



Fédération Internationale de Tchoukball
International Tchoukball Federation



OFICJALNE INTERPRETACJE PRZEPISÓW GRY W TCHOUKBALL

ER-03 29.06.2011 PL

Tłumaczenie z języka angielskiego: Stowarzyszenie Kultury Fizycznej "Tchoukball.pl"

W przypadku jakichkolwiek rozbieżności z oficjalną wersją dokumentu w języku angielskim, pierwszeństwo w stosowaniu ma wersja w języku angielskim

Fédération Internationale de Tchoukball
International Tchoukball Federation

Stowarzyszenie Kultury Fizycznej „Tchoukball.pl”

OFICJALNE INTERPRETACJE PRZEPISÓW GRY W TCHOUKBALL

Wprowadzenie

Niniejszy dokument przedstawia oficjalne interpretacje przepisów gry w tchoukball¹ Międzynarodowej Federacji Tchoukballu (FITB). Interpretacje te nie zostały zawarte w przepisach gry FITB, ponieważ:

1. interpretacje nie zawsze są przepisami, lecz także wyjaśniają jak rozumieć i stosować dany przepis, lub też opisują poszczególne sytuacje w grze oraz sposób ich oceny;
2. interpretacje mogą ulegać zmianom i ewoluować szybciej niż jest to wskazane dla przepisów gry, np. jako odpowiedź na nowy problem lub pytanie związane ze stosowaniem przepisów.

Niemniej jednak, dokument ten musi być traktowany jako całkowicie oficjalny, a przedstawione w nim interpretacje muszą być stosowane rygorystycznie i jednakowo przez wszystkich zawodników oraz sędziów. W tym celu wszyscy zawodnicy i sędziowie powinni znać interpretacje na równi z przepisami gry w tchoukball.

Oficjalne interpretacje przepisów gry w tchoukball

Zasada² Interpretacja

1.6 Granice boiska

W przypadku gdy piłka uderzy w sufit, niezależnie od wysokości na jakiej się znajduje, lub w obiekt znajdujący się powyżej 7 metrów lub wyżej ponad boiskiem, zagranie uznawane jest jako błąd gry [poza polem gry, gest sędziowski #8, a następnie wznowienie gry, gest sędziowski #14] lub jako punkt [poza polem gry, gest sędziowski #8, a następnie punkt, gest sędziowski #16 lub #17].

Jednak jeżeli piłka uderzy w obiekt znajdujący się poniżej 7 metrów ponad boiskiem, zagranie takie powinno zostać uznane za faul [gest sędziowski #9]. W takim przypadku gra powinna być wznowiona przez drużynę, która jako ostatnia kontrolowała piłkę, zanim ta uderzyła w przedmiotowy obiekt [gest sędziowski #24]. Drużyna ta będzie zawsze drużyną atakującą, za wyjątkiem przypadku, gdy najpierw nastąpiło błędne odbicie piłki od bramki (zasada 11), kiedy to wznowienia dokonuje drużyna broniąca.

4.2.2 Zmiana

Zmiana może być dokonana tylko po zdobyciu punktu. Punkt może zostać zdobyty na rzecz własnej (zasada 8.1), bądź przeciwnej drużyny (zasada 8.2).

4.2.4 Nieprawidłowa zmiana

4.2.5 Jeżeli zasada 4.2.1 została naruszona, zawodnicy muszą powtórzyć zmianę niezwłocznie, bez czekania na zdobycie kolejnego punktu przez jedną z drużyn.

Jakkolwiek, w przypadku naruszenia zasady 4.2.2, zmiana zostaje unieważniona. Oznacza to, że zawodnicy muszą poczekać na zdobycie kolejnego punktu przez jedną z drużyn, aby dokonać zmiany.

¹ ER-01 Tchoukball. Oficjalne przepisy gry.

² Numery w tej kolumnie odwołują się do numerów poszczególnych zasad zawartych w oficjalnych przepisach gry w tchoukball FITB.

4.2.6 **Zmiana w wyniku doznania kontuzji**

Kontuzjowany zawodnik może opuścić boisko w każdym czasie, bez względu na to, czy sędzia zatrzymał grę, czy nie. Kontuzjowany zawodnik może jednakże być zastąpiony jedynie po zdobyciu punktu przez jedną z drużyn. Jeżeli kontuzjowany zawodnik opuścił boisko zaraz po zdobyciu punktu przez jedną z drużyn i jeszcze nie została wznowiona gra, zmiennik może niezwłocznie wejść na boisko.

Zmiennik musi przed wejściem na boisko poczekać na zdobycie punktu przez jedną z drużyn, aby uniknąć:

- dokonywania zmian bez czekania na punkt, kiedy to drużyna mogłaby symulować kontuzję zawodnika;
- zatrzymywania gry przez sędziego za każdym razem gdy wydaje się, że zawodnik jest (nawet nieznacznie) kontuzjowany.

Jeżeli kontuzjowany zawodnik nie został zmieniony, a okazał się zdolny do dalszej gry, może ponownie wejść na boisko w każdym czasie, bez czekania na punkt i wznowienie gry.

5.2 **Wyjaśnienia dotyczące roli sędziów i zasad współpracy pomiędzy nimi**

Zasada 5.2 prezentuje podstawowe informacje na temat znaczenia i roli sędziów. Poniżej przedstawiono dodatkowe informacje i wskazówki.

Do zadań sędziego głównego należy w szczególności:

- wezwanie kapitanów w celu wylosowania poprzez rzut monetą drużyny rozpoczynającej grę (ER-02, gest sędziowski #22);
- wsparcie sędziów boiskowych poprzez wychwytywanie fauli na zawodnikach drużyny broniącej, szczególnie w drugiej linii obrony;
- kontrola dokonywanych zmian i liczby zawodników znajdujących się na boisku;
- kontrola prawidłowości funkcjonowania stanowiska sędziowskiego oraz odnotowywania w protokole meczowym przypadków kontuzji, żółtych i czerwonych kartek;
- kontrola zasady 10.3 (przekroczenie przez piłkę linii środkowej boiska w przypadku rozpoczęcia meczu bądź wznowienia gry po punkcie).

Do zadań sędziów boiskowych należy w szczególności:

- sygnalizacja wszelkich błędów gry i punktów.

Co do zasady, sędzia główny powinien interweniować jedynie w przypadku, gdy sędziowie boiskowi nie widzieli (przeoczyli) danej sytuacji (błąd/punkt).

Ponadto należy podkreślić, że dobra współpraca pomiędzy sędziami jest czynnikiem mogącym wydatnie podnieść jakość sędziowania. Sędzia może w szczególności:

- pomagać pozostałym sędziom w przypadku, gdy piłka po strzale upada bardzo blisko linii bocznych;
- pomagać pozostałym sędziom w podjęciu decyzji, czy zawodnik znajdował się w lub poza polem gry podczas obrony;
- liczyć liczbę podań pokazując ją na palcach, gdy może ona być nieoczywista dla pozostałych sędziów (np. gdy w pierwszej linii obrony nastąpiła szybka zmiana trajektorii lotu piłki). Należy być przy tym świadomym, że informacja taka (na palcach) jest przeznaczona dla pozostałych sędziów, a nie zawodników.

- przede wszystkim zaleca się, aby sędzia główny nie kwestionował decyzji sędziów boiskowych. Jeżeli sędzia główny widzi błąd gry lub jakiegokolwiek zagranie, które powinno zostać odgwizdane, powinien zagwizdać przed reakcją sędziego boiskowego, a nie po niej. Sędzia główny powinien być aktywny i przewodzić we wszystkich akcjach, które mają miejsce na boisku, łącznie z tymi blisko bramek, w celu pomocy sędziom boiskowym.

5.2.3 **Pozycja sędziów**

Sędziowie boiskowi powinni zamieniać się miejscami po każdej części gry, np. sędzia znajdujący się za jedną z linii końcowych podczas pierwszej tercji, w drugiej tercji powinien sędziować za drugą z linii końcowych, i na odwrót. Sędzia główny nie zmienia swojej pozycji względem sędziów boiskowych.

6.2 **Czas**

Aby zapewnić, że wynik meczu nie będzie zależał od przerw na żądanie trenera w celu rozbicia gry drużyny przeciwnej (czas „drużynowy” lub przerwa techniczna, zasada 6.2.3), FITB, zgodnie z duchem gry, nie akceptuje przerw („czasu”) w trakcie trwania meczu, za wyjątkiem czasu na żądanie sędziów (poważne kontuzje, kwestie dyscyplinarne, woda lub krew na boisku, itp.), znanego jako czas „sędziowski” (zasada 6.2).

W przypadku przerwy w grze ze względu na kontuzję, gra jest wznawiana zaraz po opuszczeniu boiska przez kontuzjowanego zawodnika. Sędzia nie musi czekać na powrót kontuzjowanego zawodnika na boisko, nawet jeżeli uraz nie jest poważny.

W trakcie trwania czasu „sędziowskiego” zawodnicy muszą pozostać na polu gry. Mogą wykorzystać ten czas na uzupełnienie płynów, dyskusję z innymi zawodnikami bądź zawodnikami rezerwowymi, trenerem, itp.

7.1.2 **Kroki**

Tak długo, jak zawodnik ma kontakt z podłożem jedynie stopami, nie zachodzi potrzeba interpretacji. Poniżej przedstawiono wyjaśnienia sytuacji szczególnych:

- złapanie piłki w powietrzu i spadnięcie na obie stopy liczy się jako dwa kontakty;
- złapanie piłki **z jedną lub obiema nogami dotykającymi podłoża** liczy się jako **jeden** kontakt;
- zawodnik ślizgający się lub toczący po podłożu po złapaniu piłki. Jest niemal niemożliwe ustalenie, w jaki sposób prawidłowo liczyć kroki w przedmiotowym przypadku. Należy stosować następującą interpretację: ślizg lub toczenie się po podłożu liczy się jako jeden kontakt, co pozostawia zawodnikowi dwa kontakty na powstanie na obie nogi. Dotknięcie podłoża rękoma, dłońmi, łokciami czy kolanami nie powinno być liczone jako kontakt. Oczywiście sędziowie muszą być niezwykle restrykcyjni, jeżeli zawodnik celowo stosuje powyższy typ poruszania się po boisku z piłką – w takim przypadku popełnia błąd kroków;
- zawodnik dotyka piłki po strzale na bramkę (w obronie), ale jej nie łapie. Piłka odbija się. Ten sam zawodnik w końcu łapie piłkę po krótkim biegu. Jeżeli w takim przypadku ma powyżej trzech kontaktów z podłożem pomiędzy pierwszym kontaktem z piłką i momentem jej pozbycia się (podania), popełniony jest błąd kroków przez obrońcę, a nie zdobyty punkt dla drużyny atakującej.

Co do zasady, każdy błąd popełniony podczas obrony (tj. zanim piłka zostanie pewnie złapana w stabilnej pozycji) skutkuje punktem dla drużyny atakującej (np. nastąpienie na linię pola bramkowego, dotknięcie piłki nogą poniżej kolana, itp.). Jednakże ważne jest odnotowanie, że kroki popełnione w trakcie obrony nie skutkują punktem dla drużyny atakującej. Jest to jedynie błąd gry, skutkujący wznowieniem gry przez drużynę przeciwną (atakującą).

7.1.4 4 podania

Należy pamiętać, że cztery podania mogą być także rozumiane jako pięć kontaktów z piłką. W rezultacie, jeżeli piłka zostanie jednocześnie złapana przez dwóch obrońców, sędzia powinien to liczyć jako jedno podanie.

Należy zauważyć również, że jeżeli obrona potrzebuje więcej niż 3 podań by zapanować nad piłką (piłka nie jest w pełni kontrolowana po trzecim podaniu, lecz zostaje w końcu złapana i nie upada na podłoże), sędzia powinien uznać takie zagranie za błąd gry, a nie punkt – podobnie jak w przypadku zasady 7.1.2.

7.1.5 Zawodnik w/poza polem gry

7.1.11 Uznaje się, że zawodnik znajduje się **w polu gry** tak długo, jak jego kroki stawiane są w polu gry. Należy zauważyć, że linie boiska należą do pól, które ograniczają. Zatem linia ograniczająca pole bramkowe jest jego częścią (tj. nie można następować na linię pola bramkowego), a linie końcowe oraz boczne są częścią pola gry (tj. można na nie następować).



Jeżeli zawodnik łapie piłkę będąc w powietrzu, sędzia musi wiedzieć, gdzie zawodnik wykonał swój ostatni krok przed wyskokiem. W przypadku, gdy ostatni krok miał miejsce poza boiskiem bądź w polu bramkowym, uznaje się, że zawodnik jest **poza polem gry**, nawet jeżeli znajduje się w powietrzu z piłką ponad dozwolonym obszarem gry. Nie ma znaczenia, czy poprzedni krok miał miejsce w lub poza polem gry tak długo, jak zawodnik nie jest w posiadaniu piłki.

Niniejsza zasada i jej interpretacja muszą być stosowane zarówno w odniesieniu do linii końcowych, bocznych, jak i ograniczających pola bramkowe.

7.1.6 Niedokładne podanie lub niecelny strzał na bramkę

8.2.1 Punkt dla drużyny przeciwnej może zostać przyznany jedynie w przypadku, gdy strzał na bramkę był niecelny (nie ma znaczenia, czy piłka po strzale przekroczyła linię końcową boiska lub wpadła w pole bramkowe). Oznacza to, że sędzia musi rozstrzygnąć, czy zawodnik próbował podawać, czy strzelać na bramkę. Jeżeli uzna, że niecelne było podanie, należy przyznać drużynie przeciwnej wznowienie gry po błędzie.

Jedyny wyjątek od niniejszej zasady stanowi sytuacja, gdy po niecelnym podaniu lub niecelnej (nieskutecznej) obronie piłka dotyka ramy bądź siatki bramki. W takim przypadku zagranie musi zostać zakwalifikowane jako próba strzału na bramkę.

Podsumowując:

- niecelne podanie nie dotyka bramki: błąd gry (zasada 7.1.6);
- po niecelnym podaniu/obronie piłka uderza w bramkę i nieobroniona upada w polu gry (poza polem bramkowym): zdobycie punktu przez drużynę atakującą (zasada 8.1.1) lub błędne odbicie piłki (zasada 11.1);

- po niecelnym podaniu/obronie piłka uderza w bramkę, lecz nie upada w polu gry: punkt dla drużyny broniącej (zasada 8.2.2);
- niecelny strzał, obrona, próba strzału (piłka nie dotyka bramki): punkt dla drużyny broniącej (zasada 8.2.1).

Uwaga: metalowe podpory nie są uznawane za część bramki w przypadku niniejszej zasady.

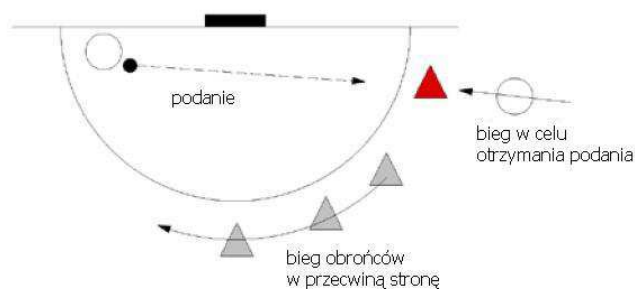
7.1.7 Faul

7.1.8 Faul może zostać odgwizdany zarówno w przypadku drużyny broniącej, jak i drużyny atakującej.

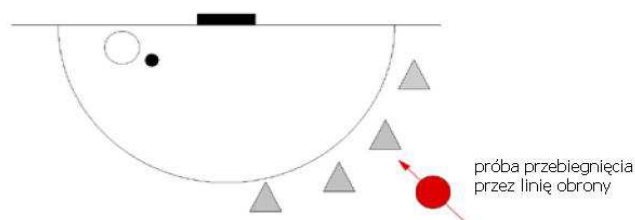
7.1.9

Szczególną uwagę należy zachować w następujących sytuacjach:

- zawodnik drużyny atakującej popełnia faul na obrońcy, który ma zamiar złapać piłkę. Faul może zostać odgwizdany, jeżeli obrońca porusza się w celu złapania piłki (faul w ruchu), jak również gdy jest statyczny, lecz zawodnik atakujący przeszkadza mu w złapaniu piłki (przeszkadzanie w przyjęciu piłki lub poważne przeszkadzanie w obserwacji trajektorii lotu piłki);
- obrońca w pierwszej linii obrony przeszkadza zawodnikowi atakującemu w poruszaniu się wzdłuż linii końcowej w celu otrzymania podania (zawodnik zaznaczony na rysunku poniżej kolorem czerwonym popełnia faul).



Jednakże należy mieć na uwadze, że zawodnik nie może widzieć, co się dzieje za jego plecami. Zawodnicy drużyny atakującej powinni brać ten fakt pod uwagę i wybierać wolne kierunki (trajektorie) ataku, tzn. nie ma faulu w sytuacji, gdy zawodnik drużyny atakującej wybrał trajektorię, która jest zwyczajowo używana w nowoczesnym tchoukballu przez obronę (np. próba przebiegnięcia przez pierwszą linię obrony).



Zasada mówi o faulu w ruchu – w fazie otrzymania piłki, strzału na bramkę, podania lub ustawienia się na odpowiedniej pozycji, a nie o przeszkadzaniu w obserwacji trajektorii lotu piłki. W rezultacie, sędzia nie powinien odgwizdywać faulu w przypadku, gdy zawodnik broniący nie był w stanie widzieć nadlatującej piłki z powodu innego zawodnika, **który znajdował się w naturalnej pozycji do ataku** (zawodnik zaznaczony na rysunku poniżej kolorem zielonym **nie popełnia faulu**). Oczywiście jeżeli zawodnik atakujący celowo zasłania piłkę, aby obrona jej nie widziała, sędzia stosuje zasadę 12.2.1. Ponadto, może zostać odgwizdany faul zawodnika atakującego, który nie znajduje się w naturalnej i logicznej pozycji do ataku, zasłaniając widok obronie.



Poza tym, faul zostanie odgwizdany w przypadku, gdy zawodnik w obronie dotyka, zmienia tor lotu piłki lub **mimowolnie** blokuje podanie pomiędzy dwoma zawodnikami atakującymi. Jeżeli takie przechwycenie jest **celowe**, zasada 12.2.1 znajduje zastosowanie przeciwko zawodnikowi broniącemu. Jeżeli zawodnik atakujący celowo rzuca piłkę w obrońcę, również stosuje się zasadę 12.2.1, ale przeciwko zawodnikowi atakującemu.

Ostatecznie należy doprecyzować, że jeżeli zawodnik atakujący strzela na bramkę, lecz piłka **przed** dotarciem do bramki dotyka obrońcę, który znajduje się w polu bramkowym, sędzia odgwizduje faul. Sytuacja taka zdarza się w szczególności, gdy zawodnik A1 strzela, B1 broni łapiąc piłkę i chce niezwłocznie zaatakować bezpośrednio na bramkę. Zawodnik A1 może nie mieć wystarczająco dużo czasu na opuszczenie pola bramkowego i przez to może stanąć na linii strzału zawodnika B1. Uwaga: jeżeli zawodnik A1 znajduje się w polu bramkowym i dotknie piłki **po** jej odbiciu od bramki, sędzia przyznaje punkt drużynie zawodnika B1 (zasada 8.1.4). Oczywiście, jeżeli zawodnik B1 intencjonalnie celuje w zawodnika A1 (a nie w bramkę!), sędzia musi rozważyć zastosowanie zasady 12.2.1 (celowe niestosowne zachowanie).

7.1.12 **Lądowanie**

Brak szczególnej interpretacji, jednak ważne jest, iż niniejsza zasada jest ściśle stosowana. W przypadku wątpliwości, nie zaleca się odgwizdywania tego błędu gry. Sędzia powinien zatrzymać grę jedynie, gdy jest pewny swojej obserwacji.

7.2 **Wznowienie gry po błędzie**

W którym miejscu wznowić grę? (zasada 7.2.1)

Miejsce wznowienia gry po błędzie jest wskazywane przez sędziego. Następuje ono w miejscu popełnienia błędu lub w najbliższym punkcie znajdującym się w polu gry, jeżeli błąd został popełniony poza boiskiem lub w polu bramkowym (poza polem gry).

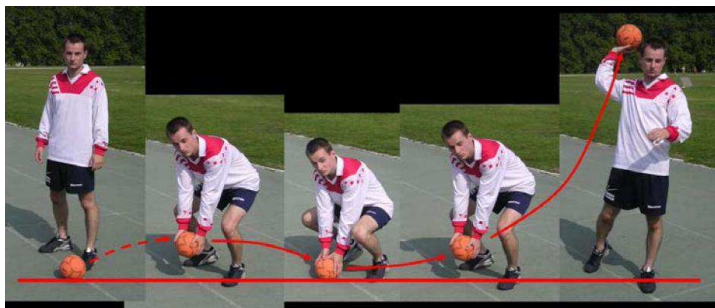
Sędzia powinien rozstrzygnąć, czy gra nie jest wznowiana zbyt daleko od miejsca, które zostało wskazane. Wokół pola bramkowego, odległość ta powinna być mniejsza niż 1 m. W pobliżu środka boiska, odległość ta powinna być mniejsza niż 3-4 m. Jest to odległość pomiędzy miejscem, w którym **piłka** dotyka podłoża podczas wznowienia gry, a miejscem wskazanym przez sędziego.

Sędziowie nie powinni być nadmiernie precyzyjni i wyznaczać miejsce wznowienia gry co do centymetra. Podstawową sprawą jest uniknięcie gry nie fair oraz niepewności drużyny przeciwnej co do miejsca wznowienia gry.

W jaki sposób wznowić grę? (zasada 7.2.2)

Po błędzie gry (nie po punkcie) drużyna (zawodnik), który wznowia grę, musi:

- wziąć piłkę w **obie** ręce (jeżeli piłka już leży na podłożu, zawodnik powinien ją podnieść);
- dotknąć piłką podłoża, trzymając ją **obiema** rękami, w miejscu wskazanym przez sędziego;
- gra rozpoczyna się zaraz po podniesieniu piłki z podłoża.



Od tego momentu zawodnik musi przestrzegać wszystkich przepisów gry, w szczególności zasady trzech kontaktów z podłożem oraz trzech sekund.

Co zrobić w przypadku, gdy gra nie zostanie wznowiona w powyższy sposób? (zasada 7.2.3)

Jeżeli gra nie zostanie wznowiona w sposób opisany powyżej, sędzia musi poprosić zawodnika o powtórne wznowienie gry – gra **nie jest** wznowiana przez drużynę przeciwną. Sędziowie boiskowi powinni w taki sposób poruszać się wzdłuż linii końcowych, aby widzieć zawodnika podczas akcji. Sędzia główny może pomóc sędziom boiskowym w podjęciu decyzji, czy wznowienie gry zostało wykonane poprawnie, jeżeli zawodnik wznowiający grę jest zwrócony plecami do najbliższego sędziego boiskowego.

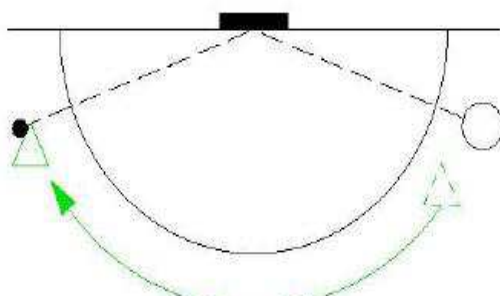
Wykonaj co najmniej jedno podanie przed strzałem na bramkę (zasada 7.2.4)

Należy zaznaczyć, że niniejsza zasada ma na celu powstrzymanie zawodnika wznowiającego grę po błędzie przed bezpośrednim oddaniem strzału na bramkę. W rezultacie, nie jest wystarczające jedynie dotknięcie piłki przez innego zawodnika z tej samej drużyny, aby uznać to za podanie. Niezbędne jest, aby piłka opuściła ręce zawodnika wznowiającego grę, aby zaliczyć pierwsze podanie w przedmiotowym przypadku.

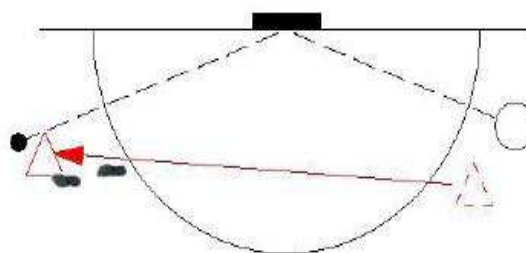
8.1.4 Przejście przez pole bramkowe w celu przyjęcia pozycji obronnej

Aby przyjąć pozycję obronną po przeciwnej stronie pola bramkowego, zawodnik musi poruszać się wzdłuż linii pola (rys. poniżej, po lewej), nie powinien przechodzić przez pole bramkowe (rys. poniżej, po prawej).

Jeżeli zawodnik drużyny broniącej przechodzi przez pole bramkowe w celu obrony (złapania piłki), łapie piłkę lub ją dotyka, sędzia powinien przyznać punkt drużynie atakującej.



prawidłowo



nieprawidłowo: punkt

Uwaga 1: zasada 8.1.4 musi być brana pod uwagę tylko w przypadku, gdy zawodnik zyskał przewagę dzięki przejściu przez pole bramkowe w celu obrony (złapania) piłki. Jeżeli podczas poruszania się wzdłuż linii pola bramkowego zawodnik nastąpi na linię lub nieznacznie ją przekroczy, nie powinno to skutkować punktem.

Uwaga 2: jeżeli po strzale na bramkę lub podaniu zawodnik stoi w polu bramkowym a piłka jest złapana przez drużynę przeciwną, musi on jak najszybciej opuścić pole bramkowe. W takiej sytuacji sędzia nie powinien stosować zasady 8.1.4, lecz rozważyć zastosowanie zasady 7.1.7 (faul) w odpowiednich przypadkach.

8.2.4 **Dotknięcie piłki po strzale na bramkę zawodnika z tej samej drużyny**

„Bezpośrednio” oznacza tu sytuację, gdy piłka nie zostanie dotknięta w międzyczasie przez zawodnika drużyny przeciwnej.

Jeżeli piłka po odbiciu od bramki zostanie dotknięta przez obrońcę, a następnie przez zawodnika drużyny atakującej lub samego strzelca, sędzia powinien zawsze odgwizdać faul, bez względu na to, gdzie zawodnik stał lub gdzie ostatecznie spadła piłka. Jest to konsekwencja zasady 7.1.8 (zmiana toru lotu piłki przez obrońcę jest zawsze traktowana jako podanie).

10.1 **W którym miejscu rozpocząć mecz / wznowiać grę po punkcie?**

W przypadku, gdy za linią końcową boiska nie ma wystarczająco dużo miejsca, sędzia może zezwolić zawodnikowi na rozpoczęcie gry / wznowienie gry po punkcie z pola bramkowego. Sędzia musi jednak jasno oznajmić taką decyzję kapitanom obu drużyn **przed** rozpoczęciem meczu.

10.3 **Przekroczenie linii środkowej boiska**

W przypadku rozpoczynania meczu / wznowiania gry po punkcie, piłka musi przekroczyć linię środkową boiska, żeby drużyna mogła oddać strzał na bramkę po tej stronie boiska, po której zdobyty został ostatni punkt. Uznaje się, że piłka przekroczyła linię środkową boiska, jeżeli zawodnik będący w posiadaniu piłki znajduje się po właściwej stronie boiska. Oznacza to, że zawodnik powinien mieć jedną lub dwie stopy po właściwej stronie boiska, jednocześnie nie mając żadnej stopy po stronie „niewłaściwej” (patrz także interpretacja zasady 7.1.5). Jeżeli zawodnik ma jedną stopę po właściwej, a drugą stopę po „niewłaściwej” stronie boiska, uznaje się, że piłka nie przekroczyła linii środkowej.

Piłka nie musi przekroczyć linii środkowej boiska zaraz po wznowieniu gry (przy „podaniu zerowym”). Może również przekroczyć linię środkową dopiero przy podaniu pierwszym, drugim, a nawet trzecim.

Uwaga: linia środkowa jest uznawana za część „niewłaściwej” strony boiska (tj. stopa, która dotyka linii środkowej, znajduje się po „niewłaściwej” stronie boiska).

10.4 **Strzał na bramkę po rozpoczęciu meczu / wznowieniu gry po punkcie**

Zasada 10.4 mówi, że rozpoczęcie meczu i wznowienie gry po punkcie nie liczą się jako podanie i są uznawane za tzw. „podanie zerowe”. Należy zauważyć, że nie jest konieczne wykonanie kolejnego (pierwszego) podania przed oddaniem strzału na bramkę. Oznacza to, że zawodnik może oddać strzał na bramkę bezpośrednio po „podaniu zerowym”. Oczywiście musi przy tym przestrzegać zasady 10.3.

11.1 **Błędne odbicie**

11.2 Czasami może się zdarzyć, że piłka uderzy w linki i/lub zaczepy, bez dotykania metalowej ramy bramki, tym samym powodując nieczyste odbicie piłki. W takim przypadku sędzia powinien zdecydować:

- jeżeli odbicie od bramki jest prawidłowe: brak interwencji, strzał jest prawidłowy;
- jeżeli wpłynęło to na odbicie piłki: błędne odbicie (wznowienie gry po błędzie).

W przypadku błędnego odbicia sędzia nie powinien zatrzymywać gry, jeżeli drużyna broniąca może z łatwością złapać piłkę. Jeżeli jednak drużyna broniąca ma trudności w opanowaniu piłki, sędzia powinien zatrzymać grę, która powinna zostać wznowiona

przez drużynę broniącą. Sędzia powinien w szczególności zatrzymać grę w przypadku, gdy drużyna broniąca potrzebuje jednego lub więcej podań w celu opanowania piłki.

12.2 Niestosowne zachowanie

Poniższe sytuacje są przykładami niestosownego zachowania lub zachowania naruszającego ducha gry:

- gra na czas;
- obrażanie (zawodnika z własnej lub przeciwnej drużyny, sędziego, trenera, menadżera, publiczności, oficjalnego przedstawiciela, itp.);
- niegrzeczne zachowanie;
- celowe przewinienia (kontakt, przechwytywanie piłki będącej w posiadaniu drużyny przeciwnej, gra faul, itp.);
- naruszanie ducha gry lub ducha poszczególnych zasad.

Ogólna procedura w takim przypadku jest następująca:

1. najpierw sędzia powinien stanowczo, lecz bez agresji poprosić zawodnika (lub trenera, przedstawiciela), aby zmienił swoje zachowanie (ostrzeżenie ustne, zasada 12.2.3);
2. jeżeli zawodnik nie zmieni swojego zachowania, sędzia powinien zatrzymać grę (czas, zasada 6.2.2, gest sędziowski #2), wezwać kapitana drużyny oraz samego zawodnika i udzielić ustnego ostrzeżenia. Następnie, sędzia powinien orzec poważne lub celowe przewinienie (zasada 12.2.4, gest sędziowski #23) i przyznać wznowienie gry dla drużyny przeciwnej (zasadniczo wznowienie gry po błędzie; wznowienie gry z za bramki w przypadku, gdy czas został wzięty przed wznowieniem gry po punkcie).
3. sędziowie powinni unikać stosowania żółtej kartki. Jakkolwiek, jeżeli jest to naprawdę niezbędne, żółta (zasada 12.2.5, gest sędziowski #20) lub nawet czerwona kartka (zasada 12.2.6, gest sędziowski #21) może zostać pokazana zawodnikowi, który zachowuje się niestosownie. Po przyznaniu żółtej lub czerwonej kartki gra jest wznawiana przez drużynę przeciwną (wznawiana z za bramki, jeżeli kartka została przyznana przed wznowieniem gry po punkcie).

Ogólna Przejście z obrony do ataku

Bardzo ważne jest, aby wiedzieć, w którym momencie następuje przejście drużyny z obrony do ataku, ponieważ może to wpływać na przyznawanie punktów. Przykładowo, niekontrolowana piłka w fazie ataku jest uznawana za niecelne podanie, podczas gdy niekontrolowana piłka w fazie obrony skutkuje punktem. Analogicznie, stopa zawodnika będącego w posiadaniu piłki ustawiona na linii pola bramkowego uznawana jest za błąd gry w fazie ataku, natomiast w fazie obrony skutkuje punktem.

Ogólnie rzecz biorąc, to sędzia musi zdecydować czy dana akcja jest obroną czy atakiem.

Aby ułatwić sobie osąd, sędzia powinien wziąć pod uwagę następujące wskazówki.

Określa się, że drużyna kończy fazę obrony, gdy piłka jest pewnie złapana (nie tylko zmieniony tor jej lotu), a zawodnik mający piłkę jest stabilny (niekoniecznie zatrzymany, lecz co najmniej w stanie równowagi i kontroli).

Przykładowo, następujące sytuacje skutkują punktem dla drużyny atakującej (błąd gry popełniony w obronie):

- obrońca chwyta piłkę, lecz będąc w ruchu opuszcza boisko lub wchodzi w pole bramkowe (opuszcza pole gry);
- obrońca odbija piłkę (zmienia tor jej lotu); piłka przelatuje nad polem bramkowym; inny obrońca skacze i chwyta piłkę, lecz wcześniej następuje na linię pola bramkowego.

Z drugiej strony, następująca sytuacja stanowi błąd gry i nie skutkuje punktem (błąd gry popełniony w ataku):

- obrońca chwyta piłkę, wstaje, robi krok w tył, aby przygotować się do podania i robiąc to następuje na linię pola bramkowego.

Ogólna **Wznowienie gry przez drużynę, która była w posiadaniu piłki**

W poniższych sytuacjach należy zatrzymać grę, nawet jeżeli nie nastąpił błąd gry lub zdobycie punktu. Mogą to być przykładowo przypadki, gdy:

- zawodnik doznał kontuzji i wymaga pomocy medycznej w celu opuszczenia boiska lub zanim będzie mógł je opuścić;
- bramka została przesunięta (przez zawodnika lub w konsekwencji strzału) w taki sposób, że nie jest możliwe oddanie na nią niezakłóconego (czystego) strzału;
- na boisku znajduje się więcej niż jedna piłka;
- piłka uderzy w obiekt znajdujący się poniżej 7 m ponad boiskiem, itp.

W takim przypadku sędzia musi zatrzymać grę (gwizdek oraz – jeżeli konieczne – zatrzymanie czasu gry, gest sędziowski #2). Gdy już można wznowić grę, wznowienia dokonuje drużyna, która była w posiadaniu piłki w momencie przerwania gry (gest sędziowski #24). Drużyna ta będzie zawsze drużyną atakującą, za wyjątkiem sytuacji, gdy najpierw piłka ulegnie błędnemu odbiciu od bramki (zasada 11), zanim gra musi być zatrzymana – w którym to przypadku wznowienia gry dokonuje drużyna broniąca.

W niektórych wyjątkowych sytuacjach sędzia może także wyznaczyć do wznowienia gry drużynę, która była w posiadaniu piłki, jeżeli nie widział (przeoczył) danej sytuacji na boisku (piłka w lub poza polem bramkowym, itd.).

Ogólna **Co zrobić, gdy sędzia nie widział danej sytuacji na boisku?**

Należy zastosować gest „przeoczenie”, ER-02, gest sędziowski #26. Stanowi to zaproszenie dla pozostałych sędziów do wyrażenia ich opinii (np. w połączeniu z gestami sędziowskimi #4, #8, #19 lub #25). Sędzia może również wziąć pod uwagę opinie zawodników, przy założeniu, że może być pewien ich bezstronności.

Jeżeli żadna decyzja nie może zostać podjęta, należy zastosować gest sędziowski #24 (wznowienie gry przez drużynę, która była w posiadaniu piłki).