

2017. évi MAFSZ Junior Kupa játékszabályai

A 2017. évi MAFSZ Junior Kupa mérkőzéseit a Versenykiírásnak megfelelően alapvetően 11vs11 alapon játsszák. A 11vs11 mérkőzések az aktuális 2017 Hivatalos MAFSZ Játékszabályok szerint kerülnek megrendezésre, semmilyen eltérő szabályozás nincs.

A Versenykiírás szerint amennyiben valamelyik csapat nem tud vagy nem akar 11vs11 rendszerben játszani, akkor lehetséges a 9vs9 játékszabályok alkalmazása. A 9vs9 játékszabályok az alábbiak szerinti változtatásokat tartalmazzák a 11vs11 rendszerhez képest:

I. Főbb szabálmódosítások

1. A mérkőzést két, egyenként **9** fős csapat vívja.
2. Egy mérkőzés teljes hossza **36** perc, amely négy, egyenként **9** perces játékrészre van osztva.
3. „Snap”-kor a „scrimmage line”-on legalább **három** támadó játékosnak 50-79 közötti számot kell viselnie és négynél több játékos nem tartózkodhat a “backfield”-en.
4. Extra játékidőben a csapatok a támadást az ellenfél **15**-yardos vonaláról kezdik.

Az összes többi szabály teljes mértékben megegyezik a 2017. évi Játékszabályban leírtakkal.

II: Módosított szabályok

A szabályok pontos értelmezése érdekében az alábbiakban kiemeljük a Szabálykönyv módosításokkal érintett részeit:

A mérkőzés

„...1. 1. 1. SZAKASZ:

- a.: A mérkőzés két – egyenként nem több mint, **9** játékost tartalmazó - csapat között játszódik, egy téglalap alakú pályán, tojás alakú labdával.
- b.: Egy csapat legálisan játszhat **9**-nél kevesebb játékosal, de “Illegal formation” szabálytalanságot követ el és emiatt meg lesz büntetve, ha nem felel meg az alábbi előírásoknak:
 - 1: A-csapatból legalább 4 játékosnak kell a rúgó mindkét oldalán lenni kirúgáskor, amikor a labdát elrúgják. (Szabály 6-1-2-c-3)
 - 2: „Snap”-kor a „scrimmage line”-on legalább **három** támadó játékosnak 50-79 közötti számot kell viselnie és négynél több játékos nem tartózkodhat a “backfield”-en. (Szabály 2-21-2, Szabály 2-27-4 és Szabály 7-1-4-a) (Kivétel: Szabály 7-1-4-a-5) (A.R. 7-1-4:IV-VI)

MEGJEGYZÉS: A magyarországi mérkőzéseken a számozásra vonatkozó szabály megsértését nem büntetik, ha a “számozás-szabálynak” nem megfelelő falember jelezi a pozícióját a mérkőzés előtt a „referee”-nek, valamint a játékvezetőknek és az ellenfélnek is minden egyes kísérlet előtt! Ennek a játékosnak lehetőség szerint valamilyen jól látható jelzést kell viselnie a kísérlet során.”

Extra játékidő

3. 1. 3. SZAKASZ:

„...b: A játékvezetők a pálya közepére kísérik a csapatkapitányokat (Szabály 3-1-1) a pénzfeldobáshoz. A „referee” a két csapat maximum négy csapatkapitánya és egy másik játékvezető jelenlétében pénzfeldobással eldönti a választás jogát. A vendég csapat kijelölt csapatkapitánya választ először a feldobáskor. A pénzfeldobás győztese nem halaszthatja el a választást és az alábbiak közül köteles egyet választani:

1. Támadás vagy védekezés, úgy, hogy a támadók a birtokolt támadássorozatot az ellenfél **15**-yardos vonaláról kezdik.
2. A pálya melyik végét használják a csapatok a hosszabbítás során mindkét birtokolt támadássorozathoz....”

„...d: **Extra játékidő (hosszabbítás):** egy hosszabbítás két birtokolt támadássorozatból áll, amelyek során mindkét csapat az ellenfél **15**-yardos vonalán (feltéve, hogy azt egy büntetés másként nem rendeli) „snap”-pel hozza játékba a labdát a „hash mark”-on, vagy azon belülről, azon a térfélen, amelyiket a pénzfeldobásnál megjelöltek. A „snap”-et a **15**-yardos vonal közepéről kell elvégezni, kivéve ha a támadó csapat a labdát annak játékra alkalmassá nyilvánítása előtt máshová nem teteti a „hash mark”-okra vagy azon belülről. A labdát annak játékra alkalmassá nyilvánítása után már csak egy csapat-időkérés árán lehet máshová helyzetetni, kivéve, ha ezt megelőzi egy A-csapat által elkövetett szabálytalanság, vagy egymást kioltó szabálytalanságok.. ...”

Játékrészek hossza és a Játékmegszakítások

„... 3. 2. 1. SZAKASZ:

Egy mérkőzés teljes hossza **36** perc, amely négy, egyenként **9** perces játékrészre van osztva. Az első és második negyed (első félidő), valamint a harmadik és negyedik negyed (második félidő) között egy perces szünetek vannak. (**Kivétel:** Az első és második, valamint a harmadik és negyedik negyedek közötti 1 perces szünetek média-időkéréssel meghosszabbíthatók.) ...”

9-nél több játékos a pályán

„... 3. 5. 3. SZAKASZ:

- a: Az A-csapat nem bonthatja meg a „huddle”-t **9**-nél több játékosal és nem tartózkodhat **9**-nél több játékos a „huddle”-ban, vagy a formációban 3 másodpercnél hosszabb ideig. A játékvezetőknek meg kell állítaniuk minden cselekedetet függetlenül attól, hogy a kísérletet megkezdték-e, vagy sem.
- b: A B-csapat számára rövid ideig engedélyezett **9**-nél több játékos a pályán tartani, hogy reagálni tudjon a támadók felállítására, de nem lehet **9**-nél több játékos a pályán a formációban, ha a „snap” már nyilvánvalóan nagyon közeli. Amikor a „snap” nyilvánvalóan közelít, vagy már éppen megtörtént, akkor a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a további eseményeket. (**A.R. 3-5-3-IV**) ...”

Támadó csapat előírásai – a „snap” pillanatában

7. 1. 4. SZAKASZ:

„... a: **Formáció:** a „snap” pillanatában az A-csapat formációjának a következő előírásoknak kell megfelelnie:

1. Az összes játékosnak a pályán belül kell tartózkodnia.
2. Az összes játékosnak falembernek, vagy „back”-nek kell lennie. (Szabály 2-27-4)
3. Legalább **3** falembernek kell 50 és 79 közé eső mezzszámot viselni. (**Kivétel:** Amikor a „snap”-et „scrimmage-rúgó” formációból indítják, akkor az alábbi 5. pont előírásai érvényesek.)

MEGJEGYZÉS: A magyarországi mérkőzéseken a számozásra vonatkozó szabályoktól indokolt esetben (pl. sérülések) el lehet térni, ha a „referee” a mérkőzés előtt tájékoztatva lett és minden érintett kísérlet előtt a „referee”-t, vagy az „umpire”-t és az ellenfelet figyelmeztették.

4. Maximum 4 játékos lehet „back”.
5. Egy „scrimmage-rúgó” formációban a „snap” pillanatában (Szabály 2-16-10) az A-csapatnak lehet **háromnál** kevesebb olyan falembere, akinek a mezzsámja 50 és 79 közé esik, ha az alábbi előírásoknak megfelel.
 - (a) Az összes falember, akinek a mezzsámja nem 50 és 79 közé esik és jogosulatlan elkapó a pozíciója alapján akkor válik kivétellé a számozásra vonatkozó szabály alól, amikor a „snapper” elfoglalja a pozícióját.

- (b) Az összes ilyen játékos, aki kivétel a számozásra vonatkozó szabály alól, a „scrimmage-line”-on kell helyezkednie és nem lehet a fal szélén. Egyéb esetben az A-csapat „Illegal formation” szabálytalanságot követ el.
 - (c) Az összes ilyen játékos kivétel marad a számozásra vonatkozó szabály alól végig a kísérlet során és jogosulatlan elkapó marad mindaddig, amíg jogosulttá nem válik a Szabály 7-3-5 pontja alapján (egy előre-passzt megérint egy játékvezető, vagy a egyik B-csapat játékosa)
- Az 5(a) - 5(c) pontok előírásai a továbbiakban nem érvényesek, ha a „snap” előtt egy játékrész véget ér, vagy egy csapatidőkérés vagy játékvezetői időkérés történt.

Jelen szabálmódosításokat a MAFSZ Játékvezetői Bizottsága az Edzőbizottsággal történt előzetes egyeztetés után, annak szakmai javaslatát figyelembe véve dolgozta ki.

MAFSZ JB

