

# **FUTSAL**

Szkoły przystępujące do współzawodnictwa są zobowiązane zarejestrować się do się przez system rejestracji szkół - [www.srs.szs.pl](http://www.srs.szs.pl) zgodnie z kalendarzami wojewódzkimi do 30.09.2026.

## **I - UCZESTNICTWO**

- w zawodach startują reprezentacje szkół oddzielnie dziewcząt i chłopców
- drużyna składa się z 5 zawodników/zawodniczek w tym bramkarza oraz 5 zawodników/zawodniczek rezerwowych,
- w chwili rozpoczęcia meczu drużyna musi liczyć 5 zawodników. Jeżeli w trakcie meczu na boisku pozostanie 3 zawodników/zawodniczek - spotkanie zostaje przerwane.

## **II - KATEGORIA WIEKOWA**

**IGRZYSKA MŁODZIEŻY SZKOLNEJ - rocznik > 2012/2013**

## **III - SPOSÓB PRZEPROWADZENIA ZAWODÓW**

### **Art. 1. Przepisy gry zmodyfikowane na potrzeby rozgrywek szkolnych**

Rozgrywki prowadzone są zgodnie z niniejszym regulaminem. Obowiązują przepisy gry w futsal, z następującymi modyfikacjami:

- 1x10 minut (czas zatrzymywany, faule akumulowane od 4 przewinienia),
- 2x10-12 minut (bez zatrzymywania, faule akumulowane od 3 przewinienia, kasują się w przerwie),
- 1x15 min (bez zatrzymywania, faule akumulowane od 4. przewinienia) - przy turniejach powyżej 4 drużyn
- przerwy na żądanie: każdy trener ma prawo do 1 „time-outu” na mecz/półowę.

Czas gry ustala organizator w zależności od liczby zespołów i posiadanego zaplecza sportowego.

1. Piłka rozmiar nr 4 przystosowany do gry na hali,
2. Bramka może zostać zdobyta „z rozpoczęcia gry” czyli bezpośrednio ze środka boiska,
3. Rzut karny wykonywany z linii 6 metra, bramkarz musi stać na linii,
4. Przedłużony rzut karny wykonywany z 10 metra, jeśli faul został popełniony pomiędzy linią pola karnego a punktem 10 metrów, to drużyna atakująca wybiera:
  - 10 metr,
  - miejsce przewinienia,
  - bramkarz w odległości minimum 5 metrów od piłki
5. Wprowadzenie piłki z autu;
  - piłka ustawiona na linii bocznej boiska,
  - piłka musi być ustawiona nieruchomo a zawodnik może mieć jedną nogę na linii lub poza nią, zawodnik nie może znajdować się na boisku w momencie wykonywania wprowadzenia piłki z autu,
  - przeciwnik musi znajdować się 5 m od piłki (sędzia odsunie zawodnika jeśli przeszkadza, zawodnik może poprosić o odsunięcie zawodnika, zawodnik może zagrać piłkę w kierunku w którym nie przeszkadza zawodnik drużyny przeciwnej w każdym momencie)
  - czas na wykonanie wznowienia to 4 sekundy.
6. Rzut od bramki;
  - bramkarz wznawia grę po opuszczeniu piłki za linie bramkową ręką w obrębie całego boiska,
  - bramkarz może wznowić grę ręką lub nogą w obrębie całego boiska po złapaniu piłki z akcji
  - bramkarz nie może zdobyć bramki bezpośrednio z wyrzutu piłki ręką
  - bramkarz może zdobyć bramkę nogą (tzw. drop kick) z powietrza lub po odbiciu od podłoża
  - czas na wznowienie gry 4 sekundy.
7. Gra z bramkarzem;  
szkoły podstawowe (do ustalenia z opiekunami i komisją sędziowską) (zaleca się grę według przepisów) bramkarz po wprowadzeniu piłki do gry nie może otrzymać zagrania powrotnego od swojego zawodnika chyba, że piłkę dotknie zawodnik drużyny przeciwnej.
8. Zmiany „hokejowe”

### **Art. 2. Organizacja**

1. Każda drużyna musi posiadać jednolite stroje.
2. Zawodnicy muszą posiadać numery na koszulkach.
3. Kierownicy drużyn są zobowiązani do udziału w odprawie technicznej, najpóźniej 10 minut przed rozpoczęciem zawodów.

### **Art. 3. Punktacja i kolejność drużyn**

1. Punktacja:
  - zwycięstwo - 3 pkt,
  - remis - 1 pkt,
  - porażka - 0 pkt.
2. W przypadku równej liczby punktów:
  - przy dwóch drużynach:
    - a. wynik bezpośredniego meczu,
    - b. różnica bramek w meczu bezpośrednim,
    - c. różnica bramek w całym turnieju,
    - d. większa liczba strzelonych bramek.
  - przy więcej niż dwóch drużynach:
    - a. mała tabela (punkty w meczach między drużynami),
    - b. różnica bramek w meczach między drużynami,
    - c. różnica bramek w całym turnieju,
    - d. większa liczba bramek w całym turnieju,
    - e. losowanie (zaleca się zamiast losowania - serię rzutów karnych: po 3 strzały).

### **Art. 4. Kary i dyscyplina**

1. Stosuje się następujące kary dyscyplinarne:
  - pierwsze czasowe wykluczenie zawodnika z gry na (1-2 minuty), (żółta kartka)
  - drugie czasowe wykluczenie z gry na (1-2 minuty), (druga żółta kartka) konsekwencja czerwona kartka – wykluczenie zawodnika do końca danego spotkania.
  - bezpośrednia czerwona kartka – wykluczenie zawodnika z gry do końca danego spotkania. (kara 2 minuty)
  - Długość kary za „żółtą” kartkę ustala organizator i dostosowuje proporcjonalnie do czasu gry
  - za naprawdę poważne przewinienia (np. poważny rażący faul, gwałtowne agresywne zachowanie, oplucie przeciwnika/innej osoby, używanie ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka/gestów) sędzia winien od razu zastosować karę wykluczenia,
  - sędzia zaczyna mierzenie czasu trwania kary wychowawczej od momentu wznowienia.

### **UWAGA**

Zgoda na start w wyższej kategorii wiekowej (rocznik 2014) do pobrania na stronie srs.szs.pl zakładka <https://srs.szs.pl/zawodnicy>. Kafelek koloru czerwonego „ZK”

Uczeń szkoły w jednym roku szkolnym może reprezentować szkołę tylko w jednej kategorii wiekowej.

### **IV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Rozgrywki gminne i powiatowe mogą być sędziowane przez nauczycieli WF.
2. Każdy uczeń musi posiadać ważną legitymację szkolną. W wyjątkowych sytuacjach uczeń może posiadać inny dokument ze zdjęciem oraz zaświadczenie dyrektora szkoły potwierdzające tożsamość ucznia.
3. Prawo gry mają uczniowie, którzy rozpoczęli naukę w szkole najpóźniej 1 października 2026/2027 (lub za zgodą organizatora).
4. Każdy uczestnik musi mieć zgodę rodziców/opiekunów prawnych na udział w zawodach. Zgoda przechowywana jest w szkole i potwierdzana w systemie srs.szs.pl.