

Przepisy gry
Mistrzostw Polski w Halowej Piłce Nożnej
O Puchar Prezesa Izby Gospodarczej Komunikacji Miejskiej
Ciechanów 04.03-07.03.2010 r.

1. Turniej odbywać się będzie w hali MOSiR w Ciechanowie.
2. Zespoły występują w 5 osobowych składach (4+ bramkarz).
3. Czas gry 2x10 minut z 2 minutową przerwą oraz jednym minutowym czasem dla drużyny w trakcie trwania meczu.
4. Zawodnicy muszą występować w jednolitych strojach sportowych, miękkim obuwiu, najlepiej trampki lub specjalne halowe obuwie piłkarskie. Strój bramkarza musi różnić się kolorem od strojów pozostałych zawodników.
5. W czasie zawodów obowiązują przepisy PZPN z następującymi wyjątkami
 - Nie obowiązuje przepis o spalonym,
 - Można dokonać dowolnej ilości zmian wszystkich zawodników. Zmiany są „hokejowe”, tzw. przeprowadzane niekoniecznie podczas przerwy w grze. Prawidłowo wykonana zmiana musi odbyć się w środkowej strefie. Wejście zawodnika rezerwowego musi poprzedzić zejście zawodnika grającego. W przypadku przeprowadzonej zmiany w momencie, gdy na boisku przez chwile będzie przebywać o jednego zawodnika więcej, sędzia meczu nakłada karę 1 minuty na zawodnika, który wszedł na boisko, ponadto nakazując zejście jeszcze jednego z grających, gra zostaje wznowiona rzutem wolnym pośrednim dla drużyny przeciwnej z miejsca przewinienia,
 - Ze względu na bezpieczeństwo ostra gra ciałem oraz ślizgi traktowane będą jako przewinienia / ślizgi nie dotyczą bramkarza w obrębie pola karnego/,
 - Atak na nogi przeciwnika karany będzie karami minutowymi z pominięciem żółtej kartki,
 - Rzut od bramki / jest rzutem bezpośrednim/ jest wykonywany wyłącznie przez bramkarza ręką z własnego pola karnego. Piłka jest w grze jeśli opuści pole karne. Po wyrzuceniu piłki przez bramkarza może on ją ponownie zagrać dopiero gdy zostanie dotknięta przez innego zawodnika,
 - Auty wykonywane są z miejsca, w którym piłka opuściła boisko / z piłki stojącej/, piłka musi znajdować się na linii lub poza linią boczną,
 - Aut traktowany jest jak rzut wolny pośredni,
 - Rzut karny wykonywany jest z odległości 7 metrów od bramki, natomiast odległość muru od piłki przy rzutach wolnych wynosi 5 metrów, przy autach 3 metry,

- Czas rozegrania rzutów różnych, wolnych, autów wynosi 4 sekundy, w przypadku przekroczenia tego czasu drużyna traci piłkę,
 - Za utrudnianie rozegrania stałych fragmentów gry zawodnicy karani będą żółtą kartką.
6. „Przedłużony karny” wykonywany jest z odległości 10 metrów po 6 przewinieniach drużyny /przewinienia przechodzą z pierwszej połowy na drugą część spotkania/. Rzut karny wykonywany jest bezpośrednio po 6 przewinieniu bez wznowiania gry.
7. Kary indywidualne:
- Żółta kartka,
 - Jedna, dwie minuty / max dwa razy, trzecia kara minutowa- czerwona kartka/,
 - Czerwona kartka/ kara indywidualna- do końca meczu, kara zespołowa- pięć minut/,
 - Na boisku musi znajdować się minimalnie 3 zawodników /1+2/; kara minutowa odłożona- w przypadku mniejszej liczby zawodników,
 - Jeżeli z powodu wykluczenia /kary minutowej/ jednego z zawodników, drużyna gra w osłabieniu i przed ukończeniem kary traci bramkę, wówczas sędzia zezwala na wcześniejsze wejście na boisko zawodnika tej samej drużyny / nie dotyczy to czerwonej kartki/.
 - Komisja dyscyplinarna / sędzia + kierownicy drużyn/ - dotyczy czerwonej kartki, może podwyższyć wysokość kary dla zawodnika ukaranego czerwoną kartką w przypadku wyjątkowo nie sportowego wykroczenia tego zawodnika.
8. Kapitan drużyny powinien posiadać opaskę wyróżniającą go od pozostałych graczy.
9. Punktacja mistrzostw ;
- Zwycięstwo - 3 punkty.
 - Remis - 1 punkt.
 - Walkower - 6 : 0 po upływie 5 minut po planowanym rozpoczęciu meczu .
10. Ustalanie klasyfikacji mistrzostw :
- Liczba zdobytych punktów.
 - Bezpośredni pojedynki.
 - Różnica bramek.
 - Więcej strzelonych bramek.

Podczas odprawy mogą być zgłaszane uwagi i korekty do przepisów gry. Ich akceptacja wymaga przegłosowania przez większość ekip.