

GLIWICKIE TOWARZYSTWO SYMPATYKÓW
PIŁKI NOŻNEJ PIĘCIOOSOBOWEJ

REGULAMIN ROZGRYWEK

GLIWICKIEJ LIGI PIŁKI NOŻNEJ PIĘCIOOSOBOWEJ

Pkt. 1

W rozgrywkach biorą udział drużyny które na podstawie rozgrywek w poprzedniej edycji znalazły się w I, II, lidze.

Pkt. 2

Zespół zostanie dopuszczony do rozgrywek po spełnieniu wszystkich wymogów organizacyjnych tj: po przedłożeniu imiennego składu drużyny, aktualnych badań lekarskich oraz po uregulowaniu należności finansowych przed rozpoczęciem rozgrywek w terminie wyznaczonym przez Zarząd G.T.S.P.N.P.

Pkt. 3

Dopuszczalny jest udział w rozgrywkach nieograniczonej ilości zawodników zrzeszonych w klubach PZPN.

Pkt. 4

Drużyna może w swoim składzie posiadać maksymalnie 12-tu 2 zawodników. W rozgrywkach mogą brać udział zawodnicy, którzy ukończyli 15 lat.

Pkt. 5

Przed rozpoczęciem nowej edycji rozgrywek drużyna może zgłosić dowolną ilość nowych zawodników, natomiast w przerwie pomiędzy rundami można dokonać tylko trzech zmian w ramach obowiązującego limitu maksymalnie 12-tu zawodników. W Halowych Mistrzostwach Gliwic drużyny obowiązują składy, jakie posiadały w rundzie jesiennej.

Pkt. 6

Zawodnik może być zgłoszony i może grać tylko w jednym zespole, w jednej lidze.

Pkt. 7

W razie jakichkolwiek wątpliwości, odnośnie tożsamości zawodnika i jego uprawnień do gry w danym zespole, kapitan drużyny przeciwnej ma prawo zażądać dowodu tożsamości, który pozwoli stwierdzić obecność zawodnika w składzie swojej drużyny. W razie nie okazania dowodu tożsamości, zawodnik nie może brać udziału w grze W tym spotkaniu. Protesty kapitanów odnośnie tożsamości zawodników mogą być składane najpóźniej do końca spotkania, lub bezpośrednio po jego zakończeniu - u sędziego prowadzącego zawody. W innym terminie protesty nie będą przyjmowane.

Pkt. 8

Wystawienie do gry zawodnika nie uprawnionego jest równoznaczne z przegraną przez drużynę spotkania walkowerem w stosunku 0:5. o ewentualnych dalszych konsekwencjach zadecyduje Zarząd G.T.S.P.N.P.

Pkt. 9

Drużyna ma prawo zmienić swoją nazwę podczas trwania całego sezonu.

Pkt. 10

Drużyny biorące udział w rozgrywkach zobowiązane Są do występowania w jednolitych koszulkach, przy czym bramkarze obydwu zespołów muszą również różnić się ubiorem od pozostałych zawodników. Kapitan drużyny powinien posiadać opaskę na ramieniu, wskazującą na jego funkcję. Zawodnik ma obowiązek grać przez cały sezon Z tym samym czytelnym numerem na koszulce, jak również koniecznym jest umieszczenie plastronu na koszulce sponsora strategicznego ligi, o ile zaistnieje taka konieczność.

Pkt. 11

w razie jednakowych kolorów koszulek obydwu drużyn, ich zmiany dokonuje drużyna będąca gospodarzem spotkania lub zadecyduje sędzia.

Pkt. 12

w rozgrywkach obowiązują kary indywidualne w postaci napomnień (żółta kartka-2 min.) oraz wykluczeń (czerwona kartka) Ocena rodzaju przewinienia zależna jest tylko i wyłącznie od decyzji sędziego.

Pkt. 13

Zawodnik ukarany wykluczeniem (czerwona kartka) jest automatycznie wykluczony z gry w najbliższym spotkaniu swojej drużyny. Kara ta jest niezależna od dalszych ewentualnych konsekwencji.

Pkt. 14

w przypadku stwierdzenia udziału w spotkaniu zawodnika ukaranego w poprzednim spotkaniu czerwoną kartką, drużyna winnego zawodnika przegrywa spotkanie walkowerem w stosunku 0:5, niezależnie od dalszych, ewentualnych konsekwencji.

Pkt. 15

Drużyna przegrywająca w danej rundzie 3 spotkania walkowerem, zostaje automatycznie wycofana z dalszych rozgrywek, a mecze przez nią rozegrane w nieukończonych rundach traktuje się jako nie odbyte.

Pkt. 16

Wszystkie sprawy związane z karami i wykroczeniami rozpatrywane będą przez Zarząd G.T.S.P.N.P. w oparciu o Sankcje Karne, przedstawione w dalszej części niniejszego Regulaminu. Podstawą do wyciągnięcia konsekwencji w stosunku do zawodnika ukaranego karą indywidualną jest tylko i wyłącznie pisemne zeznanie, złożone przez sędziego prowadzącego dane zawody.

Pkt. 17

Wszystkie drużyny obowiązują przedstawiony przed rozgrywkami terminarz.

Pkt. 18

Każdy zespół, który w terminie rozgrywania ligowej kolejki, będzie reprezentował środowisko gliwickie ma prawo do przełożenia swojego spotkania (spotkań) na inny termin. Warunkiem jest poinformowanie odpowiednio wcześniej o tym fakcie na piśmie Zarząd G.T.S.P.N.P.

w razie zaistnienia innej, wyjątkowej sytuacji uniemożliwiającej udział drużyny w spotkaniu ligowym, może ona przełożyć swoje spotkanie na inny termin, postępując j.w, przy czym dodatkowo musi uzyskać zgodę kapitana drużyny przeciwnej. w obu przypadkach Zarząd G.T.S.P.N.P. ustali termin i miejsce spotkania, które poprowadzi sędzia związkowy w obecności nie zainteresowanego członka Zarządu G.T.S.P.N.P.

Pkt. 19

Spotkania 3 ostatnich kolejek rundy wiosennej nie mogą być przekładane na termin późniejszy, można natomiast rozegrać spotkanie w terminie wcześniejszym (awansem) powiadamiając o tym fakcie odpowiednio wcześniej Zarząd G.T.S.P.N.P.- na piśmie. Niezbędnym jest również wyrażenie zgody przez kapitana drużyny przeciwnej.

Pkt. 20

Zespół ma być gotowy do gry o wyznaczonej godzinie, przewidzianej terminarzem rozgrywek. Czas oczekiwania na drużynę wynosi: 5 min.

Pkt.21

Drużyny zobowiązane są stawić się na spotkanie niezależnie od warunków atmosferycznych.

Pkt. 22

Zawody muszą się odbyć również w przypadku nie przybycia na nie sędziego związkowego, wyznaczonego do ich prowadzenia. W tym przypadku, zawody musi poprowadzić sędzia przygodny, czyli osoba w miarę neutralna i kompetentna, wybrana przez kapitanów zainteresowanych drużyn. w przypadku różnych kandydatów, sędziego wybiera się drogą losowania.

Pkt. 23

w czasie spotkania sędzia nie może być zmieniony. Wyjątek stanowi niedyspozycja lub kontuzja sędziego, uniemożliwiająca mu kontynuowanie prowadzenia spotkania. Zawody te musi dokończyć jego następca, wybrany i zaakceptowany przez kapitanów obydwu drużyn.

Pkt. 24

ostatecznej kolejności w tabeli decydują:

- większa ilość zdobytych punktów
- korzystniejszy bilans bezpośrednich spotkań między zainteresowanymi drużynami
 - korzystniejsza różnica bramek
 - większa ilość zdobytych bramek
- dodatkowy mecz, a w turniejach rzuty karne

Pkt. 25

w rozgrywkach obowiązują spadki i awanse, i tak:

- z I ligi do II ligi spadają 3 (trzy) ostatnie drużyny,
- z II ligi do I ligi awansują 3 (trzy) pierwsze drużyny,
- z II ligi do III ligi spadają 3 (trzy) ostatnie drużyny,
- z III ligi do II ligi awansują 3 (trzy) pierwsze drużyny,
- z III ligi do IV ligi spadają 3 (trzy) ostatnie drużyny,
- z IV ligi do III ligi awansują 3 (trzy) pierwsze drużyny,

Przed rozpoczęciem nowego sezonu, Zarząd G.T.S.P.N.P. zobowiązany jest do podania zainteresowanym drużynom aktualnych ustaleń, odnośnie spadków i awansów.

Pkt. 27

Niniejszy regulamin wraz z Przepisami Gry FIFA jest jedyną podstawą rozgrywek. Powołanie się na precedensy z poprzednich edycji rozgrywek jest niedopuszczalne.

Pkt. 28

Nikt, łącznie z Zarządem G.T.S.P.N.P. nie jest władny do zmiany niniejszego Regulaminu, tak w całości jak i w jego części, w czasie trwania danej edycji rozgrywek.

LISTA ZAWODNIKÓW

NAZWA DRUŻYNY:															
Lp.	NAZWISKO I IMIĘ	Nr zaw	Nr zaw	DATA URODZENIA										PODPIS	
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															
6.															
7.															
8.															
9.															
10.															
11.															
12.															
13.															
14.															
15.															
16.															
17.															
18.															
19.															
20.															
21.															
22.															
23.															
24.															
25.															

Każdy uczestnik rozgrywek, wpisany na listę zgłoszeniową, zobowiązany jest posiadać aktualną potwierdzoną przez lekarza zdolność do gry, w innym przypadku bierze na siebie wraz z kierownikiem drużyny pełną odpowiedzialność za wyniki. Z tego konsekwencje. Przyjmując powyższe do wiadomości każdy zawodnik potwierdza własnoręcznym podpisem. Drużyny występujące w rozgrywkach ubezpieczają się we własnym zakresie.

GLIWICE dnia.....Podpis kierownika zespołu:

PRZEPISY GRY FUTSAL

Art.I - POLE GRY BOISKO

Boisko musi mieć kształt prostokąta, jego długość nie może przekraczać 42 metrów i nie może być mniejsza niż 25 metrów, szerokość nie może mieć więcej niż 25 metrów i nie mniej niż 15 metrów. Boisko powinno posiadać widoczne oznaczenie linii bramkowych, autowych, pola karnego oraz linii środkowej, wszystkie linie mają szerokość 8 cm. Pomiedzy dwoma punktami oddalonymi 0,5 metrów od linii środkowej wzdłuż linii bocznej w obie strony, znajduje się strefa zmian 5 m. z punktu środkowego wyznacza się okrąg o promieniu 3 metrów. POLE KARNE = od zewnętrznej krawędzi słupków bramki zakreśla się łuki o promieniu 6 metrów, łączące się z jednej strony pod kątem prostym z linią bramkową, a z drugiej strony połączone ze sobą linią równoległą do linii bramkowej o długości 3,16 metra. RZUT KARNY - wyznacza się w odległości 6 metrów od środka linii bramkowej. RZUT KARNY PRZEDŁUŻONY - wyznacza się w odległości 10 metrów od środka linii bramkowej, w równej odległości od obu słupków. Spotkania mistrzowskie odbywają się na halach sportowych oraz na boiskach otwartych, nawierzchnia musi być gładka, płaska i nieścieralna. Należy unikać stosowania nawierzchni betonowych lub im podobnych.

Bramki o grubości słupków i poprzeczek 80 mm muszą posiadać wymiary wewnątrz szer. 2m x wys. 3m. Od strony zewnętrznej słupków i poprzeczki powinna być zamocowana siatka. Bramki mogą być przenośne, ale podczas gry muszą być pewnie zamocowane do podłoża. Głębokość bramki u góry 80 cm, u dołu 1m. Umieszczone muszą być na środku linii bramkowych.

Art. II - PIŁKA

Piłka musi mieć kształt kulisty a jej powłoka musi być wykonana ze skóry lub innego dozwolonego materiału. Piłka (rozmiar 4) winna mieć obwód nie większy niż 64 cm i nie mniejszy niż 62 cm. Waga piłki w chwili rozpoczęcia spotkania nie może być większa niż 440 gramów i nie mniejsza niż 400 gramów. o ciśnieniu wynoszącym od 0,4 do 0,6 atmosfery 400 - 600 g/cm).

Art. III - ILOŚĆ ZAWODNIKÓW

Zespoły przystępują do gry w składach pięcioosobowych (bramkarz + 4 zawodników w polu), maksymalna ilość zawodników rezerwowych wynosi 7. Podczas trwania całego spotkania wolno wymienić dowolną ilość zawodników. Zmiany „w locie” mogą być dokonywane podczas gry, muszą być dokonywane w „strefie zmian” przy czym zawodnik wchodzący na boisko może włączyć się do gry nie wcześniej niż zawodnik schodzący opuści pole gry. Zawodnik, który został zmieniony może powrócić na boisko jako zmiennik następnego gracza. Jeżeli, w wyniku wykluczeń lub innych zdarzeń w zespole pozostanie mniej niż 3 zawodników, mecz należy zakończyć.

Jeżeli podczas przeprowadzania wymiany, zawodnik rezerwowy wejdzie na pole gry, zanim zawodnik schodzący w pełni je opuści : gra winna być przerwana, zawodnik schodzący jest ponaglany do opuszczenia boiska, natomiast zawodnik rezerwowy zostaje napomniany (żółta kartka) i musi opuścić pole gry aby wypełnić procedurę wymiany. Grę wznowia się rzutem wolnym pośrednim przyznany drużynie przeciwnej z miejsca, gdzie była piłka w chwili przerwania gry.

Art. IV - UBIÓR ZAWODNIKÓW

Zawodnik nie może mieć na sobie podczas gry niczego co mogłoby w jakikolwiek sposób zagrażać bezpieczeństwu innych zawodników. Standardowe wyposażenie zawodników to koszulka, spodenki, skarpety, ochraniacze i obuwie. Jedynym dozwolonym rodzajem obuwia jest obuwie płócienne z miękkiej skóry lub materiału skóropodobnego (skaj, derma) z podeszwami gumowymi lub podobnego materiału, używanie obuwia jest obowiązkowe. Ochraniacze muszą być całkowicie zakryte przez skarpety (getry), muszą być wykonane z odpowiedniego materiału (guma, plastik, lub

podobne tworzywo) zapewniające odpowiedni stopień ochrony. Bramkarze mogą nosić długie spodnie a kolor ubioru każdego bramkarza musi odróżniać się od innych zawodników i sędziów. Jeżeli zawodnik z pola zastępuje bramkarza musi również odróżniać się od innych zawodników i sędziego, a koszulka bramkarska, którą założy musi mieć na plecach jego własny numer. Za każde naruszenie przepisów tego Artykułu winnemu zawodnikowi sędzia poleca opuszczenie pola gry w celu poprawienia lub uzupełnienia swojego ubioru. Zawodnik ten nie może powrócić na pole gry, zanim sędzia po sprawdzeniu ubioru na to nie zezwoli. Jeżeli sędziowie przerwą grę w celu napomnienia przemieniającego zawodnika: gra będzie wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej w miejscu, gdzie znajdowała się piłka w momencie przerwania gry.

Art. v- SEDZIA GŁÓWNY

Do prowadzenia zawodów mistrzowskich musi być wyznaczony sędzia. Uprawnienia sędziego i posługiwanie się prawem nadanym mu przez Przepisy Gry, rozpoczynają się z chwilą wejścia na boisko. Rozstrzygnięciom sędziowskim podlegają również przewinienia dokonywane podczas chwilowej przerwy w grze oraz gdy piłka jest -- poza grą. Zawodnik rezerwowy również podlega władzy i jurysdykcji sędziego, niezależnie od tego czy bierze udział w grze czy też przebywa na ławce zawodników rezerwowych, jak również osoby tam przebywające (trener, kier. zespołu, lekarz, masażysta i inni). Ta sama sytuacja dotyczy wszystkich zawodników po zakończeniu spotkania, aż do momentu opuszczenia przez sędziego obiektu na którym znajduje się boisko. Rozstrzygnięcia sędziego dotyczące faktów związanych z grą, jak również wyniku meczu są ostateczne. Sędzia może tylko wtedy zmienić decyzję, jeżeli zorientuje się, że popełnił błąd lub zmiana decyzji jest konieczna, pod warunkiem, że gra nie została wznowiona, a zawody nie zostały zakończone.

Art. VI - SĘDZIA ASYSTENT

Sędzia liniowy jest pomocnikiem sędziego głównego, działa po przeciwnej stronie boiska niż sędzia główny. Do podstawowych obowiązków sędziego liniowego należy sygnalizowanie do zatwierdzenia sędziemu głównemu co następuje:

- której drużynie przysługuje rzut różny, rzut od bramki lub rzut z autu,
- czy zmiana zawodników „w locie” odbyła się zgodnie z przepisami.

Art. VII - SĘDZIA CZASOWY

Sędzia czasowy przebywa poza boiskiem na wysokości „strefy zmian”. Do jego obowiązków należy: --uruchomienie czasomierza po każdorazowym, prawidłowym wprowadzeniu piłki do gry, -- zatrzymanie czasomierza w momencie, gdy piłka znajdzie się poza grą, kontrolowanie okresu (okresów) pięciominutowych wykluczeń zawodników z gry, sygnalizowanie gwizdkiem lub innym sygnałem dźwiękowym, różniącym się od sygnału używanego przez sędziego głównego, końca pierwszej połowy spotkania, końca meczu oraz końca ewentualnych rozgrywek.

Art. VIII - CZAS TRWANIA GRY

Czas trwania gry wynosi dwa równe okresy 19 - minutowe, bez przerwy pomiędzy nimi. Czas trwania każdej połowy winien być przedłużony, aby umożliwić wykonanie ewentualnego rzutu karnego lub rzutu wolnego bezpośredniego przeciwko drużynie, która popełniła więcej niż pięć fauli akumulowanych. Mierzenia czasu dokonuje sędzia czasowy, jeżeli sędzia czasowy jest nieobecny, obowiązki jego przejmuje sędzia główny.

Art. IX - ROZPOCZĘCIE GRY

Przed rozpoczęciem gry, sędzia drogą losowania, poprzez rzucanie monetą dokonuje wyboru połowy boiska lub prawa rozpoczęcia gry przez jedną z drużyn. Zespół, który wygra losowanie ma prawo wyboru połowy boiska lub rozpoczęcia gry. Rozpoczęcie gry poprzedzone jest gwizdkiem sędziego. Wszyscy zawodnicy muszą się znajdować na własnych połowach boiska a zawodnicy drużyny nie rozpoczynającej grę muszą się znajdować w odległości co najmniej 3 metrów od piłki. Piłka jest w grze w momencie, kiedy zostanie zagrana przez partnera, zawodnik rozpoczynający grę nie może ponownie zagrać piłki, zanim nie zostanie ona zagrana przez innego zawodnika. Z rozpoczęcia gry można bezpośrednio zdobyć bramkę.

Art. X- PIŁKA w GRZE I POZA GRĄ

Piłka jest w grze każdym innym czasie od chwili rozpoczęcia aż do zakończenia gry, także wówczas, gdy:

- odbije się od słupka bramkowego lub poprzeczki i pozostanie w obrębie boiska,

-- odbije się od sędziego, który w danej chwili znajdował się na boisku i pozostaje w obrębie boiska, powstało domniemane przewinienie a sędzia nie podjął decyzji, (przywilej korzyści), linie ograniczające dane pole gry należą do powierzchni tych pól.

Piłka jest poza grą kiedy: całym swoim obwodem przejdzie po ziemi lub W powietrzu poza linię bramkową lub boczną, jeżeli gra została przerwana przez sędziego, jeżeli uderzy w sufit.

Art. XI - JAK ZDOBYWA SIĘ BRAMKĘ

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swym obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, nie została rzucona, dotknięta lub rozmyślnie wepchnięta ręką lub ramieniem przez zawodnika drużyny atakującej - łącznie z bramkarzem - oraz pod warunkiem, że drużyna ta wcześniej w jakikolwiek sposób nie naruszyła Przepisów Gry w Futsal.

Art. XII - GRA NIE DOZWOLONA I NIESPORTOWE POSTĘPOWANIE

RZUT WOLNY BEZPOŚREDNI jest przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących siedmiu przewinień w sposób uznany przez sędziego za nierozważny, lekkomyślny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły.

- kopnie lub usiłuje kopnąć przeciwnika
- podstawia lub usiłuje podstawiać nogę przeciwnikowi, zarówno poprzez wślizg, jak i atak z przodu lub z tyłu przeciwnika
- skacze na przeciwnika
- atakuje przeciwnika ciałem
- uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika
- atakuje przeciwnika nogami
- popycha przeciwnika

RZUT WOLNY BEZPOŚREDNI jest również przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełnia jedno z następujących czterech przewinień:

- trzyma przeciwnika
 - pluje na przeciwnika
 - za pomocą wślizgu atakuje piłkę będącą w posiadaniu (lub usiłującego ją zagrać) przeciwnika (oprócz bramkarza we własnym polu karnym) i uwzględniając, że nie gra on w sposób lekkomyślny, nierozważny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły
 - rozmyślnie dotyka piłkę ręką, oprócz bramkarza we własnym polu karnym.
- Rzut wolny wykonuje się z miejsca popełnienia przewinienia, chyba że rzut wolny jest przyznany drużynie broniącej w jej własnym polu karnym, w takim przypadku rzut wolny może być wykonany z dowolnego punktu w obrębie pola karnego. Powyżej wymienione przewinienia są AKUMULOWANE, jak również przyznaje się rzut karny jeżeli jedno z w/w przewinień zostaje popełnione przez zawodnika w jego polu karnym, niezależnie od położenia piłki, zakładając że w

momencie przewinienia piłka była w grze.

RZUT WOLNY POŚREDNI jest przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli bramkarz popełnia jedno z następujących przewinień.

- po uwolnieniu piłki ze swojego posiadania, dotyka ją ponownie, po rozmyślnym zagraniu jej do niego przez współpartnera, jeżeli wcześniej nie przekroczyła ona linii środkowej lub nie została zagrana lub dotknięta przez przeciwnika.
- dotyka lub zagrywa piłkę rękami po rozmyślnym zagraniu przez współpartnera
- dotyka lub zagrywa piłkę rękami po otrzymaniu jej bezpośrednio z rzutu z autu wykonywanego przez współpartnera
- dotyka lub prowadzi piłkę rękami albo nogą na własnej połowie dłużej 4 sek.

RZUT WOLNY POŚREDNI przyznaje się również drużynie przeciwnej z miejsca popełnienia przewinienia, jeżeli zdaniem sędziego zawodnik:

- gra w sposób niebezpieczny
- celowo przeszkadza przeciwnikowi w poruszaniu się bez zamiaru zagrania piłki
- przeszkadza bramkarzowi w wprowadzeniu piłki do gry
- popełnia jakiegokolwiek inne przewinienie nie wymienione wcześniej w Artykule XII dla którego sędzia przerwał grę celem napomnienia lub wykluczenia zawodnika

Drużyna, której zawodnik popełni jedno następujących przewinień polegających na:

- grze w sposób niebezpieczny tzn. gdy w zasięgu gry zawodnik:
- podnosi zbyt wysoko nogę (ponad biodro przeciwnika),
- pochyla głowę zbyt nisko (poniżej biodra przeciwnika),
- wykonuje nożyce przy przeciwniku,
- wybija lub usiłuje wybić piłkę nogą z rąk bramkarza, względnie głową gdy bramkarz trzyma piłkę przy piersi, utrudnia bramkarzowi wprowadzenie piłki do gry.
- rozmyślnie przeszkadza przeciwnikowi, bez zamiaru zagrania piłki tzn.: przebiega pomiędzy nim a piłką lub manewruje tułowiem utrudniając mu dostęp do piłki,

Winna być ukarana rzutem wolnym pośrednim, który wykona drużyna przeciwna z miejsca przewinienia. Jeżeli w/w przewinienie miało miejsce w polu karnym drużyny broniącej, to rzut wolny pośredni należy wykonać z linii pola karnego, najbliższej miejsca przewinienia.

Zawodnik powinien być ukarany karą napomnienia (żółta kartka) w sytuacji gdy dopuści się jednego z niżej wymienionych przewinień:

- słownie lub czynnie wyraża swoje niezadowolenie z decyzji sędziego,
- rozmyślnie zagra piłkę ręką,
- rozmyślnie zatrzyma przeciwnika za koszulkę,
- rozmyślnie zatrzyma przeciwnika rękami lub ciałem,
- rozmyślnie podłoży nogę przeciwnikowi powodując jego upadek,
- powstrzyma się od kopnięcia lub uderzenia przeciwnika lub współpartnera,
- nie zachowa na polecenie sędziego odległości 5 m od piłki w czasie wykonywania rzutu wolnego, rzutu rożnego, rzutu z autu przez drużynę przeciwną.

- odkopnie lub odrzuci piłkę po gwizdku sędziego,
- podczas zmiany lotnej wejdzie na boisko zanim opuści je współpartner (6 zawodnik)
- wejdzie lub opuści boisko w czasie gry w miejscu poza strefą zmian,
- celowo zagra piłkę przed gwizdkiem sędziego, prosząc wcześniej o odległość,
- wyskoczy z muru po gwizdku sędziego lecz przed wprowadzeniem piłki do gry,
- popełni innego rodzaju czyn który sędzia zakwalifikuje jako nie sportowe zachowanie się, np.: w sposób demonstracyjny używa słów wulgarnych lub obraźliwych.

Zawodnik musi być ukarany karą wykluczenia (czerwona kartka) w sytuacji gdy dopuści się jednego z niżej wymienionych przewinień:

- popełnia poważny, rażący faul
- zachowuje się gwałtownie, agresywnie
- pluje na przeciwnika lub inną osobę
- po otrzymaniu napomnienia (żółta kartka), dopuści się kolejnego przewinienia podlegającego karze napomnienia (druga - żółta kartka),
- dopuści się rozmyślnego przerwania w sposób niedozwolony akcji przeciwnika będącego w realnej sytuacji do zdobycia bramki (zatrzymanie za koszulkę, zatrzymanie rękami, zatrzymanie piłki ręką, wykonanie wślizgu tzw. akcja ratunkowa
- gwałtownie protestuje przeciwko decyzji sędziego, względnie sędziego asystenta używając przy tym słów wulgarnych lub obraźliwych,
- rozmyślnie kopnie lub usiłuje kopnąć przeciwnika lub współpartnera,
- rozmyślnie uderzy lub usiłuje uderzyć przeciwnika lub współpartnera,
- popełni innego rodzaju czyn kwalifikujący się i uznany przez sędziego jako wybitnie nie sportowe zachowanie się np: „fuck you” ,itp.)

Zawodnik rezerwowy musi być wykluczony, jeżeli popełni następujące przewinienie:

- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej jej zdobycia.

Wykluczenie z gry czerwona kartka) zawodnika w aspekcie kary indywidualnej sprowadza się do 2 minutowego osłabienia drużyny.

Zawodnik wykluczony z gry nie może ponownie wejść na boisko ani przebywać na ławce

zawodników rezerwowych. Jego zespół, po upływie 2 minut od momentu usunięcia winnego zawodnika może uzupełnić swój skład. o ile przed upływem regulaminowych 2 minut drużyna która jest osłabiona straci bramkę, może uzupełnić swój skład, ale:

- gdy gra 5-ciu zawodników przeciwko 4 zawodnikom i zespół z większą ilością zawodników zdobędzie bramkę, to zespół z 4 zawodnikami może uzupełnić skład,
- jeżeli obie drużyny mają po 4 zawodników i padnie bramka to nie uzupełniają, składu.
- jeżeli 5 zawodników gra przeciwko 3 zawodnikom lub 4 zawodników gra przeciwko 3 zawodnikom i zespół z większą ilością zawodników zdobędzie bramkę, to zespół z 3 zawodnikami może uzupełnić swój skład tylko o jednego zawodnika,

- jeżeli drużyny grają w składach 3-osobowych i padnie bramka to nie uzupełniają składu.
- w każdym przypadku jeżeli bramkę zdobędzie zespół z mniejszą ilością zawodników to też nie uzupełnia składu przed upływem 2 minut od chwili wykluczenia zawodnika. Uzupełnienie składu wymaga zgody sędziego.

Art. XIII - RZUT WOLNY ----- Rzuty wolne dzielą się na dwie grupy : -----

-- bezpośrednie, z których można uzyskać bramkę bezpośrednio na drużynie która zawiniła, - pośrednie, z których bramka może być zdobyta tylko wtedy, kiedy piłka zanim wpadnie do bramki zostanie dotknięta lub zagrana przez innego zawodnika poza wykonawcą rzutu.

Jeżeli po prawidłowo wykonanym rzucie wolnym spoza własnego pola karnego, nie dotknięta przez innego zawodnika oprócz wykonawcy rzutu wpadnie do jego bramki, to gra zostanie wznowiona rzutem z rogu.

Jeżeli z prawidłowo wykonanego rzutu wolnego pośredniego, piłka bezpośrednio wpadnie do bramki przeciwnika, to gra zostanie wznowiona rzutem od bramki. Podczas wykonywania rzutu wolnego zawodnicy drużyny przeciwnej mają obowiązek znajdować się co najmniej 5 metrów od piłki do czasu aż znajdzie się ona w grze tzn. do momentu zagrania piłki przez zawodnika drużyny wykonującej rzut wolny. W sytuacji korzystnej dla drużyny poszkodowanej, sędzia może zezwolić na wykonanie rzutu wolnego bez sygnału gwizdkiem, pomimo nie zachowania przepisowej odległości od piłki przez zawodników drużyny przeciwnej (przywilej korzyści). W innym przypadku wykonanie rzutu wolnego musi być poprzedzone gwizdkiem. Wykonanie rzutu wolnego „na gwizdek” w sytuacji, gdy drużyna poszkodowana reklamuje odległość od piłki zawodników drużyny przeciwnej, przysługuje tylko i wyłącznie zespołowi wykonującemu rzut wolny. Jeżeli drużyna wykonuje rzut wolny dłużej niż 4 sekundy, to wówczas sędzia dyktuje rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej.

Art. XIV - RZUT KARNY

Rzut karny przyznaje się przeciwko drużynie, która w obrębie własnego pola karnego, w czasie gdy piłka jest w grze, popełni przewinienie karane rzutem wolnym bezpośrednim. Rzut karny wykonuje się z odległości 6 metrów od linii bramkowej. Podczas wykonywania rzutu karnego wszyscy zawodnicy muszą znajdować się w obrębie pola gry, poza polem karnym w odległości co najmniej 5 metrów od punktu karnego (za wyjątkiem bramkarza drużyny broniącej i wykonawcy rzutu karnego). Bramkarz drużyny broniącej, w momencie wykonywania rzutu karnego musi stać nieruchomo na własnej linii bramkowej, twarzą do wykonawcy, nie odrywając stóp aż do momentu, gdy wykonawca rzutu zagra piłkę. Piłka w momencie wykonywania rzutu karnego musi leżeć nieruchomo w punkcie karnym a sędziemu musi być znany wykonawca rzutu karnego. Wykonanie rzutu karnego musi być poprzedzone gwizdkiem sędziego.

Art. XV - RZUT Z AUTU

Rzut z autu przyznaje się kiedy piłka całym swoim obwodem, na podłożu lub w powietrzu przekroczyła linię boczną lub uderzyła w sufit. Rzut z autu wykonuje się z miejsca gdzie piłka przekroczyła linię boczną, aut wykonuje zawodnik drużyny przeciwnej zawodnikowi, który jako ostatni dotknął piłki. Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu z autu. Zawodnicy drużyny przeciwnej winni znajdować się co najmniej 5 metrów od miejsca wykonywania rzutu.

Procedura wykonania rzutu z autu:

Piłka musi leżeć nieruchomo na linii bocznej.

Wykonawca rzutu musi go wykonać w czasie nie dłuższym niż 4 sekundy, od chwili wejścia w posiadanie piłki. Wykonawca nie może ponownie zagrać piłki, zanim nie zostanie ona dotknięta przez innego zawodnika. Piłka jest natychmiast w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta.

Art. XVI - RZUT OD BRAMKI

Rzut od bramki przyznaje się gdy piłka całym swym obwodem, dotknięta ostatnio przez zawodnika drużyny atakującej, przekroczy linię bramkową zarówno po ziemi jak i w powietrzu, a bramka nie zostanie zdobyta zgodnie z Artykułem XI. Bramka nie może być zdobyta bezpośrednio z rzutu od bramki.

Procedura wykonania rzutu od bramki:

Piłka może zostać wprowadzona do gry przez bramkarza drużyny broniącej z dowolnego miejsca własnego pola karnego. Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostać poza polem karnym, aż do momentu wprowadzenia piłki do gry. Bramkarz nie może zagrać piłki ponownie, zanim nie zostanie dotknięta przez zawodnika drużyny przeciwnej lub przed podaniem jej przez współpartnera 0 ile ona nie przekroczy środkowej linii boiska. Piłka jest w grze, gdy jest wyrzucona bezpośrednio poza pole karne. Bramkarz ma 4 s. na wykonanie rzutu od bramki.

Art. XVII - RZUT Z ROGU

Rzut z rogu przyznaje się, gdy piłka całym swoim obwodem ostatnio dotknięta przez zawodnika drużyny broniącej, przejdzie linię bramkową po ziemi lub w powietrzu i bramka nie zostanie zdobyta w sposób opisany w Artykule XI.

Procedura wykonania rzutu różnego:

Piłka jest umieszczona wewnątrz pola różnego przy najbliższym narożniku pola gry. Przeciwnicy pozostają w odległości, co najmniej 5 metrów od piłki zanim nie zostanie ona wprowadzona do gry. Piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta lub dotknięta przez zawodnika drużyny atakującej, wykonawca rzutu różnego nie zagrywa po raz drugi, zanim nie dotknie ją inny zawodnik. Rzut z rogu musi być wykonany w ciągu 4 s.