

# PRZEPISY W PIGUŁCE

## LINIE BOISKA

1. Linie nie należą do boiska. Dotknięcie linii wiąże się z utratą piłki lub karą 1 minuty.  
**Pamiętaj!** Zarówno wewnętrzna jak i zewnętrzna część linii końcowych boiska należy do „autu”.
2. Zawodnik drużyny atakującej (drużyny posiadającej piłkę) dotykając linii pola bramkowego znajduje się w strefie bramkowej.

*Kółeczka anty-wywrotne nie grają, czyli zawodnik ma prawo dotykać linii kółkami zabezpieczającymi nawet w momencie posiadania piłki.*

## ZAWODNIK POZA BOISKIEM

Żaden zawodnik podczas gry nie może opuszczać boiska chyba, że:

- w trakcie uderzenia pozbywa się piłki i zostaje wypchnięty po za boisko,
- ratując piłkę przed wyjściem na aut sam wyjeżdża poza boisko.

Naruszenie tego przepisu będzie karane stratą piłki albo karą 1 minuty.

## 10 SEKUND

1. 10 SEKUND NA WYBICIE – każdy zawodnik wybijający ma 10 sekund na wprowadzenie piłki na boisko. Wciągu tych 10 sekund piłka musi być dotknięta przez zawodników, którzy znajdują się w polu gry.  
**Uwaga!** Piłka znajdująca się w locie jest dalej w posiadaniu osoby, która wybija.
2. 10 SEKUND BEZ KOZŁA – każdy zawodnik posiadający piłkę musi w ciągu 10 sekund odbić piłkę (kozioł) albo podać ją do innego zawodnika.  
**Uwaga!** Piłka znajdująca się w locie jest dalej w posiadaniu osoby która wykonuje podanie.
3. 10 SEKUND W POLU BRAMKOWYM – zawodnik drużyny atakującej (posiadającej piłkę) może tylko przez 10 sekund znajdować się w tzw. strefie drużyny przeciwnej (pole bramkowe drużyny broniącej).

**Uwaga!** Zawodnik drużyny atakującej dotykając linii pola bramkowego znajduje się w strefie bramkowej (**nie dotyczy to kólek anty wywrotnych**). Przepis ten dotyczy również sytuacji, gdy drużyna wyprowadza piłkę z własnej połowy, a zawodnik tej drużyny znajduje się już w polu bramkowym drużyny broniącej. Drużyna, która naruszyła ten przepis traci piłkę.

## 12 SEKUND

Każda drużyna ma 12 sekund na wyprowadzenie piłki z pola obrony (połowy). 12 sekund liczy się od momentu opanowania piłki przez zawodnika atakującego.

**Uwaga!** Piłka musi dotknąć pola ataku, lub zawodnika znajdującego się w polu ataku.

Drużyna, która naruszyła ten przepis traci piłkę.

## 40 SEKUND

Cała akcja drużyny może trwać maksymalnie 40 sekund. Zegar 40 sekundowy jest włączany w momencie dotknięcia piłki przez zawodnika drużyny atakującej.

### **Zegar 40 sek. resetujemy w następujących przypadkach:**

- po stracie piłki,
- po piłce spornej, jeśli piłkę otrzymuje drużyna przeciwna,
- po błędzie sędziego (interpretacja sędziów boiskowych wspomagana decyzją sędziego technicznego)
- po faulu drużyny broniącej.

### **Zegar 40 sek. nie zostanie zresetowany w następujących przypadkach:**

- piłka wyjdzie na aut i ta sama drużyna jest w posiadaniu piłki,
- equipment drużyny posiadającej piłkę,
- piłka sporna, jeżeli posiadanie otrzymuje ta sama drużyna,
- w przypadku, kiedy zawodnik drużyny popełnia faul ale piłka dalej jest w posiadaniu tej drużyny, np. faul techniczny ławki, trenera.

### **Reset do 15 sekund**

W momencie, kiedy drużyna bierze time out w czasie poniżej 15 sekund do zakończenia akcji (40s), zegar resetujemy do 15 sekund np. zawodnicy wyprowadzają piłkę z własnej połowy i w czasie 10 sekund do zakończenia akcji jeden z nich bierze time out. W tym momencie sędzia stolikowy resetuje czas do 15 sekund. Tyle czasu posiada drużyna na skończenie akcji.

W przypadku kiedy time out jest wzięty po wyżej 15 sekund (zegara 40s), to taki czas pozostaje do skończenia akcji.

## **CZTERECH W POLU BRAMKOWYM**

Zawodnicy drużyny broniącej mogą tylko w 3 osoby znajdować się we własnym polu bramkowym. Jeżeli w strefę wjedzie 4 osoba, zostaje ona skierowana do odbycia jednogminutowej kary w strefie kar, lub sędzia może przyznać punkt karny, jeśli była możliwość zdobycia bramki (**nie dotyczy to kólek anty-wywrotnych**).

## **ZASADA 1 METRA**

Każdy zawodnik ma prawo do zajmowania miejsca na boisku. Jeśli po wybiciu piłki spoza boiska zawodnik chce wjechać na pole gry, a inny gracz stanie lub przejedzie w odległości mniejszej niż 1 metr od niego, popełnia błąd.

KARA: strata piłki lub 1 minuta.

## **PRZERWA NA ŻĄDANIE (TIME OUT)**

Każda drużyna posiada 6 time outów, z czego:

- zawodnicy w ciągu całego meczu mają do dyspozycji 4 przerwy po 30s, które mogą wykorzystać, jeżeli ich drużyna jest w posiadaniu piłki,
- trener ma do dyspozycji 2 przerwy minutowe. Trener lub asystent musi zgłosić do stolika chęć wzięcia przerwy. Time out zostanie przyznany tylko w czasie wstrzymania gry.

**Uwaga!** Trener może również wykorzystać krótki time out 30s, zaś zawodnicy nie mogą wziąć time out 1 minutowego. Tak zwany time out może wziąć każdy zawodnik, którego drużyna jest w posiadaniu piłki. DRUŻYNA + PIŁKA = TIME OUT

Zawodnik, który chce wziąć time out powinien głośno i wyraźnie wykrzyknąć słowo TIME OUT. Słowo „czas” nie jest równe słowu time out.

## **BŁĄD POLA OBRONY**

Tak zwana połowa następuje, gdy piłka ponownie powraca na pole obrony (połowę) i zostaje dotknięta lub złapana przez zawodnika drużyny, która wyprowadza piłkę.

KARA – strata piłki.

## **PORUSZANIE SIĘ PODCZAS WYBIJANIA ORAZ MIEJSCE WYBICIA PIŁKI**

**Po bramce** – tylko po bramce zawodnik może poruszać się wzdłuż całej linii końcowej (15m), również poza słupkami bramkowymi.

**Zza linii autowej** (faul, time out, błąd połowy) – zawodnik może tylko obracać się wokół własnej osi. Zawodnik ten może wjechać na boisko maksymalnie pod kątem 45°.

**Po faulu lub błędzie** – w miejscu wyznaczonym przez sędziego, jak najbliższej popełnionego błędu lub faulu.

**Rozpoczęcie kwarty** – po przeciwnej stronie stolika sędziowskiego, najbliższej linii środkowej po stronie pola obrony drużyny wznawiającej grę.

**Po błędzie połowy** – po przeciwnej stronie stolika sędziowskiego, najbliższej linii środkowej po stronie pola ataku drużyny wznawiającej grę.

**Po time out** – na linii bocznej (najbliższej miejsca zatrzymania akcji) lub końcowej.