

Spotkanie z nauczycielami, instruktorami wychowania fizycznego szkół głogowskich w sprawie aktualności i przepisów gry w piłkę ręczną.



19.02.2019 r.
Głogów SP12

SPRAWY SĘDZIOWSKIE



Andrzej Jaworski – delegat EHF BH i ZPRP

Przepis Nr1 Boisko do gry

Przepis 1:1

„...Warunki panujące na boisku nie mogą być zmienione w trakcie meczu w sposób przynoszący korzyść jednej z drużyn.”

1. Oświetlenie.
2. Przecieki z dachu podczas deszczu.
3. Uszkodzenie podłoża podczas meczu.

Przepis Nr1 Boisko do gry

Przepis 1:3

„...Wszystkie linie należą do powierzchni pól, które określają lub wyznaczają. Szerokość linii bramkowych wynosi 8 cm (patrz rys. 2a), natomiast pozostałych linii – 5 cm. Linie pomiędzy sąsiadującymi polami mogą być zastąpione przez zastosowanie różnych kolorów





Linie pomiędzy sąsiadującymi polami mogą być zastąpione przez zastosowanie różnych kolorów dla sąsiadujących pól.

PRZEPIS 2 CZAS GRY, SYGNAŁ KOŃCOWY, ZATRZYMANIE CZASU GRY CZAS GRY

2.5 W przypadku rzutu wolnego wykonywanego lub powtarzanego, zgodnie z przepisem 2:4, stosuje się specjalne zasady dotyczące zarówno ustawienia, jak i zmian zawodników. Jako wyjątek, od normalnej możliwości dokonywania zmian określonej w przepisie 4:4, **obowiązuje zasada, że można zmienić tylko jednego zawodnika z drużyny wykonującej rzut, a drużyna broniąca może dokonać zmiany zawodnika z pola gry na bramkarza, o ile w momencie sygnału końcowego drużyna ta grała bez bramkarza.**



PRZEPIS 2 CZAS GRY, SYGNAŁ KOŃCOWY, ZATRZYMANIE CZASU GRY CZAS GRY



2:9 O zatrzymaniu czasu gry i jego wznowieniu zasadniczo decydują sędziowie.

Jednakże w przypadkach, gdy czas gry musi być obowiązkowo zatrzymywany w związku z gwizdkiem mierzącego czas lub delegata na zawody (2:8b-c), mierzący czas musi natychmiast zatrzymać oficjalny zegar, bez oczekiwania na potwierdzenie ze strony sędziów.



PRZEPIS 2 CZAS GRY, SYGNAŁ KOŃCOWY, ZATRZYMANIE CZASU GRY CZAS GRY

2:9 O zatrzymaniu czasu gry i jego wznowieniu zasadniczo decydują sędziowie.

Komentarz:

Sygnal gwizdkiem mierzącego czas lub delegata na zawody faktycznie zatrzymuje czas gry. Nawet, jeśli sędziowie (i zawodnicy) nie zdają sobie od razu sprawy z tego, że czas gry został zatrzymany, to jakkolwiek akcja na boisku, po gwizdku od stolika, nie może być uznana. Oznacza to, że jeśli po gwizdku mierzącego czas lub delegata drużyna zdobędzie bramkę, to nie może być ona uznana. Podobnie decyzja zarządzająca rzutem dla drużyny (karny, wolny, z linii bocznej, rozpoczynający grę lub od bramki) jest nieważna w takiej sytuacji. Gra, natomiast, winna być wznowiona rzutem odpowiednim do sytuacji, która miała miejsce w chwili, gdy mierzący czas lub delegat użyli gwizdka.. (Należy pamiętać, że typowymi powodami interwencji mierzącego czas lub delegata są: czas dla drużyny, zła zmiana oraz wejście nieuprawnionego zawodnika lub osoby towarzyszącej na boisko).

Jednakże, jakkolwiek kara udzielona przez sędziów w czasie pomiędzy gwizdkiem od stolika, a zatrzymaniem przez nich akcji pozostaje ważna, bez względu na rodzaj przewinienia, którego dotyczyła lub surowość kary.



PRZEPIS 4 DRUŻYNA, ZMIANY ZAWODNIKÓW, WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW, KONTUZJA ZAWODNIKA

4:1 Drużyna musi przystąpić do gry z co najmniej 5-ma zawodnikami na boisku. Drużyna może zostać uzupełniona do końca zawodów – łącznie z dogrywkami – do 16-tu zawodników. Jeżeli liczba zawodników jednej drużyny będzie mniejsza niż 5 sędziowie mogą podjąć decyzję o kontynuowaniu gry lub jej przerwaniu (17:12)



4:3 „Osoba odpowiedzialna za drużynę” musi gwarantować, że tylko zawodnik uprawniony do gry może wejść na boisko. Naruszenie tego przepisu winno być karane jako niesportowe zachowanie „osoby odpowiedzialnej za drużynę” (13:1a-b, 16:1b, 16:3d i 16:6c; zobacz jednak Objasnienie nr 7).



PRZEPIS 4 DRUŻYNA, ZMIANY ZAWODNIKÓW, WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW, KONTUZJA ZAWODNIKA



4:11 W przypadku kontuzji sędziowie mogą zezwolić (używając sygnałów nr 15 i 16) dwóm osobom z danej drużyny, uprawnionym do uczestniczenia w zawodach (zobacz 4:3), na wejście na boisko, po zatrzymaniu czasu gry, w celu udzielenia pomocy zawodnikowi ich drużyny, który uległ kontuzji.

Po otrzymaniu opieki medycznej na boisku, zawodnik musi natychmiast opuścić boisko. Zawodnik ten może ponownie wejść na boisko dopiero po trzecim ataku jego drużyny (procedurę i wyjątki zobacz w Objasnieniu 8). Niezależnie od przeprowadzonych ataków swojej drużyny zawodnik może wejść ponownie na boisko, gdy gra jest wznowiana po upływie czasu przerwy w meczu. Jeśli zawodnik wchodzi na boisko za wcześnie musi on zostać ukarany zgodnie z przepisami 4:4 – 4:6

Uwaga: Wyłącznie federacje narodowe są uprawnione do zawieszenia, w kategoriach młodzieżowych, regulacji wynikających z przepisu 4:11 akapit 2. 13.

PRZEPIS 4 DRUŻYNA, ZMIANY ZAWODNIKÓW, WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW, KONTUZJA ZAWODNIKA



4:11 „...Jeżeli po wejściu na boisko dwóch osób wejdzie na boisko kolejna osoba, **włączając w to osobę z drużyny przeciwnej**, to takie zachowanie należy traktować jako nieuprawnione wejście na boisko i winno być karane w przypadku zawodnika zgodnie z przepisami 4:6 i 16:3a, a w przypadku osoby towarzyszącej zgodnie z przepisami 4:2, 16:1b, 16:3d, i 16:6c. Osoba, której sędziowie zezwolili na wejście na boisko (zgodnie z 4:11 akapit 1), ale zamiast udzielać pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, daje wskazówki zawodnikom, podchodzi do przeciwnika lub sędziów itp. powinna być ukarana jak za niesportowe zachowanie (16:1b, 16:3d, i 16:6c).„



PRZEPIS 5 BRAMKARZ

Bramkarzowi nie wolno:

5:10 dotykać podudziem lub stopą piłkę, która zmierza w kierunku pola gry (13:1a);



PRZEPIS 6 POLE BRAMKOWE

6:1 W polu bramkowym może poruszać się tylko bramkarz (zobacz jednak 6:3). Pole bramkowe (wraz z linią pola bramkowego) uważa się za naruszone, jeżeli zawodnik z pola gry jakkolwiek częścią ciała dotknie to pole.



PRZEPIS 7 GRA PIŁKĄ, GRA PASYWNA

Zezwala się piłką:

7:1 przy użyciu dłoni (otwartych lub zaciśniętych), rąk, głowy, tułowia, kolan i ud – piłkę rzucać, chwytać, zatrzymywać, pchać, uderzać i piąstkować;



PRZEPIS 7 GRA PIŁKĄ, GRA PASYWNA

7:10 Jeżeli zawodnik z piłką porusza się poza boiskiem (gdy piłka znajduje się wciąż na boisku) np. w celu obiegnięcia zawodnika drużyny broniącej, to takie zachowanie prowadzi do rzutu wolnego dla przeciwnika (13:1a).



PRZEPIS 7 GRA PIŁKĄ, GRA PASYWNA

7:3 Komentarz

Zgodną z przepisami jest sytuacja, gdy zawodnik z piłką przewróci się, a następnie ślizga się po podłożu, wstaje i zagrywa piłkę. Ma to również zastosowanie, gdy zawodnik rzuca się w kierunku piłki, a następnie opanowuje ją i wstaje w celu kontynuacji gry.

PRZEPIS 7 GRA PIŁKĄ, GRA PASYWNA



7:12 Przy stwierdzeniu przez sędziów gry pasywnej używają oni sygnału ostrzegawczego (sygnalizacja nr 17). Jego zastosowanie ma na celu uniknięcie odebrania piłki drużynie będącej w jej posiadaniu i danie tej drużynie możliwości zmiany sposobu atakowania. Jeżeli po sygnale ostrzegawczym drużyna kontynuuje pasywny sposób atakowania **sędziowie mogą w każdym momencie odgwizdać grę pasywną. Jeżeli drużyna atakująca nie wykona rzutu na bramkę po maksymalnie 6-ciu podaniach wówczas należy podyktować przeciwko niej rzut wolny (13:1a, procedura i wyłączenia zobacz Objasnienie nr 4 sekcja D).**

Decyzja podjęta przez sędziów dotycząca liczby podań jest decyzją podjętą w wyniku ich własnej oceny faktów zgodnie z zasadą określoną w przepisie 17:11.

OBJAŚNIENIA 4 GRA PASYWNA



Jeżeli drużyna będąca w posiadaniu piłki nie wykonuje widocznych prób znalezienia się na pozycji pozwalającej oddać rzut na bramkę (kryteria podejmowania decyzji – zobacz D1 i D2), to wówczas jeden z sędziów podejmuje decyzję o grze pasywnej **najpóźniej w momencie, gdy drużyna nie rzuca w kierunku bramki po wykonaniu 6-ciu podań (7:11-12).**

Następujące zagrania nie są uznawane za podanie:

- Jeżeli podjęta próba podania nie może być kontrolowana ze względu na „odgwizdany” przez sędziów faul zawodnika drużyny broniącej.
- Jeżeli piłka po zagraniu jest odbita przez zawodnika drużyny broniącej i wychodzi ona poza linię boczną lub końcową.
- Jeżeli próba oddania rzutu jest zablokowana przez przeciwnika.

Dozwolone akcje (8:1)

Blokowanie

– to uniemożliwienie przeciwnikowi wyjścia na „wolne pole”.

Wolno:

- a) *otwartą dłońią wygarniać piłkę z ręki przeciwnika;*
- b) *używać ugiętych rąk w celu uzyskania kontaktu z przeciwnikiem oraz kontrolowania jego ruchów i przesuwania się wraz z nim;*
- c) *używać tułowia w celu blokowania przeciwnika w czasie walki o zajęcie pozycji;*



Dozwolone akcje (8:1)

Cel:

- ❑ blokowanie drogi poruszania się przeciwnika
- ❑ zabezpieczenie wolnej przestrzeni

Technika:

- ❑ blokowanie tułowiem

Nie wolno:

- ❑ aktywnie blokować przeciwnika ramionami, rękoma, nogami,
- ❑ używać jakiegokolwiek części ciała w celu przemieszczenia/przesunięcia przeciwnika, albo jego odpychania.



Ustawianie bloku, blokowanie i omijanie bloku w zasadzie powinny być wykonywane w sposób pasywny względem przeciwnika .

Naruszanie przepisów (8:2)

Nie wolno:

a) wyrywać lub wybijać piłkę z rąk przeciwnika;

b) blokować przeciwnika ramionami, rękoma, nogami, albo używać jakiegokolwiek części ciała w celu przemieszczenia/przesunięcia przeciwnika, albo jego odpychania;

dotyczy to także niebezpiecznego używania łokci zarówno przy zajmowaniu pozycji jak i będąc w ruchu;



Przykład: powtarzające się zagranie kołowego na głowę/szyję:

- nienaturalna pozycja,
- niebezpieczne dla przeciwnika

Naruszanie przepisów (8:2)

Nie wolno:

- *c) trzymać przeciwnika (ciało lub strój) nawet, gdy jest on w stanie kontynuować grę;*



- *d) wbiegać i wskakiwać w przeciwnika.*

Nieprzepisowe blokowanie
(8:2) Przykład 1.



1. Zły „timing”: na blokowanie jest zbyt późno.

Nieprzepisowe blokowanie (8:2)
Przykład 1.



2. Nieprawidłowe blokowanie:

- ❑ blokowanie aktywne z nogą (aktywne, bardzo szeroki krok)

Nieprzepisowe blokowanie (8:2) Przykład 1.



3. Zastawianie nogami i trzymanie przeciwnika za ramię jest naruszeniem przepisów.

Nieprzepisowe blokowanie (8:2) Przykład 1.



4. Naruszenie przepisów gry oznacza korzyść dla drużyny atakującej.

Nieprzepisowe blokowanie (8:2) Przykład 2.



1. Obrońca ma zamiar obieć blok - w kierunku podania.

Nieprzepisowe blokowanie (8:2) Przykład 2.



2. Bardzo szeroki krok (rozstaw nóg) podczas blokowania.

Nieprzepisowe blokowanie (8:2) Przykład 2.



3. Atakujący odpycha się aktywnie od obrońcy, odpycha go.

Nieprzepisowe blokowanie (8:2) Przykład 3.



Naruszenie przepisu:

- ❑ odpychanie (tyłkiem) - obniżenie środka ciężkości

Nieprzepisowe blokowanie (8:2) Przykład 4.



Naruszenie przepisów:

- ❑ blokowanie z aktywnym użyciem ramion (uwaga: atakujący używa łokci)

Nieprzepisowe blokowanie (8:2) Przykład 5.



Naruszenie przepisów:

- ☐ trzymanie obrońcy przez atakującego



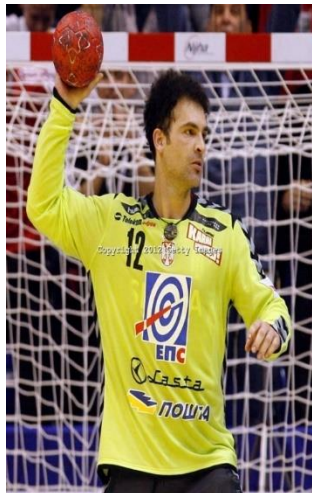
PRZEPIS 10 RZUT ROZPOCZYNAJĄCY GRE

10:4 „...Przy rozpoczęciu gry po utracie bramki zawodnicy drużyny przeciwnej mogą znajdować się na obu połowach boiska.

W obu powyższych przypadkach zawodnicy drużyny przeciwnej muszą zachować odległość nie mniejszą niż 3 m od zawodnika wykonującego rzut rozpoczynający grę (15:4, 15:9, 8:7.”



12:2 Rzut od bramki wykonuje bramkarz z pola bramkowego, bez sygnału gwizdka sędziego (zobacz jednak, 15:5b), przez linię pola bramkowego. Rzut od bramki uważa się za wykonany, jeżeli piłka rzucona przez bramkarza całkowicie przekroczyła linię pola bramkowego. Zawodnicy drużyny przeciwnej mogą znajdować się w pobliżu linii pola bramkowego, ale nie mogą dotknąć piłki zanim przekroczy ona całym swym obwodem tę linię (15:4, 15:9, 8:7c).







PRZEPISY 8 I 16

Kryteria oceny faulu i niesportowego zachowania.

Przepisy 8 i 16



a) **pozycja zawodnika**, który naruszył przepisy gry (z przodu, z boku, z tyłu);

b) **część ciała**, przeciwko której skierowane było nieprzepisowe zagranie (tułów, ręka rzucająca, nogi, głowa/gardło/kark);

c) **dynamika nieprzepisowego zagrania** (siła niedozwolonego kontaktu z ciałem i/lub czy przeciwnik znajdował się w pełnym ruchu);

d) **efekt nieprzepisowego zagrania**: wpływ na ciało i kontrolowanie piłki; zredukowanie lub uniemożliwienie możliwości poruszania się;

Przepisy 8 i 16

Faule

- 8:3 Normalna kara progresywna.
- 8:4 Wykluczenia na 2 minuty.
- 8:5 Dyskwalifikacja bez opisu.
- 8:6 Dyskwalifikacja z opisem – niebieska kartka.





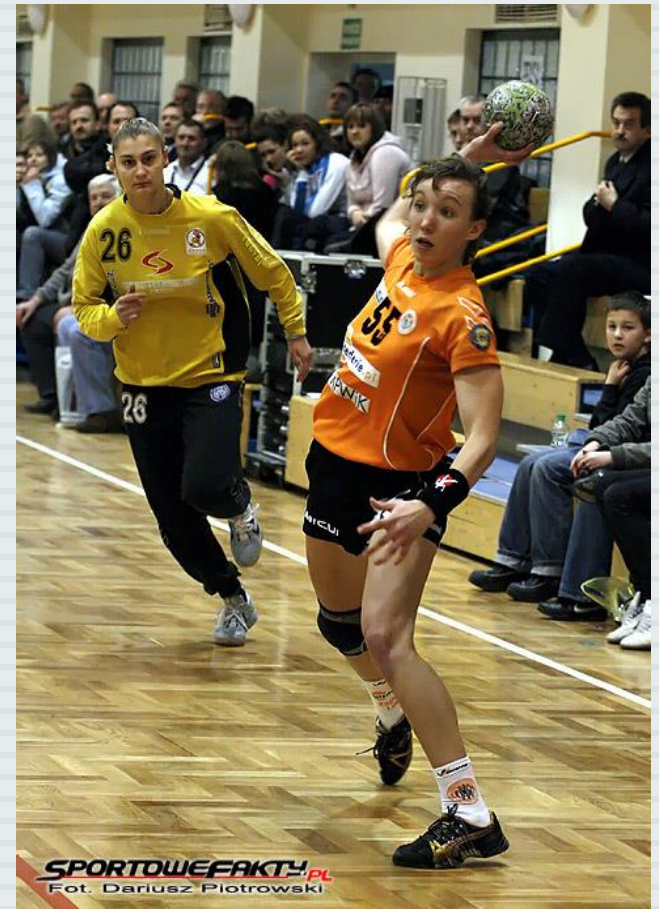
Faule karane dyskwalifikacją bez opisu w protokole zawodów



Wyjście bramkarza do pola gry



Przepis ten ma także zastosowanie w sytuacjach, gdy bramkarz opuszcza pole bramkowe w celu przechwycenia podania skierowanego do przeciwnika. W takiej sytuacji bramkarz jest odpowiedzialny za zapewnienie, iż **jego zagranie nie zagrazi zdrowiu przeciwnika.**



Bramkarz **musi być zdyskwalifikowany**, jeżeli:

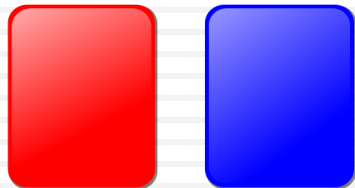
- a) wejdzie w posiadanie piłki, ale podczas swojego ruchu spowoduje zderzenie z przeciwnikiem;
- b) nie złapie lub nie kontroluje piłki, ale spowoduje zderzenie z przeciwnikiem.

Przepisy 8:6 i 16

Faule karane dyskwalifikacją i dodatkowym opisem w protokole zawodów – niebieska kartka

Jeżeli sędziowie stwierdzą, że zagranie **jest wyjątkowo lekkomyślne, szczególnie niebezpieczne, wykonane z premedytacją lub złośliwe**, muszą opisać po meczu zaistniałe zdarzenie w protokole zawodów, a wtedy właściwe władze określają dodatkowe sankcje.

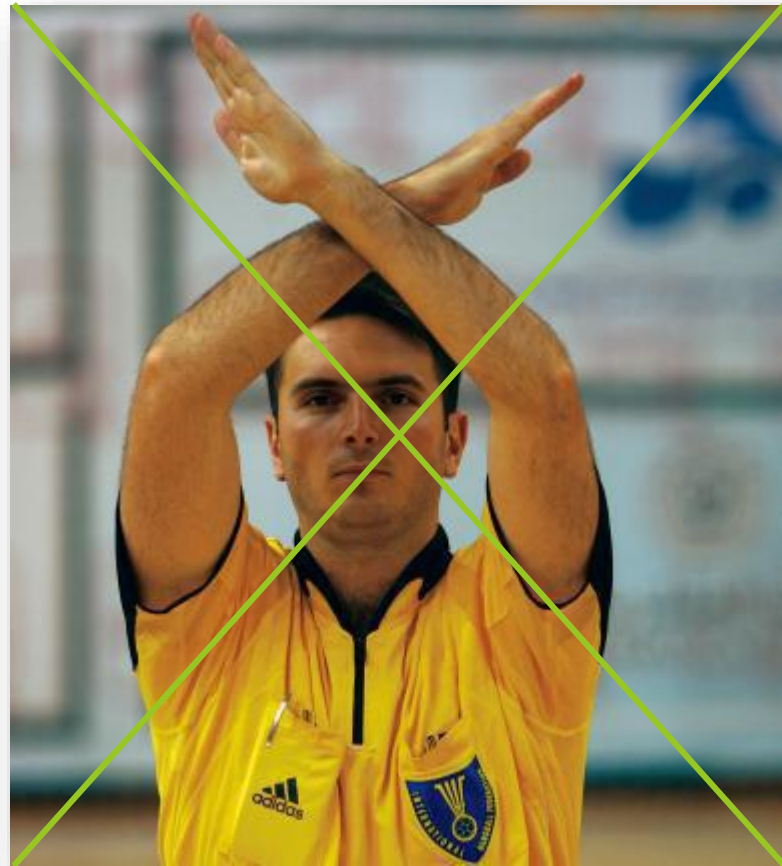
Po podjęciu decyzji sędziowie informują o tym osobę odpowiedzialną za drużynę



Przepisy 8:6 i 16

Faule karane dyskwalifikacją i dodatkowym opisem w protokole zawodów

Z przepisów gry
wykreślono
usunięcie.



Przepisy 8 i 16

Niesportowe zachowanie



- 8:7 Normalna kara progresywna.
- 8:8 Wykluczenia na 2 minuty.
- 8:9 Dyskwalifikacja bez opisu.
- 8:10 Dyskwalifikacja z opisem.

Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania karanego progresywnie

- a) *protestowanie przeciwko decyzji sędziów lub zachowania werbalne lub niewerbalne mające na celu wymuszenie określonych decyzji sędziów;*
- a) *obrażanie przeciwników lub członków własnego zespołu słowami, gestami lub okrzyki mające na celu rozpraszenie uwagi przeciwników.*



Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania karanego progresywnie

c) utrudnianie przeciwnikowi wykonania rzutu przez niezachowanie odległości 3m lub w inny sposób;

d) „teatralne” zachowania, próby wprowadzania w błąd sędziów dotyczące akcji przeciwników lub wyolbrzymianie skutków zderzenia w celu wymuszenia przerwy w grze lub niezastużonych kar dla przeciwników

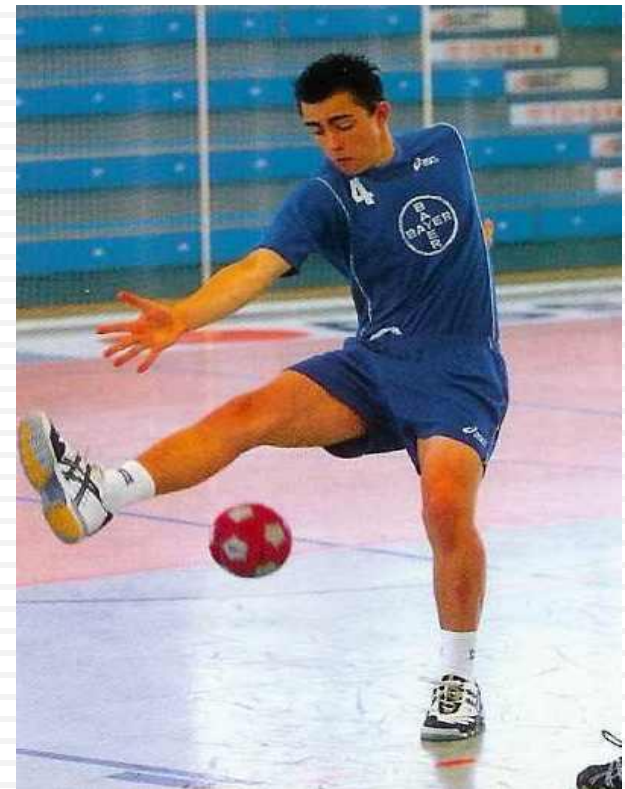


Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania karanego progresywnie

e) aktywne blokowanie rzutu lub podania przy pomocy stopy bądź dolnej części nogi; odruchy bezwarunkowe, np. zsuniecie razem nóg nie podlegają karaniu

f) powtarzające się naruszanie pola bramkowego ze względów taktycznych



Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania karanego progresywnie



- a) *głośne protesty z wymowną gestykulacją lub prowokacyjne zachowanie;*
- b) *sytuacja, gdy sędziowie podejmują decyzję przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki, a zawodnik tej drużyny nie oddaje natychmiast piłki przeciwnikowi przez jej upuszczenie lub położenie na podłożu;*
- c) *blokowanie dostępu do piłki gdy znajdzie się ona w strefie zmian.*

Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania karanego progresywnie

- a) *odrzućcie lub uderzenie piłki w sposób demonstracyjny po decyzji sędziów;*
- b) *demonstracyjne powstrzymanie się bramkarza od obrony rzutu karnego;*
- c) *celowe rzucenie piłką w przeciwnika podczas zatrzymania gry; jeśli uczyniono to z dużą siłą i z bardzo bliskiej odległości, to bardziej właściwym jest uznanie tego jako „szczególnie lekkomyślne zachowanie” podlegające pod 8:6*



Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania karanego progresywnie



d) gdy wykonawca rzutu karnego trafia piłką w głowę bramkarza, który nie wykonuje ruchu głową w kierunku piłki;

Nie dotyczy to przypadków, gdy bramkarz w celu obrony wykonuje ruch głową w kierunku toru lotu piłki.

Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania karanego progresywnie

e) gdy wykonawca rzutu wolnego trafia piłką w głowę obrońcy, jeśli obrońca nie wykonuje ruchu głową w kierunku piłki;

f) zrewanżowanie się przeciwnikowi odruchowym uderzeniem po uprzednim faulu przeciwnika



W przypadku rzutu karnego lub rzutu wolnego zawodnik wykonujący rzut jest odpowiedzialny za nienarażanie zdrowia bramkarza lub obrońcy.

Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania –
dyskwalifikacja z opisem



Jeżeli sędziowie zakwalifikowali zachowanie zawodnika jako wybitnie niesportowe, muszą to opisać po meczu w protokole zawodów, a wtedy właściwe władze określają dalsze decyzje dyscyplinarne.

Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania –
dyskwalifikacja z opisem



Przykłady takich zachowań:

a) obraźliwe lub zastraszające zachowanie wobec innej osoby, np. sędziego mierzącego czas, sędziego sekretarza, delegata, osoby towarzyszącej, zawodnika, widza; zachowanie to może mieć formę werbalną lub niewerbalną (np. mimika, gestykulacja, mowa ciała lub atak na ciało);

Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania – dyskwalifikacja z opisem

b) (I) zakłócanie przebiegu gry przez osobę towarzyszącą zarówno na boisku jak i przez działania w strefie zmian lub (II) przerwanie przez zawodnika sytuacji pewnej do zdobycia bramki przez nieprawidłowe wejście na boisko (przepis 4:6) bądź przez nieprzepisowe działanie w strefie zmian;



Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania – dyskwalifikacja z opisem



c) jeżeli podczas ostatnich 30 sekund gry piłka jest poza grą, a zawodnik lub osoba towarzysząca uniemożliwia bądź opóźnia wykonanie rzutu przez przeciwników w celu zapobieżenia oddania rzutu lub zajęcia pozycji pewnej do zdobycia bramki, to jest to traktowane jako wybitnie niesportowe zachowanie i dotyczy każdej interwencji (np. nawet z użyciem niewielkiej siły, przechwycenie podania, ingerencja w odbiór piłki, zatrzymywanie piłki);

Wynik meczu nie jest obecnie istotny, a może jedynie mieć wpływ na wysokość dodatkowych sankcji.
Kryteria: ostatnie minuta; piłka jest poza grą, zapobieganie/opóźnianie wykonania rzutu przez przeciwnika zawsze prowadzi do dyskwalifikacji z opisem.

Przepisy 8 i 16

Przykłady niesportowego zachowania – dyskwalifikacja z opisem

d) jeżeli podczas ostatnich 30 sekundach gry piłka jest w grze, a przeciwnicy podczas akcji naruszają 8:5 lub 8:6, uniemożliwiając zespołowi będącemu w posiadaniu piłki wykonanie rzutu na bramkę lub zajęcie pozycji pewnej do zdobycia bramki, to takie zachowanie musi być ukarane dyskwalifikacją zgodnie z 8:5 lub 8:6 i dodatkowo opisane w protokole zawodów.



Przepis ten ma zapobiegać sytuacjom, w których zawodnicy akceptują, że zostaną zdyskwalifikowani ale bez dalszych konsekwencji i popełniają świadomie faul w celu uniemożliwienia wykonania rzutu przeciwnikowi/manipulacji wynikiem końcowym.



Zapraszam na film.

Dyskwalifikacja z opisem.

Przepis 16 Kary

Naruszenia przepisów w czasie gry



16:10 Sytuacje opisane w przepisach 16:1, 16:3, 16:6 obejmują wykroczenia mające miejsce w trakcie czasu gry. W rozumieniu tych przepisów do „czasu gry” zalicza się również: dogrywki, przerwy w czasie gry (time-out), czas dla drużyny (team time out), wszystkie przerwy w spotkaniu (przerwy pomiędzy połowami meczu i dogrywek, pomiędzy dogrywkami), a w przypadku 16:6 także rozgrywanie jakiegokolwiek procedury mającej wyłonić zwycięzcę (np. wykonywanie rzutów karnych).

W ten sposób poważne albo powtarzające się niesportowe zachowanie skutkują odsunięciem winnego zawodnika od uczestnictwa w tej procedurze (zobacz Komentarz do 2:2).

Przepis 16 Kary

Naruszenia przepisów poza czasem gry

- a) winno być udzielone upomnienie w przypadku niesportowego zachowania opisanego w 8:7-8;
- b) dyskwalifikacja zawodnika lub osoby towarzyszącej powinna być udzielona za akcje opisane w 8:6 i 8:10a, ale drużyna może rozpocząć spotkanie z 16 zawodnikami i 4 osobami towarzyszącymi;

Przepis 16:8 akapit 2 dotyczy wyłącznie naruszeń w czasie gry, dlatego też taka dyskwalifikacja nie pociąga za sobą 2 minutowego wykluczenia.

Kary, za naruszenie przepisów przed spotkaniem, mogą być udzielone w każdym momencie spotkania, jeśli tylko winna osoba zostanie rozpoznana jako uczestnik spotkania, a fakt ten nie był znany w chwili naruszenia przepisów.

Przed spotkaniem:



Przepis 16 Kary

Naruszenia przepisów poza czasem gry



Po spotkaniu:

c) pisemne sprawozdanie
– opis zdarzenia.

Przepisy 8 i 16

Kapitan drużyny.



- Decyzja o tym, że funkcja kapitana drużyny nie jest już obligatoryjna wynikała ze zmian w przepisach gry wprowadzonych w 2005 roku.
- Jednakże funkcja kapitana drużyny nigdy nie była zakazana.
- Dlatego nowe Przepisy zawierają ponownie funkcję kapitana (4:9 akapit 4 (pośrednio) and 17:4 (bezpośrednio)).
- Funkcja jest opcjonalna to znaczy, że może być kapitan ale nie musi.

Przepisy 8 i 16



Poprzedni przepis informujący jakie numery mogą mieć zawodnicy na koszulkach (od 1 do 20) już nie obowiązuje, gdyż nie przystoi do dzisiejszych realiów.

4:8 Koszulki zawodników powinny być oznaczone numerami od 1 do 99, o wysokości co najmniej 20 cm na plecach, a 10 cm z przodu. Zawodnik z pola gry, który w czasie gry jest zmieniany i występuje na pozycji bramkarza, musi mieć ten sam numer grając na obu opozycjach.

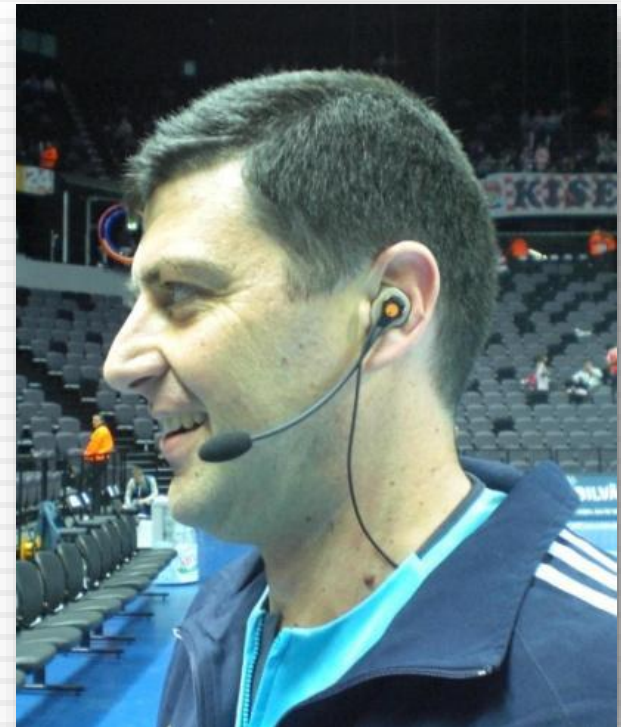
Kolor numerów musi wyraźnie odróżniać się od koloru i deseni koszulek.

Przepisy 8 i 16

System komunikacji sędziów.

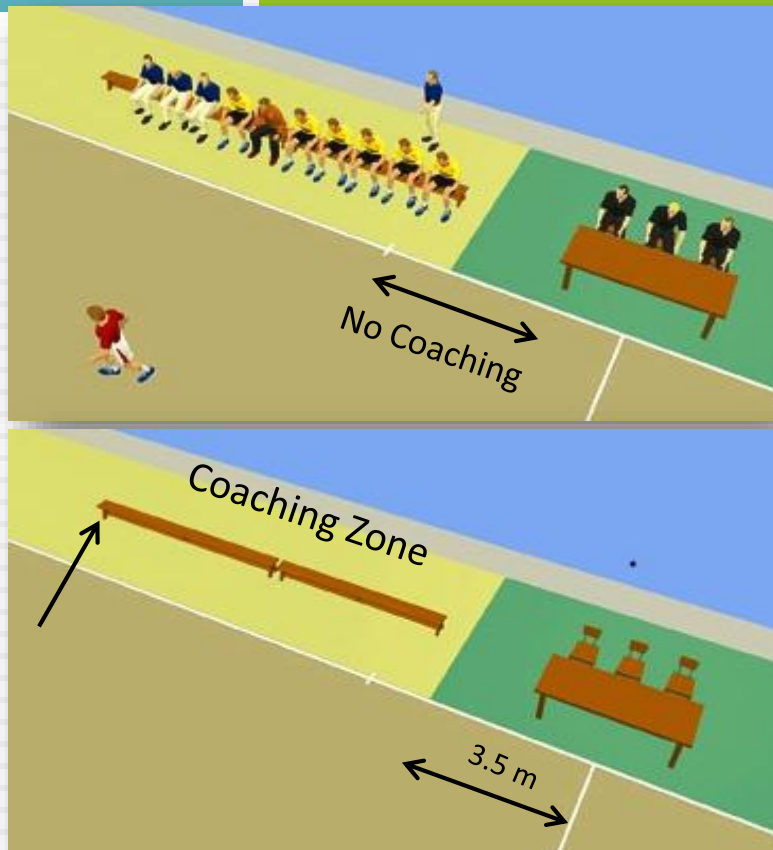
17:14 Sędziowie i delegat mogą używać do porozumiewania się sprzęt elektroniczny. Zasady używania takiego sprzętu określone są przez właściwą federację.

Ten nowy przepis daje możliwość federacjom narodowym wprowadzenia w rozgrywkach ligowych systemów komunikacyjnych dla sędziów.



Przepisy 8 i 16

Regulamin strefy zmian. Strefa prowadzenia zespołu.



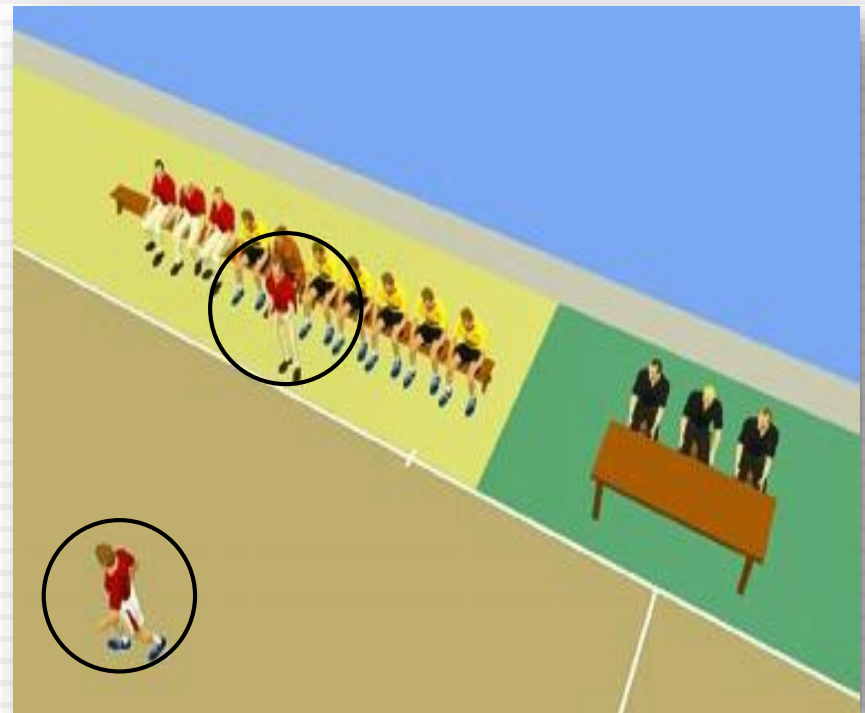
1. Strefa prowadzenia zespołu.

- ❖ Ławki zmian powinny rozpoczynać się w odległości 3,5 metra od linii środkowej boiska, przez co wyznaczony też jest początek „strefy prowadzenia zespołu” („coaching zone”).
- ❖ Osobom towarzyszącym drużynie zezwala się jednakże poruszać się w granicach „strefy prowadzenia zespołu”.
- ❖ „Strefa prowadzenia zespołu” znajduje się tuż przed ławkami zmian lub jeśli jest taka możliwość, również tuż poza nimi.

Przepisy 8 i 16

Regulamin strefy zmian. Kolory koszulek osób towarzyszących.

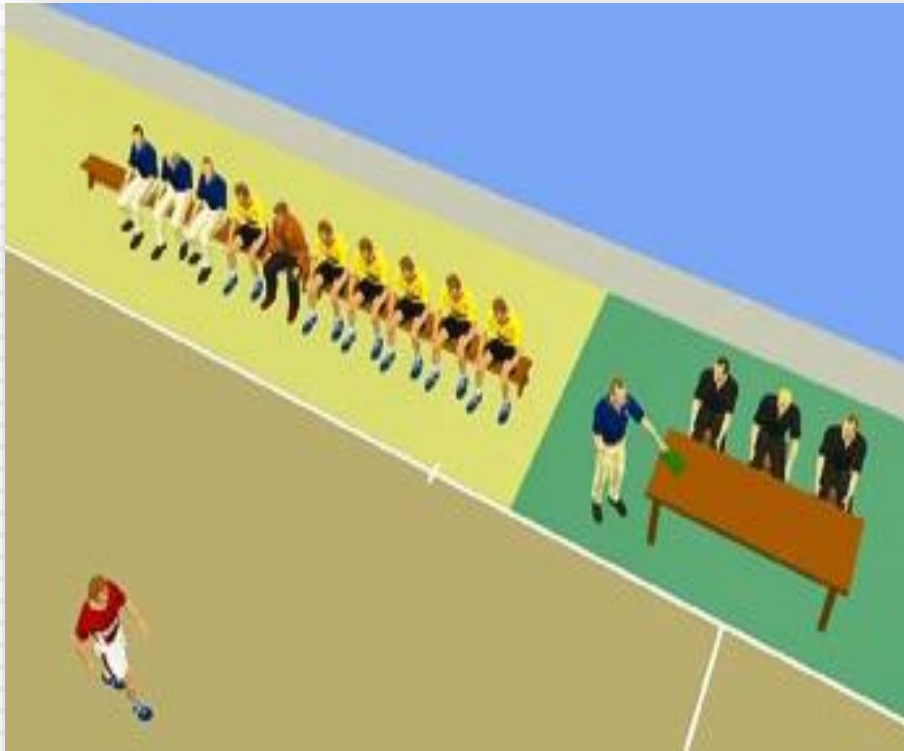
- ❖ **Czerwony kolor koszulek** noszonych przez osoby towarzyszące drużynie może wprowadzać dezorientację wśród zawodników drużyny przeciwnej.
- ❖ Zawodnicy drużyny przeciwnej mogą się pomylić i wykonać złe podanie.
- ❖ Osoby towarzyszące drużynie nie mogą (w tym przypadku) używać/nosić koszulek strojów w kolorze czerwonym.



Przepisy 8 i 16

Regulamin strefy zmian.

Czas dla drużyny, kontakt z sędziami sekretarzem i mierzącym czas.



- ❑ Osoba towarzysząca może opuścić „strefę prowadzenia zespołu” gdy ma zamiar natychmiast położyć na stoliku sędziowskim „zieloną kartkę” w celu zażądania czasu dla drużyny. Jednakże, osoba towarzysząca nie może opuścić „strefy prowadzenia drużyny” i stać obok stolika z „zieloną kartką” czekając na dogodny moment na zażądanie czasu dla drużyny.

Przepisy 8 i 16

Cz

- ☐ „Osoba odpowiedzialna za drużynę” może również opuścić „strefę prowadzenia zespołu” w specjalnych sytuacjach, na przykład w celu koniecznego kontaktu z sędzią mierzącym czas lub sędzią sekretarzem .



Szkolenie zawodników?

Jeżeli Państwo zainteresowani jesteście tym, żeby Wasi zawodnicy znali przepisy gry – proszę o kontakt.



Tel. Kontaktowy:
696 037 808