,
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie niewymienione w Przepisach, z powodu którego sędzia przerwał grę dla udzielenia winnemu zawodnikowi napomnienia lub wykluczenia z gry.

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli bramkarz we własnym polu karnym popełnia jedno z następujących przewinień:

- dotyka piłkę ręką/ramieniem po tym, jak ją już zwolnił, ale zanim dotknęła ona innego zawodnika,
- dotyka piłkę ręką/ramieniem, chyba że ewidentnie kopnął lub próbował kopnąć piłkę w celu jej wybicia, po tym, jak:
 - została rozmyślnie kopnięta do niego przez współpartnera,
 - otrzymał ją bezpośrednio z wrzutu od współpartnera.

Gra niebezpieczna

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

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

Przeszkadzanie w poruszaniu się przeciwnikowi bez kontaktu

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

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

Oślanianie piłki przez zajęcie pozycji między przeciwnikiem a piłką jest dozwolone, jeśli piłka znajduje się w zasięgu gry, a przeciwnik nie jest powstrzymywany przy użyciu rąk lub ciała. Jeżeli piłka znajduje się w zasięgu gry, zawodnik może być, w sposób zgodny z Przepisami, atakowany ciałem w walce o piłkę.

3 Rzut różny

Rzut różny jest przyznawany, jeśli bramkarz, znajdując się w swoim polu karnym, kontroluje piłkę ręk(ą)ami/ramieniem/ramionami przez więcej niż osiem sekund przed jej wypuszczeniem. Bramkarz jest uważany za kontrolującego piłkę ręk(ą)ami/ramieniem/ramionami, gdy:

- posiada piłkę między rękami/ramionami lub między ręką(ami)/ramieniem/ramionami a jakąkolwiek powierzchnią (np. pole gry, własne ciało)
- posiada piłkę leżącą na otwartej, wyciągniętej ręce/rękach,
- odbija piłkę o podłoże lub podrzuca ją do góry.

Sędzia decyduje, kiedy bramkarz posiada kontrolę nad piłką i od kiedy zaczyna się osiem sekund. Sędzia będzie odliczał ostatnie pięć sekund uniesioną ręką.

Bramkarz kontrolujący piłkę ręką/rękami lub ramieniem/ramionami nie może być atakowany przez przeciwnika.

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 karnych (serii rzutów karnych)).

Jeżeli przed wejściem sędziego na pole gry przed rozpoczęciem zawodów zawodnik lub osoba funkcyjna popełni przewinienie karane wykluczeniem, sędzia ma władzę, żeby nie dopuścić takiego zawodnika lub osoby funkcyjnej do udziału w zawodach (patrz Artykuł 3.6); sędzia zgłosi jakiegokolwiek inne niewłaściwe postępowanie.

Zawodnik lub osoba funkcyjna, popełniający przewinienie karane napomnieniem lub wykluczeniem z gry, zarówno na polu gry, jak i poza nim, jest karany stosownie do natury przewinienia.

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

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

Zawodnicy, zawodnicy rezerwowi i zawodnicy wymienieni

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, chyba że drużyna poszkodowana wykona szybko rzut wolny i ma klarowną szansę na zdobycie bramki, a sędzia nie rozpoczął procedury udzielania sankcji dyscyplinarnych. Sankcje takie udzielane są w następnej przerwie w grze. Jeżeli przewinienie polegało na pozbawieniu drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki, winny zawodnik zostaje napomniany. Jeżeli przewinienie przeszkodziło w prowadzeniu lub przerwało korzystną akcję, to zawodnik nie zostanie napomniany.

Korzyść

Jeżeli sędzia stosuje korzyść po przewinieniu, które przy przerwaniu gry wiązałoby się z udzieleniem napomnienia/wykluczenia, to napomnienie/wykluczenie musi zostać udzielone w najbliższej przerwie w grze. Jednak, jeżeli przewinienie polegało na pozbawieniu drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki, zawodnik jest karany napomnieniem za niesportowe zachowanie, z wyjątkiem sytuacji, gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobywa bramkę w wyniku zastosowania korzyści. W takim przypadku nie stosuje się żadnej sankcji dyscyplinarnej. Jeżeli przewinienie

przeszkodziło w prowadzeniu lub przerwało korzystną akcję, zawodnik nie zostanie napomniany.

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 o nią z przeciwnikiem 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 (zgodnie z opisem poniżej w sekcji „Opóźnianie wznowienia gry”),
- słownie lub czynnie okazuje niezadowolenie,
- bez zgody sędziego wchodzi lub powraca na pole gry lub rozmyślnie je opuszcza,
- nie zachowuje wymaganej odległości podczas wykonania rzutu sędziowskiego, rzutu różnego, 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 Wideo weryfikacji (SW),
- nadmiernie używa gestu „ekran TV” (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 Wideo weryfikacji (SW),
- nadmiernie używa gestu „ekran TV” (kształt ekranu telewizora).

Gdy zawodnik popełnia dwa oddzielne przewinienia karane napomnieniami (nawet w krótkim odstępie czasu), 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/dopuszczając się nieprzepisowego kontaktu ręki z piłką itp.

Niesportowe zachowania karane napomnieniem

Występują różne okoliczności, w których zawodnik musi być ukarany za niesportowe zachowanie, włącznie z tymi, gdy:

- usiłuje wprowadzić w błąd sędziego np. sugerując odniesienia kontuzji lub stwarzając pozory, że był faulowany (symulacja),
- zamienia się funkcją z bramkarzem w trakcie gry lub bez zgody sędziego (patrz Artykuł 3),
- w sposób nierozważny popełnia przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim,
- zagrywa piłkę ręką w celu przeszkodzenia lub przerwania korzystnej akcji, z wyjątkiem sytuacji, gdy sędzia przyznaje rzut karny za nierozumne zagranie ręką,
- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki przez nierozumne zagranie piłki ręką, a sędzia przyznaje rzut karny,
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie przeszkadzające w prowadzeniu lub przerywające korzystną akcję, z wyjątkiem sytuacji, gdy sędzia zarządza rzut karny za przewinienie, które stanowiło próbę zagrania piłki lub walki o piłkę,
- pozbawia przeciwnika realnej szansy na zdobycie bramki popełniając przewinienie, które stanowiło próbę zagrania piłki lub walki o piłkę, a sędzia zarządził za nie rzut karny,
- zagrywa piłkę ręką, usiłując zdobyć bramkę (nie jest istotne, czy bramka została zdobyta, czy nie),
- wykonuje niedozwolone oznaczenia na polu gry,
- zagrywa piłkę w trakcie schodzenia z pola gry, po tym, jak otrzymał zgodę na jego opuszczenie,
- swoją postawą wykazuje brak należytego szacunku dla zawodów,
- inicjuje rozmyślne sztuczki w celu podania piłki (również przy rzucie wolnym lub rzucie od bramki) do bramkarza używając do tego głowy, klatki piersiowej,

kolana itp., aby ominąć Przepisy Gry (nie ma znaczenia, czy bramkarz dotyka piłki ręką, czy nie); bramkarz zostaje ukarany, jeżeli to on zapoczątkował takie rozmyślne zagranie,

- słownie rozprasza uwagę przeciwnika podczas gry lub w momencie jej wznowiania.
- słownie rozprasza uwagę przeciwnika podczas gry lub w momencie jej wznowiania.

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 w ten sposób powinni powrócić na pole gry możliwie jak najszybciej.

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

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

Opóźnianie wznowienia gry

Sędziowie muszą napominać zawodników, którzy nadmiernie opóźniają wznowienie gry, w tym określony w Artykułach 3, 15 i 16 oraz ich protokołach, albo poprzez:

- odkopywanie/odnoszenie piłki lub prowokowanie konfrontacji przez celowe dotykanie piłki po przerwaniu gry przez sędziego,
- wykonanie rzutu wolnego z niewłaściwego miejsca, aby wymusić powtórzenia rzutu.

Przewinienia karane wykluczeniem z gry

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

- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy zdobycia bramki, poprzez dopuszczenie się rozmyślnego, nieprzepisowego kontakt ręki z piłką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, poprzez nierozumny kontakt ręki z piłką poza własnym polem karnym,
- pozbawia przeciwnika bramki lub realnej szansy zdobycia bramki, który zasadniczo porusza się w kierunku bramki zawodnika przewinającego, 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 podejmuje takie działanie(a),
- otrzymuje drugie napomnienie w tych samych zawodach,
- wkracza do Centrum Obsługi Wideo (COW).

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

Pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO)

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

Jeżeli zawodnik pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki poprzez dopuszczenie się rozmyślnego, nieprzepisowego zagrania piłki ręką, zawodnik taki musi zostać wykluczony z gry bez względu na miejsce przewinienia (poza bramkarzem we własnym polu karnym).

Gdy zawodnik pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki przez nierozmyślne zagranie piłki ręką, a sędzia przyznaje rzut karny, to zawodnik zostaje napomniany (żółtą kartką).

Zawodnik, zawodnik wykluczony, zawodnik rezerwowi lub zawodnik wymieniony, który wchodzi na pole gry bez wymaganej zgody sędziego i wpływa na grę lub przeciwnika, pozbawiając 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 i atakujących 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 przeciwnika, kiedy walcząc o piłkę, naskakuje z przodu, z boku lub z tyłu, używając jednej lub obu nóg – czyniąc to z użyciem nadmiernej siły i narażając tego zawodnika na niebezpieczeństwo – popełnia poważny, rażący faul.

Gwałtowne, agresywne zachowanie

Zawodnik zachowuje się gwałtownie, agresywnie, gdy używa lub próbuje użyć nadmiernej siły bądź brutalności w stosunku do przeciwnika, kiedy nie walczą o piłkę oraz wobec współpartnera, osoby funkcyjnej, sędziego, widza, lub jakiegokolwiek 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 ręki lub ramienia, winny jest gwałtownego, agresywnego zachowania, chyba że siła uderzenia była znikoma.

Osoby funkcyjne

W przypadku, gdy doszło do przewinienia przez osobę znajdującą się w strefie technicznej (zawodnika rezerwowego, zawodnika wymienionego, zawodnika wykluczonego lub osobę funkcyjną) a ustalenie sprawcy nie jest możliwe, sankcje dyscyplinarne zostaną nałożone na najwyższego rangą trenera obecnego w strefie technicznej.

Ostrzeżenie (reprimenda)

Następujące przewinienia powinny skutkować ostrzeżeniem (natomiast przy ich powtarzaniu się lub ostentacyjnym charakterze – napomnieniem lub wykluczeniem):

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

Napomnienie

- Do przewinień skutkujących napomnieniem należą (jednak nie jest to zamknięta lista):
- ewidentne/uporczywe opuszczanie własnej strefy technicznej,
- opóźnianie wznowienia gry własnej drużyny,
- rozmyślnie wchodzenie do strefy technicznej drużyny przeciwnej (w sposób niekonfrontacyjny),
- okazywanie niezadowolenia słowem lub działaniem, włącznie z:
 - rzucaniem/kopaniem butelek z napojami lub innych przedmiotów;
 - podejmowaniem działania/działań, które okazują ewidentny brak szacunku wobec sędziego(ów), np. sarkastyczne klaskanie;
- wkraczanie do SW,
- nadmierne/nieustanne domaganie się żółtej lub czerwonej kartki za pomocą gestów,
- nadmierne pokazywanie gestu „ekran TV”, oznaczającego sprawdzanie sytuacji przez VAR,
- działania wykonywane w sposób prowokacyjny lub podburzający,

- nieustające, nieakceptowalne zachowanie (włącznie z powtarzającymi się zachowaniami, za które stosuje się reprimendę),
- okazywanie braku szacunku do zawodów.

Wykluczenie

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

- opóźnianie wznowienia gry przez drużynę przeciwną, np. przetrzymywanie piłki, odkopywanie piłki, utrudnianie poruszania się zawodnikowi,
- rozmyślne opuszczanie strefy technicznej w celu:
 - okazywania niezadowolenia czy protestów wobec decyzji sędziów, – podejmowania działań o charakterze prowokacyjnym lub podburzającym,
- wchodzenie do strefy technicznej drużyny przeciwnej w sposób agresywny lub konfrontacyjny,
- rozmyślne rzucanie/kopanie przedmiotem na pole gry,
- wchodzenie na pole gry w celu:
 - konfrontowania się z członkiem zespołu sędziowskiego (dotyczy to również przerwy między połowami i okresu po zakończeniu zawodów),
 - wpływania na grę lub zawodnika drużyny przeciwnej lub członka zespołu sędziowskiego,
- wchodzenie do Centrum Obsługi Wideo (COW),
- zachowanie agresywne lub z użyciem siły fizycznej (włączając w to plucie lub gryzienie) wobec zawodnika drużyny przeciwnej, zawodnika rezerwowego, osoby funkcyjnej, jednego z sędziów, widza lub jakiegokolwiek innej osoby (np. chłopca/dziewczynki do podawania piłek, ochroniarza lub działacza itp.),
- otrzymanie drugiego napomnienia w tych samych zawodach,
- używanie obraźliwego, wulgarnego lub agresywnego języka i/lub podejmowanie takiego działania/działań,
- używanie niedozwolonego sprzętu elektronicznego lub sprzętu do komunikacji i/lub zachowywanie się w sposób nieodpowiedni w wyniku używania powyższego sprzętu,
- gwałtowne, agresywne zachowanie.

Przewinienia – rzucanie przedmiotami (lub piłką)

We wszystkich przypadkach sędzia podejmuje odpowiednie sankcje dyscyplinarne:

- nierozwaga – napomnienie dla przewinającego za niesportowe zachowanie,

- użycie nadmiernej siły – wykluczenie z gry przewinającego za gwałtowne, agresywne zachowanie.

4. Wznowienie gry z tytułu gry niedozwolonej i niewłaściwego postępowania

Jeżeli piłka jest poza grą, wznowia się ją zgodnie z poprzedzającą incydent decyzyjną. Jeżeli w czasie, gdy piłka jest w grze zawodnik popełnia fizyczne przewinienie na polu gry przeciwko:

- przeciwnikowi – gra wznowiona zostanie rzutem wolnym pośrednim/bezpośrednim lub rzutem karnym,
- współpartnerowi, zawodnikowi rezerwowemu, zawodnikowi wymienionemu lub zawodnikowi wykluczonemu, osobie funkcyjnej lub jednemu z sędziów – gra wznowiona zostanie rzutem wolnym bezpośrednim lub rzutem karnym.

Wszystkie przewinienia o naturze werbalnej karane są rzutem wolnym pośrednim.

Jeżeli sędzia przerwie grę za przewinienie popełnione przez zawodnika na polu gry lub poza nim na osobie niepożądaney, gra zostanie wznowiona rzutem sędziowskim, chyba że sędzia zarządzi rzut wolny pośredni za opuszczenie pola gry bez zgody sędziego; rzut wolny pośredni zostaje wykonany z miejsca na linii ograniczającej pole gry, w którym zawodnik opuścił pole gry.

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 albo
- zawodnik rezerwowi, 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 znajduje się na linii bramkowej w polu karnym przewinającego.

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

Jeżeli zawodnik rezerwowo, 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, gra zostanie wznowiona rzutem wolnym bezpośrednim (lub rzutem karnym), w miejscu, gdzie przedmiot wpłynął na grę lub uderzył/uderzyłby przeciwnika, jednego z sędziów lub piłkę.





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 dotknie innego zawodnika lub wyszła z gry lub gdy ewidentnym jest, że bramka nie może zostać zdobyta bezpośrednio.

Rzut wolny pośredni musi być powtórzony, jeżeli sędzia zapomni zasignalizować uniesionym ramieniem, że wykonywany jest rzut wolny pośredni, a z tego rzutu piłka wpadnie bezpośrednio do bramki.

Piłka wpada do bramki

- jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego piłka wpadnie bezpośrednio do bramki przeciwnika, 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 różny.

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 popełnia przewinienie poza polem gry, grę należy wznowić rzutem wolnym z linii ograniczającej pole gry, z miejsca najbliższego przewinieniu; za przewinienia karane rzutem wolnym bezpośrednim należy podyktować rzut karny, jeżeli to miejsce na linii bramkowej znajduje się w polu karnym przewinającego zawodnika,
- w sytuacjach, gdy Przepisy przewidują inne miejsce wznowienia (patrz Artykuły 3, 11, 12).

Piłka:

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

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 przeciwników, z którego wykonywany jest rzut wolny.

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

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

Zwody taktyczne dla dezorientowania zawodników drużyny przeciwnej w trakcie wykonywania rzutu wolnego są dozwolonym elementem gry w 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 szybkie wykonanie rzutu wolnego, musi zostać napomniany za opóźnianie wznowienia gry.

Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego zawodnik drużyny atakującej znajduje się bliżej niż 1 m (1 jard) od utworzonego przez trzech lub więcej zawodników broniących muru, przysznaje się rzut wolny pośredni.

Jeżeli po podyktowaniu rzutu wolnego dla drużyny broniącej wewnątrz jej własnego pola karnego, drużyna ta wykona go mimo obecności w polu karnym zawodników drużyny przeciwnej, którzy nie zdążyli opuścić pola karnego, sędzia zezwala na kontynuowanie gry. Jeżeli przeciwnik znajdujący się w polu karnym w czasie wykonywania rzutu wolnego lub wchodzący w nie przed wejściem piłki do gry, dotyka piłkę lub atakuje przeciwnika w walce o piłkę, zanim została ona wprowadzona do gry, rzut wolny powtarza się.

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

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



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, z częścią piłki dotykającą lub znajdującą się nad środkiem oznaczenia punktu karnego, a słupki bramki, poprzeczka i siatka bramkowa nie mogą się ruszać.

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 momentu zagrania piłki. Bramkarz nie może zachowywać się w sposób, który nieprzepisowo rozprasza wykonawcę rzutu, np. opóźniać wykonanie rzutu, dotykać słupków, poprzeczki lub siatki.

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.

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

Piłka jest wprowadzona do gry, gdy została kopnięta 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 powodu jakiegokolwiek przewinienia.

Dla wykonania i rozstrzygnięcia rzutu karnego zarządzanego na końcu każdej części zawodów lub 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) poza bramkarzem drużyny broniącej, lub gdy sędzia przerwał grę z powodu przewinienia dokonanego przez wykonawcę rzutu 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 nie zostanie wykonany, sędzia może zastosować sankcje dyscyplinarne przed kolejnym sygnałem na wykonanie tego rzutu.

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

- wykonawca przypadkowo kopnie piłkę obiema stopami jednocześnie albo piłka dotknie jego stopy lub nogi niewykonującej kopnięcia bezpośrednio po kopnięciu:
 - jeżeli piłka z tego rzutu wpadnie do bramki, rzut powtarza się,
 - jeżeli piłka z tego rzutu nie wpadnie do bramki, zarządza się rzut wolny pośredni,
- współpartner zawodnika wykonującego rzut karny zostanie ukarany za przedwczesne wkroczenie tylko wtedy, gdy:
 - przedwczesne wkroczenie wyraźnie wpłynęło na bramkarza; lub
 - zawodnik, który przedwcześnie wkroczy zagra piłkę lub atakuje przeciwnika w walce o piłkę, a następnie zdobędzie bramkę, spróbuje zdobyć bramkę lub stworzy sytuację bramkową.
- współpartner bramkarza zostanie ukarany za przedwczesne wkroczenie tylko wtedy, gdy:
 - przedwczesne wkroczenie wyraźnie wpłynęło na wykonawcę rzutu karnego;

lub

- zawodnik, który przedwcześnie wkroczył zagra piłkę lub atakuje przeciwnika w walce o piłkę, co uniemożliwi drużynie przeciwnej zdobycie bramki, próbę zdobycia bramki lub stworzenie sytuacji bramkowej

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

Bramkarz dokonuje przewinienia:

- jeżeli piłka wpadnie do bramki, bramkę uznaje się,
- jeżeli piłka nie trafia do bramki lub odbija się od poprzeczki/słupka(ów) to rzut powtarza się tylko gdy przewinienie bramkarza wywarło ewidentny wpływ na wykonawcę,
- i następnie broni rzut, to rzut taki powtarza się.

Jeżeli przewinienie bramkarza skutkuje powtórzeniem rzutu, bramkarz dostaje reprimendę (przy pierwszym przewinieniu), a następnie jest napomniany za każde następne przewinienie(a).

Współpartner bramkarza dokonuje przewinienia:

- jeżeli piłka wpadnie do bramki, bramkę uznaje się,
- jeżeli piłka nie wpadnie do bramki, rzut powtarza się.
- Zawodnicy obu drużyn dokonują przewinień, rzut powtarza się, chyba że któryś z zawodników popełnił poważniejsze przewinienie (np. niedozwolone zwody taktyczne).

Jeżeli po wykonaniu rzutu karnego:

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

3. Streszczenie

Wynik rzutu karnego		
	Bramka <u>zdobyta z rzutu</u>	Bramka <u>niezdobyta z rzutu</u>
Przedwczesne wkroczenie w pole karne <u>wyłącznie</u> przez zawodnika lub <u>zawodników</u> drużyny atakującej	Wpływ: rzut powtarza się Brak wpływu: bramka	Wpływ: rzut wolny pośredni. Brak wpływu: bez powtórzenia
Przedwczesne wkroczenie w pole karne <u>wyłącznie</u> zawodnika drużyny broniącej	Wpływ: bramka Brak wpływu: bramka	Wpływ: rzut powtarza się Brak wpływu: bez powtórzenia
Przedwczesne wkroczenie zawodników drużyny broniącej i atakującej	Wpływ zawodnika / <u>zawodników obu drużyn</u> : rzut powtarza się. <u>Wpływ tylko zawodnika / zawodników broniących: bramka.</u> <u>Wpływ tylko zawodnika / zawodników atakujących: rzut powtarza się.</u> Brak wpływu: bramka rzutu	Wpływ zawodnika / <u>zawodników obu drużyn: rzut powtarza się.</u> <u>Wpływ tylko zawodnika / zawodników broniących: rzut powtarza się.</u> <u>Wpływ tylko zawodnika / zawodników atakujących: bez powtórzenia.</u> Brak wpływu: bez powtórzenia
Przewinienie <u>wyłącznie</u> bramkarza	Bramka	Nieobroniony: rzutu nie powtarza się, chyba że wykonawca jest jednoznacznie poszkodowany. Obroniony: rzut powtarza się i bramkarz otrzymuje ostrzeżenie; za każde kolejne przewinienie zostaje napomniany
Bramkarz i wykonawca <u>Popołniają przewinienia w tym samym momencie</u>	<u>Rzut powtarza się, chyba, że wykonawca popełni jedno z poniższych przewinień</u>	Rzut powtarza się, chyba że wykonawca popełni jedno z poniższych przewinień
<u>Podwójne dotknięcie przez wykonawcę</u>	<u>Przypadkowe: rzut powtarza się,</u> <u>Rozmyślne: rzut wolny pośredni</u>	<u>Przypadkowe: rzut wolny pośredni; rzut powtarza się,</u> <u>jeżeli bramkarz również popełnił przewinienie.</u>

		<u>Rozmyślne: rzut wolny pośredni</u>
Piłka zagrana do tyłu	Rzut wolny pośredni	Rzut wolny pośredni
Niedozwolone zwody taktyczne	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy
Rzut wykonany przez innego zawodnika niż pierwotnie zidentyfikowany	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla niewłaściwego wykonawcy	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla niewłaściwego wykonawcy
<u>Niesportowe zachowanie wykonawcy</u>	<u>Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy</u>	<u>Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy</u>



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, albo gdy sędzia ukarze zawodnika za opóźnianie wykonania wrzutu przez jego drużynę.

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 różny.

1. Procedura

W momencie wykonania wrzutu piłki wrzucający musi:

- stać zwrócony twarzą do pola gry,
- mieć część każdej stopy na linii bocznej albo na podłożu poza linią boczną,
- wrzucać 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 na linii bocznej, z którego wykonywany będzie 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 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 zawodnik nieuczciwie opóźnia wykonanie wrzutu przez swoją drużynę, sędzia użyje gwizdka i zasygnalizuje rozpoczęcie pięciosekundowego odliczania. Sędzia będzie wizualnie odliczał pięć sekund uniesioną ręką, a jeżeli wrzut nie zostanie wykonany przed upływem pięciu sekund, zostanie on przyznany drużynie przeciwnej. Zawodnik przewinający zostaje napomniany tylko wtedy, gdy nadmiernie opóźnia wznowienie gry po przyznaniu wrzutu drużynie przeciwnej.*

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

- 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 brońcej – 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. Jeżeli wrzut został już wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.

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

* Patrz „Protokół odliczania przy wrzucie i rzucie od bramki” w sekcji „Uwagi modyfikacje”.





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, a bramka nie została zdobyta (patrz również Artykuł 8, 10, 13 i 15).

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

1. Procedura

- Piłka musi być ustawiona nieruchomo. Może być zagrana z jakiegokolwiek miejsca pola bramkowego przez zawodnika drużyny broniącej.
- Piłka jest w grze, gdy została kopnięta i wyraźnie poruszyła się.
- Przeciwnicy muszą pozostać poza polem karnym aż do momentu wprowadzenia piłki do gry.

2. Przewinienia i sankcje

Jeżeli zawodnik nieuczciwie opóźnia wykonanie rzutu od bramki przez swoją drużynę, sędzia użyje gwizdka i zasygnalizuje rozpoczęcie pięciosekundowego odliczania. Sędzia będzie wizualnie odliczał pięć sekund uniesioną ręką, a jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany przed upływem pięciu sekund, drużynie przeciwnej zostaje przyznany rzut różny. Zawodnik przewinający zostaje napomniany tylko wtedy, gdy nadmiernie opóźnia wznowienie gry po przyznaniu rzutu różnego drużynie przeciwnej.*

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry piłka zostanie dotknięta przez wykonawcę po raz drugi, zanim dotknie ją ona innego zawodnika, zarządza się rzut wolny pośredni. Jeżeli przewinienie wykonawcy polega na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

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

Jeżeli, podczas wykonywania rzutu od bramki jakiegokolwiek zawodnik drużyny prze-

ciwnej znajduje się w polu karnym, ponieważ nie miał czasu na jego opuszczenie, sędzia zezwoli na kontynuowanie gry. Jeżeli przeciwnik znajdujący się w polu karnym lub w nie wkraczający dotyka piłkę lub o nią walczy, **zanim została ona wprowadzona do gry**, rzut od bramki należy powtórzyć.

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

Za każde inne przewinienie rzut powtarza się.

* Patrz „Protokół odliczania przy wrzucie i rzucie od bramki” w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.





Artykuł

17

Rzut różny

Rzut różny przyznaje się, gdy:

- piłka całym obwodem, ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przeszła linię bramkową zarówno po podłożu, jak i w powietrzu, a bramka nie została zdobyta (patrz również Artykuł 8, 12, 13, 15 i 16),
- sędzia karze:
 - bramkarza za kontrolowanie piłki ręką lub ramieniem przez więcej niż osiem sekund,
 - zawodnika za opóźnianie wykonania rzutu od bramki przez jego drużynę.

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

1. Procedura

- Piłka musi być umieszczona w polu różnym, bliższym miejscu, w którym piłka wyszła z gry przez linię bramkową lub w którym znajdował się bramkarz w momencie ukarania go.
- 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 różnego.
- Chorągiewki różnej nie można poruszać.
- Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać w odległości co najmniej 9,15 m (10 jardów) od łuku pola różnego, 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 przewinienie wykonawcy polega na nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką:

- zarządza się rzut wolny bezpośredni,

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

Jeżeli wykonawca rzutu różnego 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 nieostroźnie, nierozważnie lub z użyciem nadmiernej siły.

Za każde inne przewinienie rzut powtarza się.





Protokół systemu VAR

Protokół – zasady, praktyka i procedury

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

Zastosowanie systemu VAR dozwolone jest wyłącznie, gdy organizator meczu/rozgrywek spełnił wszystkie warunki implementacji znajdujące się w podręczniku VAR i otrzymał pisemną zgodę FIFA.

1. Zasady

Stosowanie systemu VAR w piłce nożnej oparte jest na poniższych zasadach. Wszystkie z nich muszą być przestrzegane na każdych zawodach z użyciem systemu VAR (z wyjątkiem błędnie przyznanych rzutów rożnych; patrz punkt e w sekcji „2. Decyzje / zdarzenia podlegające analizie”).

1. Sędzia asystent wideo (VAR) jest członkiem zespołu sędziowskiego mającym niezależny dostęp do obrazu transmitowanych zawodów i może wspierać sędziego tylko w przypadku „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia” w odniesieniu do sytuacji:
 - a. **bramka/nie ma bramki,**
 - b. **rzut karny/brak rzutu karnego,**
 - c. **czerwona kartka** (wyłącznie z jednoznacznie błędnym drugim napomnieniem),
 - d. **błędna identyfikacja** (gdy sędzia napomina lub wyklucza niewłaściwego zawodnika przewinającej drużyny).
2. Sędzia musi zawsze podjąć decyzję, tj. sędziemu nie wolno „wstrzymać się” i następnie użyć VAR do podjęcia decyzji. Jeżeli sędzia podejmie decyzję o kontynuowaniu gry po domniemany przewinieniu, decyzja ta (o kontynuowaniu gry) może być poddana wideoweryfikacji.

3. Pierwotna decyzja podjęta przez sędziego nie zostanie zmieniona, jeśli wideoweryfikacja nie pokaże wyraźnie, że jego decyzja była „jednoznacznym i oczywistym błędem”.
4. Tylko sędzia może zainicjować przeprowadzenie wideoweryfikacji; sędzia VAR (i inni sędziowie) mogą to jedynie rekomendować sędziemu.
5. Ostateczna decyzja jest zawsze podejmowana przez sędziego albo na podstawie informacji przekazanej przez sędziego VAR lub podjęta po przeprowadzeniu wideoweryfikacji przy monitorze (OFR).
6. Nie ma limitu czasowego na przeprowadzenie procesu wideoweryfikacji. Precyzja jest ważniejsza niż szybkość.
7. Zawodnikom i osobom funkcyjnym nie wolno otaczać sędziego lub próbować wpływać na podjęcie decyzji o zainicjowaniu wideoweryfikacji, na sam procesie wideoweryfikacji ani na ostateczną decyzję sędziego.
8. Podczas przeprowadzania wideoweryfikacji sędzia musi pozostawać widoczny, aby zapewnić tym samym transparentność procesu.
9. Jeżeli gra jest kontynuowana po sytuacji, która następnie podlega wideoweryfikacji, żadne sankcje dyscyplinarne powzięte/wymagane po tym zdarzeniu nie zostaną anulowane, nawet jeśli pierwotna decyzja zostanie zmieniona (z wyjątkiem napomnienia/wykluczenia za przerwanie lub przeszkodzenie w prowadzeniu korzystnej akcji lub pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO).
10. Jeżeli gra została przerwana i wznowiona, sędzia nie może zdecydować się na wideoweryfikację, z wyjątkiem przypadków błędnej identyfikacji (sankcji nałożonych na niewłaściwą osobę) lub przy potencjalnym wykluczeniu za gwałtowne, agresywne zachowanie, plucie, gryzienie lub **wyjątkowo obraźliwe, obelżywe i/lub ordynarne działanie(a)**.
11. Okres gry przed zdarzeniem i po nim, który może podlegać wideoweryfikacji, określony jest przez Przepisy Gry i Protokół VAR.
12. Jako że sędzia VAR będzie automatycznie „sprawdzał” każdą sytuację/decyzję, nie ma potrzeby, aby trenerzy czy zawodnicy prosili o wideoweryfikację.

2. Decyzje/zdarzenia podlegające analizie

System VAR może być wykorzystany wyłącznie w odniesieniu do pięciu kategorii decyzji/zdarzeń. We wszystkich tych sytuacjach system VAR może zostać zastosowany tylko *po tym, gdy sędzia podjął (pierwszą/pierwotną) decyzję* (włącznie z zezwoleniem na kontynuowanie gry) lub gdy poważne zdarzenia zostały przeoczone/niezauważone przez zespół sędziowski.

Pierwotna decyzja sędziego nie zostanie zmieniona, dopóki nie nastąpi „jednoznaczny i oczywisty 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 „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia” są:

a. Bramka/nie ma bramki

- przewinienie drużyny atakującej w fazie budowania akcji lub zdobycia bramki (ręka, faul, spalony itp.);
- piłka poza grą przed zdobyciem bramki;
- decyzja dotycząca uznania bądź nieuznania bramki;
- przewinienie bramkarza i/lub wykonawcy podczas wykonywania rzutu karnego lub przedwczesne wkroczenie w pole karne współpartnera wykonawcy lub obrońcy, który bierze bezpośredni udział w grze, gdy piłka odbiła się od słupka, poprzeczki lub bramkarza.

b. Rzut karny/brak rzutu karnego

- przewinienie drużyny atakującej w fazie budowania akcji, która zakończyła się podyktowaniem rzutu karnego (ręka, faul, spalony itp.);
- piłka poza grą przed zaistnieniem zdarzenia;
- miejsce przewinienia (w polu karnym czy poza nim);
- rzut karny niesłusznie podyktowany;
- niedostrzeżone przewinienie karane rzutem karnym.

c. Czerwone kartki

- DOGSO (w szczególności miejsce przewinienia oraz ustawienie innych zawodników);
- poważny, rażący faul (czy atak nierozważny);
- gwałtowne, agresywne zachowanie, gryzienie lub plucie na inną osobę; – wykonywanie ordynarnego, obelżywego lub obraźliwego działania/ń;
- jednoznacznie błędne drugie napomnienie.

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

Jeżeli sędzia karze przewinienie, ale jednoznacznie błędnie identyfikuje zawodnika, który popełnił to przewinienie, analizie może podlegać wyłącznie tożsamość sprawcy przewinienia.

e. Jednoznacznie błędnie przyznany rzut różny, jeżeli decyzja może zostać zmieniona natychmiast i bez opóźniania wznowienia gry; Jopcja dla organizatora rozgrywek).

3. Procesy wideoweryfikacji

Zastosowanie systemu VAR podczas zawodów wymaga następujących praktycznych uzgodnień:

- sędzia VAR ogląda mecz w Centrum Obsługi Wideo (COW) i towarzyszy mu jeden lub więcej asystentów sędziego VAR (AVAR)
- w zależności od liczby kamer (oraz innych aspektów) może być wyznaczony więcej niż jeden AVAR i jeden lub więcej operator powtórek OP,
- tylko osobom do tego upoważnionym wolno podczas zawodów wchodzić do COW lub komunikować się z VAR/AVAR/OP,
- sędzia VAR ma niezależny dostęp do przekazu telewizyjnego oraz możliwość stosowania powtórek,
- sędzia VAR podłączony jest do zestawu komunikacji używanego przez zespół sędziowski i słyszy wszystko, o czym członkowie zespołu rozmawiają. Aby zostać usłyszanym przez sędziego, sędzia VAR musi nacisnąć przycisk (dzięki temu sędzia nie jest rozpraszany przez rozmowy w COW),
- podczas gdy sędzia VAR zajęty jest sprawdzaniem lub wideoweryfikacją, sędzia AVAR może komunikować się z sędzią, zwłaszcza gdy należy przerwać grę lub upewnić się, że nie zostanie ona wznowiona,
- jeżeli sędzia zdecyduje się na obejrzenie powtórki, sędzia VAR wybierze najlepsze ujęcia oraz najlepszą szybkość odtwarzania obrazu. Sędzia może poprosić

o inne, dodatkowe ujęcia oraz inną szybkość odtwarzania obrazu.

4. Procedury

Pierwotna decyzja

- sędzia i pozostali członkowie zespołu sędziowskiego muszą zawsze podjąć pierwotną decyzję (włączając w to wszelkie sankcje dyscyplinarne), tak jakby nie było systemu VAR (z wyłączeniem pominiętych zdarzeń),
- nie zezwala się sędziemu i pozostałym członkom zespołu sędziowskiego na brak podjęcia decyzji, ponieważ doprowadziłoby to do słabego/niepewnego prowadzenia zawodów, zbyt wielu wideoweryfikacji oraz znaczących problemów w przypadku awarii technologii,
- tylko sędzia ma prawo podjąć ostateczną decyzję, sędzia VAR ma taki sam status, jak pozostali członkowie zespołu sędziowskiego – może tylko wspierać sędziego,
- stosowanie 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 bramkę lub bez przeszkód biegnie w kierunku pola karnego przeciwnika lub w nie wbiega,
- jeżeli sędzia asystent zastosował opóźnioną sygnalizację w odniesieniu do przewinienia, musi podnieść chorągiewkę, gdy drużyna atakująca zdobędzie bramkę, przyznany zostanie dla niej rzut karny/rzut wolny/rzut różny/wrzut lub gdy drużyna atakująca utrzymuje posiadanie piłki mimo zakończenia początkowego ataku. We wszystkich pozostałych sytuacjach, sędzia asystent powinien zdecydować czy podnosić chorągiewkę bazując na wymaganiach gry.

Sprawdzanie

- sędzia VAR automatycznie przeprowadza „sprawdzanie” obrazu wideo w przypadku każdej potencjalnej lub zaistniałej sytuacji ze zdobyciem bramki, rzutem karnym, bezpośrednią czerwoną kartką lub błędną identyfikacją zawodnika. Sprawdzanie to odbywa się z wykorzystaniem zapisu z różnych kamer i szybkości powtórek,
- sędzia VAR może dokonać sprawdzenia 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. miejsca przewinienia/zawodnika, dokładnego punktu kontaktu przy przewinieniach fizycznych lub nieprzepisowym kontakcie ręki z piłką, decyzji dotyczącej tego, czy piłka była w grze czy poza grą (włącznie z sytuacjami „bramka/nie ma bramki”). Normalna prędkość powinna być używana do oceny dynamiki ataku lub przy decyzji dotyczącej kontaktu ręki z piłką,

- jeżeli sprawdzanie nie wykaże „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub
- „pominiętego poważnego zdarzenia”, zazwyczaj nie ma potrzeby, żeby sędzia VAR nawiązywał kontakt z sędzią – określane jest to jako „ciche sprawdzanie”. Jednak czasami informacja o braku jednoznacznego i oczywistego błędu lub pominiętego poważnego zdarzenia przekazana sędziemu/sędziemu asystentowi pomaga w zarządzeniu zawodnikami/zawodami,
- jeżeli wznowienie gry musi być opóźnione z powodu sprawdzania przez sędziego VAR, sędzia zasygnalizuje to przez jednoznaczne wskazanie palcem na słuchawkę z zestawu komunikacji i wyciągnięcie do przodu drugiej ręki. Ta sygnalizacja musi być utrzymana do zakończenia sprawdzania, ponieważ oznacza to, iż sędzia otrzymuje informacje (od sędziego VAR lub innego członka zespołu sędziowskiego),
- jeżeli sprawdzanie wskazuje na prawdopodobne zaistnienie „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominięcie poważnego zdarzenia”, sędzia VAR informuje o tym sędziego, który decyduje, czy rozpocząć wideoweryfikację.

Wideoweryfikacja

- Sędzia może zainicjować wideoweryfikację zdarzenia, które potencjalnie może stanowić „jednoznaczny i oczywisty błąd” lub „pominięcie poważnego zdarzenia”, gdy:
 - sędzia VAR (lub inny członek zespołu sędziowskiego) zarekomendują wideoweryfikację,
 - sędzia podejrzewa, że coś poważnego zostało „pominięte”.
- Jeżeli gra została wcześniej przerwana, sędzia opóźnia jej wznowienie
- Jeżeli gra się toczy, sędzia ją przerywa, gdy piłka znajdzie się w neutralnej strefie/sytuacji (zwykle, gdy żadna z drużyn nie przeprowadza ataku) i wykonuje gest
- „ekran TV”
- Sędzia VAR opisuje sędziemu, co można dostrzec na powtórce(kach), a następnie sędzia:
 - wykonuje gest „ekran TV” (jeżeli jeszcze go nie wykonał) i udaje się do SW na wideoweryfikację przed podjęciem ostatecznej decyzji. Pozostali członkowie zespołu sędziowskiego nie oglądają zapisu wideo, chyba że w wyjątkowych sytuacjach zostaną poproszeni o to przez sędziego, lub

- podejmuje ostateczną decyzję w oparciu o to, co sam widział na boisku i informacje uzyskane od sędziego VAR oraz – tam, gdzie to właściwe – na podstawie informacji od innych członków zespołu sędziowskiego (wideoweryfikacja wykonana tylko przez VAR).
- Na zakończenie obu procedur wideoweryfikacji, sędzia musi pokazać gest „ekran TV” tuż przed przekazaniem ostatecznej decyzji;
- W odniesieniu do oceny decyzji subiektywnych, np. dynamiki ataku, przeszkadzania przeciwnikowi w odniesieniu do spalonego, rozważaniach co do „ręki”, właściwe jest przeprowadzenie wideoweryfikacji przy monitorze.
- W odniesieniu do decyzji związanych z oceną faktów, np. miejsca przewinienia /zawodnika (spalony), punktu kontaktu (ręka/ Faul), miejsca zdarzenia (w polu karnym lub poza nim), piłki poza grą itp. wideoweryfikacja wykonana wyłącznie przez sędziego VAR jest zazwyczaj stosowna. Jednak wideoweryfikacja przy monitorze może być zastosowana przy ocenie takich decyzji, jeżeli pomoże to w zarządzaniu zawodnikami/zawodami lub „sprzedaniu” decyzji (np. decydująca dla wyniku sytuacja w końcowej fazie zawodów).
- Sędzia może poprosić ujęcia z innych kamer/inne prędkości powtórek, przy czym, co do zasady, powtórki w zwolnionym tempie winno się wykorzystywać do oceny faktów, np. miejsca przewinienia/zawodnika, punktu kontaktu przy fizycznych przewinieniach i przy „ręce”, sytuacjach piłka w grze/poza grą (dotyczy to też sytuacji bramka/nie ma bramki). Powtórki w normalnej prędkości powinno się używać do oceny „dynamiki” przewinień lub tego, czy doszło do nie- przepisowego kontaktu ręki z piłką.
- W odniesieniu do decyzji/zdarzeń związanych ze zdobyciem bramek, decyzji
- „rzut karny/brak rzutu karnego” i czerwonych kartek za pozbawienie realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO), może 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 (rzutu różnego, wrzutu itp.) po tym, jak gra została już wznowiona, dlatego nie podlegają one wideoweryfikacji.
- Jeżeli gra została przerwana i wznowiona, sędzia może zdecydować się na wideoweryfikację i podjąć odpowiednie sankcje dyscyplinarne tylko w przypadku błędnej identyfikacji potencjalnego przewinienia podlegającego wykluczeniu

z gry, a związanego z gwałtownym, agresywnym zachowaniem, pluciem, gryzieniem lub wyjątkowo obraźliwym, obelżywym i/lub ordynarnym działaniem/ami.

- Proces wideoweryfikacji powinien być przeprowadzony tak efektywnie, jak to możliwe. Jednak trafność ostatecznej decyzji jest ważniejsza od czasu, w jakim została podjęta. W związku z tym oraz dlatego, że niektóre sytuacje są złożone i wymagają analizy kilku aspektów, nie ma limitu czasowego na proces wideoweryfikacji.

Ostateczna decyzja

- Na zakończenie procedury wideoweryfikacji sędzia musi pokazać gest „ekran TV”, a po nim zakomunikować ostateczną decyzję; organizatorzy rozgrywek mogą również wdrożyć system, w którym sędzia publicznie wyjaśnia i ogłasza decyzje po „wideoweryfikacji” VAR lub długim „sprawdzaniu” VAR, zgodnie z wytycznymi FIFA i Podręcznikiem VAR.
- Następnie sędzia podejmuje/zmienia/cofnie sankcje dyscyplinarne (tam, gdzie jest to stosowne) i zarządzi wznowienie gry zgodnie z Przepisami Gry.

Zawodnicy, zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne

- Jako że sędzia VAR będzie automatycznie „sprawdzał” każdą sytuację/decyzję, nie ma potrzeby, aby trenerzy czy zawodnicy prosili o sprawdzenie lub wideoweryfikację.
- Zawodnicy, zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne nie mogą podejmować próby wpływania na proces wideoweryfikacji, włącznie z momentem przekazywania przez sędziego ostatecznej decyzji.
- Podczas trwania wideoweryfikacji zawodnicy powinni pozostać na polu gry; zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne powinni pozostawać poza polem gry.
- Zawodnik/zawodnik rezerwowi/zawodnik wymieniony/osoba funkcyjna, który nadmiernie używa gestu „ekran TV” lub który wkracza w SW, zostanie napomniany.
- Zawodnik/zawodnik rezerwowi/zawodnik wymieniony/osoba funkcyjna, który wejdzie do COW, zostanie wykluczony.

Unieważnienie zawodów

Zakłada się, że zawody nie zostaną unieważnione z powodu:

- awarii technologii VAR (tak 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 niepodlegających weryfikacji.

Sędzia VAR, AVAR lub operator powtórek niezdolny do udziału w zawodach

- Artykuł 6 – Pozostali Sędziowie określa, że: „Regulaminy rozgrywek muszą jasno precyzować, kto zastępuje sędziego, który nie jest w stanie rozpocząć lub kontynuować zawodów – i wszelkie powiązane zmiany”. W zawodach, w których wyznaczeni są sędziowie VAR, takie zasady odnoszą się również do operatorów powtórek.
- W związku z tym, że bycie sędzią wideo/operatorem powtórek wymaga specjalistycznych treningów i kwalifikacji, poniższe zasady muszą zostać umieszczone w regulaminie rozgrywek:
- Sędzia VAR, AVAR lub OP, który nie jest w stanie rozpocząć lub kontynuować zawodów, może zostać zastąpiony jedynie przez osobę, która ma kwalifikacje do danej funkcji,
- Jeżeli nie można znaleźć żadnego wykwalifikowanego zastępstwa dla sędziego VAR lub operatora powtórek*, zawody muszą zostać rozpoczęte/kontynuowane bez wykorzystania VAR.
- Jeżeli nie można znaleźć żadnego wykwalifikowanego zastępstwa dla sędziego AVAR*, to zawody muszą zostać rozpoczęte/kontynuowane bez wykorzystania VAR. W wyjątkowych sytuacjach, jeżeli obie drużyny wyrażą zgodę na piśmie, zawody mogą być rozpoczęte/kontynuowane tylko z sędzią VAR i OP.

** Nie dotyczy to sytuacji, w których na zawody delegowany jest więcej niż jeden sędzia AVAR/OP.*





Program jakości FIFA

Program jakości FIFA

Program Jakości FIFA określa kryteria, które opierają się na szeroko zakrojonych badaniach produktów, nawierzchni do gry i technologii wykorzystywanych w piłce nożnej. Poza obowiązkowymi wymaganiami jakości w niektórych obszarach, w innych ustanowiono też jednolite rekomendacje jako podstawę dla organizatorów rozgrywek do dalszego uszczegóławiania regulaminów.

Niezależne instytuty weryfikują funkcjonalność produktów, nawierzchni do gry i technologii zgodnie z poszczególnymi standardami. Instytuty, które przeprowadzają powyższe testy muszą zostać zatwierdzone przez FIFA. Poniższe oznaczenia jakości oznaczają te produkty, nawierzchnie gry i technologie, które zostały podane testom i uzyskały certyfikat w obowiązujących wymogach:



FIFA Basic*

Wymogi testu dla tego standardu zaprojektowano, aby identyfikować produkty, które spełniają podstawowe warunki dotyczące osiągnięć, precyzji, bezpieczeństwa oraz wytrzymałości dla piłki nożnej. Nacisk położono na wyznaczanie minimalnych standardów, tym samym zapewniając przystępność do użytku na wszystkich poziomach dyscypliny jaką jest piłka nożna.

FIFA Quality

Nacisk, bardziej niż w przypadku standardu FIFA Basic, położono na trwałości i bezpieczeństwie tych produktów, nawierzchni do gry i technologii. Podstawowe kryteria osiągnięć i precyzji są poddawane testom, jednak główna uwaga poświęcona jest kwestii długiego użytkowania.

FIFA Quality Pro

Nacisk w wymogach testu położono na pierwszorzędnej jakości osiągnięciach, precyzji i bezpieczeństwie. Produkty, nawierzchni do gry i technologii z tym znakiem jakości są zaprojektowane do użytku na najwyższym poziomie i osiągnięcia najlepszych wyników.



W celu pozyskania dodatkowych informacji dotyczących Programu Jakości FIFA, indywidualnych standardów i certyfikowanych produktów, nawierzchni do gry i technologii odwiedź stronę [**https://football-technology.fifa.com**](https://football-technology.fifa.com)

** FIFA Basic zastąpiło International Match Standard (IMS). Piłki nożne i nawierzchni do gry testowane według dotychczasowego standardu pozostaną akceptowane do użytku do czasu wygaśnięcia daty ważności.*





Zmiany w Przepisach Gry 2026/27

Podsumowanie zmian w Przepisach Gry

Artykuł 3 – Zawodnicy

- Liczba zawodników rezerwowych, którzy mogą zostać wykorzystani w towarzyskich meczach międzynarodowych pierwszych reprezentacji „A”, została zwiększona do ośmiu albo do jedenastu, jeżeli obie drużyny wyrażą na to zgodę i poinformują sędziego przed zawodami. Obowiązywać będzie ograniczenie do trzech okazji do wymiany dla każdej drużyny.
- Wprowadzono dziesięciosekundowy limit czasu na opuszczenie pola gry przez zawodnika wymienianego. Jeżeli limit ten zostanie przekroczony, zawodnik rezerwowy nie będzie mógł wejść na pole gry aż do pierwszej przerwy w grze po upływie jednej minuty.
- Zapowiedź: wskazówki „Tylko kapitan” staną się obowiązkowym protokołem dla wszystkich rozgrywek od 1 lipca 2027 r.

Artykuł 4 – Ubiór zawodników

- Akcesoria są dozwolone, jeżeli nie są niebezpieczne oraz są bezpiecznie zakryte i odpowiednio zabezpieczone.

Artykuł 5 – Sędzia

- Organizatorzy rozgrywek mogą korzystać z technologii wspierającej sędziego przy podejmowaniu lub zmianie decyzji w odniesieniu do protokołu VAR, piłki w grze / poza grą, w tym technologii goal-line, oraz spalonego, w tym półautomatycznej technologii spalonego.
- Doprecyzowano, że korzyść może zostać zastosowana, gdy wznowienie gry zostało wykonane nieprawidłowo, a piłka jest w grze.

- Z zastrzeżeniem określonych wyjątków, zawodnicy, których stan zdrowia podlega ocenie lub pomoc na polu gry albo powodują przerwanie gry z powodu kontuzji, muszą opuścić pole gry i pozostawać poza nim przez jedną minutę po wznowieniu gry.
- VAR może analizować:
 - nieprawidłową czerwoną kartkę wynikającą z jednoznacznie błędnego drugiego napomnienia,
 - sytuację, w której zawodnikowi błędnie pokazano czerwoną lub żółtą kartkę, gdy przewinienie popełnił inny zawodnik którejkolwiek z drużyn,
 - błędnie przyznany rzut różny, jeżeli decyzja może zostać zmieniona natychmiast i bez opóźniania wznowienia gry; jest to opcja dla organizatora rozgrywek.
- Organizatorzy rozgrywek mogą opcjonalnie wyposażyć sędziów, sędziów asystentów i sędziów technicznych w kamery nasobne.
- Akcesoria są dozwolone, jeżeli nie są niebezpieczne.

Artykuł 6 – Pozostali sędziowie

- Dodano nowe zdarzenia podlegające analizie VAR.

Artykuł 8 – Rozpoczęcie i wznowienie gry

- Zmieniono tekst dotyczący rzutu sędziowskiego w celu doprecyzowania, że drużyna, która „weszłaby w posiadanie piłki”, obejmuje również drużynę, która wykonałaby wznowienie gry w sytuacji, gdy piłka opuściłaby pole gry. W przypadku ingerencji jednego z sędziów lub osoby niepożądanego piłka jest opuszczana w miejscu ingerencji.

Artykuł 10 – Wyłanianie zwycięzcy

- Potwierdzono okólnik nr 31 dotyczący przypadkowego podwójnego dotknięcia piłki podczas karnych, czyli serii rzutów karnych.
- Usunięto automatyczne napomnienie dla wykonawcy, jeżeli on i bramkarz popełniają przewinienie w tym samym czasie.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

- Nie udziela się napomnienia za przewinienie DOGSO, jeżeli zastosowano korzyść i została zdobyta bramka.
- Do katalogu okoliczności branych pod uwagę przy DOGSO dodano odniesienie do zawodników drużyny atakującej.

Artykuł 14 – Rzut karny

- Potwierdzono okólnik nr 31 dotyczący przypadkowego podwójnego dotknięcia piłki podczas wykonywania rzutu karnego.
- Usunięto automatyczne napomnienie dla wykonawcy, jeżeli on i bramkarz popełniają przewinienie w tym samym czasie.

Artykuł 15 – Wrzut

- Wprowadzono pięciosekundowe wizualne odliczanie, gdy zawodnik lub drużyna opóźnia wykonanie wrzutu. Jeżeli limit czasu zostanie przekroczony, wrzut zostaje przyznany drużynie przeciwnej.

Artykuł 16 – Rzut od bramki

- Wprowadzono pięciosekundowe wizualne odliczanie, gdy zawodnik lub drużyna opóźnia wykonanie rzutu od bramki. Jeżeli limit czasu zostanie przekroczony, drużynie przeciwnej zostaje przyznany rzut różny.

Protokół systemu VAR

- Czerwone kartki wynikające z jednoznacznie błędnego drugiego napomnienia podlegają analizie.
- Błędna identyfikacja podlega analizie, gdy zawodnikowi pokazano żółtą lub czerwoną kartkę, ale przewinienie, za które pokazano kartkę, zostało popełnione przez innego zawodnika którejkolwiek z drużyn.
- Organizatorzy rozgrywek mogą uwzględniać możliwość analizy rzutów różnych, które zostały jednoznacznie błędnie przyznane, jeżeli decyzja może zostać skorygowana natychmiast i bez opóźniania wznowienia gry.

Szczegóły wszystkich zmian w Przepisach

Poniżej przedstawiono zmiany w Przepisach Gry w edycji 2026/27. Dla każdej zmiany podano zmienione lub dodatkowe brzmienie, wraz z poprzednim brzmieniem tam, gdzie ma to zastosowanie, a następnie wyjaśnienie zmiany.

Klucz

Główne zmiany w Przepisach zostały podkreślone żółtą linią i zaznaczone na marginesie. Zmiany redakcyjne zostały podkreślone.

ŻK = żółta kartka, czyli napomnienie; CzK = czerwona kartka, czyli wykluczenie.

Artykuł 3 – Zawodnicy

2. Liczba wymian zawodników

Zmieniony tekst

Inne zawody

W towarzyskich międzynarodowych meczach pierwszych reprezentacji „A” można wpisać do protokołu maksymalnie piętnastu zawodników rezerwowych, z których maksymalnie ~~sześciu~~ ośmiu może zostać wykorzystanych, chyba że obie drużyny uzgodnią, że może zostać wykorzystana większa liczba zawodników rezerwowych, maksymalnie do jedenastu. W takim przypadku sędzia musi zostać poinformowany przed zawodami. Obowiązywać będą ograniczenia i procedury dotyczące okazji do wymian stosowane w oficjalnych rozgrywkach.

Wyjaśnienie

Drużyny mogą obecnie wykorzystać ośmiu zgłoszonych zawodników rezerwowych w towarzyskich międzynarodowych meczach pierwszych reprezentacji „A”, chyba że obie drużyny uzgodnią wykorzystanie większej liczby zawodników rezerwowych, maksymalnie do jedenastu. Każda drużyna będzie ograniczona do trzech okazji do wymiany.

Artykuł 3 – Zawodnicy

3. Procedura wymiany

Dodatkowy tekst

(...)

Aby wymienić zawodnika na zawodnika rezerwowego, należy przestrzegać „Protokołu wymiany ograniczonej czasowo” zawartego w sekcji „Uwagi i modyfikacje” oraz poniższych warunków:

- sędzia musi zostać poinformowany przed dokonaniem jakiejkolwiek wymiany,
- zawodnik wymieniany:
 - otrzymuje zgodę sędziego na opuszczenie pola gry, chyba że znajduje się już poza nim, i musi opuścić pole gry przez najbliższy punkt na linii ograniczającej pole gry, o ile sędzia nie wskaże, że zawodnik może zejść

- bezpośrednio i natychmiast przy linii środkowej lub w innym miejscu, np. ze względów bezpieczeństwa/ochrony lub kontuzji,
- musi znaleźć się poza polem gry w ciągu dziesięciu sekund od pokazania tablicy wymian albo, gdy tablica nie jest dostępna, od sygnału sędziego na dokonanie wymiany, z wyjątkiem sytuacji, gdy nie jest to możliwe ze względu na bezpieczeństwo/ochronę lub kontuzję.
 - musi natychmiast udać się do strefy technicznej lub szatni i nie bierze dalszego udziału w zawodach, z wyjątkiem rozgrywek, w których dozwolone są wymiany powrotne.

Jeżeli podczas tej samej przerwy w grze dokonywanych jest kilka wymian, wszyscy zawodnicy wymieniani muszą opuścić pole gry w ciągu dziesięciu sekund od wskazania ostatniej wymiany.

Artykuł 3 – Zawodnicy

5. Przewinienia i sankcje

Dodatkowy tekst

(...)

Z wyjątkiem sytuacji, w których opuszczenie pola gry w ciągu dziesięciu sekund nie jest możliwe ze względu na bezpieczeństwo, ochronę lub kontuzję, jeżeli zawodnik wymieniany nie opuścił pola gry w wymaganym czasie dziesięciu sekund:

- zawodnik wymieniany nadal musi opuścić pole gry; zostaje napomniany tylko wtedy, gdy nadmiernie opóźnia wznowienie gry ponad dziesięć sekund.
- zawodnik rezerwowy nie może jeszcze wejść na pole gry.
- gra zostaje wznowiona.
- wymiana nie może zostać anulowana ani nie można wykorzystać innego zawodnika rezerwowego.
- zawodnik rezerwowy może wejść na pole gry wyłącznie za zgodą sędziego podczas pierwszej przerwy w grze po upływie jednej minuty od wznowienia gry.

W przypadku wszystkich innych przewinień:

- (...)

Wyjaśnienie

Aby przeciwdziałać marnowaniu czasu gry, zawodnik wymieniany musi opuścić pole gry w ciągu dziesięciu sekund od pokazania tablicy wymian albo, gdy tablica nie jest dostępna, od sygnału sędziego na dokonanie wymiany. Jeżeli zawodnik nie opuści pola gry w tym czasie, nadal musi zejść z pola gry, ale zawodnik rezerwowy nie może wejść na pole gry aż do pierwszej przerwy w grze po upływie jednej minuty od wznowienia gry.

Artykuł 4 – Ubiór zawodników

1. Względny bezpieczeństwa

Zmieniony tekst

Zawodnik nie może używać wyposażenia ani nosić czegokolwiek, co jest niebezpieczne.

~~Wszelka biżuteria, taka jak naszyjniki, pierścienie, bransoletki, kolczyki, skórzane opaski, gumowe opaski itp., jest zabroniona i musi zostać usunięta. Zakrywanie biżuterii taśmą jest niedozwolone. Akcesoria są dozwolone, o ile nie są niebezpieczne oraz są bezpiecznie zakryte i odpowiednio zabezpieczone. Przedmioty niebezpieczne muszą zostać usunięte i nie mogą być zaklejone taśmą ani zakryte.~~

Zawodnicy muszą zostać sprawdzeni przed rozpoczęciem zawodów, a zawodnicy rezerwowi przed wejściem na pole gry. Jeżeli zawodnik nosi lub używa nieuprawnionego albo niebezpiecznego wyposażenia, biżuterii lub akcesoriów, sędzia musi nakazać zawodnikowi:

- (...)

Wyjaśnienie

Użycie pojęcia „biżuteria” może być mylące, ponieważ niektóre spośród wymienionych przedmiotów nie stanowią biżuterii. Zakaz biżuterii powodował konfrontacje i był stosowany niejednolicie. Pomijał również kulturowe, religijne, medyczne i osobiste powody noszenia określonych przedmiotów. Nacisk zostaje położony na dopuszczenie przedmiotów, które nie są niebezpieczne, pod warunkiem że są bezpiecznie zakryte i odpowiednio zabezpieczone; patrz również Artykuł 5 – Sędzia. Przedmioty niebezpieczne pozostają zabronione.

Artykuł 5 – Sędzia

2. Decyzje sędziego

Dodatkowy tekst

Decyzje będą podejmowane zgodnie z najlepszą zdolnością sędziego (...) w ramach Przepisów Gry.

Organizatorzy rozgrywek mogą wykorzystywać technologię w celu wsparcia sędziego przy podejmowaniu lub zmianie decyzji dotyczących:

- protokołu VAR.
- piłki w grze / poza grą, w tym z użyciem technologii goal-line, czyli GLT.
- spalonego, w tym z użyciem półautomatycznej technologii spalonego, czyli SAOT.

Decyzje sędziego dotyczące faktów związanych z grą (...)

Wyjaśnienie

Włączenie do Artykułu 5 możliwości korzystania przez organizatorów rozgrywek z technologii, w tym powtórek wideo, uniemożliwi nieformalne korzystanie z niej przez sędziów.

Artykuł 5 – Sędzia

3. Uprawnienia i obowiązki

Zmieniony tekst

Korzyść

Sędzia:

- zezwala na kontynuowanie gry, gdy dochodzi do przewinienia albo gdy wznowienie gry zostało wykonane nieprawidłowo i piłka jest w grze, a drużyna przeciwna, która nie popełniła przewinienia, odniesie korzyść; sędzia karze przewinienie albo nakazuje powtórzenie wznowienia, jeżeli przewidywana korzyść nie wystąpi w danym momencie lub w ciągu kilku następnych sekund.

Wyjaśnienie

Potwierdzono, że sędzia może zastosować korzyść, jeżeli drużyna nieprawidłowo wykona wznowienie gry, np. rzut wolny, wrzut itp., a przeciwnicy przejmą posiadanie piłki.

Artykuł 5 – Sędzia

3. Uprawnienia i obowiązki

Zmieniony tekst

Sędzia:

(...)

Kontuzje

- zezwala na kontynuowanie gry do momentu, gdy piłka znajdzie się poza grą, jeżeli zawodnik doznał jedynie lekkiej kontuzji,
- przerywa grę tylko wtedy, gdy zawodnik doznał poważnej kontuzji, i zapewnia usunięcie zawodnika z pola gry. Kontuzjowany zawodnik nie może być opatrywany na polu gry, a jeżeli kontuzja powoduje przerwanie gry lub opóźnienie wznowienia gry, kontuzjowany zawodnik musi opuścić pole gry i może powrócić dopiero po upływie jednej minuty po wznowieniu gry; jeżeli piłka jest w grze, powrót musi nastąpić przez linię boczną, natomiast jeżeli piłka jest poza grą, powrót może nastąpić zza dowolnej linii ograniczającej pole gry.

Wyjątkami i jedynymi wyjątkami od wymogu opuszczenia pola gry w celu otrzymania pomocy lub po jej otrzymaniu są sytuacje, gdy:

- kontuzjowany jest bramkarz,
- (...),
- zawodnik doznał kontuzji w wyniku fizycznego przewinienia, za które przeciwnik został napomniany lub wykluczony, np. nierozważnego ataku lub poważnego rażącego faulu, jeżeli ocena stanu zdrowia lub udzielenie pomocy zostanie zakończone szybko.
- (...)

* Patrz „Protokół oceny i pomocy poza polem gry” w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.

Wyjaśnienie

- Kontuzjowany zawodnik, który jest opatrywany lub który podlega ocenie stanu zdrowia na polu gry albo powoduje przerwanie gry, musi opuścić pole gry i

pozostawać poza nim przez jedną minutę po wznowieniu gry. Sędzia może zezwolić zawodnikowi na powrót, gdy piłka jest w grze. Protokół określający sposób stosowania tej zasady został zawarty w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.

- Jeżeli kontuzja wynika z fizycznego przewinienia ukaranego ŻK lub CzK, zawodnik może pozostać na polu gry po ocenie stanu zdrowia lub udzieleniu pomocy, nawet jeżeli czynności te nie zostaną zakończone szybko.

Artykuł 5 – Sędzia

4. Sędzia asystent wideo (VAR)

Zmieniony tekst

(...)

Sędzia może otrzymać pomoc sędziego asystenta wideo, VAR, wyłącznie w przypadku „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia” w odniesieniu do:

- bramka / nie ma bramki,
- rzut karny / brak rzutu karnego,
- ~~bezpośrednia~~ czerwona kartka, ~~z wyłączeniem~~ włączając jednoznacznie błędne drugie napomnienie,
- błędna identyfikacja, gdy sędzia napomina lub wyklucza niewłaściwego zawodnika ~~drużyny przewinającej,~~
- jednoznacznie błędnie przyznany rzut różny, jeżeli decyzja może zostać zmieniona natychmiast i bez opóźniania wznowienia gry; (opcja dla organizatora rozgrywek).

Wyjaśnienie

Dodano zdarzenia podlegające analizie VAR zgodnie ze zmienionym protokołem VAR.

Artykuł 5 – Sędzia

5. Wyposażenie sędziego

Zmieniony tekst

Inne wyposażenie

Sędziom można zezwolić na używanie:

- (...),
- kamer nasobnych, jeżeli organizator rozgrywek dostarcza kamery, kontroluje nagrania i przestrzega odpowiednich wytycznych. Kamery mogą posiadać mikrofony, które nie mogą być wykorzystywane do transmitowania komunikacji z sędzią asystentem wideo, VAR. Nagranie obrazu i dźwięku może być wykorzystywane przez odpowiednie władze w sprawach dyscyplinarnych.

Sędziom i pozostałym sędziom „boiskowym” zabrania się noszenia biżuterii lub używania jakiegokolwiek innego sprzętu elektronicznego, w tym kamer, z wyjątkiem kamer nasobnych opisanych powyżej. Akcesoria mogą być noszone, o ile nie są niebezpieczne.

Wyjaśnienie

- Organizatorzy rozgrywek mogą zezwolić sędziom, sędziom asystentom i sędziom technicznym na noszenie lub używanie kamer nasobnych, jeżeli organizator rozgrywek dostarcza kamery i ma pełną kontrolę nad nagraniami, aby uniknąć nieoficjalnego użycia przez sędziów. Kamery mogą również posiadać mikrofony, ale komunikacja z VAR nie może być transmitowana. Odpowiednie władze mogą wykorzystywać dźwięk lub nagranie z kamery w sprawach dyscyplinarnych.
- Oprócz wyposażenia obowiązkowego i innego dozwolonego wyposażenia sędziowie mogą nosić akcesoria, o ile nie są niebezpieczne oraz są bezpiecznie zakryte i odpowiednio zabezpieczone.

Artykuł 6 – Pozostali sędziowie

5. Sędziowie wideo

Zmieniony tekst

Sędzia asystent wideo, VAR, jest członkiem zespołu sędziowskiego, który może pomagać sędziemu w podjęciu decyzji przy użyciu powtórek wyłącznie w przypadku „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia” dotyczącego bramki / braku bramki, rzutu karnego / braku rzutu karnego, bezpośredniej czerwonej kartki, z wyłączeniem włączając jednoznacznie błędne drugie napomnienie, lub przypadku błędnej identyfikacji, gdy sędzia napomina lub wyklucza niewłaściwego zawodnika drużyny przewinającej.

Wyjaśnienie

Dodano zdarzenia podlegające analizie VAR zgodnie ze zmienionym protokołem VAR.

Artykuł 8 – Rozpoczęcie i wznowienie gry

2. Rzut sędziowski

Zmieniony tekst

Procedura

- Jeżeli w momencie przerywania gry:
 - (...),
 - piłka znajdowała się poza polem karnym, sędzia opuszcza ją dla jednego zawodnika drużyny, która posiada lub zachowałaby albo uzyskałaby posiadanie piłki, (w tym ze wznowienia gry, jeżeli piłka opuściłaby pole gry), o ile sędzia może to ustalić; w przeciwnym razie piłka jest opuszczana dla jednego zawodnika drużyny, która ostatnia jej dotknęła. Piłka jest opuszczana w miejscu, w którym znajdowała się, gdy gra została przerwana, chyba że dotknęła jednego z sędziów lub osoby niepożądaney; w takim przypadku piłka jest opuszczana w miejscu ingerencji lub kontaktu.
- (...)

Wyjaśnienie

- Główną zasadą jest, że piłka zostaje opuszczona dla drużyny, która zachowałaby lub uzyskałaby posiadanie, gdyby gra nie została przerwana. Obejmuje to również drużynę, która wykonałaby wznowienie gry, gdyby piłka opuściła pole gry.
 - Jeżeli gra zostaje przerwana dlatego, że piłka ma kontakt z jednym z sędziów lub osobą niepożądaną, piłka zostaje opuszczona w miejscu, w którym doszło do kontaktu.
-

Artykuł 10 – Wyłanianie zwycięzcy

3. Karne, (seria rzutów karnych)

Zmieniony tekst

Procedura

Podczas wykonywania karnych, czyli serii rzutów karnych

- (...)
- Rzut jest rozstrzygnięty (...); wykonawca rzutu nie może rozmyślnie zagrać piłki po raz drugi.
- Jeżeli wykonawca przypadkowo kopnie piłkę obiema stopami jednocześnie albo piłka dotknie jego nogi lub stopy niewykonującej kopnięcia bezpośrednio po kopnięciu:
 - jeżeli piłka z tego rzutu wpadnie do bramki, rzut powtarza się.
 - jeżeli piłka z tego rzutu nie wpadnie do bramki, rzut zostaje zapisany jako niewykorzystany.
- (...)
- ~~Jeżeli zarówno bramkarz, jak i wykonawca popełnią przewinienie w tym samym czasie, rzut zostaje zapisany jako niewykorzystany, a wykonawca zostaje napomniany.~~

Wyjaśnienie

Dodano tekst potwierdzający wyjaśnienie zamieszczone w okólniku nr 31 dotyczące przypadkowego podwójnego dotknięcia piłki przez wykonawcę rzutu karnego. Zmiana ta wymagała również usunięcia odniesienia do napomnienia wykonawcy, jeżeli popełnia on przewinienie w tym samym czasie co bramkarz.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

4. Sankcje dyscyplinarne

Dodatkowy tekst

Korzyść

Jeżeli sędzia stosuje korzyść po przewinieniu (...). Jednak, jeżeli przewinienie polegało na pozbawieniu drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki, zawodnik jest karany napomnieniem za niesportowe zachowanie, z wyjątkiem sytuacji, gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobywa bramkę w wyniku zastosowania korzyści. W takim przypadku nie stosuje się żadnej sankcji dyscyplinarnej. Jeżeli _____ przewinieni

przeszkodziło w prowadzeniu lub przerwało korzystną akcję, zawodnik nie zostanie napomniany.

Wyjaśnienie

Jeżeli sędzia stosuje korzyść po przewinieniu DOGSO i w wyniku tego drużyna atakująca zdobywa bramkę, zawodnik, który popełnił przewinienie, nie zostaje napomniany ani wykluczony.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

4. Sankcje dyscyplinarne

Zmieniony tekst

Napomnienia za niesportowe zachowanie

Występują różne okoliczności, w których zawodnik musi być ukarany za niesportowe zachowanie, włącznie z tymi, gdy:

- (...),
- zagrywa piłkę ręką usiłując zdobyć bramkę, (nie jest istotne, czy bramka została zdobyta, czy nie), ~~albo w nieskutecznej próbie zapobieżenia zdobyciu bramki~~

Wyjaśnienie

Nie udziela się napomnienia, gdy sędzia stosuje korzyść po nieskutecznej próbie powstrzymania bramki przez zawodnika ręką lub ramieniem.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

4. Sankcje dyscyplinarne

Zmieniony tekst

Opóźnianie wznowienia gry

Sędziowie muszą napominać zawodników, którzy nadmiernie opóźniają wznowienie gry, w tym określony w Artykułach 3, 15 i 16 oraz ich protokołach, albo poprzez:

- ~~sprawianie wrażenia, że będą wykonywać wrzut, lecz nagle pozostawienie go do wykonania współpartnerowi,~~
- ~~opóźnianie opuszczenia pola gry podczas wymiany,~~
- ~~nadmierne opóźnianie wznowienia gry,~~
- odkopywanie/odnoszenie piłki albo prowokowanie konfrontacji przez celowe dotknięcie piłki po tym, jak sędzia przerwał grę,
- wykonywanie rzutu wolnego z niewłaściwego miejsca w celu wymuszenia powtórzenia.

Wyjaśnienie

Ponieważ sędzia ma obecnie uprawnienie do ukarania drużyny za opóźnianie wrzutu przez przyznanie go drużynie przeciwnej oraz za opóźnianie rzutu od bramki przez przyznanie rzutu różnego drużynie przeciwnej, uznaje się to za wystarczającą karę, chyba że działanie zawodnika lub zawodników powodujących opóźnienie ma charakter skrajny.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

4. Sankcje dyscyplinarne

Dodatkowy tekst

Pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, DOGSO

(...)

Należy wziąć pod uwagę:

- odległość między przewinieniem a bramką,
- ogólny kierunek akcji,
- prawdopodobieństwo utrzymania lub uzyskania kontroli nad piłką,
- liczba obrońców i atakujących oraz ich usytuowanie.

Wyjaśnienie

Położenie i liczba zawodników drużyny atakującej zostały uwzględnione w kryteriach DOGSO, ponieważ mogą również pomóc w ustaleniu, czy istnieje realna szansa na zdobycie bramki.

Artykuł 14 – Rzut karny

2. Przewinienia i sankcje

Zmieniony tekst

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

- wykonawca przypadkowo kopnie piłkę obiema stopami jednocześnie albo piłka dotknie jego stopy lub nogi niewykonującej kopnięcia bezpośrednio po kopnięciu:
 - jeżeli piłka z tego rzutu wpadnie do bramki, rzut powtarza się.
 - jeżeli piłka z tego rzutu nie wpadnie do bramki, zarządza się rzut wolny pośredni.
- (...),
- ~~zarówno bramkarz, jak i wykonawca popełnią przewinienie w tym samym czasie, wykonawca zostaje napomniany, a gra jest wznowiana rzutem wolnym pośrednim dla drużyny broniącej.~~

Jeżeli po wykonaniu rzutu karnego:

- wykonawca rozmyślnie dotknie piłki ponownie, zanim dotknęła ona innego zawodnika:
 - zarządza się rzut wolny pośredni albo rzut wolny bezpośredni za przewinienie związane z zagraniem piłki ręką.

Wyjaśnienie

Włączono tekst potwierdzający wyjaśnienie ogłoszone w okólniku nr 31 dotyczące przypadkowego podwójnego dotknięcia piłki przez wykonawcę rzutu karnego. Zmiana ta wymagała również usunięcia odniesienia do automatycznego napomnienia wykonawcy, jeżeli popełnia on przewinienie w tym samym czasie co bramkarz.

Artykuł 15 – Wrzut

Dodatkowy tekst

Wrzut przyznaje się przeciwnikom zawodnika, który jako ostatni dotknął piłki, gdy piłka całym obwodem przekroczy linię boczną po ziemi lub w powietrzu, albo gdy sędzia ukarze zawodnika za opóźnianie wykonania wrzutu przez jego drużynę.

(...)

2. Przewinienia i sankcje

Dodatkowy tekst

Jeżeli zawodnik nieuczciwie opóźnia wykonanie wrzutu przez swoją drużynę, sędzia użyje gwizdka i zasygnalizuje rozpoczęcie pięciosekundowego odliczania. Sędzia będzie wizualnie

odliczał pięć sekund uniesioną ręką, a jeżeli wrzut nie zostanie wykonany przed upływem pięciu sekund, zostanie on przyznany drużynie przeciwnej. Zawodnik przewinający zostaje napomniany tylko wtedy, gdy nadmiernie opóźnia wznowienie gry po przyznaniu wrzutu drużynie przeciwnej.*

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry (...)

* Patrz „Protokół odliczania przy wrzucie i rzucie od bramki” w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.

Wyjaśnienie

Wprowadzono tekst mający na celu uniknięcie opóźnień przy wrzutach. Jeżeli drużyna celowo opóźnia wykonanie swojego wrzutu, sędzia użyje gwizdka, zasygnalizuje wykonanie wrzutu, a następnie rozpocznie wizualne pięciosekundowe odliczanie. Jeżeli wrzut nie zostanie wykonany przed końcem odliczania, zostanie on przyznany drużynie przeciwnej.

Artykuł 16 – Rzut od bramki

2. Przewinienia i sankcje

Dodatkowy tekst

Jeżeli zawodnik nieuczciwie opóźnia wykonanie rzutu od bramki przez swoją drużynę, sędzia użyje gwizdka i zasygnalizuje rozpoczęcie pięciosekundowego odliczania. Sędzia będzie wizualnie odliczał pięć sekund uniesioną ręką, a jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany przed upływem pięciu sekund, drużynie przeciwnej zostaje przyznany rzut różny. Zawodnik przewinający zostaje napomniany tylko wtedy, gdy nadmiernie opóźnia wznowienie gry po przyznaniu rzutu różnego drużynie przeciwnej.*

Jeżeli po w piłki do gry (...)

* Patrz „Protokół odliczania przy wrzucie i rzucie od bramki” w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.

Wyjaśnienie

Wprowadzono tekst mający na celu uniknięcie opóźnień przy rzutach od bramki. Jeżeli drużyna celowo opóźnia wykonanie swojego rzutu od bramki, sędzia użyje gwizdka, zasygnalizuje wykonanie rzutu od bramki, a następnie rozpocznie wizualne pięciosekundowe odliczanie. Jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany przed końcem odliczania, drużynie przeciwnej zostaje przyznany rzut różny.

Artykuł 17 – Rzut różny

Dodatkowy tekst

Rzut różny przyznaje się, gdy:

- piłka całym obwodem przekroczy linię bramkową po ziemi lub w powietrzu, po ostatnim dotknięciu jej przez zawodnika drużyny broniącej, a bramka nie zostaje zdobyta; patrz również Artykuły 8, 12, 13, 15 i 16;
- sędzia karze:
 - bramkarza za kontrolowanie piłki ręką lub ramieniem przez więcej niż osiem sekund.
 - zawodnika za opóźnianie wykonania rzutu od bramki przez jego drużynę.

Wyjaśnienie

Rzut różny może zostać przyznany, gdy sędzia karze bramkarza za zbyt długie trzymanie piłki albo drużynę za opóźnianie wykonania rzutu od bramki.

Protokół systemu VAR

1. Zasady

Zmieniony tekst

Stosowanie sędziów VAR w meczach piłki nożnej opiera się na szeregu zasad, z których wszystkie muszą być stosowane w każdych zawodach rozgrywanych z użyciem VAR (z wyjątkiem błędnie przyznanych rzutów różnych; patrz punkt e w sekcji „2. Decyzje / zdarzenia podlegające analizie”).

1. Sędzia asystent wideo, VAR, jest członkiem zespołu sędziowskiego posiadającym niezależny dostęp do materiału wideo z meczu, który może pomagać sędziemu wyłącznie w przypadku „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia” w odniesieniu do:
 - a. bramka / nie ma bramki,
 - b. rzut karny / brak rzutu karnego,
 - c. bezpośrednia czerwona kartka (z wyłączeniem wyłącznie z jednoznacznie błędnym drugim napomnieniem),
 - d. błędna identyfikacja, gdy sędzia napomina lub wyklucza niewłaściwego zawodnika drużyny przewinającej.

(...)

2. Decyzje / zdarzenia ~~zmieniające przebieg meczu~~, podlegające analizie

Zmieniony tekst

Sędzia może otrzymać pomoc od VAR wyłącznie w odniesieniu do ~~czterech~~ pięciu kategorii

decyzji / zdarzeń zmieniających przebieg meczu.

(...)

Kategorie decyzji / zdarzeń, które mogą zostać poddane analizie w przypadku potencjalnego „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia”, to:

(...)

c. Bezpośrednie czerwone kartki, nie drugie żółte kartki / napomnienia

- DOGSO, w szczególności miejsce przewinienia i pozycje innych zawodników,
- poważny rażący faul albo nierozważny atak,
- gwałtowne, agresywne zachowanie, gryzienie lub plucie na inną osobę,
- używanie obraźliwych, obelżywych lub ordynarnych działań,
- jednoznacznie błędne drugie napomnienie.

d. Błędna identyfikacja, czerwona lub żółta kartka

Jeżeli sędzia karze przewinienie, ale jednoznacznie błędnie identyfikuje zawodnika, który popełnił to przewinienie, a następnie pokazuje żółtą lub czerwoną kartkę niewłaściwemu zawodnikowi drużyny przewinającej, analizie może podlegać wyłącznie tożsamość sprawcy przewinienia. Samo przewinienie nie może być analizowane, chyba że dotyczy bramki, zdarzenia związanego z rzutem karnym lub bezpośredniej czerwonej kartki.

e. Jednoznacznie błędnie przyznany rzut różny, jeżeli decyzja może zostać zmieniona natychmiast i bez opóźniania wznowienia gry; (opcja dla organizatora rozgrywek)

Wyjaśnienie

Decyzje / zdarzenia podlegające analizie obejmują obecnie dwa rzadkie, ale potencjalnie zmieniające przebieg zawodów błędy:

- czerwoną kartkę wynikającą z jednoznacznie błędnego drugiego napomnienia,
- błędą identyfikacją, gdy sędzia pokazuje żółtą lub czerwoną kartkę, ale jednoznacznie ukarał niewłaściwego zawodnika którejkolwiek z drużyn za dane przewinienie; samo przewinienie nie może być analizowane poza kontekstem błędnej identyfikacji.

Ponadto organizatorzy rozgrywek mogą przewidzieć możliwość analizy jednoznacznie błędnie przyznanego rzutu różnego, w tym gdy piłka opuściła pole gry przez linię boczną, pod warunkiem że może to zostać dokonane natychmiast i bez opóźniania wznowienia gry. Jeżeli rzut różny zostanie wykonany szybko, decyzja nie może zostać zmieniona.

Sygnal „ekranu TV” jest wymagany, jeżeli decyzja zostaje zmieniona po otrzymaniu informacji od VAR.



Zmiany w Przepisach Gry – szczegóły

Poniżej przedstawione są główne zmiany, które zaszły w Przepisach Gry od wydania 2026/27. W każdym przypadku przedstawione jest nowe/zmienione/dodatkowe brzmienie oraz stara treść (gdy to stosowne) oraz wyjaśnienie danej zmiany.

Znaczące zmiany przepisów zaznaczone są na żółto i zaznaczone na marginesie.

ŻK = żółta kartka (napomnienie); CzK = czerwona kartka (wykluczenie)

Poniżej przedstawiono zmiany w Przepisach Gry w edycji 2026/27. Dla każdej zmiany podano zmienione lub dodatkowe brzmienie, wraz z poprzednim brzmieniem tam, gdzie ma to zastosowanie, a następnie wyjaśnienie zmiany.

Klucz

Główne zmiany w Przepisach zostały podkreślone żółtą linią i zaznaczone na marginesie. Zmiany redakcyjne zostały podkreślone.

ŻK = żółta kartka, czyli napomnienie; CzK = czerwona kartka, czyli wykluczenie.

Artykuł 3 – Zawodnicy

2. Liczba wymian zawodników

Zmieniony tekst

Inne zawody

W towarzyskich międzynarodowych meczach pierwszych reprezentacji „A” można wpisać do protokołu maksymalnie piętnastu zawodników rezerwowych, z których maksymalnie sześciu ośmiu może zostać wykorzystanych, chyba że obie drużyny uzgodnią, że może zostać wykorzystana większa liczba zawodników rezerwowych, maksymalnie do jedenastu. W takim przypadku sędzia musi zostać poinformowany przed zawodami. Obowiązywać będą ograniczenia i procedury dotyczące okazji do wymian stosowane w oficjalnych rozgrywkach.

Wyjaśnienie

Drużyny mogą obecnie wykorzystać ośmiu zgłoszonych zawodników rezerwowych w towarzyskich międzynarodowych meczach pierwszych reprezentacji „A”, chyba że obie drużyny uzgodnią wykorzystanie większej liczby zawodników rezerwowych, maksymalnie do jedenastu. Każda drużyna będzie ograniczona do trzech okazji do wymiany.

Artykuł 3 – Zawodnicy

3. Procedura wymiany

Dodatkowy tekst

(...)

Aby wymienić zawodnika na zawodnika rezerwowego, należy przestrzegać „Protokołu wymiany ograniczonej czasowo” zawartego w sekcji „Uwagi i modyfikacje” oraz poniższych warunków:

- sędzia musi zostać poinformowany przed dokonaniem jakiegokolwiek wymiany,
- zawodnik wymieniany:
 - otrzymuje zgodę sędziego na opuszczenie pola gry, chyba że znajduje się już poza nim, i musi opuścić pole gry przez najbliższy punkt na linii ograniczającej pole gry, o ile sędzia nie wskaże, że zawodnik może zejść bezpośrednio i natychmiast przy linii środkowej lub w innym miejscu, np. ze względów bezpieczeństwa/ochrony lub kontuzji,
 - musi znaleźć się poza polem gry w ciągu dziesięciu sekund od pokazania tablicy wymian albo, gdy tablica nie jest dostępna, od sygnału sędziego na dokonanie wymiany, z wyjątkiem sytuacji, gdy nie jest to możliwe ze względu na bezpieczeństwo/ochronę lub kontuzję.
 - musi natychmiast udać się do strefy technicznej lub szatni i nie bierze dalszego udziału w zawodach, z wyjątkiem rozgrywek, w których dozwolone są wymiany powrotne.

Jeżeli podczas tej samej przerwy w grze dokonywanych jest kilka wymian, wszyscy zawodnicy

wymieniani muszą opuścić pole gry w ciągu dziesięciu sekund od wskazania ostatniej wymiany.

Artykuł 3 – Zawodnicy

5. Przewinienia i sankcje

Dodatkowy tekst

(...)

Z wyjątkiem sytuacji, w których opuszczenie pola gry w ciągu dziesięciu sekund nie jest możliwe ze względu na bezpieczeństwo, ochronę lub kontuzję, jeżeli zawodnik wymieniany nie opuścił pola gry w wymaganym czasie dziesięciu sekund:

- zawodnik wymieniany nadal musi opuścić pole gry; zostaje napomniany tylko wtedy, gdy nadmiernie opóźnia wznowienie gry ponad dziesięć sekund.
- zawodnik rezerwowy nie może jeszcze wejść na pole gry.
- gra zostaje wznowiona.
- wymiana nie może zostać anulowana ani nie można wykorzystać innego zawodnika rezerwowego.
- zawodnik rezerwowy może wejść na pole gry wyłącznie za zgodą sędziego podczas pierwszej przerwy w grze po upływie jednej minuty od wznowienia gry.

W przypadku wszystkich innych przewinień:

- (...)

Wyjaśnienie

Aby przeciwdziałać marnowaniu czasu gry, zawodnik wymieniany musi opuścić pole gry w ciągu dziesięciu sekund od pokazania tablicy wymian albo, gdy tablica nie jest dostępna, od sygnału sędziego na dokonanie wymiany. Jeżeli zawodnik nie opuści pola gry w tym czasie, nadal musi zejść z pola gry, ale zawodnik rezerwowy nie może wejść na pole gry aż do pierwszej przerwy w grze po upływie jednej minuty od wznowienia gry.

Artykuł 4 – Ubiór zawodników

1. Względę bezpieczeństwa

Zmieniony tekst

Zawodnik nie może używać wyposażenia ani nosić czegokolwiek, co jest niebezpieczne.

Wszelka biżuteria, taka jak naszyjniki, pierścionki, bransoletki, kolczyki, skórzane opaski, gumowe opaski itp., jest zabroniona i musi zostać usunięta. Zakrywanie biżuterii taśmą jest niedozwolone. Akcesoria są dozwolone, o ile nie są niebezpieczne oraz są bezpiecznie zakryte i odpowiednio zabezpieczone. Przedmioty niebezpieczne muszą zostać usunięte i nie mogą być zaklejone taśmą ani zakryte.

Zawodnicy muszą zostać sprawdzeni przed rozpoczęciem zawodów, a zawodnicy rezerwowi przed wejściem na pole gry. Jeżeli zawodnik nosi lub używa nieuprawnionego albo niebezpiecznego wyposażenia, biżuterii lub akcesoriów, sędzia musi nakazać zawodnikowi:

- (...)

Wyjaśnienie

Użycie pojęcia „biżuteria” może być mylące, ponieważ niektóre spośród wymienionych przedmiotów nie stanowią biżuterii. Zakaz biżuterii powodował konfrontacje i był stosowany niejednolicie. Pomijał również kulturowe, religijne, medyczne i osobiste powody noszenia określonych przedmiotów. Nacisk zostaje położony na dopuszczenie przedmiotów, które nie są niebezpieczne, pod warunkiem że są bezpiecznie zakryte i odpowiednio zabezpieczone; patrz również Artykuł 5 – Sędzia. Przedmioty niebezpieczne pozostają zabronione.

Artykuł 5 – Sędzia

2. Decyzje sędziego

Dodatkowy tekst

Decyzje będą podejmowane zgodnie z najlepszą zdolnością sędziego (...) w ramach Przepisów Gry.

Organizatorzy rozgrywek mogą wykorzystywać technologię w celu wsparcia sędziego przy podejmowaniu lub zmianie decyzji dotyczących:

- protokołu VAR,
- piłki w grze / poza grą, w tym z użyciem technologii goal-line, czyli GLT,
- spalonego, w tym z użyciem półautomatycznej technologii spalonego, czyli SAOT.

Decyzje sędziego dotyczące faktów związanych z grą (...)

Wyjaśnienie

Włączenie do Artykułu 5 możliwości korzystania przez organizatorów rozgrywek z technologii, w tym powtórek wideo, uniemożliwi nieformalne korzystanie z niej przez sędziów.

Artykuł 5 – Sędzia

3. Uprawnienia i obowiązki

Zmieniony tekst

Korzyść

Sędzia:

- zezwala na kontynuowanie gry, gdy dochodzi do przewinienia albo gdy wznowienie gry zostało wykonane nieprawidłowo i piłka jest w grze, a drużyna przeciwna, która nie popełniła przewinienia, odniesie korzyść; sędzia karze przewinienie albo nakazuje powtórzenie wznowienia, jeżeli przewidywana korzyść nie wystąpi w danym momencie lub w ciągu kilku następnych sekund.

Wyjaśnienie

Potwierdzono, że sędzia może zastosować korzyść, jeżeli drużyna nieprawidłowo wykona wznowienie gry, np. rzut wolny, wrzut itp., a przeciwnicy przejmą posiadanie piłki.

Artykuł 5 – Sędzia

3. Uprawnienia i obowiązki

Zmieniony tekst

Sędzia:

(...)

Kontuzje

- zezwala na kontynuowanie gry do momentu, gdy piłka znajdzie się poza grą, jeżeli zawodnik doznał jedynie lekkiej kontuzji,
- przerywa grę tylko wtedy, gdy zawodnik doznał poważnej kontuzji, i zapewnia usunięcie zawodnika z pola gry. Kontuzjowany zawodnik nie może być opatrywany na polu gry, a jeżeli kontuzja powoduje przerwanie gry lub opóźnienie wznowienia gry, kontuzjowany zawodnik musi opuścić pole gry i może powrócić dopiero po upływie jednej minuty po wznowieniu gry; ⁴ jeżeli piłka jest w grze, powrót musi nastąpić przez linię boczną, natomiast jeżeli piłka jest poza grą, powrót może nastąpić zza dowolnej linii ograniczającej pole gry.

Wyjątkami i jedynymi wyjątkami od wymogu opuszczenia pola gry w celu otrzymania pomocy lub po jej otrzymaniu są sytuacje, gdy:

- kontuzjowany jest bramkarz,
- (...),
- zawodnik doznał kontuzji w wyniku fizycznego przewinienia, za które przeciwnik został napomniany lub wykluczony, np. nierozważnego ataku lub poważnego rażącego faulu, jeżeli ocena stanu zdrowia lub udzielenie pomocy zostanie zakończone szybko,
- (...)

* Patrz „Protokół oceny i pomocy poza polem gry” w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.

Wyjaśnienie

- Kontuzjowany zawodnik, który jest opatrywany lub który podlega ocenie stanu zdrowia na polu gry albo powoduje przerwanie gry, musi opuścić pole gry i pozostawać poza nim przez jedną minutę po wznowieniu gry. Sędzia może zezwolić zawodnikowi na powrót, gdy piłka jest w grze. Protokół określający sposób stosowania tej zasady został zawarty w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.
- Jeżeli kontuzja wynika z fizycznego przewinienia ukaranego ŻK lub CzK, zawodnik może pozostać na polu gry po ocenie stanu zdrowia lub udzieleniu pomocy, nawet jeżeli czynności te nie zostaną zakończone szybko.

Artykuł 5 – Sędzia

4. Sędzia asystent wideo (VAR)

Zmieniony tekst

(...)

Sędzia może otrzymać pomoc sędziego asystenta wideo, VAR, wyłącznie w przypadku „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia” w odniesieniu do:

- bramka / nie ma bramki,
- rzut karny / brak rzutu karnego,
- ~~bezpośrednia~~ czerwona kartka, ~~z wyłączeniem~~ włączając jednoznacznie błędne drugie napomnienie,
- błędna identyfikacja, gdy sędzia napomina lub wyklucza niewłaściwego zawodnika ~~drużyny przewinającej,~~
- jednoznacznie błędnie przyznany rzut różny, jeżeli decyzja może zostać zmieniona natychmiast i bez opóźniania wznowienia gry: (opcja dla organizatora rozgrywek).

Wyjaśnienie

Dodano zdarzenia podlegające analizie VAR zgodnie ze zmienionym protokołem VAR.

Artykuł 5 – Sędzia

5. Wyposażenie sędziego

Zmieniony tekst

Inne wyposażenie

Sędziom można zezwolić na używanie:

- (...),
- kamer nasobnych, jeżeli organizator rozgrywek dostarcza kamery, kontroluje nagrania i przestrzega odpowiednich wytycznych. Kamery mogą posiadać mikrofony, które nie mogą być wykorzystywane do transmitowania komunikacji z sędzią asystentem wideo. VAR. Nagranie obrazu i dźwięku może być wykorzystywane przez odpowiednie władze w sprawach dyscyplinarnych.

Sędziom i pozostałym sędziom „boiskowym” zabrania się ~~noszenia biżuterii lub~~ używania jakiegokolwiek innego sprzętu elektronicznego, w tym kamer, z wyjątkiem kamer nasobnych

opisanych powyżej. Akcesoria mogą być noszone, o ile nie są niebezpieczne.

Wyjaśnienie

- Organizatorzy rozgrywek mogą zezwolić sędziom, sędziom asystentom i sędziom technicznym na noszenie lub używanie kamer nasobnych, jeżeli organizator rozgrywek dostarcza kamery i ma pełną kontrolę nad nagraniami, aby uniknąć nieoficjalnego użycia przez sędziów. Kamery mogą również posiadać mikrofony, ale komunikacja z VAR nie może być transmitowana. Odpowiednie władze mogą wykorzystywać dźwięk lub nagranie z kamery w sprawach dyscyplinarnych.
- Oprócz wyposażenia obowiązkowego i innego dozwolonego wyposażenia sędziowie mogą nosić akcesoria, o ile nie są niebezpieczne oraz są bezpiecznie zakryte i odpowiednio zabezpieczone.

Artykuł 6 – Pozostali sędziowie

5. Sędziowie wideo

Zmieniony tekst

Sędzia asystent wideo, VAR, jest członkiem zespołu sędziowskiego, który może pomagać sędziemu w podjęciu decyzji przy użyciu powtórek wyłącznie w przypadku „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia” dotyczącego bramki / braku bramki, rzutu karnego / braku rzutu karnego, ~~bezpośredniej czerwonej kartki, z wyłączeniem~~ włączając jednoznacznie błędne drugie napomnienie, lub przypadku błędnej identyfikacji, gdy sędzia napomina lub wyklucza niewłaściwego zawodnika ~~drużyny przewinającej~~.

Wyjaśnienie

Dodano zdarzenia podlegające analizie VAR zgodnie ze zmienionym protokołem VAR.

Artykuł 8 – Rozpoczęcie i wznowienie gry

2. Rzut sędziowski

Zmieniony tekst

Procedura

- Jeżeli w momencie przerwania gry:
 - (...),
 - piłka znajdowała się poza polem karnym, sędzia opuszcza ją dla jednego zawodnika drużyny, która posiada lub zachowałaby albo uzyskałaby posiadanie piłki, (w tym ze wznowienia gry, jeżeli piłka opuściłaby pole gry), o ile sędzia może to ustalić; w przeciwnym razie piłka jest opuszczana dla jednego zawodnika drużyny, która ostatnia jej dotknęła. Piłka jest opuszczana w miejscu, w którym znajdowała się, gdy gra została przerwana, chyba że dotknęła jednego z sędziów lub osoby niepożądaney; w takim przypadku piłka jest opuszczana w miejscu ingerencji lub kontaktu.
- (...)

Wyjaśnienie

- Główną zasadą jest, że piłka zostaje opuszczona dla drużyny, która zachowałaby lub uzyskałaby posiadanie, gdyby gra nie została przerwana. Obejmuje to również drużynę, która wykonałaby wznowienie gry, gdyby piłka opuściła pole gry.
- Jeżeli gra zostaje przerwana dlatego, że piłka ma kontakt z jednym z sędziów lub osobą niepożądaną, piłka zostaje opuszczona w miejscu, w którym doszło do kontaktu.

Artykuł 10 – Wyłanianie zwycięzcy

3. Karne, (seria rzutów karnych)

Zmieniony tekst

Procedura

Podczas wykonywania karnych, czyli serii rzutów karnych

- (...)
- Rzut jest rozstrzygnięty (...); wykonawca rzutu nie może rozmyślnie zagrać piłki po raz drugi.
- Jeżeli wykonawca przypadkowo kopnie piłkę obiema stopami jednocześnie albo piłka dotknie jego nogi lub stopy niewykonującej kopnięcia bezpośrednio po kopnięciu:
 - jeżeli piłka z tego rzutu wpadnie do bramki, rzut powtarza się.
 - jeżeli piłka z tego rzutu nie wpadnie do bramki, rzut zostaje zapisany jako niewykorzystany.
- (...)
- ~~Jeżeli zarówno bramkarz, jak i wykonawca popełnią przewinienie w tym samym czasie, rzut zostaje zapisany jako niewykorzystany, a wykonawca zostaje napomniany.~~

Wyjaśnienie

Dodano tekst potwierdzający wyjaśnienie zamieszczone w okólniku nr 31 dotyczące przypadkowego podwójnego dotknięcia piłki przez wykonawcę rzutu karnego. Zmiana ta wymagała również usunięcia odniesienia do napomnienia wykonawcy, jeżeli popełnia on przewinienie w tym samym czasie co bramkarz.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

4. Sankcje dyscyplinarne

Dodatkowy tekst

Korzyść

Jeżeli sędzia stosuje korzyść po przewinieniu (...). Jednak, jeżeli przewinienie polegało na pozbawieniu drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki, zawodnik jest karany napomnieniem za niesportowe zachowanie, z wyjątkiem sytuacji, gdy drużyna, która nie popełniła przewinienia, zdobywa bramkę w wyniku zastosowania korzyści. W takim przypadku nie stosuje się żadnej sankcji dyscyplinarnej. Jeżeli _____ przewinieni

przeszkodziło w prowadzeniu lub przerwało korzystną akcję, zawodnik nie zostanie napomniany.

Wyjaśnienie

Jeżeli sędzia stosuje korzyść po przewinieniu DOGSO i w wyniku tego drużyna atakująca zdobywa bramkę, zawodnik, który popełnił przewinienie, nie zostaje napomniany ani wykluczony.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

4. Sankcje dyscyplinarne

Zmieniony tekst

Napomnienia za niesportowe zachowanie

Występują różne okoliczności, w których zawodnik musi być ukarany za niesportowe zachowanie, włącznie z tymi, gdy:

- (...),
- zagrywa piłkę ręką usiłując zdobyć bramkę, (nie jest istotne, czy bramka została zdobyta, czy nie), ~~albo w nieskutecznej próbie zapobieżenia zdobyciu bramki~~

Wyjaśnienie

Nie udziela się napomnienia, gdy sędzia stosuje korzyść po nieskutecznej próbie powstrzymania bramki przez zawodnika ręką lub ramieniem.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

4. Sankcje dyscyplinarne

Zmieniony tekst

Opóźnianie wznowienia gry

Sędziowie muszą napominać zawodników, którzy nadmiernie opóźniają wznowienie gry, w tym określony w Artykułach 3, 15 i 16 oraz ich protokołach, albo poprzez:

- ~~sprawianie wrażenia, że będą wykonywać wrzut, lecz nagle pozostawienie go do wykonania współpartnerowi,~~
- ~~opóźnianie opuszczenia pola gry podczas wymiany,~~
- ~~nadmierne opóźnianie wznowienia gry,~~
- odkopywanie/odnoszenie piłki albo prowokowanie konfrontacji przez celowe dotknięcie piłki po tym, jak sędzia przerwał grę,
- wykonywanie rzutu wolnego z niewłaściwego miejsca w celu wymuszenia powtórzenia.

Wyjaśnienie

Ponieważ sędzia ma obecnie uprawnienie do ukarania drużyny za opóźnianie wrzutu przez przyznanie go drużynie przeciwnej oraz za opóźnianie rzutu od bramki przez przyznanie rzutu różnego drużynie przeciwnej, uznaje się to za wystarczającą karę, chyba że działanie zawodnika lub zawodników powodujących opóźnienie ma charakter skrajny.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

4. Sankcje dyscyplinarne

Dodatkowy tekst

Pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki, DOGSO

(...)

Należy wziąć pod uwagę:

- odległość między przewinieniem a bramką,
- ogólny kierunek akcji,
- prawdopodobieństwo utrzymania lub uzyskania kontroli nad piłką,
- liczba obrońców i atakujących oraz ich usytuowanie.

Wyjaśnienie

Położenie i liczba zawodników drużyny atakującej zostały uwzględnione w kryteriach DOGSO, ponieważ mogą również pomóc w ustaleniu, czy istnieje realna szansa na zdobycie bramki.

Artykuł 14 – Rzut karny

2. Przewinienia i sankcje

Zmieniony tekst

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

- wykonawca przypadkowo kopnie piłkę obiema stopami jednocześnie albo piłka dotknie jego stopy lub nogi niewykonującej kopnięcia bezpośrednio po kopnięciu:
 - jeżeli piłka z tego rzutu wpadnie do bramki, rzut powtarza się.
 - jeżeli piłka z tego rzutu nie wpadnie do bramki, zarządza się rzut wolny pośredni.
- (...),
- ~~zarówno bramkarz, jak i wykonawca popełnią przewinienie w tym samym czasie, wykonawca zostaje napomniany, a gra jest wznowiana rzutem wolnym pośrednim dla drużyny broniącej.~~

Jeżeli po wykonaniu rzutu karnego:

- wykonawca rozmyślnie dotknie piłki ponownie, zanim dotknęła ona innego zawodnika:
 - zarządza się rzut wolny pośredni albo rzut wolny bezpośredni za przewinienie związane z zagraniem piłki ręką.

Wyjaśnienie

Włączono tekst potwierdzający wyjaśnienie ogłoszone w okólniku nr 31 dotyczące przypadkowego podwójnego dotknięcia piłki przez wykonawcę rzutu karnego. Zmiana ta wymagała również usunięcia odniesienia do automatycznego napomnienia wykonawcy, jeżeli popełnia on przewinienie w tym samym czasie co bramkarz.

Artykuł 15 – Wrzut

Dodatkowy tekst

Wrzut przyznaje się przeciwnikom zawodnika, który jako ostatni dotknął piłki, gdy piłka całym obwodem przekroczy linię boczną po ziemi lub w powietrzu, albo gdy sędzia ukarze zawodnika za opóźnianie wykonania wrzutu przez jego drużynę.

(...)

2. Przewinienia i sankcje

Dodatkowy tekst

Jeżeli zawodnik nieuczciwie opóźnia wykonanie wrzutu przez swoją drużynę, sędzia użyje gwizdka i zasygnalizuje rozpoczęcie pięciosekundowego odliczania. Sędzia będzie wizualnie

odliczał pięć sekund uniesioną ręką, a jeżeli wrzut nie zostanie wykonany przed upływem pięciu sekund, zostanie on przyznany drużynie przeciwnej. Zawodnik przewinający zostaje napomniany tylko wtedy, gdy nadmiernie opóźnia wznowienie gry po przyznaniu wrzutu drużynie przeciwnej.*

Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry (...)

* Patrz „Protokół odliczania przy wrzucie i rzucie od bramki” w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.

Wyjaśnienie

Wprowadzono tekst mający na celu uniknięcie opóźnień przy wrzutach. Jeżeli drużyna celowo opóźnia wykonanie swojego wrzutu, sędzia użyje gwizdka, zasygnalizuje wykonanie wrzutu, a następnie rozpocznie wizualne pięciosekundowe odliczanie. Jeżeli wrzut nie zostanie wykonany przed końcem odliczania, zostanie on przyznany drużynie przeciwnej.

Artykuł 16 – Rzut od bramki

2. Przewinienia i sankcje

Dodatkowy tekst

Jeżeli zawodnik nieuczciwie opóźnia wykonanie rzutu od bramki przez swoją drużynę, sędzia użyje gwizdka i zasygnalizuje rozpoczęcie pięciosekundowego odliczania. Sędzia będzie wizualnie odliczał pięć sekund uniesioną ręką, a jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany przed upływem pięciu sekund, drużynie przeciwnej zostaje przyznany rzut różny. Zawodnik przewinający zostaje napomniany tylko wtedy, gdy nadmiernie opóźnia wznowienie gry po przyznaniu rzutu różnego drużynie przeciwnej.*

Jeżeli po w piłki do gry (...)

* Patrz „Protokół odliczania przy wrzucie i rzucie od bramki” w sekcji „Uwagi i modyfikacje”.

Wyjaśnienie

Wprowadzono tekst mający na celu uniknięcie opóźnień przy rzutach od bramki. Jeżeli drużyna celowo opóźnia wykonanie swojego rzutu od bramki, sędzia użyje gwizdka, zasygnalizuje wykonanie rzutu od bramki, a następnie rozpocznie wizualne pięciosekundowe odliczanie. Jeżeli rzut od bramki nie zostanie wykonany przed końcem odliczania, drużynie przeciwnej zostaje przyznany rzut różny.

Artykuł 17 – Rzut różny

Dodatkowy tekst

Rzut różny przyznaje się, gdy:

- piłka całym obwodem przekroczy linię bramkową po ziemi lub w powietrzu, po ostatnim dotknięciu jej przez zawodnika drużyny broniącej, a bramka nie zostaje zdobyta; patrz również Artykuły 8, 12, 13, 15 i 16;
- sędzia karze:
 - bramkarza za kontrolowanie piłki ręką lub ramieniem przez więcej niż osiem sekund.
 - zawodnika za opóźnianie wykonania rzutu od bramki przez jego drużynę.

Wyjaśnienie

Rzut różny może zostać przyznany, gdy sędzia karze bramkarza za zbyt długie trzymanie piłki albo drużynę za opóźnianie wykonania rzutu od bramki.

Protokół systemu VAR

1. Zasady

Zmieniony tekst

Stosowanie sędziów VAR w meczach piłki nożnej opiera się na szeregu zasad, z których wszystkie muszą być stosowane w każdych zawodach rozgrywanych z użyciem VAR (z wyjątkiem błędnie przyznanych rzutów różnych; patrz punkt e w sekcji „2. Decyzje / zdarzenia podlegające analizie”).

2. Sędzia asystent wideo, VAR, jest członkiem zespołu sędziowskiego posiadającym niezależny dostęp do materiału wideo z meczu, który może pomagać sędziemu wyłącznie w przypadku „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia” w odniesieniu do:
 - a. bramka / nie ma bramki,
 - b. rzut karny / brak rzutu karnego,
 - c. bezpośrednia czerwona kartka (z wyłączeniem wyłącznie z jednoznacznie błędnym drugim napomnieniem),
 - d. błędna identyfikacja, gdy sędzia napomina lub wyklucza niewłaściwego zawodnika drużyny przewinającej.

(...)

2. Decyzje / zdarzenia ~~zmieniające przebieg meczu~~, podlegające analizie

Zmieniony tekst

Sędzia może otrzymać pomoc od VAR wyłącznie w odniesieniu do ~~czterech~~ pięciu kategorii

decyzji / zdarzeń zmieniających przebieg meczu.

(...)

Kategorie decyzji / zdarzeń, które mogą zostać poddane analizie w przypadku potencjalnego „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub „pominiętego poważnego zdarzenia”, to:

(...)

c. Bezpośrednie czerwone kartki, nie drugie żółte kartki / napomnienia

- DOGSO, w szczególności miejsce przewinienia i pozycje innych zawodników,
- poważny rażący faul albo nierozważny atak,
- gwałtowne, agresywne zachowanie, gryzienie lub plucie na inną osobę,
- używanie obraźliwych, obelżywych lub ordynarnych działań,
- jednoznacznie błędne drugie napomnienie.

d. Błędna identyfikacja, czerwona lub żółta kartka

Jeżeli sędzia karze przewinienie, ale jednoznacznie błędnie identyfikuje zawodnika, który popełnił to przewinienie, a następnie pokazuje żółtą lub czerwoną kartkę niewłaściwemu zawodnikowi drużyny przewinającej, analizie może podlegać wyłącznie tożsamość sprawcy przewinienia. Samo przewinienie nie może być analizowane, chyba że dotyczy bramki, zdarzenia związanego z rzutem karnym lub bezpośredniej czerwonej kartki.

e. Jednoznacznie błędnie przyznany rzut różny, jeżeli decyzja może zostać zmieniona natychmiast i bez opóźniania wznowienia gry; (opcja dla organizatora rozgrywek)

Wyjaśnienie

Decyzje / zdarzenia podlegające analizie obejmują obecnie dwa rzadkie, ale potencjalnie zmieniające przebieg zawodów błędy:

- czerwoną kartkę wynikającą z jednoznacznie błędnego drugiego napomnienia,
- błędą identyfikacją, gdy sędzia pokazuje żółtą lub czerwoną kartkę, ale jednoznacznie ukarał niewłaściwego zawodnika którejkolwiek z drużyn za dane przewinienie; samo przewinienie nie może być analizowane poza kontekstem błędnej identyfikacji.

Ponadto organizatorzy rozgrywek mogą przewidzieć możliwość analizy jednoznacznie błędnie przyznanego rzutu różnego, w tym gdy piłka opuściła pole gry przez linię boczną, pod warunkiem że może to zostać dokonane natychmiast i bez opóźniania wznowienia gry. Jeżeli rzut różny zostanie wykonany szybko, decyzja nie może zostać zmieniona.

Sygnał „ekranu TV” jest wymagany, jeżeli decyzja zostaje zmieniona po otrzymaniu informacji od VAR.

Zmiany redakcyjne

Artykuł 5 – Sędzia

2. Decyzje sędziego

Zmieniony tekst

(...)

Z wyjątkiem przypadków określonych w Artykule ~~12.3~~ 12.4 oraz w protokole VAR, sankcja dyscyplinarna może zostać zastosowana wyłącznie (...)

Artykuł 5 – Sędzia

4. Sędzia asystent wideo (VAR)

Zmieniony tekst

Stosowanie sędziów asystentów wideo, VAR, jest dozwolone wyłącznie tam, gdzie (...) spełnione są wszystkie wymagania programu Implementation Assistance and Approval Programme, IAAP, określone w dokumentach FIFA, Podręczniku VAR, oraz (...)

Artykuł 5 – Sędzia

6. Wskazania sędziego

Dodatkowy sygnał

Dodano nowy sygnał sędziego dla wrzutu.



Wrzut

Zmieniony sygnał

Ilustrację rzutu karnego zmieniono na sędziego używającego gwizdka.



Rzut karny

Zmieniony sygnał

Ilustrację rzutu różnego zmieniono na sędziego nieużywającego gwizdka.



Rzut różny

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

4. Sankcje dyscyplinarne

Dodatkowy tekst

Przewinienia karane napomnieniem

Zawodnik zostaje napomniany, jeżeli jest winny:

- opóźniania wznowienia gry (zgodnie z opisem poniżej w sekcji „Opóźnianie wznowienia gry”),
 - (...).
-

Artykuł 14 – Rzut karny

2. Przewinienia i sankcje

Dodatkowy tekst

Jeżeli przed wejściem piłki do gry wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

(...)

- zawodnik wykonujący rzut karny lub jego współpartner popełnia przewinienie:
 - jeżeli piłka wpadnie do bramki, rzut powtarza się,
 - jeżeli piłka nie wpadnie do bramki, sędzia przerywa grę i wznowia ją rzutem wolnym pośrednim.

(...)

- bramkarz popełnia przewinienie:
 - jeżeli piłka wpadnie do bramki, bramka zostaje uznana.

(...)

- współpartner bramkarza popełnia przewinienie:
 - jeżeli piłka wpadnie do bramki, bramka zostaje uznana,
 - jeżeli piłka nie wpadnie do bramki, rzut powtarza się.

Artykuł 14 – Rzut karny

3. Tabela podsumowująca

Zmieniony tekst

Wynik rzutu karnego

Sytuacja	Bramka <u>zdobyta z rzutu</u>	Bramka <u>niezdobyta z rzutu</u>
Przedwczesne wkroczenie w pole karne <u>wyłącznie</u> przez zawodnika lub <u>zawodników</u> drużyny atakującej	Wpływ: rzut powtarza się. Brak wpływu: bramka.	Wpływ: rzut wolny pośredni. Brak wpływu: bez powtórzenia.
Przedwczesne wkroczenie w pole karne <u>wyłącznie</u> przez zawodnika lub <u>zawodników</u> drużyny broniącej	Wpływ: bramka. Brak wpływu: bramka.	Wpływ: rzut powtarza się. Brak wpływu: bez powtórzenia.
Przedwczesne wkroczenie w pole karne przez zawodnika / <u>zawodników</u> drużyny broniącej i atakującej	Wpływ <u>zawodnika / zawodników obu drużyn</u> : rzut powtarza się. <u>Wpływ tylko zawodnika / zawodników broniących</u> : bramka. <u>Wpływ tylko zawodnika / zawodników atakujących</u> : rzut powtarza się. Brak wpływu: bramka.	Wpływ <u>zawodnika / zawodników obu drużyn</u> : rzut powtarza się. <u>Wpływ tylko zawodnika / zawodników broniących</u> : rzut powtarza się. <u>Wpływ tylko zawodnika / zawodników atakujących</u> : bez powtórzenia. Brak wpływu: bez powtórzenia.
Przewinienie <u>wyłącznie</u> bramkarza	Bramka.	Nieobroniony: rzutu nie powtarza się, chyba że wykonawca jest jednoznacznie poszkodowany. Obroniony: rzut powtarza się i bramkarz otrzymuje ostrzeżenie; za każde kolejne

Sytuacja	Bramka zdobyta z rzutu	Bramka niezdobyta z rzutu
Bramkarz i wykonawca popełniają przewinienie w tym samym czasie	<u>Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy. Rzut powtarza się, chyba że wykonawca popełni jedno z poniższych przewinień.</u>	przewinienie zostaje napomniany. <u>Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy. Rzut powtarza się, chyba że wykonawca popełni jedno z poniższych przewinień.</u>
<u>Podwójne dotknięcie przez wykonawcę</u>	<u>Przypadkowe: rzut powtarza się. Rozmyślne: rzut wolny pośredni.</u>	<u>Przypadkowe: rzut wolny pośredni; rzut powtarza się, jeżeli bramkarz również popełni przewinienie. Rozmyślne: rzut wolny pośredni.</u>
Piłka kopnięta do tyłu	Rzut wolny pośredni.	Rzut wolny pośredni.
Niedozwolone zwody	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy.	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy.
Niewłaściwy wykonawca	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla niewłaściwego wykonawcy.	Rzut wolny pośredni i napomnienie dla niewłaściwego wykonawcy.
<u>Niesportowe zachowanie wykonawcy</u>	<u>Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy.</u>	<u>Rzut wolny pośredni i napomnienie dla wykonawcy.</u>

Protokół systemu VAR

Zmieniony tekst

Stosowanie sędziów asystentów wideo, VAR, jest dozwolone wyłącznie tam, gdzie (...) spełnione są wszystkie wymagania wdrożeniowe programu Implementation Assistance and Approval Programme, IAAP, określone w dokumentach FIFA, Podręczniku VAR, oraz (...).

Słowniczek – Terminologia piłkarska

Zmieniony i dodatkowy tekst

Korzyść

Sędzia zezwala na kontynuowanie gry, gdy doszło do przewinienia albo wznowienie gry zostało wykonane nieprawidłowo i piłka jest w grze, jeżeli przynosi to korzyść drużynie przeciwnej, która nie popełniła przewinienia.

Nieostrożny

Każde działanie zawodnika (zazwyczaj atak lub walka o piłkę), które wykazuje brak staranności lub uwagi wobec przeciwnika.

Rzuty z punktu karnego

Patrz „Karne, czyli seria rzutów karnych”.

Pozycja przy wznowieniu gry

Pozycję zawodnika przy wznowieniu gry określa położenie jego stóp lub jakiejkolwiek części ciała dotykającej podłoża, z wyjątkiem przypadków określonych w Artykule 11 – Spalony. Jeżeli zawodnik znajduje się w powietrzu, jego pozycję określa przewidywane położenie jego stóp, gdyby dotykały podłoża.

Półautomatyczna technologia spalonego, SAOT

Technologia, która natychmiast przekazuje informacje dotyczące pozycji spalonych do sędziego asystenta wideo (VAR), a w wersji zaawansowanej również bezpośrednio do sędziów asystentów.



Słowniczek

Słowniczek pojęć stosowanych w Przepisach Gry i Postanowieniach PZPN

Organy piłkarskie

The IFAB – The International Football Association Board

Organ, składający się z czterech brytyjskich Związków i FIFA, odpowiedzialny jest za Przepisy Gry na całym świecie. Zakłada się, że zmiany w Przepisach mogą zostać zaakceptowane wyłącznie przez Coroczny Ogólny Zjazd, który odbywa się w lutym lub marcu.

FIFA – Federation Internationale de Football Association

Organ zarządzający i odpowiedzialny za piłkę nożną na świecie.

Konfederacja

Organ odpowiedzialny za piłkę nożną na danym kontynencie. Funkcjonuje sześć konfederacji: AFC (Azja), CAF (Afryka), CONCACAF (Ameryka Północna i Środkowa, Karaiby), CONMEBOL (Ameryka Południowa), OFC (Oceania) i UEFA (Europa).

Narodowy Związek Piłki Nożnej

Organ odpowiedzialny za piłkę nożną w kraju.

Terminologia piłkarska

A

Atakowanie nogami

Czynność, gdy zawodnik współzawodniczy/konkuruje z przeciwnikiem o zdobycie piłki, atakując ją nogą (zarówno na ziemi, jak i w powietrzu).

Atakowanie ciałem

Fizyczne atakowanie przeciwnika, zazwyczaj przy użyciu barku lub górnej części rąk (które przylegają blisko do ciała).

B

Brutalność

Działanie brutalne, bezwzględne lub celowo agresywne.

D

Doliczony czas

Czas doliczony do końca każdej z połów za czas „stracony” ze względu na wymiany, kontuzje, sankcje dyscyplinarne, fetowanie zdobycia bramki itp.

Dogrywka

Sposób na rozstrzygnięcie wyniku zawodów, który składa się z dwóch kolejnych, równych połów nie przekraczających 15 minut każda.

Duch gry

Główna/niezbędna zasada/etos piłki nożnej jako dyscypliny sportowej, ale również odnosząca się do każdego zawodów.

G

Gra

Akcja prowadzona przez zawodnika, który zagrywa piłkę.

Gwałtowne, agresywne zachowanie

Działanie, które nie jest walką o piłkę, w którym zawodnik stosuje lub próbuje zastosować nadmierną siłę lub brutalność wobec przeciwnika lub gdy zawodnik celowo uderza kogoś w głowę lub twarz, chyba że użyta siła jest minimalna.

K

Karać

Zazwyczaj przez zatrzymanie gry i przyznanie rzutu wolnego lub rzutu karnego drużynie przeciwnej (patrz również Korzyść).

Kara indywidualna

Napomnienie (żółta kartka) lub wykluczenie (czerwona kartka).

Kara wychowawcza

Środek dyscyplinujący stosowany dla niektórych/wszystkich przewinień karanych napomnieniem, zamiast żółtej kartki – polega na czasowym wykluczeniu zawodnika z gry (jeżeli pozwala na to regulamin rozgrywek).

Karne (seria rzutów karnych)

Sposób wyłaniania zwycięzcy zawodów przez naprzemienne wykonywanie rzutów karnych do momentu, w którym jedna drużyna zdobyła jedną bramkę więcej i obie drużyny wykonały tyle samo rzutów karnych (chyba że w pierwszej serii pięciu rzutów dla każdej z drużyn, jedna z nich nie jest w stanie dogonić drugiej, nawet gdyby wykorzystała wszystkie pozostałe rzuty).

Kopnąć

Piłka została kopnięta, gdy zawodnik zagrywa ją (doprowadza do kontaktu) stopą, kostką i/lub stawem skokowym.

Korzyść

Sędzia zezwala na kontynuowanie gry, gdy doszło do przewinienia albo wznowienie gry zostało wykonane nieprawidłowo i piłka jest w grze, jeżeli przynosi to korzyść drużynie przeciwnej, która nie popełniła przewinienia.

Koszulka

Element wyposażenia zawodnika noszony na torsie i stanowiący część stroju zawodnika. Poza długością rękawków, koszulki wszystkich zawodników jednej drużyny są takie same, poza bramkarzem, którego koszulka odróżnia go od pozostałych zawodników i sędziów.

N

Napomnienie

Sankcja dyscyplinarna, która skutkuje opisem w raporcie przedkładanym do władz dyscyplinarnych; oznajmiana przez pokazanie żółtej karki; dwa napomnienia w tych samych zawodach skutkują wykluczeniem zawodnika lub osoby funkcyjnej.

Nadmierna siła

Użycie większej siły/energii, niż jest to konieczne.

Nierozważność

Jakiegolwiek działanie (zazwyczaj atakowanie nogami lub ciałem) wykonane przez zawodnika, który nie zważa na bezpieczeństwo przeciwnika lub konsekwencje takiego ataku.

Nieostrożny

Każde działanie zawodnika (zazwyczaj atak lub walka o piłkę), które wykazuje brak staranności lub uwagi wobec przeciwnika.

Niesportowe zachowanie

Niestosowne działanie/zachowanie; karane napomnieniem.

Nieuzasadniona ingerencja

Działanie/wpływ, które nie są konieczne.

O

Obrona

Działania podejmowane przez zawodnika, żeby zatrzymać lub spróbować zatrzymać piłkę lecącą do własnej bramki lub blisko niej. Używając do tego jakiegokolwiek części ciała poza rękami/ramionami (poza bramkarzem we własnym polu karnym).

Ocena kontuzjowanego zawodnika

Szybkie badanie kontuzji, zazwyczaj dokonywane przez personel medyczny, w celu weryfikacji, czy zawodnik nie potrzebuje dalszego leczenia.

Ochroniacz goleni

Element wyposażenia, który pomaga w zabezpieczeniu goleni zawodnika przed odniesieniem kontuzji. Zawodnicy są zobowiązani do noszenia ochraniaczy, które wykonane są z odpowiedniego materiału i mają odpowiedni rozmiar, który zapewnia stosowną ochronę i które muszą być zasłonięte przez getry.

Okazywanie niezadowolenia

Publiczne protesty lub okazywanie niezadowolenia (werbalne i/lub fizyczne) wobec decyzji sędziów; karane napomnieniem (żółta kartka).

Ordynarny, obelżywy, obraźliwy język/działania

Werbalne lub fizyczne zachowanie, które jest niegrzeczne, uwłaczające, okazujące brak szacunku; karane jest wykluczeniem (czerwona kartka).

Osoba funkcyjna

Każda osoba nie będąca zawodnikiem, która wpisana jest do sprawozdania, np., trener, fizjoterapeuta, lekarz (patrz: osoby techniczne).

Osoba techniczna

Osoba nie będąca zawodnikiem, która jest oficjalnie wpisana do sprawozdania, np. trener, fizjoterapeuta, doktor (patrz osoba funkcyjna).

Osoba niepożądana

Jakiegokolwiek zwierzę, przedmiot lub struktura itp. lub jakakolwiek osoba, która nie jest członkiem zespołu sędziowskiego i nie jest wyszczególniona w protokole (zawodnicy, rezerwowi i osoby funkcyjne).

Oszustwo

Czyn mający na celu wprowadzenie sędziego w błąd, nabrania go i skłonienia do podjęcia błędnej decyzji/sankcji dyscyplinarnych, które będą korzystne dla osoby oszukującej i jego drużyny.

P

Pole gry

Obszar do gry, który ograniczony jest liniami bocznymi i bramkowymi oraz siatkami w bramkach, tam, gdzie są używane.

Poważny, rażący faul

Atak nogami lub ciałem w walce o piłkę, który zagraża bezpieczeństwu przeciwnika lub jest wykonany z użyciem nadmiernej siły lub brutalności; karany jest wykluczeniem (czerwona kartka).

Przechwycić

Uniemożliwić przemieszczenie się piłki w zamierzone przez innego zawodnika miejsce.

Przerwa na „chłodzenie” organizmu

W interesie dobra i bezpieczeństwa zawodników regulamin rozgrywek może zezwolić, w szczególnych warunkach atmosferycznych (wysoka wilgotność i temperatura) na przerwy na chłodzenie (zazwyczaj od 90 sekund do trzech minut), które stosowane są w celu umożliwienia organizmom obniżenia temperatury; w tym zakresie różnią się od przerw na uzupełnianie płynów.

Przerwy na uzupełnianie płynów

Regulaminy rozgrywek mogą zezwolić na przerwy na uzupełnianie płynów (nie dłuższe niż jedna minuta) dla zawodników w celu nawodnienia organizmu; różnią się one w tym zakresie od przerw na schłodzenie organizmu.

Przeszkadzać

Opóźniać, blokować, uniemożliwiać przeciwnikowi poruszanie się lub podejmowanie działań.

Przewinienie

Czyn, który łamie/narusza Przepisy Gry.

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).

Protest

1. Wniosek zgłaszany przez drużynę 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 z meczem; tryb (termin, wysokość kaucji, właściwość organów) określają regulaminy rozgrywek.

R

Rozmyślne

Czynność, którą zawodnik zamierza wykonać; nie jest to odruch lub niezamierzone działanie. Czynność, którą zawodnik zamierza wykonać; nie jest to odruch lub niezamierzone działanie.

Rozpraszać

Przeszkadzać, doprowadzać do zmieszania lub przykuwać uwagę (zazwyczaj niesportowo).

Rzut sędziowski

Wznowienie gry, gdy została ona przerwana przez sędziego, a nie doszło do przewinienia, np. z powodu kontuzji, wadliwej piłki itp. (zob. Artykuł 8).

Rzut wolny bezpośredni

Rzut wolny, z którego bramka może zostać zdobyta bezpośrednio na przeciwniku bez konieczności kontaktu innego zawodnika z piłką.

Rzut wolny pośredni

Rzut wolny, z którego bramka może zostać zdobyta, jeżeli inny zawodnik (z którejkolwiek drużyny) dotknie piłkę po tym, jak została kopnięta.

S

Sankcje

Dyscyplinarne działania podejmowane przez sędziego.

Strefa techniczna

Określony obszar (na stadionach) przeznaczony dla osób funkcyjnych, w którym znajdują się miejsca siedzące (szczegóły znajdują się w Artykule 1).

Symulacja

Działanie mające na celu stworzenie mylnego/fałszywego wrażenia, że coś miało miejsce, gdy tak naprawdę nic się nie wydarzyło; popełnione przez zawodnika, żeby zyskać niesportową korzyść.

System EPTS

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

System hybrydowy

Połączenie sztucznych i naturalnych materiałów w celu stworzenia powierzchni do gry, która wymaga światła słonecznego, wody, cyrkulacji powietrza i koszenia.

Szybki rzut wolny

Rzut wolny, który został wykonany (za zgodą sędziego) bardzo szybko po tym, jak gra została zatrzymana.

Sprawozdanie

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

T

Technologia GLT

System elektroniczny, który natychmiast informuje sędziego, kiedy bramka została zdobyta, np. piłka całym obwodem przekroczyła linię bramkową (patrz Artykuł 1 odnośnie szczegółów).

U

Ustawienie przy wznowieniu

Pozycję zawodnika przy wznowieniu gry określa położenie jego stóp lub jakiegokolwiek części ciała dotykającej podłoża, z wyjątkiem przypadków określonych w Artykule 11 – Spalony. Jeżeli zawodnik znajduje się w powietrzu, jego pozycję określa przewidywane położenie jego stóp, gdyby dotykały podłoża.

W

Własne uznanie

Ocena zdarzeń stosowana przez sędziego lub innego członka zespołu sędziowskiego stosowana przy podejmowaniu decyzji.

Wskazanie

Fizyczny sygnał sędziego lub jakiegokolwiek innego członka zespołu sędziowskiego; zazwyczaj polega na ruchu ręki lub dłoni lub chorągiewki, lub użycia gwizdka (tylko sędzia).

Wykluczenie

Sankcje dyscyplinarne podejmowane, gdy zawodnik musi opuścić pole gry na resztę zawodów w związku z popełnionym przewinieniem kwalifikującym go do wykluczenia (pokazania czerwonej kartki); jeżeli zawody się już rozpoczęły, zawodnika nie można wymienić. Osoba funkcyjna również może zostać wykluczona.

Wznowienie

Każdy sposób ponownego rozpoczęcia gry po tym, jak została zatrzymana.

Wymiana

Zastąpienie zawodnika przez zawodnika rezerwowego.

Wymiana wynikająca ze wstrząśnienia mózgu

Organizatorzy rozgrywek mogą umożliwić każdej z drużyn wykonanie dodatkowej wymiany (i dodatkowej okazji wymiany, tam, gdzie są stosowane) jeżeli jeden z jej zawodników faktycznie dozna wstrząśnienia mózgu, lub będzie jego podejrzenie. Patrz „Dodatkowe stałe wymiany wynikające ze wstrząśnienia mózgu.”

Z

Zagrażać bezpieczeństwu przeciwnika

Narażać przeciwnika na niebezpieczeństwo lub ryzyko (odniesienia kontuzji).

Zakończyć przed czasem

Zakończyć zawody przed planowanym ich końcem.

Zasada bramek na wyjeździe

Sposób decydowania o rozstrzygnięcia meczu/dwumeczu, gdy obie drużyny zdobyły taką samą liczbę bramek; bramki zdobyte na wyjeździe liczą się podwójnie.

Zasięg gry

Dystans do piłki, który pozwala zawodnikowi na dotknięcie piłki przez wyciągnięcie stopy/nogi lub wyskok lub w przypadku bramkarza, wyskok z wyciągniętymi rękami. Dystans uzależniony jest od fizycznych rozmiarów zawodnika.

Zatrzymywanie

Przewinienie ma miejsce tylko wtedy, gdy zawodnik w wyniku kontaktu z ciałem lub ubiorem przeciwnika ogranicza możliwość poruszania się przeciwnika.

Zawieszenie

Zatrzymanie zawodów na okres czasu z zamiarem potencjalnego wznowienia gry, np. ze względu na mgłę, ulewę, burzę lub poważną kontuzję

Znikoma

Zaniedbywalnie mała, minimalna.

Zwody

Działania podejmowane w celu zdezorientowania przeciwnika. Przepisy określają dozwolone i niedozwolone zwody.

Zamiana

Zastąpienie bramkarza przez zawodnika z pola (niewliczane do limitu wymian).

Zmiana

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

Zastrzeżenie

Uwaga zgłaszana przez drużynę (kapitana) do sędziego, dotycząca stanu pola gry.

Terminologia sędziowska

Sędzia (sędziowie)

Ogólne określenie na osobę lub osoby odpowiedzialne za kontrolowanie zawodów piłki nożnej z ramienia związku piłki nożnej lub organizatora zawodów, pod których jurysdykcją rozgrywane są zawody.

Sędzia

Główny sędzia wyznaczony do prowadzenia zawodów i poruszający się po polu gry. Pozostali członkowie zespołu sędziowskiego działają pod nadzorem i kontrolą sędziego. Tylko do sędziego należy podejmowanie ostatecznych decyzji.

Pozostali sędziowie

Sędziowie „boiskowi”

Organizator rozgrywek może wyznaczyć dodatkowych sędziów do asystowania sędziemu:

Sędzia asystent

Członek zespołu sędziowskiego z chorągiewką ustawiony na linii bocznej (na każdej połowie jeden), który ma asystować sędziemu w szczególności w ocenie sytuacji związanych ze spalonym i rzutem od bramki (rzutem różnym) i wrzutami z autu.

Sędzia techniczny

Członek zespołu sędziowskiego odpowiedzialny za wspieranie sędziego na polu gry i poza polem gry, włącznie ze strefą techniczną, kontrolowaniem zawodników rezerwowych itp.

Dodatkowy sędzia asystent

Członek zespołu sędziowskiego ustawiony na linii bramkowej odpowiedzialny za wspieranie sędziego w szczególności w sytuacjach w polu karnym i jego otoczeniu oraz przy ocenie sytuacji bramka/nie ma bramki.

Rezerwowi sędzia asystent

Członek zespołu sędziowskiego, który zastąpi sędziego asystenta (i jeżeli zezwalają na to regulaminy rozgrywek, sędziego technicznego i/lub dodatkowego sędziego asystenta), który nie jest w stanie kontynuować zawodów oraz który jest odpowiedzialny za asystowanie sędziemu tak na polu gry jak i poza nim, włącznie z kontrolą strefy technicznej, zawodników rezerwowych itd.

Sędziowie wideo**Sędzia asystent wideo (VAR)**

Czynny lub były sędzia, który wspiera sędziego przez przekazywanie informacji z powtórek wideo tylko w przypadku jednoznacznego i oczywistego błędu lub pominiętego poważnego zdarzenia w jednej z sytuacji, w których zezwala się na wsparcie wideo.

Asystent sędziego asystenta wideo (AVAR)

Czynny lub były sędzia/sędzia asystent wyznaczony do wsparcia sędziego asystenta wideo VAR (AVAR).



Praktyczne wskazówki dla sędziów

Wprowadzenie

Poniższe wskazówki zawierają praktyczne rady dla sędziów, stanowiące uzupełnienie informacji zawartych w Przepisach Gry.

W Artykule 5 można znaleźć odniesienie do określenia „duch gry”. Od sędziów oczekuje się kierowania 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 lub kilku chorągiewek różnych,
- istnieją małe niedokładności przy oznakowaniu pola gry, np. łuk pola różnego, punkt środkowy itp.
- słupki/poprzeczka bramki nie są koloru białego.

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

Legenda:

- SA – sędzia asystent
- DSA – dodatkowy sędzia asystent

Ustawianie. Poruszanie. Współpraca

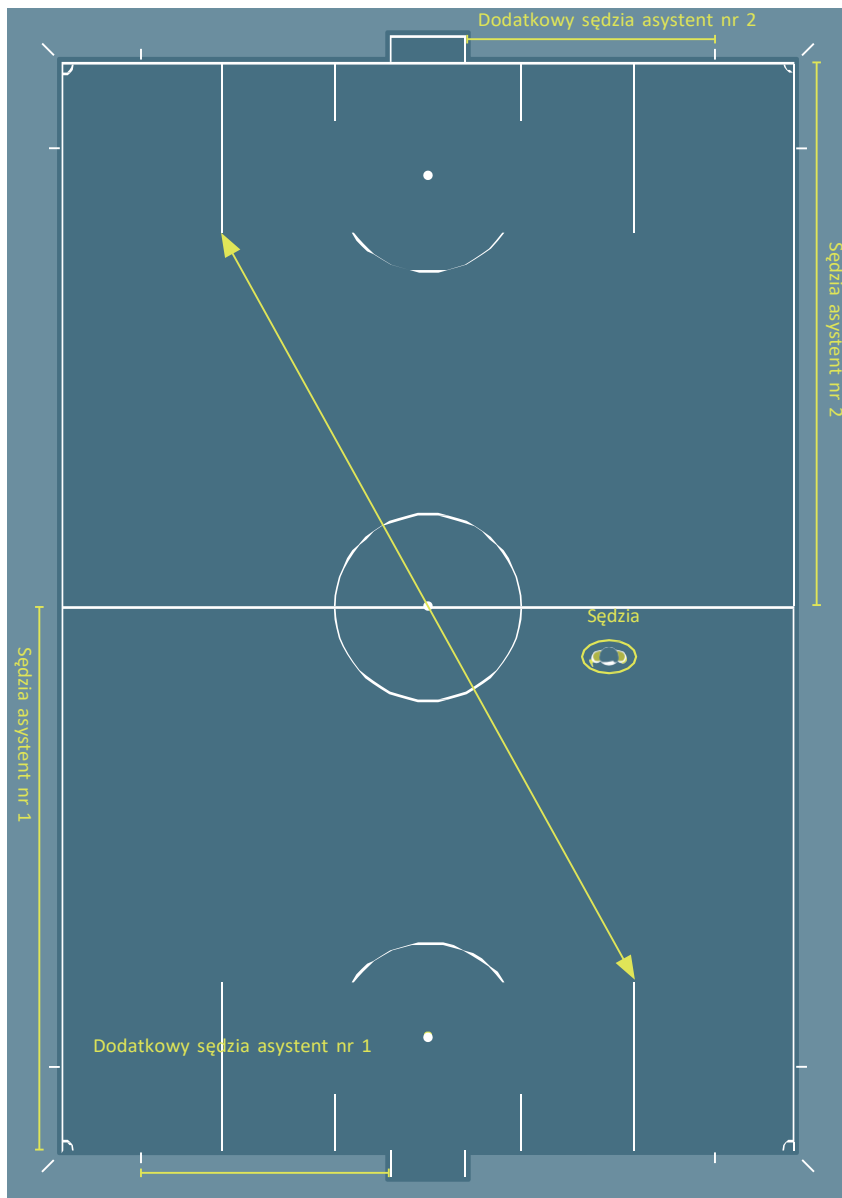
1. Ogólne wskazówki dotyczące ustawiania i poruszania

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. Odnoszą 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 na tyle blisko akcji, by ją dobrze widzieć, ale jednocześnie nie przeszkadzać przy tym w grze.
- „To, co powinno być dostrzeżone” nie zawsze dzieje się w pobliżu piłki. Sędzia winien również zwracać uwagę na:
 - konfrontacyjne zachowania zawodników z dala od akcji,
 - możliwość popełnienia przewinienia w strefie, w kierunku której rozwija się akcja,
 - przewinienia popełniane po zagranii 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 spalnego, ponieważ tak ustawiony SA ma lepsze pole widzenia.

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

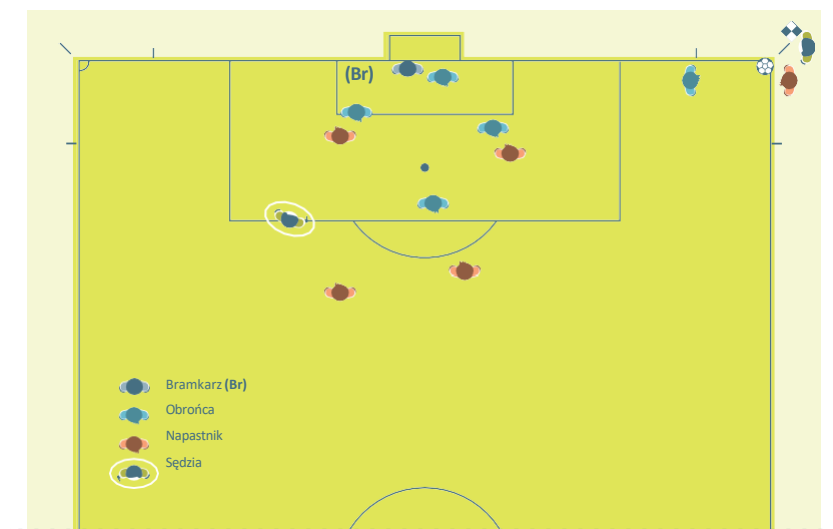


2. Ustawianie i współpraca Konsultacje

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 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 na polu gry.

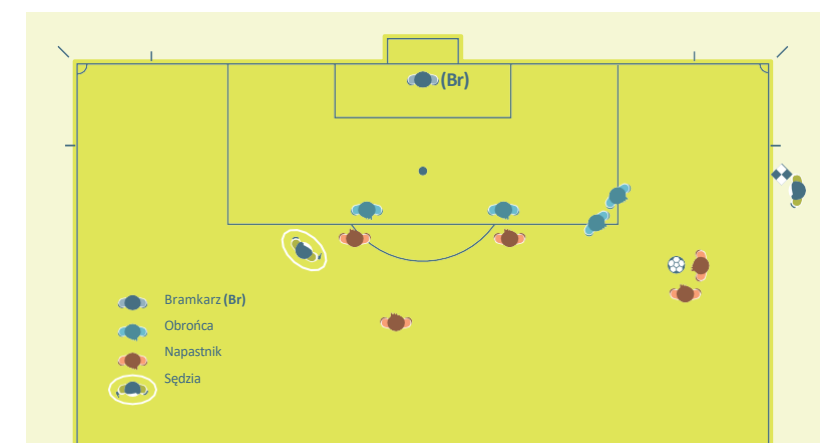
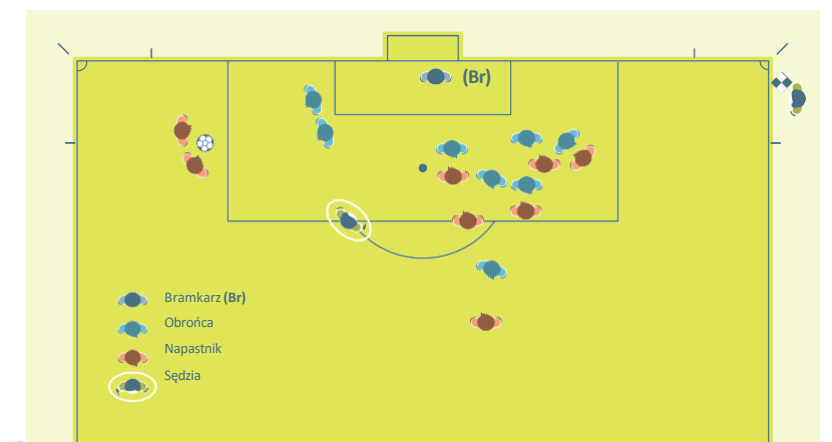
Rzut różny

SA ustawiony jest za chorągiewką różną, znajdując się na wysokości linii bramkowej, jednak tak, żeby nie przeszkadzać zawodnikowi wykonującemu rzut różny. SA musi sprawdzić prawidłowe ustawienie piłki w polu różnym.



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 różnej.



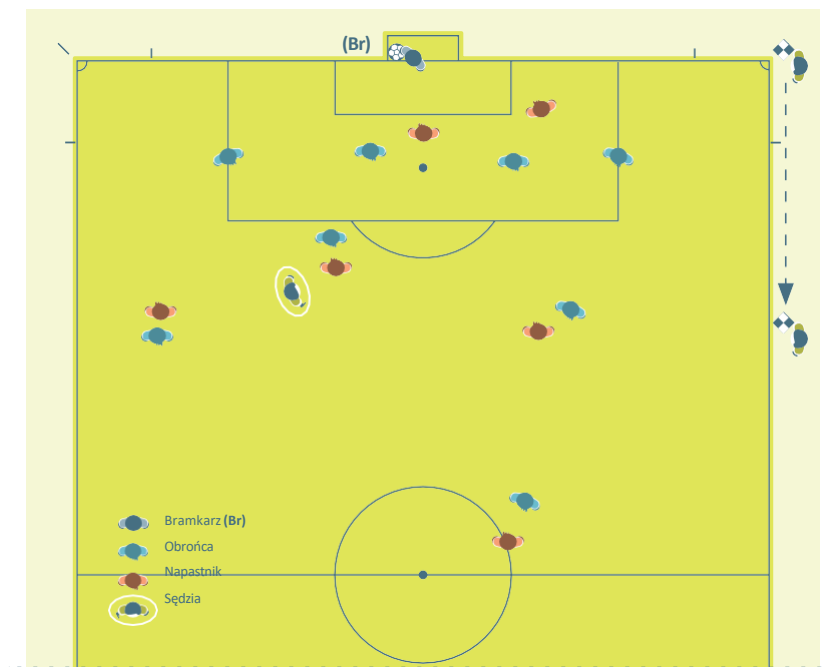


Bramka/nie ma bramki

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 wydaje się być nadal w grze, 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.

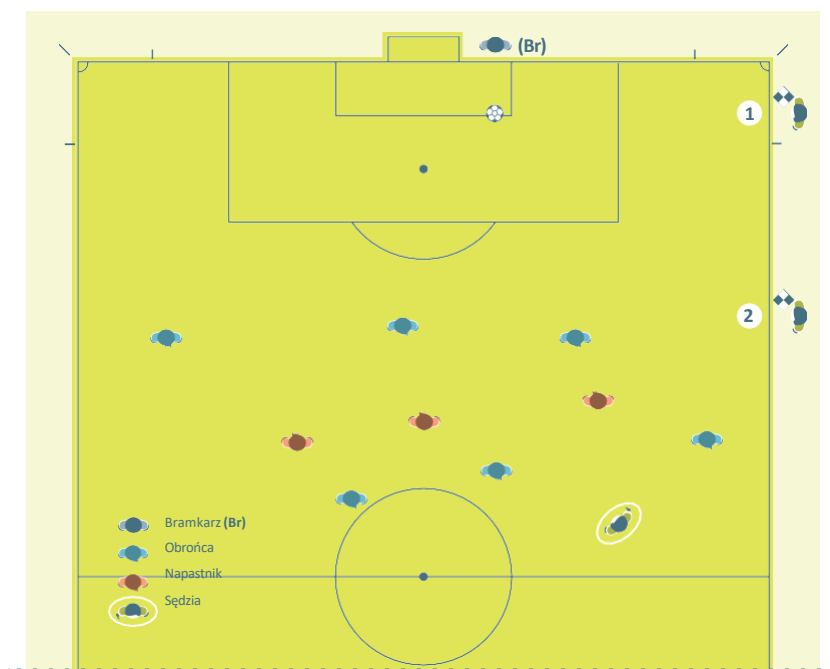
Jeżeli w podobnej sytuacji piłka nie przekroczyła linii bramkowej i gra toczy się nadal, ponieważ bramka nie została zdobyta, sędzia musi nawiązać kontakt wzrokowy z SA i, jeśli to potrzebne, daje mu dyskretny sygnał ręką.



Rzut od bramki

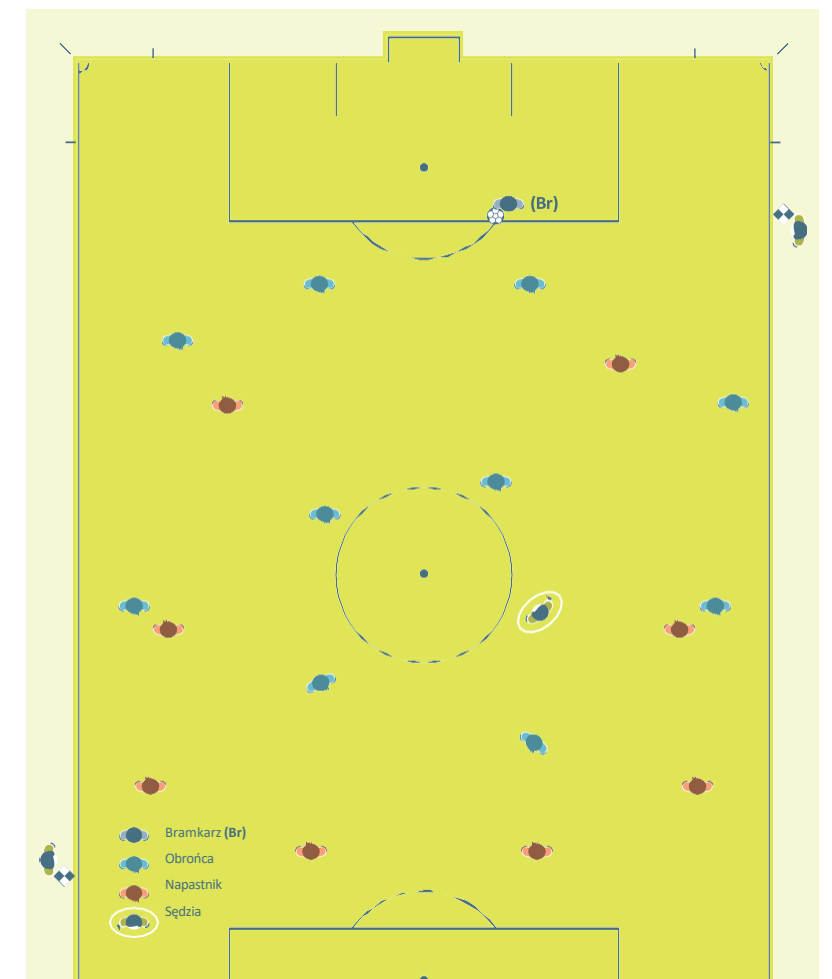
SA sprawdza prawidłowość ustawienia piłki w polu bramkowym. Jeżeli piłka nie jest ustawiona prawidłowo, SA pozostając w dotychczasowym miejscu, musi nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią i podnieść chorągiewkę. Gdy piłka jest prawidłowo ustawiona w polu bramkowym, SA musi zająć pozycję w linii spalonego.

Jednakże, jeżeli na zawody zostali wyznaczeni DSA, SA powinien zająć pozycję w linii spalonego, zaś 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 z rąk 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.

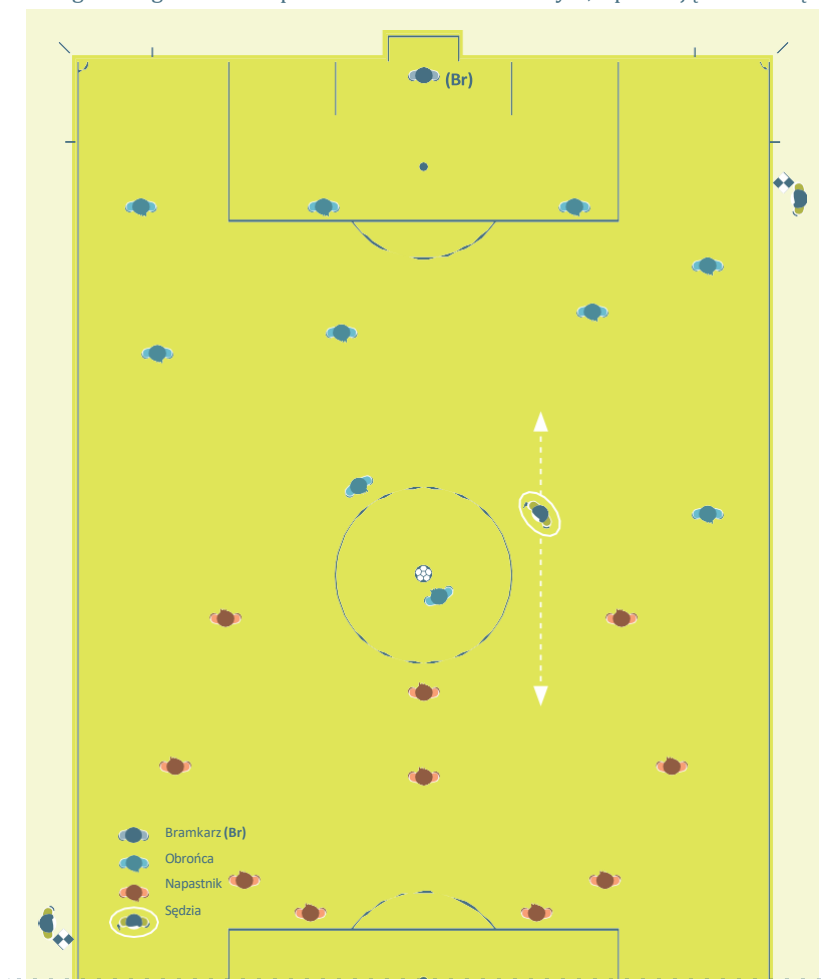


Rozpoczęcie gry

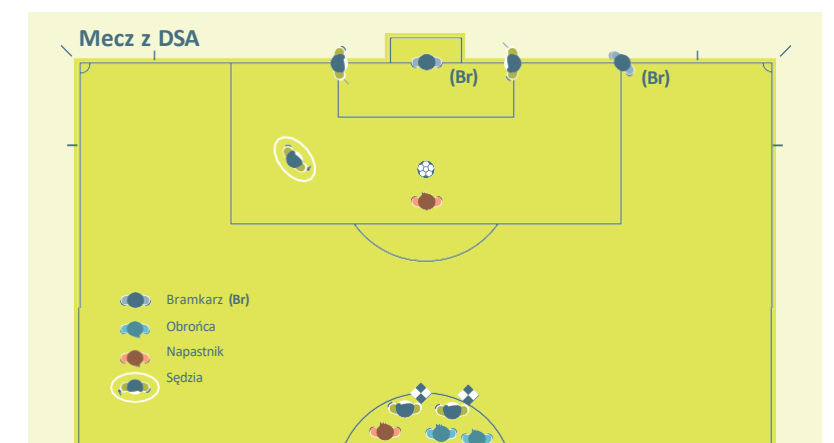
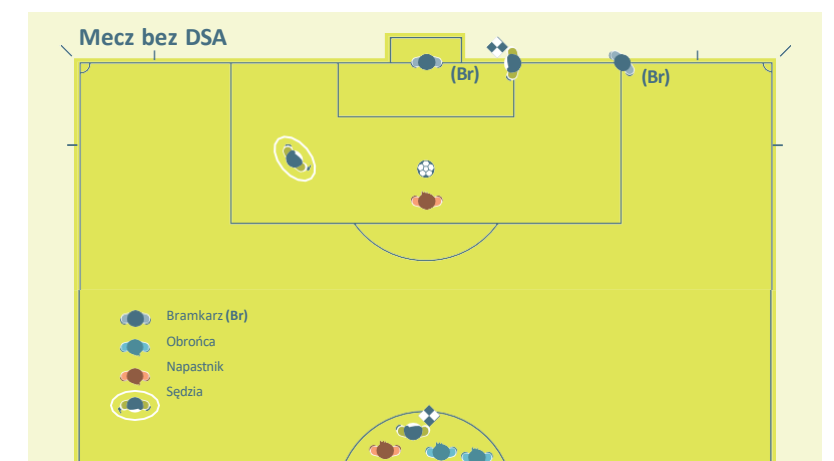
SA muszą zajmować pozycje w linii z przedostatnimi zawodnikami drużyn broniących.

Karne (seria rzutów karnych)

Jeden z SA musi zająć miejsce na przecięciu linii bramkowej z linią pola bramkowego. Drugi SA musi pozostać w kole środkowym, sprawując kontrolę nad

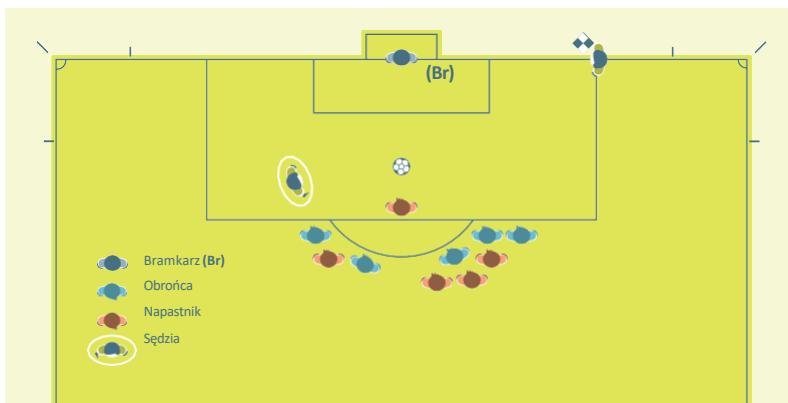


pozostałymi zawodnikami obu drużyn. Jeżeli na zawody delegowani zostali DSA, muszą oni zająć pozycje po obu stronach bramki na przecięciu linii pola bramkowego z linią bramkową (jeżeli używana jest technologia GLT, wymaga się obecności tylko jednego DSA). W takiej sytuacji DSA nr 2 i SA nr 1 powinni obserwować zawodników przebywających w kole środkowym, natomiast SA nr 2 i sędzia techniczny powinni obserwować strefy techniczne.

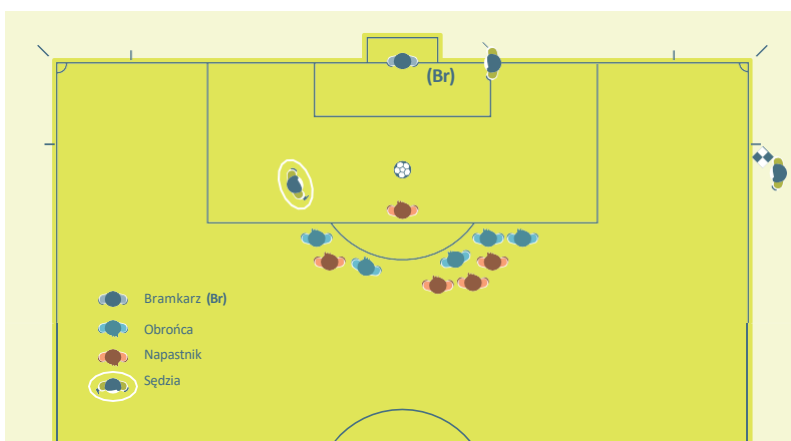


Rzut karny

SA musi zająć pozycję na przecięciu linii bramkowej z linią pola karnego.



Jeśli linia bramkowa może być kontrolowana pod kątem opuszczenia jej przez bramkarza oraz decyzji dotyczącej uznania/nieuznania bramki za pomocą technologii (np. GLT, system VAR), zaleca się, aby sędzia asystent znajdował się na linii bocznej, na wysokości punktu karnego (który stanowi linie spalonego). Przebywanie na linii bramkowej stwarza ryzyko, że sędzia asystent może nie zdążyć wrócić na pozycję umożliwiającą ocenę spalonego w przypadku odbicia piłki.



Jeżeli na zawody delegowani zostali DSA, właściwy DSA musi 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, będący bliżej zdarzenia SA może wkroczyć na pole gry, aby wspierać sędziego. Drugi SA musi obserwować wydarzenia i rejestrować szczegóły incydentu. Sędzia techniczny powinien pozostać w pobliżu stref technicznych.

Wymagana minimalna odległość

Jeżeli rzut wolny wykonywany jest w sąsiedztwie SA, może on wejść na pole gry (zazwyczaj na prośbę sędziego) w celu wyegzekwowania odległości 9,15 m (10 jardów) zawodników drużyny broniącej od piłki. W tym przypadku przed wznowieniem gry sędzia musi poczekać, aż SA powróci na swoją pozycję.

Wymiana

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, 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 wymiany 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

Sygnal gwizdkiem jest konieczny:

- przy rozpoczęciu zawodów (pierwsza i druga połowa meczu oraz dogrywki), przy rozpoczęciu gry po zdobyciu bramki,
- dla przerywania 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 przerywaniu:
 - na udzielenie napomnienia lub wykluczenia,
 - w przypadku kontuzji,
 - w przypadku wymiany zawodników.

Sygnal gwizdkiem NIE jest konieczny:

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

Zbyt częste i niepotrzebne używanie gwizdka osłabia jego wpływ i znaczenie w sytuacjach, w których jego użycie jest konieczne.

Jeżeli sędzia zarządzi, że zawodnicy mający wznowiać grę mają czekać na sygnał gwizdka (np. podczas przy rzucie wolnym z powodu odsuwania obrońców na odległość 9.15 m (10 jardów) od piłki), sędzia musi o tym jasno poinformować zawodników drużyny atakującej.

Jeżeli sędzia przypadkowo użyje gwizdka i gra z tego tytułu zostanie przerwana, należy wznowić ją rzutem sędziowskim.

2. Sędziowie asystenci

Sygnal dźwiękowy „beep”

Sygnal dźwiękowy „beep” jest dodatkowym sygnałem, stosowanym wyłącznie dla celu nawiązania kontaktu z sędzią. Sytuacje, w których użycie sygnału dźwiękowego „beep” jest pomocne:

- spalony,
- przewinienia (poza widocznością sędziego),
- wrzut, rzut różny, rzut od bramki lub bramka (w niejednoznacznych sytuacjach).

System komunikacji elektronicznej

W zawodach, w których sędziowie używają systemu komunikacji, sędzia udziela wcześniej instruktażu SA, kiedy stosowne będzie używanie systemu oprócz sygnalizacji, a kiedy zamiast sygnalizacji.

Technika używania chorągiewki

Chorągiewka SA musi być zawsze rozłożona, dobrze widoczna dla sędziego. To zazwyczaj oznacza, że chorągiewka trzymana jest w ręce najbliższej sędziego. 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 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 powinien stosować żadnych wyraźnych znaków rękoma. Jednakże w niektórych sytuacjach dyskretny znak ręką może okazać się pomocny dla sędziego. Znaki takie powinny być jednoznaczne i uzgodnione podczas odprawy przedmeczowej.

Wskazania

Patrz ryciny w Artykule 6.

Rzut różny/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, jeśli:

- piłka opuściła pole gry w pobliżu SA, wskazuje on rzut od bramki lub rzut różny,
- 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 pola gry. Jeżeli decyzja dotycząca rzutu od bramki lub rzutu różnego 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 nie-sportowego zachowania, mające miejsce w jego pobliżu lub poza widocznością sędziego. We wszystkich innych przypadkach musi wstrzymać się z sygnalizacją i służyć informacją, gdy zajdzie taka potrzeba. Wtedy winien poinformować sędziego o tym, co widział i słyszał oraz którzy zawodnicy brali udział w zdarzeniu.

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, odniesie 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 wydał 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 różnej.

Przewinienia poza polem karnym

Jeżeli przewinienie obrońcy miało miejsce poza polem karnym (ale w jego bezpośredniej bliskości), SA powinien nawiązać kontakt wzrokowy z sędzią, oceniając, jaką zajmuje on pozycję, jakie wydał rozstrzygnięcie i zasygnalizować chorągiewką, jeżeli jest to konieczne. Podczas kontrataku SA powinien być w stanie udzielić

informacji, czy faul został popełniony, czy miało to miejsce w polu karnym, czy poza nim oraz jakie sankcje dyscyplinarne winny być zastosowane. SA powinien jednoznacznie przemieścić się wzdłuż linii bocznej w kierunku linii środkowej, aby wskazać w ten sposób, 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 potwierdza zdobycie bramki.

Spalony

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

Rzut karny

Jeżeli bramkarz ewidentnie opuści linię bramkową, zanim piłka została zagrana i uniemożliwia zdobycie bramki, SA powinien poinformować o przewinieniu w sposób ustalony przez sędziego podczas odprawy przedmeczowej.

Wymiana zawodników

Gdy SA został poinformowany o chęci dokonania wymiany (przez sędziego technicznego lub osobę funkcyjną), sygnalizuje to sędziemu 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 ma on wątpliwości co do kierunku wrzutu – SA musi podnieść chorągiewkę, sygnalizując sędziemu wyjście piłki poza pole gry. Po nawiązaniu kontaktu wzrokowego, SA potwierdza wskazany przez sędziego kierunek.

3. Dodatkowi sędziowie asystenci

DSA używają radiowego systemu komunikacji, a nie chorągiewek, aby komunikować się z sędzią. W razie awarii systemu radiowego DSA będą używać specjalistycznego sprzętu z systemem dźwiękowym „beep”. DSA zazwyczaj nie stosują wyraźnych gestów rękoma. Jednak w pewnych sytuacjach dyskretny gest ręką może być wartościową pomocą dla sędziego. Gest ręką powinien mieć jasne znaczenie, a zestaw takich gestów winien być uzgodniony 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 ręką zwróconą prostopadłe 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, gdy piłka ewidentnie przekroczyła linię bramkową.

Sędzia podejmuje ostateczną decyzję.

Pozostałe wskazówki

1. Korzyść

Sędzia może zastosować 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, chyba że przerwanie gry pozbawi poszkodowaną drużynę klarownej szansy na zdobycie 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

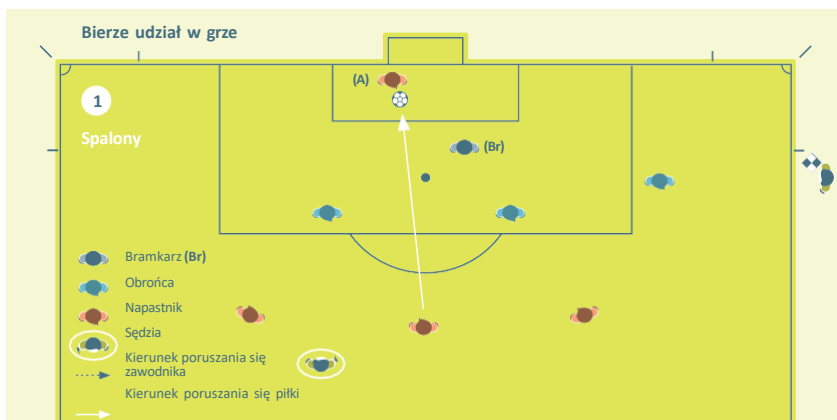
Wiele przerw w grze to przerwy całkowicie naturalne (np. wrzuty, rzuty od bramki itp.). Czas dolicza się wyłącznie za nadmierne przerwy.

3. Zatrzymywanie przeciwnika

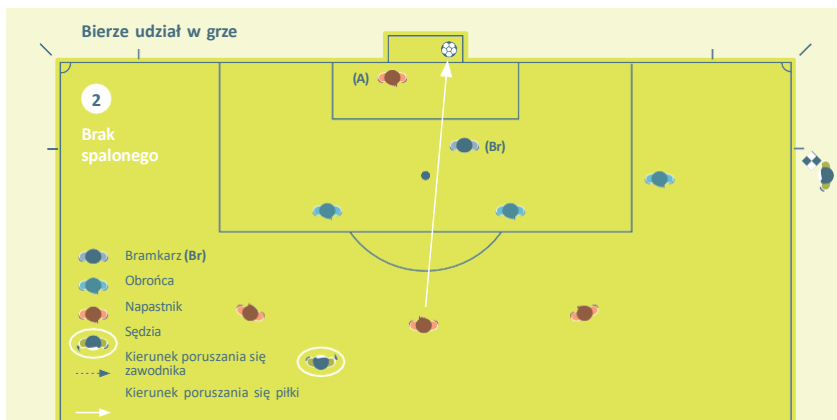
Przypomina się sędziom, aby postępowali stanowczo i interweniowali już przy pierwszych przypadkach zatrzymywania przeciwnika, zwłaszcza w polu karnym podczas wykonywania rzutu wolnego lub rzutu różnego. W powyższych sytuacjach:

- 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.

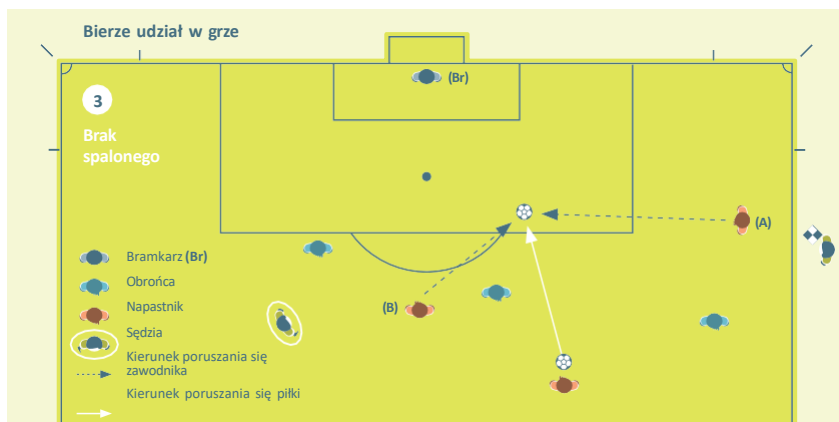
4. Spalony (Ryciny zostaną zamieszczone w drukowanych Przepisach)



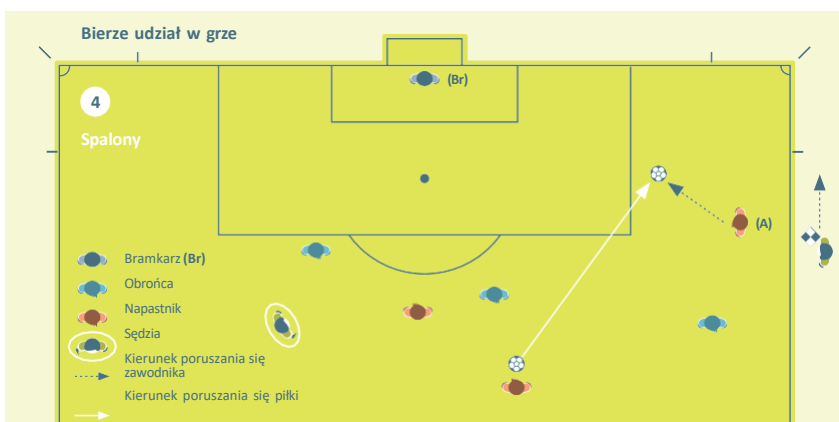
Zawodnik drużyny atakującej przebywa na pozycji spalonej (A) nie przeszkadza przeciwnikowi, zagrywa piłkę. Sędzia asystent musi podnieść chorągiewkę w momencie, w którym zawodnik dotyka piłkę.



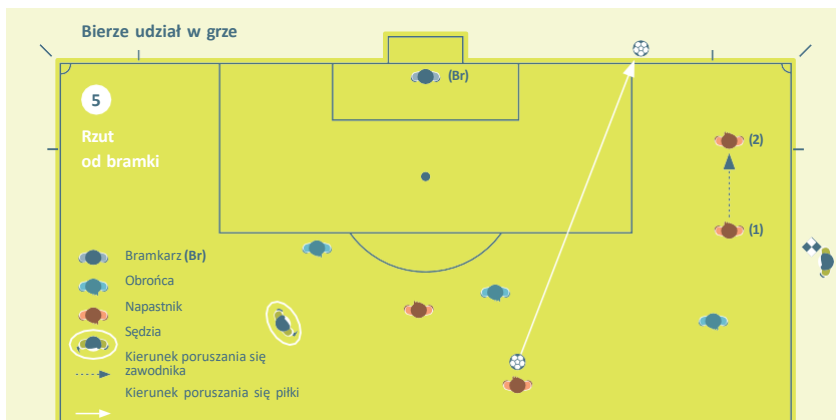
Zawodnik drużyny atakującej **przebywa na pozycji spalonej (A)**, nie przeszkadza przeciwnikowi, **nie dotyka piłki**. Zawodnik nie dotknął piłki, wobec tego nie może zostać ukarany.



Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej** (A) będzie w kierunku piłki, do której będzie również współpartner **nie będący na pozycji spalonej** (B) i to on ją zagrywa. (A) nie dotknął piłki, wobec tego nie może zostać ukarany.



Zawodnik przebywający **na pozycji spalonej** (A) może zostać ukarany przed zagraniem lub dotknięciem piłki, jeżeli w opinii sędziego, żaden z jego współpartnerów, nie przebywających na pozycji spalonej, nie ma możliwości zagrania piłki.



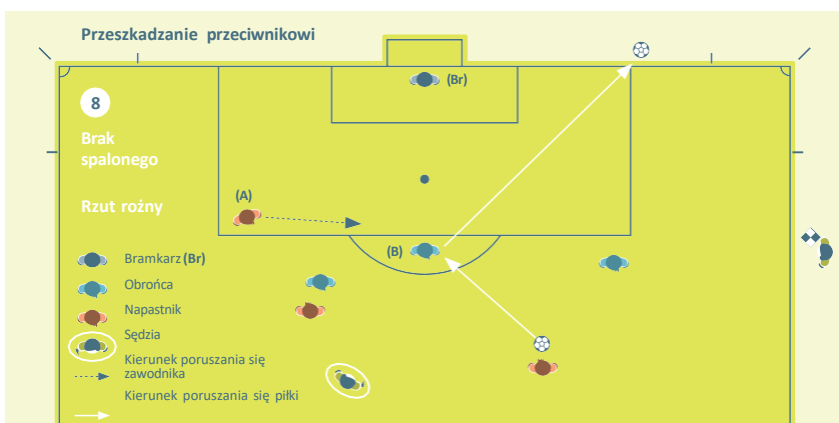
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (1)** biegnie w kierunku piłki, ale **nie zagrywa** jej. Sędzia asystent musi wskazać **rzut od bramki**.



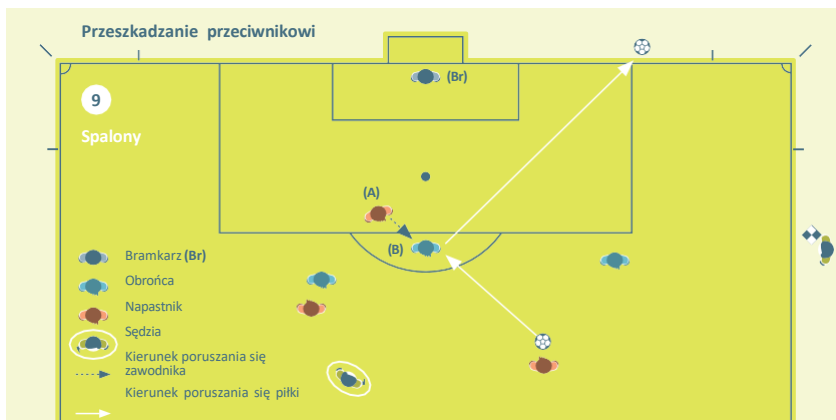
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (A)** ewidentnie zasłania bramkarzowi pole widzenia. Zawodnik musi zostać ukarany za utrudnianie przeciwnikowi zagranie lub możliwość zagrania piłki.



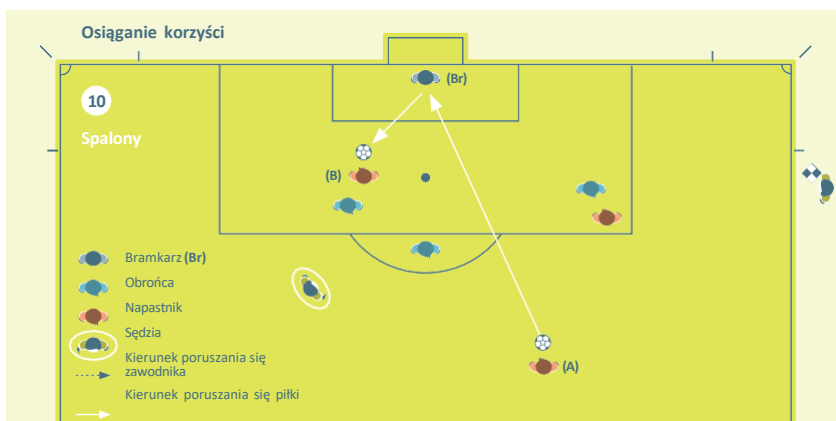
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (A)** nie zastania ewidentnie pola widzenia bramkarza i nie atakuje go w walce o piłkę.



Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej (A)** biegnie w kierunku piłki, ale nie utrudnia przeciwnikowi zagrania lub możliwości zagrania piłki. (A) **nie** atakuje przeciwnika (B) w walce o piłkę.



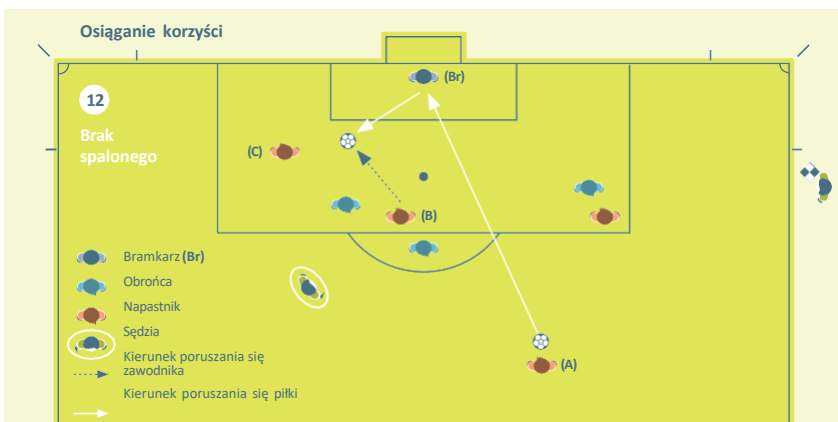
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej** (A) biegnie w kierunku piłki uniemożliwiając przeciwnikowi (B) zagranie lub możliwość zagrania piłki przez atakowanie przeciwnika w walce o piłkę. (A) atakuje przeciwnika (B) w walce o piłkę.



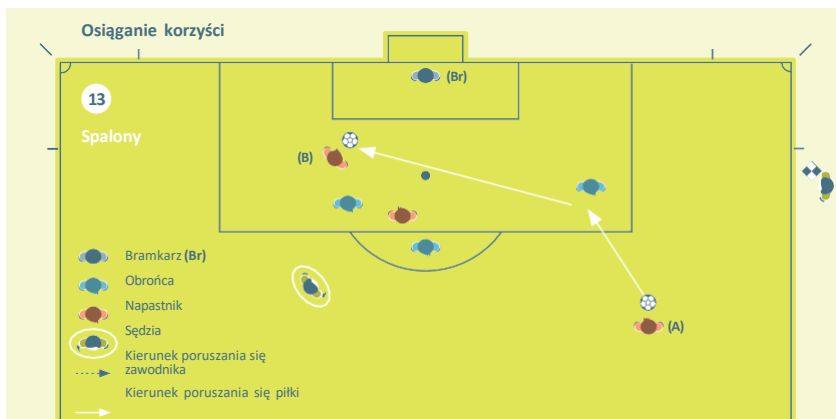
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej** (B) jest ukarany za **zagranie lub dotknięcie piłki**, po rykoszecie, odbiciu się lub rozmyślnej paradzie obronnej bramkarza, będąc **na pozycji spalonej** w czasie, gdy piłka została ostatnio dotknięta lub zagrana przez współpartnera zawodnika atakującego.



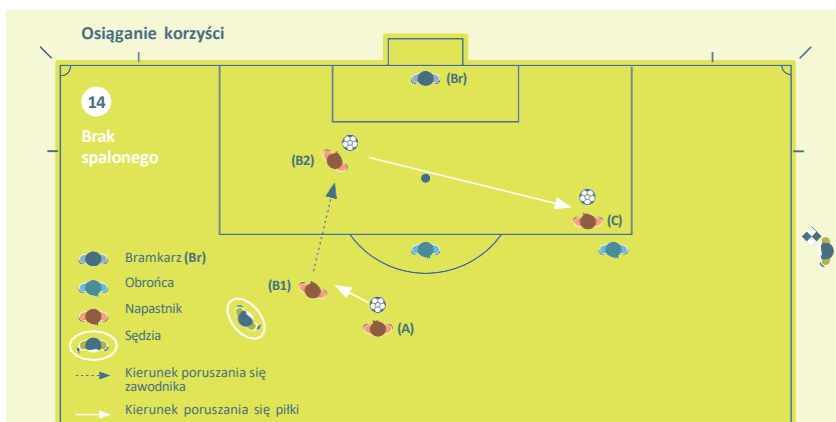
Zawodnik drużyny atakującej **przebywający na pozycji spalonej** (B) zostaje ukarany za **zagranie lub dotknięcie piłki** po rykoszecie, odbiciu lub rozmyślnej paradzie obronnej wykonanej przez zawodnika drużyny broniącej (C), **będąc na pozycji spalonej**, w momencie gdy piłka została ostatnio zagrana lub dotknięta przez współpartnera zawodnika atakującego.



Strzał współpartnera zawodnika (A) został odbity przez bramkarza, zawodnik (B) nie przebywa na pozycji spalonej i zagrywa piłkę, zawodnik (C) **przebywający na pozycji spalonej** nie zostaje ukarany z tego tytułu ponieważ nie odniósł korzyści z przebywania na pozycji spalonej i nie dotknął piłki.



Piłka po strzale współpartnera zawodnika (A) po rykoszecie lub odbiciu przez przeciwnika do zawodnika drużyny atakującej (B) **zostaje zagrana lub dotknięta** za co zawodnik ten zostaje ukarany w związku z tym, że w momencie strzału **znajdował się na pozycji spalonej**.



Zawodnik drużyny atakującej (C) **przebywający na pozycji spalonej** nie przeszkadza przeciwnikowi w momencie, w którym współpartner zawodnika atakującego (A) podaje piłkę do zawodnika (B1), który nie przebywał na pozycji spalonej i biegł w kierunku bramki przeciwnika, a następnie podał piłkę (B2) do swojego współpartnera (C). Zawodnik (C), **który nie przebywał na pozycji spalonej** w momencie podania, wobec czego nie może zostać ukarany.

5. Kontuzje

Bezpieczeństwo zawodników jest niezmiennie ważne. Sędzia powinien ułatwiać pracę służbom medycznym, w szczególności przy poważnych kontuzjach i/lub przy ocenie urazów głowy. Dotyczy to również pomocy i postępowania zgodnie z ustalonymi procedurami oceny/udzielania pomocy.

6. Udzielanie pomocy/ocena kontuzji po udzieleniu napomnienia/wykluczenia

Dotychczas kontuzjowany zawodnik, któremu udzielono pomocy na polu gry, musiał je opuścić przed wznowieniem gry. Doprowadzało to do sytuacji nie fair, gdy przewinająca drużyna grała w przewadze liczebnej po wznowieniu gry. Jednakże wymóg ten został wprowadzony również dlatego, że często zawodnicy niesportowo, z powodów taktycznych, wykorzystywali kontuzje do opóźniania wznowienia gry.

Jako równowagę między tymi dwiema sytuacjami nie fair, IFAB zdecydowało, że tylko przy przewinieniach fizycznych, gdy faulujący został napomniany lub wykluczony, zawodnikowi kontuzjowanemu można udzielić szybkiej pomocy/podać jego uraz szybkiej ocenie, a potem zawodnik ten pozostaje na polu gry.

Zakłada się, że 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 meczowej i potencjalnych powodów taktycznych 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 na nim pozostaje lub
- zawodnik opuszcza pole gry w celu otrzymania dalszej pomocy/bycia poddanym dalszej ocenie kontuzji (nosze mogą być potrzebne).

Co do zasady wznowienie gry nie powinno być opóźnione o więcej niż ok. 20–25 sekund ponad moment, w którym wszyscy są już gotowi do wznowienia gry. Zasada ta nie dotyczy sytuacji, w których wystąpiła poważna kontuzja i/lub ocena urazu głowy.

Sędzia musi doliczyć cały utracony w ten sposób czas.

Notatki

Notatki

Notatki

Notatki

Notatki

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA[®]





IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD



FIFA



