



Polska Liga Futbolu Amerykańskiego
Smulikowskiego 1/3
00-389 Warszawa

Stowarzyszenie Polski Związek
Futbolu Amerykańskiego
Pęcicka 38, 01-688 Warszawa



Przepisy Futbolu Ośmioosobowego Polska Liga Futbolu Amerykańskiego

sezon 2015

www.plfa.pl

NIP: 118-176-91-00 REGON: 015873564 KRS: 0000221823
Bank PKO BP nr konta: 80 1020 1026 0000 1302 0097 4873 SWIFT: BPKOPLPW

członek



www.ifaf.org

Preambuła

Poniższe przepisy bazują na zasadach gry lig, w których gra się w składach ośmioosobowych. Priorytetem było takie dostosowanie zasad by z jednej strony zapewniały sprawiedliwe zasady dla formacji ataku i obrony, a z drugiej by przepisy jak najmniej różniły się przepisów PZFA. W związku z tym zmiany wprowadzone są tylko w tych kwestiach, w których było to niezbędne.

We wszystkich kwestiach nieunormowanych poniższymi przepisami zastosowanie mają przepisy gry PZFA i regulaminy PLFA. W przypadku wystąpienia sytuacji, która nie znajduje odniesienia w przepisach gry PZFA bądź regulaminach PLFA, osobom władną do podjęcia decyzji będącej w jak najlepszym interesie gry jest sędzia główny.

Rozdział 1. Organizacja meczu i boisko.

1. Mecz należy rozgrywać na prostokątnym boisku, przy użyciu napompowanej piłki o kształcie eliptycznym. Mecz rozgrywa się pomiędzy dwiema drużynami, z których każda posiada nie więcej niż 8 zawodników na boisku.

2. Mecz rozgrywany jest na boisku o następujących wymiarach:

- długość pola gry: 80, 90 lub 100 jardów
- szerokość boiska: 40 jardów
- długość pola punkowego: 10 jardów
- odległość linii wewnętrznych od linii bocznych: 15 jardów.

Rozdział 2. Definicje.

1. Blitz.

Blitz jest to bezpośrednie natarcie na rozgrywającego nim oddał on piłkę bądź znalazł się poza „kieszonią”, wykonane przez zawodnika defensywnego, który nie znajdował wewnątrz jednego jarda od swojej linii wznowienia. „Kieszon” to umowna strefa rozciągająca się po obu stronach snapera do standardowej pozycji „guarda” i ku linii punktowej Drużyny A.

2. Formacja do kopnięcia z akcji.

Formacja do kopnięcia z akcji to formacja w której co najmniej jeden zawodnik ustawiony jest siedem jardów lub więcej przed strefą neutralną, a także nie ma zawodnika ustawionego do odebrania snapu „z ręki do ręki” między nogami snapującego, a wykonanie kopnięcia jest bardzo prawdopodobne.

3. Rozgrywający.

Rozgrywający jest to zawodnik ataku, który jako pierwszy odebrał lub złapał wysnapowaną piłkę od snapera nim ta dotknęła ziemi.

4. Strefa blokowania.

Strefa blokowania to umowna przestrzeń rozciągająca się z pozycji piłki po 3 jardy ku każdej linii punktowej i po 3 jardy ku każdej linii bocznej. Strefa blokowania przestaje istnieć, gdy opuści ją piłka.

Rozdział 3. Czas gry.

1. Mecz trwa cztery kwarty, po 6 minut każda. Czas jest mierzony zgodnie z zasadami futbolu 11 osobowego. Wyjątek - zasady mierzenia czasu zmieniają się w ostatniej minucie drugiej i czwartej kwarty (tak jak w futbolu jedenastoosobowym w ostatnich dwóch minutach drugiej i czwartej kwarty) oraz w przypadku osiągnięcia przez jeden z zespołów 29 lub więcej punktów przewagi ale nie wcześniej niż przy rozpoczęciu trzeciej kwarty.

2. Przerwa pomiędzy pierwszą i drugą oraz trzecią i czwartą kwartą trwa nie dłużej niż 1 minutę.

3. Pomiędzy drugą a trzecią kwartą ogłaszana jest 10 minutowa przerwa.

4. Gdy po zakończeniu czwartej kwarty wynik meczu jest nierozstrzygnięty mecz zostaje uznany za remis i jest zakończony. Wyjątek - w grupach 4 drużynowych mecz o trzecie miejsce lub o zwycięstwo w grupie musi zakończyć się dogrywką zgodną z przepisami futbolu 11-osobowego.

Rozdział 4. Brak zmian.

Rozdział 5. Brak zmian.

Rozdział 6. Kopnięcia.

1. Na rozpoczęcie pierwszej i trzeciej kwarty oraz po zdobyciu punktów wykonywane jest wolne kopnięcie. Kopnięcie wykonuje się z:

- a. dla pola gry o dł. 100 jardów – 35 jard drużyny kopiącej
- b. dla pola gry o dł. 90 jardów – 30 jard drużyny kopiącej
- c. dla pola gry o dł. 80 jardów – 25 jard drużyny kopiącej

2. Po zdobyciu safety drużyna, która straciła punkty wykopuje piłkę z:

- a. dla pola gry o dł. 100 jardów – 20 jard drużyny kopiącej
- b. dla pola gry o dł. 90 jardów – 15 jard drużyny kopiącej
- c. dla pola gry o dł. 80 jardów – 10 jard drużyny kopiącej

3. W chwili kopnięcia po obu stronach kopacza musi znajdować się co najmniej po trzech zawodników drużyny kopiącej.

PRZEWINIENIE – Nieprawidłowa formacja, 5 jardów. [S19]

4. Gdy atak ustawia formację do kopnięcia z akcji drużyną broniącą może ustawić dowolną formację bez restrykcji co do pozycji zawodników.

Rozdział 7. Rozpoczęcie akcji.

1. W chwili snapu drużyny atakująca nie może więcej niż 3 zawodników cofniętych. Dodatkowo przynajmniej 3 zawodników ataku musi tworzyć linię ofensywną.

- a. Zawodnik znajduje się na linii będąc na wysokości talii snapera.
- b. Zawodnik cofnięty to dowolny zawodnik Drużyny A nie będący liniowym, którego głowa lub ciało nie przecina płaszczyzny rozciągniętej przez talię najbliższego mu liniowego.

PRZEWINIENIE – Nieprawidłowa formacja, 5 jardów. [S19]

2. W chwili snapu drużyna broniąca musi mieć przynajmniej **dwóch** (było: trzech) zawodników ustawionych w linii defensywnej. Linię defensywną tworzą zawodnicy, którzy spełnić następujące wymagania:

a. *(usunięto zapis o ustawieniu zawodników linii defensywnej wewnątrz strefy określonej pozycją linii ofensywnej)*

b. wszyscy zawodnicy linii defensywnej muszą znajdować się w pozycji z przynajmniej jedną ręką spoczywającą na ziemi. *Wyjątek: Punkt 6-4.*

PRZEWINIENIE – Nieprawidłowa formacja, 5 jardów. [S19]

3. Niedozwolone jest obieganie innych zawodników linii defensywnej. *(usunięto - W chwili rozpoczęcia akcji zawodnicy linii defensywnej mogą nacierać jedynie naprzód).*

PRZEWINIENIE – 5 jardów. [S19]

4. W przypadku niestandardowych ustawień drużyny ataku obrońcy mają prawo ustawić linię defensywną zajmując pozycje w odniesieniu do standardowych ustawień trzyosobowej linii ofensywnej.

5. Blitz może być wykonany jedynie pomiędzy snaperem a najbliższymi niego zawodnikami tworzącymi linię ofensywną, lub po obu stronach snapera gdy linia ofensywna jest niesymetryczna. Blitzować może tylko jeden zawodnik, pod warunkiem, że w chwili snapu znajdował się co najmniej 2 jardy od linii wznowienia.

PRZEWINIENIE – 5 jardów. [S19]

6. Gdy atak ustawia formację do kopnięcia z akcji wszyscy zawodnicy drużyny broniącej mogą próbować zablokować kopnięcie.

Rozdział 8. Punktacja.

Obowiązuje standardowa punktacja zgodnie z przepisami PZFA.

Możliwość zdobycia punktów

ARTYKUŁ 2. Podwyższenie jest to specjalny fragment gry, podczas którego obie drużyny mają możliwość zdobycia jednego lub dwóch punktów. W trakcie podwyższenia zegar meczowy jest zatrzymany. Ze względu na procedury odmierzania kar, podwyższenie składa się z próby i okresu gotowości poprzedzającego próbę.

a. (bez zmian)

b. (bez zmian)

c. Snap odbywa się z linii ósmego jarda przeciwnika, w połowie odległości pomiędzy liniami wewnętrznymi. Przed sygnałem gotowości do gry, drużyna snapująca może wskazać inną pozycję piłki, ale pozycja ta musi znajdować się pomiędzy liniami wewnętrznymi, na lub przed linią trzeciego jarda przeciwnika. Pozycja piłki może być zmieniona po przerwie na żądanie, chyba że uprzednio Drużyna A popełniła faul bądź miały miejsce faule znoszące się (Przepis -3-3-a oraz 8-3-3-c-1).

Rozdział 9. Zachowanie zawodników i innych osób podległych przepisom.

1. Blokowanie poniżej pasa jest zabronione z wyjątkiem zawodników ataku ustawionych na linii, wewnątrz strefy blokowania, będących w jednym szeregu ze snaperem. Blok musi być wykonany zaraz po snapie.

PRZEWINIENIE – 15 jardów. [S40]

2. Niesportowe zachowanie:

Przed meczem, w trakcie meczu lub podczas przerw zabronione jest każde zachowanie, uznawane za niesportowe oraz wszelkie inne zachowania, zakłócające sprawny przebieg spotkania. Dotyczy to zawodników na boisku, rezerwowych, trenerów, personelu drużynowego oraz pozostałych osób podlegających przepisom. Naruszenie tych zasad przez zawodników, zależnie od chwili, w której miało miejsce, traktowane jest jako faul w trakcie akcji lub po jej zakończeniu.

a. Ściśle zabronione zachowania i działania obejmują:

1. Używanie przez zawodników, zmienników, trenerów lub inne osoby podległe przepisom, obelżywego, nieprzyzwoitego lub wulgarnego języka lub gestów, angażowanie się w zachowanie prowokujące oraz poniżanie lub okazywanie braku szacunku przeciwnikowi, sędziom, przedstawicielom Ligi, a także każde zachowanie obniżające dobry obraz widowiska i wizerunek sportu. Do grupy wymienionych zachowań należą między innymi:

a. Wskazywanie na przeciwnika palcem, dłonią lub piłką.

b. Werbalne szydzenie, prowokowanie lub wyśmiewanie przeciwnika.

c. Wykonywanie gestu podcinania gardła.

d. Wykonywanie gestów będących nawiązaniem do przemocy lub używania broni. Wykonywanie gestów o podtekście seksualnym.

e. Jakiegokolwiek zachowania opóźniającego grę, przedłużające się lub przesadne. Zachowanie uznawane jest za przesadne, gdy zawodnik lub zawodnicy nie skończą go po zwróceniu im uwagi przez sędziego.

f. Celebracja wykonywana na ziemi, która nie rozpoczęła się bezpośrednio po zdobyciu punktów.

g. Zdejmowanie kasku przez zawodnika w trakcie celebracji lub konfrontacji z sędzią lub przeciwnikiem. **Wyjątek:** Nie jest przewinieniem zdjęcie kasku w trakcie przerwy na żądanie, przerwy dla kontuzjowanego zawodnika, innej przerwy zarządzanej przez sędziego głównego, w celu poprawy wyposażenia, gdy kask spadnie zawodnikowi podczas akcji, podczas przerwy między kwartami lub dogrywkami, podczas mierzenia pierwszej próby.

h. Wykonywanie bezpośrednio nad leżącym przeciwnikiem gestów, których celem jest zwrócenie uwagi na siebie. Prowokacyjne stanie nad leżącym zawodnikiem.

i. Posiadanie i wykorzystywanie na boisku przedmiotów nie będących częścią standardowego wyposażenia zawodniczego.

j. Wykorzystywanie piłki jako przedmiotu, wykorzystywanie wyposażenia boiskowego, bramek w trakcie celebracji. **Wyjątek:** imitowanie koszykarskiego wsadu nad poprzeczką bramki.

Wymienione w punktach a - j sytuacje nie wyczerpują katalogu ściśle zabronionych zachowań i działań.

2. Po zdobyciu punktów lub zakończeniu każdej innej akcji zawodnik będący w posiadaniu piłki jest zobowiązany bez zbędnej zwłoki zwrócić ją do sędziego, bądź pozostawić w pobliżu miejsca, gdzie zakończyła się akcja. **Wyjątek:** po zdobyciu punktów, imitowanie koszykarskiego wsadu, podrzucenie piłki w górę. Rzucenie piłką o murawę (nie przed przeciwnikiem) jest traktowane jako próba opóźniania gry i tym samym karane 5 jardami (AR 9-2-1:XVIII).

3. Każde inne nie sprecyzowane powyżej zachowanie, które nosi znamiona zachowania niegodnego sportowca.

KARA – Faul popełniony przez zawodników: faul piłki żywej, 15 jardów kary. [S27] Faule popełnione nie przez zawodników i faule piłki martwej: 15 jardów z miejsca przyznanego. [S7 i S27] Automatycznie pierwsza próba gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami. Dyskwalifikacja za rażący faul. [S47]

Interpretacje Niesportowe Zachowanie:

I. Drużyna B zdobywa przyłożenie z akcji powrotnej po wykopie. Zmiennicy Drużyny B, bez zamiaru udziału w podwyższeniu, wbiegają na boisko aby pogratulować kolegom. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie – 15 jardów kary odmierzane na podwyższeniu lub na następującym po nim wykopie. Sędziowie powinni zanotować numery zawodników, którzy wbiegli na boisko, gdyby któryś z nich popełnił kolejny faul niesportowego zachowania, co wiązało by się z dyskwalifikacją tego zawodnika.

II. Trzecia i 15 na B-20. Skrzydłowy A88 łapie podanie na B-18 i biegnie w kierunku linii punktowej. Na B-10 A88 wyciąga rękę z piłką w kierunku goniącego go przeciwnika, który nie jest w stanie go dogonić i A88 wbiega w pole punktowe. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie – faul piłki żywej. 15 jardów kary odmierzane jest z miejsca faulu, którym jest B-10, powtórzenie próby. Trzecia i 20 z B-25.

III. Druga i 5 na B-40. A22 łapie podanie w tył, biegnie w prawo i zmierza ku linii punktowej. Guard A66, który wykonał kluczowy blok dla akcji przewracając B90, zatrzymuje się i pochyla nad przeciwnikiem leżącym na B-30 i krzyczy do niego ciesząc się z akcji. Linesman rzuca flagę za zachowanie A66, a A22 w tym czasie jest B-10 i po chwili wbiega w pole punktowe. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie – faul piłki żywej. 15 jardów kary odmierzane jest z miejsca faulu, którym jest B-30, powtórzenie próby. Druga i 10 na B-45.

IV. Druga i 7 na B-30. W chwili rozpoczęcia akcji liniowy B55 ustawiony jest w strefie neutralnej. A22 dostaje piłkę i przedziera się przez środek obrony, a dzięki blokom ma otwartą drogę do pola punktowego. Będąc na B-10 A22 odwraca się plecami do linii punktowej Drużyny B i truchcując tyłem wbiega w pole punktowe. Head Linesman i Line Judge rzucają flagi za offside, a Back Judge rzuca flagę za zachowanie A22. **DECYZJA:** Faule znoszą się, powtórzenie próby. Druga i 7 na B-30.

V. Pierwsza i 10 na środku boiska. Rozgrywający odrzuca piłkę do running backa A44, który wymija obrońców biegnąc w prawą stronę i ma otwartą drogę do pola punktowego. Line Judge, który podąża za akcją rzuca flagę za zachowanie B57, który w sposób obsceniczny krzyczał do niego, że był trzymany przez tight enda. A44 zdobywa przyłożenie. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie B57 – faul piłki żywej. Kara może zostać odmierzona na podwyższeniu lub następującym po nim wykopie, zgodnie z decyzją Drużyny A.

VI. Trzecia i 15 na A-45. Rozgrywający A12 zostaje zsackowany przez B77 10 jardów od strefy neutralnej. B77 zrywa się na nogi, staje nad leżącym A12, uderza się w pierś i krzyczy do niego, czym zmusza Referee i Line Judge'a do rzucenia flagi. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie B77 – faul piłki martwej. 15 jardów kary z miejsca zakończenia akcji i automatycznie pierwsza próba. Pierwsza i 10 na linii 50 jarda.

VII. Safety B33 przechwytuje podanie na B-10 i przebiega z piłką zdobywając przyłożenie. Kryjący akcję powrotną Line Judge wpada na B-40 w będącego na boisku trenera Drużyny B i rzuca flagę. **DECYZJA:** Choć faul miał miejsce w trakcie akcji, traktowany jest jako faul piłki martwej, gdyż nie popełnił go żaden zawodnik. Przyłożenie zostaje uznane, a kara odmierzana jest na podwyższeniu lub następującym po nim wykopie.

VIII. A20 biegnie z piłką w kierunku pola punktowego Drużyny B. Będąc wciąż przed linią punktową A20 demonstracyjnie zaczyna wysoko unosić nogi lub kolana w geście celebracji. **DECYZJA:** Dozwolone.

IX. A20 biegnie z piłką w kierunku pola punktowego Drużyny B. Będąc wciąż przed linią punktową i wiedząc, że już nikt nie zdoła go zatrzymać, A20 zwalnia swój krok i wchodzi w pole punktowe. **DECYZJA:** Przyłożenie. Jeżeli w ocenie sędziego zwolnienie kroku nie miało formy demonstracyjnej lub prowokowania, zachowanie A20 nie jest traktowanego jako niesportowe.

X. Po przechwycie B28 biegnie z piłką w kierunku pola punktowego przeciwnika. Będąc na B-5 i wiedząc, że już nikt nie zdoła go zatrzymać, B28 odwraca się plecami do atakowanego pola punktowego i wbiega lub wchodzi do niego tyłem. **DECYZJA:** Faul piłki żywej - niesportowe zachowanie B28, 15 jardów kary z miejsca faulu, którym jest B-5. Dyskwalifikacja jeżeli B28 popełnia po raz drugi w tym samym spotkaniu niesportowy faul.

XI. A5 biegnie z piłką w kierunku pola punktowego Drużyny B. Będąc wciąż przed linią punktową A20 zaczyna biec równoległe do linii punktowej lub z własnej woli upada na murawę.

DECYZJA: Przepisy nie nakazują zawodnikowi zdobyć przyłożenie gdy ma ku temu okazję. A5 może zwlekać z przekroczeniem linii punktowej lub całkowicie tego zaniechać w celu wykorzystania jak największej ilości czasu

meczowego. Następną akcją rozpocznie się zależnie od rezultatu opisywanej. Koniec kwarty, jeżeli w trakcie akcji upłynie regulaminowy czas.

XII. Po zdobyciu przyłożenia A80 rzuca piłkę o murawę nie mając żadnego przeciwnika wokół siebie. **DECYZJA:** Rzucenie piłką o murawę po zdobyciu punktów nie jest faulem, chyba że powoduje zwłokę w rozpoczęciu podwyższenia spowodowaną koniecznością udania się po piłkę daleko od boiska.

XIII. Po zdobyciu przyłożenia A80 (a) rzuca piłkę o murawę przed B70 lub (b) piłka po odbiciu się od murawy uderza w B70. **DECYZJA:** W (a) niesportowe zachowanie A80, 15 jardów kary odmierzone jest na podwyższeniu lub ewentualnym wykopie. Dyskwalifikacja jeżeli A80 popełnia po raz drugi w tym samym spotkaniu niesportowy faul. W (b) jeżeli w ocenie sędziego piłka została rzucona prowokacyjnie ku B70 faul – niesportowe zachowanie A80.

XIV. Po zdobyciu przyłożenia B55 symuluje wsad koszykarski nad poprzeczką bramki przy użyciu piłki, z którą zdobył przyłożenie. Piłka ląduje w sąsiedztwie bramki. **DECYZJA:** Nie ma faulu za niesportowe zachowanie. Decyzja będzie taka sama, gdy piłka upadnie z dala od boiska.

XV. Po zdobyciu przyłożenia z przechwyty B38 wraca z piłką do rozgrywającego A10, który schodzi z boiska, chcąc wręczyć mu piłkę. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie B38. 15 jardów kary.

XVI. Po zdobyciu przyłożenia A89 podrzuca piłkę symulując rzucenie granatu. Po upadku piłki na ziemię jeden lub kilkoro zawodników Drużyny A przewraca się na ziemię. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie A89 – użycie piłki jako przedmiotu i symulowanie używania broni. 15 jardów kary.

XVII. Po zdobyciu przyłożenia dwóch lub więcej zawodników tej samej drużyny wykonuje wspólną, zaplanowaną celebrację bez użycia piłki i nieskierowaną do przeciwnika. **DECYZJA:** Brak kary za niesportowe zachowanie, o ile po zwróceniu uwagi przez sędziego zawodnicy zjeżdżają z boiska lub rozpoczynają przygotowania do podwyższenia.

XVIII. Po zakończonej akcji, która nie przyniosła punktów, zdenerwowany A13 ostentacyjnie ciska piłką o murawę. **DECYZJA:** Opóźnianie gry A13. 5 jardów kary odmierzone jest z miejsca zakończenia akcji.

XIX. W trakcie meczu trener jednej z drużyn zostaje ukarany za niesportowe zachowanie, którego dopuścił się w trakcie trwania akcji i po raz drugi w tym samym meczu. **DECYZJA:** 15 jardów kary z miejsca zakończenia akcji. Brak automatycznej dyskwalifikacji za drugie niesportowe zachowanie.

XX. Po ogłoszeniu zakończenia spotkania przez sędziego głównego jeden z zawodników obraża lub prowokuje przeciwnika. **DECYZJA:** Sędziowie skończyli sprawować nadzór na spotkaniem w chwili jego zakończenia. Niesportowe zachowanie powinno zostać rozpatrzone przez podmiot dyscyplinarny Ligi na podstawie skargi wniesionej przez daną drużynę.

XXI. Po powaleniu zawodnik z piłką na ziemię B55 (a) nachyla się i krzyczy do leżącego przeciwnika lub (b) stojąc nad nim rozkłada ręce i następnie uderza się triumfalnie w pierś. **DECYZJA:** W obu przypadkach niesportowe zachowanie, 15 jardów.

XXII. A85 wbiega do pola punktowego zdobywając przyłożenie i (a) podrzuca piłkę w górę lub (b) wyrzuca piłkę poza boisko. **DECYZJA:** (a) Brak faulu. (b) Niesportowe zachowanie, 15 jardów.