



## PODSTAWOWE ZASADY I PRZEPISY GRY

Czas gry wynosi 2x45 min z 15 minutową przerwą. W zawodach dla młodzieży czas ten może być skrócony (2x40 min juniorzy, 2x30 min. trampkarze).

Zwycięstwo w meczu odnosi ta drużyna, która zdobędzie większą liczbę bramek. Przy równej liczbie bramek wynik jest nierozstrzygnięty (remis).

Jeżeli istnieje konieczność wyłonienia zwycięzcy, wówczas stosuje się kolejno: dogrywkę (2 x 15 min), strzela rzuty karne lub zarządza losowanie, w zależności od regulaminu rozgrywek.

Błędy i przewinienia popełniane przez graczy na boisku są karane rzutami wolnymi. Jeśli przewinienie nastąpi na polu karnym zarządza się rzut karny.

Rzuty wolne dzielimy na rzuty wolne pośrednie i bezpośrednie. Z rzutu bezpośredniego można zdobyć bramkę, natomiast z rzutu pośredniego tylko wtedy, kiedy piłka, zanim wpadnie do bramki, zostanie dotknięta lub zagrana przez innego zawodnika, poza wykonawcą rzutu. Rzut z autu wykonuje się po wyjściu piłki poza linię boczną boiska.

Zawodnik, który w momencie podania piłki w jego kierunku jest na połowie boiska przeciwnika i nie ma przed sobą dwóch zawodników drużyny przeciwnej, jest na **pozycji spalonej**.



## RZUTY WOLNE POŚREDNIE ZARZĄDZA SIĘ ZA NASTĘPUJĄCE PRZEWINIENIA:

- niebezpieczną grę,
- jeśli gracz jest na pozycji spalonej,
- atakowanie bramkarza bez piłki,
- atakowanie przeciwnika, który nie bierze bezpośredniego udziału w akcji,
- przetrzymywanie piłki przez bramkarza.



## RZUTY WOLNE BEZPOŚREDNIE ZARZĄDZA SIĘ ZA PRZEWINIENIA:

- podstawienie nogi przeciwnikowi,
- popychanie przeciwnika,
- kopnięcie lub usiłowanie kopnięcia przeciwnika,
- uderzenie lub usiłowanie uderzenia przeciwnika,
- dotknięcie piłki ręką,
- atakowanie ciałem przeciwnika z tyłu, zatrzymywanie przeciwnika z tyłu,
- naskok na przeciwnika.

Grę prowadzi 3 sędziów - sędzia główny i 2 asystentów (liniowych).





## WYMIARY POŁA GRY

Pole gry musi mieć kształt prostokąta. Długość linii bocznej musi być większa niż długość linii bramkowej.

Długość: minimum 90m, maksimum 120m;

Szerokość: minimum 45m, maksimum 90m;

Zawody międzynarodowe

Długość: minimum 100m, maksimum 110m;

Szerokość: minimum 64m, maksimum 75m;



## OZNACZENIE POŁA GRY

Pole gry jest oznaczane liniami. Linie te należą do powierzchni, których są granicami. Dwie dłuższe linie ograniczające pole gry nazywane są liniami bocznymi. Dwie krótsze nazywane są liniami bramkowymi.

Wszystkie linie nie mogą mieć więcej niż 12 cm szerokości.

Pole gry jest podzielone na dwie połowy linią środkową.

Punkt środkowy pola gry jest wyznaczony jako środek linii środkowej. Z punktu środkowego wyznacza się okrąg o promieniu 9,15 m.



## POLE BRAMKOWE

Pole bramkowe wyznacza się na każdej linii bramkowej w następujący sposób:

Dwie linie wytycza się pod kątem prostym do linii bramkowej, w odległości 5,5 m od wewnętrznej strony każdego słupka bramkowego. Te linie rozciągają się na polu gry na odległość 5,5 m i ich końce połączone są linią równoległą do linii bramkowej.

Powierzchnia ograniczona tymi liniami i linią bramkową jest polem bramkowym.



## POLE KARNE

Pole bramkowe wyznacza się na każdej linii bramkowej w następujący sposób:

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

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





## BRAMKI

Bramki muszą być umieszczone na środku każdej linii bramkowej.

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

Słupki bramkowe i poprzeczki mają szerokość i głębokość, która nie może przekroczyć 12 cm. Linie bramkowe są tej samej szerokości jak głębokość słupków i poprzeczki.

### Zawodnicy

Drużyna piłkarska składa się z 11 zawodników (w tym bramkarz). Do sprawozdania z zawodów dopuszcza się wpisanie maksimum siedmiu zawodników rezerwowych. Zawodnicy powinni mieć koszulki z numerami na plecach: bramkarz nr 1, pozostali zawodnicy od numeru 2 do numeru 11, zawodnicy rezerwowi od numeru 12 wzwyż.



## PIŁKA

Według przepisów piłka powinna mieć obwód nie mniejszy niż 68 cm i nie większy niż 70 cm a jej waga wynosić od 410 do 450 g. Określone zostało również ciśnienie powietrza, jakie musi panować we wnętrzu piłki w momencie rozpoczęcia meczu – od 0,6 do 1,1 atmosfery.



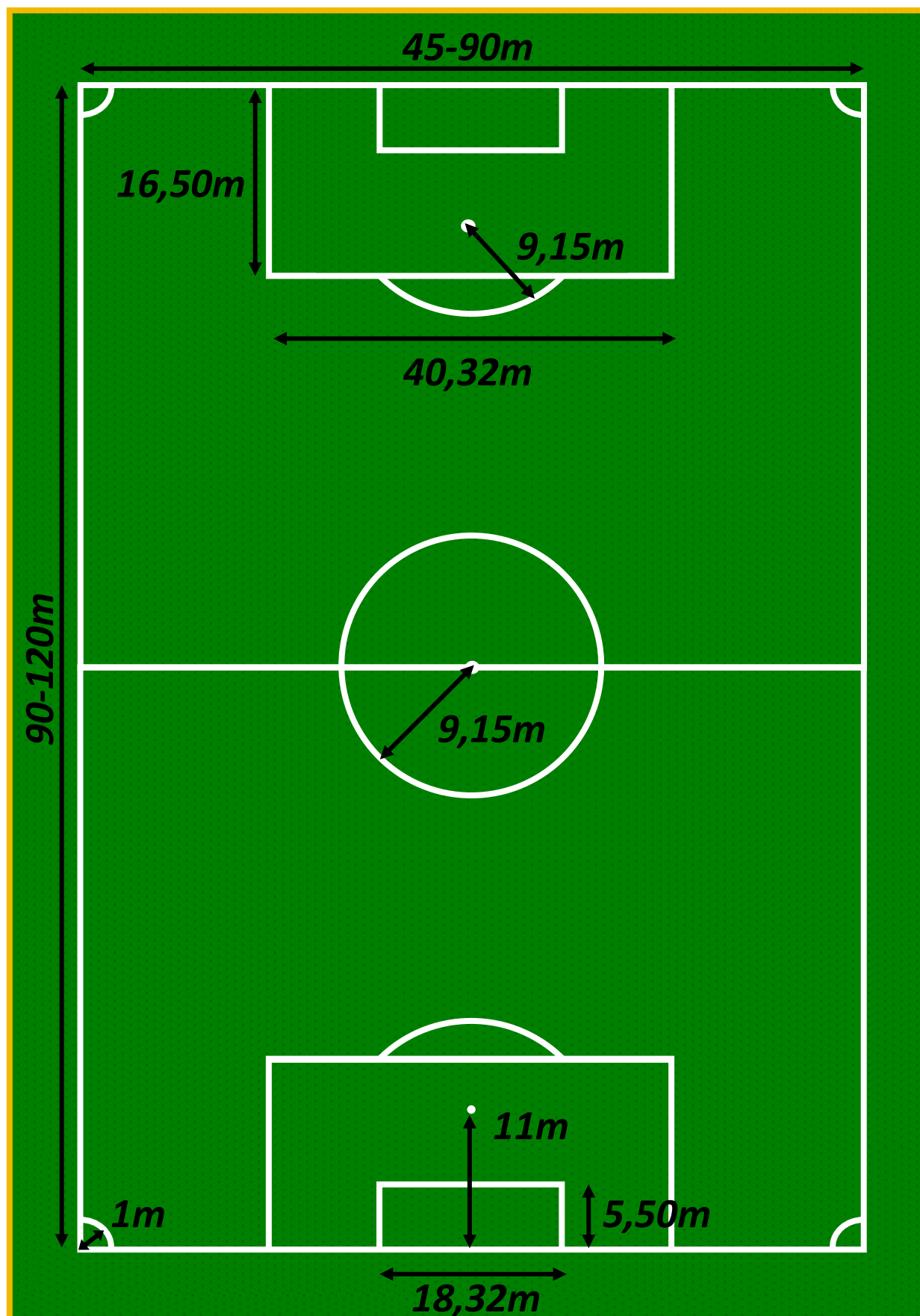
## SPALONY (OFSAJD)

Pozycja spalona to jeden z najbardziej kontrowersyjnych przepisów w piłce nożnej. Wiele osób wręcz nie rozumie na czym ona polega. W skrócie można powiedzieć, że na pozycji spalonej znajduje się zawodnik drużyny atakującej, gdy w momencie podania do niego piłki (do przodu) jest on na połowie przeciwnika bliżej linii końcowej boiska niż piłka i przedostatni zawodnik drużyny broniącej. Z reguły ostatnim zawodnikiem drużyny broniącej jest bramkarz, więc w zasadzie można powiedzieć, że przepis ten dotyczy sytuacji, gdy piłkarz drużyny atakującej znajduje się w momencie podania piłki bliżej bramkarza drużyny broniącej niż inni zawodnicy tej drużyny.

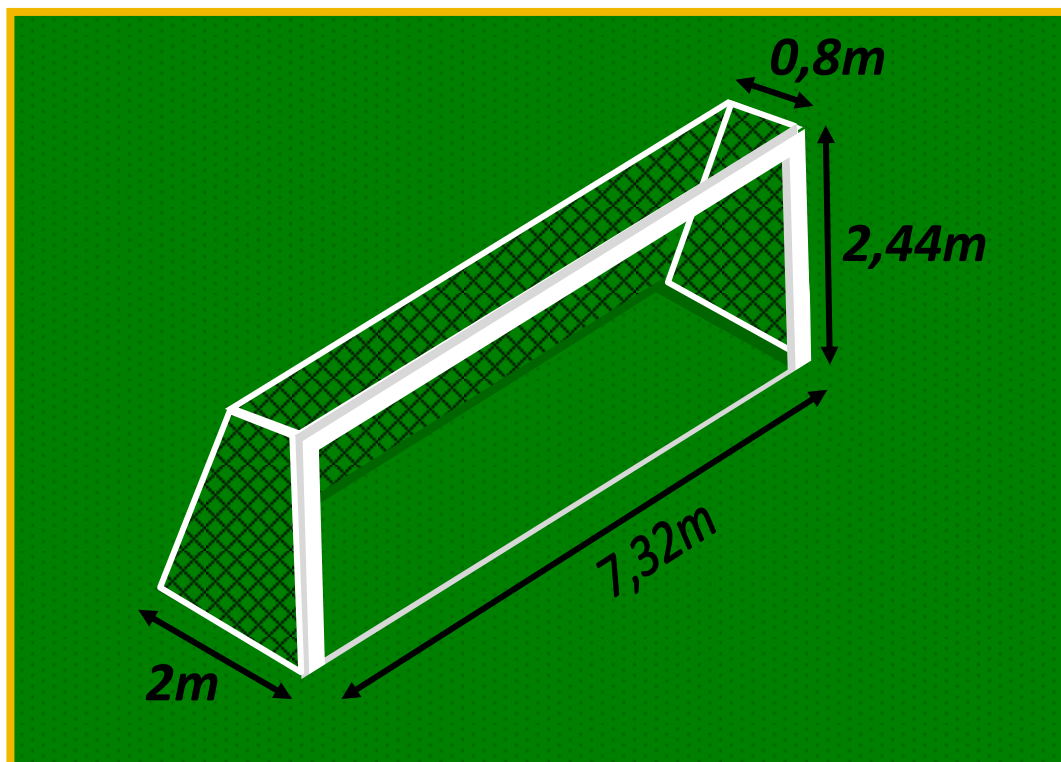
Należy również umieć rozróżnić zawodnika na pozycji spalonej od zawodnika spalonego. W pierwszym przypadku sędzia nie musi odgwizdywać przewinienia, jeśli zawodnik na pozycji spalonej ewidentnie nie bierze udziału w grze (np. spokojnym krokiem oddala się od bramki przeciwnika) lub nie odnosi żadnych korzyści z przebywania na pozycji spalonej. Zawodnik spalony czynnie bierze udział w akcji. O pozycji spalonej nie ma mowy, jeśli zawodnik znajduje się na własnej połowie boiska lub jeśli piłka jest do niego podawana z rzutu różnego lub wrzutu z autu.



## WYMIARY BOISKA



## WYMIARY BRAMKI



## WARTO KLIKNAĆ



<http://www.pzpn.pl>



<http://pl.uefa.com/>



[http://www.fifa.com/mm/document/affederation/generic/81/42/36/lawsofthegame\\_2010\\_11\\_e.pdf](http://www.fifa.com/mm/document/affederation/generic/81/42/36/lawsofthegame_2010_11_e.pdf)



<http://www.pogonszczecin.info/>



## SYGNALIZACJA SĘDZIEGO



Grać dalej - korzyść. Jeżeli sędzia główny widzi przekroczenie, ale stosuje "przywilej korzyści" winien wskazać, że grę należy kontynuować.



Rzut bezpośredni. Ręka i ramię wyraźnie wskazuje kierunek rzutu.



Rzut wolny pośredni, ta sygnalizacja winna być utrzymana do chwili, gdy rzut zostanie wykonany, aż piłka zostanie zagrana lub dotknięta przez innego zawodnika, względnie wyjdzie z gry.



Rzut z bramki.



	<p>Rzut karny. Sędzia główny wskazuje na punkt karny, me ma natomiast potrzeby biegnięcia w kierunku punktu karnego.</p>
	<p>Rzut z rogu.</p>
	<p>Napomnienie i wykluczenie. Pokazanie kartki winno się odbyć w sposób widoczny na rysunku. Wcześniej musi mieć miejsce identyfikacja zawodnika</p>



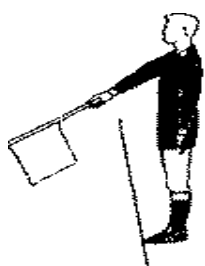
## SYGNALIZACJA ASYSTENTÓW SĘDZIEGO



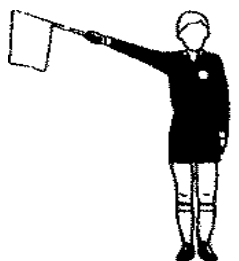
Spalony. Podniesiona chorągiewka sygnalizuje spalonego.



Spalony. Gdy sędzia główny przerwie grę, sędzia liniowy wskazuje miejsce spalonego na przeciwległej stronie boiska.



Spalony. Miejsce spalonego w pobliżu sędziego liniowego.



Wrzut z autu - kierunek.

Opracowanie: M. GOF.☺

