

DO ZWIĄZKÓW NARODOWYCH FIFA

Okólnik nr 1806

Zurych, 15.08.2022

SG/dch

Przepisy Gry Futsal 2022-23

Szanowni Państwo,

FIFA ma przyjemność poinformować, że aktualizacje w Przepisach Gry Futsal zostały zaakceptowane przez Biuro Rady FIFA. Aktualizacje dotyczą pewnych specyficznych dla futsal zmian, ale również wprowadzają jednolitość między Przepisami z modyfikacjami niedawno wprowadzonymi w piłce nożnej.

Poniżej zamieszczone są główne zmiany. Najnowsze Przepisy Gry Futsal dostępne są również na stronie FIFA.com

W przypadku jakichkolwiek pytań, prosimy o kontakt z Dominic Chielens, Menadżerem ds. Sędziowskich w Sekcji Sędziowskiej FIFA (refereeing@fifa.org)

Z wyrazami szacunku,

FIFA

(-)

Fatma Samoura

Sekretarz Generalny

Główne zmiany w Przepisach Gry Futsal

Legenda: *kursywa*=nowy/zmodyfikowany tekst; ~~przekreślony~~= treść usunięta

Przepisy Gry Futsal 2022-23	
Artykuł 1 - Pole gry	<p>9. Bramki (...) Rekomenduje się, aby bramki używane w oficjalnych rozgrywkach pod auspicjami FIFA lub konfederacji nie posiadały żadnych dodatkowych elementów (tj. poza słupkami i poprzeczkami - np. elementy podpierające), które mogłyby uniemożliwić wpadnięcie piłce do bramki.</p> <p>10. Przemieszczenie bramki W przypadku, w którym bramka została przemieszczona lub przewróciła się, bez względu na to czy było to w wyniku celowego czy przypadkowego działania zawodnika drużyny broniącej (w tym bramkarza), przed tym nim piłka przekroczyła linię bramkową - to sędzia musi bramkę uznać, jeżeli piłka wpadłaby do bramki między prawidłowo ustawionymi słupkami.</p> <p>(...) Jeżeli zawodnik drużyny broniącej przesunie lub przewróci własną bramkę i: - piłka nie wpadnie do bramki lub nie dotknie bramki, gra zostaje zatrzymana i: jeżeli było to działanie przypadkowe, gra wznawiana jest rzutem sędziowskim; - jeżeli było to działanie celowe, gra zostaje wznowiona rzutem wolnym pośrednim, a winny zawodnik musi zostać napomniany. - piłka dotyka, ale nie wpada do bramki, gra zostaje zatrzymana i: - jeżeli było to działanie przypadkowe, gra wznawiana jest rzutem sędziowskim; - jeżeli było to działanie celowe, gra zostaje wznowiona rzutem karnym i winny zawodnik musi zostać wykluczony za pozbawienie drużyny przeciwnej bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki. -piłka wpada do bramki (całym obwodem przekracza linię bramkową) między normalnym ustawieniem słupków, dotykając lub nie dotykając bramki, bramka zostaje uznana, a winny zawodnik musi zostać napomniany jeżeli było to działanie celowe.</p>

Artykuł 5 – Sędzia	<p>3. Uprawnienia i obowiązki</p> <p>Sędziowie: (...) przerwywają grę, jeżeli zawodnik uległ poważnej kontuzji i zapewniają jego zniesienie z pola gry. Udzielanie kontuzjowanemu zawodnikowi, także bramkarzowi, pomocy na polu gry jest niedozwolone i może on powrócić na pole gry dopiero po jej wznowieniu. Zawodnik taki musi powrócić na pole gry przez strefę wymian. Wyjątki od obowiązku opuszczenia pola gry dotyczą jedynie przypadków, gdy:</p> <ul style="list-style-type: none">• bramkarz i zawodnik z pola zderzą się ze sobą i potrzebują pomocy; <p>(...)</p> <p>7. Wsparcie wideo</p> <p><i>Wsparcie wideo (WW) jest dozwolone tylko wtedy, gdy organizator zawodów/rozgrywek spełni wszystkie wymagania protokołu wsparcia wideo i wymagania wdrożeniowe (które zostały ustanowione przez FIFA) i otrzyma pisemną zgodę z FIFA.</i></p> <p><i>Sędziowie używają wsparcia wideo, gdy pierwszy trener (lub, podczas nieobecności pierwszego trenera, kolejna wyznaczona osoba funkcyjna) zgłoszą challenge wobec decyzji związanej z:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- bramka / nie ma bramki,- rzut karny / brak rzutu karnego,- bezpośrednia czerwona kartka,- błędna identyfikacja zawodnika. <p><i>Dodatkowo, wsparcie wideo może zostać zastosowane na polecenie sędziów, jeżeli dochodzi do rozbieżności w interpretacji sytuacji w jednym z powyższych aspektów.</i></p> <p><i>Wsparcie wideo może zostać również zastosowane na polecenie sędziów w jednej z poniższych sytuacji:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- jeżeli zegar (chronometr) przestał działać,- jeżeli zegar (chronometr) został nieprawidłowo włączony/uruchomiony ponownie/zatrzymany przez sędziego czasowego na mocy Artykułu 6 i 7,- w celu weryfikacji czy bramka została zdobyta,- czy piłka wpadła do bramki przed sygnałem dźwiękowym oznaczającym koniec okresu gry. <p>Wsparcie wideo oparte jest na jednej lub większej liczbie powtórek sytuacji. Sędziowie osobiście oglądają zapis wideo, i sędzia podejmie ostateczną decyzję. Pierwotna decyzja nie zostanie zmieniona, chyba że materiał wideo potwierdzi, że</p>
--------------------	--

	doszło do „ewidentnego, oczywistego błędu” lub doszło do przeoczenia „poważnej sytuacji”.
Artykuł 6 – Pozostali sędziowie	<p>4. Rezerwowy asystent sędziego (RAR)</p> <p>W turniejach i rozgrywkach, w których rezerwowy sędzia asystent został wyznaczony,</p> <p><i>Rezerwowy asystent sędziego może zostać wyznaczony zgodnie z regulaminem rozgrywek. Jego rola i obowiązki muszą być w zgodzie z zapisami Przepisów Gry Futsal.</i></p> <p>Rezerwowy sędzia asystent:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jest wyznaczany zgodnie z regulaminem rozgrywek i zastępuje sędziego trzeciego, jeśli którykolwiek jeden z sędziów jest niezdolny do dalszego prowadzenia zawodów; - asystuje sędziom przez cały czas, włączając w to obowiązki administracyjne przed, w trakcie i po meczu, zgodnie z zaleceniami sędziów; (...) - <i>zajmuje miejsce blisko sędziego czasowego, tak żeby być w stanie wspierać sędziów przez dostarczanie istotnych informacji dotyczących przebiegu zawodów.</i>
Artykuł 8 – Rozpoczęcie i wznowienie gry	<p>1. Rozpoczęcie gry</p> <p>Procedura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sędzia podrzuca monetę, a drużyna, która wygrała losowanie ma możliwość wyboru <i>czy rozpocząć grę w pierwszej czy drugiej połowie.</i> — rozpoczęcia gry lub — na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie. <i>Jeżeli nie określono inaczej w regulaminie rozgrywek, drużyna gospodarzy, wybiera na którą bramkę będzie atakować w pierwszej połowie.</i> - W odniesieniu do powyższego zapisu, drużyna, która przegrała losowanie, rozpoczyna grę lub decyduje, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie. - Drużyna, która wybierała, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie, nie rozpoczyna gry w pierwszej połowie, rozpoczyna grę w drugiej połowie zawodów.
Artykuł 10 – Wyłanianie zwycięzcy	<p>3. Rzuty z punktu karnego</p> <p>Procedura</p> <p>Przed rozpoczęciem rzutów z punktu karnego (...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeśli przed rzutami z punktu karnego na koniec zawodów lub dogrywki, jedna z drużyn ma większą liczbę zawodników niż ich przeciwnicy (włączając w to zawodników

	<p>rezerwowych), drużyna ta może zredukować liczbę zawodników tak, aby zrównać ją z liczbą zawodników drużyny przeciwnej. Sędzia musi zostać poinformowany o personaliach i numerze każdego wyłączonego zawodnika. Żaden wyłączony w ten sposób zawodnik nie może uczestniczyć w rzutach z punktu karnego (poza sytuacją opisaną poniżej). (...)</p> <p>Podczas wykonywania rzutów z punktu karnego (...)</p> <p>- Jeśli bramkarz popełni przewinienie i w jego wyniku rzut z punktu karnego jest powtórzony, bramkarz zostanie ostrzeżony (reprimenda) za pierwsze przewinienie w meczu, jeżeli ostrzeżony wcześniej zawodnik popełnia kolejne przewinienie skutkujące powtórzeniem rzutu, zostaje on napomniany. (...)</p> <p>- Jeśli podczas rzutów z punktu karnego liczba zawodników jednej z drużyn pomniejszy się, to drużyna z większą liczbą zawodników może zredukować ją tak, aby zrównać ją z liczbą zawodników drużyny przeciwnej. Sędziowie muszą zostać poinformowani o personaliach i numerze każdego zawodnika wyłączonego. <i>Żaden wyłączony w ten sposób zawodnik nie może uczestniczyć w rzutach z punktu karnego (poza sytuacją wyszczególnioną wyżej).</i></p> <p>Wymiany i wykluczenia podczas rzutów z punktu karnego - Zawodnik, zawodnik rezerwowy, lub osoba funkcyjna może zostać napomniany lub wykluczony. (...)</p>
<p>Artykuł 12 – Gra niedozwolone i niewłaściwe postępowanie</p>	<p>1. Rzut wolny bezpośredni Rzut wolny bezpośredni jest również przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełnia jedno z następujących przewinień: - zawodnik <i>celowo zagrywa piłkę ręką/ramieniem i/lub w sposób nienaturalny powiększa obrys ciała (poza bramkarzem we własnym polu karnym).</i></p> <p>Nieprzepisowy kontakt ręki z piłką (...) przewinienie zachodzi gdy zawodnik: - rozmyślnie dotyka piłkę ręką lub ramieniem, włączając w to 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</p>

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 przypadkowy (dotyczy to też bramkarza),

➤ natychmiast po tym, jak piłka trafiła go w rękę/ramię, nawet jeżeli kontakt był przypadkowy:

Jeżeli bramka nie zostanie zdobyta natychmiast po tym jak zawodnik przypadkowo dotknął piłki ręką/ramieniem, gra powinna być kontynuowana, zakładając, że ręką/ramię nie powiększyły w sposób nieprzepisowy ręki zawodnika.

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 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 przerwało korzystną akcję lub pozbawiło przeciwnika/drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki.*

2. Rzut wolny pośredni

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli zawodnik:
(...)

- zdobywa bramkę na przeciwniku:

- bezpośrednio ręką/ramieniem (także bramkarz), zakładając, że było to przypadkowe i ręką/ramię nie powiększały ciała w sposób nienaturalny ;

- natychmiast po dotknięciu piłki ręką/ramieniem, zakładając, że ręką/ramię nie powiększały ciała w sposób nienaturalny.

Jeśli zawodnik nie zdobywa bramki natychmiast po przypadkowym dotknięciu piłki ręką/ramieniem, gra powinna być kontynuowana, zakładając, że ręką/ramię nie powiększały ciała zawodnika w sposób nienaturalny.

(...)

Rzut wolny pośredni jest przyznany, jeżeli bramkarz popełnia jedno z następujących przewinień:

(...)

- po zagraniu piłki będącej pod kontrolą, gdziekolwiek na polu gry, dotknie ją powtórnie na własnej połowie, po tym jak została ona zagrana rozmyślnie do bramkarza przez jego

współpartnera uprzednio niezagrana / nie dotknięta przez przeciwnika; brak dodatkowych sankcji dyscyplinarnych; (...)

3. Sankcje dyscyplinarne

(...)

Jeżeli przed wejściem na pole gry przed rozpoczęciem meczu zawodnik lub osoba funkcyjna popełni przewinienie karane wykluczeniem to sędziowie mają władzę, żeby nie dopuścić takiego zawodnika lub osoby funkcyjnej do udziału w zawodach. Sędziowie zgłoszą każde inne niewłaściwe postępowanie.

Jeżeli sędziowie muszą napomnieć wpisanego do protokołu zawodnika, zawodnika rezerwowego lub osobę funkcyjną przed rozpoczęciem zawodów, to powinni uczynić to słownie, nie pokazując żółtej kartki i muszą zgłosić ten fakt po zawodach do odpowiednich władz.

Jeżeli ta sama osoba popełni kolejne przewinienie karane napomnieniem podczas zawodów, to sędziowie pokazują tej osobie żółtą kartkę. Jednakże, nie kwalifikuje się to jako wykluczenie, jako że jest to pierwsza żółta kartka pokazana winnej osobie podczas trwania zawodów.

Przewinienia karane wykluczeniem

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

- pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy zdobycia bramki poprzez nieprzepisowy kontakt ręki z piłką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym) lub celowo przesuwając lub przewracając bramkę (w celu uniemożliwienia przekroczenia przez piłkę linii bramkowej)

Jeżeli zawodnik pozbawia drużynę przeciwną bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki poprzez nieprzepisowy kontakt ręki z piłką, to zawodnik taki musi zostać wykluczony z gry bez względu na miejsce przewinienia.

(...)

Przy określaniu czy jest to sytuacja DOGSO należy wziąć pod uwagę następujące kryteria:

- odległość miejsca przewinienia od bramki przeciwnika
- zasadniczy kierunek gry (akcji)
- prawdopodobieństwo utrzymania lub uzyskania kontroli nad piłką
- usytuowanie i liczbę obrońców, jak również bramkarza
- czy bramka jest niestrzeżona.

Jeśli bramkarz znajduje się przed swoją własną bramką i jej strzeże to uznaje się że DOGSO nie może zostać popełnione, nawet jeśli sytuacja spełnia inne kryteria dla DOGSO.

(...)

Jeśli liczba graczy z drużyny atakującej jest taka sama lub większa niż liczba graczy drużyny broniącej (wyłączając bramkarza) gdy bramka nie jest strzeżona przez bramkarza i inne kryteria DOGSO są spełnione, to jest to uważane za sytuację DOGSO.

Jeżeli zawodnik drużyny broniącej popełnia przewinienie bez próby zagrania piłki (np. trzymanie, ciągnięcie, popchnięcie, brak możliwości zagrania piłki, itp.), a liczba zawodników drużyny atakującej jest większa niż liczba zawodników drużyny broniącej, to sytuacja taka musi być uznana za DOGSO, nawet jeżeli bramkarz strzeże bramki.

4. Wznowienie gry z tytułu gry niedozwolonej i niewłaściwego postępowania

(...)

Jeżeli w czasie, gdy piłka jest w grze:

- zawodnik popełnia przewinienie przeciwko jednemu z sędziów, zawodnikowi drużyny przeciwnej, zawodnikowi rezerwowemu, zawodnikowi wykluczonemu lub osobie funkcyjnej poza polem gry; lub
- zawodnik rezerwowi, zawodnik wykluczony lub osoba funkcyjna popełni przewinienie, 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.

- zawodnik rezerwowi, zawodnik wykluczony, lub osoba funkcyjna popełnia przewinienie wobec zawodnika rezerwowego, zawodnika wykluczonego lub osoby funkcyjnej którejkolwiek z drużyn, gra zostaje wznowiona rzutem sędziowskim (patrz Artykuł 8).

(...)

Jeżeli sędzia przerwie grę za przewinienie popełnione przez zawodnika ~~na polu gry lub poza nim~~ na osobie niepożądaną, 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.

<p>Artykuł 13 – Rzuty wolne</p>	<p>2. Procedura Wszystkie rzuty wolne muszą być wykonywane: (...) - z miejsca, w którym doszło do przewinienia, z następującymi wyjątkami: <ul style="list-style-type: none"> - rzuty wolne pośrednie wynikające z nieuprawnionego wejścia, powrotu lub zejścia zawodnika z pola gry, wykonywane są z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie przerwania gry. Jeżeli gra została przerwana, gdy piłka znajdowała się w polu karnym, rzut wolny zostanie wykonany z linii pola karnego z miejsca najbliższego miejscu, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry, wzdłuż umownej linii równoległej do linii bocznej (...). Jednakże, jeżeli zawodnik popełnia przewinienie poza polem gry (wyłączając przewinienie wobec osoby niepożądanego), 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. (...) </p> <p>5 Rzut wolny bezpośredni za 6. i kolejny faul akumulowany</p> <p>Przewinienia i sankcje (...) </p> <p>Jeśli bramkarz popełni przewinienie w konsekwencji którego rzut jest powtórzony, bramkarz zostanie ostrzeżony (reprimenda) za pierwsze przewinienie w meczu, jeżeli ostrzeżony wcześniej zawodnik popełnia kolejne przewinienie skutkujące powtórzeniem rzutu, zostaje on napomniany. (...) </p> <ul style="list-style-type: none"> • Współpartner bramkarza popełnia przewinienie: <ul style="list-style-type: none"> → jeżeli piłka wpada do bramki, bramkę uznaje się; → jeżeli piłka nie wpada do bramki, rzut jest powtarzany, a winny zawodnik otrzymuje reprimendę za pierwsze przewinienie w zawodach, i jeżeli ten sam zawodnik popełni jakiegokolwiek kolejne przewinienie(a) w tych zawodach, to zostanie napomniany jest napomniany za każde następne przewinienie(a). • Zawodnicy obu drużyn dokonują przewinień, rzut powtarza się, chyba że któryś z zawodników popełni poważniejsze przewinienie (np. niedozwolone zwody taktyczne). Winni zawodnicy otrzymują reprimendę za pierwsze przewinienie w zawodach, i jeżeli ten sam zawodnik popełni jakiegokolwiek
---------------------------------	---

	<p>kolejne przewinienie(a) w tych zawodach, to zostanie napomniany jest napomniany za każde następne przewinienie(a)</p>
Artykuł 14 – Rzut karny	<p>1 Procedura (...) W momencie kopnięcia piłki przynajmniej część stopy broniącego bramkarza musi dotykać linii bramkowej lub być na jej wysokości.</p> <p>2 Przewinienia i sankcje (...) Jeżeli zanim piłka jest w grze, ma miejsce jedna z następujących sytuacji: (...) Bramkarz dokonuje przewinienia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeżeli piłka wpadnie do bramki, bramkę uznaje się, • jeżeli piłka nie trafia do bramki lub odbija się od poprzeczki/słupka(ów) i pozostaje w grze, to rzut powtarza się tylko gdy przewinienie bramkarza wywarło ewidentny wpływ na wykonawcę, • i następnie broni rzut, to rzut taki powtarza się. <p>Jeżeli przewinienie bramkarza skutkuje powtórzeniem rzutu, bramkarz dostaje reprimendę (przy pierwszym przewinieniu), a jeżeli ten sam zawodnik popełni jakiegokolwiek kolejne przewinienie(a) w tych zawodach, to zostanie napomniany za każde następne przewinienie(a).</p>
Artykuł 15 – Rzut z autu	<p>1 Procedura (...) Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry piłka opuszcza pole gry przez tę samą linię boczną, z której wykonany był rzut i nie dotknęła żadnego innego zawodnika, to rzut wykonany będzie przez drużynę przeciwną z tego samego miejsca, w którym piłka opuściła pole gry wykonywany był pierwotny rzut z autu.</p> <p>2 Przewinienia i sankcje (...) Przeciwnik, który nieprzepisowo przeszkadza lub rozprasza wykonawcę rzutu – włącznie ze skracaniem odległości 5 metrów od miejsca punktu, z którego wykonywany jest rzutu – zostaje napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli rzut został już wykonany, sędzia zarządzi rzut wolny pośredni.</p> <p><i>Jeżeli współpartner wykonawcy znajduje się poza polem gry w celu oszukania przeciwnika lub zajęcia korzystniejszej pozycji, gdy wykonywany jest wrzut, wrzut zostaje przyznany drużynie przeciwnej, a winny zawodnik zostaje napomniany.</i></p> <p>Za każde inne przewinienie rzut z autu zostanie wykonany przez zawodnika przeciwnej drużyny.</p>

<p>Artykuł 17 – Rzut różny</p>	<p>2 Przewinienia i sankcje (...)</p> <p>Jeżeli wykonawca rzutu wykona rzut w taki sposób, że celowo kopnie piłkę w przeciwnika, aby uzyskać prawo do ponownego jej zagrania, sędziowie zezwolą na kontynuowanie gry, o ile zagranie to nie było wykonane w sposób nieostrożny, nierozważny lub z użyciem nieproporcjonalnej siły.</p> <p><i>Jeżeli współpartner wykonawcy znajduje się poza polem gry w celu oszukania przeciwnika lub zajęcia korzystniejszej pozycji, gdy wykonywany jest rzut różny, rzut od bramki zostaje przyznany drużynie przeciwnej, a winny zawodnik zostaje napomniany.</i></p> <p>Za każde inne przewinienie, także gdy rzut nie został wykonany w ciągu czterech sekund lub z łuku różnego, przyznawany jest rzut od bramki dla drużyny broniącej.</p>
<p>Wsparcie wideo – protokół</p>	<p>Protokół Wsparcia Wideo</p> <p>1. Zasady</p> <p><i>Sędziowie używają wsparcia wideo, gdy pierwszy trener (lub, podczas nieobecności pierwszego trenera, kolejna wyznaczona osoba funkcyjna) zgłoszą challenge wobec decyzji związanej z:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) bramka / nie ma bramki, 2) rzut karny / brak rzutu karnego, 3) bezpośrednia czerwona kartka, 4) błędna identyfikacja zawodnika. <p><i>Wsparcie wideo może zostać również zastosowane na polecenie sędziów w jednej z poniższych sytuacji:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5) jeżeli zegar (chronometr) przestał działać, 6) jeżeli zegar (chronometr) został nieprawidłowo włączony/uruchomiony ponownie/zatrzymany przez sędziego czasowego na mocy Artykułu 6 i 7, 7) w celu weryfikacji czy bramka została zdobyta, 8) czy piłka wpadła do bramki przed sygnałem dźwiękowym oznaczającym koniec okresu gry. <p><i>Udany challenge oznacza, że pierwotna decyzja sędziów zostaje zmieniona, a nieudany challenge oznacza że pierwotna decyzja sędziów zostaje podtrzymana. Pierwotna decyzja nie zostaje zmieniona, chyba że materiał wideo wskazuje, że doszło do „jednoznacznego i oczywistego błędu” lub doszło do „pominięcia poważnego zdarzenia”.</i></p>

Nie ma limitu udanych challenge'y przysługujących każdej z drużyn.

Co więcej, każdej drużynie przysługuje jeden nieudany challenge w każdej połowie zawodów. Challenge nie wykorzystane podczas pierwszej połowy, nie są przenoszone do drugiej połowy.

Jeżeli w celu wyłonienia zwycięzcy zawodów, rozgrywana będzie dogrywka, każdej z drużyn przysługuje jeden dodatkowy nieudany challenge podczas dogrywki. Challenge niewykorzystane podczas drugiej połowy zawodów, nie są przenoszone do dogrywki.

Jeżeli w celu wyłonienia zwycięzcy zawodów wykonywane są rzuty z punktu karnego, każdej z drużyn przysługuje jeden, dodatkowy, nieudany challenge podczas rzutów z punktu karnego. Challenge niewykorzystane podczas zawodów, nie mogą być przenoszone do rzutów z punktów karnego.

Sędziowie będą oglądali materiał wideo bezpośrednio (weryfikacja wideo) i sędzia podejmie ostateczną decyzję.

Sędziowie muszą pozostawać „widoczni” podczas weryfikacji wideo w celu zapewnienia transparentności.

Jeżeli gra nie zostanie przerwana po sytuacji, która podlega wideoweryfikacji, żadne sankcje dyscyplinarne powzięte/wymagane po tym zdarzeniu nie zostaną anulowane, nawet jeśli pierwotna decyzja zostanie zmieniona (z wyjątkiem napomnienia/wykluczenia za przerwanie lub przeszkodzenie w prowadzeniu korzystnej akcji lub pozbawienie bramki lub realnej szansy na zdobycie bramki (DOGSO).

Okres gry przed i po incydencie, który może zostać zweryfikowany określa ten protokół.

2. Decyzje/incydenty podlegające wideoweryfikacji

Do grupy decyzji/incydentów, które mogą zostać poddane wideoweryfikacji należą:

1. Bramki

1.1 przewinienie drużyny atakującej w fazie budowania akcji lub zdobycia bramki (ręka, faul, spalony itp.);

1.2 piłka poza grą przed zdobyciem bramki;

1.3 decyzja dotycząca uznania bądź nieuznania

	<p><i>bramki;</i></p> <p><i>2. Sytuacje w polu karnym</i></p> <p><i>2.1 niedostrzeżone przewinienie karane rzutem karnym,</i></p> <p><i>2.2 rzut karny nieprawidłowo przyznany,</i></p> <p><i>2.3 przewinienie drużyny atakującej w fazie budowania akcji, która zakończyła się podyktowaniem rzutu karnego (ręka, faul, spalony itp.),</i></p> <p><i>2.4 miejsce przewinienia (w polu karnym czy poza nim),</i></p> <p><i>2.5 piłka poza grą przed zaistnieniem zdarzenia.</i></p> <p><i>3. Bezpośrednia czerwona kartka (nie po drugim napomnieniu)</i></p> <p><i>3.1 DOGSO,</i></p> <p><i>3.2 poważny, rażący faul,</i></p> <p><i>3.3 gwałtowne, agresywne zachowanie, gryzienie lub plucie na inną osobę,</i></p> <p><i>3.4 ordynarne, obelżywe lub obraźliwe działanie(a)</i></p> <p><i>4. Błędna identyfikacja zawodnika (przy żółtej lub czerwonej kartce)</i></p> <p><i>- Jeżeli sędzia po odgwizdaniu przewinienia pokazuje żółtą/czerwoną kartkę niewłaściwemu zawodnikowi przewinającej drużyny, tożsamość winnego zawodnika może zostać zweryfikowana za pomocą wideo; samo przewinienie nie może być weryfikowane, chyba że odnosiło się do późniejszego zdobycia bramki, decyzji „rzut karny/brak rzutu karnego” lub bezpośredniej czerwonej kartki.</i></p> <p><i>Wsparcie wideo może zostać również zastosowane na polecenie sędziów w jednej z poniższych sytuacji:</i></p> <p><i>1. jeżeli zegar (chronometr) przestał działać,</i></p> <p><i>2. jeżeli zegar (chronometr) został nieprawidłowo włączony/uruchomiony ponownie/zatrzymany przez sędziego czasowego na mocy Artykułu 6 i 7,</i></p> <p><i>3. w celu weryfikacji czy bramka została zdobyta,</i></p>
--	---

4. czy piłka wpadła do bramki przed sygnałem dźwiękowym oznaczającym koniec okresu gry.

3. Procesy wideoweryfikacji

Zastosowanie systemu VAR podczas zawodów wymaga następujących praktycznych uzgodnień:

1. Co do zasady, kamera, która powinna zostać użyta, powinna obejmować całe pole gry, główny zegar, bramki, oba pola karne. To oznacza, że potrzebne są co najmniej cztery kamery: jedna dla każdego pola karnego (włącznie z linią bramkową), jedna dla głównego zegara i jedna na całe pole gry.
2. Operator powtórek (OP) posiada niezależny dostęp do materiału wideo oraz jego powtórek.
3. Strefa wideoweryfikacji (SW) znajduje się w miejscu, w którym sędziowie mogą obejrzeć materiał wideo przed podjęciem ostatecznej decyzji. Musi znajdować się blisko pola gry i jej lokalizacja musi być jednoznacznie zaznaczona.
4. W strefie wideoweryfikacji muszą znajdować się dwa ekrany.
 - jeden monitor jest przeznaczony dla OP, który asystuje sędziemu podczas wideoweryfikacji materiału wideo,
 - jeden monitor odwrócony do boiska przeznaczony jest dla sędziów w celu przeprowadzania wideoweryfikacji.
5. OP asystuje sędziom podczas wideoweryfikacji przez pokazywanie żądanych przez sędziów materiałów (np. ujęcia sytuacji pod różnym kątem, dopasowywanie szybkości powtórki, etc.) na ekranie dla sędziów.
6. OP musi przejść specjalistyczne szkolenie, w ramach którego operator zostaje przeszkolony z Przepisów Gry Futsal i otrzymuje stosowny certyfikat.
7. Jeżeli ma miejsce awaria sprzętu i brak jest zapasowego sprzętu, który posiada stosowne homologacje, wideoweryfikacja nie może być stosowana. Obie drużyny muszą zostać natychmiast poinformowane.
8. Jako, że OP musi posiadać stosowne, specjalistyczne certyfikaty, to OP, który nie jest w stanie rozpocząć lub kontynuować zawodów, może zostać zastąpiony przez kogoś, kto ma kwalifikacje do pełnienia tej roli. Jeżeli nie wykwalifikowanej osoby, która mogłaby zastąpić niezdolnej do pracy osoby, to zawody muszą być rozegrane/kontynuowane bez użycia wsparcia wideo, a obie drużyny muszą być o tym natychmiast powiadomione.

4. Procedury

- Pierwotna decyzja

Sędziowie muszą zawsze podjąć pierwotną decyzję (włączając w to wszelkie sankcje dyscyplinarne) tak jakby nie było do dyspozycji wsparcia wideo (poza poważnymi incydentami, które zostały przeoczone).

- Challenge lub decyzja sędziów do przeprowadzenia wideoweryfikacji

1. W celu wykorzystania challenge, pierwszy trener (lub, w przypadku jego nieobecności, wyznaczona osoba funkcyjna ustalona w protokole) musi natychmiast:

- obrócić palcami w powietrzu, i
- poinformować trzeciego sędziego lub rezerwowego sędziego asystenta o ich żądaniu dotyczącym wideoweryfikacji.

2. Trzeci sędzia lub rezerwowy sędzia asystent informuje sędziów o użyciu challenge przez system komunikacji i przez podniesienie tabliczki.

3. Ewentualnie, tam gdzie ma to zastosowanie, sędziowie mogą zdecydować o przeprowadzeniu wideoweryfikacji z własnej inicjatywy.

4. Jeżeli gra została wcześniej przerwana, sędzia opóźnia jej wznowienie.

5. Jeżeli gra się toczy, sędzia ją przerywa, gdy piłka znajdzie się w neutralnej strefie/sytuacji (zwykle, gdy żadna z drużyn nie przeprowadza ataku) .

6. We wszystkich przypadkach sędziowie muszą zasygnalizować, że będzie przeprowadzona wideoweryfikacja przez jednoznaczne pokazanie gestu telewizora (obrys telewizora).

- Wideoweryfikacja

1. Sędziowie udają się do SWW w celu obejrzenia zapisu wideo. Wideoweryfikacja dokonywana jest przez obu sędziów, ale to sędzia podejmuje ostateczną decyzję.

2. Podczas wideoweryfikacji, pozostali sędziowie będą nadzorować to co się dzieje na polu gry i w strefach technicznych.

3. Zawodnicy, zawodnicy rezerwowi i osoby funkcyjne, które wkroczą do SWW lub będą podejmowali próby wpłynięcia na wideoweryfikację lub ostateczną decyzję, będą napomniani.

4. Sędzia może obejrzeć nagranie w różnych prędkościach i z różnych kamer, przy czym, co do zasady, powtórki w zwolnionym tempie winno się wykorzystywać do oceny faktów, np. miejsca przewinienia/zawodnika, punktu

kontakty ciała przy fizycznych przewinieniach i przy „ręce”, sytuacjach piłka w grze/poza grę (dotyczy to też sytuacji bramka/nie ma bramki). Nagrań w normalnej prędkości powinno się używać do oceny „dynamiki” przewinień lub tego, czy doszło do nieprzepisowego kontaktu ręki z piłką.

5. 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.

6. Dla pozostałych przewinień karanych czerwoną kartką (poważny, rażący faul lub gwałtowne, agresywne zachowanie, problemów z działaniem chronometra, błędnej identyfikacji zawodnika, tylko te zdarzenie jest weryfikowane.

7. Przepisy Gry Futsal nie zezwalają na zmianę decyzji po tym, jak gra została już wznowiona. Jednakże w związku z możliwością zgłoszenia natychmiastowego challenge, sytuacja nadal może zostać odtworzona, a pierwotna decyzja zmieniona, nawet jeżeli gra została wznowiona.

8. 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 czasu na proces wideoweryfikacji.

Ostateczna decyzja i wznowienie gry

- 1. Tylko sędzia ma prawo podejmowania ostatecznej decyzji.*
- 2. Na zakończenie procedury wideoweryfikacji sędzia musi pokazać gest „ekran TV”, a po nim ostateczną decyzję.*
- 3. Sędzia podejmie/zmieni/cofnie sankcje dyscyplinarne (tam, gdzie jest to stosowne) i zarządzi wznowienie gry zgodnie z Przepisami Gry Futsal.*
- 4. Jeżeli pierwotna decyzja została zmieniona, lub doszło do identyfikacji przeoczonego poważnego incydentu, gra zostaje wznowiona zgodnie z Przepisami Gry Futsal*
- 5. Jeżeli pierwotna decyzja nie została zmieniona, gra zostanie wznowiona:
 - zgodnie z pierwotnie podjętą decyzją, jeżeli gra została już przerwana, lub*
 - rzutem sędziowskim jeżeli gra została przerwana przez sędziego w celu dokonania wideoweryfikacji.**
- 6. Jeżeli pierwotna decyzja została zmieniona, lub zidentyfikowano przeoczony poważny incydent, to czas kiedy miało to miejsce jest ważny. Sędzia musi poinformować sędziego czasowego o prawidłowym czasie, tak żeby dostosować zegar (chronometr).*

	<p>7. Jeżeli wideoweryfikacja zostaje przeprowadzona w związku ze źle działającym zegarem (chronometrem), sędzia musi poinformować sędziego czasowego o prawidłowym czasie, tak żeby dostosować zegar (chronometr).</p> <p>8. Gdy sędziowie są gotowi do wznowienia gry, sędzia czasowy włącza zegar (chronometr) od nowo ustawionego czasu.</p> <p><i>Unieważnienie zawodów</i> Zakłada się, że zawody nie zostaną unieważnione ze względu na:</p> <ul style="list-style-type: none"> • awarii technologii, • złych decyzji wynikających z wideoweryfikacji, • decyzji o nieprzeprowadzeniu wideoweryfikacji zdarzenia/decyzji, • wideoweryfikacji zdarzeń/decyzji niepodlegających weryfikacji.
<p>Praktyczne wskazówki dla sędziów futsal i innych sędziów</p>	<p>Ustawianie</p> <p>5. Ustawienie w sytuacjach, w których piłka jest poza grą</p> <p>Najlepsze ustawienie to takie, z którego sędziowie mogą podjąć prawidłową decyzję i mają optymalny kąt widzenia gry i zawodników. Wszystkie rekomendacje dotyczące ustawiania się sędziów oparte są na prawdopodobieństwie i powinny być dostosowane do szczegółowych danych na temat drużyn, zawodników i wydarzeń boiskowych.</p> <p>Propozycje zajmowanych przez sędziów pozycji, przedstawione na poniższych diagramach mają charakter rekomendacji. Pozycje sugerowane na poniższej grafice są typowe dla niektórych sytuacji; niektóre mają charakter zaleceń, inne są obowiązkowe. Zalecane „strefy” ustawień i obserwacji traktować należy jako miejsca optymalne do właściwej oceny zdarzeń przez sędziego. Strefa może być większa, mniejsza, lub inaczej ukształtowana w zależności od konkretnych meczowych sytuacji.</p> <p>Interpretacje i rekomendacje Artykuł 5 – Sędziowie</p> <p>(...)</p> <p>Korzyść (...)</p> <p>Jeżeli przewinienie kwalifikuje się do udzielenia napomnienia, należy to zrobić w najbliższej przerwie w grze. Jeżeli jednak korzyść nie jest oczywista, zaleca się, aby sędziowie przerwali grę i natychmiast ukarali napomnieniem</p>

winnego zawodnika. Jeżeli napomnienie nie zostanie udzielone w najbliższej przerwie w grze, nie wolno udzielić go w późniejszym czasie.

Jeżeli przewinienie polegało na pozbawieniu drużyny przeciwnej realnej szansy na zdobycie bramki, to zawodnik zostanie napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli przewinienie polegało na przeszkadzaniu lub przerwaniu korzystnej akcji, zawodnik nie zostaje napomniany (patrz Artykuł 12 – korzyść). Jednakże:

- jeżeli przewinienie było nierozważne lub było to trzymanie, winny zawodnik musi zostać napomniany (patrz sekcja dotycząca Artykułu 12 poniżej),
- jeżeli przewinienie zostało wykonane z użyciem nieproporcjonalnej siły, winny zawodnik musi zostać wykluczony.

Artykuł 12 – Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

Nieprzepisowy kontakt ręki z piłką

Jeżeli zawodnik zdobywa bramkę na przeciwniku natychmiast po przypadkowym kontakcie ręki/ramienia z piłką, przyznawany jest rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej. Jednakże:

- jeżeli bramka nie zostaje zdobyta i ręka/ramię nie powiększały w sposób nieprzepisowy ciała zawodnika, gra jest kontynuowana,
- jeżeli piłka wychodzi poza pole gry przez linię bramkową, zarządza się rzut od bramki dla drużyny broniącej.

Jeżeli zawodnik zdobywa bramkę po tym jak współpartner przypadkowo dotknął piłkę ręką/ramieniem, także, gdy nastąpiło to natychmiast po dotknięciu, gol zostaje uznany.

(...)