



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 2017

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 „kieszenią”, wykonane przez zawodnika defensywnego, który nie znajdował wewnątrz jednego jarda od swojej linii wznowienia. „Kieszeń” 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 25 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 oraz wszystkie mecze w turniejach fazy play-off muszą 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 snappera.
- 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 zawodników ustawionych w linii defensywnej. Linię defensywną tworzą zawodnicy, którzy spełnić następujące wymagania:

- a. 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.

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 snapperem 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 odmierzenia 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 ósmego 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 snapperem. Blok musi być wykonany zaraz po snapie.

PRZEWINIENIE - 15 jardów. [S40]