PRZEPISY GRY

Bramki: **2x3 m**
Czas gry: **2:15 minut (bez przerwy)**
Piłka: **Nr 4 do gry na hali**
Obuwie: **Buty piłkarskie halowe lub inne sportowe nie pozostawiające śladów na podłożu**
Ilość zawodników: 1+4 (minimum 3 do rozpoczęcia i kontynuowania gry)

1. Każda drużyna może mieć zgłoszonych maksymalnie **10 zawodników,** w tym kapitana, który ma prawo zwracania się do sędziego w sposób taktowny w sprawach dotyczących zawodów przysługuje wyłącznie kapitanowi i tylko w przerwie w grze. Wszyscy zawodnicy rezerwowi podlegają władzy i jurysdykcji sędziego oraz posiadać koszulki z numerami.
2. Wymiana zawodników może być przeprowadzona w strefie zmian za linią boczną. Zawodnik schodzący musi opuścić boisko, dopiero zawodnik wchodzący może wejść na jego miejsce. Kara za nieprawidłową zmianę – rzut wolny pośredni z miejsca przewinienia.
3. Grę rozpoczyna drużyna wpisana w protokóle jako gospodarz. Z rozpoczęcia gry bramka może być zdobyta na drużynie przeciwnej
4. **Mur przy stałych fragmentach gry – 5 m.**
5. Zabrania się zawodnikom wykonywania wślizgów w zasięgu gry zawodnika drużyny przeciwnej walczącego o piłkę.
6. Rzut wolny pośredni zarządzony przez sędziego w polu karnym dla drużyny atakującej jest wykonywany z linii pola karnego.
7. **Rzut karny – 8 m.**
8. Rzut z autu wykonuje się nogą z miejsca wyjścia piłki linii bocznej lub zza boiska, jest to rzut pośredni.
9. Rzut od bramki wykonuje się ręką, piłka musi opuścić pole karne. Bezpośrednio z rzutu od bramki, bramka nie może być zdobyta.
10. Czas na wykonanie stałych fragmentów gry oraz wznowienie gry przez bramkarza – **4 sekundy**
11. Kary dla zawodników: żółta, czerwona kartka. Po otrzymaniu czerwonej kartki zawodnik opuszcza pole do końca meczu a jego drużyna gra w osłabieniu przez 2 minuty.
12. W przypadku, gdy dwie drużyny zdobyły taką samą ilość punktów o wyższym miejscu decyduje:
    1/ wynik meczu pomiędzy zainteresowanymi drużynami
    2/ różnica bramek zdobytych i straconych w całych rozgrywkach
    3/ ilość zdobytych bramek
    4/ gdy i to nie przyniesie rozstrzygnięcia – rzuty karne

    W przypadku gdy więcej niż dwie drużyny zdobędą taką samą ilość punktów o wyższym miejscu w lidze decyduje: mała tabela między zainteresowanymi drużynami.

    5/ drużyny winny być gotowe do rozpoczęcia meczu 15 min. przed godziną podaną w terminarzu

    6/ jeżeli w ciągu 5 min. po godzinie wyznaczonej w terminarzu drużyna (drużyny) nie jest gotowa do gry przegrywa walkowerem

UWAGA !!!
- **ZAWODNIK MOŻE GRAĆ W SKŁADZIE TYLKO JEDNEJ DRUŻYNY**
- **ZABRANIA SIĘ PALENIA TYTONIU ORAZ WNOSZENIA I SPOŻYWANIA ALKOHOLU NA TERENIE HALI SPORTOWEJ**
- **ORGANIZATOR NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA RZECZY POZOSTAWIONE W HALI I W SZATNI**
- **SPRAWY SPORNE ROZSTRZYGA SĘDZIA GŁÓWNY I ORGANIZATOR**