



Amp Futbol Polska

Zasady gry w rozgrywkach krajowych

Spis treści	Strona
1. BOISKO DO GRY	2
2. BRAMKI I PIŁKA	2
3. ZAWODNICY	3
4. SPRZĘT	4
5. SĘDZIOWIE	4
6. CZAS TRWANIA MECZU	4
7. POCZĄTEK I WZNOWIENIE GRY, RZUTY KARNE I ROŻNE	5
8. ZASADA SPALONEGO	5
9. FAULE I PRZEWINIENIA	5
10. CZERWONA KARTKA DLA BRAMKARZA	6
11. BEZPIECZEŃSTWO SĘDZIÓW	6
12. FAIR PLAY	7
 ZAŁĄCZNIK 1 WYMIARY I BOISKA	 7



Amp Futbol Polska

Zasady gry w rozgrywkach krajowych

Zasady gry są zgodne z zasadami Fédération Internationale de Football Association ("FIFA") i Polskiego Związku Piłki Nożnej ("PZPN") z następującymi zmianami:

1 BOISKO DO GRY

- 1.1 **Nawierzchnia boiska** – mecze mogą być rozgrywane na trawie naturalnej lub sztucznej, zarówno na boiskach otwartych, jak i zamkniętych (np. hala sportowa, balon).
- 1.2 **Rozmiar boiska** – patrz załącznik nr 1.
 - 1.2.1 Boisko musi być prostokątne i trwale oznaczone widocznymi liniami.
 - 1.2.2 Linie oznaczające boisko nie powinny mieć mniej niż 12 cm szerokości.
 - 1.2.3 Linie boczne boiska są równoległe i równe co do długości.
 - 1.2.4 Linie bramkowe boiska są równoległe i równe co do długości oraz łączą się pod kątem prostym z liniami bocznymi.
 - 1.2.5 Boisko ma 60 metrów długości i 40 metrów szerokości. Dopuszczalna różnica w stosunku do tych długości wynosi 5 metrów.
 - 1.2.6 Linia środkowa dzieli boisko na dwie równe połowy i łączy środki dwóch linii bocznych.
 - 1.2.7 Środek boiska oznaczony jest na punkcie środkowym linii środkowej. Opcjonalnie może otaczać go okrąg o średnicy 6 metrów.
- 1.3 **Pole karne** – patrz załącznik nr 1.
 - 1.3.1 Pole karne ma 10 metrów szerokości i 8 metrów długości.
 - 1.3.2 Pole karne oznaczone jest przez dwie równoległe linie rozpoczynające się pod kątem prostym do linii bramkowej, 2.5 metra od środkowego brzegu każdego ze słupków bramki. Linie te wychodzą 8 metrów w głąb boiska i łączą się z linią równoległą do linii bramkowej.
- 1.4 **Punkt rzutu karnego** – oznaczenie, które wskazuje punkt rzutu karnego umieszczone jest w równych odległościach pomiędzy liniami bocznymi i wysunięte 8 metrów w głąb boiska od linii bramkowej na środku bramki.
- 1.5 **Chorągiewki** – chorągiewki o wysokości nie mniejszej niż 1.5 metra muszą być umiejscowione w każdym rogu boiska i nie wolno ich odsuwać lub odchyłać podczas wykonywania rzutu różnego.
- 1.6 **Łuk narożnika** – każdy róg boiska może zostać oznaczony łukiem w odległości 1.5 metra od chorągiewki, łączącym linię boczną z linią bramkową.
- 1.7 **Strefa techniczna** - rozciąga się na boki po 1 m szerzej z każdej strony niż obszar miejsc siedzących oraz w kierunku pola gry maksymalnie na odległość 1m do linii bocznej. Malowana lub wyznaczona jednolitymi znacznikami/talerzykami. .
- 1.8 **O przydatności boiska do gry i rozegrania na nim zawodów rozstrzyga sędzia.** Jego decyzja jest ostateczna.

2 BRAMKI I PIŁKA

- 2.1 **Piłka** – piłka musi być zgodna ze standardami FIFA w rozmiarze 5 dla dorosłych graczy.



Amp Futbol Polska

Zasady gry w rozgrywkach krajowych

- 2.2 Bramki** – bramki mają 2-2.2 metra wysokości oraz 5 metrów szerokości. Zaleca się, żeby słupki i poprzeczka miały przekrój okrągły. Siatka w bramkach musi być kompletna. Bramki muszą być przytwierdzone do podłoża aby zapewnić bezpieczeństwo graczy.

3 ZAWODNICY

- 3.1 Skład drużyny** – drużyny biorące udział w rozgrywkach krajowych powinny składać się z maksimum czternastu (14) graczy wpisanych do protokołu meczowego przed zawodami.
- 3.2 Minimalny wiek** – w przypadku gry zawodników niepełnoletnich konieczne jest posiadanie przez klub pisemnej zgody opiekunów prawnych zawodnika. Za zgodą opiekunów prawnych dopuszcza się grę zawodników nie młodszych niż 14 lat.
- 3.3 Klasyfikacja**
- 3.3.1 Każdy z zawodników musi być po jednostronnej amputacji lub z upośledzoną jedną kończyną.
- 3.3.2 Osoba po amputacji to osoba, której amputacja dolnej kończyny obejmowała śródstopie lub obszar nad nim oraz górnej kończyny w rejonie śródręcza i nad nim.
- 3.3.3 Osoba z upośledzoną jedną kończyną to osoba, która może posiadać wszystkie kończyny jednak jedną z nich z wrodzonym lub nabytym defektem powodującym upośledzenie funkcji tej kończyny.
- 3.3.4 Osoby po amputacji lub z upośledzeniem kończyny dolnej mogą grać w polu. Osoby po amputacji lub z upośledzeniem kończyny górnej mogą grać na bramce.
- 3.4 Użycie niepełnosprawnej kończyny**
- 3.4.1 Żaden z zawodników na boisku, włączając bramkarza nie może używać kikuta lub upośledzonej kończyny do kontrolowania piłki oraz do podpierania się o podłoże.
- 3.4.2 Niepełnosprawna kończyna górna bramkarza musi być schowana pod koszulkę lub bluzę.
- 3.4.3 Rękaw bluzy bramkarskiej musi być również schowany.
- 3.5 Skład drużyny i zawodnicy rezerwowi**
- 3.5.1 Mecz rozgrywany jest przy udziale dwóch drużyn z nie więcej niż siedmioma (7) osobami w składzie każdej z nich, z których jedna (1) osoba to bramkarz. Mecz nie może się odbyć, gdy jedna z drużyn ma mniej niż pięciu (5) zawodników na boisku, w tym jednego (1) bramkarza.
- 3.5.2 Każda z drużyn może mieć siedmiu (7) graczy rezerwowych. W trakcie jednej zmiany może zostać zmienionych maksymalnie dwóch zawodników.
- 3.5.3 Zawodnicy mogą zostać zmienieni jedynie podczas przerwy w grze i za zgodą sędziego.
- 3.5.4 Liczba zmian w trakcie meczu jest nieograniczona.
- 3.5.5 Zawodnicy, którzy opuszczają boisko mogą wrócić z powrotem w zamian za grającego zawodnika.
- 3.5.6 Zawodnicy rezerwowi nie biorący udziału w grze muszą być ubrani w znaczniki odróżniające ich od zawodników biorących udział w grze oraz przebywać w odległości co najmniej 1 metra od boiska.



Amp Futbol Polska

Zasady gry w rozgrywkach krajowych

4 SPRZĘT

4.1 Protezy

- 4.1.1 Używanie protez w trakcie meczu jest zakazane. Wszystkie protezy muszą zostać zdjęte przed rozpoczęciem meczu.
- 4.1.2 Wyjątkiem jest sytuacja w której gra bramkarza danej drużyny jest niemożliwa. W takiej sytuacji zawodnik grający w polu może założyć protezę i stanąć na bramce z ręką schowaną pod bluzę według zasad obowiązujących bramkarza.

4.2 Kule ortopedyczne

- 4.2.1 Sprzęt stosowany przez zawodników (z wyłączeniem kul) musi w każdym aspekcie odpowiadać zasadom FIFA. Dozwolone jest stosowanie kul łokciowych wykonanych z metalu, tworzywa sztucznego, włókna węglowego lub innego materiału, który nie naraża innych graczy na niebezpieczeństwo.
- 4.2.2 Używanie kul pachowych jest niedozwolone.
- 4.2.3 Wszystkie mocowania, śruby i podkładki i inne elementy wystające kuli muszą być zabezpieczona taśmą.
- 4.2.4 Kule zawodników muszą być w dobrym stanie, a gumowe zakończenia kul muszą zostać wymienione w przypadku uszkodzenia lub zużycia.
- 4.2.5 Kule powinny być w kolorze getrów zawodników z pola – co najmniej 40 cm od podstawy kuli.
- 4.3 **Ochroniacze** – ochroniacze muszą być obowiązkowo stosowane na goleń zdrowej nogi oraz na niepełnosprawną kończynę, jeżeli posiada ona goleń.
- 4.4 **Getry** – getry zawodników jednej drużyny muszą być identyczne pod względem kolorystycznym i graficznym.
- 4.5 **Strój bramkarza** – bramkarze mogą używać spodni dresowych oraz rękawic bramkarskich.
- 4.6 Bramkarz musi mieć odpowiednio zabezpieczony kikut/rękę z dysfunkcją za pomocą bandażu elastycznego, odpowiedniej taśmy lub w inny sposób zatwierdzony przez sędziego zawodów przed meczem, a także rękaw niedorozwiniętej ręki schowany do środka bluzy.

5 SĘDZIOWIE

- 5.1 Mecze prowadzone są przez dwójkę sędziów oraz opcjonalnie sędziego technicznego.
- 5.1.1 Sędzia główny, sędzia asystent oraz sędzia techniczny odpowiadają za kontrolę przebiegu meczu, kontrolę zmian zawodników, sprawy techniczne oraz sprawozdanie meczowe.

6 CZAS TRWANIA MECZU

- 6.1 Mecz rozgrywany jest w dwóch równych 20-minutowych połowach.
- 6.2 Przerwa po pierwszej połowie meczu powinna trwać 10 minut.



Amp Futbol Polska

Zasady gry w rozgrywkach krajowych

- 6.3** Gra może być wstrzymana przez sędziego głównego na prośbę trenera jednej z drużyn na jedną (1) minutę. Każda z drużyn może wstrzymać w ten sposób grę jeden raz podczas jednej połowy. Wstrzymanie gry na prośbę trenera może nastąpić wyłącznie, gdy piłka jest poza grą i w posiadaniu drużyny, która chce wziąć czas.



Amp Futbol Polska

Zasady gry w rozgrywkach krajowych

7 POCZĄTEK I WZNOWIENIE GRY. RZUTY KARNE I RÓŻNE.

- 7.1 Rozpoczęcie meczu przed pierwszą i drugą połową, wznowienie go po przerwie oraz po każdym голу przebiega według standardowych zasad FIFA.
- 7.2 Rzut z autu zastąpiony jest rzutem wolnym pośrednim wykonywanym z miejsca, w którym piłka opuściła linię boczną boiska.
- 7.3 W przypadku wznowienia gry od bramki piłka będzie ustawiona nieruchomo na murawie w obrębie pola karnego i wybita. Gra nie zostanie rozpoczęta, jeżeli piłka nie opuści pola karnego.
- 7.4 Piłka wybijana przy wznowieniu gry od bramki nie może przekroczyć linii środkowej boiska, o ile nie odbije się wcześniej od murawy, lub od któregoś z zawodników.
- 7.5 Zawodnicy drużyny przeciwko której przyznany został rzut wolny muszą zostać oddaleni od piłki o sześć (6) metrów.
- 7.6 Rzut różny jest rzutem wolnym bezpośrednim. Piłka musi być umieszczona na podłożu w obrębie łuku narożnika. Piłka jest w grze, gdy tylko zostanie kopnięta i poruszyła się.
- 7.7 Rzuty karne – rzuty karne wykonuje się z punku rzutu karnego. Dopóki piłka nie zostanie kopnięta do przodu bramkarz musi mieć obie stopy na linii znajdującej się pomiędzy słupkami bramki, a każdy z zawodników broniących musi znajdować się w odległości sześciu (6) metrów od piłki. Rzut karny może być wykonany jak rzut wolny pośredni, pod warunkiem iż piłka została kopnięta do przodu i po raz drugi dotyka ją następnie inny zawodnik niż wykonujący rzut i znajdujący się w przepisowym miejscu podczas wykonywania rzutu karnego.

8 ZASADA SPALONEGO – W ampfutbolu zasada spalonego nie obowiązuje.

9 FAULE I PRZEWINIENIA

9.1 Niedozwolone użycie kul

- 9.1.1 Kula traktowana jest jako przedłużenie ramienia. Zawodnik podlega karze jeżeli w opinii sędziego kule zostaną użyte w celu kontrolowania piłki. Takie zachowanie skutkuje rzutem wolnym bezpośrednim dla drużyny przeciwnej wykonywanym z miejsca przewinienia.
- 9.1.2 Jeżeli kule użyte są do kontroli lub zmiany kierunku piłki w obrębie własnego pola karnego, stronie atakującej przyznawany jest rzut karny
- 9.1.3 Jeżeli kule użyte są do kontroli lub zmiany kierunku lotu piłki zawodnika w obrębie pola karnego przeciwnika rzut wolny bezpośredni przysługuje drużynie broniącej. Taki rzut wolny może być wykonany z dowolnego miejsca w polu karnym.

9.2 Użycie niepełnosprawnej kończyny / kikuta

- 9.2.1 Niepełnosprawna kończyna nie może zostać użyta do opanowania piłki. Celowe dotknięcie piłki niepełnosprawną kończyną skutkować będzie rzutem wolnym bezpośrednim dla drużyny przeciwnej.
- 9.2.2 Jeżeli wykroczenie to zostało dokonane przez zawodnika w obrębie własnego pola karnego to stronie atakującej przysługiwać będzie rzut karny.



Amp Futbol Polska

Zasady gry w rozgrywkach krajowych

- 9.2.3 Zawodnik, który w opinii sędziego celowo zapobiegnie stracie gola poprzez użycie niepełnosprawnej kończyny, zostanie ukarany czerwoną kartką.

9.3 Wślizg

- 9.3.1 Wykonywanie wślizgów jest zabronione. Wykroczenie to będzie karane poprzez rzut wolny bezpośredni dla przeciwnej drużyny. Zawodnik, który popełnił to wykroczenie może zostać ukarany żółtą lub czerwoną kartką.
- 9.3.2 Bramkarz może wykonać wślizg, aby bronić bramki. Wślizg z obydwoma nogami wysuniętymi do przodu wykonany w stronę przeciwnika jest zakazany. Jeśli bramkarz by to uczynił sędzia podyktuje rzut karny dla drużyny przeciwnej.
- 9.3.3 W przypadku kiedy jeden z graczy poślizgnie się i upadnie a piłka dotknie lub zostanie odbita jakąkolwiek częścią jego ciała lub kul to sytuacja taka skutkuje rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej.

- 9.4 Zagrożenie dla bramkarza** – Kiedy bramkarz ma dłoń na piłce, a piłka leży na ziemi, zawodnikom drużyny przeciwnej nie wolno jej wybić. Jeżeli tak się stanie to gra wznawiana jest rzutem wolnym pośrednim.

9.5 Bramkarz opuszczający pole bramkowe

- 9.5.1 Bramkarz nie może opuszczać pola karnego.
- 9.5.2 Wyjście bramkarza poza pole karne w celu obrony bramki, zagrania piłki, blokowania przeciwnika itp. karane jest rzutem wolnym bezpośrednim dla drużyny przeciwnej wykonywanym z miejsca przekroczenia linii oraz żółtą kartką lub w wyjątkowych przypadkach (za uniemożliwianie szansy strzelenia gola - patrz 12 zasada FIFA) czerwoną kartką .
- 9.5.3 Niezamierzone i przypadkowe opuszczenie pola karnego przez bramkarza, nie mające wpływu na grę nie jest karane.

9.6 Sędziowie mogą stosować przywilej korzyści

- 9.7 Mur obronny** – zawodnicy mogą ustawić tzw. mur obronny podczas wykonywania przez przeciwnika rzutu wolnego w odległości 6 metrów od piłki. Zawodnikom stojącym w murze nie wolno poszerzać swojej powierzchni ciała poprzez rozszerzanie rąk na boki i tym samym kul na których stoją.

10 CZERWONA KARTKA DLA BRAMKARZA

Jeśli bramkarz zostanie ukarany czerwoną kartką zobowiązany jest do niezwłocznego opuszczenia boiska razem z innym zawodnikiem grającym w polu. Bramkarz ukarany czerwoną kartką musi natychmiast opuścić najbliższe otoczenie pola gry. Zostanie on zastąpiony przez bramkarza rezerwowego.

11 BEZPIECZEŃSTWO SĘDZIÓW

Każdy zawodnik, trener lub inny członek sztabu, który zaatakuje sędziego zostanie ukarany



Amp Futbol Polska

Zasady gry w rozgrywkach krajowych

czerwoną kartką. Dodatkowo osoba taka może zostać ukarana wykluczeniem z rozgrywek według decyzji Komisji Ligi.

12 FAIR PLAY

Używanie wulgarного języka, gestów, prowokowanie przeciwnika i nieprzestrzeganie zasad fair play będzie karane przez sędziów wedle ich uznania rzutem wolnym pośrednim oraz ewentualnie żółtą kartką, lub czerwoną kartką. Podobne rozstrzygnięcia będą podejmowane przez sędziego w stosunku do działaczy/oficjeli w strefach technicznych tj. od upomnienia słownego do pozbawienia prawa przebywania w tej strefie.



Amp Futbol Polska

Zasady gry w rozgrywkach krajowych

Załącznik 1

Wymiary boiska

