

TMGG



„Polska Piłka Guzikowa”

Przepisy gry 2022

Rozdział 1

Gracze, guziki, boisko, bramki, piłka

Gracze i guziki

1.1.1

W grze bierze udział dwóch graczy.

1.1.2

Gracze mają do dyspozycji po 11 guzików, z których jeden musi być określony jako bramkarz o maksymalnych wymiarach: średnica do 50 mm, wysokość do 10 mm.

1.1.3

Bramkarzem jest zunifikowany guzik lub przedmiot guzikopodobny zatwierdzony przez Stowarzyszenie TMGG, jednakowy dla każdego z graczy.

1.1.4

Do gry mogą być używane guziki, które były wyprodukowane do celów krawieckich lub ozdobnych.

1.1.5

Guziki nie mogą mieć większej średnicy niż 65 mm i nie mogą być wyższe niż 18 mm.

1.1.6

Wszelkie wątpliwości, co do zgodności wymiaru guzika, jego przeznaczenia i liczby guzików użytych do gry w meczu należy zgłosić przed rozpoczęciem meczu.

Boisko

1.2.1

Mecz rozgrywany jest na boisku wykonanym z wykładziny dywanowej lub podobnego materiału o szerokości 1100 mm i długości 2000 mm.

1.2.2

Na boisku wyznaczone są następujące punkty:

- punkt środka,
- punkty rzutu karnego.

1.2.3

Na boisku wyznaczone są następujące pola:

- pole gry – prostokąt o bokach 1800 mm na 1000 mm,
- pole środkowe – koło o promieniu 160 mm wyznaczone z punktu środka,
- pole karne – prostokąt o bokach 280 mm na 500 mm,
- pole bramkowe – prostokąt o bokach 100 mm na 300 mm,
- pole promienia rzutu karnego – odcinek koła o promieniu 160 mm wyznaczony z punktu rzutu karnego i ograniczony cięciwą, którą jest część linii pola karnego.

1.2.4

Na boisku wyznaczone są następujące linie:

- linie końcowe – proste będące krótszymi bokami prostokąta tworzącego pole gry,
- linie boczne – proste będące dłuższymi bokami prostokąta tworzącego pole gry,
- linie bramkowe – proste o długości 100 mm znajdujące się pomiędzy słupkami bramek,
- linia środkowa – prosta dzieląca pole gry na pół i równoległa do linii końcowej boiska,
- linie pola karnego – proste tworzące boki prostokąta pola karnego,
- linia rzutu rożnego – krzywa 1/4 okręgu o średnicy 40 mm w czterech narożnikach pola gry,
- linia pola środkowego – okrąg o promieniu 160 mm wyznaczony z punktu środka,
- linia pola promienia rzutu karnego – łuk okręgu o promieniu 160 mm wyznaczony z punktu rzutu karnego i ograniczony linią pola karnego.

1.2.5

Linie należą do wyznaczonych pól.

Bramki

1.3.1

Na boisku znajdują się dwie bramki.

1.3.2

Bramka składa się z dwóch słupków o wysokości 30 mm, grubości 5 mm x 5 mm i położonej na nich poprzeczki o długości 110 mm o grubości 5 mm x 5 mm.

1.3.3

Prostokąt utworzony ze słupków, poprzeczki i linii bramkowej powinien mieć wymiar 30 mm x 100 mm, prostokąt ten nazywany jest światłem bramki.

Piłka

1.4.1

Mecz rozgrywany jest piłką, którą jest kula o średnicy 13–15 mm wykonaną z twardego tworzywa sztucznego. Piłką może też być koralik o powyższej średnicy i kształcie.

Rozdział 2

Wykonywanie ruchów

Wykonywanie ruchów przez gracza

2.1.1

Za prawidłowo wykonany ruch uznaje się:

- pstryknięcie w guzik (podobnie jak w grze w kapsle),
- naciśnięcie guzika (podobnie jak w grze w pchełki),
- odwrócenie guzika (nie może być połączone z przesunięciem guzika – jego środek i brzegi nie mogą być przesunięte względem wcześniejszego położenia).

2.1.2

Ruchy wykonuje się palcami.

2.1.3

Podczas wykonywania ruchów nie można dotykać piłki palcem.

2.1.4

Podczas meczu ruchy wykonywane są przez graczy na zmianę, chyba że przepis stanowi inaczej.

2.1.5

Na wykonanie ruchu gracz ma 8 sekund (czas mierzony jest od momentu, gdy po poprzedzającym go ruchu guzik i piłka są nieruchome do momentu, gdy gracz dotknie guzika).

2.1.6

Wykonanie ruchu w inny sposób, niż w sposób opisany w punktach 2.1.1 do 2.1.5 jest karane przyznaniem dodatkowego ruchu przeciwnikowi.

2.1.7

Ruch uważa się za zakończony, gdy guziki i piłka są nieruchome lub piłka opuści pole gry.

Odwracanie guzika

2.2.1

Odwrócenie guzika nie jest traktowane jako ruch, gdy guzik jest użyty do:

- wykonania rzutu wolnego,
- wykonania rzutu różnego,
- wykonania wybicia,
- wykonania autu,
- ustawienia w murze,
- wykonania rzutu karnego – przed pierwszym ruchem.

2.2.2

Dopuszcza się możliwość odwrócenia trzech guzików przed wykonaniem stałego fragmentu, oprócz guzika użytego do wykonania stałego fragmentu gry bez traktowania tego jako ruch.

Rozdział 3

Przygotowanie, rozpoczęcie, zakończenie, cel meczu

Przygotowanie do meczu

3.1.1

Przed rozpoczęciem meczu gracze ustalają, kto wykona pierwszy ruch, a kto wybierze połowę boiska.

3.1.2

Przed rozpoczęciem meczu oraz przed rozpoczęciem gry po zdobyciu gola przez jednego z graczy, gracze ustawiają guziki na uzgodnionych połowach boiska.

3.1.3

Guziki mogą być ustawione dowolnie, z zastrzeżeniem że:

- w polu bramkowym może znajdować się tylko bramkarz,
- w polu środkowym może znajdować się wyłącznie guzik rozpoczynający grę,
- guziki mogą wystawać za linie boczne i linię końcową boiska, jednak muszą stykać się z tymi liniami,
- guziki nie mogą być ustawione w odległości bliższej od linii środkowej boiska niż odległość równa promieniowi pola środkowego, to jest 160 mm.

3.1.4

Przed rozpoczęciem meczu piłka powinna znajdować się w punkcie środka.

Rozpoczęcie meczu oraz wznowienie po strzelonym голу

3.2.1

Mecz rozpoczyna się z chwilą wykonania pierwszego ruchu. W pierwszym ruchu guzik musi dotknąć piłkę, a drugi ruch gracz rozpoczynający grę musi wykonać innym guzikiem niż guzik, którym rozpoczynał grę.

3.2.2

Po uderzeniu piłki przez guzik, piłka powinna przekroczyć linię środkową boiska pełnym obwodem i znaleźć się na połowie przeciwnika. Jednocześnie nie może opuścić pola środkowego.

3.2.3

Następny ruch należy do drugiego gracza. Po jego wykonaniu piłka nie może opuścić pola gry.

3.2.4

Przy wykroczeniu przeciwko przepisom 3.2.1, 3.2.2 i 3.2.3 przysługuje rzut wolny pośredni z punktu środkowego i dodatkowy ruch.

3.2.5

Powyższe przepisy w punktach od 3.2.1 do 3.2.4 dotyczą zarówno rozpoczęcia meczu jak i wznowienia po strzelonym голу.

Zakończenie meczu

3.3.1

Mecz trwa dziesięć minut, bez przerwy.

3.3.2

Po upływie 10 minut piłka musi jeszcze cztery razy opuścić pole gry (komunikat „po tej akcji trzy akcje”).

3.3.3

Mecz kończy się w chwili, gdy piłka po raz czwarty opuści pole gry, a w przypadku niezaistnienia takiej sytuacji, do 15 minuty od momentu rozpoczęcia meczu, z chwilą upływu tego czasu. Dopuszcza się wykonanie stałego fragmentu gry po tym czasie, jeżeli jego przyczyna nastąpiła przed upływem czasu. W przypadku zdobycia bramki po 15-tej minucie, gry nie wznawia się.

Cel meczu

3.4.1

Celem każdego gracza jest zdobycie gola.

3.4.2

Gol jest uznany, jeśli piłka wpadnie do bramki i pełnym obwodem przekroczy linię bramkową.

3.5.3

Gol nie jest uznany, jeśli piłka po wpadnięciu do bramki zatrzyma się na bramkarzu, a ten będzie znajdował się w polu gry (będzie dotykał linii bramkowej).

3.5.4

Gol jest uznany, jeśli poprzedzający go ruch wykonany został zgodnie z przepisami.

3.5.5

W przypadku, kiedy bramkarz lub inny guzik gracza A nie dotyka linii bramkowej i znajduje się wewnątrz bramki jest traktowany jako „powietrze” i gracz B poinformuje o tym gracza A, piłka skierowana przez guzik gracza B do bramki gracza A dotknie znajdującego się w bramce bramkarza lub guzika gracza A bramka jest uznana.

Rozdział 4

Piłka poza boiskiem: rzut autowy, wybicie od bramki, rzut różny

Aut, rzut autowy

4.1.1

Gdy piłka opuści pole gry przekraczając całym obwodem linię boczną, jednocześnie ostatnim dotykającym piłki guzikiem będzie guzik gracza A, znajdujący się w polu gry, graczowi B przysługuje wykonanie rzutu autowego.

4.1.2

Rzut autowy wykonuje się w następujący sposób: gracz wybiera dowolny guzik ze swojej drużyny, ustawia go za linią w miejscu, w którym piłka opuściła pole gry, piłkę umieszcza na guziku, czeka aż będzie nieruchoma i wykonuje ruch zgodnie z przepisami Rozdziału 2, z wyłączeniem punktu 2.2.1 i 2.2.2. (odwrócenie guzika).

4.1.3

Po wykonaniu autu graczowi przysługuje jeden dodatkowy ruch. Dodatkowy ruch nie może być wykonany guzikiem wykonującym aut.

4.1.4

W przypadku wykroczenia przeciwko punktom 4.1.2 do 4.1.3 przeciwnikowi przysługuje dodatkowy ruch z gry.

4.1.5

Gdy piłka po wykonaniu autu przez gracza B wpadnie w pole bramkowe gracza A, to gracz B traci prawo dodatkowego ruchu.

4.1.6

Gdy piłka po wykonaniu autu przez gracza B wypadnie poza linie końcowe boiska nie dotykając żadnego guzika, graczowi A przysługuje dodatkowy ruch po wznowieniu gry.

4.1.7

Gdy piłka po wykonaniu autu przez gracza B wpadnie do bramki gracza A nie dotykając żadnego guzika z pola gry (oprócz bramkarza gracza, chyba że znajduje się on poza polem karnym) gol jest nieuznany, a graczowi A przysługują dodatkowe 2 ruchy po wybiciu spod bramki.

Piłka za linią końcową, wybicie od bramki

4.2.1

Gdy piłka opuści pole gry przekraczając całym obwodem linię końcową, na której stoi bramka gracza A, jednocześnie ostatnim dotykającym piłki guzikiem będzie guzik gracza B znajdujący się w polu gry, to graczowi A przysługuje wybicie od bramki.

4.2.2

Wybicie od bramki wykonuje się w następujący sposób: gracz wybiera dowolny guzik ze swojej drużyny, ustawia piłkę w dowolnym miejscu linii pola bramkowego, korzystając z dowolnego guzika wykonuje ruch zgodnie z przepisami Rozdziału 2, z wyłączeniem punktu 2.2.1 i 2.2.2 (odwrócenia guzika).

4.2.3

Jeżeli piłka po wybiciu od bramki gracza A znajdzie się na połowie gracza B (z wyłączeniem pola bramkowego gracza B), graczowi A przysługuje dodatkowy ruch. Dodatkowy ruch nie może być wykonany guzikiem wykonującym wybicie od bramki.

4.2.4

Jeśli po wybiciu spod bramki, piłka wypadnie poza linie końcowe lub boczne boiska nie dotykając żadnego guzika, drugiemu graczowi przysługuje dodatkowy ruch po wznowieniu gry.

4.2.5

Gdy piłka po wykonaniu wybicia przez gracza A wpadnie do bramki gracza B, nie dotykając żadnego guzika z pola gry (oprócz bramkarza gracza B, chyba że znajduje się on poza polem karnym) gol jest nieuznany, a drugiemu graczowi przysługują dodatkowe dwa ruchy po wybicciu od bramki.

Piłka za linią końcową, rzut różny

4.3.1

Gdy piłka opuści pole gry przekraczając całym obwodem linię końcową, na której znajduje się bramka gracza A i ostatnim guzikiem, który dotknie piłkę będzie guzik gracza A, to graczowi B przysługuje rzut różny.

4.3.2

Rzut różny wykonuje się w następujący sposób: gracz wybiera dowolny guzik ze swojej drużyny, ustawia piłkę w dowolnym miejscu linii rzutu różnego i wykonuje ruch zgodnie z przepisami Rozdziału 2, z wyłączeniem punktu 2.2.1 i 2.2.2 (odwrócenia guzika).

4.3.3

Po wykonaniu rzutu różnego graczowi przysługuje jeden dodatkowy ruch. Dodatkowy ruch nie może być wykonany guzikiem wykonującym rzut różny.

4.3.4

Gdy piłka po wykonaniu rzutu różnego przez gracza B wpadnie na pole bramkowe gracza A, to gracz B traci prawo dodatkowego ruchu.

4.3.5

Gdy piłka po wykonaniu rzutu różnego przez gracza B wypadnie poza linie końcowe lub boczne boiska nie dotykając żadnego guzika, graczowi A przysługuje dodatkowy ruch po wznowieniu gry.

Rozdział 5

Guzik poza boiskiem

Guzik poza boiskiem

5.1.1

Gdy guzik gracza A wypadnie poza boisko nie dotykając piłki, to graczowi B przysługują dodatkowe dwa ruchy (w sumie trzy ruchy z gry).

5.1.2

Gdy guzik gracza A wypadnie poza boisko dotykając wcześniej piłkę, to graczowi B nie przysługuje dodatkowy ruch.

5.1.3

W przypadkach opisanych w punktach 5.1.1 i 5.1.2 gracz A ustawia guzik, który wypadł poza boisko (w miejscu, w którym wypadł, dowolną stroną) dopiero po wykonaniu wszystkich ruchów

przysługujących graczowi B i nie może wykonać nim pierwszego ruchu z wyłączeniem użycia go do stałego fragmentu gry.

5.1.4

W przypadkach opisanych w punktach 5.1.1 i 5.1.2 gracz A ustawia guzik tak, by środek guzika znajdował się na linii końcowej lub bocznej z wyłączeniem linii pola bramkowego

Rozdział 6

Faule i kartki

Faule

6.1.1

Faul pierwszego stopnia (minimalny)

Gdy w wyniku ruchu guzik gracza B odepchnie guzik gracza A, nie dotykając wcześniej piłki, na odległość do 1 cm, to taką sytuację określamy jako „faul pierwszego stopnia (minimalny)”. Faul „pierwszego stopnia (minimalny)” nie jest karany z zastrzeżeniem 6.1.2.

6.1.2

Faul pierwszego stopnia (minimalny) na bramkarzu

Gdy w wyniku ruchu guzik gracza B odepchnie bramkarza gracza A znajdującego się w polu bramkowym, nie dotykając wcześniej piłki, na odległość do 1 centymetra, to taką sytuację określamy jako „faul pierwszego stopnia (minimalny) na bramkarzu” i graczowi A przysługują dodatkowe 2 ruchy (trzy ruchy z gry).

6.1.3

Faul drugiego stopnia (lekki)

Gdy w wyniku ruchu guzik gracza B odepchnie guzik gracza A, nie dotykając wcześniej piłki, na odległość od 1 cm do 3 cm, to taką sytuację określamy jako „faul drugiego stopnia (lekki)”. Za faul drugiego stopnia (lekki) graczowi A przysługuje dodatkowy ruch (dwa ruchy „z gry”).

6.1.4

Faul drugiego stopnia (lekki) na bramkarzu

Gdy w wyniku ruchu guzik gracza B odepchnie bramkarza gracza A znajdującego się w polu bramkowym, nie dotykając wcześniej piłki, na odległość od 1 cm do 3 cm, to taką sytuację określamy jako „faul drugiego stopnia (lekki) na bramkarzu”. Za faul drugiego stopnia (lekki) na bramkarzu graczowi A przysługuje rzut wolny bezpośredni wykonywany z narożnika pola bramkowego i dodatkowo trzy ruchy.

6.1.5

Faul trzeciego stopnia (faul)

Gdy w wyniku ruchu guzik gracza B odepchnie guzik gracza A, nie dotykając wcześniej piłki na odległość od 3 cm do 13 cm, to taką sytuację określamy jako „faul trzeciego stopnia (faul)”. Za faul trzeciego stopnia (faul) graczowi A przysługuje rzut wolny bezpośredni i dodatkowo trzy ruchy.

6.1.6

Faul trzeciego stopnia (faul) na bramkarzu

Gdy w wyniku ruchu guzik gracza B odepchnie bramkarza gracza A znajdującego się w polu bramkowym, nie dotykając wcześniej piłki, na odległość od 3 cm do 13 cm, to taką sytuację określamy jako „faul trzeciego stopnia (faul) na bramkarzu”. Za faul trzeciego stopnia (faul) na bramkarzu graczowi A przysługuje rzut wolny bezpośredni wykonywany z narożnika pola bramkowego i dodatkowo cztery ruchy.

6.1.7

Faul czwartego stopnia (brutalny)

Gdy w wyniku ruchu guzik gracza B odepchnie guzik gracza A, nie dotykając wcześniej piłki, na odległość od 13 cm do 31 cm, to taką sytuację określamy jako „faul czwartego stopnia (brutalny)”. Za faul czwartego stopnia (brutalny) graczowi A przysługuje rzut wolny bezpośredni i dodatkowo pięć ruchów.

6.1.8

Faul czwartego stopnia (brutalny) na bramkarzu

Gdy w wyniku ruchu guzik gracza B odepchnie bramkarza gracza A znajdującego się w polu bramkowym, nie dotykając wcześniej piłki, na odległość od 13 cm do 31 cm, to taką sytuację określamy jako „faul czwartego stopnia (brutalny) na bramkarzu”. Za faul czwartego stopnia (brutalny) na bramkarzu graczowi A przysługuje rzut wolny bezpośredni wykonywany z narożnika pola bramkowego i dodatkowo sześć ruchów.

6.1.9

Faul piątego stopnia (kuriozalny)

Gdy w wyniku ruchu guzik gracza B odepchnie guzik gracza A, nie dotykając wcześniej piłki, na odległość powyżej 31 cm, to taką sytuację określamy jako „faul piątego stopnia (kuriozalny)”. Za faul piątego stopnia (kuriozalny) graczowi A przysługuje rzut wolny bezpośredni i dodatkowo pięć ruchów.

6.1.10

Faul piątego stopnia (kuriozalny) na bramkarzu

Gdy w wyniku ruchu guzik gracza B odepchnie bramkarza gracza A znajdującego się w polu bramkowym, nie dotykając wcześniej piłki, na odległość powyżej 31 cm, to taką sytuację określamy jako „faul piątego stopnia (kuriozalny) na bramkarzu”. Za faul piątego stopnia (kuriozalny) na bramkarzu graczowi A przysługuje rzut wolny bezpośredni wykonywany z narożnika pola bramkowego i dodatkowo sześć ruchów.

Kartki

Czerwona kartka

6.2.1

Kara czerwonej kartki powoduje wykluczenie ukaranego guzika z gry do końca meczu. Ukaraný guzik jest usuwany z boiska i gracz, który nim grał ma do dyspozycji o jednego guzika mniej.

6.2.2

Każdy faul, w wyniku którego faulowany guzik wypada poza boisko (wykładzinę) jest karany czerwoną kartką.

6.2.3

Każdy faul piątego stopnia (kuriozalny) karany jest czerwoną kartką.

Żółta kartka

6.2.4

Każdy faul czwartego stopnia (brutalny) karany jest żółtą kartką.

6.2.5

Kara żółtej kartki jest ostrzeżeniem. Guzik, który otrzymał drugą żółtą kartkę automatycznie otrzymuje czerwoną kartkę i musi opuścić boisko, a gracz, który nim grał ma do dyspozycji o jednego guzika mniej.

	Faul 1-go stopnia (minimalny)	Faul 2-go stopnia (lekki)	Faul 3-go stopnia (faul)	Faul 4-go stopnia (faul brutalny)	Faul 5-go stopnia (faul kuriozalny)
	Do 1 cm	Od 1 do 3 cm	Od 3 do 13 cm	Od 13 do 31 cm	Powyżej 31 cm
Faul	x	Plus 1 ruch z gry	Rzut wolny plus 3 ruchy	Rzut wolny plus 5 ruchów ŻÓŁTA KARTKA	Rzut wolny plus 5 ruchów CZERWONA KARTKA
Faul na bramkarzu	Plus 2 ruchy z gry	Rzut wolny plus 3 ruchy	Rzut wolny plus 4 ruchy	Rzut wolny plus 6 ruchów ŻÓŁTA KARTKA	Rzut wolny plus 6 ruchów CZERWONA KARTKA

Rozdział 7

Przewinienia i kary pozostałe: ręka, nakrycie piłki, nakładka, spalony, dotknięcie ciałem, guzik w polu bramkowym

Ręka

7.1.1

Gdy piłka zostanie zatrzymana na wierzchniej stronie guzika należącego do gracza A, to graczowi B przysługuje rzut wolny bezpośredni.

7.1.2

Gdy piłka zostanie zatrzymana na wierzchniej stronie guzika należącego do gracza A w polu karnym gracza A, to graczowi B przysługuje rzut karny.

7.1.3

Przepis 7.1.2 nie obowiązuje bramkarza gracza A, gdy ten znajduje się w polu karnym gracza A.

Nakrycie piłki

7.2.1

Gdy piłka zostanie nakryta przez guzik należący do gracza A, to graczowi B przysługuje rzut wolny bezpośredni.

7.2.2

Gdy piłka zostanie nakryta przez guzik należący do gracza A w polu karnym gracza A, to graczowi B przysługuje rzut karny.

7.2.3

Przepis 7.2.2 nie obowiązuje bramkarza gracza A, gdy ten znajduje się w polu karnym gracza A.

Nakładka

7.3.1

Gdy w wyniku wykonania ruchu guzik gracza A nakryje guzik gracza B nie dotykając piłki, to graczowi B przysługuje rzut wolny bezpośredni.

7.3.2

Gdy w wyniku wykonania ruchu guzik gracza A nakryje guzik gracza B w polu karnym gracza A nie dotykając piłki, to graczowi B przysługuje rzut karny.

Spalony

7.4.1

Gdy guzik gracza A poda piłkę do drugiego guzika gracza A znajdującego się na połowie gracza B i ten dotknie piłki, a pomiędzy nim i bramkarzem gracza B nie będzie innego guzika gracza B, to wówczas graczowi B przysługuje rzut wolny pośredni i dodatkowy jeden ruch.

7.4.2

Przepis o spalonym z punktu 7.4.1 nie ma zastosowania gdy:

- a) bramkarz gracza B jest poza polem karnym gracza B,
- b) wszystkie guziki gracza B, poza bramkarzem gracza B, są na połowie gracza A.

Dotknięcie ciałem

7.5.1

Każde dotknięcie piłki znajdującej się w obszarze pola gry, po którym piłka pozostaje w polu gry, karane jest przyznaniem przeciwnikowi dodatkowego ruchu (dwa ruchy z gry).

7.5.2

Gdy piłka w trakcie gry odbije się od gracza A w polu gry i wypadnie po za linię boczną to graczowi B przysługuje rzut autowy i dodatkowy ruch (aut plus dwa). W polu bramkowym gracza A – dodatkowy jeden ruch.

7.5.3

Gdy piłka w trakcie gry odbije się od gracza A w polu gry i wypadnie po za linię końcową po stronie gracza B, to graczowi B przysługuje wybiecie spod bramki i dodatkowy ruch (wybiecie plus dwa). W polu bramkowym gracza A i na połowie gracza B – dodatkowy jeden ruch.

7.5.4

Gdy piłka w trakcie gry odbije się od gracza A w polu gry i wypadnie poza linię końcową po stronie gracza A, to graczowi B przysługuje rzut różny i dodatkowy ruch (róg plus dwa). W polu bramkowym gracza A – dodatkowy jeden ruch.

7.5.5

Gdy po prawidłowo wykonanym ruchu gracza B piłka odbije się od gracza A i wypadnie do bramki gracza B, to bramka nie zostaje uznana, a graczowi B przysługuje wybiecie spod bramki i dodatkowy ruch (wybiecie plus dwa). W polu bramkowym gracza A i na połowie gracza B – dodatkowy jeden ruch.

7.5.6

Gdy po prawidłowo wykonanym ruchu gracza B piłka odbije się od gracza A i wypadnie do bramki gracza A, to bramka zostaje uznana.

Guzik w polu bramkowym a stały fragment gry

7.6.1

Jeżeli w trakcie meczu guzik któregośkolwiek z graczy znajdzie się w polu bramkowym, to gracz do którego ów guzik należy jest zobowiązany do usunięcia go z pola bramkowego nie później niż podczas wykonywania stałego fragmentu gry (rzut autowy, rzut różny, wybiecie, rzut wolny, rzut karny).

7.6.2

W przypadku wykroczenia przeciw przepisowi 7.6.1 przeciwnikowi przysługuje dodatkowy ruch (dwa ruchy z gry), niezwłocznie po zauważeniu przewinienia przez jednego z graczy, jednak nie później niż po zakończeniu bieżącej akcji.

Rozdział 8

Przywilej korzyści

Przywilej korzyści

8.1.1

W sytuacji, gdy dochodzi do dwóch przewinień opisanych w rozdziałach 6 i 7 kary się nie sumują, a gracz poszkodowany ma prawo wyboru kary opisanej w rozdziałach 6 lub 7, ale tylko za jedno przewinienie.

8.1.2

W sytuacji wystąpienia przewinień opisanych w rozdziale 6 oraz paragrafie 7.3.1 i 7.3.2 (nakładka), gracz poszkodowany ma prawo do zrezygnowania z przywileju opisanego w rozdziale 5 i wykonania dodatkowego ruchu (dwa ruchy z gry).

Rozdział 9

Wykonywanie rzutów wolnych i karnych

Wykonanie rzutu wolnego

9.1.1

Gracz A wykonujący rzut wolny ustawia piłkę w miejscu przewinienia i wybiera guzik. Gracz B ma prawo do ustawienia muru z guzików, przy czym musi się w nim znaleźć co najmniej jeden guzik (ten, który dokonał przewinienia). W murze mogą znaleźć się najwyżej trzy guziki. Mur musi być ustawiony w odległości 50 mm od piłki. Ustawienie guzika do wykonania rzutu wolnego następuje po ustawieniu przez gracza B muru.

9.1.2

Gracz A wykonujący rzut wolny bezpośredni wykonuje ruch, w wyniku którego może być zdobyty gol.

9.1.3

Rzut wolny pośredni wykonuje się jak w punkcie 9.1.1 i 9.1.2, z tym że jeśli gol padnie, nie zostanie uznany. Dodatkowy ruch – jeżeli zaistnieje możliwość jego wykonania – musi wykonać guzik, który nie wykonywał rzutu wolnego. W przypadku zdobycia gola w sposób nieprawidłowy grę wznowia się wybiciem z pola bramkowego.

Rzut karny

9.3.1

Gracz A wykonujący rzut karny ustawia piłkę w punkcie rzutów karnych, następnie korzystając z dowolnego guzika ustawionego za linią pola promienia rzutu karnego wykonuje dwa ruchy. W każdym z nich może zdobyć bramkę. Jeśli jednak guzik dotknie piłki bez oddania strzału traci prawo do kolejnych ruchów.

9.3.2

Podczas wykonywania rzutu karnego, wszystkie guziki muszą znajdować się po za polem karnym.

9.3.3

Guziki znajdujące się w polu karnym usuwa się poza boczną linię pola karnego, a guziki znajdujące się w polu promienia rzutu karnego poza przedłużenie bocznej linii pola karnego.

9.3.4

Pierwszy ruch po nieudanym karnym, jeśli piłka nadal znajduje się w polu gry, wykonywany jest bramkarzem lub guzikami należącymi do gracza broniącego rzut karny.

Rozdział 10

Zmiana guzika podczas meczu

10.1.1

Każdy gracz może wymienić w trakcie meczu guzik na inny.

10.1.2

Gracz może dokonać maksymalnie trzech zmian w trakcie meczu.

10.1.3

Zmiana nie jest traktowana jako ruch.

10.1.4

Zmianę można zgłosić w dowolnym momencie meczu po wykonaniu ruchu przez przeciwnika.

10.1.5

Zmiany dokonuje się w pierwszej przerwie w grze po zgłoszeniu zmiany (aut, rzut różny, wybiecie, rzut wolny, wznowienie gry ze środka po zdobyciu bramki).

10.1.6

Gracz zgłaszający zmianę zdejmuje z boiska zmienianego guzika ustawiając na jego miejscu guzik zmieniający.

10.1.7

Po dokonaniu zmiany pierwszy ruch nie może być wykonany guzikiem zmieniającym.

Rozdział 11

Postanowienia końcowe

11.1.1

Gra w „Polską Piłkę Guzikową” została wymyślona przez Krzysztofa Nowotnego i Jakuba Krügera.

11.1.2

Wszystkie zmiany w przepisach mogą być wprowadzane na zebraniu TMGG większością głosów.

11.1.3

W przypadkach nie opisanych w regulaminie, sprawiedliwą decyzję podejmuje sędzia.

