

# PRZEPISY GRY SNOTBALL 2016

## Spis treści

01 Pole gry

02 Piłka

03 Zawodnicy

04 Ubiór zawodników

05 Sędzia

06 Czas trwania zawodów

07 Rozpoczęcie i wznowienie gry

08 Piłka w grze i poza grą

09 Wylanianie zwycięzcy

10 Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

11 Rzuty wolne

## 01 Pole gry

- **Oznaczenia pola gry**

Pole gry musi mieć kształt prostokąta i być oznaczone ciągłymi liniami, które nie mogą stanowić zagrożenia. Linie te należą do powierzchni, których są granicami. Dwie dłuższe linie ograniczające pole gry nazywane są liniami bocznymi. Dwie krótsze nazywane są liniami bramkowymi. Pole gry jest podzielone na dwie połowy linią środkową, wyznaczoną w połowie długości dwóch linii bocznych. Linie pola gry są koloru białego.

- **Wymiary pola gry**

Długość linii bocznej musi być większa niż długość linii bramkowej.

- **Bramki**

Bramki muszą być umieszczone na środku każdej linii bramkowej. Bramki składają się z dwóch pionowo ustawionych słupków w jednakowej odległości od narożników pola gry i połączonych u góry poziomą poprzeczką.

- **System GLT (Goal Line Technology)**

System GLT może być użyty w celu weryfikacji, czy bramka została zdobyta, by wesprzeć decyzję sędziego. GLT można zastosować wyłącznie na linii bramkowej w celu oceny, czy została zdobyta bramka. Informacja o zdobyciu bramki zostaje przekazana do sędziego natychmiastowo. W przypadku zastosowania systemu GLT w rozgrywkach mistrzowskich, organizator rozgrywek musi dopilnować, aby system uzyskał jeden z następujących certyfikatów:

FIFA-RAFA FORT SNOTBALL Quality PRO

FIFA-RAFA GIT Quality

## 02 Snotling

- **Właściwości i wymiary piłki**

Snotling musi być wykonany z głowy Snotlinga - rasy goblinoidalnej istniejącej w świecie Warhammera. Niewielkich stworzeń o ograniczonej inteligencji, skłonnych do złośliwych i głupich zachowań. Wielkość snotlinga określa okres polowań i godów Snotlingów. Wszystkie snotlingi używane w meczach rozgrywanych w oficjalnych rozgrywkach organizowanych pod auspicjami GIT lub federacji kontynentalnych muszą posiadać jedno z poniższych oznaczeń:

FIFA-RAFA FORT SNOTBALL Quality PRO

FIFA-RAFA GIT Quality

ISIS - INTERNATIONAL SNOTBALL INGAME STANDARD

W przypadku zastosowania systemu GLT, piłki posiadające wbudowane elementy składowe systemu muszą posiadać jedno z wyżej wymienionych oznaczeń jakości.

## 03 Zawodnicy

- **Liczba zawodników**

W zawodach biorą udział dwie drużyny; każda składa się z nie więcej niż 5 zawodników, z których jeden jest bramkarzem; w tym jeden zawodnik rezerwowo.

- **Zmiany zawodników**

Zmiany zawodników dokonywane są w trakcie gry oraz w czasie przerw w grze. Istotne jest przy tym, aby na boisku niezmiennie przebywało nie więcej niż czterech graczy jednej drużyny. Przekroczenie tego przepisu skutkuje nałożeniem kary na drużynę naruszającą tę zasadę. Zmianę należy zasygnalizować sędziemu.

- **Bramkarze**

- **Zamiana bramkarza**

Każdy zawodnik drużyny może zamienić się funkcją z bramkarzem, jeśli sędzia został poinformowany przed dokonaniem zamiany

- **Broń bezpieczna**

Bramkarze mogą używać broni bezpiecznej. Bramkarze mogą wychodzić do połowy boiska.

## 04 Ubiór zawodników

- **Względy bezpieczeństwa**

Zawodnik nie może używać ubioru lub nosić czegokolwiek, co byłoby niebezpieczne. O dopuszczeniu stroju zawodnika decyduje sędzia.

- **Podstawowy ubiór**

Strój zawodnika może być strojem dowolnym, utrzymanym w konwencji zawodów, tzw. dziennym czy też całkowicie sportowym, jeśli nie narusza w ten sposób podpunktu pierwszego. Zawodnicy zostają wyposażeni w szarfy różnych kolorów.

## 05 Sędzia

- **Władza sędziego**

Każde zawody są prowadzone przez sędziego, który ma pełną władzę egzekwowania uprawnień nadanych mu przez Przepisy Gry w związku z meczem, na który został wyznaczony.

- **Decyzje**

Decyzje podejmowane przez sędziego, będą podejmowane na najwyższym poziomie zgodnie z Przepisami Gry i „duchem gry” i będą opierały się na obiektywnej ocenie w celu podjęcia odpowiednich kroków w ramach Przepisów Gry.

Decyzje podejmowane przez sędziego dotyczące oceny faktów związanych z grą, włącznie z uznaniem lub nieuznaniem bramki oraz rezultatem zawodów – są ostateczne.

Sędzia może zmienić swojej decyzji wtedy, gdy sam uzna ją za niewłaściwą, względnie na sugestię graczy w duchu fair play, czy też pod wpływem alkoholu.

## 06 Czas trwania zawodów

- **Części gry**

Zawody trwają dwa równe okresy 10-minutowe. Mogą one zostać skrócone lub wydłużone tylko jeśli uzgodniono to pomiędzy sędzią i dwiema uczestniczącymi w zawodach drużynami.

## 07 Rozpoczęcie i wznowienie gry

Rozpoczęcie gry wykonuje się na początku każdej połowy zawodów, każdej połowy dogrywki oraz po tym, jak bramka została zdobyta.

- **Rozpoczęcie gry**

**Procedura**

- drużyna, która wygrała losowanie, decyduje, na którą bramkę będzie atakowała w pierwszej połowie,
- drużyna, która przegrała losowanie, rozpoczyna grę,
- drużyna, która wygrała losowanie, rozpoczyna grę w drugiej połowie zawodów,
- w drugiej połowie zawodów drużyny zmieniają połowy pola gry i atakują przeciwne bramki,
- po zdobyciu bramki rozpoczęcie gry wykonuje drużyna, która bramkę straciła.

## 08 Piłka w grze i poza grą

- **Piłka poza grą**

Piłka jest poza grą, gdy:

- całym obwodem przekroczyła linię bramkową lub linię boczną, zarówno po ziemi, jak i w powietrzu,
- gra została przerwana przez sędziego.

- **Piłka w grze**

Piłka jest w grze w każdym pozostałym czasie, włączając sytuacje, gdy odbija się od sędziego, słupka, poprzeczki i pozostaje na polu gry.

## 09 Wyłanianie zwycięzcy

- **Zdobycie bramki**

Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekracza linię bramkową pomiędzy słupkami bramkowymi i pod poprzeczką, zakładając, że drużyna, która zdobyła bramkę, nie popełniła wcześniej przewinienia lub naruszenia Przepisów Gry.

- **Drużyna wygrywająca**

Drużyna, która zdobyła większą liczbę bramek jest zwycięzcą. Jeżeli obie drużyny zdobyły równą liczbę bramek lub nie zdobyły żadnej bramki, zawody są nierozstrzygnięte.

- **Punktacja strzałów**

- Wrzucenie snotlinga ręką – 1pkt.
- Wkopanie snotlinga do bramki – 2 pkt.
- Strzelenie głową – 3 pkt.

# 10 Gra niedozwolona i niewłaściwe postępowanie

- **Gra niebezpieczna**

Gra niebezpieczna to zachowanie zawodnika próbującego zagrać piłkę w sposób grożący odniesieniem kontuzji komukolwiek (również samemu sobie). Definicja ta obejmuje sytuacje, gdy przeciwnik tak grającego zawodnika powstrzymuje się od zagrania piłki w obawie przed odniesieniem kontuzji.

Zagranie piłki przewrotną lub tzw. nożycami jest dozwoloną formą gry, o ile nie jest niebezpieczne dla zawodników drużyny przeciwnej.

- **Przeszkadzanie w poruszaniu się przeciwnikowi**

Dopuszczalne są wszelkie formy kontaktu między zawodnikami, np. zapasy, przepchnięcia. Zachowanie takie powinno odbywać się w sposób racjonalny, z należytą rozwagą i nie zagrażając życiu z zdrowiu zawodników. O przekroczeniu dozwolonego zachowania decyduje sędzia.

- **Broń bezpieczna**

W zawodach dopuszcza się używanie broni bezpiecznej atestowanej przez organizatorów Konwentu Fort. Rzucenie bronią w przeciwnika jest karane wykluczeniem. Broń bezpieczna pozostaje tylko do użytku bramkarzy. Użycie jej przez zawodnika jest karane napomnieniem.

- **Sankcje dyscyplinarne**

Sędzia ma władzę do podejmowania sankcji dyscyplinarnych od momentu wejścia na pole gry, aż do momentu opuszczenia pola gry. Zawodnik, który popełnia przewinienie karane napomnieniem lub wykluczeniem z gry, zarówno na polu gry, jak i poza nim, w stosunku do przeciwnika, współpartnera, jednego z sędziów, jakiegokolwiek innej osoby lub Przepisów Gry, jest karany stosownie do natury popełnianego przewinienia.

Żółta kartka oznacza napomnienie, a czerwona kartka – wykluczenie z gry.

## 11 Rzuty wolne

- **Rodzaje rzutów wolnych**

Rzuty wolne bezpośrednie i pośrednie przyznawane są drużynie przeciwnej zawodnika, który popełnia przewinienie lub naruszy Przepisy.