



MF
METAL-FACH
POWIATOWA LIGA PIŁKI NOŻNEJ 2017



REGULAMIN GRY MF PLPN 2017

Artykuł I - POLE GRY (BOISKO)

1. POLE GRY – boisko oznaczone liniami w kolorze czarnym do gry w piłkę ręczną.
2. Pole gry jest podzielone na dwie połowy linią środkową. Punkt środkowy jest oznaczony na środku tej linii.
3. POLE KARNE - wyznaczone po obu stronach pola gry czarną linią w kształcie półkola 6 metrów od środka bramki.
4. PUNKT KARNY wyznacza się w odległości 9 m od środka linii bramkowej w równej odległości od obu słupków bramkowych na przerywanej linii.
5. STREFA ZMIAN - jest usytuowana na tej samej stronie gry, co ławki zawodników rezerwowych i bezpośrednio przed nimi. W obrębie tej strefy zawodnicy wchodzi i opuszczają pole gry podczas zmian. Obszar pomiędzy strefami zmian, bezpośrednio przed stolikiem sędziego czasowego musi pozostać pusty.
6. BRAMKI o wielkości 2 x 3m.
7. RZUT ROŻNY – wykonywany z narożnika boiska. W odległości 5 m od łuku pola rożnego, na zewnątrz pola gry może być wykonane oznaczenie, pod kątem prostym do linii bramkowej, by zachowana została przepisowa odległość przeciwnika od piłki podczas wykonywania rzutu z rogu.

Artykuł II - PIŁKA

1. PIŁKA - musi być: kulista, wykonana ze skóry lub innego dozwolonego materiału, obwodzie nie mniejszym niż 62 cm i nie większym niż 64 cm , wadze nie mniejszej niż 400 gramów i nie większej niż 440 gramów , w chwili rozpoczęcia zawodów, ciśnieniu wynoszącym 0,4 do 0,6 atmosfery (400 - 600 g/cm²) mierzonym w odniesieniu do poziomu morza.
2. Jeżeli piłka podczas trwania zawodów pęknie lub stanie się niezdadna do gry:
 - a. grę należy przerwać,
 - b. gra powinna być wznowiona, po wymianie uszkodzonej piłki, rzutem sędziowskim z miejsca, gdzie piłka pierwotnie stała się niezdadna do gry.
 - c. Jeżeli piłka pęknie lub stanie się niezdadna do gry podczas przerwy w grze, gra winna być wznowiona w zależności od przyczyny jej przerwania (rozpoczęcie gry, rzut od bramki, rzut rożny, rzut karny lub rzut z autu).
3. Piłka nie może być wymieniona podczas zawodów bez zezwolenia sędziego.

Artykuł III - ILOŚĆ ZAWODNIKÓW

1. ZAWODNICY - W zawodach biorą udział dwie drużyny, z których każda składa się z nie więcej niż pięciu zawodników, jeden z nich jest bramkarzem.
2. WYMIANA ZAWODNIKÓW Maksymalna ilość zawodników rezerwowych wynosi 10.
 - a. Ilość zmian podczas meczu jest nieograniczona. Zawodnik, który został zmieniony może powrócić na boisko jako rezerwowi zmieniający innego zawodnika.

- b. Zmiana zawodników może nastąpić w czasie przerwy w grze:
 - i. gdy bramkarz drużyny zmieniającej jest w posiadaniu piłki,
 - ii. zarządzanej przez sędziego i wstrzymanym czasie gry,
 - iii. wykonywanym wolnym przez zespół zmieniający.
 - c. Zmiana zawodników następuje w czasie przerwy w grze z zachowaniem następujących warunków:
 - i. zawodnik opuszczający boisko musi przekroczyć linię boczną w obrębie **STREFY ZMIAN** jego drużyny,
 - ii. zawodnik wchodzący na boisko musi uczynić to również w obrębie strefy zmian, ale nie wcześniej niż zawodnik schodzący przekroczy całkowicie linię boczną,
 - iii. zmiana jest dokonana, gdy zawodnik rezerwowy wejdzie na boisko, od tego momentu staje się on zawodnikiem grającym, a zawodnik, którego zastąpił przestaje nim być,
 - d. Bramkarz może zamienić się miejscami z zawodnikiem z pola.
3. W chwili rozpoczęcia gry, każda drużyna musi liczyć, co najmniej pięciu zawodników.
4. Jeżeli w przypadku wykluczeń zawodników (włączając bramkarza) drużyna liczy mniej niż 3 zawodników grę należy zakończyć.

Artykuł IV - UBIÓR ZAWODNIKÓW

1. ZAWODNIKOWI nie wolno używać ubioru lub nosić czegokolwiek (SZCZEGÓLNICIE BIŻUTERII), co stanowiłoby zagrożenie dla niego samego lub innego zawodnika.
2. Do podstawowego, obowiązkowego ubioru zawodnika należą:
 - a. Koszulka z numerem,
 - b. spodenki,
 - c. skarpety,
 - d. ewentualnie ochraniacze - nieobowiązkowe,
 - e. obuwie - zezwala się na używanie wyłącznie obuwia płóciennego lub treningowego z miękkiej skóry z podeszwą z gumy lub innego podobnego materiału. Używanie obuwia sportowego przeznaczonego na halę jest obowiązkowe,
3. BRAMKARZE mogą nosić długie spodnie, ich ubiór musi odróżniać się kolorystycznie od ubioru innych zawodników i sędziów. Jeżeli zawodnik z pola zastępuje bramkarza musi założyć koszulkę bramkarską ewentualnie znacznik,
4. Za każde naruszenie przepisów tego artykułu:
 - a. winnemu zawodnikowi sędzia poleca opuszczenie pola gry w celu poprawienia lub uzupełnienia swojego ubioru,
 - b. zawodnik ten nie może powrócić na pole gry zanim sędzia po sprawdzeniu ubioru na to nie zezwoli.

Artykuł V – SĘDZIA

1. WŁADZA SĘDZIEGO - Każde zawody są prowadzone przez sędziego, który ma pełną władzę egzekwowania uprawnień nadanych mu przez Przepisy gry, w odniesieniu do zawodów, na które został wyznaczony, od momentu przybycia na miejsce ich rozgrywania do jego opuszczenia.
2. UPRAWNIENIA I OBOWIĄZKI - Sędzia:
 - a. egzekwuje przestrzeganie przepisów gry,
 - b. nie przerywa gry gdy drużyna, przeciwko której popełniono przewinienie odniesie korzyść z takiego rozstrzygnięcia i ukarze pierwotne przewinienie, jeżeli przewidywana korzyść nie rozwinie się w tym czasie,

- c. sporządza krótkie sprawozdanie z zawodów, które dostarcza organizatorom informuje o sankcjach nałożonych na zawodników i/lub kapitanów drużyn oraz innych incydentach, które zaistniały przed, w trakcie lub po zawodach,
- d. pełni obowiązki sędziego czasowego,
- e. przerywa, wstrzymuje lub kończy zawody z powodu jakiegokolwiek interwencji z zewnątrz,
- f. wyciąga sankcje dyscyplinarne wobec zawodników winnych popełnienia przewinień karanych napomnieniem lub wykluczeniem,
- g. nie zezwala osobom nieuprawnionym wchodzenia na pole gry,
- h. przerywa zawody, jeżeli jego zdaniem zawodnik uległ poważnej kontuzji i dopilnuje, by został zniesiony z pola gry,
- i. zezwala na kontynuowanie gry dopóki piłka nie będzie poza grą, jeżeli jego zdaniem zawodnik został lekko kontuzjowany,
- j. rozstrzyga, czy piłka przeznaczona do gry spełnia wymogi.

3. DECYZJE SĘDZIEGO DOTYCZĄCE OCENY FAKTÓW ZWIĄZANYCH Z GRĄ SĄ OSTATECZNE.

- 4. Jeżeli pierwszy sędzia i drugi sędzia jednocześnie sygnalizują naruszenie przepisów, ale istnieje między nimi rozbieżność, zobowiązani są oni do konsultacji i po wypracowaniu wspólnego stanowiska ostateczną decyzję ogłasza pierwszy sędzia.
- 5. Zarówno pierwszy sędzia jak i drugi sędzia mają prawo do napominania lub wykluczania zawodników, ale w przypadku rozbieżności po konsultacji i po wypracowaniu wspólnego stanowiska ostateczną decyzję ogłasza pierwszy sędzia.

Artykuł VI - DRUGI SĘDZIA

- 1. Obowiązki - DRUGI SĘDZIA jest wyznaczony do działania po przeciwnej stronie pola gry niż pierwszy sędzia.
- 2. Ma prawo używania gwizdka. Drugi sędzia ma obowiązek pomagać sędziemu w prowadzeniu zawodów zgodnie z przepisami gry w piłkę nożną.
- 3. Ponadto drugi sędzia:
 - a. ma władzę do przerywania gry za naruszenie przepisów gry,
 - b. zapewnia prawidłowe przeprowadzenie zmian.
- 4. W przypadku rozbieżności decyzji pomiędzy sędziami zobowiązani są oni do konsultacji i po wypracowaniu wspólnego stanowiska pierwszy sędzia ogłasza ostateczną decyzję.

Artykuł VII - CZAS TRWANIA GRY

- 1. CZĘŚCI GRY - Czas trwania gry składa się z dwóch równych części po 12 minut. Czas ten jest kontrolowany przez sędziego.
- 2. Czas trwania każdej połowy meczu winien być przedłużony, aby umożliwić wykonanie ewentualnego rzutu karnego.
- 3. PRZERWA MIĘDZY CZĘŚCIAMI GRY - Przerwa między pierwszą a drugą połową meczu nie może przekroczyć 2 minut.

Artykuł VIII - ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

- 1. USTALENIE STRON POLA - Przed rozpoczęciem gry sędzia przeprowadza losowanie poprzez podrzucenie monety.
- 2. Drużyna wygrywająca losowanie wybiera, na którą bramkę atakuje podczas pierwszej połowy meczu.
- 3. Drużyna, która przegrała losowanie rozpoczyna grę.

4. Drużyna wygrywająca losowanie rozpoczyna drugą połowę meczu.
5. W drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki.
6. ROZPOCZĘCIE GRY - Rozpoczęcie gry jest sposobem zaczęcia i wznowienia gry:
 - a. przy rozpoczęciu zawodów,
 - b. po zdobyciu bramki,
 - c. przy rozpoczęciu drugiej połowy meczu,
 - d. przy rozpoczęciu każdej połowy dogrywki, o ile taka jest przewidziana.
7. Wykonanie:
 - a. wszyscy zawodnicy zajmują miejsca na własnej połowie boiska,
 - b. zawodnicy drużyny nie wykonującej rozpoczęcia gry znajdują się w odległości, co najmniej 3 metry od piłki, aż do chwili, gdy ta znajdzie się w grze,
 - c. piłka leży nieruchomo na punkcie środkowym pola gry,
 - d. sędzia daje sygnał gwizdkiem,
 - e. piłka jest w grze, gdy zostanie kopnięta i porusza się,
 - f. wykonawca nie może zagrać jej ponownie zanim nie zostanie dotknięta przez innego zawodnika.
 - g. Po zdobyciu bramki, grę wznawia drużyna przeciwna.
8. Naruszenia / sankcje:
 - a. Jeżeli zawodnik rozpoczynający grę dotknie piłkę zanim zostanie zagrana przez innego zawodnika - zarządza się rzut wolny pośredni dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia.
 - b. Jeżeli to przewinienie popełniono na polu karnym drużyny przeciwnej, rzut wolny pośredni wykonuje się za linii przerywanej koloru czarnego najbliższej miejsca przewinienia.
 - c. Za każde inne naruszenie przepisów gry związane z wykonaniem rozpoczęcia gry - rozpoczęcie gry należy powtórzyć.
9. RZUT SĘDZIOWSKI jest sposobem wznowienia gry po chwilowej przerwie w grze, której zarządzenie sędziego uznaje za konieczne z każdego powodu nie wymienionego gdziekolwiek indziej w przepisach gry w piłkę nożną.
 - a. Wykonanie - Sędzia opuszcza trzymaną w ręce piłkę w miejscu, gdzie znajdowała się ona w chwili przerwania gry. Jeżeli nastąpiło to w obrębie pola karnego rzut sędziowski należy wykonać za linii przerywanej koloru czarnego najbliższej miejsca, gdzie piłka znajdowała się w chwili przerwania gry.
 - b. Piłka jest w grze gdy dotyka podłoża.
 - c. Naruszenia/sankcje - Rzut sędziowski należy powtórzyć:
 - i. jeśli piłka została dotknięta przez zawodnika zanim dotknie podłoża,
 - ii. jeśli piłka, po dotknięciu podłoża opuszcza pole gry, zanim dotknie ją którykolwiek z zawodników.

Artykuł IX - PIŁKA W GRZE I POZA GRĄ

1. PIŁKA POZA GRĄ - Piłka jest poza grą, gdy:
 - a. całym obwodem przekroczy linię bramkową lub linię boczną zarówno na ziemi (podłożu) jak i w powietrzu,
 - b. gra została przerwana przez sędziego,
 - c. uderzy w sufit.
2. PIŁKA W GRZE - Piłka jest w grze w pozostałym czasie, włączając sytuacje, gdy:
 - a. odbija się od słupka bramkowego, poprzeczki i pozostanie na polu gry,
 - b. odbija się od któregoś z sędziów, gdy znajdują się oni na polu gry.

Artykuł X - JAK ZDOBYWA SIĘ BRAMKĘ

1. ZDOBYCIE BRAMKI - Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swym obwodem przekroczy linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką, zakładając, że drużyna zdobywająca bramkę nie naruszyła wcześniej w jakikolwiek sposób Przepisów gry.
2. DRUŻYNA WYGRYWAJĄCA - Drużyna, która zdobyła większą ilość bramek podczas trwania zawodów jest zwycięzcą i w tabeli dodaje się trzy punkty (3 pkt).
3. Jeżeli obie drużyny zdobyły równą ilość bramek lub nie zdobyły żadnej, drużyny otrzymują po jednym punkcie (1 pkt).

Artykuł XI - GRA NIEDOZWOLONA I NIESPORTOWE ZACHOWANIE

1. RZUT WOLNY BEZPOŚREDNI – Rzut wolny bezpośredni jest przyznany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących sześciu przewinień w sposób uznany przez sędziego za nierozważny, lekkomyślny lub przy użyciu nieproporcjonalnej siły:
 - a. Kopie (zamiar bezpośredniego uderzenia w nogi przeciwnika) lub usiłuje kopnąć przeciwnika,
 - b. podstawia lub usiłuje podstawić nogę przeciwnikowi,
 - c. skacze na przeciwnika,
 - d. atakuje (nawet barkiem) przeciwnika,
 - e. uderza lub usiłuje uderzyć przeciwnika,
 - f. popycha przeciwnika,
 - g. zawodnik z pola zagrywa piłkę ręką,
 - h. zagranie bramkarza ręką poza polem karnym.
2. Rzut wolny bezpośredni jest również przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik popełni jedno z następujących przewinień:
 - a. przytrzymuje przeciwnika,
 - b. pluje na przeciwnika,
3. Rzut wolny wykonuje się z - miejsca przewinienia.
4. RZUT KARNY - przyznaje się, jeżeli jedno z powyższych przewinień (p. "Rzut wolny bezpośredni") zostaje popełnione przez zawodnika w jego własnym polu karnym, niezależnie od położenia piłki zakładając, że w momencie przewinienia piłka była w grze.
5. RZUT WOLNY POŚREDNI - jest przyznawany drużynie przeciwnej, jeżeli bramkarz popełnia jedno z następujących przewinień:
 - a. dotyka lub zagrywa piłkę rękami po rozmyślnym kopnięciu jej do niego przez współpartnera,
 - b. dotyka lub zagrywa piłkę rękami po otrzymaniu jej bezpośrednio z autu wykonywanego przez współpartnera,
 - c. dotyka lub prowadzi piłkę rękami dłużej niż 6 sekundy (za wyjątkiem sytuacji, gdy prowadzi piłkę poza polem karnym).
6. Rzut wolny pośredni przyznaje się również drużynie przeciwnej, jeżeli zawodnik zdaniem sędziego:
 - a. przeszkadza bramkarzowi w uwolnieniu piłki z rąk,
 - b. popełnia jakikolwiek inne przewinienie nie wymienione wcześniej, dla którego sędzia przerwał grę celem napomnienia lub wykluczenia zawodnika.
7. Rzut wolny pośredni wykonuje się z miejsca przewinienia. Jeżeli było to w polu karnym, rzut wolny pośredni wykonuje się za linią przerywaną koloru czarnego najbliższej miejsca, gdzie nastąpiło przewinienie.

8. NARUSZENIA / SANKCJE – Zawodnik musi być napomniany żółtą kartką a następnie ukarany czasowym wykluczeniem z gry, jeżeli popełni jedno z następujących przewinień:
 - a. jest winny niesportowego zachowania,
 - b. słownie lub czynnie demonstruje niezadowolenie,
 - c. uporczywie narusza przepisy gry,
 - d. opóźnia wznowienie gry,
 - e. nie zachowuje wymaganej odległości przy wznowieniu gry rzutem różnym lub rzutem wolnym,
 - f. wchodzi lub powraca na boisko bez zgody sędziego,
 - g. rozmyślnie opuszcza pole gry bez zgody sędziego.
9. Za jakiegokolwiek z powyższych przewinień przyznany jest drużynie przeciwnej rzut wolny pośredni z miejsca wykroczenia. Jeżeli było to w obrębie pola karnego, rzut wolny pośredni wykonuje się za linii przerywanej koloru czarnego najbliżej miejsca przewinienia. Winnemu zawodnikowi należy udzielić napomnienia zakładając, że nie popełniono innego, cięższego przewinienia.
10. PRZEWINIENIA - KARNE WYKLUCZENIA Z GRY Zawodnik musi być wykluczony z gry czasowo a następnie zobaczyć czerwoną kartkę, jeżeli popełni jakiegokolwiek z następujących przewinień:
 - a. gra brutalnie,
 - b. pluje na przeciwnika lub inną osobę,
 - c. zachowuje się wybitnie niesportowo,
 - d. używa ordynarnego, obelżywego, znieważającego języka,
 - e. pozbawia drużynę przeciwną bramki lub oczywistej szansy na jej zdobycie rozmyślnie zagrywając piłkę ręką (nie dotyczy bramkarza we własnym polu karnym),
 - f. pozbawia oczywistej szansy zdobycia bramki przeciwnika poruszającego się w kierunku bramki tego zawodnika popełniając przewinienie karne rzutem wolnym lub rzutem karnym,
 - g. otrzymuje drugie napomnienie w tym samym meczu.
11. NIESPORTOWE ZACHOWANIE zawodników wobec sędziów, przeciwników, kibiców i innych uczestników zawodów skutkować będzie następująco:
 - a. Ostrzeżeniem słownym zawodnika i rzutem wolnym za linii przerywanej dla drużyny przeciwnej;
 - b. wykluczeniem z gry zawodnika na 2 minuty i osłabieniem swojej drużyny na ten czas;
 - c. wykluczeniem z gry zawodnika na 5 minut i osłabieniem drużyny
12. Drugie wykluczenie 5 minutowe za niesportowe zachowanie zawodnika wyklucza go z rozgrywek Powiatowej Ligi Piłki Nożnej na dwie kolejki. Następne powtarzające się niesportowe zachowanie wyklucza zawodnika do końca rozgrywek.
13. Zespół, który narusza podstawowe zasady sportowego zachowania wobec sędziów, przeciwników, kibiców i innych uczestników zawodów skutkować będzie walkowerem w meczu rozgrywanym a następnie wykluczeniem z Ligi bez możliwości zwrotu startowego.
14. Jeżeli gra została przerwana celem wykluczenia zawodnika za przewinienia c lub d pkt 10 i pkt 11, a nie popełniono jakiegokolwiek innego naruszenia przepisów gry, wznawia się ją rzutem wolnym pośrednim przyznany drużynie przeciwnej z miejsca przewinienia. Jeżeli nastąpiło ono w polu karnym, rzut wolny wykonuje się za linii przerywanej koloru czarnego najbliżej miejsca gdzie nastąpiło przewinienie.
15. Zespół osłabiony wykluczeniem zawodnika za czerwona kartkę (bezpośrednio lub po 2 żółtych kartkach) może uzupełnić skład po 5 minutach i to wymaga zgody sędziego czasowego, a w razie jego braku, sędziego i może nastąpić tylko w przerwie w grze.
16. Zawodnik lub zespół może zostać ukarany przez organizatora po przeanalizowaniu materiału filmowego z zawodów po zakończonej kolejce, o czym poinformuje kapitana drużyny.

17. Zawodnik który dostanie trzy (3) żółte kartki nie może uczestniczyć w NASTĘPNYM MECZU, kolejne upomnienia żółtymi kartkami skutkuje wykluczeniem: po piątej (5) – jeden mecz, kolejne upomnienia żółtymi kartkami skutkuje wykluczeniem w następnym meczu. Zawodnik ukarany czerwoną kartką nie może uczestniczyć w następnym meczu. Czerwona kartka, która była konsekwencją drugiego upomnienia żółtą kartką, jest liczona jako dwie żółte kartki na konto zawodnika.
18. Zawodnik, który wystąpi w meczu, a powinien pauzować w konsekwencji otrzymania wcześniej upomnień (3 żółte kartki, czerwona kartka), powoduje weryfikację wyniku meczu na walkower i zwycięstwo dla drużyny przeciwnej (3:0).

Artykuł XII - RZUTY WOLNE

1. RODZAJE RZUTÓW WOLNYCH - Rzutami wolnymi są zarówno rzuty bezpośrednie, jak i pośrednie.
2. Podczas wykonywania rzutów wolnych pośrednich jak i bezpośrednich piłka musi leżeć nieruchomo, a po wykonaniu rzutu zawodnikowi, który go wykonywał, nie wolno jej powtórnie dotknąć, chyba, że została ona dotknięta przez innego zawodnika.
3. RZUT WOLNY BEZPOŚREDNI - Jeżeli z rzutu wolnego bezpośredniego kopnięta piłka bezpośrednio wpadnie do bramki przeciwnika - bramka jest uznana.
4. RZUT WOLNY POŚREDNI - Bramka może być zdobyta jedynie wtedy, gdy będąca w grze piłka przed wpadnięciem do bramki dotknie innego zawodnika.
5. MIEJSCE WYKONANIA RZUTU WOLNEGO - wszyscy przeciwnicy muszą pozostać w odległości, co najmniej 5 metrów od piłki zanim będzie w grze, piłka jest wprowadzona do gry, gdy zostanie kopnięta i poruszy się.
6. NARUSZENIA / SANKCJE:
 - a. Jeżeli podczas wykonywania rzutu wolnego, przeciwnik znajduje się bliżej od piłki niż wymagają przepisy - rzut wolny należy powtórzyć.
 - b. Jeżeli po wprowadzeniu piłki do gry wykonawca rzutu dotyka piłki powtórnie (ale nie ręką), zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika - zarządza się wykonanie rzutu wolnego pośredniego dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia. Jednakże, gdy to przewinienie zostało popełnione w obrębie pola karnego - rzut wolny pośredni wykonuje się za linii przerywanej koloru czarnego najbliższej miejsca przewinienia.
 - c. Jeżeli wykonanie rzutu wolnego trwa dłużej niż 4 sekundy, to należy przyznać rzut wolny pośredni drużynie przeciwnej.

Artykuł XIII - RZUT KARNY

1. RZUT KARNY przyznaje się przeciwko drużynie, która w obrębie własnego pola karnego, w czasie, gdy piłka jest w grze popełni przewinienie karne rzutem wolnym bezpośrednim.
2. Z rzutu karnego można bezpośrednio zdobyć bramkę.
3. W celu wykonania rzutu karnego należy przedłużyć pierwszą lub drugą połowę meczu oraz każdą połowę dogrywki.
4. USTAWIENIE PIŁKI I POZYCJE ZAWODNIKÓW. Piłka leży nieruchomo na punkcie karnym dziewięć metrów od bramki. Wykonawca jest właściwie zidentyfikowany. Bramkarz drużyny broniącej pozostaje na własnej linii bramkowej pomiędzy słupkami zwrócony twarzą w kierunku wykonawcy rzutu, do czasu kopnięcia piłki. Pozostali zawodnicy znajdują się w obrębie pola gry, poza polem karnym, za punktem karnym, przynajmniej 5 metrów od punktu karnego.
5. WYKONANIE.

- a. Wykonawca rzutu karnego zagrywa piłkę do przodu. Wykonawca nie może jej zagrać zanim nie zostanie dotknięta przez innego zawodnika. Piłka jest w grze, jeżeli zostanie kopnięta i poruszy się do przodu.
 - b. Podczas wykonywania rzutu karnego w normalnym czasie gry lub w przedłużonym czasie pierwszej, albo drugiej połowy meczu bramkę uznaje się, jeżeli piłka przed przejściem pomiędzy słupkami bramkowymi i poprzeczką dotknie jednego lub obu słupków, a także zaistnieją łącznie jakiegokolwiek z tych możliwości.
 - c. Podczas wykonywania rzutu karnego w przedłużonym czasie gry zostaje zaliczona bramka zdobyta bezpośrednio.
6. NARUSZENIA / SANKCJE. W przypadku, gdy Zawodnik drużyny broniącej naruszy przepisy tego artykułu:
- a. rzut karny powtarza się, gdy bramka nie zostanie zdobyta,
 - b. rzutu karnego nie powtarza się, gdy bramka zostanie zdobyta.
7. Współpartner wykonawcy rzutu karnego naruszy przepisy tego artykułu:
- a. rzut karny powtarza się, jeśli bramka zostanie zdobyta,
 - b. rzutu karnego nie powtarza się, jeśli bramka nie zostanie zdobyta.
8. Wykonawca rzutu karnego naruszy przepisy tego artykułu w czasie, gdy piłka jest w grze:
- a. drużynie przeciwnej przyznaje się rzut wolny pośredni z miejsca przewinienia. Jeżeli miało to miejsce w obrębie pola karnego rzut wolny pośredni należy wykonać za linii przerywanej koloru czarnego najbliższej miejsca przewinienia.

Artykuł XIV - RZUT Z AUTU

1. Rzut z autu jest sposobem wznowienia gry.
2. Z rzutu z autu nie można bezpośrednio zdobyć bramki.
3. Rzut z autu przyznaje się dla drużyny przeciwnej zawodnikowi, który jako ostatni dotknął piłki, z miejsca gdzie piłka całym swym obwodem, na podłożu lub w powietrzu przekroczyła linię boczną lub uderzyła w sufit.
4. Rzut z autu wykonuje się z miejsca, w którym piłka opuściła linię boczną z podłoża nogą.

Artykuł XIV – ZGŁOSZENIA

1. Zgłoszenie drużyny nastąpi po przedstawieniu: 1) listy zespołu z podpisami, 2) oświadczeń wszystkich zawodników, 3) potwierdzenia wpłaty na konto, 4) danych kontaktowych kapitana.
2. Do rozgrywek zgłaszane zespoły muszą składać się od 8 do 15 zawodników.
3. Dopuszcza się zmianę zgłoszonego zawodnika na liście na innego, gdy ten dozna kontuzji przed rozpoczęciem fazy początkowej rozgrywek.
4. Do rozgrywek dopuszcza się maksymalnie 4 zawodników w wieku do 30 lat (1986r.), zgłoszonych do rozgrywek Polskiego Związku Piłki Nożnej każdego szczebla.

Artykuł XV – ZASADY SZCZEGÓLNE

1. Organizator nie odpowiada za rzeczy zostawione w szatniach.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki powstałe podczas rozgrywek, każdy z uczestników ubezpiecza się we własnym zakresie.
3. Uczestnik MF PLPN 2017 zgadza się na używanie swojego wizerunku i danych osobowych w materiałach prasowych, informacyjnych i promocyjnych zawodów.
4. Uczestniczące drużyny korzystając z szatni, pryszniców zobowiązani są do respektowania regulaminów i zasad użytkowania hali sportowej oraz do ponoszenia kosztów powstałych zniszczeń.