

## Wyjaśnienia do Przepisów Gry 2017/2018 zawarte w okólniku IFAB nr 11 z 25 września 2017 r.

IFAB zatwierdził następujące wyjaśnienia do Przepisów Gry 2017/18, które wchodzą w życie ze skutkiem natychmiastowym:

### **MODYFIKACJE PRZEPISÓW GRY**

#### WYMIANY:

- Liczba wymian, której może dokonać każda drużyna, nie może przekraczać pięciu, z wyłączeniem rozgrywek młodzieżowych, w których maksymalna liczba będzie określona przez związek narodowy, konfederację lub FIFA.

#### Wyjaśnienie

Poprzednia korekta Modyfikacji miała na celu zwiększenie udziału zawodników w zawodach, ale przypadkowo doprowadziła do zmniejszenia udziału zawodników w niektórych krajach, w których przed tą korektą zezwalano na więcej niż pięć wymian w rozgrywkach młodzieżowych. Wobec powyższego, obecne wyjaśnienie zezwala na dokonanie więcej niż pięciu wymian w rozgrywkach młodzieżowych.

### **ART. 4 – UBIÓR ZAWODNIKÓW**

#### Slogany, wyrażenia, ilustracje i treści reklamowe

Poniższe wskazówki (które będą stanowiły część Artykułu 4 w Przepisach 2018/19) mają na celu pomóc organizatorom rozgrywek, związkom narodowym, konfederacjom i FIFA zdecydować co może być widoczne na ubiorze zawodników.

#### **Zasady**

- Artykuł 4 odnosi się do całego sprzętu (włącznie z ubiorem) noszonego przez zawodników, zawodników rezerwowych i zawodników wymienionych; jego zasady odnoszą się również do osób towarzyszących drużynom przebywających w strefach technicznych
- Poniższe elementy są (zazwyczaj) dozwolone:
  - Numery zawodników, nazwisko zawodnika, logo/herb klubu, emblematy i treści promujące piłkę nożną, szacunek i uczciwość, dozwolone są również treści reklamowe, na które zgodę wyraził organizator rozgrywek lub związek narodowy, konfederacje lub regulaminy FIFA
  - Treści związane z rozgrywanymi zawodami: drużyny, data, rodzaj rozgrywek/wydarzenia, miejsce
- Dozwolone slogany, wyrażenia i ilustracje powinny być ograniczone do przodu koszulki, rękawka i/lub opaski na ramię
- W niektórych przypadkach, slogany, wyrażenia i ilustracje mogą być umieszczone wyłącznie na opasce kapitańskiej

## Interpretacja Artykułu

Interpretując czy slogan, wyrażenie lub ilustracja są zgodne z Przepisami, należy odnieść się do **Artykułu 12 (Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie)**, który zobowiązuje sędziego do podjęcia działań wobec zawodnika, który jest winny:

- Użycia ordynarnego, obelżywego, obraźliwego języka i/lub gestów,
- Wykonywania prowokacyjnych, szyderczych, względnie podburzających gestów lub działań

Jakiegokolwiek slogany, wyrażenia czy ilustracje, które spełniają powyższe kryteria są niedozwolone.

Podczas, gdy treści „religijne” czy „osobiste” są łatwo definiowalne, treści „polityczne” są mniej klarowne, a slogany, wyrażenia czy ilustracje powiązane z poniższymi aspektami są niedozwolone:

- jakąkolwiek osobą/osobami, żyjącymi lub nieżyjącymi (chyba, że ich nazwisko stanowi część nazwy rozgrywek)
- jakimikolwiek lokalnymi, regionalnymi, narodowymi lub międzynarodowymi partiami politycznymi/organizacjami/grupami, itd.
- jakimikolwiek lokalnymi, regionalnymi lub narodowymi władzami lub jakimikolwiek departamentami, biurami czy ich funkcjami
- jakimikolwiek organizacjami, które dyskryminują
- jakimikolwiek organizacjami, których cele/działania obrażają znaczną liczbę osób
- jakimikolwiek konkretnym politycznym działaniem/wydarzeniem

Podczas upamiętniania znaczącego narodowego lub międzynarodowego wydarzenia, należy szczególnie brać pod uwagę odczucia drużyny przeciwnej (włącznie z jej kibicami) oraz ogółu kibiców.

Regulaminy rozgrywek mogą zawierać dalsze ograniczenia w szczególności w odniesieniu do wielkości, ilości oraz lokalizacji dozwolonych sloganów, wyrażeń, ilustracji i reklam. Zaleca się, żeby spory dotyczące sloganów, wyrażeń i ilustracji były rozwiązywane przed rozpoczęciem zawodów/turnieju.

## ARTYKUŁ 11 – SPALONY

Oceniając pozycję spaloną należy brać pod uwagę punkt pierwszego kontaktu związanego z „zagranieniem lub dotknięciem” piłki.

### Wyjaśnienie

Wprowadzenie powyższej definicji jest niezbędne, jako że użycie „powolnego tempa (slow motion)” w systemie VAR, pozwala dostrzec zauważalną różnicę pomiędzy pierwszym a ostatnim kontaktem zawodnika z piłką, gdy ta jest „podawana”.

## **ARTYKUŁ 12 – GRA NIEDOZWOLONE I NIEWŁAŚCIWE POSTĘPOWANIE**

### PRZEWINIENIA POPEŁNIONE PRZECIWKO WSPÓLPARTNEROWI (LUB ZAWODNIKOWI REZERWOWEMU/OSOBIE TOWARZYSZĄCEJ DRUŻYNIE)

Jeżeli zawodnik popełnia przewinienie wobec zawodnika, zawodnika rezerwowego lub osoby towarzyszącej, i osoba ta jest z jego własnej drużyny, a do przewinienia dochodzi, gdy piłka jest w grze, to:

- jeżeli do przewinienia doszło na polu gry, zarządza się rzut wolny bezpośredni (lub rzut karny)
- jeżeli do przewinienia doszło poza polem gry, a sędzia przerwał grę w celu udzielenia napomnienia (żk) lub wykluczenia (czk), zarządza się rzut wolny pośredni na linii ograniczającej pole gry, w miejscu najbliższym przewinienia.

### DWA PRZEWINIENIA DOKONANE W TYM SAMYM MOMENCIE/KRÓTKO PO SOBIE

W przypadku, gdy dochodzi do popełnienia dwóch oddzielnych przewinień karanych napomnieniem (żk), nawet w krótki odstępie czasu między jednym a drugim, to skutkują one udzieleniem dwóch napomnień (żk), np. jeżeli zawodnik:

- wchodzi na pole gry bez wymaganej zgody sędziego i dopuszcza się nierozważnego ataku/przerywa korzystną akcją faulem/zagraniem piłki ręką itp.

### ZAGRANIE PIŁKI RĘKĄ

Rzucenie przedmiotem stanowi przewinienie, za które grę wznawia się rzutem wolnym bezpośrednim (nie jest to przewinienie klasyfikowane jako zagranie piłki ręką) wobec tego, bramkarz, który rzuca przedmiotem i trafia w piłkę/przeciwnika we własnym polu karnym, ukarany zostanie napomnieniem (żk) lub wykluczeniem (czk) i dodatkowo podyktowany zostanie rzut karny.

## **SŁOWNIK**

### KOPNIĘCIE

- Piłka zostaje kopnięta jeżeli dojdzie do kontaktu piłki ze stopą i/lub stawem skokowym zawodnika

### Wyjaśnienie:

Definicja ta precyzuje, których części ciała używa się do „kopnięcia” piłki (w szczególności w kontekście zagrania piłki do bramkarza itp.) Piszczel, kolano i inne części ciała raczej „zagrywają” piłkę niż ją „kopią”.