

REGULAMIN

I ORLIKOWY TURNIEJ FUTBOLU FLAGOWEGO W LUBLINIE

TERMIN: 30 MAJA 2015, G. 16.30

MIEJSCE: ORLIK UL. LWOWSKA 11

UCZESTNICY: ZESPOŁY 5 – 7 OS. /BEZ WGLĘDU NA WIEK I PŁEĆ/

ORGANIZATOR: ANIMATORZY ORLIKA

Zasady ogólne:

1. W turnieju mogą uczestniczyć dziewczęta i chłopcy, kobiety i mężczyźni reprezentujący zgłoszony do turnieju zespół.
2. Zgłoszenie zespołu polega na wypełnieniu „karty drużyny” w nieprzekraczalnym terminie 28 maja 2015 g. 20.00 i dostarczeniu do Animatora na Orliku, ul. Lwowska 11.
3. Ewentualnych zmian personalnych w składzie zespołu można dokonywać w dniu turnieju do g. 16.00 u organizatora.
4. W trakcie turnieju zawodnik może reprezentować tylko jedną drużynę.
5. Zawodnicy mogą występować tylko i wyłącznie w obuwiu sportowym obowiązującym na orlikach. Zalecana jest także gra w ochraniaczach na zęby (tzw. szczęki).
6. Szczegółowy harmonogram meczów zostanie ogłoszony 29 maja 2015 na www.facebook.com/orlikgim2
7. Po rozegraniu spotkań zostaną nagrodzone zwycięskie zespoły biorące udział w turnieju.

Zasady gry:

8. Liczba zawodników: 5 (+ 2 zawodników rezerwowych)
9. Zawodnicy drużyny występują w koszulkach tej samej barwy, a w przypadku powtórzenia barw wskazany zespół gra w znacznikach udostępnionych przez sędziego.
10. Czas gry: 2 połowy po 15 min, z 2 min przerwą.
Po upływie czasu, gra toczy się do zakończenia próby, w której nie ma faulu.
11. Wymiary boiska: 56 m (długość) x 26 m (szerokość)
12. Piłka: do wyboru przez oba zespoły: rozmiar seniorski lub juniorski
13. Zmiany zawodników: tylko gdy piłka jest martwa (gdy nie toczy się gra)
14. Ranking w tabeli:
 - Za zwycięstwo drużyna otrzymuje 3 punkty
 - Za mecz nierozstrzygnięty (remis) 1 punkt
 - Za mecz przegrany 0 punktów
 - W przypadku uzyskania równej ilości punktów przez dwie drużyny, o zajętych miejscach decyduje kolejno: wynik bezpośredniego spotkania, większa liczba zdobytych przyłożeń, mniejsza liczba straconych przyłożeń.
- * Organizator zastrzega sobie rozpisanie turnieju w formie pucharowej (z uwagi na ilość zgłoszonych drużyn). Ostateczne zasady punktacji zostaną ogłoszone w dn. 29.05.15
15. Podczas gry obowiązują podstawowe zasady futbolu flagowego zgodnie z podręcznikiem futbolu flagowego promowanego przez PZFA.
16. Sprzęt zapewnia organizator.

Przypomnienie podstawowych zasad:

1. Rywalizują ze sobą 2 drużyny, każda złożona z 5 zawodników. Można rozgrywać mecz z minimum czterema zawodnikami na boisku.
2. Wygrywa zespół z większą ilością punktów, a punkty zdobywa się przez przyłożenia (6pkt), podwyższenia (1pkt – z 5 jarda, 2pkt – z 12 jarda) lub safety (2pkt lub 1pkt – podczas podwyższenia).
3. Zadaniem zespołu ataku jest przedostać się z futbolówką do strefy punktowej rywali (akcje biegowe lub podaniowe). Zespół obrony uniemożliwia rywalom zdobycie punktów.
4. Gra toczy się bez kontaktu tj. gracz zatrzymuje się TYLKO I WYŁĄCZNIE poprzez chwycenie i oderwanie flagi przychepionej do paska każdego zawodnika.
5. Grę rozpoczyna drużyna, która zwyciężyła w rzucie monetą. Druga drużyna wybiera stronę boiska.
6. Grę rozpoczyna się z 5 jarda, nie ma w futbolu flagowym wykopów. Drużyna ataku ma 3 próby na przejście połowy boiska, za linią połowy otrzymuje kolejne 4 próby na zdobycie przyłożenia. Po nieudanych próbach piłka przechodzi w posiadanie rywali.
7. W przypadku przechwytu piłki, drużyna zaczyna grę z tego miejsca, gdzie ją przechwyciła (nie z 5 jarda).
8. Po ustawieniu piłki, drużyna ataku ma 25 sekund na rozpoczęcie gry (snap). Rozgrywający ma 7 sekund na wykonanie podania do przodu.
9. Każdej drużynie przysługuje przerwa na żądanie (60 sekund), jedna na połowę (+25 sekund na wznowienie akcji w przypadku drużyny ataku).

10. Rozgrywający nie może przebiec z piłką przez linię wznowienia akcji, chyba że wcześniej oddał piłkę, a następnie odrzucono mu ją.
11. Nie ma akcji biegowych w strefie 5 jardów od pola punktowego.
12. Drużyna ataku ma tylko jedno podanie do przodu, należy je wykonać przed linią wznowienia akcji.
13. Progres akcji kończy się w miejscu zerwania flagi lub wyjścia za linię boiska.
14. Unikni przed obroną są dozwolone w formie obrotu (zakaz: zbijania rąk, chronienia flagi, nurkowania na ziemię).
15. Chwycenie piłki jest zaliczone w przypadku znajdowania się zawodnika w polu boiska (piłka złapana w locie obok boiska nie daje drużynie właściwych uprawnień do kontynuowania gry).
16. Zawodnik obrony szarżujący na rozgrywającego musi być min. 7 jardów od linii wznowienia akcji. (max. 2 zawodników)
17. Obrona ma zakaz blokowania, przepychania, powalania zawodnika ataku – tylko i wyłącznie tzw. krycie zawodnika oraz zrywanie flagi w momencie posiadania piłki.
18. Po zerwaniu flagi obrońca musi się zatrzymać i podnieść flagę do góry, najszybciej jak to możliwe.
19. Zespół przechwycający piłkę, po zakończeniu akcji powrotnej staje się zespołem ataku.
20. Piłka jest martwa (akcja nie toczy się dalej), gdy zabrmi gwizdek sędziego, zawodnikowi z piłką zerwano flagę, zawodnik z piłką wyjdzie poza boisko, miało miejsce zdobycie punktów, zawodnik z piłką dotknie murawy ciałem (nie nogą, nie ręką).
21. Gdy zawodnikowi odpadnie flaga, gra zostaje przerwana, piłka zostaje ustawiona w miejscu odpadnięcia flagi. Zawodnik bez flagi nie jest uprawniony do łapania piłki.
22. Nie ma sytuacji gubienia piłki (fumble). Drużyna traci próbę.

23. Kary:

- Nie mogą wynosić więcej niż połowa dystansu do przejścia.
- W przypadku przewinień w obu drużynach, i wymiarze kar znoszących się, próba podlega powtórzeniu.
- Decyzja sędziego jest ostateczna.
- obraźliwe słownictwo: upomnienie, usunięcie z boiska
- nielegalne kopnięcie piłki: 5 jardów kary
-- obrona --
- nadmierny umyślny kontakt obrony: 10 jardów kary, 1 próba dla ataku
- nielegalne zerwanie flagi przez obronę: 5 jardów kary, 1 próba dla ataku
- sygnały mylące formację ataku (symulacja sygnału ataku):
5 jardów kary
- przeszkadzanie centrowi lub kontakt z piłką przed snapem:
5 jardów kary
- spalony: 5 jardów kary, 1 próba dla ataku
-- atak --
- opóźnianie gry: 5 jardów kary
- nielegalny ruch zawodnika: 5 jardów kary,
- falstart: 5 jardów kary
- zawodnik poza boiskiem: brak jego udziału w dalszej akcji
- nielegalne podanie do przodu: 5 jardów kary, utrata próby
- przeszkadzanie w odbiorze podania (odpychanie obrońcy):
10 jardów kary i strata próby
- chronienie flagi: 5 jardów kary z miejsca faulu i strata próby.



KARTA DRUŻYNY

Nazwa drużyny: _____

Zawodnicy: imię i nazwisko / wiek /

1. _____ / _____ /
2. _____ / _____ /
3. _____ / _____ /
4. _____ / _____ /
5. _____ / _____ /
6. _____ / _____ /
7. _____ / _____ /

Kapitan zespołu: _____

Numer kontaktowy: _____