



Правила игре

21/22.



Download
Laws of the Game App

Приредили и припремили:
Никола Томичић и Игор Радојчић

Издавач:
Фудбалски савез Србије,
Судијско одељење ФСС
Теразије 35, Београд

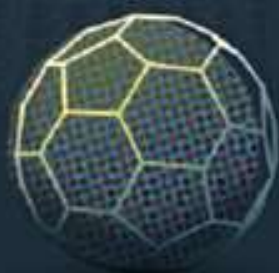
За издавача: Јован Шурбатовић

Штампа: Intranet communication, Београд

IFAB[®]

Правила игре

2021/22.



Садржај

6	О правилима
12	Белешке и модификације
13	Белешке
15	Опште измене
17	Упутство за привремено искључење
20	Упутство за повратак замењених играча
22	Правила игре 2021/22.
23	1 - Терен за игру
31	2 - Лопта
34	3 - Играчи
40	4 - Опрема играча
45	5 - Судија
54	6 - Остали чланови судијског тима
61	7 - Трајање утакмице
64	8 - Почетак и наставак игре
68	9 - Лопта у игри и ван игре
70	10 - Одређивање исхода утакмице
76	11 - Офсајд
79	12 - Прекршаји и неспортска понашања
91	13 - Слободни ударци
94	14 - Казнени ударац
99	15 - Убацивање
102	16 - Ударац са врата
105	17 - Ударац из угла

108	Видео асистент судија (ВАР) протокол
116	FIFA Quality Programme
119	Измене Правила игре 2021/22.
120	Преглед измена Правила игре 2021/22.
123	Детаљнији преглед измена Правила игре 2021/22.
135	Практичан водич за чланове судијског тима
136	Увод
137	Постављање, кретање и тимски рад
151	Говор тела, комуникација и пиштаљка
155	Остали савети
	<ul style="list-style-type: none">• Предност• Надокнада изгубљеног времена• Држање противника• Офсајд• Повреде• Поступање после жутог или црвеног картона

IFAB[®]



О

правилима

IFAB®



Филозофија и дух Правила

Фудбал је најпопуларнији и највећи спорт на планети. Игра се у свакој земљи и на многим, различитим нивоима. Правила игре су иста за све, како за Светско првенство у фудбалу тако и за децу која играју фудбал у најудаљенијим крајевима света. Да се иста Правила примењују у свакој утакмици сваке конфедерације, државе, града и села широм света је изузетна снага која мора бити сачувана. Ово је, такође, прилика која се мора искористити за добробит и популаризацију фудбала свуда по свету.

У фудбалу морају постојати Правила која игру чине фер, спортском и праведном као основним темељом ове "прелепе игре" што је и витална карактеристика „спортског духа“ у игри. Најбоље утакмице су оне у којима је судија је ретко потребан и где играчи играју са поштовањем једних према другима, са поштовањем према службеним лицима и са поштовањем Правила игре.

Правила фудбалске игре су релативно једноставна, у поређењу са другим екипним спортовима, али многе ситуације су "субјективне" а судије су људи и неке њихове одлуке ће неминовно довести до размимоилажења у мишљењима. За неке људе, ова размимоилажења су део уживања и атрактивности игре, али, без обзира да ли су одлуке исправне или не, "дух" игре захтева да се одлуке судија увек поштују. Сви битни чиниоци у фудбалској игри, поготово тренери и капитени екипа, имају велику одговорност према игри и поштовању службених лица и њихових одлука.

Правила не могу да предвиде сваку могућу ситуацију, тако да тамо где не постоји директна одредба у Правилима игре, Међународни борд очекује да судија донесе одлуку у складу са "духом" игре - што често укључује постављање питања "шта се од фудбала жели или очекује?".

Правила, такође, морају допринети сигурности и безбедности играча. Последњих година безбедност играча је покретачка снага бројних измена као што је могућност додатне замене у продужецима и увођење паузе за узимање течности (drink breaks) и паузе због топлог времена (cooling breaks). Поред тога, као одговор на пандемију COVID-19, уведена је привремена измена Правила 3 која даје врхунским такмичењима могућност повећања максималног броја замена са три на пет. Такође, започето је омогућавање додатних замена када је у питању потрес мозга, тако да екипе могу дати приоритет безбедности играча који имају стварни или сумњиви потрес мозга, а да притом не трпе због бројчаног недостатка.

Иако се незгоде током игре догађају, Правила би требало да игру учине безбедном што је више могуће. Ово захтева да играчи покажу поштовање противника, а судије треба да створе безбедне услове за игру констатно онемогућававши оне чија је игра сувише агресивна и опасна. Правила инсистирају на неприхватљивости небезбедне игре кроз њихове дисциплинске фразе, нпр. „безобзиран старт“ (опомена = жути картон/ЖК) и "угрожавање безбедности противника" или "коришћење прекомерне снаге“ (искључење = црвени картон/ЦК).



Управљање изменама Правила

Фудбал мора бити атрактиван и пријатан за играче, службена лица, тренере, као и гледаоце, навијаче и раднике у фудбалу, без обзира на узраст, расу, религију, културу, националност, пол, сексуалну оријентацију, инвалидитет и слично, желе да играју фудбал и да уживају у њему.

Да би се Правило изменило Међународни борд и сва његова тела укључена у процес доношења одлука морају да се увере да ће измена користити игри што значи да ће потенцијални предлог обично бити тестиран.

За сваку предложену измену фокус мора бити на: правичности, интегритету, поштовању, сигурности, уживању учесника и томе како технологија може користити игри.

Међународни борд ће наставити да сарађује са глобалном фудбалском породицом тако да измене Правила користе фудбалу на свим нивоима и у сваком делу света, а да се интегритет игре, Правила и судије, поштују, вреднују и буду заштићени.

Будућност

Током 2021. и 2022. године Међународни борд, који ради на својим стручним панелима, ће спровести широке консултације за неколико важних тема у вези Правила, са посебним освртом на безбедност играча у вези епидемиолошке ситуације и повратних информација у вези додатних замена када је у питању потрес мозга играча.

Међународни борд у великој мери ужива у међусобној сарадњи са људима широм света и ми јесмо увек веома задовољни и заинтересовани да добијемо сугестије или питања која се односе на Правила игре. Заиста, многе од недавних измена Правила су дошле као плод сугестија људи из различитих делова света.

Надамо се да ћемо се лакше, интензивније и чешће ангажовати у будућности, па вас молимо да проверите детаље на нашој веб страници: **www.theifab.com**

Наставите да шаљете своје предлоге, идеје и питања на: **lawenquiries@theifab.com**



Белешке и модификације

Белешке

Званични језици

Међународни борд објављује Правила игре на енглеском, француском, немачком и шпанском језику. Ако постоји било каква разлика у формулацији, енглески текст је меродаван.

Други језици

Национални савези који преводе Правила игре могу добити од Међународног борда шаблон за Правила за издање 2021/22. путем адресе: info@theifab.com

Национални савези који штампају преведену верзију Правила игре у овом облику треба да пошаљу копију Међународном борду како би била постављена на сајт Међународног борда и како би и други могли да их користе.

Мерни систем

Уколико постоји било каква разлика због различитих мерних система, метрички мерни систем је меродаван.

Примена Правила

Иста Правила важе на свакој утакмици у свакој конфедерацији, земљи, граду и селу и, осим измена дозвољених од стране Међународног борда (види "Модификације Правила"), Правила се не смеју модификовати или мењати.

Онима који обучавају службена лица и остале учеснике, треба нагласити да:

- ⚙ судије треба да примењују Правила у "духу" игре како би помогли да се утакмице завршавају на фер и безбедан начин
- ⚙ сви морају да поштују службена лица и њихове одлуке водећи рачуна да су судије људи и да ће правити грешке

Играчи имају велику одговорност за стварање имиџа игре и капитени екипа треба да играју важну улогу у настојању да се обезбеди поштовање Правила и судијских одлука.

Главне измене Правила су **истакнуте светло плавом бојом**.

Уређивачке измене су подвучене.



Опште измене

Универзалност Правила игре значи да је игра у суштини иста у сваком делу света и на свим нивоима. Како би се створило „Фер“ и безбедно окружење у којем се игра, Правила треба да промовишу учествовање и уживање, односно задовољство.

Историјски гледано, Међународни борд је дозвољавао националним савезима могућност модификовања „организационих“ Правила за поједине категорије фудбала. Међутим, Међународни борд охрабрује националне савезе да користе могућност ових опција за измену како би фудбал у њиховим земљама имао више користи и био још популарнији.

Како се игра фудбал тако би и суђење требало да буде исто на свим теренима у свету од Светског првенство у фудбалу до најмањег и најудаљенијег дела света. Међутим, потребе фудбала у различитим земљама на планети треба да утврде колико дуго игра треба да траје, колико људи може да учествује и на који начин неко неспортско понашање треба да буде кажњено.

Сходно томе, 131. Генерална годишња скупштина Међународног борда одржана у Лондону 3. марта 2017. године једногласно је донела одлуку да национални савези (и конфедерације и ФИФА) треба да сада имају могућност, ако желе да је користе, да направе измене свих или неких од следећих организационих делова Правила игре у делу њихових одговорности:

За млађе категорије, ветеране, фудбал за инвалиде и рекреативни фудбал:

- ⊗ величина терена за игру
- ⊗ величина, тежина и материјал лопте
- ⊗ ширина између статива и висина од тла до пречке
- ⊗ трајање два (једнака) дела игре (и два једнака дела продужетака)
- ⊗ примена повратка замењених играча
- ⊗ примена привременог искључења за неке или све жуте картоне

За неке нивое такмичења укључујући прве тимове на највишим степенима такмичења или националне „А“ репрезентације:

- ⊗ дозвољен број замена за сваку екипу је максимално пет, осим у утакмицама млађих категорија где ће максимум одредити од националног савеза, конфедерација или ФИФА

Поред тога, да би национални савези и даље били флексибилни у сврху користи и развитка домаћег фудбала, Генерална годишња скупштина Међународног борда одобрила је следеће измене које се односе на поједине „категорије“ фудбала:

- ⊗ женски фудбал није више посебна категорија и сада има исти статус као мушки фудбал
- ⊗ старосна граница за млађе категорије и ветеране је уклоњена – национални савези, конфедерације и ФИФА имају могућност да одлуче о старосном ограничењу за ове категорије
- ⊗ сваки национални савез треба да одреди која такмичења на најнижим нивоима фудбала се сматрају као „рекреативни“ фудбал

Дозволе за друге модификације

Национални савези имају могућност да одобре различите модификације за различита такмичења - не постоји услов да се примењује универзално или за све. **Ипак, осим ових одобрених нису дозвољене друге модификације без дозволе Међународног борда.**

Национални савези треба да информишу Међународни борд о уведеним модификацијама, и на којем нивоу су уведене, а посебно разлог(е) зашто су модификације уведене, како би евентуално могле да помогну развоју фудбала, односно како би Међународни борд поделио искуство са другим националним савезима.

Међународни борд је такође веома заинтересован да чује о другим потенцијалним модификацијама Правила игре која би могла да повећају масовност и учешће, да фудбал буде атрактивнији и још више промовише глобални развој.

Упутство за привремено искључење

131. Генерална годишња скупштина Међународног борда одржана у Лондону 3. марта 2017. године одобрила је употребу привременог искључења за све или поједине жуте картоне (ЖК) у млађим категоријама, ветеранима, фудбалу за инвалиде и рекреативном фудбалу, уз сагласност пропозиција такмичења националних савеза, конфедерација или ФИФА (у зависности од носиоца такмичења).

Текст о привременом искључењу се може наћи у делу Правила:

Правило 5 - Судија (Права и обавезе):

Дисциплинске мере

Судија има право да покаже жути или црвени картон и, где то Пропозиције такмичења дозвољавају, привремено искључи играча, од тренутка ступања на терен за игру пре утакмице, па све до краја утакмице, укључујући паузу између два полувремена, као и током продужетака и извођења удараца са тачке за казнени ударац

Привремено искључење је када играч направи прекршај за жути картон (ЖК) и кажњава се тренутном забраном играња у наредном делу утакмице. Сматра се да "тренутна казна" може имати значајан и непосредан позитиван утицај на понашање играча који праве прекршаје као и, потенцијално, на комплетну екипу таквих играча.

Национални савез, конфедерација или ФИФА, треба да одобре (за објављивање у Пропозицијама такмичења) протокол о привременом искључењу са следећим смерницама:

Само играчи

- ⊗ Привремено искључење се примењује за све играче (укључујући вратаре), али не и за прекршаје за жути картон (ЖК) учињене од заменика или замењених играча

Знак судије

- ⊗ Судија ће означити привремено искључење показивањем жутог картона (ЖК), а затим ће јасно са обе руке показати према простору за привремено искључене (обично играчев технички простор)

Период привременог искључења

- ⊗ Време привременог искључења је исто за све прекршаје
- ⊗ Време привременог искључења би требало да буде између 10-15% укупног времена (нпр. 10 минута за 90 минута игре; 8 минута за 80 минута игре)
- ⊗ Време трајања привременог искључења почиње у тренутку када се игра настави после играчевог напуштања терена за игру
- ⊗ Судија треба да укључи у трајање привременог искључења и време које ће надокнадити на крају сваког полувремена (нпр. замене, повреде итд.)

- ⊗ Пропозиције такмичења морају одредити ко ће помоћи судији у мерењу времена код привременог искључења - то би могла бити одговорност делегата, 4. судије или неутралног помоћног судије; или би то могао бити представник екипе
- ⊗ Када је време привременог искључења истекло играч може да се врати у игру са уздужне линије уз дозволу судије, која може бити и док је лопта у игри
- ⊗ Судија доноси коначну одлуку о томе када играч може да се врати
- ⊗ Привремено искључени играч не може бити замењен док не истекне време привременог искључења (замене не може бити ако је екипа искористила све дозвољене замене)
- ⊗ Ако трајање привременог искључења није истекло на крају првог полувремена (или на крај другог полувремена када се играју продужеци) преостали део времена се мора издржати на почетку другог полувремена (или на почетку продужетака)
- ⊗ Играчу којем није истекло трајање привременог искључења на крају утакмице је дозвољено да учествује у ударцима са тачке за казнени ударац

Простор за привремено искључене играче

- ⊗ Привремено искључени играч треба да остане у свом техничком простору (где постоји) или са тренером/техничким лицем екипе (осим у простору за загревање играча) и то са истим обавезама као заменици

Прекршаји током привременог искључења

- ⊗ Привремено искључени играч који направи прекршај за жути (ЖК) или црвени картон (ЦК) током привременог искључења не може више учествовати у даљем току утакмице и не може бити замењен

Даљи дисциплински поступак

- ⊗ Пропозиције такмичења и национални савези ће одлучити да ли привремено искључење мора бити пријављено надлежним органима и да ли се даљи дисциплински поступак може водити као акумулирање броја привременог искључења као што је случај са жутим картонима (ЖК)

Системи привременог искључења

Пропозиције такмичења могу користити један од следећих система привременог искључења:

- ⊗ Систем А - за све жуте картоне
- ⊗ Систем Б - за неке, али не све жуте картоне

Систем А – привремено искључење за све жуте картоне

- ⊗ Сви жути картони (ЖК) се кажњавају привременим искључењем
- ⊗ Играч којем буде показан 2. жути картон (ЖК) на истој утакмици:
 - биће други пут привремено искључен и више не може учествовати на утакмици
 - може бити замењен замеником на крају другог привременог искључења ако екипа тог играча није искористила максималан број замена (сматра се да је екипа већ кажњена играњем без тог играча 2 пута)

Систем Б – привремено искључење за неке, али не за све жуте картоне *

- ⊗ Унапред дефинисати листу прекршаја за жути картон (ЖК) који ће бити кажњавани привременим искључењем
- ⊗ За све остале прекршаје само се показује жути картон
- ⊗ Играч који је привремено искључен, а онда му буде показан жути картон наставља игру
- ⊗ Играч којем је показан жути картон, а затим буде привремено искључен може да настави са игром након завршетка трајања привременог искључења

- ⚽ Игравч који буде други пут привремено искључен на истој утакмици ће издржати временску казну привременог искључења и неће моћи да настави са игром.
- ⚽ Игравч може бити замењен на крају другог привременог искључења ако екипа тог играча није искористила максималан број замена
- ⚽ Игравчу којем буде показан други жути картон на истој утакмици ће бити показан црвени картон и не може више учествовати у даљем току утакмице и не може бити замењен

** Неке Пропозиције такмичења могу одредити да је сврсисходно да користе привремено искључење само за жуте картоне за прекршаје који се односе на "неприкладно" понашање, нпр.:*

- ⚽ *Симулирање*
- ⚽ *Намерно ометање противничке екипе код наставка игре*
- ⚽ *Протести или вербално коментарисање или гестикулација*
- ⚽ *Заустављање или утицај на обећавајући напад држањем, повлачењем, гурањем или игром руком*
- ⚽ *Недозвољено финтирање код казног ударца*

Упутство за повратак замењених играча

Након усвајања на 131. Генералној годишњој скупштини Међународног борда одржаној у Лондону 3. марта 2017. године Правила игре сада дозвољавају повратак замењених играча у такмичењима млађих категорија, ветеранима, фудбалу за инвалиде и рекреативном фудбалу, али само по одобрењу Пропозиција такмичења националних савеза, конфедерација или ФИФА (у зависности од носиоца такмичења).

Текст о повратку замењених играча се може наћи у делу Правила:

Правило 3 - Играчи (Број замена):

Повратак замењених играча

- 🚫 Примена повратка замењених играча је дозвољена само у такмичењима млађих категорија, ветеранима, фудбалу за инвалиде и рекреативном фудбалу, уз сагласност националног савеза, конфедерација или ФИФА.

При "Повратку замењеног играча" се мисли на играча који је већ играо на утакмици и био замењен (замењени играч) и касније у току утакмице се враћа да игра замењујући другог играча.

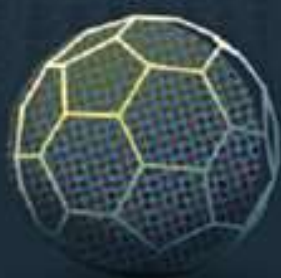
Осим могућности да се замењени играч врати у игру на терен, све остале одредбе Правила 3 и уопште Правила игре важе за повратак замењеног играча. Нарочито, процедура замене наведена у Правилу 3 се мора поштовати.



IFAB

Правила игре

2021/22.



Правило

1



Терен за игру

1. Површина

Терен за игру мора цео бити прекривен природном подлогом или, ако правила такмичења дозвољавају, мора бити цео прекривен вештачком подлогом осим где правила такмичења дозвољавају комбинацију вештачких и природних материјала (хибридни систем).

Боја вештачке подлоге мора бити зелена.

Када се вештачке подлоге користе на такмичарским утакмицама, било између репрезентација савеза чланица ФИФА, или међународним утакмицама клупских такмичења, површина мора да задовољава услове FIFA Quality Programme for Football Turf, изузев ако је Међународни борд одобрио изузетак.

2. Обележавање терена

Терен за игру мора бити правоугаоног облика и обележава се пуним (неиспрекиданим) линијама које не смеју бити опасне по учеснике; вештачки материјали се могу користити за обележавање терена на природној подлози само под условом да нису опасни. Ове линије припадају простору који обележавају.

Само линије назначене у Правилу 1 могу бити обележене на терену за игру. Где је у употреби вештачка подлога, друге линије су дозвољене под условом да су различитих боја и да се јасно разликују од линија за фудбал.

Две дуге граничне линије зову се уздужне линије. Две краће линије зову се попречне линије.

Терен за игру је подељен у две половине средишњом линијом која се обележава од средишње тачке на уздужним линијама.

На средини средишње линије је обележен центар. Око центра је обележен лук полупречника 9,15 метара.

Могуће је обележити један знак изван терена за игру на 9,15 метара од угаоног лука под правим углом на попречну линију и уздужну линију.

Све линије морају бити исте ширине, не шире од 12 цм. Попречне линије морају бити исте ширине као и стативе и пречка.

Ако играч на недозвољен начин обележава терен својом ногом, биће му показан жути картон због неспортског понашања. Ако судија примети да ово ради током утакмице, играчу који је направио прекршај биће показан жути картон због неспортског понашања када лопта буде ван игре.

3. Размере

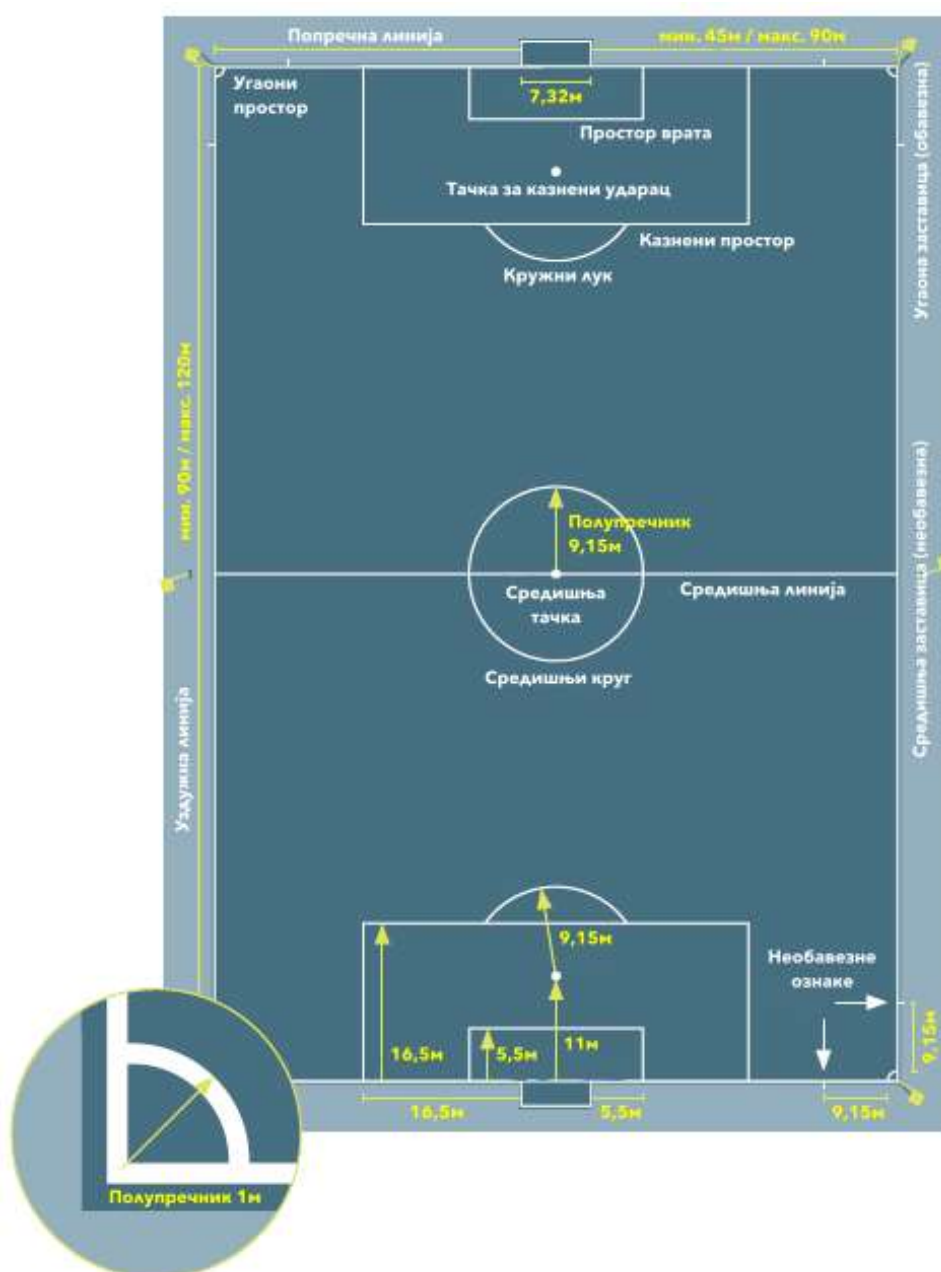
Уздужна линија мора бити дужа од попречне линије.

- Дужина (уздушна линија):
минимум 90 м (100 yds)
максимум 120 м (130 yds)
- Дужина (попечна линија):
минимум 45 м (50 yds)
максимум 90 м (100 yds)

4. Размере за међународне утакмице

- Дужина (уздушна линија):
минимум 100 м (100 yds)
максимум 110 м (120 yds)
- Дужина (попечна линија):
минимум 64 м (70 yds)
максимум 75 м (80 yds)

Пропозиције такмичења могу одредити дужине попечне и уздушне линије у оквиру ових размера.



- ☉ Мере терена за игру се рачунају од спољашње стране линија пошто линије припадају простору који ограничавају.
- ☉ Тачка за казнени ударац се мери од средишта тачке па до спољашње стране попечне линије у вратима.

5. Простор врата

Две линије се повлаче под правим углом на попречну линију на 5,5 метара од унутрашње стране сваког стуба врата. Ове линије се протежу у терену за игру у дужини од 5,5 метара и спајају се линијом која је паралелна са попречном линијом. Простор ограничен овим линијама и попречном линијом је простор врата.

6. Казнени простор

Две линије се повлаче под правим углом према попречној линији 16,5 метара од унутрашње стране сваког стуба врата. Ове линије се протежу у терену за игру 16,5 метара и спајају се линијом која је паралелна са попречном линијом. Простор ограничен овим линијама и попречном линијом је казнени простор.

У сваком казненом простору је обележена тачка на 11 метара од средине између стубова врата на једнакој раздаљини од њих.

Од сваке тачке за казнени ударац повучен је кружни лук полупречника 9,15 метара изван казног простора.

7. Угаони простор

Од сваког угаоног стуба са заставицом повучена је четвртина круга полупречника 1 метар у терену за игру.



8. Стуб са заставицом

Стуб са заставицом, не нижи од 1,5 метар висине и заобљен на врху, поставља се на сваки угао.

Стубови са заставицом, исто тако, могу се поставити на сваком крају средишње линије, не мање од 1 метар, ван уздужне линије.

9. Технички простор

Технички простор се односи на утакмице које се играју на стадионима који имају места за седење за званична лица екипе, заменике и замењене играче као што је испод наведено:

- ☉ Технички простор се протеже по један метар са сваке стране клупе за седење и напред до на један метар до уздужне линије
- ☉ Треба да се изврши обележавање техничког простора
- ☉ Број лица која се могу налазити у техничком простору одређују правила такмичења
- ☉ Лица у техничком простору:
 - морају да буду идентификована пре почетка утакмице сагласно правилима такмичења
 - морају се одговорно понашати
 - не смеју да излазе из техничког простора, осим у специјалним случајевима, као на пример интервенција, уз дозволу судије, физиотерапеута или лекара, на терену за игру ради помоћи повређеном играчу, је изузетак овог правила
- ☉ Само једно лице је овлашћено да, у исто време, даје тактичка упутства из техничког простора

10. Врата

Врата се постављају на средину сваке попречне линије.

Она се састоје из два вертикална стуба на једнакој раздаљини од угаоних стубова са заставицама и спојена водоравном пречком. Стубови врата и пречка морају бити направљени од одговарајућег материјала. Стубови врата и пречка обеју врата морају бити истог облика који може бити четвртаст, правоугаон, округао, елиптичан или комбинација ових облика.

Препоручује се да сва врата која се користе у званичним такмичењима под покровитељством ФИФА или конфедерација испуњавају захтеве „FIFA Quality Programme for Football Goals“.

Раздаљина између стубова је 7,32 м, а раздаљина од доње ивице пречке до тла је 2,44 м.

Постављање стубова врата у односу на попречну линију мора бити исто као на слици испод.

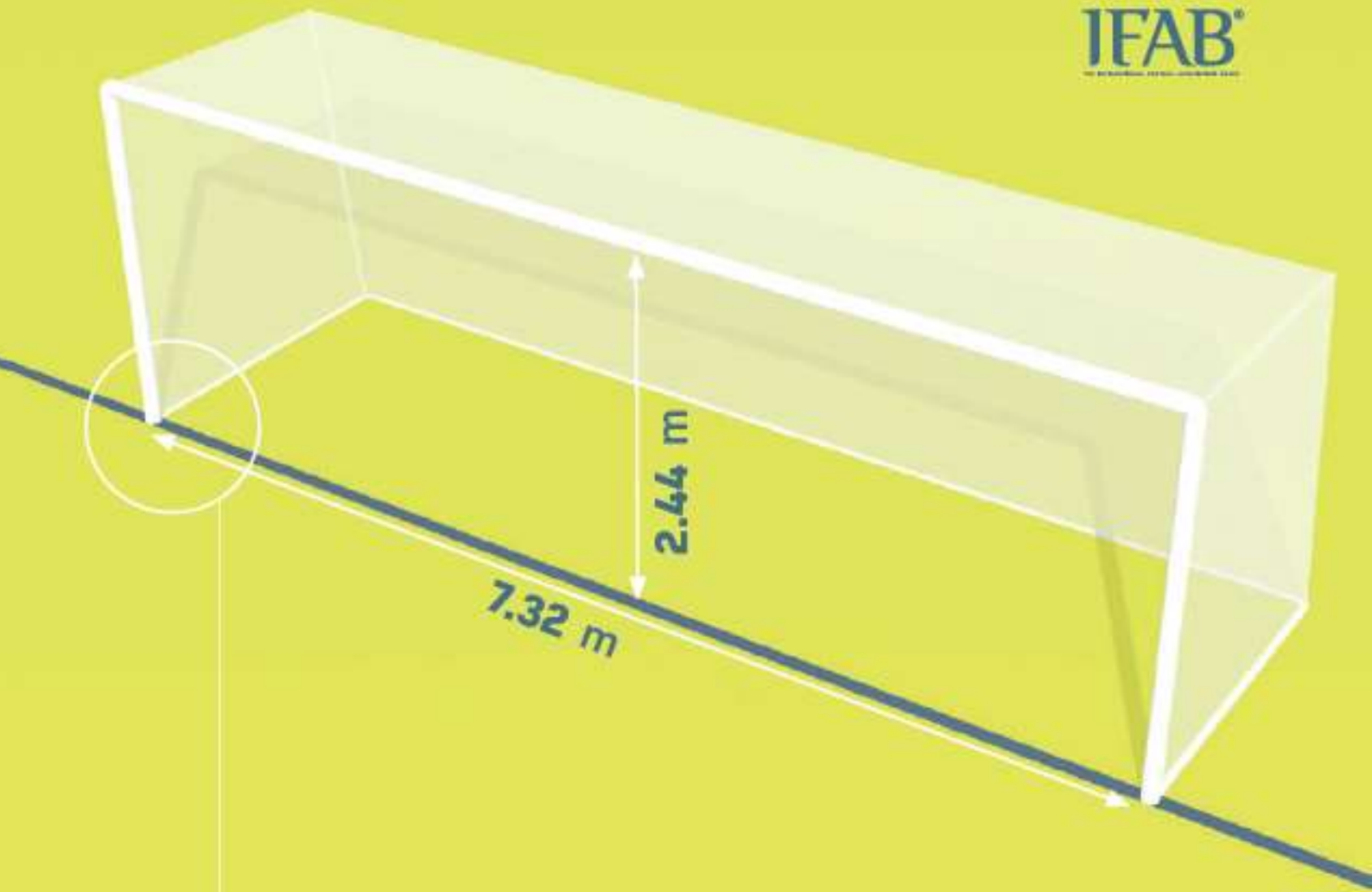
Стубови врата и пречка морају бити бели и морају имати исту ширину и дебљину која не прелази 12 цм.

Ако се пречка помери или постане неисправна, игра ће се зауставити док не буде враћена на своје место или се не поправи. Игра ће се наставити спуштањем лопте. Ако је није могуће вратити у првобитно стање утакмица ће бити прекинута. Није дозвољено користити канап уместо пречке.

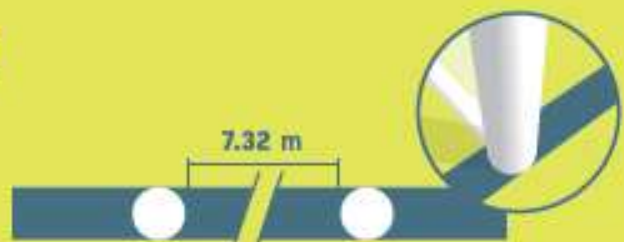
Мреже се могу причврстити на врата и тло иза врата само ако су прописно рапете и учвршћене да не сметају вратару.

Безбедност

Врата морају да буду чврсто причвршћена у земљу. Покретна врата се могу употребити само ако испуњавају овај захтев.



Положај стубова врата
у односу на попречну линију
мора бити као на овој слици, доле.



11. Гол-линија технологија

ГЛТ се примењује да се подржи судијска одлука да ли је погодак постигнут.

Употреба ГЛТ мора бити прописана правилима такмичења.

Основна начела ГЛТ

ГЛТ се примењује једино на линији у вратима и само одређује да ли је погодак постигнут или не.

Означавање да ли је погодак постигнут мора бити одмах и аутоматски потврђено у року од једне секунде и то само службеним лицима утакмице путем судијског сата помоћу вибрирајућег и визуелног сигнала; такође, сигнал може бити послат у видео оперативну собу (ВОС).

Захтеви и специфичности ГЛТ

Ако је ГЛТ у употреби у неком такмичењу, организатор такмичења мора осигурати да систем (укључујући све потенцијално дозвољене модификације врата или технологије у лопти) испуњава захтеве „FIFA Quality Programme for GLT“.

Где се користи ГЛТ, судија мора пре утакмице проверити да ли систем функционише и да ли је у сагласности са прописаним спецификацијама FIFA Quality Programme for GLT Testing Manual. Ако ГЛТ не функционише у сагласности са Testing Manual, судија може да не користи ГЛТ систем и о томе мора известити надлежни орган.

12. Комерцијално рекламирање

Ни једна врста комерцијалног рекламирања, било стварног или виртуалног, није дозвољена на терену за игру, у простору који ограничава мрежа на вратима, технички простор или простор за преглед видео снимка, или 1 метар од граничних линија од момента када екипе ступају на терен за игру, па док га не напусте на крају првог дела и од момента када се поново врате на терен за игру, па све до краја утакмице. Такође, рекламирање није дозвољено на вратима, мрежама, стубовима и платнима угаоних заставица и ништа од стране опреме (камере, микрофони, итд.) не може бити закачено на њих.

Поред тога, вертикално оглашавање мора бити најмање:

- ⊗ 1 метар од уздужне линије терена за игру
- ⊗ на истој удаљености од попречне линије колика је дубина мреже на вратима
- ⊗ 1 метар од мреже на вратима

13. Лого и амблем

Постављање репрезентативних логоа или амблема (стварних или виртуалних) ФИФА, конфедерација, националних фудбалских савеза, такмичења, клубова или других тела, је забрањено на терену за игру, у простору који ограничава мрежа на вратима, на вратима и стубовима угаоних заставица током трајања утакмице. Постављање ових логоа или амблема је дозвољено на платнима стубова угаоних заставица.

14. Видео асистент судија – ВАР

На утакмицама где се користи ВАР (опште прихваћени термин, тј. скраћеница) мора постојати видео оперативна соба (ВОС) и најмање један судијски простор за преглед снимка (СППС).

Видео оперативна соба (ВОС)

ВОС је место где своју дужност обављају видео асистент судије - ВАР, асистент ВАР-а (АВАР) и техничко лице за управљање видео снимцима. ВОС може бити на стадиону или близу њега или на више удаљенијих локација. Само овлашћеним лицима је дозвољено да уђу у ВОС или да комуницирају са ВАР и АВАР и техничким лицем током утакмице.

Играч, заменик, замењени играч или званично лице екипе који уђе у ВОС ће бити искључен.

Судијски простор за преглед снимка (СППС)

На утакмицама где се користи ВАР мора постојати најмање један судијски простор за преглед снимка (СППС) где судија прегледа ситуацију са терена. СППС мора бити:

- ⚽ на видљивом месту изван терена за игру
- ⚽ јасно обележен

Играчу, заменику, замењеном играчу или званичном лицу екипе који уђе у СППС биће показан жути картон.

Правило

2



Лопта

1. Квалитет и мере

Све лопте морају бити:

- ☉ Округле
- ☉ Направљене од погодног материјала
- ☉ Обима између 68 цм. и 70 цм.
- ☉ Тежине између 410 г. и 450 г. на почетку утакмице
- ☉ Притиска који одговара од 0,6-1,1 атмосфере (600-1100 г/цм²) на нивоу мора

Све лопте које се користе на званичним утакмицама организованим под ингеренцијом ФИФА или конфедерација морају да испуњавају захтеве и носе једно од обележја „FIFA Quality Programme for Footballs“.

Ова обележја (лого) указују да су лопте службено испитане и да испуњавају специфичне техничке захтеве за одговарајућу категорију и осим тога минималне захтеве Правила 2 и морају бити одобрене од Међународног борда.

Национални савези могу захтевати употребу лопти са једним од ових знакова.

На утакмицама играним у оквиру такмичења ФИФА, или такмичења која организују конфедерације и национални савези сваки облик комерцијалне рекламе на лопти је забрањен. Једино знак (лого) такмичења, назив организатора такмичења и марка произвођача лопте могу се налазити на лопти. Правилници такмичења могу прописати ограничења у односу на формат и број ових обележја.

2. Замена неисправне лопте

Ако лопта постане неисправна:

- ☉ Утакмица се зауставља
- ☉ Утакмица се наставља спуштањем лопте

Ако лопта постане неисправна при почетном ударцу, ударцу са врата, ударцу из угла, слободном ударцу, казненом ударцу или убацивању овај наставак ће се извести поново.

Ако лопта постане неисправна при извођењу казног удараца или извођења удараца са тачке за казнени ударац, крене напред и пре него што је додирне други играч или пре него што додирне стуб врата или пречку, казнени ударац ће се поновити.

Лопта се не може мењати за време утакмице без судијиног одобрења.

3. Додатне лопте

Додатне лопте могу бити распоређене око терена за игру и да се користе током утакмице под условом да у свему одговарају захтевима Правила 2 и да су под контролом судије.

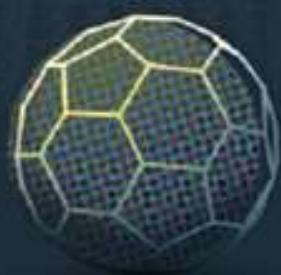
IFAB[®]
THE WORLD FOOTBALL INSTITUTE



IFAB®

Правило

3



Играчи

1. Број играча

Утакмицу играју две екипе, од којих се свака састоји од највише једанаест (11) играча, од којих је један вратар. Утакмица не може почети или се наставити ако свака екипа нема најмање седам (7) играча.

Ако је екипа остала са мање од 7 играча зато што је један или више играча намерно напустило терен за игру, судија не мора да прекине утакмицу и може да се примени правило предности. У таквим случајевима, судија не би требало да дозволи да се игра настави након што лопта изађе из игре ако једна екипа нема минималан број од 7 играча.

Ако правила такмичења налажу да имена свих играча или заменика морају да се наведу пре почетног ударца, а екипа почне утакмицу са мање од 11 играча, само они играчи чија имена су уписана у записник на почетку могу да употпуне број од 11 играча када стигну.

2. Број замена

Званична такмичења

Број заменика, максимално пет, који се могу користити у свакој утакмици која се игра у оквиру службених такмичења ФИФА, или у такмичењима која организују конфедерације и национални савези, осим за утакмице мушких и женских такмичења у које су укључени први тимови клубова у највишој лиги или сениорске „А“ репрезентације, које могу користити максимално три заменика.

Правила такмичења морају регулисати:

- ⚽ колико заменика може да буде пријављено, од најмање три до највише дванаест
- ⚽ да ли се може користити једна додатна замена када се играју продужеци од 2 пута по 15 минута (без обзира да ли је екипа већ користила максималан број дозвољених замена)

Друге утакмице

На утакмицама националног А тима може се пријавити највише дванаест заменика, а може се користити највише шест.

У свим осталим утакмицама може се вршити више замена под условом:

- ⚽ да одговарајући тимови постигну споразум о највећем броју замена
- ⚽ да судија буде обавештен пре почетка утакмице

Ако судија није обавештен или није постигнут споразум пре почетка утакмице, дозвољено је највише шест замена.

Повратак замењених играча

Повратак у игру замењених играча је дозвољен само на млађим категоријама, ветеранима, фудбалу за инвалиде и рекреативном фудбалу и то само уз сагласност заинтересованих националних савеза, конфедерација или ФИФА.

3. Процедура замене

Имена свих заменика се морају предати судији пре почетка утакмице. Заменици који нису тада пријављени не могу учествовати на утакмици.

За замену играча са замеником, морају се поштовати следећи услови:

- ⊗ судија мора бити обавештен пре него што се предложена замена учини
- ⊗ играч је замењен:
 - када добије дозволу судије да напусти терен за игру, осим ако већ није ван терена, и мора напустити терен на најближем месту неке од граничних линија осим ако судија директно не покаже да играч напусти терен код средишње линије или неког другог места (нпр. због безбедности, сигурности или повреде)
 - мора одмах отићи у технички простор или свлачионицу и више не може учествовати на утакмици, осим на такмичењима где је повратак замењених играча дозвољен
- ⊗ ако играч који треба да буде замењени играч одбије да напусти терен за игру, игра се наставља

Заменик улази само:

- ⊗ у прекиду игре
- ⊗ на средишњој линији
- ⊗ када играч који излази напусти терен
- ⊗ после добијеног знака од судије

Замена је комплетирана када заменик уђе на терен за игру и од тог тренутка играч који је изашао постаје замењени играч а заменик постаје играч и може почети да учествује у игри.

Сви замењени играчи и заменици су под ингеренцијом судије без обзира да ли играју или не.

4. Замена вратара

Било који играч може да замени место са вратарем ако је:

- ⊗ судија обавештен пре него што је замена извршена
- ⊗ замена извршена у прекиду игре

5. Прекршаји и казне

Ако уписани заменик почне утакмицу уместо уписаног играча, а судија није обавештен о томе:

- ⊗ судија дозвољава да уписани заменик настави утакмицу
- ⊗ не предузима се дисциплинска санкција против уписаног заменика
- ⊗ уписани играч може постати уписани заменик
- ⊗ број заменика се не умањује
- ⊗ судија ће у извештају одговарајућем органу навести овај случај

Ако је замена направљена током паузе између делова игре или продужетака, процедура мора бити обављена пре почетног ударца. Ако судија није обавештен, уписани заменици могу наставити игру, без дисциплинске казне, али морају бити пријављени надлежном органу.

Ако играч промени место са вратарем, а да судија није претходно обавештен:

- ⊗ игра се наставља
- ⊗ обојици играча показати жути картон када лопта следећи пут буде ван игре, али не ако је промена направљена током одмора између полувремена (укључујући одмор у продужецима) или у периоду између краја утакмице и почетка продужетка и/или удараца са тачке за добијање победника

За све остале прекршаје овог Правила:

- ⊗ играчима који учине прекршај показати жути картон
- ⊗ игру наставити индиректним слободним ударцем са места где се лопта затекла када је игра заустављена

6. Искључење играча и заменика

Играч који је искључен:

- ⊗ пре достављања листе играча, не може бити на тој листи ни у ком случају
- ⊗ након достављања листе играча и пре почетног ударца може бити замењен уписаним замеником који не може бити замењен, а број дозвољених замена се не умањује
- ⊗ после почетног ударца не може бити замењен

Уписани заменик који је искључен било пре, било после почетка утакмице, не може бити замењен.

7. Додатне особе на терену за игру

Тренер и остала службена лица уписана у записник утакмице (са изузетком играча или заменика) су званична лица екипе. Било ко ко се не налази у записнику утакмице као играч, заменик или званично лице екипе сматраће се страним телом.

Ако званично лице екипе, заменик, замењени или искључени играч или страним телом уђе на терен за игру, судија ће:

- ⊗ зауставити игру само ако постоји утицај на игру
- ⊗ га удаљити са терена за игру када се игра заустави
- ⊗ предузети одговарајуће дисциплинске мере

Ако је игра прекинута због утицаја на игру од стране:

- ⊗ званичног лица екипе, заменика, замењеног или искљученог играча, игра ће се наставити директним слободним ударцем или казним ударцем
- ⊗ страног тела, игра ће се наставити спуштањем лопте

Ако лопта улази у врата и утицај не спречава одбрамбеног играча да игра лоптом, погодак ће се досудити ако лопта уђе у врата (чак и ако је остварен контакт са лоптом) осим ако је утицај био од нападајуће екипе.

8. Игравч изван терена за игру

Ако играч којем је потребна дозвола судије да уђе или поново уђе на терен за игру, уђе или поново уђе на терен за игру без дозволе судије, судија ће:

- ⊗ игру зауставити (мада не одмах ако играч не утиче на игру или на члана судијског тима или ако може да се примени предност)
- ⊗ показати жути картон играчу због уласка на терен за игру без дозволе судије

Ако је судија зауставио игру, наставиће је:

- ⊗ директним слободним ударцем са места утицаја
- ⊗ индиректним слободним ударцем са места где се лопта налазила у тренутку када је утакмица прекинута ако није било утицаја

Ако играч пређе једну од граничних линија терена за игру у склопу свог кретања, не сматра се да је начинио прекршај.

9. Погодак постигнут са додатном особом на терену за игру

Ако након постигнутог поготка, судија схвати, пре него што се игра настави, да се на терену за игру налазила нека друга особа када је постигнут погодак:

- ⊗ судија неће признати погодак ако је то:
 - играч, заменик, замењени или искључени играч или званично лице екипе која је постигла погодак; игра се наставља директним слободним ударцем са места где се налазила додатна особа
 - страном телом које је утицало на игру осим ако је то случај који је наведен претходно у делу “Додатне особе на терену за игру”; игра се наставља спуштањем лопте
- ⊗ судија ће признати погодак ако је то:
 - играч, заменик, замењени или искључени играч или званично лице екипе која је примила погодак
 - страном телом које није утицало на игру

У свим случајевима, судија мора додатну особу одстранити са терена за игру.

Ако после поготка и наставка игре судија схвати да је додатна особа била на терену за игру када је погодак постигнут, погодак не може бити поништен. Ако је додатна особа још увек на терену за игру, судија ће:

- ⊗ зауставити игру
- ⊗ одстранити додатну особу
- ⊗ наставити игру спуштањем лопте или слободним ударцем као могућношћу

Судија о овом случају мора известити надлежни орган.

10. Капитен екипе

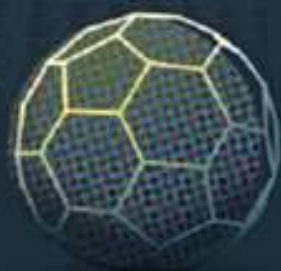
Капитен екипе нема никакав специјалан статус или привилегије, али има одређен степен одговорности за понашање своје екипе.

IFAB[®]
The International Football Association Board



Правило

4



Опрема играча

1. Безбедност

Играч не сме користити опрему или носити на себи ништа што може представљати опасност.

Сав накит (огрлице, прстење, наруквице, минђуше, кожне траке, гумене траке, итд.) строго је забрањен и мора да се уклони. Коришћење траке да се прикрије накит није дозвољено.

Играчи морају бити преконтролисани пре почетка утакмице, а заменици пре него што уђу на терен за игру. Ако се установи да играч носи недозвољен одевни предмет или накит током игре, судија ће:

- ⊗ саопштити играчу да тај предмет мора да уклони
- ⊗ наредити играчу да напусти терен за игру при следећем прекиду ако он то не може или не жели да изврши

Играчу који одбије да се повинује одлуци судије или опет носи недозвољени накит мора да се покаже жути картон.

2. Основна опрема

Основна обавезна опрема играча састоји се из следећих појединачних делова одеће:

- ⊗ дрес са рукавима
- ⊗ гаћице
- ⊗ штучне – ако је на спољашњем делу штучни стављена трака или сличан материјал, она мора да буде исте боје као и део штучни на коју је стављена или се покрива
- ⊗ штитници (костобрани) – морају бити направљени од погодног материјала како би обезбедили примерен степен заштите и морају бити покривени штучнама
- ⊗ обућа

Вратари могу носити доњи део тренерке.

Играч који случајно остане без ципеле или штитника мора их вратити што је пре могуће и не касније од првог прекида игре. Ако је играч пре него што је стигао да поправи опрему играо лоптом и/или постигне погодак, погодак ће се признати.

3. Боје

- ⊗ Обе екипе морају да носе боје које их међусобно разликују, као и од судије и судија помоћника
- ⊗ Сваки вратар мора да носи боје које га разликују од осталих играча, судије и судија помоћника
- ⊗ Ако су дресови два вратара исте боје, а ни један од њих нема још један дрес, друге боје, који би могао да обуче, судија ће дозволити да утакмица почне

Поддрес мора бити:

- ☒ Једнобојан и исте боје као што је главна боја рукава на дресу или
- ☒ Узорак/боја која тачно приказује боју рукава

Подгаћице или хеланке морају бити исте боје као што је главна боја гаћица или као што је боја на најнижем делу гаћица. Играчи исте екипе морају носити исте боје.

4. Остала опрема

Заштитна опрема која није опасна, на пример штитници за главу, маске за лице и штитници за колена и руке направљени од меког, лако постављеног материјала не сматрају се опасним и самим тим су дозвољени, као што су качкети за вратаре и спортске наочаре.

Опрема за главу

Ако играчи користе опрему за главу (осим качкета за вратара) она мора испуњавати следеће услове:

- ☒ мора бити црна или исте боје као главна боја дреса (под условом да играчи истог тима носе исту боју)
- ☒ мора бити у складу са опремом играча
- ☒ не сме бити везана за дрес
- ☒ не сме представљати никакву опасност за играча који је носи или за било којег другог играча (нпр. механизам за отварање/затварање око врата)
- ☒ не сме имати било који истурени део

Електронска комуникација

Играчима (укључујући заменике, замењене и искључене играче) није дозвољена употреба било ког облика електронске или комуникационе опреме (осим где је дозвољен ЕПТС). Употреба било ког облика електронске комуникације званичних лица екипа није дозвољена осим у случајевима када се директно користи у сврху играчевог здравља или безбедности или тактичко-тренерских разлога али може бити коришћена само мала, мобилна, ручна опрема (нпр. микрофон, слушалица, паметни телефон, паметни сат, таблет, лап-топ). Званично лице екипе које користи недозвољену опрему или које се неодговорно понаша а као резултат употребе електронске или комуникационе опреме биће искључен.

Систем за електронско праћење

Где се користи ношење технолошких помагала, као део електронског система за праћење (ЕПТС), у утакмицама играним у званичним такмичењима под покровитељством ФИФА, конфедерација или националних савеза, организатор такмичења мора обезбедити да технологија која је закачена на опрему играча није опасна и да испуњава захтеве за ношење ЕПТС у оквиру „FIFA Quality Programme for EPTS“.

Када ЕПТС обезбеђује организатор такмичења, одговоран је и осигурава да информације и подаци који се из ЕПТС-а преносе у техничко подручје током утакмица одиграних на званичном такмичењу буду поуздани и тачни.

„FIFA Quality Programme for EPTS“ подржава организаторе такмичења у процесу одобравања поузданих и прецизних електронских перформанси и система за праћење.

5. Слогани, изјаве, слике и рекламе

Опрема не сме да садржи било какве политичке, верске или личне слогане, изјаве или слике. Играчи не смеју да откривају делове опреме који се носе испод обавезне опреме који показују политичке, верске, личне слогане, изјаве или слике, или рекламирање веће од логотипа произвођача. Играч и/или екипа чија основна обавезна опрема има политичке, верске или личне слогане, или изјаве, или слике, биће санкционисан од стране организатора такмичења, националног савеза или ФИФА.

Принципи

- ⊗ Правило 4 регулише ношење све опреме играча, заменика и замењених играча (укључујући и одећу); исти принцип важи и за остале званична лица екипе у техничком простору
- ⊗ Обично се дозвољава следеће:
 - Број играча, презиме или име, амблем клуба, иницијали, амблеми промотера фудбалске игре, знакови поштовања и интегритета које је дозвољено правилима такмичења или националних савеза, конфедерација или ФИФА
 - Подаци о утакмици: екипе, датум, такмичење, догађај, место одржавања
- ⊗ Дозвољени слогани, изјаве или слике треба да буду ограничени на предњи део дреса или траке око руке (флор ...)
- ⊗ У неким случајевима слоган, изјава или слика могу се појавити само на капитенској траци

Тумачење Правила

Када се тумачи да ли је слоган, изјава или слика дозвољена, треба имати на уму Правило 12 (Прекршаји и неспортска понашања), које тражи да судија предузме мере против играча који је крив за:

- ⊗ коришћење непристојних, увредљивих или погрдних речи и/или **покрета**
- ⊗ **чини покрете** на провокативан, дрзак или увредљив начин

Било који слоган, изјава или слика која спада у било коју од ових категорија није дозвољено.

Док су „религиозни“ и „лични“ појмови релативно лако дефинисани, „политички“ су мање јасни, али слогани, изјаве или слике које се односе на следеће нису дозвољени:

- ⊗ било које лице(а), живо или не (осим ако је део званичног назива такмичења)
- ⊗ било која локална, регионална, национална или међународна политичка странка / организација / група, итд.
- ⊗ било која локална, регионална или национална влада или њено одељење, канцеларија или функција
- ⊗ било која организација која је дискриминаторна
- ⊗ било која организација чији су циљеви / акције вероватно увредљиви за одређен број људи
- ⊗ било који специфични политички акт / догађај

Када се обележава значајан национални или међународни догађај, треба пажљиво размотрити сензибилитет противничке екипе (укључујући и навијаче) и јавности.

Правила такмичења могу садржати додатна ограничења, посебно у односу на величину, број и положај дозвољених слогана, изјава и слика. Препоручује се да се евентуална различита размишљања која се односе на слогане, изјаве или слике решавају пре утакмице или такмичења.

6. Прекршаји и казне

За било који прекршај игру не треба заустављати и играч:

- ⊗ се од стране судије упућује да напусти терен за игру како би поправио опрему
- ⊗ напушта терен у прекиду игре, осим ако је опрема већ поправљена

Играч који напусти терен за игру да поправи или промени опрему мора:

- ⊗ бити прегледан од неког из судијског тима пре него што му се дозволи да поново уђе
- ⊗ да уђе или поново уђе само са дозволом судије (која се може дати и током игре)

Играчу који уђе без дозволе мора се показати жути картон, и ако је игра прекинута да би му се показао жути картон, биће досуђен индиректан слободан ударац са места где се налазила лопта, осим ако је било утицаја када ће се досудити директан слободан ударац са места утицаја.

Правило

5



Судија

1. Ауторитет судије

Сваку утакмицу контролише судија који има потпуни легитимитет и интегритет у примени Правила игре у вези са утакмицом која му је додељена.

2. Одлуке судије

Судија ће одлуке доносити у складу са Правилима и "духом игре" и оне ће бити засноване на мишљењу судије, који има дискреционо право да предузме одговарајуће мере у оквиру Правила игре.

Одлуке судије о чињеницама у вези са игром, укључујући да ли је или не постигнут погодак и резултату меча, су коначне. Одлуке судије и свих осталих чланова судијског тима, морају увек бити поштоване.

Судија не може променити одлуку уколико схвати да је погрешна, или на интервенцију неког од чланова судијског тима, ако је игра настављена или је обавештење добио на крају првог или другог полувремена (укључујући продужетке) и напустио је терен за игру или је трајно прекинуо утакмицу. Међутим, ако на крају полувремена судија напусти терен за игру и одлази у СППС како би прегледао снимак спорне ситуације или како би обавестио играче да се врате на терен за игру, то га не спречава да донесе одлуку за спорну ситуацију која се догодила пре краја полувремена.

Осим као што је наведено у Правилу 12.3 и ВАР протоколу, дисциплинска казна након наставка игре може се изрећи само ако је други члан судијског тима идентификовао и покушао да саопшти судији о прекршају који се догодио пре наставка игре; наставак игре у вези са овом казном неће се примењивати.

Ако судија привремено није способан да обавља улогу судије, из било ког разлога, игра може да се настави под надзором осталих чланова судијског тима све док лопта не буде ван игре.

3. Права и дужности

Судија:

- ☉ примењује Правила игре
- ☉ контролише утакмицу у сарадњи са осталим члановима судијског тима
- ☉ мери време и саставља извештај о утакмици, надлежним органима доставља извештај који обухвата информацију о свакој дисциплинској мери коју је предузео, као и о сваком другом инциденту који се догодио пре, за време или после утакмице
- ☉ даје знак за настављање утакмице после прекида игре

Предност

- ☉ допушта развој игре када екипа против које је учињен прекршај може да искористи предност и да казни изворни прекршај ако се очекивана предност не оствари у разумном времену или за неколико секунди

Дисциплинске мере

- ⊗ кажњава најтежи прекршај у смислу санкција, наставка, физичке озбиљности и тактичког утицаја, када се истовремено учини више од једног прекршаја
- ⊗ предузима дисциплинске мере против играча који су криви за прекршаје за жути или црвени картон
- ⊗ има право да предузима дисциплинске мере од ступања на терен за игру поводом редовне контроле пре утакмице, па све до напуштања терена за игру након краја утакмице (укључујући извођење удараца са тачке за казнени ударац). Ако, пре ступања на терен за игру пре почетка утакмице играч учини прекршај који се кажњава црвеним картоном, судија има право да том играчу забрани наступ на утакмици (види Правило 3.6). Судија ће пријавити и било које друго неспортско понашање.
- ⊗ има право да покаже жути или црвени картон и, где то Пропозиције такмичења дозвољавају, привремено искључи играча, од тренутка ступања на терен за игру пре утакмице, па све до краја утакмице, укључујући паузу између два полувремена, као и током продужетака и извођења удараца са тачке за казнени ударац
- ⊗ предузима мере против званичних лица екипе који не поступају одговорно и упозорава или показује жути картон за опомену или црвени картон за искључење са терена за игру и његовог непосредног окружења, укључујући и технички простор; ако починилац не може да буде идентификован, присутан главни тренер ће сносити санкцију. Медицинско лице екипе које учини прекршај за искључење може остати ако екипа нема друго медицинско лице које је на располагању и које може указати потребну медицинску помоћ
- ⊗ интервенише на обавештења осталих чланова судијског тима који се односе на инциденте које није видео

Повреде

- ⊗ дозвољава наставак игре док лопта не изађе из игре, ако је играч само лакше повређен
- ⊗ прекида игру ако је играч озбиљно повређен и обезбеђује да се играч брзо и сигурно изнесе са терена за игру. Повређеном играчу не може бити указивана помоћ на терену за игру и може да се врати на терен за игру тек пошто се утакмица настави. Ако је лопта у игри може да уђе на терен за игру само са уздужне линије, а ако је лопта ван игре може да се врати на терен за игру са било које граничне линије. Одступања од ове процедуре треба да се направе само у следећим ситуацијама:
 - када је повређен вратар
 - када су се вратар и други играч сударили и треба им одмах пружити помоћ
 - када су се играчи из исте екипе сударили и треба им одмах пружити помоћ
 - у случају озбиљне повреде
 - када је играч повређен због физичког прекршаја за који се противник кажњава жутим или црвеним картоном (нпр. безобзиран старт или озбиљан дуел) и ако ће се медицинска помоћ завршити брзо
 - када код досуђеног казног ударца повређени играч треба да изведе ударац
- ⊗ одређује да играч који крвари напусти терен за игру. Играч се може вратити само кад добије одобрење од судије који се мора уверити да је крварење заустављено и да нема крви на опреми играча
- ⊗ ако судија дозволи лекарима и/или носачима носила да уђу на терен за игру, играч мора напустити терен на носилима или самостално. Играч који одбије да напусти терен за игру мора добити жути картон због неспортског понашања
- ⊗ ако судија одлучи да покаже картон повређеном играчу а тај играч мора да напусти терен за игру ради санирања повреде, судија ће му картон показати пре него што играч напусти терен за игру

- ⊗ ако игра није заустављена из неког другог разлога, или ако повреда, коју је задобио играч, није резултат кршења Правила игре, судија ће наставити игру спуштањем лопте

Страни утицај

- ⊗ Судија прекида игру, привремено или трајно прекида утакмицу због кршења Правила игре или због спољашњих утицаја, као на пример:
 - неодговарајуће осветљење
 - ако предмет који је бацио гледалац погоди неког од чланова судијског тима, или играча, или званично лице екипе, судија може да дозволи да се утакмица настави, привремено или трајно прекине у зависности од озбиљности инцидента
 - ако гледалац зазвижди пиштаљком и тиме се утиче на игру, судија ће зауставити игру и наставити је спуштањем лопте
 - ако друга лопта, друге ствари или животиње уђу на терен за игру током утакмице, судија мора:
 - зауставити игру (и наставити је спуштањем лопте) само ако је постојао утицај на игру осим ако је лопта улазила у врата и утицај није спречио одбрамбеног играча да интервенише, када ће бити досуђен погодак ако лопта уђе у врата (чак и ако буде остварен контакт са лоптом), осим ако је утицај био од стране нападајуће екипе
 - дозволити наставак игре ако нема утицаја на игру и постарати се да се уклоне што је пре могуће
- ⊗ не дозвољава неовлашћеним лицима да улазе на терен за игру

4. Видео асистент судија (ВАР)

Употреба видео асистента судијама (ВАР) дозвољено је само где је организатор такмичења на утакмици испунио све захтеве „Implementation Assistance and Approval Programme (IAAP)“ и прилагодио их захтевима „FIFA's IAAP documents“ и добио писано одобрење од ФИФА.

Судија може имати ВАР помоћ само у случају "јасне и очигледне грешке" или "озбиљног пропуштеног инцидента" у вези са:

- ⊗ погодак / није погодак
- ⊗ казнени ударац / није казнени ударац
- ⊗ директан црвени картон (не други жути картон)
- ⊗ погрешна идентификација када се показује жути или црвени картон играчу екипе која је учинила прекршај

Помоћ ВАР-а се односи на видео репризирање ситуације. Судија ће донети коначну одлуку која може бити заснована искључиво на информацијама из ВАР-а и/или на прегледавању снимка директно ("преглед на терену").

Осим за "озбиљан пропуштени инцидент", судија (и где је потребан други члан судијског тима) мора увек донети одлуку (укључујући и одлуку о некажњавању потенцијалног прекршаја); ова одлука се не мења осим ако није "јасна и очигледна грешка".

Прегледи снимка након наставка игре

Ако је игра прекинута и поново настављена, судија може само да изврши "преглед", и предузме одговарајућу дисциплинску меру, због погрешног идентификовања или за потенцијални прекршај у вези са насилним понашањем, пљувањем, грижењем или екстремно непристојним, увредљивим и/или увредљивим покретима.

5. Опрема судије

Основна опрема:

Судије морају имати следећу опрему:

- ⊗ Пиштаљка (пиштаљке)
- ⊗ Сат (сатови)
- ⊗ Црвени и жути картони
- ⊗ Нотес (или друго средство за записивање)

Друга опрема

Судијама може бити дозвољено да користе:

- ⊗ Опрему за комуникацију са другим службеним лицима – “бипери“, слушалице итд.
- ⊗ EPTS или другу фитнес опрему за праћење

Судијама и другим службеним лицима је забрањено ношење накита и било које друге електронске опреме, укључујући камере.

6. Знаци судије

Погледати слике за одобрене знакове судије.



Казнени ударац



**Индиректан
слободан ударац**



**Директан
слободан ударац**



Предност (1)



Предност (2)



Ударац из угла



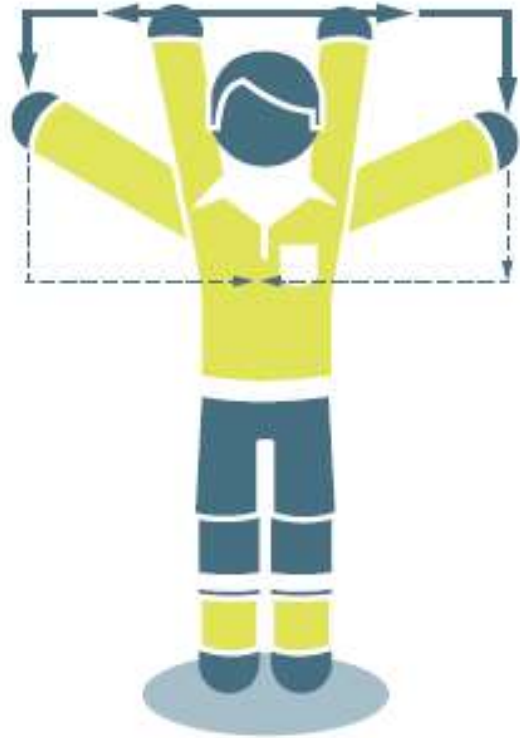
Ударац са врата



**Црвени и жути
картон**



**Провера
прст на ухо
друга рука испружена**



**Преглед
ТВ снимка**

7. Одговорност чланова судијског тима

Судија или остали чланови судијског тима не могу бити одговорни:

- ⊗ за било коју повреду која се догоди играчу, званичном лицу или гледаоцу
- ⊗ за било коју материјалну штету, ако се догоди
- ⊗ за било коју штету причињену физичком лицу, клубу, компанији, савезу или свим осталим органима која би била приписана или која би могла бити приписана одлуци донетој по Правилима игре или по поштовању нормалног поступка прописаног за контролу утакмице.

Неке одлуке се могу односити и на:

- ⊗ одлуку којом се дозвољава или забрањује одигравање утакмице због стања терена за игру и његовог окружења или временских услова,
- ⊗ одлуку о трајном прекиду утакмице који се догоди из неког разлога,
- ⊗ одлуку о прикладности опреме терена и лопте коришћене на утакмици,
- ⊗ одлуку о прекиду утакмице или не, због интервенције гледалаца или неког другог изненадног проблема у зони резервисаној за гледаоце,
- ⊗ одлуку о прекиду игре или не, да би се дозволило изношење повређеног играча са терена за игру ради указивања помоћи,
- ⊗ одлуку о захтеву са инсистирањем за изношење повређеног играча са терена за игру ради пружања помоћи,
- ⊗ одлуку о дозволи или забрани играчу да носи извесне приборе или опрему,
- ⊗ одлуку (уколико буде у његовом делокругу) да дозволи или забрани некој особи (урачунавајући у то службена лица екипа или стадиона, агенте за безбедност, фотографе или друге представнике медија) да се налазе у близини терена за игру,
- ⊗ сваку другу одлуку коју судија може да донесе по Правилима игре или по обавезама које су одређене у правилницима и прописима ФИФА, конфедерација, националних савеза или лига под чијом се одговорношћу игра утакмица.

Правило

6



Остали чланови судијског тима

Остали чланови судијског тима (двојица помоћних судија, четврти судија, двојица додатних помоћних судија, резервни помоћни судија, видео асистент судије (ВАР) и најмање један асистент ВАР (АВАР) могу бити одређени за утакмицу. Они помажу судији у контролисању утакмице у складу са Правилима игре, али коначну одлуку увек доноси судија.

Судија, помоћне судије, четврти судија, додатне помоћне судије и резервни помоћни судија су чланови судијског тима „на терену“.

ВАР и АВАР су „видео“ чланови судијског тима и помажу судији у складу са **Правилима фудбалске игре** и ВАР протоколом.

Остали чланови судијског тима поступају по упутствима судије. У случају неоправданог мешања или неспортског понашања, судија ће их разрешити њихових дужности и доставити извештај надлежном органу.

Са изузетком резервног помоћног судије, чланови судијског тима „на терену“ помажу судији када су учињени прекршаји где су они имали бољи видни угао од судије и они морају поднети извештај надлежном органу у случајевима озбиљних прекршаја или других инцидената који су се догодили изван видног поља судије и осталих чланова судијског тима. Они морају обавестити судију и остале чланове судијског тима о било ком извештају који су поднели.

Чланови судијског тима „на терену“ помажу судији у проверавању терена за игру, лопти и опреме играча (извештавају га и о проблемима које су самостално решили) и воде евиденције о времену, погоцима, неспортском понашању итд.

Правила такмичења морају јасно одредити ко замењује неког од чланова судијског тима који не може да почне или настави утакмицу и било које друге измене. Посебно мора бити јасно, ако судија не може да настави утакмицу, да ли га мења четврти судија или старији помоћни судија или старији додатни помоћни судија.

1. Помоћне судије

Они означавају када:

- ⊗ када цела лопта изађе ван терена за игру и којој екипи се додељује ударац из угла, ударац са врата или убацивање
- ⊗ када неки играч треба да буде кажњен зато што је у офсајд положају
- ⊗ када се тражи замена играча
- ⊗ када, код извођења казненог ударца, вратар напусти линију пре него што је лопта ударена и ако лопта пређе линију. Ако је за ову обавезу одређен додатни судија, помоћни судија заузима позицију у линији са тачком за казнени ударац

Помоћне судије помажу и пратећи процедуру замене играча.

Помоћне судије могу да уђу на терен за игру да помогну у контролисању раздаљине од 9,15 метара.

2. Четврти судија

Четврти судија:

- ⊗ помаже код процедуре замене играча
- ⊗ проверава опрему играча и заменика
- ⊗ контролише повратак играча на терен за игру пратећи знак/дозволу судије
- ⊗ надгледа мењање лопти
- ⊗ показује минималну надокнаду времена коју је судија одредио на крају сваког полувремена (укључујући и продужетке)
- ⊗ обавештава судију о неодговорном понашању било кога у техничком простору

3. Додатне помоћне судије

Они означавају када:

- ⊗ када цела лопта пређе попречну линију укључујући и када је постигнут погодак
- ⊗ којој екипи се додељује ударац из угла или ударац са врата
- ⊗ када, код извођења казненог ударца, вратар напусти линију пре него што је лопта ударена и ако лопта пређе линију

4. Резервни помоћни судија

Једина обавеза резервног помоћног судије је да замени помоћног судију или четвртог судију уколико је неко од њих у немогућности да настави утакмицу.

5. Видео чланови судијског тима

Видео асистент судије (ВАР) је члан судијског тима који може помоћи судији у доношењу одлуке користећи видео снимак само за "јасну и очигледну грешку" или „озбиљан пропуштени инцидент“ који се односи на погодак / није погодак, казнени ударац / није казнени ударац, директан црвени картон (не други жути картон) или погрешна идентификација када се показује жути или црвени картон играчу екипе која је учинила прекршај.

Асистент видео судије (АВАР) је члан судијског тима који помаже ВАР првенствено путем:

- ⊗ гледања телевизијских снимака док је ВАР заузет провером или прегледом
- ⊗ вођењем евиденције о инцидентима везаним за ВАР и свакој комуникацији или техничким проблемима
- ⊗ помоћ у комуникацији ВАР-а са судијом, посебно када се комуницира са судијом када је "провера" / "преглед" (нпр. да каже судији да "заустави игру" или "одложи наставак игре" итд.)
- ⊗ бележи „изгубљено“ време док је игра заустављена због „провере“ или „прегледа“
- ⊗ информисање релевантних страна о одлукама везаним за ВАР

6. Знаци помоћних судија



Замена



**Слободан ударац
за нападајућу екипу**



**Слободан ударац
за одбрамбену екипу**



**Убацивање
за нападајућу екипу**



**Убацивање
за одбрамбену екипу**



Ударац из угла



Ударац са врата



Офсајд



**Офсајд
на ближој страни терена**



**Офсајд
на средини терена**



**Офсајд
на даљој страни терена**

7. Знаци додатних помоћних судија



Погодак
 (осим ако лопта
 није јасно прешла линију у вратима)

Правило

7



Трајање утакмице

1. Делови игре

Утакмица се састоји из два дела, сваки од по 45 минута, и чије трајање може бити промењено само уз сагласност обе екипе која мора бити остварена пре почетка утакмице и у складу са правилима такмичења.

2. Полувреме

Играчи имају право на одмор између два дела утакмице, не дужи од 15 минута; кратка пауза за освежавајућу течност (не дужа од једног минута) је дозвољена између два дела у продужецима. Правила такмичења морају да утврде трајање одмора у полувремену и може се мењати само уз сагласност судије.

3. Надокнада изгубљеног времена

Сваки део (период игре) ће се продужити да би се надокнадило изгубљено време **игре** због:

- ☹ замене играча
- ☹ процене повреде и/или изношење повређеног играча
- ☹ губљења времена
- ☹ дисциплинских мера
- ☹ медицински разлози који су одобрени правилима такмичења, нпр. узимање течности – „drinks breaks“ (не дужа од једног минута) и предах због тоглог времена – „cooling breaks“ (деведесет секунди до три минута)
- ☹ одлагање наставка игре због VAR-а
- ☹ било ког другог узрока, укључујући значајно одлагање наставка игре (нпр. прослава поготка)

Четврти судија показује минимум времена за надокнаду, о чему је одлуку донео судија, на крају последњег минута сваког периода игре. Надокнада времена може да се повећа ако судија сматра да би то било одговарајуће, али никада не може да се смањи.

Судија неће надокнадити грешку у рачунању времена током првог полувремена, повећавањем или смањењем дужине другог полувремена.

4. Казнени ударац

Ако казнени ударац треба да буде изведен или поново изведен, трајање сваког дела треба да буде продужено да би се дозволила комплетна процедура извођења.

5. Трајно прекинута утакмица

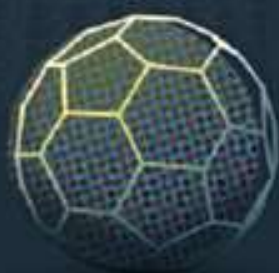
Утакмица трајно прекинута пре истека регуларног времена, поново ће се одиграти изузев уколико правилима о такмичењима није друкчије решено.

IFAB



Правило

8



Почетак и наставак игре

Почетним ударцем почињу оба дела игре, оба продужетка игре и наставци игре после постигнутог поготка. Слободни ударци (директни или индиректни), казнени ударци, убацивања, ударци са врата и ударци из угла су друга врста наставака (види Правила 13 – 17). Спуштање лопте је начин наставак игре после привременог неопходног прекида док је лопта била у игри, а због неког разлога који није нигде поменут у Правилима игре.

Ако се неки прекршај догоди док лопта није у игри не може бити промене наставак игре.

1. Почетни ударац

Процедура

- ❶ врши се жреб новчићем и екипа која добије жреб одредиће врата која ће нападати у првом делу утакмице или ће извести почетни ударац
- ❷ у зависности од избора екипе која добије жреб друга екипа изводи почетни ударац или одређује врата која ће нападати у првом делу утакмице
- ❸ екипа која је изабрала врата која ће нападати у првом делу, у другом делу има почетни ударац
- ❹ у другом делу екипе мењају стране и нападају супротна врата
- ❺ после постигнутог поготка екипа која је примила погодак изводи почетни ударац

Код сваког почетног ударца:

- ❶ сви играчи, осим играча који изводи почетни ударац, се налазе на сопственој половини терена за игру
- ❷ играчи екипе која не изводи почетни ударац морају се налазити најмање на 9,15 метара од лопте док она не буде у игри
- ❸ лопта се поставља на земљу на средишњу тачку
- ❹ судија даје знак
- ❺ лопта је у игри када је ударена и јасно померена
- ❻ погодак се из почетног ударца може постићи директно у противничка врата; ако лопта уђе директно у врата извођача досудиће се ударац из угла за противничку екипу

Прекршаји и казне

Ако извођач додирне лопту други пут пре него што је лопту додирнуо други играч биће досуђен индиректан слободан ударац или директан слободан ударац због играња лопте руком.

За сваки други прекршај у процедури почетни ударац ће се поновити.

2. Спуштање лопте

Процедура

- ⊗ Лопта се спушта вратару одбрамбене стране у његовом казненом простору ако, када је игра заустављена:
 - је лопта била у казненом простору или
 - последњи додир са лоптом је био у казненом простору
- ⊗ У свим другим случајевима, судија спушта лопту за једног играча екипе која је последња додирнула лопту на месту где је последњи пут додирнуо играч, стране тело или, како је наведено у Правилу 9.1, члан судијског тима
- ⊗ Сви остали играчи (оба тима) морају бити удаљени најмање 4 метра од лопте док не буде у игри

Лопта је у игри када додирне тло.

Прекршаји и казне

Лопта се поново спушта:

- ⊗ ако је лопту додирнуо играч пре него што је додирнула тло
- ⊗ ако је лопта напустила терен за игру пошто је додирнула тло, а да је нико од играча није дотакао

Ако спуштена лопта уђе у врата а да је нису додирнула најмање двојица играча, игра ће се наставити:

- ⊗ ударцем са врата ако уђе у противничка врата
- ⊗ ударцем из угла ако уђе у сопствена врата

IFAB®



Правило

9



Лопта у игри и ван игре

1. Лопта ван игре

Лопта је ван игре:

- ⚽ када цела пређе попречну линију или уздужну линију било по земљи или у ваздуху,
- ⚽ када судија заустави (прекине) игру
- ⚽ када додирне члана судијског тима, остане на терену за игру и:
 - екипа започне обећавајући напад или
 - лопта одлази директно у врата или
 - промени се посед лопте међу екипама

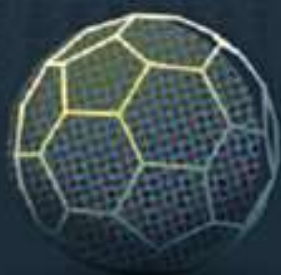
У свим овим случајевима игра ће бити настављена спуштањем лопте.

2. Лопта у игри

Лопта је у игри и сваки други пут када додирне неког од чланова судијског тима и када се одбије од стативе, пречке или угаоне заставице и остане у терену за игру.

Правило

10



Одређивање исхода утакмице

1. Постизање поготка

Погодак је постигнут када цела лопта пређе преко попречне линије, између статива и испод пречке, под условом да пре тога није учињен никакав прекршај од стране екипе у чију корист је постигнут.

Ако вратар баци лопту директно у противничка врата биће досуђен ударац са врата.

Ако судија досуди погодак пре него што је лопта потпуно прешла попречну линију у вратима, игра ће бити настављена спуштањем лопте.

2. Победничка екипа

Екипа која оствари већи број погодака за време утакмице је победник. Ако обе екипе постигну једнак број погодака, или ако ниједан погодак није постигнут, утакмица је нерешена.

Када је правилима такмичења одређено да се после нерешене утакмице или нерешеног скорa у две одигране утакмице (једна код куће, једна на страни) мора добити победнички тим, дозвољене су само следеће процедуре:

- ⊗ правило погодака у гостима
- ⊗ два једнака дела продужетака не дужих од 15 минута појединачно
- ⊗ ударци са тачке за казнени ударац

Комбинација ових процедура може да се примењује.

3. Ударци са тачке за казнени ударац

Ударци са тачке за казнени ударац се изводе на крају утакмице, уколико није другачије прописано важећим Правилима игре. Играчу који је искључен током утакмице није дозвољено да учествује у извођењу ових удараца; упозорења и жути картони изречени током утакмице не преносе се у ударце са тачке за казнени ударац.

Процедура

Пре него што ударци са тачке за казнени ударац почну

- ⊗ осим ако не постоје друге околности (нпр. стање терена, степен безбедности итд.) судија бацањем новчића одлучује на којим вратима ће се изводити ударци и која могу бити промењена из сигурносних разлога или ако сама врата или подлога постану неупотребљиви
- ⊗ судија баца новчић и екипа чији капитен добије жреб одлучује да ли ће први или други изводити ударац

- ⊗ уз изузетак замене повређеног вратара који је у немогућности да настави утакмицу, само играчи присутни на терену за игру или који су привремено ван терена (повреда, поправљање опреме итд.) на крају утакмице, имају право да учествују у извођењу удараца
- ⊗ свака екипа је одговорна за избор и редослед играча који треба да изведе ударце. Судија не мора бити информисан о редоследу.
- ⊗ ако на крају утакмице и пре или током извођења удараца једна екипа остане са већим бројем играча него њен противник, она ће смањити број својих играча да би се изједначила са бројем играча противничке екипе и судија мора бити обавештен о имену и броју сваког играча који је изостављен. Изостављен играч не може учествовати у извођењу удараца (осим у испод наведеном)
- ⊗ вратар који је у немогућности да настави игру пре или за време извођења ових удараца, може бити замењен играчем који је изузет због изједначавања броја играча или, ако њихова екипа није користила максимално дозвољен број замена уписаним замеником, али замењени вратар не може учествовати у извођењу удараца
- ⊗ ако је вратар већ извео ударац, замена не може да изведе ударац до следеће серије удараца

Током извођења удараца са тачке за казнени ударац

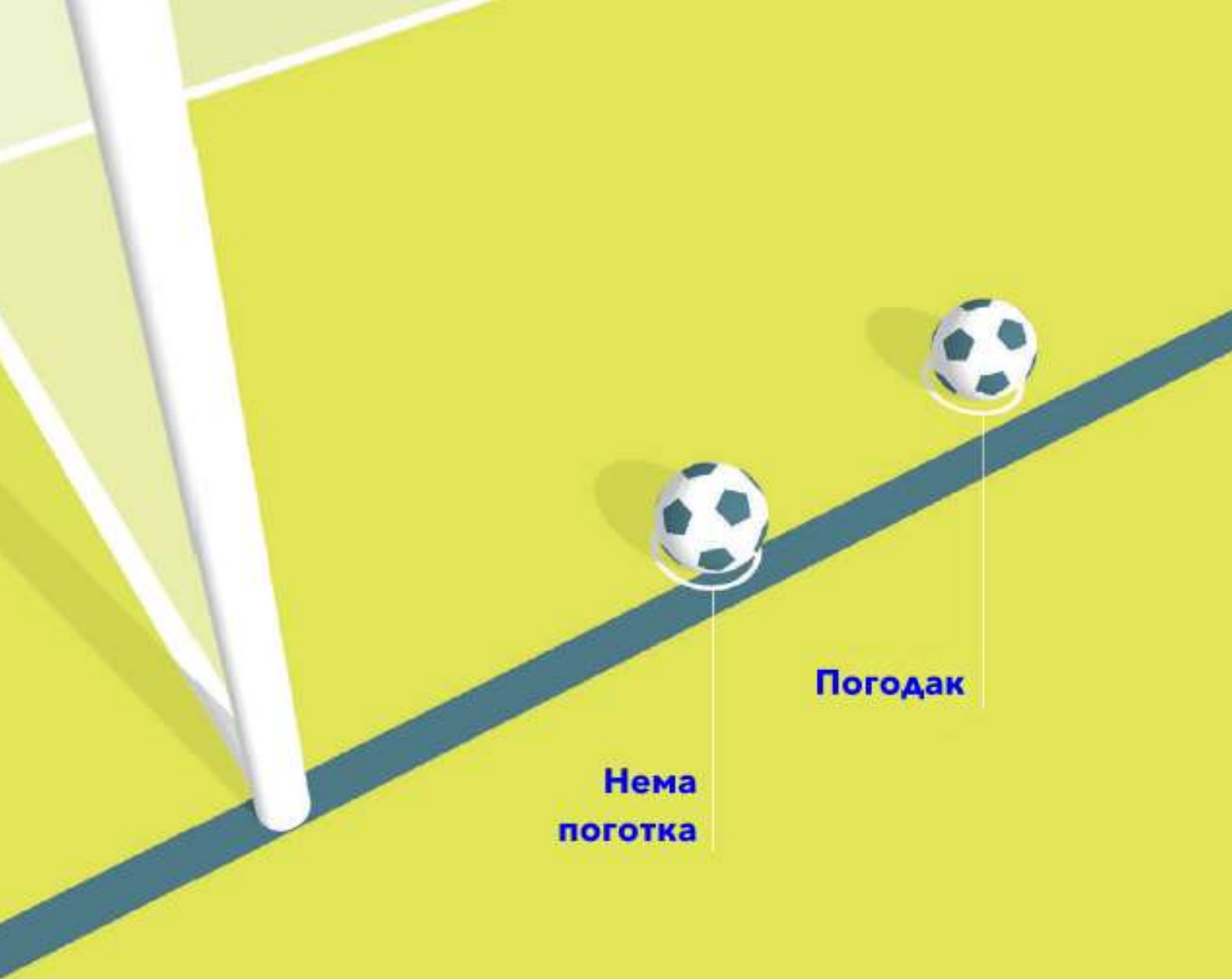
- ⊗ само играчи који су стекли услов и судије утакмице имају право да остану на терену за игру
- ⊗ сви играчи који су стекли услов, осим играча који изводи ударац и два вратара, морају бити у средишњем кругу
- ⊗ вратар саиграч извођача удараца мора да остане у терену за игру са спољне стране казног простора у коме се изводе ови ударци и то на месту пресека попречне линије и линије казног простора
- ⊗ сви играчи који су стекли услов могу да замене своје место са вратарем
- ⊗ ударац је комплетиран када лопта престане са кретањем, изађе са терена за игру или судија заустави игру због одређеног прекршаја Правила; извођач не може играти лоптом други пут
- ⊗ судија води евиденцију удараца
- ⊗ ако вратар учини прекршај због којег се ударац понавља, вратар се упозорава за први прекршај, а показује му се жути картон (ЖК) за било који следећи прекршај овакве врсте
- ⊗ ако је извођач удараца кажњен за прекршај учињен после знака судије да се изведе ударац; тај ударац ће се забележити као „промашај“ и извођачу ће бити показан жути картон
- ⊗ ако и вратар и извођач удараца учине прекршај у исто време, ударац ће се забележити као „промашај“ и извођачу ће бити показан жути картон

У зависности од испод наведених околности, обе екипе изводе пет удараца

- ⊗ ударци се изводе наизменично
- ⊗ сваки ударац изводи други играч и сви играчи који испуњавају услове морају извести ударац пре него што било који играч изведе ударац други пут
- ⊗ ако пре него што свака екипа изведе по пет удараца, једна од њих постигне више погодака од друге, која их из пет удараца не може достићи, извођење удараца се завршава
- ⊗ ако, пошто су обе екипе извеле својих пет удараца, обе постигну једнак број погодака или не постигну ни један, извођење удараца се наставља по истом реду, све док при истом броју покушаја, једна екипа не постигне погодак више од друге
- ⊗ сваки ударац изводи други играч и тек када сви играчи који су стекли услов изведу први ударац, један између њих може да изведе свој други ударац
- ⊗ горе наведени принцип се наставља за сваку следећу серију удараца, али екипе могу мењати редослед извођача удараца
- ⊗ ударци са тачке за казнени ударац се не могу прекинути због играча који је напустио терен за игру. Сматраће се да је играч „промашио“ ударац уколико се не врати на време да га изведе

Заменици и искључени играчи током извођења удараца са тачке за казнени ударац

- ⊗ играчу, заменику или замењеном играчу може бити показан жути или црвени картон
- ⊗ вратар којем буде показан црвени картон мора заменити место са играчем који има услов
- ⊗ играч (није вратар) који није у могућности да настави не може бити замењен
- ⊗ судија не може трајно прекинути извођење удараца ако екипа остане са мање од седам играча



Нема поготка

Погодак



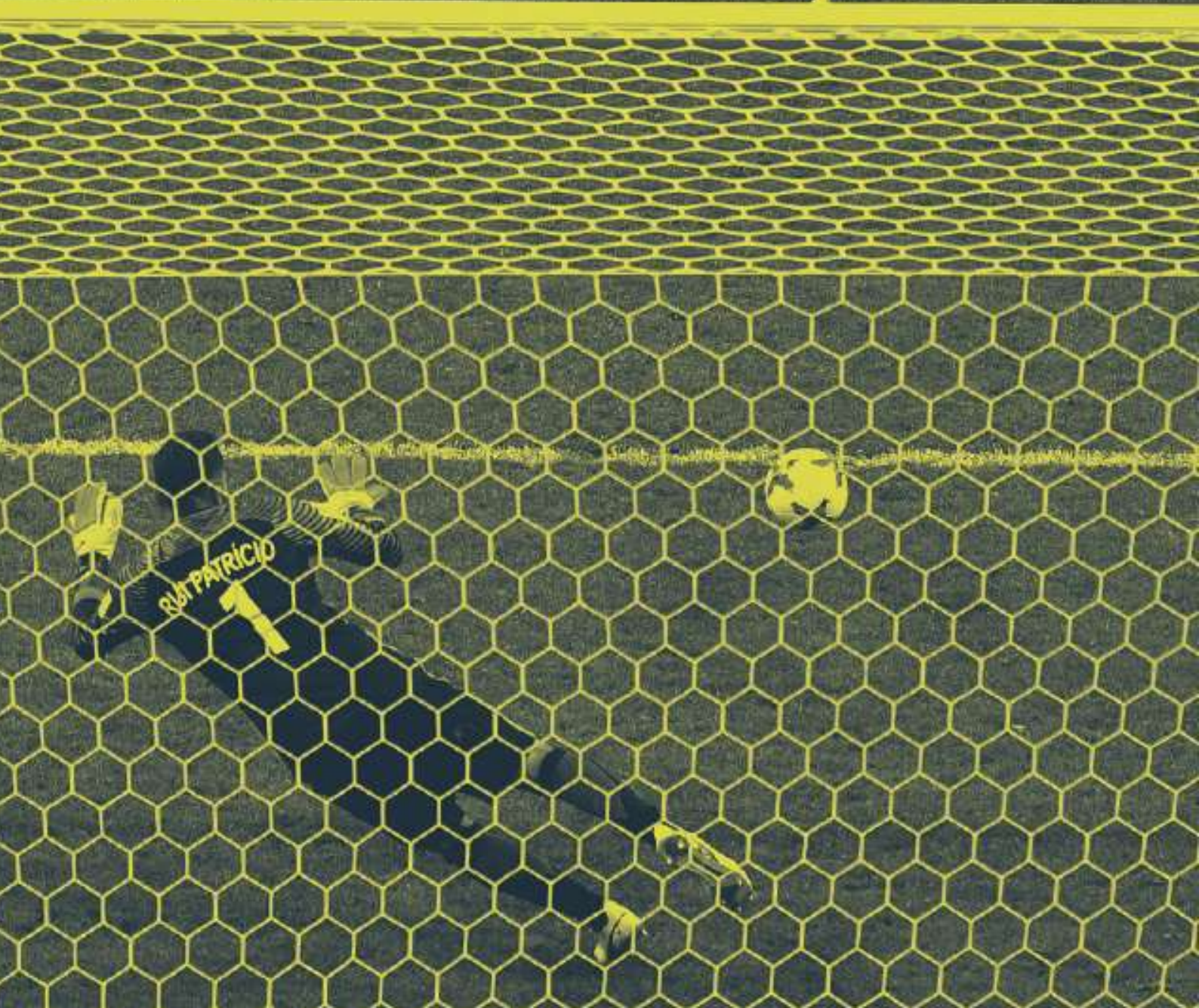
Нема поготка

Попречна линија



Погодак

Попречна линија



Правило

11



Офсајд

1. Офсајд положај

Бити у офсајд положају није само по себи прекршај.

Играч се налази у офсајд положају када:

- ⊗ је било којим делом главе, тела или ногу на противничкој половини терена за игру (средишња линија се не рачуна) и
- ⊗ када је било којим делом главе, тела или ногу ближи противничкој попречној линији од лопте и претпоследњег противничког играча

Руке свих играча, укључујући и вратаре, се не узимају у обзир. **За потребе утврђивања офсајда, горња граница руке је у равни са дном пазуха.**

Играч се не налази у офсајд положају када је у истој линији са:

- ⊗ са претпоследњим противничким играчем или
- ⊗ са два последња противничка играча

2. Офсајд

Играч у офсајд положају се, у тренутку када је саиграч одиграо или додирнуо лопту, кажњава само ако је кренуо да се активно укључује у игру:

- ⊗ утицајем на игру или додиривањем лопте одигране или додирнуте од његовог саиграча
 - ⊗ утицајем на противника:
 - спречавањем противника да игра или да буде у могућности да игра лоптом јасном опструкцијом противничког погледа или
 - улазак у дуел за лопту са противником
 - јасан покушај играња лопте која је близу њега када ова акција има утицај на противника или
 - прављење очигледних покрета који јасно утичу на могућност противника да игра лоптом
- или
- ⊗ добијањем предности играјући лоптом или утицајем на противника када лопта:
 - се одбије од стативе, пречке, члана судијског тима или противника
 - буде намерно играна од противника који је покушавао да се одбрани

За играча који у офсајд положају добије лопту од противника који намерно игра лоптом, укључујући намерну игру руком, не може се сматрати да је извлачио предност, осим у случају намерне одбране противника.

„Намерна одбрана“ је када играч заустави лопту, или покуша да заустави лопту, која је ишла у врата или врло близу њих са са било којим делом тела осим руку (осим вратара у казненом простору).

У ситуацијама где:

- ⊗ се играч враћа из офсајд положаја, или је у офсајд положају, и на путу је противнику и утиче на кретање противника према лопти - то је офсајд ако је постојао утицај на могућност противника да игра лоптом или да покуша да игра лоптом; ако се играч креће на путу противнику и ако спречи његово кретање (нпр. блокира противника) прекршај би требало да буде кажњен у сагласности са Правилем 12.
- ⊗ се играч у офсајд положају креће према лопти са намером да игра лоптом и онда над њим буде учињен прекршај пре играња лоптом или покушаја играња лоптом или уласка у дуел са противником за лопту, биће досуђен прекршај за играча јер је прекршај над њим настао пре офсајда
- ⊗ је учињен прекршај против играча који је у офсајд положају и који је играо лоптом или је покушао да игра лоптом или је ушао у дуел са противником за лопту, биће досуђен офсајд ако је офсајд настао пре прекршаја.

3. Нема офсајда

Нема офсајда уколико играч добије лопту директно из:

- ⊗ ударца са врата
- ⊗ убацивања
- ⊗ ударца из угла

4. Прекршаји и казне

Када се направи офсајд прекршај, судија досуђује индиректан слободан ударац који се изводи са места где је направљен прекршај, укључујући и играчеву половину терена за игру.

Одбрамбени играч који напусти терен за игру без дозволе судије, а у смислу пресуђивања офсајда, сматра се да се налази на попречној или уздужној линији све до следећег прекида игре или док одбрамбена страна не одигра лопту према средишњој линији и изван казног простора. Ако играч намерно напусти терен за игру, у првом прекиду мора му се показати жути картон.

Нападајући играч који закорачи или остане ван терена за игру није укључен у активну игру. Ако се играч врати на терен за игру са попречне линије и укључи се у активну игру пре првог прекида или пре него што одбрамбена екипа одигра лопту према средишњој линији и изван казног простора, сматраће се да се налази попречној линији у смислу пресуђивања офсајда. Играчу који је намерно напустио терен за игру и ушао на терен за игру без дозволе судије и није кажњен због офсајда и добијања предности, мора бити показан жути картон.

Ако играч који напада остане непокретан између статива и у мрежи врата док лопта улази у врата, досудиће се погодак, осим ако је крив за офсајд или неки прекршај из Правила 12 у ком случају ће игра бити настављена индиректним или директним слободним ударцем.

Правило

12



Прекршаји и неспортска понашања

Директни и индиректни слободни ударци и казнени ударци могу бити досуђени само за прекршаје учињене док је лопта у игри.

1. Директан слободан ударац

Директан слободан ударац се досуђује ако играч учини неки од следећих прекршаја над противничким играчем на начин који судија оцењује као непажљив, безобзиран или употребом прекомерне снаге:

- ⊗ напада
- ⊗ скаче
- ⊗ шутне или покуша да шутне
- ⊗ гура
- ⊗ удари или покуша да удари (укључујући и ударац и покушај ударца главом)
- ⊗ уклизава или улази у дуел
- ⊗ саплете или покуша да саплете

Ако је у прекршај укључен контакт биће досуђен директан слободан ударац или казнени ударац.

- ⊗ „Непажљив“ значи да је играч показао мањак пажње и обзира приликом напада на противника или да се понашао непажљиво. Никакве допунске дисциплинске мере нису потребне.
- ⊗ „Безобзиран“ значи да се играч у нападу понашао тако да је занемарио опасност или последице за свог противника. Играчу који игра на безобзиран начин мора се показати жути картон.
- ⊗ „Коришћење прекомерне снаге“ значи да је играч прекорачио неопходно коришћење снаге и постоји опасност да повреди противника. Играчу који користи прекомерну снагу мора се показати црвени картон.

Директан слободан ударац се досуђује ако играч учини неки од следећих прекршаја:

- ⊗ играње лопте руком (осим вратара у свом казненем простору)
- ⊗ држи противника
- ⊗ спречава кретање противника са контактом
- ⊗ угризе или плуне некога **са званичног списка екипе или члана судијског тима**
- ⊗ баца предмет на лопту, противника или судије, или прави контакт са лоптом држећи предмет

Видети, такође, прекршаје у Правилу 3.

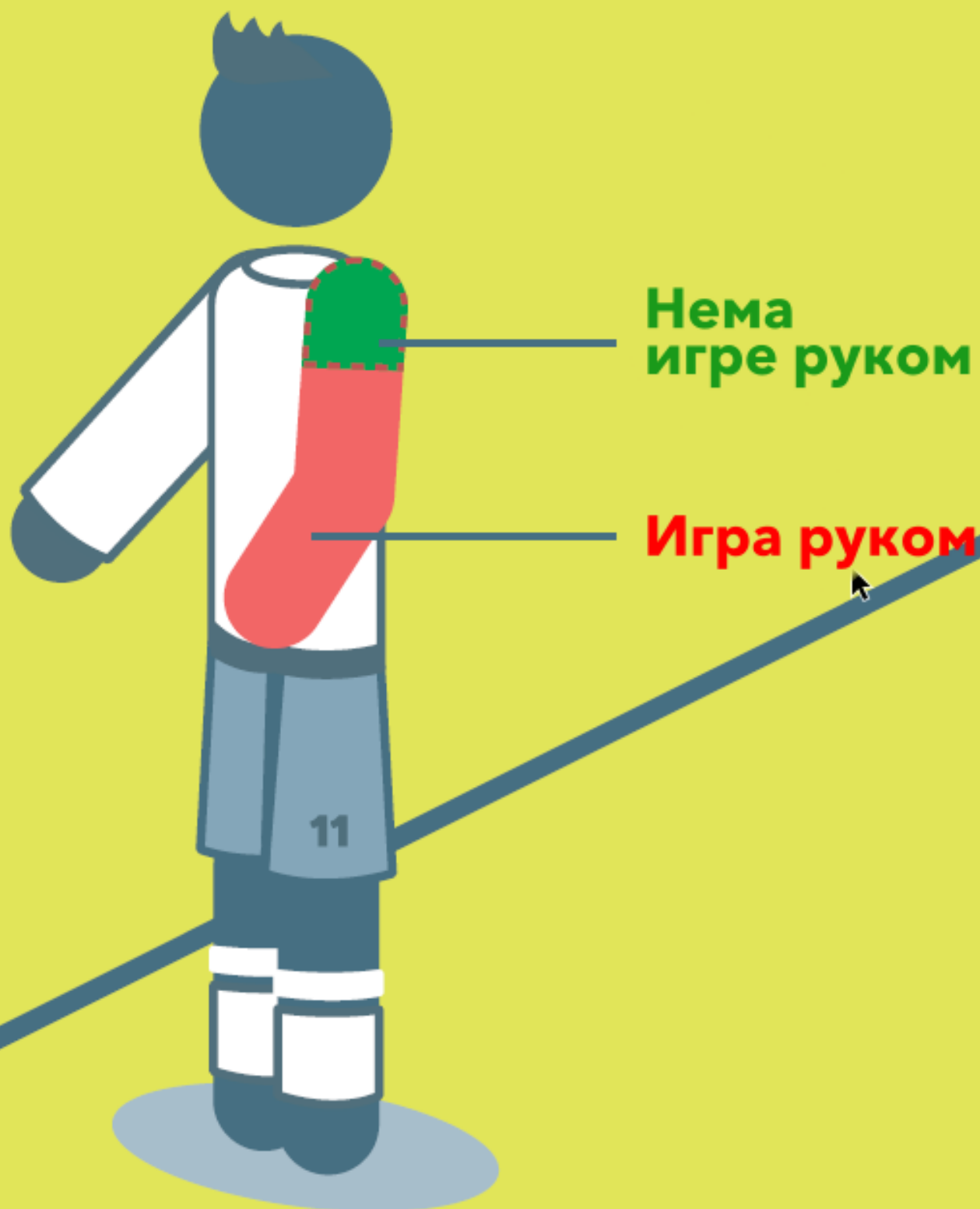
Играње лопте руком

У циљу прецизнијег дефинисања игре лопте руком, горња граница руке је равна са дном пазуха. Није прекршај сваки контакт играчеве руке и лопте.

Прекршај је ако играч:

- ⊗ намерно додирне лопту руком, на пример чини покрет руке према лопти
- ⊗ додирне лопту руком када рука чини тело неприродно већим; сматра се да је играч учинио своје тело неприродно већим када положај његове руке није последица (или оправдање) покрета тела играча за ту специфичну ситуацију; имајући руку у таквом положају, играч ризикује да лопта погоди руку и да буде кажњен
- ⊗ постигне погодак у противничка врата:
 - директно од своје руке, чак и случајно; укључујући и вратара
 - одмах након контакта лопте и своје руке, чак и случајно

Вратар ван сопственог казног простора има иста ограничења везана за играње лопте руком као и остали играчи. Ако вратар игра лопту руком унутар свог казног простора када то није дозвољено, биће досуђен индиректан слободан ударац али без дисциплинске казне. Међутим, ако вратар после изведеног ударца игра лоптом други пут (или руком или ногом) пре него што лопта додирне другог играча, мора бити санкционисан ако на овај начин заустави обећавајући напад или очигледну прилику за постизање поготка.



2. Индиректан слободан ударац

Индиректан слободан ударац се досуђује ако играч:

- ⊗ игра на опасан начин
- ⊗ спречава кретање противника без направљеног контакта
- ⊗ буде крив због протеста употребљавајући непристојне, увредљиве или погрдне речи и/или покрете или друга вербална неспортска понашања
- ⊗ спречава вратара да лопту врати из руку у игру или удари или покуша да удари лопту када вратар покушава да је се ослободи
- ⊗ иницира намерни трик за додавање лопте вратару (укључујући слободан ударац или ударац са врата) главом, грудима, коленом итд. како би „изврдао“ ПФИ, без обзира да ли вратар додирне лопту рукама или не; вратар се кажњава ако је одговоран за овај намерни трик
- ⊗ учини било који прекршај који претходно није споменут у Правилима, због којег је игра прекинута, да би се показао жути или црвени картон

Индиректан слободан ударац ће бити досуђен уколико вратар, унутар свог казненог простора, начини било који од следећих прекршаја:

- ⊗ контролише лопту својим шакама/рукама више од шест секунди пре него што је се ослободи
- ⊗ додирне лопту шакама/рукама пошто се исте ослободио и пре него што ју је додирнуо други играч
- ⊗ додирне лопту шакама/рукама (осим ако вратар пре тога јасно удари или покуша да удари ногом лопту како би је убацио у игру) када:
 - му намерно лопту стопалом одигра његов саиграч
 - прими лопту директно из убацивања од његовог саиграча

Сматра се да вратар има лопту под контролом са његовим шакама када је:

- ⊗ лопта између руку или између руке и неке површине (земља, сопствено тело) или је додирује било којим делом шаке или руке, осим ако се лопта одбије од вратара или вратар одбрани ударац
- ⊗ држи на испруженој руци (длану)
- ⊗ док је тапка (баца на земљу, пусти да одскочи и поново узме у руке) или док је баца у вис

Вратар не може бити нападнут од стране противника док лопту контролише својим шакама.

Играње на опасан начин

Играње на опасан начин је дефинисано као било каква радња која, при покушају да се одигра лопта, прети да повреди неког (укључујући и самог играча). Ово се догађа када је противник, који је у близини, из страха од повреде, онемогућен да одигра лопту.

Маказице или бицикл су дозвољени начини игре ако, по мишљењу судије нису опасни по противничког играча.

Спречавање кретања противника без контакта

Спречавање кретања противника значи кретање ка правцу противника да се спречи, блокира, успори противник или да се примора да промени правац када лопта није у играјућем простору ни једног ни другог играча.

Сви играчи имају право да се налазе на терену за игру, бити на путу противника није исто што и спречавање кретања противника.

Дозвољено је заграђивати лопту. Играч који се постави између противника и лопте из тактичких разлога није направио прекршај све док је лопта у играјућем простору, а играч не задржава противника рукама или телом. Ако је лопта у играјућем простору, играч може да буде нападнут од стране противника.

3. Дисциплинске казне

Судија има легитимитет и интегритет да доноси дисциплинске казне од тренутка ступања на терен за игру због провере терена пре утакмице до напуштања терена за игру после последњег звиждука (укључујући ударе са тачке за казнени ударац).

Ако, пре уласка на терен пред почетак утакмице, играч или званично лице екипе направи прекршај за црвени картон, судија има легитимитет и интегритет да играчу или званичном лицу екипе забрани учешће на утакмици (види Правило 3.6) и о томе ће поднети извештај.

Играч или званично лице екипе који учини прекршај за жути или црвени картон, било на терену или ван терена, биће кажњен сагласно природи учињеног прекршаја.

Жути картон представља опомену, а црвени картон искључење.

Само се играчу, заменику, замењеном играчу или званичном лицу екипе може показати црвени или жути картон.

Играчи, заменици и замењени играчи

Одлагање наставка игре ради изрицања дисциплинске мере - показивања картона

Када судија одлучи да покаже картон, било да опомене или искључи играча, игра се неће наставити све док се казна не спроведе, осим ако екипа која није направила прекршај брзо изводи слободан ударац и има јасну прилику за погодак тако да тада судија неће почети дисциплинску процедуру. Казна ће бити изречена у следећем прекиду; а ако је прекршајем била прекинута очигледна прилика за постизање поготка, играчу ће се показати жути картон; а ако је прекршајем био прекинут обећавајући напад, играч неће бити дисциплински кажњен.

Предност

Ако судија пусти предност након прекршаја за који се показује жути или црвени картон, картон мора бити показан у првом прекиду игре, осим када је била очигледна прилика за постизање поготка; међутим, ако је прекршајем заустављена очигледна прилика за постизање поготка (ОППП), тада ће се играчу показати жути картон за неспортско понашање; ако је прекршај био заустављање обећавајућег напада, ЖК не треба показивати.

Предност се неће примењивати у ситуацијама када се учини озбиљан прекршај игре, насилно понашање или прекршај за други жути картон, осим уколико не постоји јасна прилика за постизање поготка. Судија мора играчу показати црвени картон у првом прекиду игре, али ако тај играч игра лоптом или улази у дуел са противником, судија ће прекинути игру, играча искључити и игру наставити индиректним слободним ударцем, осим ако играч направи тежи прекршај.

Ако одбрамбени играч почне да држи противника изван казног простора и настави са држањем унутар казног простора, судија ће досудити казнени ударац.

Прекршаји за жути картон

Играчу ће се показати жути картон ако:

- ⊗ одлаже наставак игре
- ⊗ негодује речима или покретима
- ⊗ уђе или поново уђе у терен за игру без судијине дозволе или намерно напусти терен за игру без судијине дозволе
- ⊗ не поштује прописану раздаљину при настављању игре код спуштања лопте, ударца из угла, слободног ударца или убацивања
- ⊗ учестало крши Правила игре (не постоји прецизан број направљених прекршаја)
- ⊗ је крив због неспортског понашања
- ⊗ улази у судијски простор за преглед снимка (СППС)
- ⊗ претерано користи (показује) VAR знак

Заменику или замењеном играчу ће се показати жути картон ако:

- ⊗ одлаже наставак игре
- ⊗ негодује речима или покретима
- ⊗ уђе или поново уђе у терен за игру без судијине дозволе
- ⊗ је крив због неспортског понашања
- ⊗ улази у судијски простор за преглед снимка (СППС)
- ⊗ претерано користи (показује) VAR знак

Када су направљена два одвојена прекршаја (чак и у блиској вези) они треба да буду кажњени са два жута картона), на пример ако играч уђе на терен за игру без дозволе судије и направи безобзиран прекршај или прекине обећавајући напад, игра лопту руком итд.

Жути картон за неспортско понашање

Постоје различите околности када се играчу показује жути картон због неспортског понашања, као на пример ако играч:

- ⊗ покушава да превари судију симулирањем повреде или претварајући се да је фаулиран (симулирање)
- ⊗ промени место са вратарем за време игре или без дозволе судије (види Правило 3)
- ⊗ на безобзиран начин направи прекршај за директан слободан ударац
- ⊗ игра лопту руком са циљем да омете или спречи обећавајући напад
- ⊗ начини било који прекршај којим омете или спречи обећавајући напад осим када судија досуди казнени ударац за прекршај који је био покушај играња лоптом
- ⊗ заустави противника у очигледној прилици за постизање поготка прекршајем који је био покушај играња лоптом и судија досуди казнени ударац
- ⊗ игра лопту руком у покушају да постигне погодак (без обзира да ли је покушај успешан или не) или неуспешно покуша да спречи погодак
- ⊗ прави недозвољене ознаке на терену за игру
- ⊗ игра лоптом после добијене дозволе судије да може да напусти терен за игру
- ⊗ понаша се на начин који показује недостатак поштовања према игри
- ⊗ иницира намерни трик за додавање лопте вратару (укључујући слободан ударац или ударац са врата) главом, грудима, коленом итд. како би „изврдао“ ПФИ, без обзира да ли вратар додирне лопту рукама или не; вратар се показује ЖК ако је он одговоран за овај намерни трик
- ⊗ вербално омета противника у току игре или при наставку игре

Слављење поготка

Дозвољено је да играч покаже своју радост када се постигне погодак, али слављење не сме да буде претерано. Пракса извођења кореографије весела не сме да се охрабрује ако доводи до великог губљења времена.

Напуштање терена за игру ради прославе поготка није кажњив прекршај сам по себи, али неопходно је да се играчи што пре врате на терен за игру.

Играчу мора бити показан жути картон, чак и ако погодак није признат, ако:

- ⊗ се пење на заштитну ограду око терена за игру и/или прилази гледаоцима на начин којим се доводи у питање безбедност и/или сигурност
- ⊗ прави или испољава провокативне, подругљиве и раздражујуће гестове
- ⊗ покрива главу или лице маском или неким другим сличним предметом
- ⊗ подиже дрес преко главе или дресом покрива главу

Одлагање наставка игре

Судије морају да покажу жути картон играчима који одлажу наставак игре тактикама као што су:

- ⊗ долажење да се изведе убацивање, а затим изненадно препуштање лопте једном од својих саиграча да изврши убацивање
- ⊗ одлагање напуштања терена за игру приликом замене
- ⊗ прекомерно одлагање наставка игре
- ⊗ шутирање лопте далеко или одношење лопте далеко рукама, након што је судија зауставио игру
- ⊗ извођење слободног ударца са погрешног места са искључивим циљем да то примора судију да нареди поновно извођење

Прекршаји за црвени картон

Играчу, заменику или замењеном играчу ће се показати црвени картон ако учини било који од следећих прекршаја:

- ⊗ ако противничкој екипи спречи погодак или очигледну прилику за погодак, играјући лопту руком (ово се не односи на вратара у његовом казненом простору)
- ⊗ спречи погодак или очигледну прилику за погодак прекршајем над противничким играчем, који се кажњава слободним ударцем, чије опште кретање је према вратима прекршиоца (осим доле наведеног)
- ⊗ озбиљан прекршај игре (грубост)
- ⊗ пљује на противника или на неко друго лице
- ⊗ насилно (дрско) понашање
- ⊗ употребљава непристојне, увредљиве или погрдне речи и/или покрете
- ⊗ добије други жути картон на истој утакмици
- ⊗ улази у видео оперативну собу (ВОС)

Играч, заменик или замењени играч којем се покаже црвени картон мора да напусти близину терена за игру и технички простор.

Спречавање поготка или очигледне прилике за постизање поготка

Када играч противничкој екипи спречи погодак или очигледну прилику за погодак играњем лопте руком мора добити црвени картон без обзира на место где се прекршај догодио.

Када играч над противником направи прекршај којим спречи очигледну прилику за постизање поготка и судија досуди казнени ударац, играчу који је направио прекршај ће се показати жути картон ако је прекршај био у покушају играња лоптом; у свим осталим случајевима (нпр. држање, повлачење, гурање, немогућност играња лоптом итд.) прекршиоцу ће се показати црвени картон.

Играч, искључени играч, заменик или замењени играч који уђе на терен за игру без дозволе (ако је потребно) судије и утиче на игру или противника и спречи противничкој екипи постизање поготка или очигледну прилику за погодак, мора бити кажњен црвеним картоном.

Следеће околности се морају размотрити пре доношења одлуке:

- ⊗ удаљеност између места прекршаја и противничких врата
- ⊗ правац игре
- ⊗ вероватноћа одигравања лопте или задржавања контроле над лоптом
- ⊗ позиција и број одбрамбених играча

Озбиљан прекршај игре

Старт или дуел који доводи у опасност безбедност противника или се користи прекомерна снага или грубост мора бити кажњен као озбиљан прекршај игре.

Било који играч који удари противника у нападу на лопту од напред, са стране или отпозади користећи једну или обе ноге, са прекомерном снагом и који угрожава сигурност противника крив је због озбиљног прекршаја игре (грубост).

Насилно понашање

Играч је крив за насилно понашање ако користи или покуша да користи прекомерну снагу или грубост против противничког играча када се не бори за лопту, или против саиграча, званичног лица екипе, судија, гледаоца или неког другог лица, и то без обзира да ли је контакт направљен.

Поред тога, ако играч, који није у дуелу за лопту, намерно удари противника или неко друго лице у главу или лице својом руком, крив је за насилно понашање, осим ако је та употреба силе била занемарљива.

Званична лица екипе

У ситуацијама када је учињен прекршај и када не може да се идентификује прекршилац, главни тренер у техничком простору ће сносити санкцију.

Упозорење

Следећи прекршаји обично би требало да буду санкционисани упозорењем; за поновљене или очигледне прекршаје казна треба да буде жути или црвени картон:

- ⊗ улазак на терен за игру на помирујући/неконфронтирајући начин
- ⊗ несарадња са судијским тимом, нпр. игнорисање инструкција/захтева помоћног судије или четвртог судије
- ⊗ мање неслагање (речима или покретима) са одлукама
- ⊗ повремено напуштање техничког простора без учињеног другог прекршаја

Жути картон

Прекршаји за жути картон укључују (али нису ограничени):

- ⊗ јасно/упорно непоштовање граница техничког простора своје екипе
- ⊗ одлагање наставка игре своје екипе
- ⊗ намерно улажење у технички простор противничке екипе (без конфронтације)
- ⊗ неслагање речима или покретима укључујући:
 - бацање/шутирање флашица са пићем или других ствари
 - покрети који показују јасан недостатак поштовања према судијском тиму, нпр. саркастично аплаудирање
- ⊗ улазак у судијски простор за преглед снимка (СППС)
- ⊗ претерано/упорно гестикулирање за црвени или жути картон
- ⊗ претерано показивање VAR знака
- ⊗ гестикулирање или понашање на провокативан или конфронтирајући начин
- ⊗ учестало неприхватљиво понашање (укључујући поновљене прекршаје за упозорење)
- ⊗ показивање недостатка поштовања према игри

Црвени картон

Прекршаји за црвени картон укључују (али нису ограничени):

- ⊗ одлагање наставка игре противничке екипе, нпр. задржавање лопте, шутирање лопте далеко, ометање кретања играча
- ⊗ намерно напуштање техничког простора:
 - показивањем неслагања или противљењу са судијским тимом
 - понашање на провокативан или конфронтирајући начин
- ⊗ улазак у технички простор противничке екипе на провокативан или конфронтирајући начин
- ⊗ намерно бацање/шутирање флашица ствари на терен за игру
- ⊗ улазак на терен за игру и:
 - конфронтација са судијским тимом (укључујући полувреме и крај утакмице)
 - утицај на игру, противничког играча или члана судијског тима
- ⊗ улазак у видео оперативну собу (ВОС)
- ⊗ физичко или агресивно понашање (укључујући пљување или грижење) према противничком играчу, заменику, званичном лицу екипе, члану судијског тима, гледаоцу или некој другој особи (нпр. дечаки или девојчице за дохватање лопти, припадници обезбеђења, званичници такмичења итд.)
- ⊗ добијање другог жутог картона на истој утакмици
- ⊗ коришћење непристојних, увредљивих и погрдних речи и/или покрета
- ⊗ коришћење недозвољене електронске или комуникационе опреме и/или понашање на неприкладан начин услед коришћења те опреме
- ⊗ насилно понашање

Прекршаји бацањем предмета (или лопте)

У свим случајевима судија ће применити дисциплинску меру, а она ће се разликовати у зависности од тежине прекршаја. Ако је прекршај ...

- ⊗ безобзиран – жути картон играчу због неспортског понашања
- ⊗ употребом прекомерне снаге – црвени картон за насилно понашање

4. Наставци игре после прекршаја и неспортског понашања

Ако је лопта изван игре, наставак ће бити у сагласности са претходном одлуком.

Ако је лопта у игри и играч учини физички прекршај на терену за игру против:

- ⊗ противника – индиректан или директан слободан ударац или казнени ударац
- ⊗ саиграча, заменика, замењеног или искљученог играча, званичног лица екипе или судија – директан слободан ударац или казнени ударац
- ⊗ неког другог лица – спуштање лопте

Сви вербални прекршаји се кажњавају индиректним слободним ударцем.

Ако судија прекине игру због прекршаја који је направио играч, у или изван терена за игру, против страног тела, игра се наставља спуштањем лопте, осим ако се не досуди слободан ударац за напуштање терена за игру без дозволе судије.

Ако, док је лопта у игри:

- ⊗ играч направи прекршај против члана судијског тима или противничког играча, заменика, замењеног или искљученог играча, или званичног лица екипе изван терена за игру или
- ⊗ заменик, замењени или искључени играч, или званично лице екипе направи прекршај против, или утиче на, противничког играча или члана судијског тима изван терена за игру

игра ће бити настављена слободним ударцем са граничне линије терена за игру најближе месту прекршаја/утицаја; казнени ударац ће бити досуђен ако је место прекршаја најближе граничној линији казног простора.

Ако играч направи прекршај изван терена за игру против играча, заменика, замењеног играча или званичног лица екипе своје екипе, игра ће бити настављена индиректним слободним ударцем са граничне линије терена за игру најближе месту прекршаја.

Ако играч са неким предметом у руци направи контакт са лоптом (ципела, штитиник итд.), игра ће бити настављена директним слободним ударцем (или казним ударцем).

Ако играч који је или на терену или изван терена баци или удари неки предмет (да није лопта којом се игра) на противничког играча, или баци или удари неки предмет (укључујући лопту) на заменика, замењеног или искљученог играча или званичног лица противничке екипе или на члана судијског тима или на лопту којом се игра, игра се наставља директним слободним ударцем са места где је предмет погодио или је могао погодити особу или лопту. Ако је то место изван терена за игру, слободан ударац ће се извести са граничне линије најближе том месту; казнени ударац ће бити досуђен ако је то место у казном простору прекршиоца.

Ако заменик, замењени или искључени играч, играч који је привремено изван терена за игру или званично лице екипе баци или удари неки предмет на терен за игру и утиче на игру, противника или члана судијског тима, игра се наставља директним слободним ударцем (или казним ударцем) са места где је предмет утицао на игру или је погодио или је могао погодити противника, члана судијског тима или лопту.



Правило

13



Слободни ударци

1. Врсте слободних удараца

Директни или индиректни слободни ударци се досуђују за противничку екипу ако је играч, заменик, замењени или искључени играч, или званично лице екипе крив за прекршај.

Индиректан слободан ударац

Судија означава индиректан ударац дизањем своје руке горе изнад главе. Он ће задржати своју руку у том положају док се ударац не изведе и док лопта не додирне другог играча или изађе из игре или буде јасно да погодак не може бити постигнут директно.

Индиректан слободан ударац мора бити поновљен ако судија пропусти да подигне руку да означи да је ударац индиректан, а лопта уђе директно у врата.

Лопта улази у врата

- ⊗ ако је из директног слободног удараца лопта упућена директно у противничка врата, погодак се признаје
- ⊗ ако је из индиректног слободног удараца лопта упућена директно у противничка врата, досудиће се ударац са врата
- ⊗ ако је из директног или индиректног слободног удараца лопта упућена директно у сопствена врата, досудиће се ударац из угла

2. Процедура

Сви слободни ударци се изводе са места где се прекршај догодио, осим:

- ⊗ индиректан слободан ударац досуђен нападајућој екипи у противничком простору врата, изводи се са линије простора врата паралелне попречној линији са места које је најближе месту где је прекршај учињен
- ⊗ слободни ударци досуђени одбрамбеној екипи у сопственом простору врата, изводе се са било ког места у том простору
- ⊗ слободни ударци за прекршаје када играч уђе, поново уђе или напусти терен за игру без дозволе судије изводе се са места где се лопта налазила у тренутку прекида. Ипак, ако играч направи прекршај изван терена за игру, игра се наставља слободним ударцем са граничне линије на месту које је најближе месту прекршаја. За прекршаје за које се досуђује директан слободан ударац досудиће се казнени ударац ако је прекршај био у оквиру казног простора играча који је учинио прекршај.
- ⊗ друга, евентуална, места одређују Правила игре (види Правило 3, 11, 12)

Лопта:

- ⊗ мора бити непокретна и извођач не сме поново да је додирне док је други играч не додирне
- ⊗ је у игри када се удари и јасно помери

Док лопта не буде у игри сви противнички играчи морају бити:

- ⊗ најмање 9,15 метара од лопте, осим ако су на линији у њиховим вратима

⊗ изван казненог простора за слободне ударце унутар противничког казненог простора

Када три или више одбрамбених играча формирају „живи зид“, сви нападајући играчи морају бити најмање 1 метар од „живог зида“ док лопта не буде у игри.

Слободан ударац може бити изведен подизањем лопте стопалом или са оба стопала истовремено.

Финтирање при извођењу слободног ударца да би се збунио противник је саставни део фудбалске игре.

Ако играч који исправно изводи слободан ударац намерно шутира лопту на противника у жељи да игра лоптом поново, а шутирање лопте није непажљиво, безобзирно или употребом прекомерне снаге, судија ће дозволити наставак игре.

3. Прекршаји и казне

Ако, када се слободан ударац изводи, противник непоштује прописану раздаљину, ударац се понавља, осим ако може да се примени предност; али ако играч одлучи да брзо изведе слободан ударац, а противник пресретне лопту која је мање од 9,15м удаљена од њега, судија ће дозволити да се игра настави. Ипак, ако противник који је близу лопте намерно спречи да се ударац брзо изведе, судија ће показати жути картон противнику због одлагања наставка игре.

Ако је, при извођењу слободног ударца, играч нападајуће екипе ближи од 1 метра од “живог зида” формираног од три или више одбрамбених играча, биће досуђен индиректан слободан ударац.

Ако, при извођењу слободног ударца од стране одбрамбене екипе из сопственог казненог простора, неки противнички играчи остану у казненом простору зато што нису имали времена да га напусте, судија ће дозволити да се игра настави. Ако се противник налази у казненом простору када се изводи слободан ударац, или уђе у казнени простор пре него што лопта буде у игри, и додирне лопту или уђе у дуел за лопту пре него што буде у игри, слободан ударац ће се поновити.

Ако је лопта у игри после изведеног слободног ударца и извођач је додирне пре него што је додирнула било ког другог играча биће досуђен индиректан слободан ударац, ако извођач направи прекршај играња лопте руком:

- ⊗ биће досуђен директан слободан ударац
- ⊗ биће досуђен казнени ударац ако се прекршај догодио унутар извођачевог казненог простора, осим ако је извођач вратар, када ће се досудити индиректан слободан ударац

Правило

14



Казнени ударац

Казнени ударац ће се досудити ако играч унутар свог казног простора направи прекршај за који се досуђује директан слободан ударац или ако направи прекршај изван терена за игру као део игре описан у Правилима 12 и 13.

Погодак се може постићи директно из казног ударца.

1. Процедура

Лопта мора бити умирена на тачци за казнени ударац и стативе, пречка и мрежа морају бити мирни.

Играч који изводи казнени ударац мора бити јасно идентификован.

Вратар који брани ударац мора бити на линији у вратима, лицем према извођачу, између статива, без додиривања статива, пречке и мреже све док се лопта не удари.

Сви остали играчи осим извођача и вратара који брани ударац морају бити:

- ⊗ најмање 9,15 метара од тачке за казнени ударац
- ⊗ иза тачке за казнени ударац
- ⊗ унутар терена за игру
- ⊗ изван казног простора

Пошто су играчи заузели своје положаје сагласно Правилу, судија даје знак за извођење казног ударца.

Извођач казног ударца лопту мора ударити напред. Ударац петом је дозвољен под условом да је лопта ударена унапред.

У тренутку када извођач удари лопту вратар који брани ударац мора најмање једним делом једног стопала додиривати линију у вратима.

Лопта је у игри када се удари и јасно помери.

Извођач не сме играти лоптом поново све док је не додирне други играч.

Казнени ударац је комплетиран када лопта престане са кретањем, изађе из игре или судија заустави игру због неког прекршаја Правила игре.

Дозвољава се додатно време да се казнени ударац изведе на крају сваке половине или на крају сваког дела код продужења утакмице. У ситуацијама дозвољеног додатног времена, казнени ударац је комплетиран када, после извођења, лопта престане са кретањем, изађе изван терена за игру, буде играна од стране другог играча (укључујући и извођача) осим вратара одбрамбене екипе, или судија прекине игру због прекршаја извођача или извођачеве екипе. Ако играч одбрамбене екипе (укључујући вратара) направи прекршај и казнени ударац буде промашен/одбрањен, казнени ударац ће се поновити.

2. Прекршаји и казне

Када судија да знак да се казнени ударац изведе, казнени ударац мора бити изведен; ако није изведен судија може применити дисциплинске мере пре поновног давања знака за извођење ударца.

Ако се, пре него што лопта буде у игри, догоди један од следећих прекршаја:

- ⊗ Играч који изводи казнени ударац или његов саиграч учине прекршај:
 - ако лопта уђе у врата, ударац се понавља
 - ако лопта не уђе у врата, судија зауставља игру и утакмицу наставља индиректним слободним ударцем

У следећим ситуацијама ће судија игру зауставити и наставити је индиректним слободним ударцем без обзира да ли је погодак поистигнут или не:

- казнени ударац је изведен уназад
 - саиграч идентификованог извођача изводи ударац; судија такође саиграча идентификованог извођача који је извео ударац кажњава жутим картоном
 - недозвољено финтирање након завршеног залетања према лопти (финтирање у току залетања према лопти је дозвољено); судија такође извођача кажњава жутим картоном
- ⊗ Вратар учини прекршај:
 - ако лопта уђе у врата, погодак се признаје
 - ако лопта промаши врата или се одбије од стативе или пречке, ударац се понавља само ако је вратарев прекршај јасно утицао на извођача
 - ако вратар спречи улазак лопте у врата, ударац се понавља

Ако се због прекршаја вратара ударац понавља, вратар се упозорава за први прекршај овакве врсте, а за сваки следећи се кажњава жутим картоном.

- ⊗ Саиграч вратара учини прекршај:
 - ако лопта уђе у врата, погодак се признаје
 - ако лопта не уђе у врата, ударац се понавља
- ⊗ Ако најмање по један играч из сваке екипе учини прекршај, ударац ће се поновити осим ако играч учини већи озбиљан прекршај (нпр. недозвољено финтирање);
- ⊗ Вратар и извођач ударца учине прекршај у исто време, извођачу ће бити показан жути картон и игра ће се наставити индиректним слободним ударцем за одбрамбену екипу

Ако, после изведеног ударца :

- ⊗ Извођач додирне лопту пре него што ју је додирнуо други играч:
 - досуђује се индиректан слободан ударац (или директан слободан ударац за играње лопте руком)
- ⊗ Лопту додирне стране тело на њеном путу према вратима:
 - ударац се понавља осим ако је лопта ишла директно у врата и ометање није спречило вратара или одбрамбеног играча да играју лоптом, у ком случају ће погодак бити досуђен ако лопта уђе у врата (чак и ако је направљен контакт са лоптом) осим ако је утицај био од стране нападајуће екипе.
- ⊗ Лопта се одбије у терен за игру од вратара, пречке или стативе и додирне је стране тело:
 - судија прекида игру
 - наставак је спуштање лопте на месту где ју је додирнуло стране тело

3. Збирна табела

Исходи извођења казненог ударца

	Погодак	Нема поготка
Прекршај нападача	Понављање ударца	Индиректан слободан ударац
Прекршај одбрамбеног играча	Погодак	Понављање ударца
Прекршај одбрамбеног играча и нападача	Понављање ударца	Понављање ударца
Прекршај вратара	Погодак	Неодбрањен ударац: Ударац се не понавља (осим уколико је било утицаја на извођача) Одбрањен ударац: Ударац се понавља; упозорење вратару, ЖК за сваки следећи прекршај)
Прекршај вратара и извођача у исто време	Индиректан слободан ударац и жути картон извођачу	Индиректан слободан ударац и жути картон извођачу
Лопта ударена уназад	Индиректан слободан ударац	Индиректан слободан ударац
Недозвољено финтирање	Индиректан слободан ударац и жути картон извођачу	Индиректан слободан ударац и жути картон извођачу
Неидентификовани извођач	Индиректан слободан ударац и жути картон неидентификованом извођачу	Индиректан слободан ударац и жути картон неидентификованом извођачу

IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION



Правило

15



Убацивање

Убацивање се додељује противничкој екипи екипе чији је играч последњи додирнуо лопту када је цела лопта прешла уздужну линију било по земљи или у ваздуху.

Из убацивања се не може директно постићи погодак:

- ⊗ ако лопта уђе у противничка врата – досуђује се ударац са врата
- ⊗ ако лопта уђе у извођачева врата – досуђује се ударац из угла

1. Процедура

Извођач у тренутку ослобађања лопте мора:

- ⊗ стајати лицем окренут према терену
- ⊗ бити делом оба стопала било на уздужној линији било на земљи са стране уздужне линије
- ⊗ убацити лопту са обе руке од позади и изнад главе са места где је напустила терен за игру

Сви противнички играчи морају се налазити најмање 2 метра од места на уздужној линији одакле треба да се изврши убацивање.

Лопта је у игри од тренутка када уђе у терен за игру. Ако лопта додирне тло, пре него што уђе на терен за игру, убацивање ће се поновити од стране исте екипе и са истог места. Ако убацивање није изведено исправно, поновиће га противничка екипа.

Ако играч, док исправно врши убацивање, намерно баца лопту на противника да би је поново играо, али то не ради на непажљив нити на безобзиран начин, нити користећи прекомерну снагу, судија ће дозволити да се игра настави.

После убацивања, извођач не сме поново да додирне лопту док је не додирне други играч.

2. Прекршаји и казне

Ако, пошто је лопта у игри, извођач други пут додирне лопту пре него што је лопту дотакао други играч, досудиће се индиректан слободан ударац; ако извођач направи прекршај играња лопте руком:

- ⊗ досудиће се директан слободан ударац
- ⊗ досудиће се казнен ударац ако је прекршај учињен у казненом простору извођача, осим ако је извођач вратар када ће се досудити индиректан слободан ударац

Противник који на неспортски начин омета или спречава извођача да изврши убацивање (укључујући приближавање месту извођења ближе од два метра) биће кажњен жутим картоном због неспортског понашања и ако је убацивање изведено досудиће се индиректан слободан ударац.

За све остале прекршаје овог Правила убацивање ће извршити играч противничке екипе.

IFAB

FIFA WOMEN'S WORLD CUP FRANCE 2019

WE ANGELAS

VISA

VISA

4



Правило

16



Ударац са врата

Ударац са врата се досуђује када цела лопта коју је последњи додирнуо играч нападајуће стране, пређе преко попречне линије било по земљи било у ваздуху, а да није постигнут погодак.

Погодак се може постићи директно из ударца са врата, али само у противничка врата; ако лопта директно уђе у врата извођача ударца са врата досудиће се ударац из угла.

1. Процедура

- ❖ лопта мора бити умирена и упућује се са било ког места у простору врата од стране играча бранеће екипе
- ❖ лопта је у игри када се удари и јасно помери
- ❖ противнички играчи морају остати ван казненог простора док лопта не буде у игри

2. Прекршаји и казне

Ако, пошто је лопта у игри, извођач додирне лопту други пут пре него што ју је дотакао други играч, досудиће се индиректан слободан ударац; ако извођач направи прекршај играња лопте руком:

- ❖ досудиће се директан слободан ударац
- ❖ досудиће се казнени ударац ако је прекршај учињен у извођачевом казненом простору, осим ако је извођач вратар када ће се досудити индиректан слободан ударац

Ако је у тренутку извођења ударца са врата неки противнички играч остао унутар казненог простора јер није имао времена да га напусти, судија ће дозволити наставак игре. Ако противнички играч који се затекао у казненом простору у тренутку извођења ударца са врата, или уђе у казнени простор пре него што лопта буде у игри, додирне или улази у дуел за лопту пре него што је она била у игри, ударац са врата ће се поновити.

Ако играч уђе у казнени простор пре него што лопта буде у игри и направи прекршај или над њим буде направљен прекршај, поновиће се ударац са врата, а играч који је направио прекршај може да буде кажњен жутим или црвеним картоном у зависности од прекршаја.

За све остале прекршаје овог Правила ударац ће се поновити.



Правило

17



Ударац из угла

Ударац из угла се досуђује када цела лопта коју је последњи додирнуо играч одбрамбене екипе, пређе преко попречне линије, било по земљи, било у ваздуху, а да није постигнут погодак.

Погодак се може постићи директно из ударца из угла, али само у противничка врата; ако лопта директно уђе у врата извођача ударца из угла досудиће се ударац из угла за противничку екипу.

1. Процедура

- ⊗ лопта се поставља у угаони простор
- ⊗ лопта мора бити умирена и ударена од стране играча нападајуће екипе
- ⊗ лопта је у игри када се удари и јасно помери; није потребно да лопта напусти угаони простор
- ⊗ копље са заставицом на углу терена не сме се померати
- ⊗ противнички играчи се морају налазити најмање 9,15 метара од угаоног лука док лопта не буде у игри

2. Прекршаји и казне

Ако, пошто је лопта у игри, извођач додирне лопту други пут пре него што ју је дотакао други играч, досудиће се индиректан слободан ударац; ако извођач направи прекршај играња лопте руком:

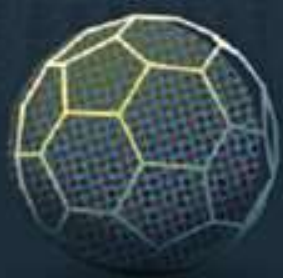
- ⊗ досудиће се директан слободан ударац
- ⊗ досудиће се казнени ударац ако је прекршај учињен у извођачевом казненом простору, осим ако је извођач вратар када ће се досудити индиректан слободан ударац

Ако играч, док исправно изводи ударац из угла, намерно погоди лоптом противника да би је поново играо, али то не ради на непажљив нити на безобзиран начин, нити користећи прекомерну снагу, судија ће дозволити да се игра настави.

За све остале прекршаје овог Правила ударац ће се поновити.



Видео
асистент
судија (ВАР)
протокол



VAR протокол - принципи, примена и процедуре

VAR Протокол, колико год је то могуће, усаглашен је са принципима и филозофијом Правила игре.

Употреба видео асистента судијама (VAR) дозвољено је само где је организатор такмичења на утакмици испунио све захтеве „Implementation Assistance and Approval Programme (IAAP)“ и прилагодио их захтевима „FIFA's IAAP documents“ и добио писано одобрење од ФИФА.

1. Принципи

Употреба VAR-а на фудбалским утакмицама заснива се на бројним принципима који морају да се примењују на свакој утакмици где се користи VAR.

1. VAR је члан судијског тима са независним приступом снимку утакмице, који може да помогне судији само у случају **„јасне и очигледне грешке“** или **„озбиљног пропуштеног инцидента“** у следећим ситуацијама:
 - а. **Погодак / нема поготка**
 - б. **Казнени ударац / нема казненог ударца**
 - в. **Директни црвени картони** (не други жути картон)
 - г. **Погрешна идентификација** (када судија покаже жути ли црвени картон погрешном играчу екипе која је направила прекршај)
2. Судија мора увек донети одлуку, тј. судији није дозвољено да не донесе одлуку, а затим да користи VAR како би донео одлуку; одлука да дозволи наставак игре после преиспитивања наводног прекршаја.
3. Првобитна одлука коју је донео судија неће бити промењена осим ако видео преглед јасно покаже да је одлука била „јасна и очигледна грешка“.
4. Само судија може иницирати „преглед“; VAR (и други чланови судијског тима) могу само да препоруче судији „преглед“.
5. Коначну одлуку увек доноси судија, на основу информација VAR-а или након прегледа снимка на терену.
6. Не постоји временско ограничење за процедуру прегледа јер је тачност важнија од брзине.
7. Играчи и званична лица екипе не смеју окруживати судију или покушати да утичу на преглед одлуке, процедуру прегледа или коначну одлуку.
8. Судија мора остати „у видном пољу“ током процедуре прегледа како би се осигурала транспарентност.
9. Ако се игра настави након инцидента који се затим преиспитује, дисциплински мере, предузете и потребне, током периода после инцидента остају да важе, чак и ако се

првобитна одлука промени (осим за жути/црвени картон за заустављање или утицај на обећавајући напад или ОППП).

10. Ако је игра прекинута и поново настављена, судија не може да тражити „преглед“ осим за случај погрешне идентификације или за могући прекршај за искључење који се односи на насилно понашање, плување, грижење или екстремно непристојне, увредљиве и/или непримерене покрете.
11. Период игре пре и после инцидента који се може преиспитати је утврђен Правилима игре и VAR Протоколом.
12. Како ће VAR аутоматски „проверити“ сваку ситуацију/одлуку, нема потребе да тренери или играчи траже „преглед“.

2. Одлуке/инциденти који могу бити промењени

Судија може добити помоћ од VAR-а само у вези четири категорије одлука/инцидената које мењају ток утакмице. У свим овим ситуацијама VAR се користи само након што је судија донео (прву/оригиналну) одлуку (укључујући допуштање да се игра настави), или ако се пропусти озбиљан инцидент који није виђен од стране чланова судијског тима.

Првобитна одлука судије неће бити промењена уколико није „јасна и очигледна грешка“ (ово укључује сваку одлуку судије засновану на информацији од другог члана судијског тима, нпр. офсајд).

Категорије одлуке/инцидента који се могу прегледати у случају потенцијалне „јасне и очигледне грешке“ или „озбиљног пропуштеног инцидента“ су:

а. Погодак / нема поготка

- прекршај нападајуће екипе у покушају постизања поготка или при постизању поготка (игра лопте руком, прекршај, офсајд итд.)
- лопта изван игре пре поготка
- одлука јесте погодак/није погодак
- прекршај вратара и/или извођача при извођењу казненог ударца или недозвољени улазак играча у казнени простор при извођењу казненог ударца при чему они директно учествују у игри када се лопта одбије од стативе, пречке или вратара.

б. Казнени ударац / нема казненог ударца

- прекршај нападајуће екипе код казненог ударца (игра лопте руком, прекршај, офсајд итд.)
- лопта изван игре пре ситуације са казним ударцем
- место прекршаја (унутар или изван казненог простора)
- неисправно досуђен казнени ударац
- прекршај за казнени ударац није досуђен

ц. Директан црвени картони (не други жути картон)

- ОППП (посебно место прекршаја и положај других играча)
- озбиљан прекршај (или безобзиран старт)
- насилно понашање, грижење или плување друге особе
- коришћење непристојних, увредљивих или непримерених покрета

д. Погрешна идентификација (црвени или жути картон)

Ако судија казни прекршај, а затим погрешном играчу екипе која је направила прекршај показује жути или црвени картон, идентитет прекршиоца може бити прегледан; учињени прекршај сам по себи се неће се преиспитивати осим ако није у вези са поготком, казним ударцем или директним црвеним картоном.

3. Практичност

Употреба VAR-а током утакмице укључује следеће практичне ситуације:

- VAR посматра утакмицу у видео оперативној соби (ВОС) уз помоћ АВАР и оператора репродукције
- У зависности од броја углова камере (и других разматрања) може бити више од једног АВАР-а или оператора репродукције
- Само овлашћена лица могу ући у ВОС или комуницирати са VAR / АВАР / Оператером током утакмице
- VAR има независтан приступ и контролу репродукције ТВ снимка
- VAR је повезан са комуникационим системом који чланови судијског тима користе и може да се чује све што се каже; VAR може говорити са судијом само притискањем дугмета (како би се избегло да судија буде ометан разговорима у ВОС-у)
- Ако је VAR заузет са „провером“ или „прегледом“, АВАР може разговарати са судијом, поготово ако треба зауставити игру или недозволити наставак игре
- Ако судија одлучи да погледа снимак, VAR ће одабрати најбоље углове и брзину понављања; судија може затражити друге/додатне углове/брзине

4. Процедуре

Основна одлука

- Судија и други чланови судијског тима морају увек донети почетну одлуку (укључујући било коју дисциплинску меру) као да не постоји VAR (осим за „пропуштени“ инцидент)
- Судији и другим члановима судијског тима није дозвољена реакција „нема одлуке“ јер ће то довести до „слабог/неодлучног“ суђења, превише „прегледа“ и значајних проблема ако дође до техничког квара
- Судија је једина особа која може донети коначну одлуку; VAR има исти статус као и други чланови судијског тима и може само да помогне судији
- Одлагање подизања заставице или знака пиштаљком за прекршај дозвољено је само у веома јасној нападачкој акцији када играч треба да постигне погодак или је у јасном кретању према противничком казненом простору
- Ако помоћни судија одложи подизање заставице због прекршаја, мора подићи заставицу ако нападајућа екипа постигне погодак, досуди се казнени ударац, слободан ударац, ударац из угла или убацивање, или се задржи посед лопте након завршетка почетног напада; у свим другим ситуацијама, помоћни судија треба да одлучи да ли ће подићи заставицу, а у зависности од захтева и тежине утакмице

Провера

- VAR аутоматски „проверава“ снимке за сваки потенцијални или стварни погодак, казнени ударац или одлуку/инцидент у вези директног црвеног картона, или случајеве погрешне идентификације, користећи различите углове камере и брзине репродукције
- VAR може да „провери“ снимке у нормалној брзини и/или успорено, али, генерално, успорене репродукције треба користити само за чињенице, нпр. позицију прекршаја/играча, тачку контакта за физичке прекршаје и игру лопте руком, лопта изван игре (укључујући ситуације погодак/није погодак); нормална брзина треба да се користи за „интензитет“ прекршаја или код одлуке да ли је био прекршај играња лопте руком
- Ако „провера“ не указује на „јасну и очигледну грешку“ или „озбиљан пропуштени инцидент“, обично нема потребе да VAR комуницира са судијом - ово је „тиха провера“; међутим, понекад помаже судији/помоћним судија да контролишу играче/утакмицу ако VAR потврди да нема „јасне и очигледне грешке“ или „озбиљног пропуштеног инцидента“

- Ако наставак игре треба да буде одложен због "провере", судија ће дати знак тако што ће јасно држати прст на слушалици а другу руку пружити у хоризонталан положај; овај знак мора да се задржи док се не заврши „провера“ јер указује да судија прима информације (које могу бити од ВАР-а или неког другог члана судијског тима)
- Ако „провера“ наговештава вероватну „јасну и очигледну грешку“ или „озбиљан пропуштени инцидент“, ВАР ће пренети ову информацију судији који ће тада одлучити да ли да користи „преглед“ или не

Преглед

- ⊗ Судија може иницирати „преглед“ за могућу „јасну и очигледну грешку“ или „озбиљан пропуштени инцидент“ када:
 - ВАР (или други члан судијског тима) препоручује „преглед“
 - судија посумња да је нешто озбиљно „пропуштено“
- ⊗ Ако је игра већ заустављена, судија одлаже наставак
- ⊗ Ако игра није већ заустављена, судија прекида игру када лопта буде у неутралној зони/ситуацији (обично када ниједна екипа није у нападу) и показује знак „ТВ снимак“
- ⊗ ВАР описује судији оно што се може видети на снимку, а судија:
 - показује знак „ТВ снимак“ (ако већ није показан) и одлази у СППС како би погледао поновљене снимке – „преглед на терену“ (ПНТ) - пре доношења коначне одлуке; остали чланови судијског тима неће прегледати снимке, осим уколико то, у изузетним околностима, не затражи судија
 или
 - доноси коначну одлуку на основу сопственог утиска и информације од ВАР-а, и, где је то примерено, информације од других чланова судијског тима – само-ВАР „преглед“
- ⊗ На крају оба начина прегледа, судија мора показати знак "ТВ снимак" поново, одмах након коначне одлуке
- ⊗ За чињеничне одлуке, нпр. место прекршаја или положај играча (офсајд), тачка контакта (игра лопте руком/прекршај), место (унутар или изван казненог простора), лопта изван игре итд. Само-ВАР преглед је обично одговарајући, али „преглед на терену“ може се користити за чињеничну одлуку ако ће помоћи у контролисању играча/утакмице или „продати" одлуку (нпр. пресудна одлука у касној фази утакмице)
- ⊗ За субјективне одлуке, нпр. интензитет прекршаја, утицај код офсајда, разматрања игре лопте руком, „преглед на терену“ (ПНТ) је примерен и потребан
- ⊗ За чињеничне одлуке, нпр. место прекршаја или положај играча (офсајд), тачка контакта (игра лопте руком/прекршај), место (унутар или изван казненог простора), лопта изван игре итд. Само-ВАР преглед је обично одговарајући, али „преглед на терену“ може се користити за чињеничну одлуку ако ће помоћи у контролисању играча/утакмице или „продати" одлуку (нпр. пресудна одлука у касној фази утакмице)
- ⊗ Судија може захтевати различите углове камере/брзину репродукције, али генерално, успорене репродукције треба користити само за чињенице, нпр. место прекршаја/играча, тачка контакта за физичке прекршаје и игру лопте руком, лопта изван игре (укључујући ситуације погодак/није погодак); нормална брзина треба да се користи за „интензитет" прекршаја или одлуку да ли је била игра лопте руком
- ⊗ За одлуке/инциденте који се односе на поготке, казнени ударац и црвене картоне због спречавања ОППП, може бити потребно прегледати фазу напада која је директно довела до одлуке/инцидента; ово може укључивати како је нападајућа екипа дошла до поседа лопте у отвореној игри
- ⊗ Правила игре не дозвољавају промене одлука уколико је игра настављена у појединим ситуацијама (ударци из угла, убацивање итд.), тако да се не могу прегледати

- ⊗ Ако је игра заустављена и поново настављена, судија може само да иницира "преглед" и предузме одговарајућу дисциплинску меру, у случају погрешне идентификације или за потенцијално прекршаје за црвени картон у вези са насилним понашањем, пљувањем, грижењем или крајње непристојним, увредљивим и/или непримерним **покретима**
- ⊗ Процедура „прегледа“ треба да буде завршена што је могуће ефикасније, али тачност коначне одлуке је важнија од брзине. Из тог разлога, и зато што су неке ситуације сложене са неколико разматраних одлука/инцидената, не постоји максимално временско ограничење за процедуру прегледа

Коначна одлука

- Када је процедура „прегледа“ завршена, судија мора показати знак "ТВ снимак" и саопштити коначну одлуку
- Судија ће тада предузети/променити/поништити било коју дисциплинску меру (где је то одговарајуће) и наставити игру у складу са Правилима игре

Играчи, заменици и званична лица екипе

- Пошто ће VAR аутоматски "проверити" сваку ситуацију/инцидент, нема потребе да тренери или играчи траже "проверу" или "преглед"
- Играчи, заменици и званична лица екипе не смеју покушавати да утичу или ометају процедуру „прегледа“, укључујући и када је коначна одлука донешена
- Током процедуре „прегледа“, играчи треба да остану на терену за игру; заменици и званична лица екипа треба да остану ван терена за игру
- Играч/заменик/заменењени играч/званично лице екипе који претерано показују знак за „ТВ снимак“ или улазе у СППС ће добити жути картон
- Играч/заменик/заменењени играч/званично лице екипе који уђе у ВОС ће добити црвени картон

Регуларност утакмице

У принципу, утакмица неће бити поништена због:

- квара VAR технологије (као и ГЛТ технологије)
- погрешне одлуке у коју је укључен VAR (јер је и VAR члан судијског тима)
- одлуке да се не разматра инцидент
- прегледа ситуација/одлука која се не могу прегледати

Немогућност вршења дужности VAR-а, АВАР-а или оператора репродукције

Правило 6 - Остали чланови судијског тима предвиђа: „Правила такмичења морају јасно одредити ко замењује неког од чланова судијског тима који не може да почне или настави утакмицу и било које друге измене.“ На утакмицама где се користи VAR, ово се односи и на оператора репродукције.

Како је потребна посебна обука и едукованост за Видео члана судијског тима или оператора репродукције, следећи принципи морају бити укључени у правилнике такмичења:

- VAR, АВАР или оператер репродукције који не може да почне или настави утакмицу може бити замењен само са неким ко је едукован за ту улогу
- Ако не може да се нађе квалификована замена за VAR или оператора репродукције, * утакмица се мора играти (или наставити) без употребе VAR-а
- Ако не може да се нађе квалификована замена за АВАР, * утакмица се мора играти (или наставити) без употребе VAR-а осим у изузетним случајевима у којима обе екипе постигну писану

сагласност да се утакмица може играти (или наставити) само са ВАР-ом и оператером репродукције

* Ово се не односи на случајеве када постоји више од једног АВАР и оператера репродукције.



IFAB[®]



FIFA Quality Programme

FIFA Quality Programme

„FIFA Quality Programme“ поставља критеријуме, zasnovane na dobro utemeljenim istraživanjima, za proizvode, površine za igranje i tehnologije koje se koriste u fudbalskoj igri. Pored obavezних захтева квалитета у неким областима примене, нуде се јединствене препоруке и у другим областима, на основу којих организатори такмичења могу даље одредити сопствене прописе.

Независни институти за тестирање верификују функционалност производа, површине за играње и технологије у складу са одговарајућим стандардом. Институти који спроводе ова испитивања подлежу одобрењу од стране ФИФА. Следеће ознаке квалитета идентификују те производе, површине за играње и технологије тестиране и сертифициване према превладавајућим захтевима:



FIFA Basic*

Захтеви за испитивање овог стандарда направљени су да идентификују производе који испуњавају основне критеријуме перформанси, тачности, безбедности и издржљивости за фудбал.

Фокус је на постављању минималних стандарда уз истовремено обезбеђивање приступачности за употребу на свим нивоима игре.

FIFA Quality

Захтеви за испитивање истичу трајност и сигурност ових производа, површина за играње и технологија више него за FIFA Basic standard. Основни критеријуми и перформансе су тестирани, али главни фокус је на обезбеђивању широке употребе.

FIFA Quality Pro

Акцент захтева за тестирање је на првокласним перформансама, тачности и безбедности. Производи, површине за играње и технологије са овом ознаком квалитета дизајнирани су за оптималне перформансе и употребу на највишем нивоу.



За више информација о програму „FIFA Quality Programme“, појединачне стандарде и сертифициване производе, површине за играње и технологије, посетите интернет страницу <https://football-technology.fifa.com>

* FIFA Basic замењује International Match Standard (IMS). Фудбал и површине за играње тестиране према овом претходном стандарду и даље испуњавају услове за употребу до истека њихове сертификације.

IFAB®
The International Football Association Board



IFAB

Измене
правила

2021/22.



Преглед измена Правила игре

Кратак и једноставнији приказ главних измена / објашњења.

Измене у више од једног Правила

Белешке (сва Правила) – Метрички мерни систем

- ☹ Појашњење да уколико постоји било каква разлика због различитих мерних система, метрички мерни систем је меродаван.

Правила 4, 5, 12 и VAR протокол – Ненасилно непримерено понашање

- ☹ У смислу разматрања неког ненасилног непримереног понашања на начин којим се користе „непристојне, увредљиве или погрдне речи и/или гестови“ у одговарајућим описима реч „гестови“ се замењује речју „покретима“ што представља адекватнију терминологију

Правило 1, 2 и 4 – FIFA Quality Programme

- ☹ Информација да је FIFA Quality Programme сада укључен у ПФИ (после VAR протокола) – детаљи су уклоњени из текста Правила

Појединачне измене Правила (по редоследу)

Правило 1 – Терен за игру

- ☹ Стубови врата и пречка обеју врата морају бити истог облика
- ☹ ГЛТ сигнал може бити послат у видео оперативну собу (ВОС)

Правило 6 – Остали чланови судијског тима

- ☹ Сада постоји листа ФИФА Међународних видео чланова судијског тима

Правило 7 – Трајање утакмице

- ☹ Надокнада изгубљеног времена односи се на изгубљено време трајања игре

Правило 11 – Офсајд

- ☹ Укључивање дефиниције Правила 12 у којој се појашњава да за потребе утврђивања офсајда, горња граница руке је у равни са дном пазуха

Правило 12 – Прекршаји и неспортска понашања

- ☹ Игра руком:
 - Није прекршај сваки контакт играчеве руке и лопте.
 - Положај руке играча се разматра у смислу покрета тела за ту специфичну ситуацију
 - Уклањање термина прекршаја случајним играњем лопте руком у термин „саиграч“ и

„стварање прилике за постизање голова“

- ⚽ Прекршај коришћењем трика за додавање лопте вратару како би се „изврдала“ ПФИ сада се примењује и за ударац са врата; иницијатор се кажњава са ЖК
- ⚽ Слободан ударац / казнени ударац може да се досуди за прекршај само против некога чије се име налази у званичном списку екипе или члана судијског тима

ВАР протокол

- ⚽ Писано одобрење за употребу ВАР-а се мора добити од ФИФА
- ⚽ Принципи који се примењују када ВАР, АВАР или оператер репродукције није у могућности да почне или настави утакмицу



Детаљнији преглед измена Правила игре 2021/22.

У наставку су наведене све измене Правила игре за 2021/22. сезону.

За сваку измену је приказана стара формулација (по потреби) и нова/промењена/додата формулација и објашњење за сваку од њих.

Измене у више од једног Правила

Белешке (сва Правила) – Метрички мерни систем

Други језици

(...)

Мерни систем

Уколико постоји било каква разлика због различитих мерних система, метрички мерни систем је меродаван.

Правила 4, 5, 12 и VAR Протокол – Ненасилно непримерено понашање

У смислу разматрања неког ненасилног непримереног понашања на начин којим се користе „непристојне, увредљиве или погрдне речи и/или гестови“ (нпр. агресивно додиривање неке особе) у одговарајућим описима реч „гестови“ се замењује речју „покретима“ што представља адекватнију терминологију и што се може видети у следећим Правилима:

Правило 4 – Опрема играча

5. Слогани, изјаве, слике и рекламе – Интерпретација правила

Правило 5 – Судија

4. Видео асистент судија (VAR) – Прегледи снимка након наставка игре

Правило 12 – Прекршаји и неспортска понашања

2. Индиректан слободан ударац
3. Дисциплинске казне – Прослава поготка
3. Дисциплинске казне – Прекршаји за искључење
3. Дисциплинске казне – Званична лица екипе

VAR протокол

1. Принципи
2. Одлуке / инциденти који могу бити промењени
4. Процедуре

Правило 1, 2 и 4 – FIFA Quality Programme

У ПФИ постоји нови одељак FIFA Quality Programme (FQP). Неки детаљи у вези са FQP и сродним стандардима уклоњени су из ПФИ тако да убудуће измене FQP неће захтевати измене ПФИ. Резултат измене текста је следећи:

Правило 1 – Терен за игру

1. Површина

Измењени текст

Када се вештачке подлоге користе на такмичарским утакмицама, било између репрезентација савеза чланица ФИФА, или међународним утакмицама клупских такмичења, површина мора да задовољава услове Концепта квалитета ФИФА за Фудбалску подлогу или Међународних стандарда за вештачку подлогу, изузев ако је Међународни борд одобрио изузетак.

11. Гол-линија технологија (ГЛТ)

Измењени текст

ГЛТ се примењује да се подржи судијска одлука да ли је погодак постигнут. Где се користи ГЛТ, преправке оквира врата морају бити дозвољене у сагласности са прописаним спецификацијама „FIFA Quality Programme for GLT“ и са Правилима фудбалске игре. Употреба ГЛТ мора бити прописана правилима такмичења. (...)

Захтеви и специфичности ГЛТ

Ако је ГЛТ у употреби у неком такмичењу, организатор такмичења мора осигурати да систем (укључујући све потенцијално дозвољене модификације врата или технологије у лопти) одговара захтевима: испуњава захтеве „FIFA Quality Programme for GLT“.

- ~~⚙ FIFA Quality PRO~~
- ~~⚙ FIFA Quality~~
- ~~⚙ IMS – INTERNATIONAL MATCH STANDARD~~

~~Независне тест институције морају оверити тачност и функционалност система различитих произвођача и усагласити га са Testing Manual. Ако ГЛТ не функционише у сагласности са Testing Manual, судија може да не користи ГЛТ систем и о томе мора известити надлежни орган. Где се користи ГЛТ, судија мора пре утакмице проверити да ли систем функционише и да ли је у сагласности са прописаним спецификацијама FIFA Quality Programme for GLT Testing Manual. Ако ГЛТ не функционише у сагласности са Testing Manual, судија може да не користи ГЛТ систем и о томе мора известити надлежни орган.~~

~~Где се користи ГЛТ, судија мора пре утакмице проверити да ли систем функционише и да ли је у сагласности са прописаним спецификацијама FIFA Quality Programme for GLT Testing Manual.~~

Правило 2 – Лопта

1. Квалитет и мере

Измењени текст

Све лопте које се користе на званичним утакмицама организованим под ингеренцијом ФИФА или конфедерација морају да испуњавају захтеве и носе једно од обележја „FIFA Quality Programme for Footballs“.

Ова обележја (...) и морају бити одобрене од Међународног борда. Институцију задужену за тестирање одређује ФИФА.

Где је у употреби „Гол линија технологија“ (ГЛТ) лопте са уграђеном технологијом морају имати једну од ових ознака.

Правило 4 – Опрема играча

4. Остала опрема – Систем за електронско праћење

Измењени текст

Где се користи ношење технолошких помагала (...) организатор такмичења мора обезбедити да технологија која је закачена на опрему играча није опасна и да испуњава један од следећих стандарда: IMS (International Match Standard) или FIFA Quality **захтеве за ношење ЕПТС у оквиру „FIFA Quality Programme for EPTS“.**

Институти који спроводе тестове подлежу одобрењу ФИФА.
(...)

Професионални стандард је развила ФИФА и одобрио Међународни борд да би подржали организаторе такмичења у процесу одобравања поуздане и прецизне електронске перформансе и система за праћење. **„FIFA Quality Programme for EPTS“** подржава организаторе такмичења (...)

Овај знак означава да је ЕПТС (носиви или оптички) званично тестиран и испуњава захтеве у погледу поузданости и тачности позиционих података у фудбалу.

Правило 1 – Терен за игру

10. Врата

Измењени текст

Она се састоје (...) Стубови врата и пречка морају бити направљени од одговарајућег материјала. Морају бити четвртасти, правоугаони, округли, елиптични или комбинација ових облика и не смеју представљати опасност. Стубови врата и пречка обеју врата морају бити истог облика који може бити четвртаст, правоугаон, округао, елиптичан или комбинација ових облика.

Препоручује се да сва врата која се користе у званичним такмичењима под покровитељством ФИФА или конфедерација испуњавају захтеве „FIFA Quality Programme for Football Goals“.

Објашњење

- Стубови врата и пречка морају бити истог облика, и једна и друга врата морају бити иста.
- „FIFA Quality Programme for Football Goals“ је додат у ово Правило.

Правило 1 – Терен за игру

11. Гол-линија технологија (ГЛТ)

Измењени текст

Основна начела ГЛТ

Означавање да ли је погодак постигнут мора бити одмах и аутоматски потврђено у року од једне секунде и то само службеним лицима утакмице путем судијског сата помоћу вибрирајућег и визуелног сигнала, и такође, сигнал може бити послат у видео оперативну собу (ВОС).

Објашњење

Где се користи VAR, сигнал може бити послат у видео оперативну собу (ВОС).

Правило 6 – Остали чланови судијског тима

Измењени текст

ВАР и АВАР су „видео“ чланови судијског тима и помажу судији у складу са **Правилима фудбалске игре** и ВАР протоколом одређеним од стране Међународног борда.

Објашњење

Сада постоји листа ФИФА Међународних видео чланова судијског тима.

Правило 7 – Трајање игре

3. Надокнада изгубљеног времена

Измењени текст

Сваки део (период игре) ће се продужити да би се надокнадило изгубљено време **игре** због:

Објашњење

Појашњење да ако, на пример, дође до прекида пред крај утакмице који буде дужи од преосталог времена играња, „додатно време“ показано од стране четвртог судије је преостало време за игру, а не дужина тог прекида.

Правило 11 – Офсајд

1. Офсајд положај

Измењени текст

Руке свих играча, укључујући и вратаре, се не узимају у обзир. **За потребе утврђивања офсајда, горња граница руке је у равни са дном пазуха.**

Објашњење

Раме није део руке који се рачуна као прекршај играња лопте руком. Због тога је део тела којим се на дозвољен начин може постићи погодак тако да се и тај део тела мора узети у обзир при разматрању офсајда.

1. Директан слободан ударац

Измењени текст

Директан слободан ударац се досуђује ако играч учини неки од следећих прекршаја:

- (...)
- угризе или плуне некога чије се име налази у званичном списку екипе или члана судијског тима

Објашњење

Слободан ударац / казнени ударац може се досудити само за прекршај учињен над неким са званичног списка екипе (играчи, заменици, замењени играчи, искључени играч и званична лица екипе) или над чланом судијског тима.

1. Директан слободан ударац – Играње лопте руком

Стари текст (приказани брисани делови)

(...)

Прекршај је ако играч:

- ⊗ намерно додирне лопту руком, укључујући помера руку према лопти
- ⊗ руком директно постигне погодак у противничка врата, чак и ако је случајно, укључујући и вратара
- ⊗ после додиривања лопте руком њега или саиграча, чак и ако је случајно, одмах после тога:
 - постигне погодак у противничка врата
 - створи прилику за постизање поготка
- ~~⊗ додирне лопту руком када:~~
 - ~~• рука прави тело неприродно већим~~
 - ~~• је рука изнад рамена (осим када играч намерно игра лоптом која онда додирне његову руку)~~

~~Горе наведени прекршаји важе чак и ако лопта додирне руку играча директно од главе или тела (укључујући стопало) другог играча који је у близини.~~

~~Осим горе наведених прекршаја, није прекршај када лопта додирне руку играча:~~

- ~~⊗ директно од играчеве сопствене главе или тела (укључујући стопало)~~
- ~~⊗ директно од главе или тела (укључујући стопало) другог играча који је у близини~~
- ~~⊗ ако је рука близу тела и не прави тело неприродно већим~~
- ~~⊗ када играч пада и рука је између тела и земље као подршка телу, али није раширена и одвојена од тела бочно и вертикално~~

Нови текст

(...)

Није прекршај сваки контакт играчеве руке и лопте.

Прекршај је ако играч:

- ⊗ намерно додирне лопту руком, **на пример** чини покрет руке према лопти
- ⊗ **додирне лопту руком када рука чини тело неприродно већим; сматра се да је играч учинио своје тело неприродно већим када положај његове руке није последица (или оправдање) покрета тела играча за ту специфичну ситуацију; имајући руку у таквом положају, играч ризикује да лопта погоди руку и да буде кажњен**
- ⊗ постигне погодак у противничка врата:
 - директно од своје руке, чак и случајно; укључујући и вратара
 - одмах након контакта лопте и своје руке, чак и случајно

Објашњење

- Није сваки контакт руке и лопте прекршај.
- Судије морају процењивати „исправност“ положаја руке у односу на то шта играч ради у тој одређеној ситуацији.
- Случајно играње лопте руком од стране саиграча пре постизања поготка и случајно играње лопте руком након којег се догађа прилика за постизање поготка уклоњени су као прекршаји.

2. Индиректан слободан ударац

Измењени текст

Индиректан слободан ударац се досуђује ако играч:

- ⊗ (...)
- ⊗ иницира намерни трик за додавање лопте вратару (укључујући слободан ударац ногом или ударац са врата) главом, грудима, коленом итд. како би „изврдао“ ПФИ, без обзира да ли вратар додирне лопту рукама или не; вратар се кажњава ако је одговоран за овај намерни трик
- ⊗ учини било који прекршај (...)
- (...)

3. Дисциплинске казне - Жути картон за неспортско понашање

Постоје различите околности када се играчу показује жути картон због неспортског понашања, као на пример ако играч:

- ⊗ (...)
- ⊗ ~~користи~~ иницира намерни трик за додавање лопте вратару (укључујући слободан ударац ногом или ударац са врата) главом, грудима, коленом итд. како би „изврдао“ ПФИ, без обзира да ли вратар додирне лопту рукама или не; вратар се кажњава са ЖК ако је одговоран за овај намерни трик

Објашњење

Прекршај коришћењем „трика“ за „изврдавање“ ПФИ којим се спречава вратар да узме лопту у руке када му лопту намерно одигра саиграч сада ће се примењивати и на ударац са врата. Вратар ће бити кажњен ЖК ако је одговоран за иницирање овог „трика“.

Правило 12 – Прекршаји и неспортска понашања

4. Наставци игре после прекршаја и неспортског понашања

Измењени текст

Ако је лопта у игри и играч учини физички прекршај на терену за игру против:

- ⊗ противника – индиректан или директан слободан ударац или казнени ударац
- ⊗ саиграча, заменика, замењеног или искљученог играча, званичног лица екипе или судија – директан слободан ударац или казнени ударац
- ⊗ ~~неког другог лица – спуштање лопте~~

Сви вербални прекршаји се кажњавају индиректним слободним ударцем.

Ако судија прекине игру због прекршаја који је направио играч, у или изван терена за игру, против страног тела, игра се наставља спуштањем лопте, осим ако се не досуди слободан ударац за напуштање терена за игру без дозволе судије.

Објашњење

Слободан ударац / казнени ударац може се досудити само за прекршај учињен над неким са званичног списка екипе (играчи, заменици, замењени играчи, искључени играч и званична лица екипе) или над чланом судијског тима. Ако је игра прекинута због инцидента који укључује било коју другу особу, животињу, предмет итд. (страно тело), игра ће се наставити спуштањем лопте, осим када је досуђен слободан ударац због напуштања терена за игру без дозволе судије.

ВАР протокол

Измењени текст

Употреба видео асистента судијама (ВАР) дозвољено је само где је организатор такмичења на утакмици испунио све ~~ВАР протоколе и имплементацију захтеве (као што је наведено у ВАР Приручнику)~~ „Implementation Assistance and Approval Programme (IAAP)“ и прилагодио их захтевима „FIFA's IAAP documents“ и добио писано одобрење од Међународног борда и ФИФА.

Објашњење

Писано одобрење за употребу ВАР-а потребно је само од ФИФА (видети такође Правило 5.4).

4. Процедуре

Измењени текст

Немогућност вршења дужности ВАР-а, АВАР-а или оператора репродукције

Правило 6 - Остали чланови судијског тима предвиђа: „Правила такмичења морају јасно одредити ко замењује неког од чланова судијског тима који не може да почне или настави утакмицу и било које друге измене.“ На утакмицама где се користи ВАР, ово се односи и на оператора репродукције.

Како је потребна посебна обука и едукованост за Видео члана судијског тима или оператора репродукције, следећи принципи морају бити укључени у правилнике такмичења:

- ВАР, АВАР или оператер репродукције који не може да почне или настави утакмицу може бити замењен само са неким ко је едукован за ту улогу
- Ако не може да се нађе квалификована замена за ВАР или оператора репродукције, * утакмица се мора играти (или наставити) без употребе ВАР-а
- Ако не може да се нађе квалификована замена за АВАР, * утакмица се мора играти (или наставити) без употребе ВАР-а осим у изузетним случајевима у којима обе екипе постигну писану сагласност да се утакмица може играти (или наставити) само са ВАР-ом и оператером репродукције

* Ово се не односи на случајеве када постоји више од једног АВАР и оператора репродукције.

Објашњење

Такмичења у своје Пропозиције морају да укључе принципе којих се треба придржавати у случају да ВАР, АВАР или оператер репродукције не буду у могућности да врше дужност било пре било након почетка утакмице.



Практичан
ВОДИЧ
за чланове
судијског
ТИМА



Увод

Овај водич садржи практичне савете за чланове судијског тима који је допуњен информацијама из Правила игре.

Измена унета у Правило 5, омогућава судијама да делују у оквиру Правила и "духа игре". Од судија се очекује да користе здрав разум и да осете "дух игре" приликом примене Правила, посебно приликом доношења одлука које се односе на то да ли меч треба да се одигра и/или да се настави.

Ово се посебно односи на ниже нивое такмичења где није могуће увек и стриктно применити Правила. На пример, осим ако није у питању ствар безбедности, судија би требало да омогући да утакмица почне и/или буде настављена ако:

- ⚽ једна или више угаоних заставица недостаје
- ⚽ постоји мала нетачност у вези са ознакама на терену за игру, као што су угаони лук за извођење ударца из угла, центар круга итд ...
- ⚽ стубови врата или пречка нису бели

У таквим случајевима, судија треба, уз сагласност екипа, да настави утакмицу и након тога да поднесе извештај надлежним органима.

Постављање, кретање и тимски рад

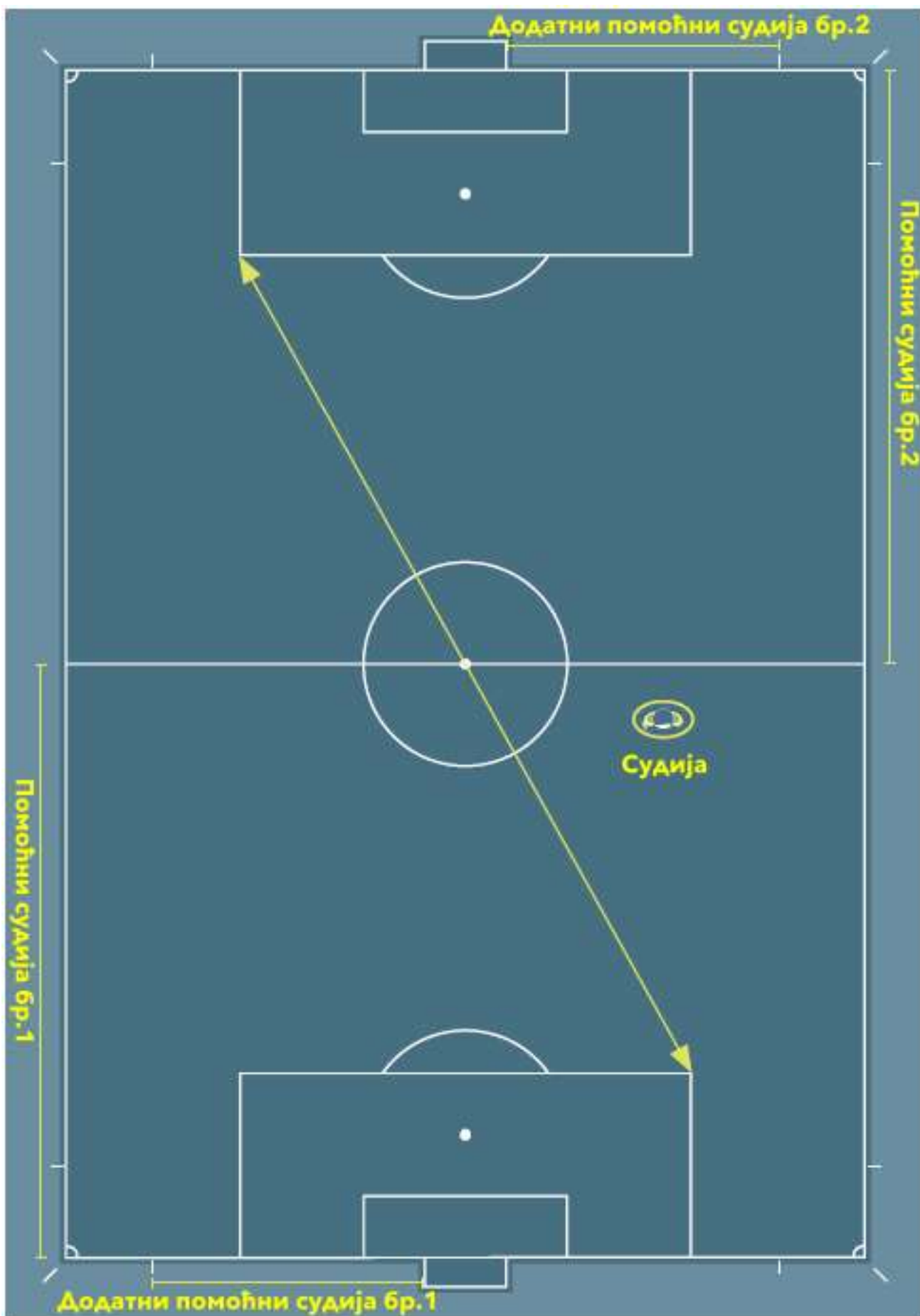
1. Опште постављање и кретање

Најбоља позиција је она из које судија може да донесе добру одлуку. Све препоруке које се тичу постављања су засноване на могућностима и морају да се прилагоде коришћењем специфичних информација о екипама, играчима и догађајима на утакмици до тог тренутка.

Предложене позиције на графиконима који следе, су основне и препоручују се судијама. Представљање судије у „зони“ има за циљ да прикаже да је свака препоручена позиција у ствари подручје у оквиру кога би судија највероватније могао постићи највећу ефикасност. Ова „зона“ може да буде већа, мања или другачијег облика зависно од околности у одговарајућем тренутку.

Препоруке

- ⊗ Игра треба да буде између судије и судије помоћника (ближег току игре према свом положају)
- ⊗ Први судија помоћник треба да буде у видном пољу судије. Судија треба да користи широки дијагонални систем
- ⊗ Задржавањем са стране од тока игре је најлакше да се прати игра и први судија помоћник је у видном пољу судије
- ⊗ Судија треба да буде довољно близу да види игру а да је не омета
- ⊗ „Оно што треба да се види“ није увек у близини лопте. Судија ће обратити пажњу на:
 - Агресивне индивидуалне сукобе играча далеко од лопте
 - Могуће прекршаје у зони ка којој се креће игра
 - Прекршаје који настају пошто се одиграла лопта



Постављање помоћних судија и додатних помоћних судија

Помоћни судија мора бити у линији са претпоследњим играчем одбране или лоптом ако је она ближа попречној линији од претпоследњег играча одбране. Помоћни судија увек мора бити лицем окренут ка терену, чак и када трчи. Бочно кретање треба користити за кратке дистанце. Ово је посебно важно у моменту пресуђивања офсајда што помоћном судији даје бољи преглед.

Положај додатног помоћног судије је иза попречне линије осим када је неопходно да се креће по линији да би донео одлуку у ситуацијама „погодак/није погодак“. Додатном помоћном судији није дозвољено да уђе у терен за игру, осим у изузетним околностима.



Вратар



**Одбрамбени
играч**



**Нападајући
играч**



Судија



Помоћни судија



**Додатни
помоћни судија**

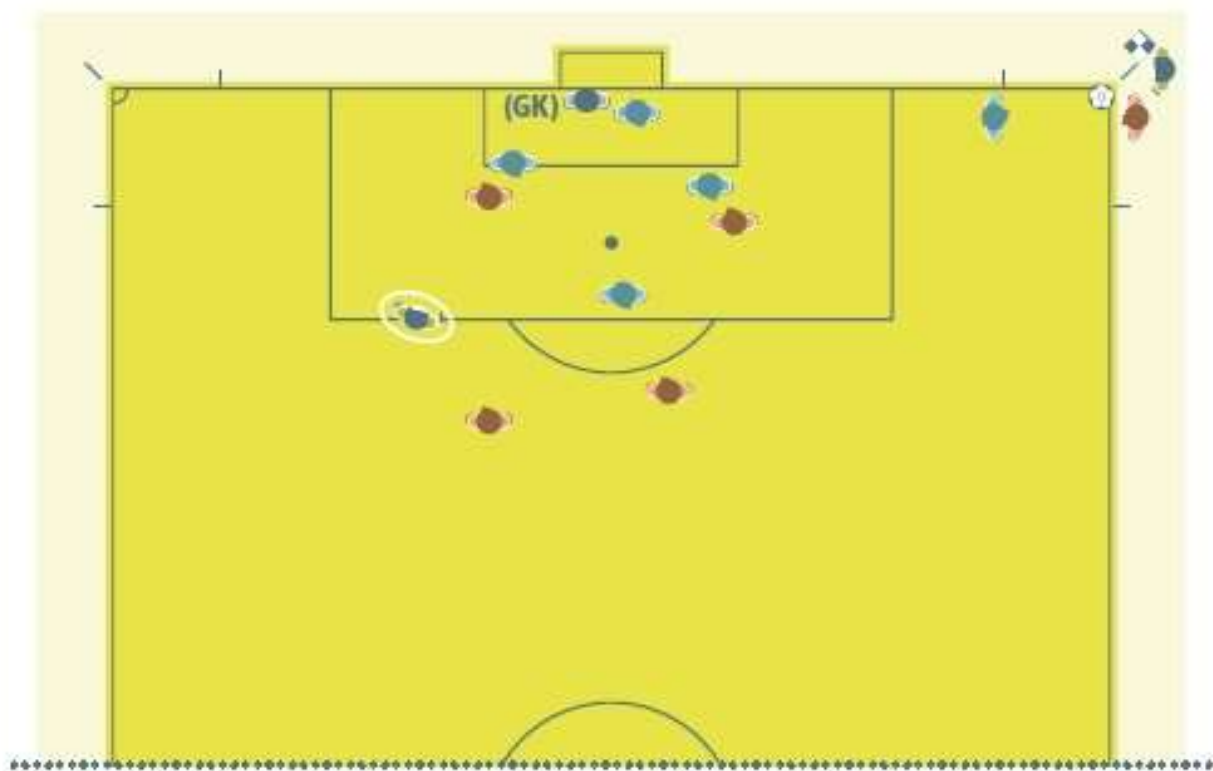
2. Постављање и тимски рад

Консултације

Што се тиче питања дисциплине, један поглед и дискретан знак руком помоћног судије, у неким случајевима, судији може да буде сасвим довољан. У случајевима, када је неопходна директна консултација, помоћни судија може да уђе 2-3 метра у терен за игру ако је то потребно. Приликом разговора и судија и помоћни судија ће гледати према терену водећи рачуна да их други учесници не чују.

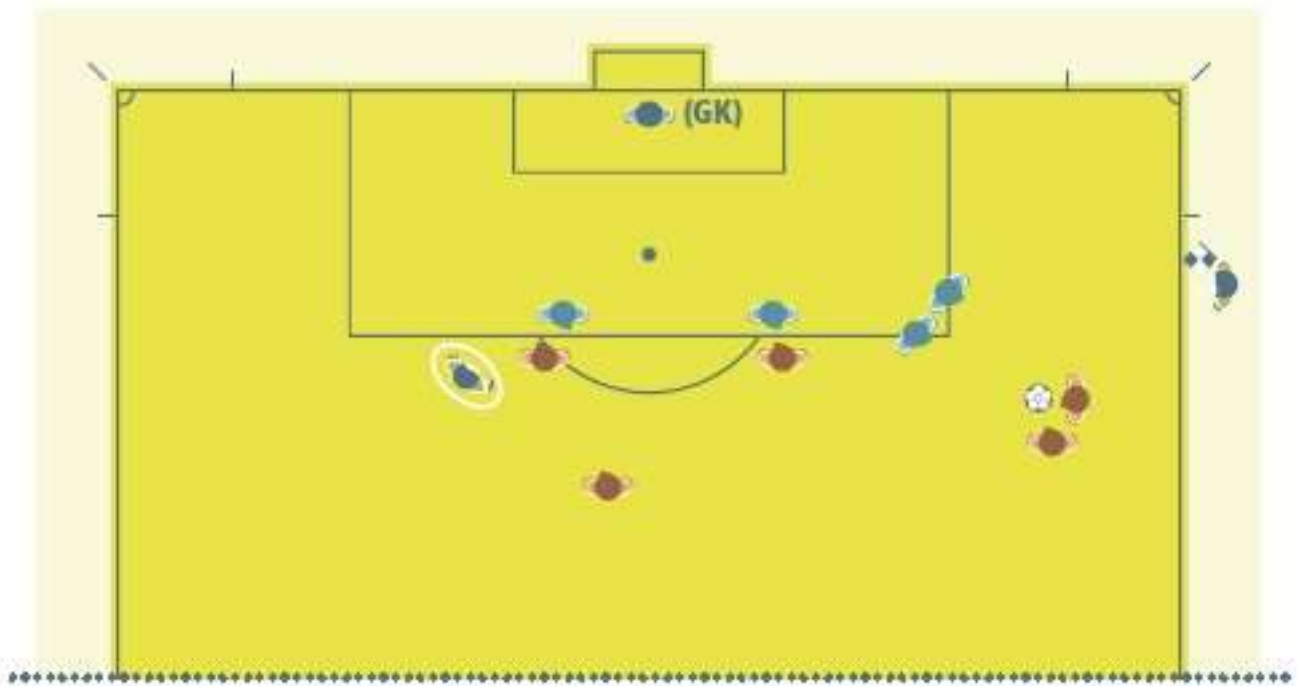
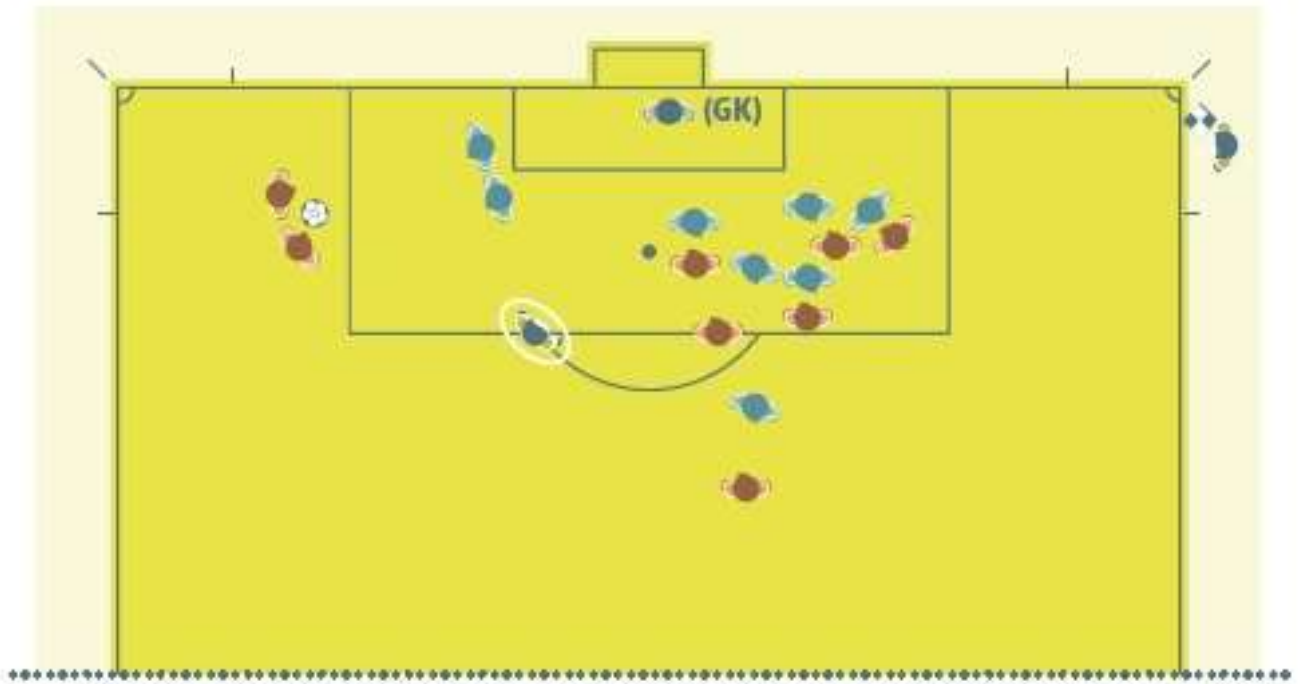
Ударац из угла

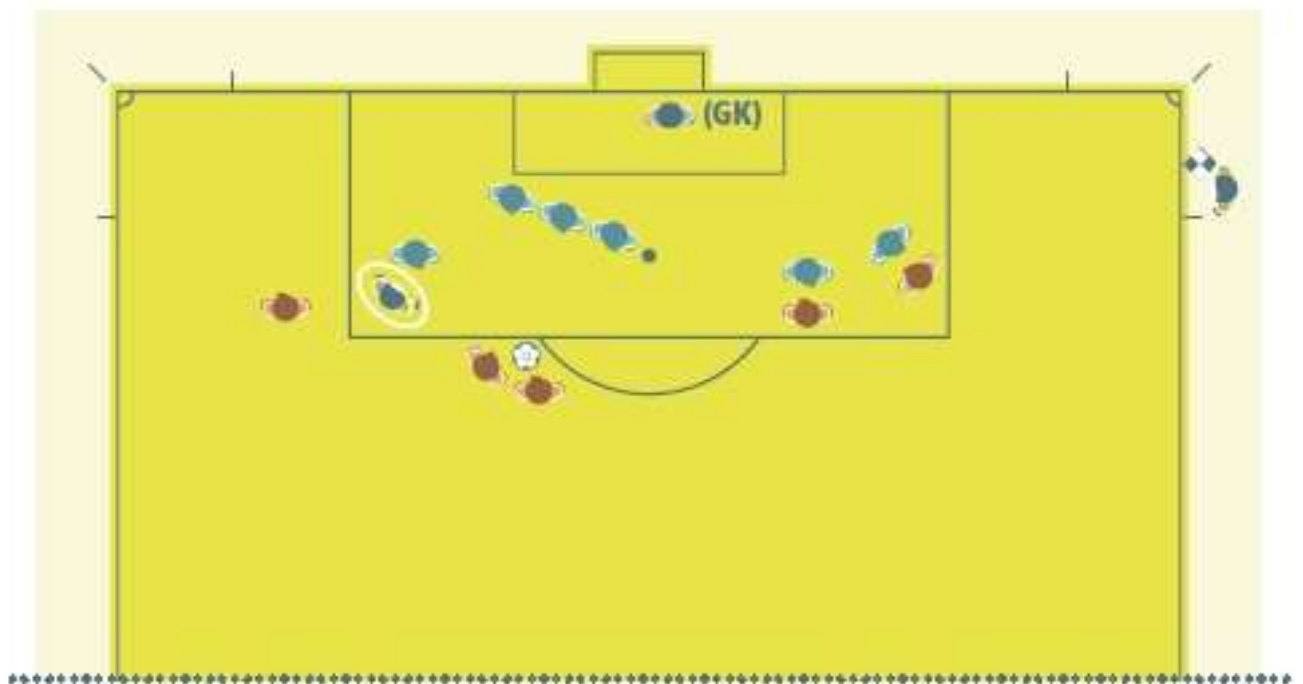
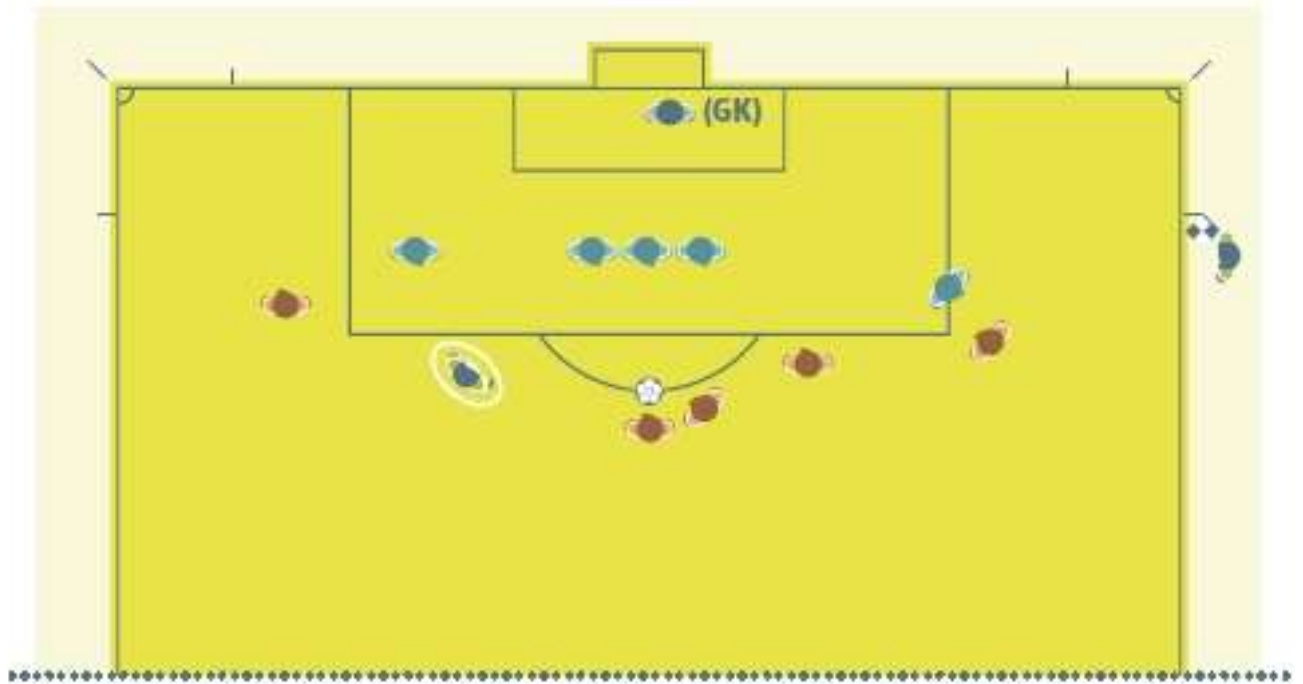
Положај помоћног судије за ударац из угла је иза угаоне заставице у линији са попречном линијом. У овој позицији он неће сметати играчу који изводи ударац из угла. Провериће да ли је лопта постављена на прописан начин у угаони простор.



Слободан ударац

Положај помоћног судије приликом извођења слободног ударца биће у линији са претпоследњим играчем одбране да би се проверила линија офсајда. Међутим, он ће бити спреман да прати лопту крећући се уз уздужну линију ка угаоној заставици, ако дође до директног упућивања лопте на врата.



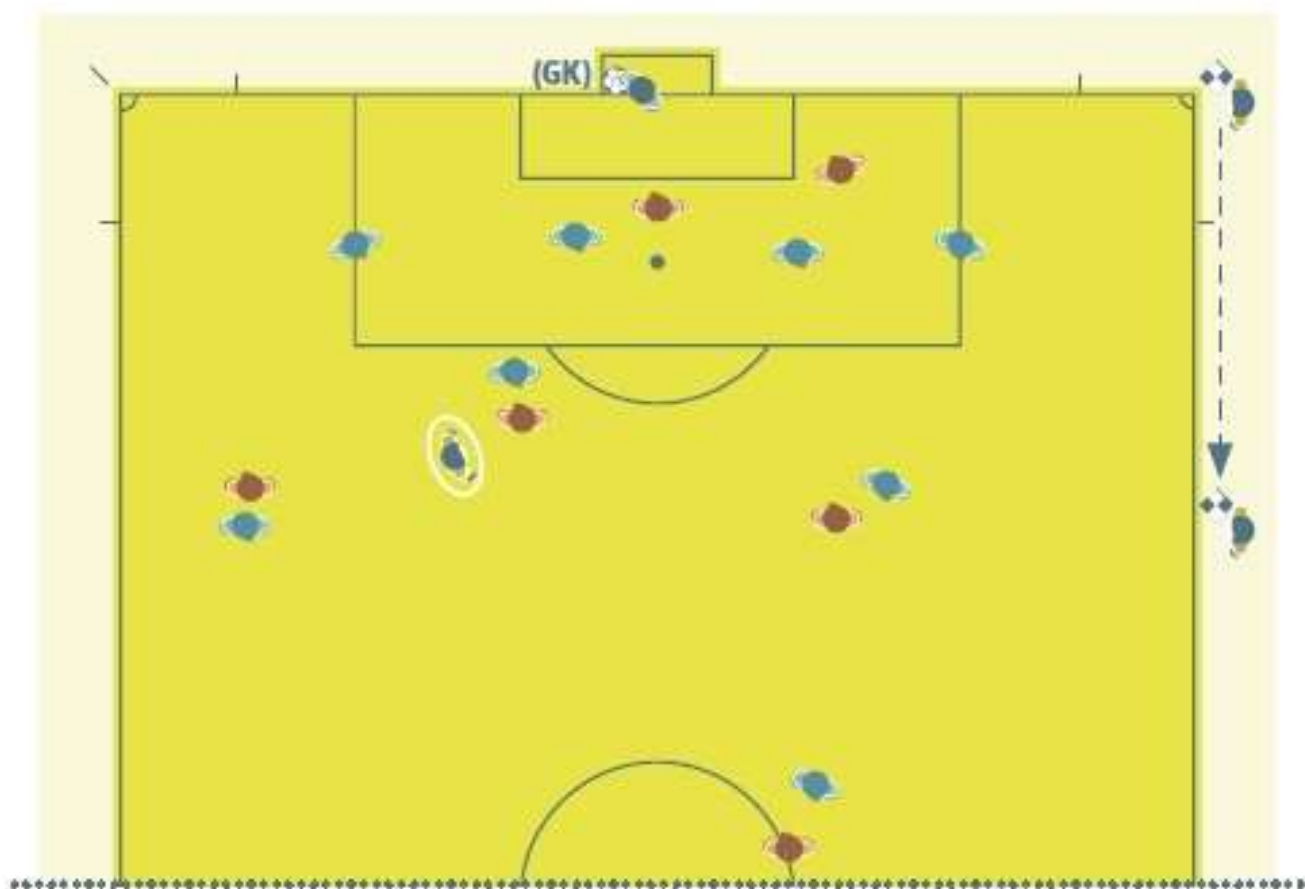


Погодак/нема поготка

Када је постигнут погодак и нема сумње о одлуци, судија и помоћни судија успоставиће контакт погледом и помоћни судија ће затим брзо отрчати 25-30 метара дуж уздужне ка средишњој линији и неће подизати своју заставицу.

Када је постигнут погодак, а лопта као да је још увек у игри, помоћни судија ће прво подићи заставицу да привуче пажњу судије, а затим ће се наставити нормална процедура при постизању поготка - брзо трчање 25-30 метара дуж уздужне ка средишњој линији.

У ситуацији када цела лопта не пређе попречну линију у вратима и игра се настави нормално, јер погодак није постигнут, помоћни судија ће погледом успоставити контакт са судијом и, ако је потребно, може му дати дискретан знак руком.



Ударац са врата

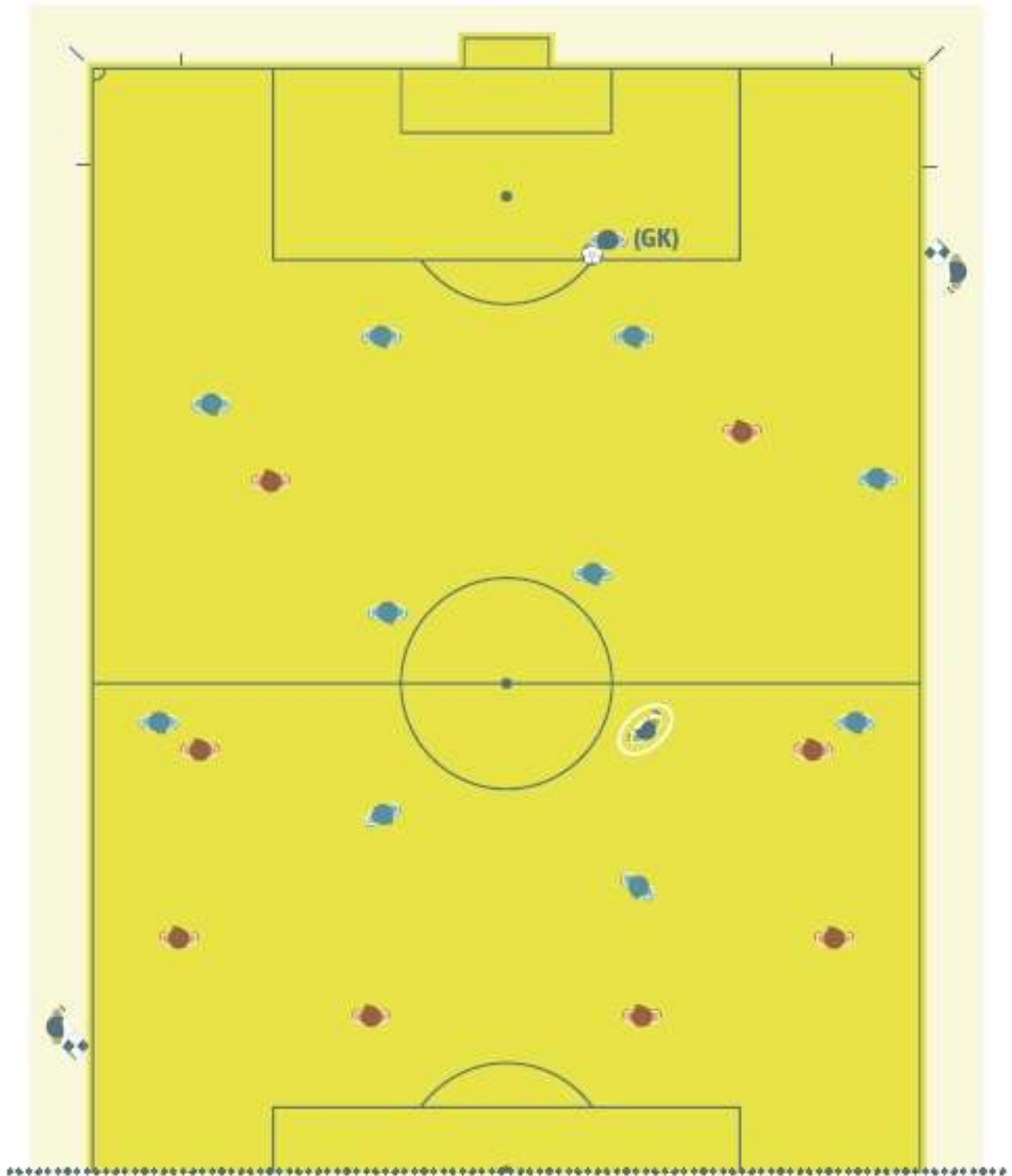
Помоћни судија мора прво проверити да ли је лопта унутар простора врата. Ако лопта није исправно постављена, помоћни судија остаје у месту, мора остварити контакт очима са судијом и подићи заставицу. Када се лопта постави исправно у простору врата, помоћни судија заузима позицију контролисања линије офсајда.

Међутим, ако постоји додатни помоћни судија, помоћни судија ће се померити до ивице казненог простора и контролисати линију офсајда, а додатни помоћни судија ће се налазити на укрштању попречне линије и линије простора врата и контролисаће да ли је лопта исправно постављена. Ако лопта није исправно постављена, додатни помоћни судија ће о томе обавестити судију.



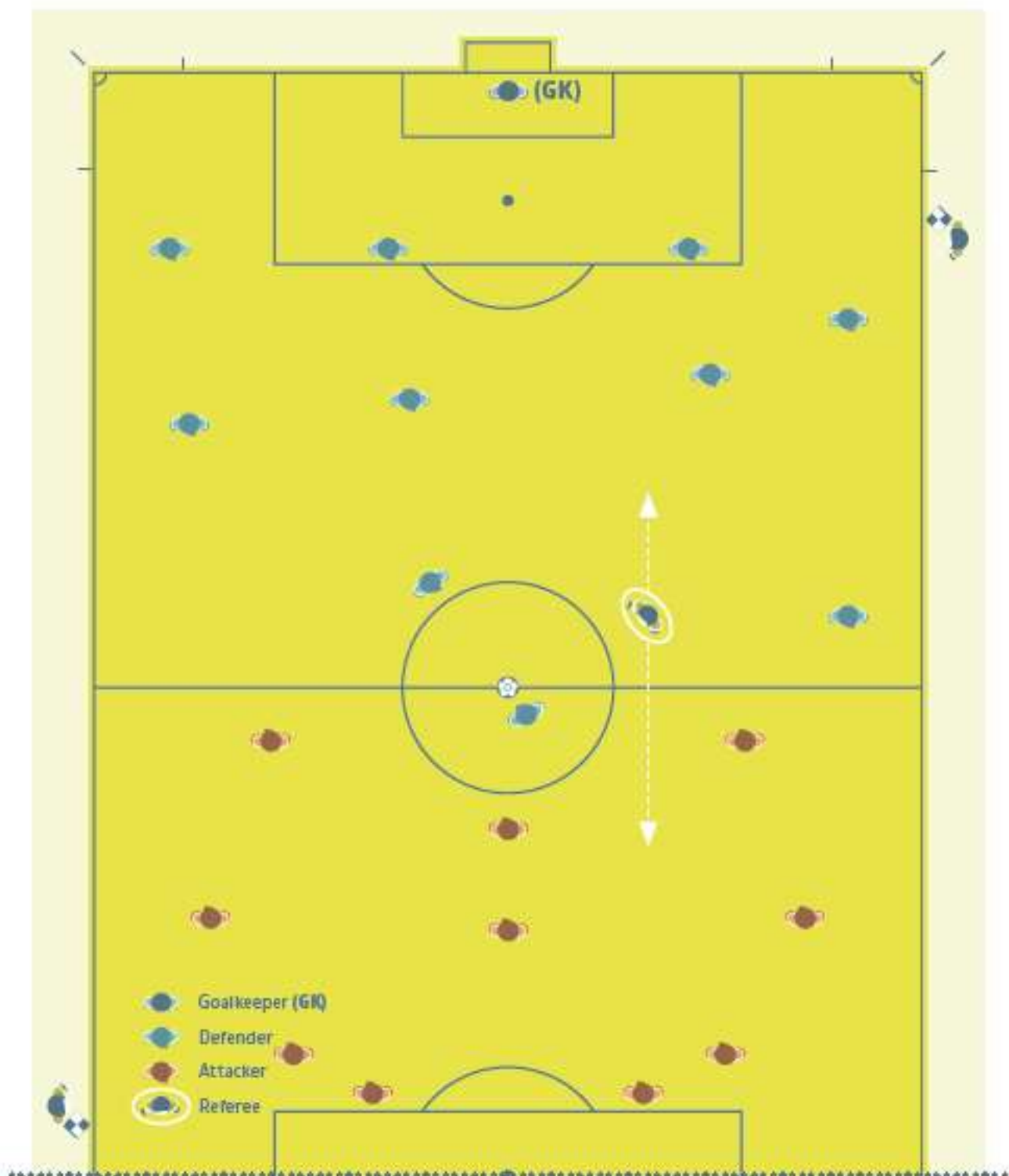
Вратар се ослобађа лопте из свог поседа

Помоћни судија ће заузети позицију у линији казненог простора и провериће да ли је вратар играо лопту руком ван казненог простора. Оног тренутка када се вратар ослободи лопте из свог поседа, помоћни судија ће заузети позицију контролисања линије офсајда.



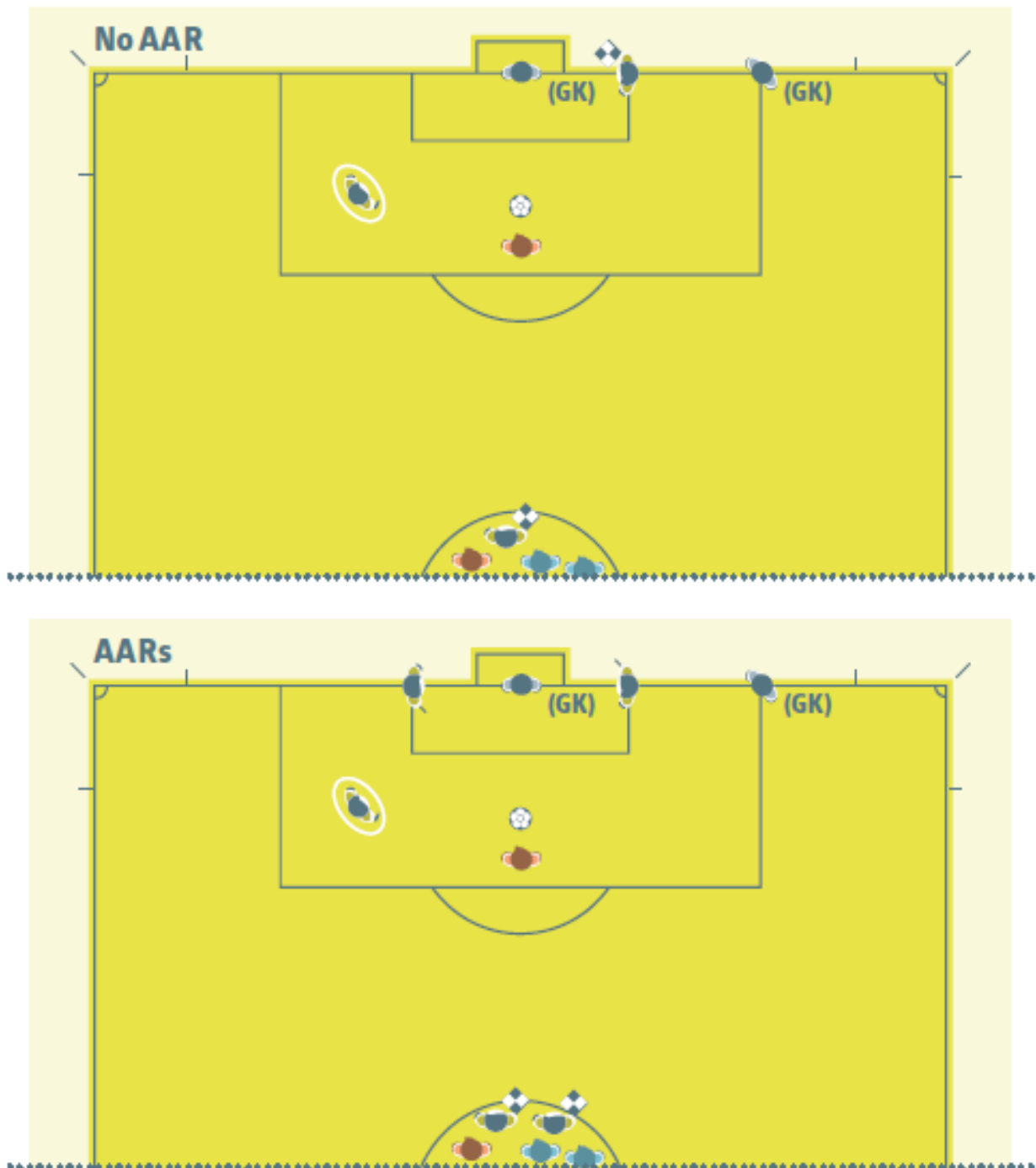
Почетни ударац

Помоћне судије морају бити у линији са претпоследњим играчем одбране.



Ударци са тачке за казнени ударац

Један помоћни судија ће заузети позицију на месту где се спајају попречна линија и линија простора врата. Други помоћни судија ће се налазити у средишњем кругу како би контролисао играче. Ако су ангажоване додатне помоћне судије (ДПС), они ће се налазити на оба укрштања попречне линије и линије простора врата, лево и десно од врата, осим где је у употреби ГЛТ технологија када је само један додатни помоћни судија потребан. У случају да ДПС 2 и ПС 1 треба да надгледају играче у средишњем кругу, а ПС 2 и 4. судија треба да надгледају техничке просторе.



Казнени ударац

Помоћни судија заузима позицију на месту где се спајају попречна линија и линија казненог простора.



Ако су ангажоване додатне помоћне судије, помоћни судија ће се налазити на укрштању попречне линије и линије простора врата, а помоћни судија ће се налазити у линији тачке за казнени ударац (која је линија офсајда).



Масовна конфронтација

У ситуацијама масовних конфронтација, најближи помоћни судија може да уђе на терен за игру да помогне судији. Други помоћни судија треба пажљиво да посматра и бележи детаље инцидента. Четврти судија треба да остане у близини техничких простора.

Удаљеност одбрамбеног зида

Када је досуђен слободан ударац веома близу уздужне линије близу места на коме се налази помоћни судија, он може да уђе на терен за игру (обично на захтев судије) и да помогне тако што ће се уверити да је одбрамбени зид постављен на 9,15 метара од лопте. У овом случају судија ће сачекати да се помоћни судија врати на своје место пре наставка игре.

Замена

Ако нема четвртог судије, помоћни судија ће помоћи при поступку замене. У овом случају, судија ће сачекати док се помоћни судија не врати на своју позицију пре наставка игре.

Ако је ангажован четврти судија, помоћни судија не мора да долази до средишње линије пошто четврти судија врши поступак замене, осим уколико се не врши неколико замена у исто време у ком случају ће помоћни судија доћи до средишње линије како би помогао четвртом судији.

IFAB[®]



Говор тела, комуникација и пиштаљка

1. Судије

Говор тела

Говор тела је алат који судија користи:

- ☉ да би лакше контролисао утакмицу
- ☉ да би показао ауторитет и самоконтролу

Говор тела није објашњавање одлуке.

Знаци

Видети у Правилу 5 дијаграме за знакове.

Пиштаљка

Пиштаљка је неопходна у следећим ситуацијама:

- ☉ почетак игре (1. и 2. део игре и продужеци), након поготка
- ☉ заустављање игре:
 - због слободног ударца или казног ударца
 - ако је утакмица привремено заустављена или трајно завршена
 - када је период игре завршен услед истека времена
- ☉ наставак игре при:
 - слободним ударцима када је потребна одговарајућа удаљеност
 - казним ударцима
- ☉ наставак игре пошто је прекинута због:
 - жутог или црвеног картона
 - повреде
 - замене

Пиштаљка НИЈЕ потребна у следећим ситуацијама:

- ☉ прекид игре за јасан:
 - ударац са врата, ударац из угла, убацивање или погодак
- ☉ наставак игре после:
 - већине слободних удараца и ударца са врата, ударца из угла, убацивања или спуштања лопте

Пиштаљка која се исувише често и непотребно користи имаће мањи утицај онда када то буде неопходно.

Ако судија жели да играч(и) сачека знак пиштаљком пре наставка игре (нпр. када треба да обезбеди потребно растојање од 9,15м при слободном ударцу) мора јасно показати нападајућем играчу (играчима) да сачекају знак пиштаљком.

Ако судија случајно да знак пиштаљком и игра се заустави, игра ће бити настављена спуштањем лопте.

2. Помоћне судије

Сигнални бип систем

Сигнални бип систем је додатни сигнал који може да се користи само када је то неопходно да би се судији привукла пажња. Ситуације у којима је сигнални бип користан су следеће:

- ⊗ офсајд
- ⊗ прекршаји (изван видног поља судије)
- ⊗ убацивање, ударац из угла, ударац са врата или погодак (тешке одлуке – деликатне ситуације)

Електронски комуникациони систем

Где се користи електронски систем комуникације, судија ће се договорити са помоћницима када је сврсисходно користити комуникациони систем са, или уместо, физичког знака.

Техника употребе заставице

Заставица помоћног судије увек треба да буде развијена и видљива судији. Треба водити рачуна да заставица буде у руци која је ближа судији. Када се даје знак, помоћни судија ће престати да трчи, окренуће се ка терену за игру, контактираће са судијом погледом и подићи ће заставицу са одмереним (не ужурбаним, нити пренаглашеним) покретима. Заставица се држи у испруженој руци. Помоћни судија ће подићи заставицу користећи руку којом ће показати следећи знак. Ако се околности промене и друга рука треба да се користи за следећи сигнал, помоћни судија треба да помери своју заставицу до супротне руке испод струка. Када помоћни судија да знак да је лопта ван игре, он неће престати да сигнализира све док судија то не примети.

Ако помоћни судија сигнализира прекршај за искључење, а сигнал се одмах не уочи:

- ⊗ ако је игра била у прекиду, наставак мора да буде у складу са Правилима (слободан ударац, казнени ударац, итд.),
- ⊗ ако се игра наставила, судија може само да предузме дисциплинске казне, али прекршај не може казнити слободним ударцем или казним ударцем.

Гестикалација

Као опште правило, помоћни судија неће давати видљиве сигнале руком. Међутим, у неким ситуацијама, дискретан знак руком може да буде судији од великог значаја. Сигнал руком мора да има јасан значај. О значају сигнала треба да се разговара и договори непосредно пре утакмице.

Знаци

Видети у Правилу 6 дијаграме за знакове.

Ударац из угла / Ударац са врата

Када цела лопта пређе попречну линију помоћни судија подиже заставицу десном руком (боље видно поље) да обавести судију да је лопта ван игре, а онда:

- ⊗ Ако је ближе помоћном судији - показаће да ли је у питању ударац са врата или ударац из угла
- ⊗ Ако је даље од помоћног судије – успоставиће контакт очима са судијом и следиће његову одлуку

Када лопта јасно пређе попречну линију помоћни судија нема потребу да подиже заставицу да означи да је лопта напустила терен за игру. Ако је ударац са врата или ударац из угла очигледан, није потребно давати сигнал, поготово када судија покаже ове ударце.

Прекршаји

Помоћни судија ће подићи заставицу када се догоди прекршај или неспортско понашање у његовој блиској околини или ван видног поља судије. У свим осталим ситуацијама, он ће сачекати и понудити своје мишљење ако се тражи и онда ће обавестити судију о ономе што је видео и чуо и који су играчи умешани.

Пре сигнализирања прекршаја, помоћни судија ће утврдити следеће:

- ⊗ прекршај се десио ван видног поља судије или је његово видно поље било заклоњено
- ⊗ судија не би применио предност да је видео прекршај

Када се начини прекршај или дође до неспортског понашања, тада судија помоћник:

- ⊗ диже заставицу истом руком која ће се користити за остала сигнализирања, на начин којим се судији јасно указује над киме је извршен прекршај
- ⊗ успоставља контакт погледом са судијом
- ⊗ лагано маше заставицом напред-назад (избегавајући претеране и агресивне покрете)

ПС ће користити технику „сачекај и види“ да би омогућио игри да се настави и неће подићи заставицу онда када тим над којим је направљен прекршај може да искористи предност. У овом случају, веома је важно за помоћног судију да погледом успостави контакт са судијом.

Прекршај у казненом простору

Када се начини прекршај у казненом простору ван видног поља судије, нарочито у близини места где се налази помоћни судија, помоћни судија прво ће са судијом да успостави контакт погледом да види где се налази судија и какве је мере предузео. Ако судија није предузео никакве мере, помоћни судија ће подићи заставицу и користити електронски БИП сигнал, а онда ће се јасно упутити дуж уздужне линије ка заставици у углу.

Прекршај ван казног простора

Када се прекршај направи ван казног простора (близу линије казног простора), помоћни судија ће погледом успоставити контакт са судијом да види где се судија налази и какве је мере предузео и подићи ће заставицу уколико је то неопходно. У ситуацијама противнапада, помоћни судија би требало да може да пружи информације као што су да ли је или не начињен прекршај и да ли је прекршај начињен у казненом простору или ван њега и које ће се дисциплинске мере предузети. Помоћни судија ће се јасно кретати дуж уздужне линије ка средишњој линији како би ставио до знања да се прекршај догодио ван казног простора.

Погодак – Није погодак

Када је јасно да је цела лопта прешла линију у вратима, помоћни судија ће успоставити контакт погледом са судијом без давања неких додатних сигнала.

Када је постигнут погодак, али није јасно да ли је цела лопта прешла линију у вратима, помоћни судија ће прво подићи заставицу да привуче пажњу судије и онда ће потврдити да је постигнут погодак.

Офсајд

Прво што помоћни судија предузима после донете одлуке да је начињен офсајд прекршај јесте да подигне своју заставицу (користећи десну руку која помоћном судији пружа боље видно поље) и онда, ако судија прекине игру, заставицом означава на ком делу терена се догодио прекршај. Ако судија одмах не види заставицу, помоћни судија наставља са сигнализацијом све док судија то не примети или док се лопта не нађе под јасном контролом одбрамбене стране.

Казнени ударац

Ако вратар очигледно крене напред пре него што се лопта удари и спречи постизање поготка, ПС треба да означи прекршај вратара у складу са инструкцијама судије пре почетка утакмице.

Замена

Када помоћни судија добије информацију (од четвртог судије или званичног лица екипе) да је затражена замена, он ће о овоме сигнализирати судији у првом прекиду.

Убацивање

Када цела лопта пређе уздужну линију:

- ⊗ Ако је ближе помоћном судији - показаће директан сигнал да означи правац убацивања
- ⊗ Ако је даље од помоћног судије и јасно је за кога је убацивање – показаће директан сигнал да означи правац убацивања
- ⊗ Ако је даље од помоћног судије и није јасно за кога је убацивање – помоћни судија прво подиже заставицу како би судија видео да је лопта прешла линију, успоставља контакт очима са судијом и затим следи његову одлуку.

3. Додатне помоћне судије

Додатне помоћне судије користе само радио комуникациони систем у комуникацији са судијом (не заставице). У случају да радио комуникација не функционише, они ће користити електронски сигнал да означе своју одлуку. Као генерално правило, додатне помоћне судије не смеју давати никакав сигнал руком. Понекад, у неким случајевима, скривени знак руком може пружити судији велику подршку. Сигнал руком мора имати јасно значење и о том сигналу се мора разговарати и усагласити га у припремном разговору пре утакмице.

Додатни помоћни судија, пошто је оценио да је цела лопта прешла линију у вратима, мора:

- ⊗ одмах обавестити судију преко комуникационог система да је постигнут погодак
- ⊗ направити јасан сигнал са левом руком, вертикално у односу на попречну линију, усмерен према центру терена за игру (палица у левој руци је такође потребна).
- ⊗ Овај сигнал није потребан када је лопта врло јасно прешла линију у вратима.

Судија ће донети коначну одлуку.

Остали савети

1. Предност

Судија може применити правило предности кад се направи прекршај, али треба да узме у обзир следеће околности када одлучује да примени правило предности или да заустави игру:

- ⊗ Тежина прекршаја. Ако прекршај захтева искључење, судија ће зауставити игру и искључити играча осим ако следи изгледна прилика за постизање поготка
- ⊗ Место где је направљен прекршај: ако је место прекршаја ближе противничким вратима то предност може бити ефикаснија
- ⊗ Шанса опасног напада непосредно на противничка врата
- ⊗ Атмосфера утакмице

2. Надокнада изгубљеног времена

Многа заустављања игре потпуно су нормална (на пример убавицања, ударци са врата). Надокнада се дозвољава само онда када су прекиди игре претерани.

3. Држање противника

Судије се подсећају да на време реагују и да одлучно решавају прекршаје задржавања нарочито у казненом простору, при ударцима из угла и слободним ударцима. Да би се решиле овакве ситуације:

- ⊗ судија ће упозорити сваког играча који држи противника у време док лопта није у игри
- ⊗ опоменуће играча који настави да држи противника док лопта није у игри
- ⊗ досудиће директан слободан ударац или казнени ударац и опоменуће играча ако се то деси док је лопта у игри

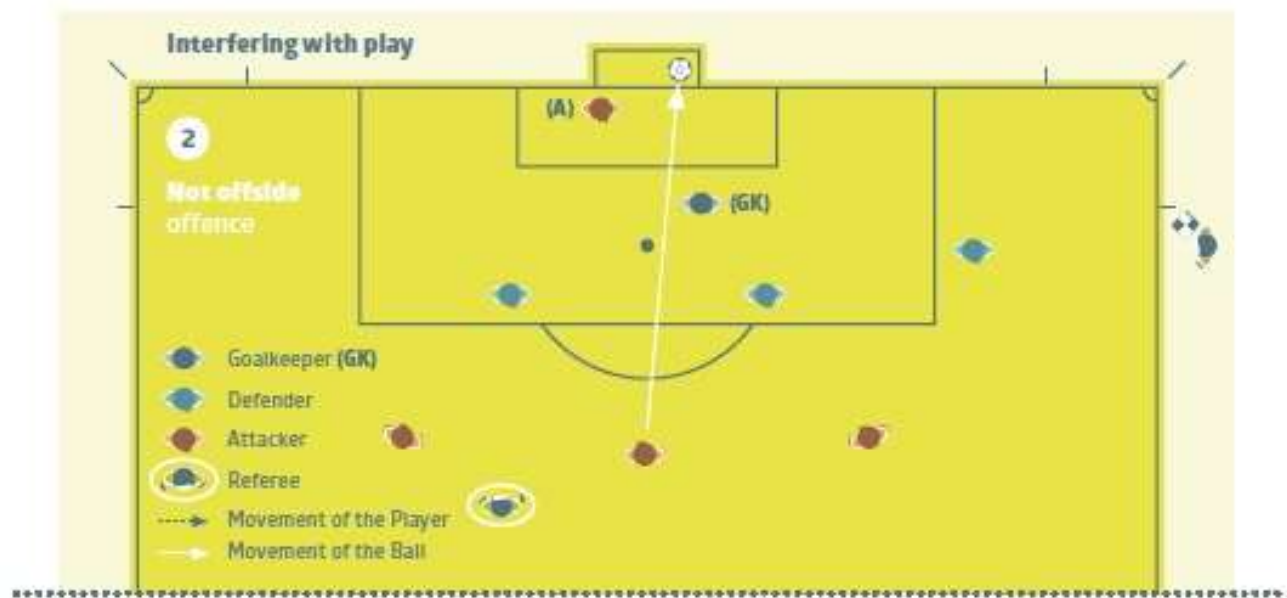
4. Офсајд

Утицај на игру



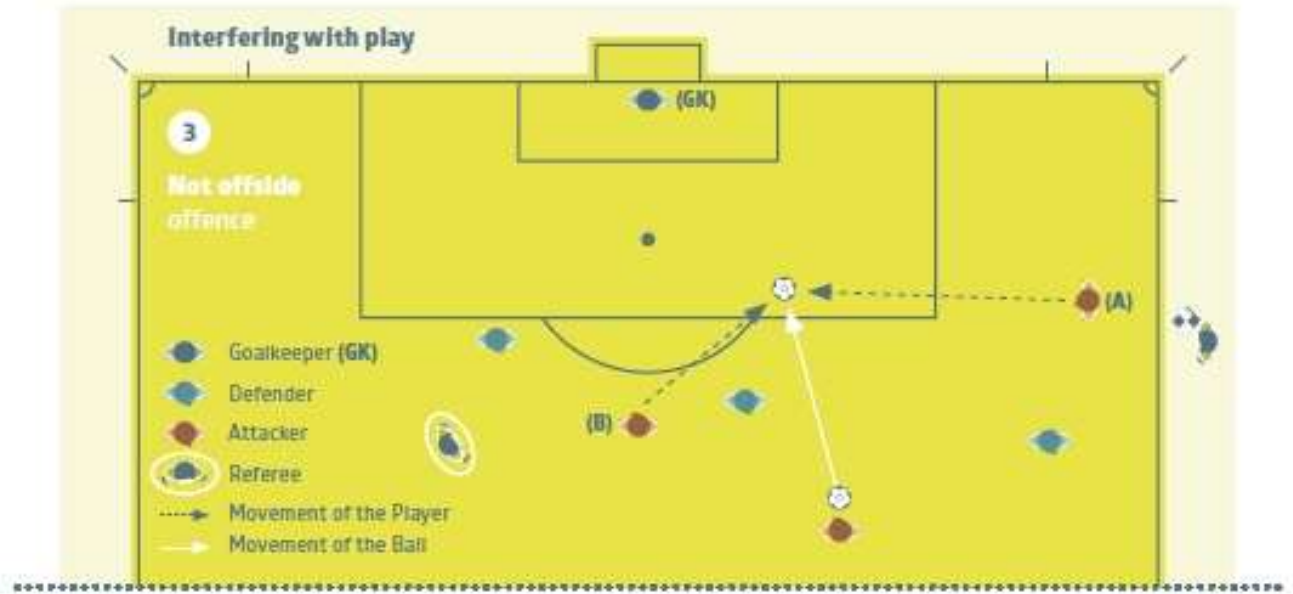
Нападач (А) је **у офсајд положају**, не утиче на противника, **додирује лопту**.
Помоћни судија треба да подигне заставицу када играч **дотакне лопту**.

Утицај на игру



Нападач (А) је **у офсајд положају**, не утиче на противника, **не додирује лопту**.
Играч не може бити кажњен, јер није дотакао лопту.

Утицај на игру



Нападач (А) је **у офсајд положају**, трчи према лопти, а саиграч (Б) који **није у офсајд положају** трчи, такође, ка лопти и игра је.
Играч (А) не може бити кажњен, јер није дотакао лопту.

Утицај на игру



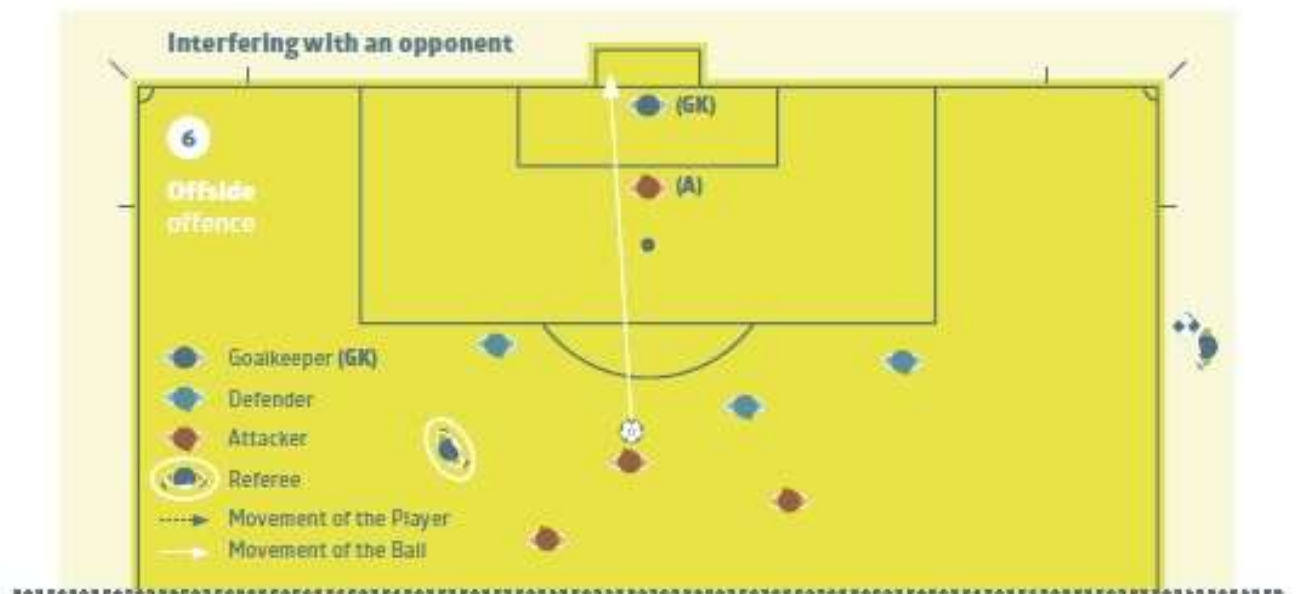
Играч (А) **у офсајд положају** може бити кажњен пре него што одигра или додирне лопту ако, по мишљењу судије, ниједан други саиграч који није у офсајд положају не може да игра лопту.

Утицај на игру



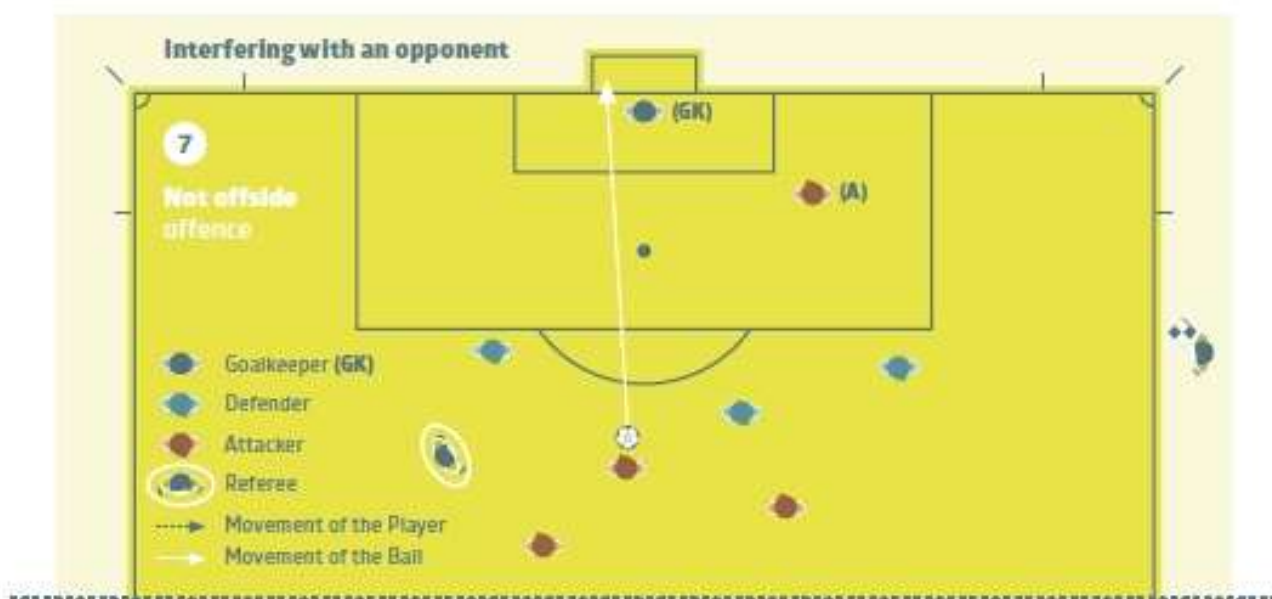
Нападач (A) је **у офсајд положају**, трчи према лопти и **не додирује је**. Помоћни судија треба да покаже “**ударац са врата**”.

Утицај на противника



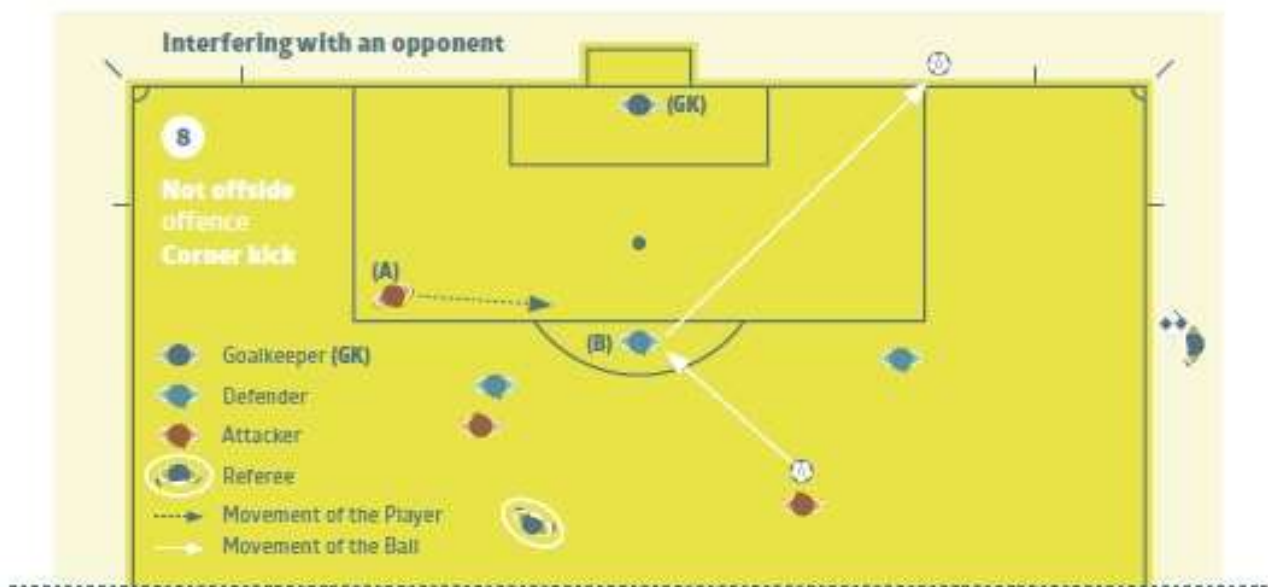
Нападач (A) је **у офсајд положају**, затвара вратарево видно поље. Он треба да буде кажњен јер спречава противника да игра или да буде спреман да одигра лопту.

Утицај на противника



Нападач (А) је у **офсајд положају**, не заклања вратарево видно поље нити улази у дуел са противником који је у близини лопте.

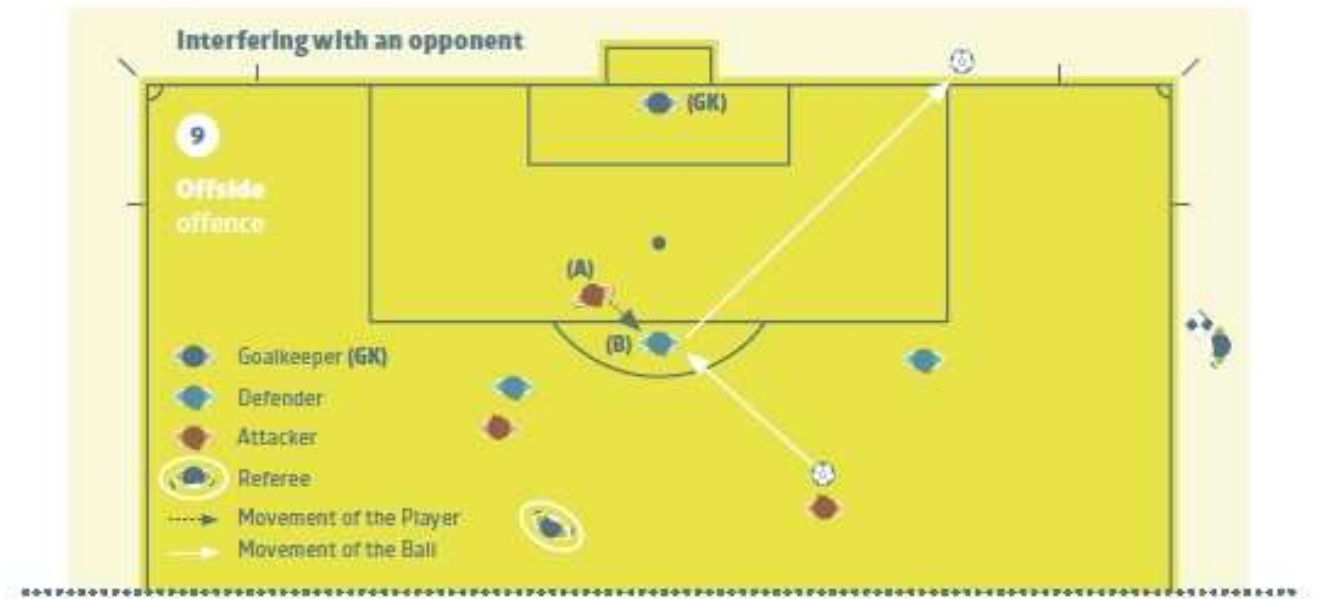
Утицај на противника



Нападач (А) је у **офсајд положају**, трчи према лопти, али не спречава противника (Б) да одигра или да буде у стању да игра лоптом.

Нападач (А) **не** улази у дуел са противником (Б) који је у близини лопте.

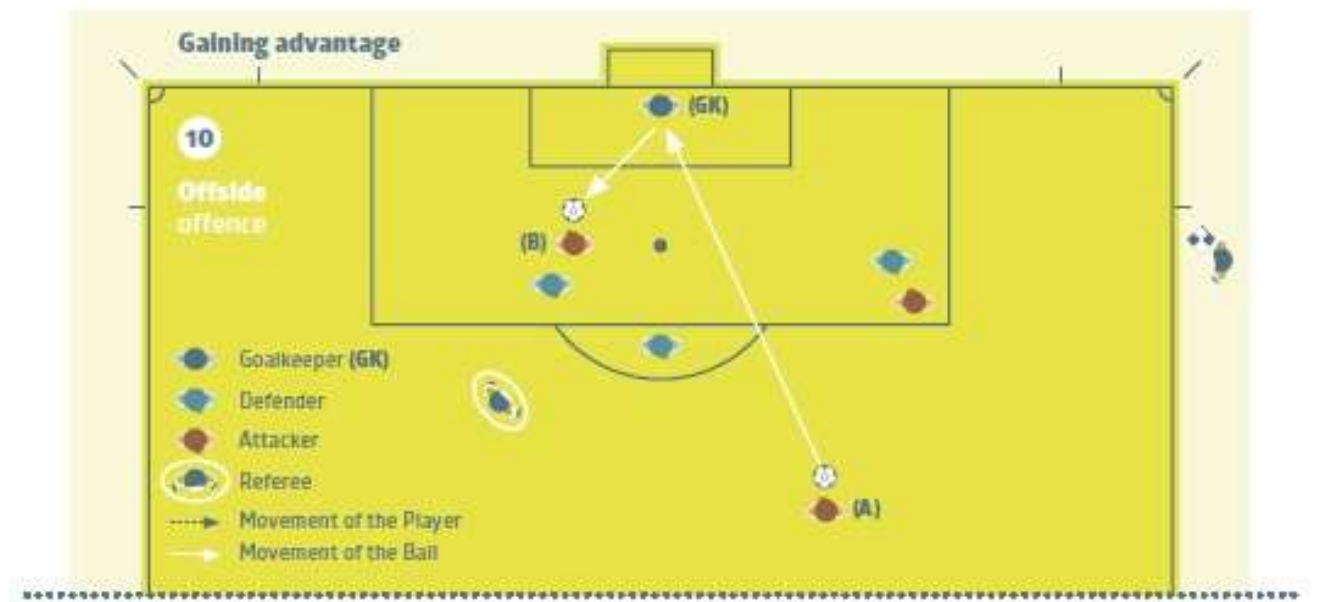
Утицај на противника



Нападач (А) је у **офсајд положају**, трчи према лопти ометајући противника (Б) да одигра или да буде у стању да игра лоптом.

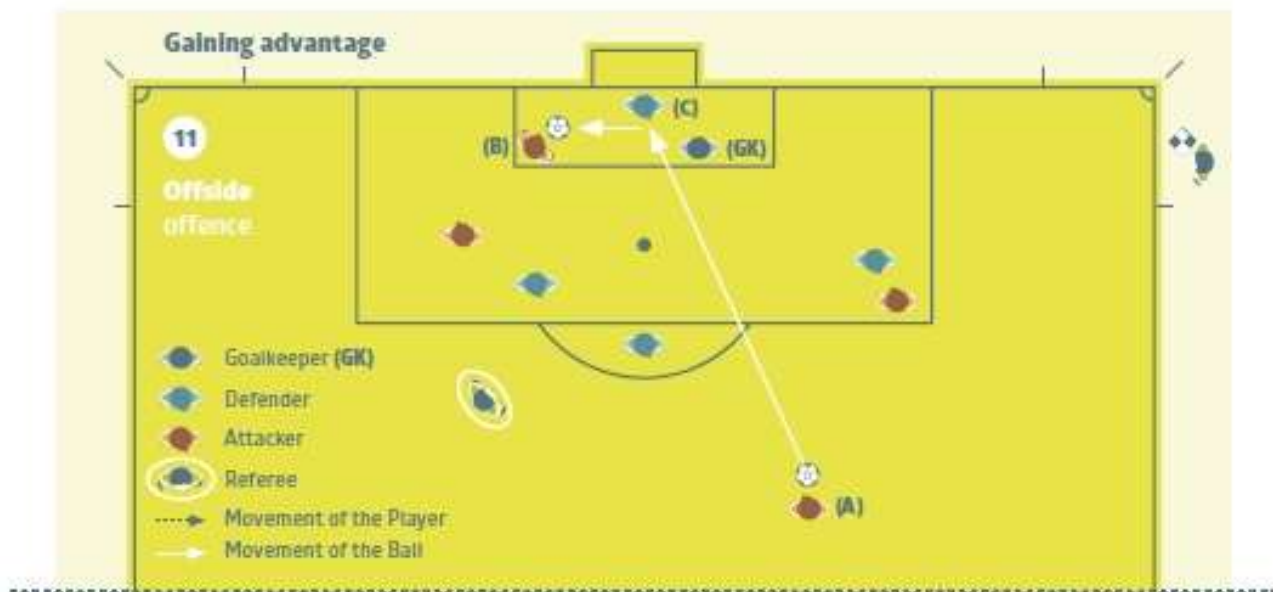
Нападач (А) улази у дуел са противником (Б) који је у близини лопте.

Добијање предности



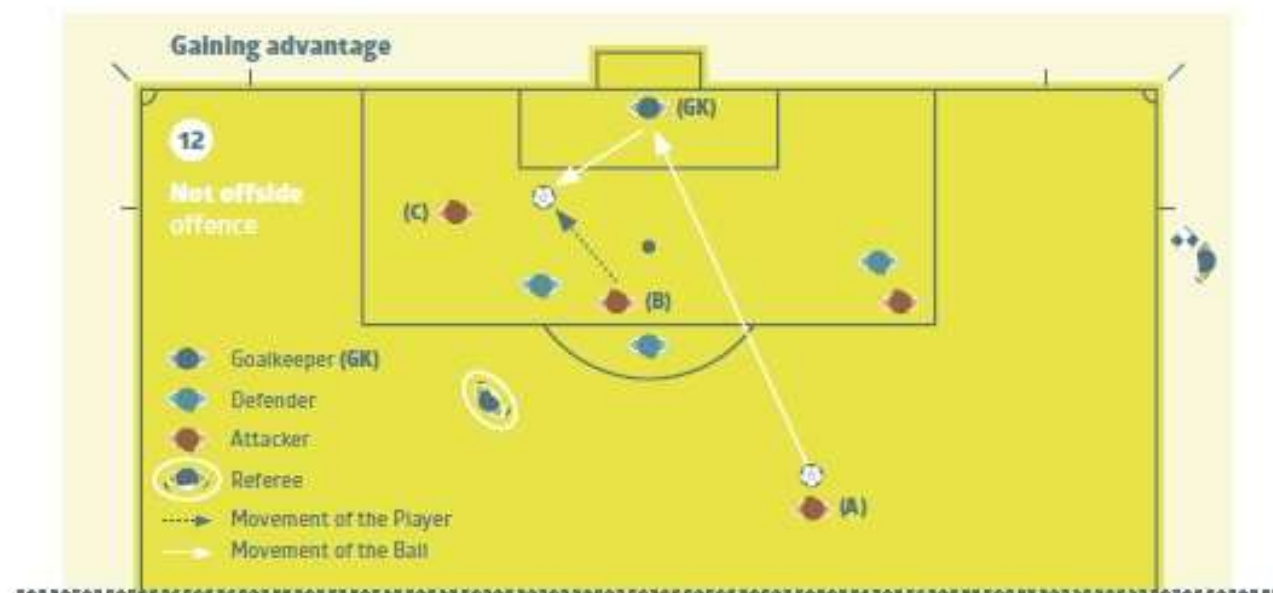
Нападач (Б) у **офсајд положају** се кажњава због **играња или додиривања лопте** која се одбила или је скренута ка њему или је играна од вратара када је овај играо намерно лоптом али у жељи да се одбрани, а у моменту када је његов саиграч задњи додирнуо или играо лоптом, он се налазио у **офсајд положају**.

Добијање предности



Нападач (Б) у **офсајд положају** се кажњава због **играња или додиривања лопте** која се одбила или је скренута ка њему или је играна од одбрамбеног играча (Ц) када је овај играо намерно лоптом али у жељи да се одбрани, а у моменту када је његов саиграч задњи додирнуо или играо лоптом, он се налазио у **офсајд положају**.

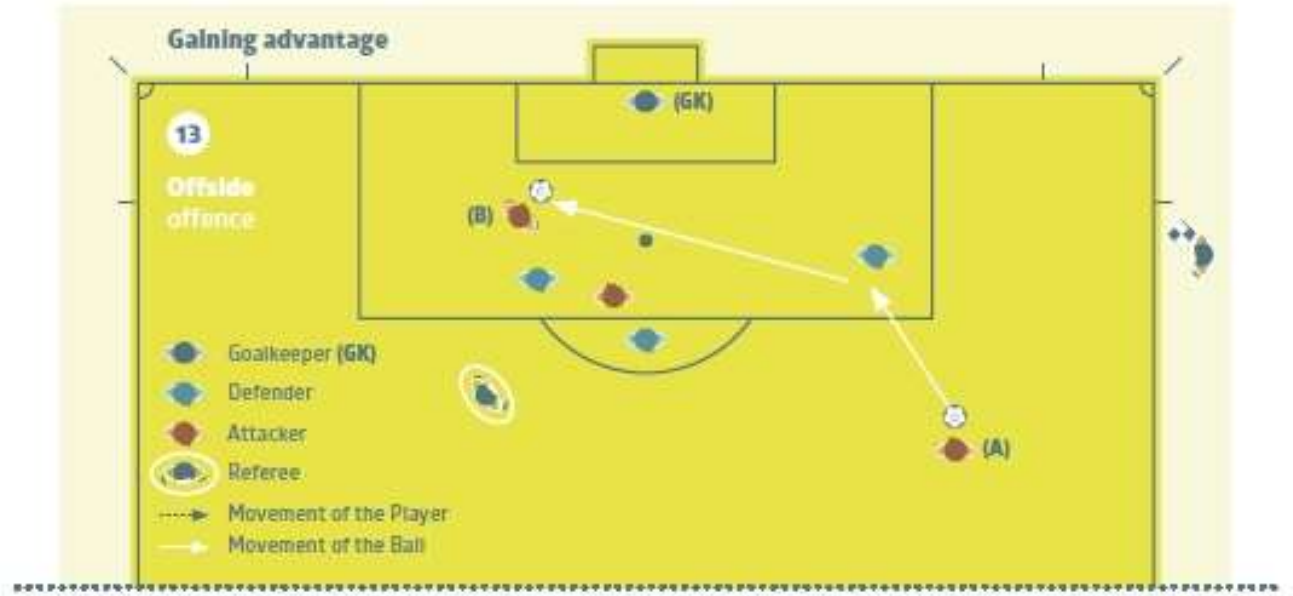
Добијање предности



Ударена лопта од саиграча (А) одбија се од вратара. Играч (Б) који није у офсајд положају игра лоптом.

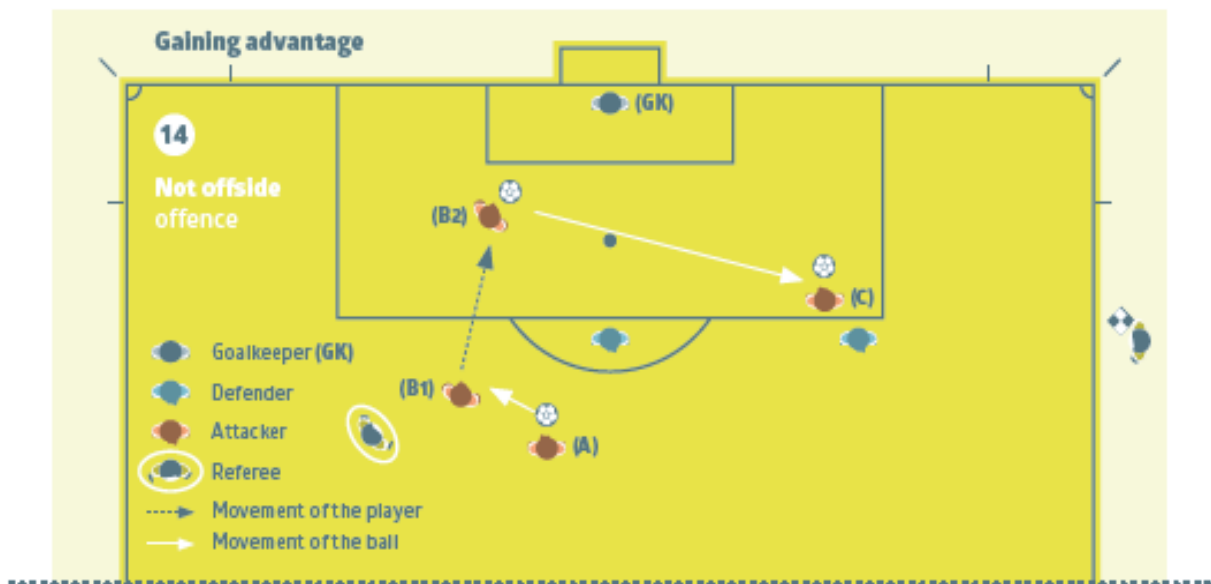
Играч (Ц) који је у **офсајд положају** неће бити кажњен јер не извлачи предност из тог положаја јер није додирнуо лопту.

Добијање предности



Упућена лопта од саиграча (А) одбија се или је скренута од противника ка нападачу (Б) који се кажњава због **играња или додиривања лопте** пошто је претходно био у **офсајд положају**.

Добијање предности



Нападач (Ц) у **офсајд положају** не утиче на противника, када саиграч (А) упућује лопту играчу (Б1) који није у офсајд положају и који трчи напред ка противничким вратима и из положаја (Б2) додаје лопту саиграчу (Ц).

Нападач (Ц) не може бити кажњен јер **није био у офсајд положају** када му је лопта упућена.

5. Повреде

Безбедност играча је од највеће важности и судија треба да олакша рад медицинског особља, посебно у случају озбиљне повреде и / или процене повреде главе. Ово ће укључивати поштовање и помоћ у усаглашеним протоколима за процену / лечење.

6. Поступање после жутог или црвеног картона

Раније, повређени играч који је добио медицинску помоћ на терену за игру, морао је напустити терен пре наставка игре. Ово није било спортски, ако је противник проузроковао повреду, јер је тиме екипа која је начинила прекршај имала бројчану предност у тренутку наставка игре.

Овакав став је уведен јер су играчи често на неспортски начин користили повреду како би из тактичких разлога одложили наставак игре.

Као уравнотеженост између ове две ситуације, Међународни борд је одлучио да само за физички прекршај у којем је прекршилац добио жути или црвени картон, повређени играч може добити бржу медицинску помоћ и онда остати на терену за игру.

У принципу, одлагање игре не би требало да буде дуже него до сада када је медицинска помоћ долазила на терен да помогне у санирању повреде. Разлика је у томе што је судија захтевао да медицинска екипа и играч напусте терен, а сада је поента да медицинска екипа напусти терен, али да играч може да остане на њему.

Како би се обезбедило да повређени играч не користи продужено одлагање игре на неспортски начин, судије се саветују да:

- ⊗ буду свесни ситуације у којој се утакмица налази и могућих тактичких разлога за одлагање наставка игре
- ⊗ обавесте повређеног играча да ће захтевати да медицинска помоћ мора бити указана брзо
- ⊗ дају знак медицинској екипи (не носачима носила) и, ако је могуће, да их подсети да морају бити брзи

Када је судија одлучи да игра треба да буде настављена:

- ⊗ медицинска екипа напушта терен, а играч остаје или
- ⊗ играч напушта терен ради даљег указивања помоћи (позив носачима носила је потребан)

Као генерално упутство, наставак игре не треба одлагати преко 20-25 секунди од тренутка када су сви спремни за наставак игре, осим у случају озбиљне повреде и / или процене повреде главе.

Судија мора посветити потпуну пажњу процедури у овом прекиду.

Белешке

Белешке

Белешке

Белешке

IFAB®





IFAB[®]

THE INTERNATIONAL FOOTBALL ASSOCIATION BOARD

