ZASADY GRY 2022

LGFA
PEIL na mBAN

WPROWADZENIE

Niniejsza broszura zawiera skróconą wersję zasad gry w futbol gaelicki kobiet. Pełna wersja zasad gry znajduje się w „Oficjalnym przewodniku".

Celem publikacji jest zapewnienie, że wszystkie zawodniczki i zaangażowane w rozgrywki osoby przeczytały i przyswoiły zasady. Nauczyciele i trenerzy powinni dopilnować, żeby wszystkie zawodniczki posiadały kopię tej broszury. Poprawi to zrozumienie zasad gry i pomoże im zaakceptować decyzje sędziów bez sprzeciwu.

Niniejsza broszura podkreśla wagę, jaką Stowarzyszenie LGFA przykłada do promowania lepszego zrozumienia gry

LGFA
PEIL na mBAN

BOISKO

1. Futbol gaelicki kobiet jest rozgrywany na pełnowymiarowym boisku GAA od grupy wiekowej poniżej 14 lat (Under 14) wzwyż. Boisko może być zmniejszone dla grup poniżej 13 lat (Under 13) i młodszych.

2. Wymiary pola gry, obszaru punktowanego oraz czas trwania meczu mogą być zmniejszone przez komitet organizacyjny w przypadku zawodów drużyn o liczbie zawodników poniżej 15.

ZAWODNICZKA

1. Zawodniczki, które mogą być w ciąży, przeszły wstrząs .mózgu itp. nie powinny grać w futbol gaelicki kobiet Jednak w przypadku udziału takich zawodniczek w grze, odbywa się to całkowicie na ich własne ryzyko, a Stowarzyszenie Futbolu Gaelickiego Kobiet (Ladies Gaelic Football Association) nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek możliwe konsekwencje

UBIÓR ZAWODNICZEK

1. Strój do gry w futbol gaelicki kobiet to koszulka, spodenki, skarpetki i buty. Zawodniczki nie mogą nosić biżuterii, kolczyków, spinek do włosów lub innych przedmiotów, które mogą spowodować obrażenia podczas gry w futbol gaelicki kobiet. W meczach rozgrywanych na sztucznych nawierzchniach zawodniczki mogą nosić ochronne nakrycia nóg, pod warunkiem, że w drużynie stosowany jest ten sam kolor.

LGFA
PEIL na mBAN

2. Wszystkie zawodniczki muszą nosić ochraniacz na zęby podczas gry w futbol gaelicki kobiet, chyba że wykwalifikowany lekarz lub dentysta zaleci inaczej na piśmie. W przypadku braku spełnienia tego wymogu, sędzia nakazuje zawodniczce opuszczenie boiska do czasu uzupełnienia braków.

3. Powyższe nie nakłada na żadnego sędziego (Referee, Linesperson, Umpire, Side-line Official, Team Official) ani na żadną jednostkę jakiegokolwiek prawnego obowiązku zachowania ostrożności lub przyjęcia odpowiedzialności prawnej wobec takiej uczestniczki. Obowiązek ten spoczywa na poszczególnych zawodniczkach i, jeśli stosowne, na rodzicach, opiekunach lub innych osobach prawnie odpowiedzialnych za zawodniczki.

4. Każda zawodniczka, która wymaga okularów korekcyjnych i chce nosić okulary podczas uczestnictwa w meczach futbolu gaelickiego kobiet, musi nosić okulary, w których soczewkach zastosowano trwały, nietłukący się poliwęglan i które wyposażono w trwałe, niepękające oprawki, zgodnie z zaleceniami optometrysty.

CZAS TRWANIA GRY

1. Czas gry w ramach zawodów Competitive Games dla grupy wiekowej poniżej 14 lat (U14) wzwyż wynosi 30 minut na połowę meczu - 1 godzina.

2. Przerwa nie przekraczająca 15 minut jest dozwolona w połowie rozgrywki w ramach normalnego czasu gry, i 5 minut w połowie rozgrywki w ramach dodatkowego czasu.

3. Powyższe nie ma zastosowania do zawodów 7-a-Side & Blitz - czas ich trwania określa komitet organizacyjny.

LGFA
PEIL na mBAN

4. T Czas trwania rozgrywek dla grupy poniżej 13 lat (U13) i niższych może zostać skrócony w sposób określony przez komitet organizacyjny.

DRUŻYNY

1. Drużyny składają się z 15 zawodników każda, chyba że organ organizacyjny uzna inaczej.

2. W zawodach typu 15-a-side drużyna musi mieć 11 zawodników, aby rozpocząć mecz. Może skończyć z 11 lub mniej zawodnikami.

3. Duplikat listy zawodników z podaniem imion i nazwisk, a w przypadku rozgrywek między hrabstwami - z podaniem klubów, do których należą zawodnicy, musi być przekazany sędziemu przed meczem.

4. Piłka w rozmiarze 4 jest używana we wszystkich klasach rozgrywek od grupy U-12 w górę. Mniejszy rozmiar 3 lub zalecany rozmiar piłki do rozgrywek Go Games może być używany w młodszych grupach wiekowych.

5. Numer koszulki każdego zawodnika musi odpowiadać jego nazwisku na liście drużynowej.

6. W przypadku gdy na listach drużynowych pojawia się więcej niż 15 nazwisk, pierwsze 15 uznaje się za stanowiące rzeczywisty zespół, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

7. Kluby, hrabstwa lub prowincje muszą dostarczyć komitetowi organizacyjnemu lub radzie listy drużyn składające się z 15 startujących zawodników i ich zmienników, jeśli jest to wymagane, do publikacji.

LGFA
PEIL na mBAN

ZMIENNICY I DOGRYWKA

1. W zawodach między hrabstwami stosowanie nieograniczonej liczby zmian zawodników dozwolone jest w Lidze Krajowej do fazy ćwierćfinałowej oraz w fazach grupowych Mistrzostw Prowincji Młodzików.

Jednakże w ćwierćfinałach, półfinałach i finałach Lig Krajowych oraz półfinałach i finałach Mistrzostw Prowincji Młodzików dozwolonych jest tylko 5 zmian, z wyjątkiem poziomu poniżej 14 lat (Under 14), gdzie zmiany są nieograniczone.

W mistrzostwach prowincji i krajowych rozgrywanych przez dorosłych dopuszcza się tylko 5 zmienników.

Dodatkowe 5 zmian jest dozwolone podczas rozgrywki w czasie dodatkowym, który składa się z 10 minut w każdą stronę.

2. Nieograniczona liczba zmian może być dozwolona w meczach rozgrywanych na poziomie klubowym w ramach danego hrabstwa. Liczbę zmian może określić zarząd hrabstwa. Nie może być jednak mniejsza niż 5.

3. NIE jest dozwolona zmiana zawodniczki, która została odesłana z boiska przez sędziego podczas meczu. Jednakże w przypadku, gdy zawodniczka zostanie odsunięta od gry w normalnym czasie rozgrywki, może zostać ona zastąpiona przez zawodniczkę rezerwową w dodatkowym czasie gry.

4. W przypadku, gdy w meczu rozgrywana jest dogrywka, zawodniczka odesłana na ławkę karną za przewinienie podlegające pierwszej żółtej kartce w normalnym czasie gry może być zastąpiona przez zawodniczkę rezerwową w dogrywce, dopóki nie odsiedzi swoich dziesięciu minut na ławce.

LGFA
PEIL na mBAN

Jeśli ukarana zawodniczka wznawia grę po upływie czasu na ławce karnej i po zastąpieniu jej przez zawodniczkę rezerwową na czas dogrywki, uznaje się, że jej drużyna wykorzystała drugiego zawodnika rezerwowego.

Zawodniczka odesłana za 2 przewinienia podlegające żółtej kartce w normalnym czasie gry może zostać zastąpiona na czas dogrywki.

ZASADY DOTYCZĄCE POJAWIENIA SIĘ KRWI I PODEJRZENIA URAZU GŁOWY

1. Zawodniczka, która krwawi, ma krew na ciele lub stroju do gry w wyniku kontuzji odniesionej podczas gry, powinna na polecenie sędziego natychmiast opuścić pole gry w celu uzyskania pomocy medycznej. To samo dotyczy zawodniczki z podejrzeniem urazu głowy.

Nie powinna wracać na pole gry do momentu zatrzymania krwawienia, zmycia całej krwi i wyczyszczenia lub wymiany poplamionego krwią stroju.

Zawodniczka, która doznała podejrzewanego urazu głowy, powinna na polecenie sędziego tymczasowo opuścić pole gry w celu dokonania dalszej oceny, zanim zostanie określona jej zdolność do powrotu do gry.

2. Zranione miejsce, w przypadku urazu z krwią, powinno być w miarę możliwości zakryte. Kontuzjowana zawodniczka może być zastąpiona przez zawodniczkę wyznaczoną jako zmienniczka na wypadek urazów z krwią/podejrzeniem urazu głowy, która powinna powiadomić sędziego na piśmie, że jest wyznaczoną zmienniczką na wypadek urazów z krwią/podejrzeniem urazu głowy.

3. Zmienniczka na wypadek urazów z krwią/podejrzeniem urazu głowy NIE będzie wliczana do liczby zmienniczek dozwolonych zgodnie z normalnymi zasadami zmian, jeśli/kiedy kontuzjowana zawodniczka wróci na boisko jako osoba bezpośrednio zastępująca zawodniczkę, która ją zastąpiła.

4. W przypadku, gdy kontuzjowana zawodniczka powraca na pole gry w zastępstwie jakiejkolwiek innej zawodniczki, innej niż zmienniczka na wypadek urazów z krwią/podejrzeniem urazu głowy, która ją bezpośrednio zastąpiła, uznaje się, że jej drużyna skorzystała z normalnej zmiany.

5. Gdy zmienniczka na wypadek urazów z krwią/podejrzeniem urazu głowy zostaje odesłana, jej drużyna powinna zastąpić ją inną zawodniczką, jeśli chce przywrócić pierwotną zawodniczkę na pole gry. To NIE liczy się jako normalna zmiana.

6. W przypadku, gdy drużyna wykorzystała pełną liczbę normalnych zmian w czasie normalnym lub dodatkowym, a zawodniczka doznała urazu z krwią lub podejrzeniem urazu głowy, może zostać zastąpiona przez zmienniczkę na wypadek urazów z krwią/podejrzeniem urazu głowy..

7. Kiedy zawodniczka, która doznała urazu z krwią/podejrzeniem urazu głowy jest gotowa do wznowienia gry, powinna stawić się u sędziego podczas przerwy w grze. Sędzia powinien upewnić się, że krwawienie zostało zatrzymane, strój został zmieniony lub wyczyszczony oraz że zmienniczka na wypadek urazów z krwią/podejrzeniem urazu głowy opuściła boisko. Jeżeli kontuzjowana zawodniczka wznawia grę w koszulce z innym numerem, sędzia powinien zanotować nowy numer.

LGFA PEIL na mBAN

ZASADY GRY

1. Zawodniczka może podnieść piłkę z podłoża palcami stóp lub jedną lub obiema rękami, pod warunkiem, że jest w pozycji stojącej.

2. Zawodniczka będąc na boisku może zagrać piłkę z dala od siebie, ale nie może zabrać jej w swoje posiadanie.

3. Piłka po złapaniu może być: kopnięta, uderzona pięścią lub otwartą dłonią; odbita od ziemi jednokrotnie jedną lub obiema rękami lub podana (kopnięta) palcami stopy do ręki (= solo).

4. Piłka, która nie została złapana, może być odbita więcej niż jeden raz z rzędu jedną lub obiema rękami.

5. Zawodniczka może zmienić piłkę z jednej ręki do drugiej raz, pod warunkiem, że pierwotnie trzymająca ręka utrzymuje kontakt z piłką do momentu zakończenia zmiany.

6. Zawodniczka nie może kopać piłki w momencie, gdy przeciwniczka przymierza się do jej podniesienia lub wzięcia jej w posiadanie.

7. Piłka nie może być przetrzymywana dłużej niż jest to konieczne do wykonania 4 kroków i wybicia jej na piątym kroku.

8. Zawodniczka nie może rzucić piłki.

9. Nie może dojść do celowego kontaktu cielesnego.

10. Niedopuszczalnejestuderzaniebarkami.

LGFA
PEIL na mBAN

11. Gdy sędzia zatrzymuje grę, aby zająć się kontuzjowanym zawodnikiem (zawodnikami), drużyna będąca w posiadaniu piłki w momencie zatrzymania gry przez sędziego zachowuje posiadanie piłki przy wznowieniu gry. Gra jest wznowiona przez kopnięcie piłki do drużyny, która była w jej posiadaniu. Jednakże ta drużyna nie może zdobyć bramki bezpośrednio z kopniętej piłki i wszyscy zawodnicy muszą być 13m od piłki, kiedy gra jest wznawiana.

W przypadku, gdy żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki w momencie zatrzymania gry przez sędziego, gra jest wznawiana rzutem pomiędzy zawodnikami, po jednym zawodniku z obu drużyn.

12. Kiedy zawodnik podaje piłkę ręką, musi być widoczna czynność uderzenia ręką podającą piłkę.

13. Zwodzenie piłką lub dwukrotne obrócenie się z piłką NIE jest faulem, pod warunkiem, że jest to wykonane w ramach zasady 4 kroków.

14. Zawodnik może podrzucić piłkę jedną ręką i odegrać ją tą samą ręką.

15. Zawodnicy niepełnoletni mogą grać tylko w swojej grupie wiekowej i jeden stopień wyżej w rozgrywkach między hrabstwami (np. zawodnik z grypy Under 14 w rozgrywkach między hrabstwami może grać na poziomie Under 14 i Under 16, ale nie Under 17 wzwyż. Zawodnik z grupy Under 15 lub Under 16 w rozgrywkach między hrabstwami nie może grać na poziomie Junior, Intermediate lub Senior).
Poziom Over 18 jest traktowany jako poziom zawodników dorosłych

Na poziomie klubu, zawodnicy niepełnoletni mogą grać tylko w swojej grupie wiekowej oraz w dwóch klasach powyżej niej, przy czym klasy te to Under 12, 14, 16 i 18. Wszystkie klasy poniżej 10 r.ż. mogą grać tylko jedną klasę wyżej. Zawodnik klasy poniżej 8 r.ż. może grać w klasie poniżej 8 i 10 r.ż.

LGFA
PEIL na mBAN

Zawodnik klasy poniżej 10 r.ż. może grać w klasie poniżej 10 i 12 r.ż. Zawodnik klasy poniżej 12 r.ż. może grać w klasie poniżej 12, 14, 16 r.ż. Zawodnik klasy poniżej 14 r.ż. może grać w klasie poniżej 14, 16 i 18 r.ż. Zawodnik klasy poniżej 16 r.ż. może grać w klasie poniżej 16, 18 i dorosłych (Adult); a zawodnik klasy poniżej 18 r.ż. może grać w klasie poniżej 18 i dorosłych (Adult).

16. **Zawodnik nienazwany z imienia i nazwiska** nie jest uważany za grającego zawodnika i nie może być umieszczony w programie meczowym lub na liście drużyny. Niedopełnienie tego obowiązku spowoduje nałożenie kary pieniężnej według uznania komitetu lub rady odpowiedzialnej za dany obiekt.

ATAK - ODEBRANIE PIŁKI

1. Zawodniczce **trzymającej piłkę przy swoim ciele nie można zgodnie z zasadami odebrać piłki.** Każda próba będzie skutkowała rzutem wolnym dla niej i jej drużyny.

2. Gdy wykonuje się atak w celu zabrania zawodniczce piłki, musi on być wykonany w czasie, gdy zawodniczka będąca w posiadaniu piłki wykonuje solo, odbija, kopie lub przekazuje piłkę. Piłka musi być wybita z ręki przeciwnika poprzez uderzenie jej o**twartą dłonią lub dłońmi**

ZASADA PRZEWAGI

1. Zasada przewagi ma zastosowanie w futbolu gaelickim kobiet. Nie jest to jednak przyzwolenie na bezkarne popełnianie fauli. Wobec sprawcy takiego przewinienia po rozgrywce z zasadą przewagi może zostać zastosowane uzasadnione postępowanie dyscyplinarne.

2. Zasada przewagi powinna być stosowana, gdy zawodniczka będąca w posiadaniu piłki jest **wolna i zdolna** do wykorzystania przewagi, tzn. przewaga musi być oczywista.

3. Jeżeli dojdzie do faulu, sędzia może zezwolić na kontynuowanie gry do 5 sekund po popełnieniu faulu, jeżeli uzna, że będzie to korzystne dla drużyny, przeciwko której popełniono wykroczenie. W przypadku braku przewagi sędzia może przyznać rzut wolny z miejsca, w którym nastąpił pierwotnie faul. Jeżeli w ciągu tych 5 sekund zostanie popełniony kolejny faul na drużynie atakowanej, to rzut wolny przyznawany jest z najkorzystniejszej pozycji. Jeżeli zawodniczka będąca w posiadaniu piłki popełni faul techniczny lub nietechniczny w czasie, gdy dozwolone jest zastosowanie przewagi, zachowuje prawo do rzutu wolnego z miejsca, z którego nastąpił pierwotny faul.

Jeżeli zawodniczka będąca w posiadaniu piłki popełni faul skutkujący otrzymaniem żółtej lub czerwonej kartki podczas rozgrywki z przewagą, traci przewagę. Otrzymuje ona żółtą lub czerwoną kartkę i gra zostaje wznowiona rzutem pomiędzy zawodnikami, po jednym zawodniku z obu drużyn, w miejscu, gdzie miało miejsce przewinienie podlegające żółtej lub czerwonej kartce.

Jeżeli faul ma miejsce wewnątrz linii 13 metrów, poza rzutami karnymi, sędzia przyznaje rzut wolny z linii 13 metrów naprzeciwko miejsca, w którym miał miejsce faul. Działania dyscyplinarne, jeśli są uzasadnione, mogą być zastosowane wobec sprawcy przewinienia, **który w każdym przypadku powinien zostać poinformowany przez sędziego przy najbliższej przerwie w grze**, że został popełniony faul

ROZPOCZĘCIE GRY

Sędzia rozpoczyna grę na początku meczu i drugiej połowy poprzez skorzystanie z gwizdka i wrzucenie piłki pomiędzy dwóch zawodników pola środkowego z każdej drużyny. Wszyscy pozostali zawodnicy powinni znajdować się za linią 45m i na swoich pozycjach w ataku i obronie.

PIŁKA W GRZE

1. Piłka jest w grze, gdy została wrzucona lub kopnięta po tym, jak sędzia dał sygnał do rozpoczęcia gry.

2. Piłka jest w grze do momentu, gdy cała piłka przekroczy linię bramkową, linię końcową lub linię boczną, albo sędzia zasygnalizuje zatrzymanie gry.

3. Jeśli piłka uderzy sędziego, w grze ogólnej, należy zasądzić wrzut piłki. Jeżeli jednak drużyna, która była w posiadaniu piłki zachowała ją, sędzia powinien pozwolić na kontynuowanie gry. Jeżeli piłka uderzy w sędziego z rzutu wolnego, rzut wolny powinien być powtórzony.

4. Sędzia musi przedłużyć czas w każdej połowie za opóźnienia lub przedłużyć czas na wykonanie rzutu wolnego. W przypadku, gdy sędzia wskazuje, że jest to ostatni rzut wolny połowy, punkt może zostać uznany za zdobyty tylko wtedy, gdy zostanie zdobyty bezpośrednio z rzutu wolnego lub gdy piłka zostanie odbita pod lub nad poprzeczką przez członka drużyny broniącej.

5. Gdy piłka uderzona równocześnie przez dwóch zawodników przekracza linię końcową, uznaje się, że poszła szeroko (wide).

LGFA
PEIL na mBAN

PIŁKA POZA GRĄ

1. Piłka jest poza grą (na aucie), gdy cała piłka przechodzi poza linie ograniczające pole gry.

2. **J**eżeli piłka uderzy w którąkolwiek z chorągiewek, będzie to uznane za aut. Jeśli piłka uderza w **narożnik** lub chorągiewki boczne, jest to **piłka linii bocznej.**

PUNKTOWANIE

1. Zdobycie punktu ma miejsce, gdy piłka jest kopnięta, pchnięta, uderzona pięścią lub dłonią w locie przez jakąkolwiek część ciała, z wyjątkiem sytuacji, gdy jest rzucona lub przeniesiona nad linią przez stronę atakującą.

2. Gol nie jest przyznany, jeśli piłka jest uderzona pięścią lub dłonią bezpośrednio ponad linią bramkową.

3. Każdy zawodnik, który upadnie lub zostanie powalony na ziemię będąc w posiadaniu piłki, może pięścią lub dłonią odrzucić piłkę **na ziemię** i może w ten sposób zdobyć punkt.

4. Jeżeli **obrońca** zagra piłkę w **jakikolwiek sposób** poprzez własne pole punktowe, będzie to liczone jako punkt.

5. Piłka przeniesiona lub przerzucona przez zawodnika **atakującego** ponad linią bramkową nie daje gola.

6. Kiedy piłka uderza w słupki lub poprzeczkę i odbija się z powrotem na pole gry, nadal jest w grze.

7. Punkt jest dozwolony, gdy **zawodnik atakujący** znajduje się w obrębie „małego kwadratu”, a piłka przechodzi nad poprzeczką, pod warunkiem, że zawodnik atakujący nie przeszkadzał w obronie i że piłka była poza zasięgiem **wszystkich** zawodników.

8. Jeżeli piłka przechodzi nad słupkami, nie przyznaje się punktu - cała piłka musi znajdować się między słupkami.

9. W przypadku, gdy seria rzutów karnych ma miejsce po jednym okresie dogrywki, powinna być wykonywana z 25 metrów, pomiędzy dwoma słupkami, w miejscu wskazanym przez sędziego, chyba że ma to miejsce w zawodach na poziomie Under 14 i niższym, gdzie powinna odbyć się z linii 20 metrów. Każda drużyna wykonuje 5 rzutów w celu zdobycia punktów. Jeśli po wykonaniu 5 rzutów przez każdą z drużyn wynik jest nadal remisowy, zastosowanie ma procedura nagłej śmierci, z wykorzystaniem różnych zawodników z panelu graczy, aż do wyłonienia zwycięzcy. Do wykonywania rzutów uprawnieni są tylko zawodnicy pozostający na polu gry w momencie zakończenia dogrywki. Jeżeli zawodnik zostanie ukarany ławką karną lub odesłany z boiska przed końcem dogrywki, nie może wziąć udziału w serii rzutów karnych. Piłka musi przejść bezpośrednio nad poprzeczką, odbić się od poprzeczki i przejść nad nią, lub odbić się o słupki i przejść nad poprzeczką, aby został zaliczony punkt.

Piłka, która odbija się przed bramką i przechodzi nad poprzeczką nie jest liczona jako punkt.

Jeśli zawodniczka przekroczy granicę 25 metrów podczas kopania w celu zdobycia punktu, zdobyty przez nią punkt nie zostanie uznany

Sędzia doda punkty zdobyte przez obie drużyny w serii rzutów karnych do zdobytych punktów na koniec dogrywki, podając wynik końcowy.

Dodatkowy czas obejmuje 10 minut w każdą stronę.

ŁAWKA KARNA

Zasada ławki karnej obowiązuje we wszystkich klasach rozgrywkowych od grupy **Under 14 wzwyż.**

Gdy zawodnik popełni pierwsze przewinienie z przyznaniem mu żółtej kartki, zostanie odesłany z pola gry na **10 minut czasu gry (ławka karna)** w meczach trwających 1 godzinę lub dłużej. Może pozostać z rezerwowymi.

W meczach trwających **krócej niż 30 minut** na połowę, od poziomu **Under 14 wzwyż,** zawodnik powinien zostać odesłany na ławkę na **5 minut czasu gry.** W przypadku, gdy taki mecz przechodzi w dogrywkę, która może trwać dłużej niż 1 godzinę, czas na ławce karnej będzie wynosić 5 minut dla ułatwienia.

W przypadku, gdy mecz trwa 15 minut lub krócej na połowę, czas na ławce karnej będzie wynosić 3 minuty.

Zawodnik może wznowić grę po upływie 3, 5 lub 10 minut **czasu gry i tylko za zgodą sędziego Referee lub upoważnionego sędziego.**

Czas przebywania na ławce karnej jest regulowany przez normalny czas gry

LGFA PEIL na mBAN

FAUL

Krytycznym czynnikiem decydującym o różnicy między trzema kategoriami fauli, tj. faule zwykłe, wykroczenia kwalifikujące się do żółtej kartki i wykroczenia kwalifikujące się do czerwonej kartki, to kwestia intencji.

Wykroczenia kwalifikujące się do czerwonej kartki

1. Następujące faule są karane przyznaniem wolnego rzutu dla drużyny przeciwnej oraz pokazaniem czerwonej kartki zawodnikowi popełniającemu wykroczenie i nakazaniem opuszczenia boiska na czas trwania meczu, włączając w to dogrywkę i serię rzutów karnych, jeśli ma to zastosowanie.

(a) Uderzenie lub wykonanie ruchu uderzającego w kierunku przeciwnika lub kolegi ręką, pięścią, ramieniem, łokciem, głową, kolanem lub przedmiotem

(b) Kopnięcie przeciwnika lub kolegi

(c) Uderzanie, grożenie, używanie obraźliwego języka lub przeszkadzanie w pracy sędziemu

(d) Celowe szarżowanie, w tym szarżowanie frontalne, lub skoki na przeciwnika, kolegę lub sędziego

(e) Celowy wysoki atak (high tackle)

(f) Celowy atak wślizgowy (sliding tackle)

(g) Plucie na przeciwnika, kolegę lub sędziego

(h) (Celowe ciągnięcie za włosy przeciwnika lub kolegi

(i) Ugryzienie przeciwnika lub kolegi

(j) Nadepnięcie na przeciwnika lub kolegę

(k) Używanie rasistowskiego, sekciarskiego lub homofobicznego języka lub gestów wobec przeciwnika, kolegi, mentora, sędziego lub widza

(l) Podżeganie kolegów lub przeciwników do wywołania lub wzięcia udziału w jakiejkolwiek bójce podczas pobytu na boisku

Wykroczenia kwalifikujące się do żółtej kartki

2. Następujące faule będą karane przyznaniem wolnego rzutu dla drużyny przeciwnej, odnotowaniem nazwiska zawodnika popełniającego wykroczenie i pokazaniem mu żółtej kartki i odesłaniem go poza pole gry (ławka karna) w grupach od **Under 14 wzwyż.**

Jeśli po wznowieniu gry zawodnik powtórzy któreś z tych wykroczeń, otrzyma drugą żółtą kartkę, a następnie czerwoną i zostanie odesłany z pola gry na czas trwania meczu, włączając dogrywkę i serię rzutów karnych, jeśli jest rozgrywana.

W zawodach do poziomu **Under 13** włącznie **nie stosuje się zasady ławki karnej.**

W zawodach do **poziomu Under 13** włącznie, zawodnik powinien otrzymać żółtą kartkę, a jeśli powtórzy kolejne wykroczenie, powinien otrzymać drugą żółtą kartkę, a następnie czerwoną kartkę i zostać odesłany z pola gry na

czas trwania meczu i każdej dogrywki lub serii rzutów karnych, jeśli jest rozgrywana.

(a) Celowe pociągnięcie w dół lub potknięcie kogoś ręką lub stopą

(b) Wysoki atak (high tackle)

(c) Szarżowanie na górną część ciała przeciwnika barkiem

(d) Grożenie lub używanie obraźliwego języka lub gestów wobec przeciwnika lub kolegi

(e) Blokowanie lub próba blokowania przeciwnika butem, gdy ten ma zamiar wybić piłkę z rąk

(f) Atak wślizgowy (sliding tackle)

(g) Celowe kopnięcie piłki, gdy zawodnik drużyny przeciwnej przymierza się do jej podniesienia

(h) Doprowadzenie do kontaktu pięści z ciałem przeciwnika w celu pozbawienia go piłki

(i) Sprzeciwianie się lub kwestionowanie autorytetu sędziego podczas meczu

(j) Natarczywe faulowanie

(k) Udawanie kontuzji lub nurkowanie (przewracanie się) w celu uzyskania rzutu wolnego/karnego lub sprawienia, że przeciwnik zostanie upomniany lub odesłany

3. Następujące faule są karane przyznaniem rzutu wolnego dla drużyny przeciwnej. Powtórne dopuszczenie się tych fauli będzie stanowiło przewinienie kwalifikujące się do żółtej kartki z karami jak w punkcie 2 powyżej.

(a) Popychanie lub przytrzymywanie przeciwnika

(b) Doprowadzenie do kontaktu dłoni z ciałem przeciwnika w celu pozbawienia go piłki

(c) Atak typu „third player tackle", w tym szarżowanie przeciwnika ciałem

(d) Blokowanie przeciwnika

(e) Nurkowanie na piłkę, gdy inny zawodnik ma ją zabrać

(f) Zawodnik będący w posiadaniu piłki prowadzi ruch łokciem

(g) Frontalne pchnięcie zawodnika

(h) Uderzanie po ramionach przeciwnika

(i) Prowokowanie lub zastraszanie graczy poprzez działania słowne lub fizyczne

(j) Uniemożliwienie przeciwnikowi wstania z ziemi

(k) Pociąganie za koszulkę przeciwnika

(l) Celowe opóźnianie wybicia piłki lub rzutu wolnego

(m) Celowe nie cofanie się w celu umożliwienia wykonania rzutu z linii bocznej lub rzutu wolnego

(n) Wykopywanie piłki, gdy przyznany jest rzut wolny przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki

(o) Nie wypuszczenie piłki, kiedy przyznany jest rzut wolny przeciwko zawodnikowi będącemu w posiadaniu piłki

(p) Używanie brzydkiego lub niewłaściwego języka

(q) Przeszkadzanie zawodnikowi wykonującemu rzut wolny poprzez podskakiwanie, machanie lub klaskanie rękami lub inne fizyczne lub werbalne zakłócenia mające na celu rozproszenie zawodnika. W takim przypadku, gdy drużyna atakująca otrzymuje rzut wolny z 13 metrów przed bramką przeciwnika, należy przyznać karę. Zawodnik może trzymać ręce w pozycji pionowej.

(r) Szarżowanie na przeciwnika

4. Faule techniczne

(a) Nadmierne przenoszenie piłki
(b) Rzucanie piłki
(c) Leżenie na piłce

(d) Podnoszenie piłki z ziemi, gdy nie jest się w pozycji stojącej

(e) Zabieranie piłki w swoje posiadanie, gdy jest się na ziemi

(f) Zmiana piłki z jednej ręki do drugiej więcej niż jeden raz z rzędu

(g) Odbijanie piłki od ziemi więcej niż raz z rzędu po jej złapaniu

(h) Podawanie piłki ręką bez widocznego ruchu uderzeniowego

(i) Podawanie piłki ręką i złapanie jej, zanim dotknie ziemi, lub zanim zostanie dotknięta przez innego zawodnika.

RZUTY WOLNE

1. Karą za prawie wszystkie naruszenia zasad gry jest rzut wolny. Wyjątki - wrzut zasądzony za działania odwetowe, faul w tym samym czasie, szybki rzut wolny celowo zagrany przeciwko przeciwnikowi oraz ciągłe łamanie zasad przy przyznawanych rzutach wolnych.

2. Gdy sędzia zagwizdał sygnalizując rzut wolny, piłka może być kopnięta, z ręki lub z ziemi, **z miejsca wskazanego przez sędziego**. Jednak dobra praktyka przyjmuje swobodę do 4 metrów, aby szybko wykonać rzut wolny, gdyż zapobiega to lub pomaga przezwyciężyć faulowanie. Jeżeli rzut wolny został wykonany z nieprawidłowej

pozycji, rzut wolny powinien być wznowiony z miejsca wskazanego przez sędziego. Ciągłe naruszanie tej zasady skutkuje odebraniem rzutu wolnego, a piłka zostaje rzucona pomiędzy zawodników, po jednym z każdej drużyny, a wszyscy pozostali zawodnicy powinni znajdować się w odległości 13m od wrzutu.

3. Kopnięcia z 45 metrów mogą być wykonywane z ręki lub z ziemi do poziomu Under 14 włącznie. Opcja z ziemi nie obowiązuje od poziomu Under 15 wzwyż.

Dwa punkty są przyznawane, gdy rzut z 45 metrów, wykonany z ziemi, przechodzi bezpośrednio nad poprzeczką lub jest odbity nad poprzeczką przez członka drużyny broniącej.

Jeżeli wykonawca rzutu z 45 metrów fauluje piłkę, np. piłka nie jest nieruchoma, rzut jest wykonywany z niewłaściwej pozycji itp., należy powtórzyć rzut z 45m. Jeżeli zawodnik dwukrotnie fauluje piłkę, zasądzany jest wrzut.

Jeżeli zawodnik drużyny przeciwnej fauluje przy rzucie z 45 metrów, na boisku o regulaminowych wymiarach, rzut z 45 metrów powinien zostać przesunięty o 13 metrów do bardziej korzystnej pozycji.

Punkt zdobyty z ziemi w tych okolicznościach będzie liczony jako 2 punkty, jeśli piłka przejdzie bezpośrednio nad poprzeczką lub zostanie odbita nad poprzeczką przez członka drużyny broniącej. Aby zasygnalizować zdobycie dwóch punktów, sędzia macha białą flagą i jednocześnie podnosi drugą rękę, wskazując bezpośrednio do góry.

W przypadku, gdy członek drużyny, której przyznano rzut z 45 metrów, zagra piłkę ponownie w jakikolwiek sposób, a piłka przeleci nad poprzeczką, przyznaje się jeden punkt. W przypadku zdobycia gola, gol ten jest uznany.

LGFA
PEIL na mBAN

4. Zawodnik ma możliwość wykonywania wszystkich rzutów wolnych z ręki lub z ziemi.

5. Rzuty karne muszą być wykonywane z ziemi we wszystkich klasach rozgrywkowych.

6. Piłka musi być nieruchoma, zanim rzut wolny, rzut z linii bocznej i rzut z 45 metrów zostanie podjęty z ziemi, niespełnienie tego warunku skutkuje ponownym podjęciem rzutu. Jednakże uporczywe naruszanie tej zasady skutkuje odebraniem rzutu i wznowieniem gry przez wrzut piłki.

7. Jeżeli dojdzie do faulu, sędzia może zezwolić na kontynuowanie gry do 5 sekund po popełnieniu faulu, jeżeli uzna, że będzie to korzystne dla drużyny, przeciwko której dokonano naruszenia.

8. Dla zachowania **ciągłości gry**, wszystkie rzuty wolne, z wyjątkiem rzutów karnych i rzutów wolnych na linii 13m, mogą być wykonywane szybko. Sędzia może zezwolić na przewagę do 4 metrów w celu wykonania szybkiego rzutu wolnego.

9. Wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się 13m od piłki, gdy wykonywany jest rzut wolny lub rzut z linii bocznej.

10. Jeżeli zawodnik wykonujący szybki rzut wolny celowo zagrywa go przeciwko przeciwnikowi w celu uzyskania przewagi, traci rzut wolny, a piłka zostaje wyrzucona w górę pomiędzy zawodników, po jednym zawodniku z każdej drużyny.

11. Jeżeli zawodnik drużyny przeciwnej stoi bliżej niż 13 metrów, kiedy wykonywany jest rzut wolny, rzut z linii bocznej lub rzut z 45 metrów lub wbrew przepisom szarżuje na rzut wolny lub rzut z linii bocznej, drużyna przeciwna

powinna otrzymać rzut wolny z pozycji 13 metrów bliżej bramki przeciwnika.

12. Kiedy rzut wolny został przyznany i wykonujący go zawodnik poda do kolegi, który znajduje się w odległości mniejszej niż 13m od piłki, drużyna przeciwna otrzymuje rzut wolny z miejsca, w którym stał przyjmujący.

13. Zawodnik wykonujący rzut wolny nie może ponownie zagrać piłki, dopóki nie dotknie jej inny zawodnik, z wyjątkiem sytuacji, gdy odbije się ona od poprzeczki lub słupka. Jeśli to zrobi, sędzia przyzna drużynie przeciwnej rzut wolny z miejsca, gdzie nastąpił faul. Jeżeli faul ma miejsce wewnątrz linii 13m, sędzia przyznaje rzut wolny z linii 13m naprzeciwko miejsca, w którym miał miejsce faul.

14. Jeżeli faul zostanie popełniony na zawodniku po zagraniu przez niego piłki:

(a) Rzut wolny jest przyznawany z miejsca, w którym piłka wyląduje.

(b) Jeśli zdobył punkt, punkt jest uznany.

c) Jeżeli piłka przekroczy linię końcową lub wyląduje wewnątrz linii 13m, przyznawany jest rzut wolny z linii 13m naprzeciwko miejsca, gdzie piłka wylądowała lub przekroczyła linię końcową.

(d) Jeżeli piłka przekroczy linię boczną, rzut wolny przyznawany jest od miejsca, w którym piłka przekroczyła linię.

(e) Jeżeli piłka przekroczyła linię boczną pomiędzy linią 13m a linią końcową, rzut wolny będzie wykonywany z linii 13m.

15. Jeżeli zawodniczki z obu drużyn dopuszczą się faulu w tym samym czasie, sędzia powinien rzucić piłkę nad głowami zawodniczek, po jednej z każdej drużyny. Wszystkie pozostałe zawodniczki powinny znajdować się w odległości 13m.

16. Po przyznaniu przez sędziego rzutu wolnego i przed jego wykonaniem, jeżeli zawodniczka z drużyny, której przyznano rzut wolny fauluje w odwecie, rzut wolny powinien zostać odebrany drużynie, a gra wznowiona przez sędziego poprzez wyrzucenie piłki nad głowami zawodniczek, po jednej z każdej drużyny, w miejscu, gdzie miał miejsce pierwotny faul.

17. Jeżeli zawodniczka wykaże niezadowolenie z decyzji sędziego o przyznaniu rzutu wolnego dla drużyny przeciwnej, rzut wolny powinien zostać przyznany z punktu o 13m bardziej korzystnego, maksymalnie z linii 13m. Jeżeli pierwotny rzut wolny był w pobliżu linii bocznej, na lub wewnątrz linii 13m, sędzia powinien umieścić piłkę na linii 13m, 13m bliżej środka bramki.

KARY

1. Kara powinna być przyznana, gdy:

(a) Dowolny faul jest popełniany przez obronę w obrębie **małego równoległoboku.**

b) Obrona popełnia faul osobisty na zawodniku atakującym w obrębie d**użego równoległoboku.**

(c) Gdy zawodniczka atakująca w **dużym równoległoboku** ma **ręce na piłce** a przeciwniczka kopie piłkę, sędzia powinien przyznać karę, mimo że but mógł nie mieć kontaktu z ręką zawodniczki.

2. W przypadku, gdy zawodniczka broniąca szarżuje wbrew przepisom z rzutu wolnego z 13 metrów bezpośrednio przed bramką, przyznawany jest rzut karny.

3. Rzuty karne są wykonywane z ziemi w punkcie środkowym 11m bezpośrednio przed bramką. Wszyscy inni zawodnicy z wyjątkiem bramkarza powinni znajdować się poza linią 20m.

4. Bramkarz może poruszać się wzdłuż swojej linii bramkowej, ale nie może wyjść z linii bramkowej, dopóki piłka nie zostanie kopnięta.

5. Jeśli bramkarz ruszy do przodu zanim piłka zostanie kopnięta i piłka przejdzie szeroko, tzn. bokiem obok bramki (wide), bramkarz obroni bramkę lub odbije piłkę nad poprzeczką, rzut karny powinien być powtórzony.

6. Tylko zawodnik w charakterystycznej koszulce korzysta z praw i przywilejów bramkarza.

RÓWNOLEGŁOBOK

1. Jeżeli zawodniczka atakująca znajduje się w obrębie małego równoległoboku, zanim piłka wejdzie do niego w trakcie gry, i piłka nie jest poza zasięgiem wszystkich zawodników, drużyna broniąca otrzymuje rzut wolny z małego prostokąta.

2. Jeżeli zawodniczka atakująca zgodnie z przepisami wejdzie po piłce na pole małego równoległoboku i piłka zostanie usunięta z pola, ale powróci zanim zawodniczka atakująca

zdąży opuścić pole, uznaje się, że nie popełniła przewinienia, pod warunkiem, że nie zagra piłki ani nie przeszkodzi obronie.

WYKOP

1. Przy wykopywaniu piłki z pola bramki po nietrafieniu bramki (wide) lub po strzelonej bramce we wszystkich konkurencjach piłka może być kopnięta z rąk lub z ziemi, z linii 20 metrów, bezpośrednio przed słupkami bramkowymi. Wszyscy zawodnicy z wyjątkiem kopiącego i bramkarza powinni znajdować się poza linią 20 metrów i co najmniej 13 metrów od piłki do momentu jej kopnięcia.

2. Piłka musi przekroczyć linię 20 metrów, zanim zostanie zagrana przez innego zawodnika. Gdy inny zawodnik popełnia wykroczenie, przyznaje się rzut wolny drużynie przeciwnej na linii 20 metrów naprzeciwko miejsca, w którym nastąpił faul.

3. Zawodnik wykonujący wykop z ziemi ma możliwość użycia podstawki.

4. W przypadku, gdy w opinii sędziego, wykop jest wykonany z niewłaściwej pozycji, wykop powinien zostać wykonywany ponownie z miejsca wskazanego przez sędziego. Ciągłe naruszanie tej zasady skutkuje odebraniem możliwości wykopu, a piłka zostaje rzucona pomiędzy zawodnika z każdej drużyny na linii 20m. Wszyscy pozostali zawodnicy powinni znajdować się w odległości 13 metrów od wrzutu.

SĘDZIA REFEREE

1. Sędzia Referee powinien nosić specjalny strój lub dres.

2. Wymagania stawiane sędziemu Referee to: Gwizdek, zegarek, moneta, ołówek/ długopis, notes, temperówka, czerwone i żółte kartki.

3. Sędzia Referee musi:

(a) Przybyć na boisko punktualnie.

(b) Posiadać gruntowną wiedzę na temat zasad gry w futbol gaelicki kobiet.

(c) Być sprawny fizycznie i psychicznie

(d) Być sprawiedliwy i odważny.

(e) Jasno komunikować swoje decyzje

(f) Prowadzić regularne obserwacje z innymi sędziami.

(g) Kierować się zdrowym rozsądkiem.

4. 4. Obowiązki i uprawnienia Referee oprócz tych określonych w zasadach gry to:

(a) Ochrona zawodników, którzy chcą grać zgodnie z zasadami i karanie tych, którzy je naruszają.

(b) Podpisanie i przekazanie kopii listy członków drużyny drużynie przeciwnej przed rozpoczęciem meczu. Zgłaszanie wszelkich braków w zakresie odbioru list do właściwej komisji.

(c) Dopilnowanie, żeby zawodnicy byli odpowiednio ubrani i przekazywanie informacji w tym zakresie.

(d) Uzyskanie, na prośbę kapitana lub upoważnionej osoby, podpisu, pełnego adresu i klubu każdego zawodnika, którego nazwisko widnieje na oficjalnej liście oraz każdego zmiennika biorącego udział w meczu.

(e) Zatwierdzanie lub niezatwierdzanie zdobywanych punktów.

(f) Konsultowanie się z innymi sędziami (umpire, linesperson, fourth official), gdy wymaga tego sytuacja i zastępowanie któregoś z nich, jeśli wycofają się przed końcem gry.

(g) Podejmowanie działań w przypadku wtargnięcia na teren boiska osób nieuprawnionych.

(h) Spisywanie nazwisk wszystkich graczy lub sędziów przeszkadzających w trakcie gry.

(i) Sędzia decyduje o przydatności boiska do gry, o zakończeniu meczu z powodu ciemności lub z innego powodu.

(j) Sędzia nie może dokonać rozstrzygnięcia meczu, ale na życzenie może podać wynik końcowy.

(k) Doliczać dodatkowy czas na dokonanie zmian oraz czas na upomnienie zawodnika otrzymującego żółtą lub czerwoną kartkę. Jednakże w przypadku pojawienia się kwestii dyscyplinarnych, raport powinien zostać przekazany do odpowiedniego komitetu dyscyplinarnego CODA w ciągu 48 godzin od zdarzenia.

5. Kiedy zawodniczka, zawodniczki lub drużyna odmawiają kontynuowania gry, sędzia powinien dać kapitanowi drużyny około trzech minut na podjęcie decyzji o ich ostatecznych zamiarach.

6. Jeśli drużyna nadal odmawia gry, każda zawodniczka chętna do kontynuacji powinna podać swoje nazwisko sędziemu.

7. Zgłaszanie nazwisk wszystkich zawodniczek, które doznają kontuzji oraz podawanie charakteru kontuzji.

8. Sędzia powinien poważnie traktować faule osobiste i w przypadku ostrej lub niebezpiecznej gry powinien upomnieć lub odesłać zawodniczkę w zależności od wagi przewinienia.

9. Sędzia Referee jest uprawniony do uchylania decyzji sędziego Linesperson lub Umpire.

10. W przypadku braku/niezdolności drużyny do udziału w meczu, sędzia upewnia się, że obecna drużyna liczy 11 zawodników i odbiera listę członków drużyny.

11. Po meczu sędzia powinien przesłać listy drużyn i szczegółowy raport na temat wszystkich aspektów gry do właściwego komitetu.

SĘDZIOWIE UMPIRES / LINESPERSONS

1. Sędziowie Umpire i Linesperson powinni pracować z sędzią Referee jako zespół i zwracać uwagę Referee na wszelkie incydenty, których Referee mógł nie zauważyć. Sędziowie Umpire i Linesperson są upoważnieni do podejmowania działań naprawczych w przypadku jakichkolwiek incydentów, które mogą mieć miejsce i upominania zawodników, którzy popełniają jakiekolwiek wykroczenia, gdy piłka nie jest w grze.

SĘDZIA FOURTH OFFICIAL

1. W przypadku udziału sędziego Fourth Official, powinien on znajdować się przy linii bocznej, mniej więcej w połowie pola gry. Może on być powołany przez zarząd hrabstwa, radę prowincji lub radę centralną albo ich podkomisje.

Do obowiązków sędziego Fourth Official należy:

(a) Odbieranie dokumentów dotyczących zmienników z podaniem nazwiska i numeru zmiennika lub tymczasowego zmiennika oraz nazwiska i numeru zawodnika zastępowanego lub zmienianego.

(b) Zapisywanie i zgłaszanie sędziemu Referee wszystkich zmian i tymczasowych zmian dokonywanych podczas meczu w celu umieszczenia ich w sprawozdaniu meczowym.

(c) Wyświetlanie za pomocą elektronicznej lub ręcznej tablicy numerów zawodników zastępowanych.

(d) Odliczanie czasu na ławce karnej.

(e) Informowanie sędziego Referee or Linesperson o każdym incydencie, gdy piła nie jest w grze lub o zdobytych punktach, jeśli istnieje spór co do tego, czy piłka znalazła się wewnątrz czy na zewnątrz słupków.

(f) Utrzymywanie linii bocznej wolnej od osób nieupoważnionych.

(g) Zgłaszanie sędziemu Referee w przerwie gry wszelkich nadużyć ze strony przedstawicieli drużyny lub zawodników rezerwowych

(h) Przedstawianie wszelkich raportów w razie potrzeby do sędziego Referee przed opuszczeniem miejsca gry; takie raporty muszą być dołączone do sprawozdania sędziego Referee dotyczącego naruszeń przepisów na linii bocznej podczas trwania meczu

Ladies Gaelic Football Association
Croke Park
Dublin 3
www.ladiesgaelic.ie