



<https://damanchur.github.io/>

opracował: Damanchur, banshee z gta 3

PRZEPISY GRY 2024/25

ARTYKUŁ 1 - Pole gry	2
1. Oznaczenie pola gry	2
2. Wymiary pola gry	2
3. Bramki	4
4. System VAR	4
ARTYKUŁ 2 - Rozgrywka meczu	6
1. Czas trwania meczu	6
2. Rozpoczęcie się meczu	6
3. Zasady gry	6
4. Rzuty	6

ARTYKUŁ 1 - Pole gry

1. Oznaczenie 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.

Punkt środkowy pola gry wyznaczony jest w połowie linii środkowej. Jest on oznaczony propem "tire".

Zawodnik, który wykonuje niedozwolone znaki na polu gry, musi zostać napomniany za niesportowe zachowanie. Jeżeli sędzia zauważy, że takie oznaczenia dokonywane są w czasie, gdy piłka jest w grze, musi napomnieć winnego zawodnika w najbliższej przerwie w grze.

2. Wymiary pola gry

Linia boczna musi być dłuższa niż linia bramkowa.

Długość linii bocznej:

minimum: 11 "Wall 2_12" (88m)

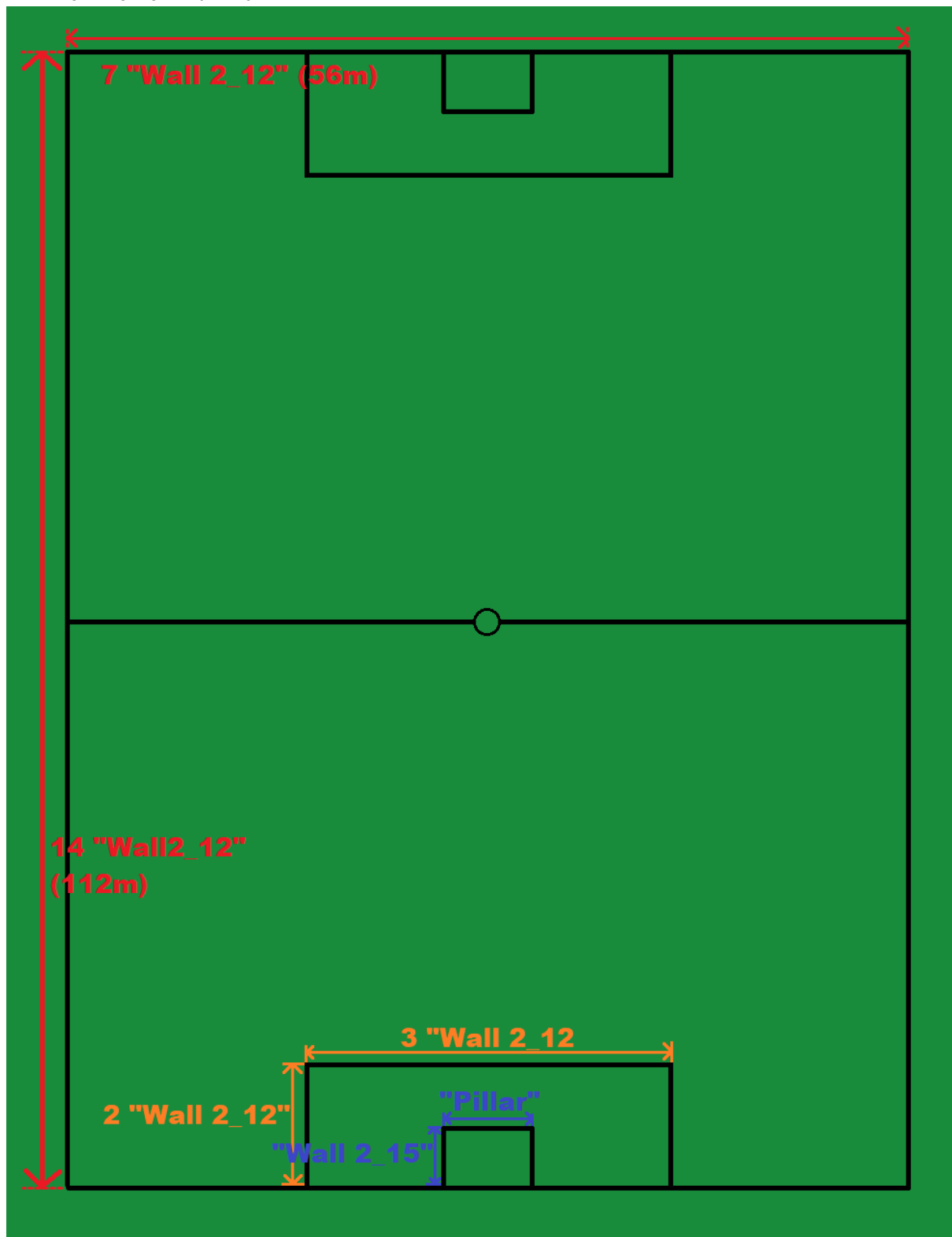
maksimum: 15 "Wall 2_12" (120m)

Długość linii bramkowej:

minimum: 5 "Wall 2_12" (40m)

maksimum: 115 "Wall 2_12" (88m)

Poniżej znajduje się przykład boiska (na podstawie stadionu Król. Kabuto)

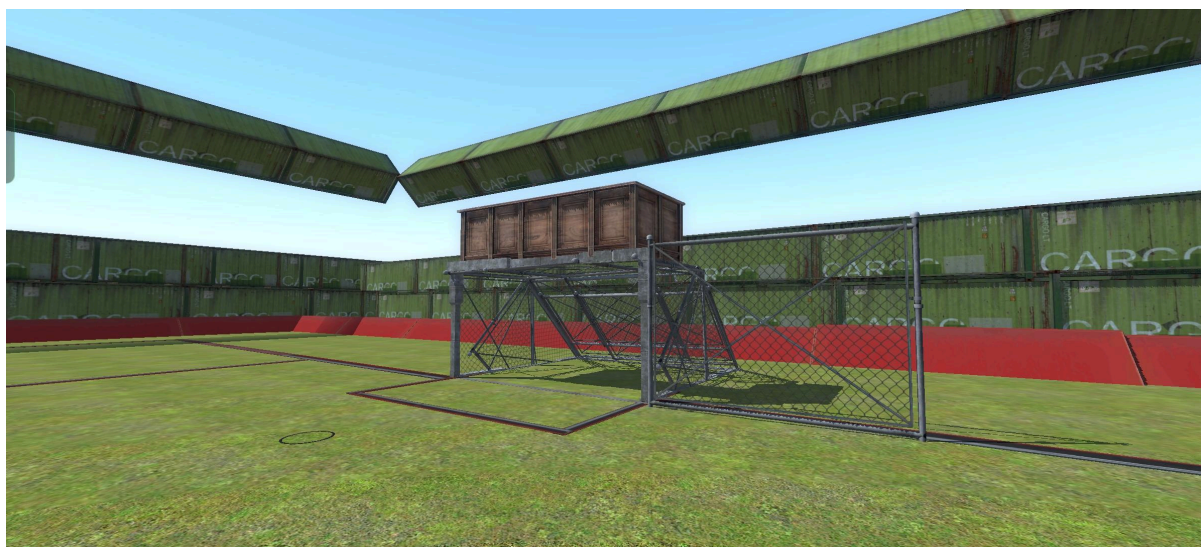


3. Bramki

Bramki muszą być umieszczone na środku każdej linii bramkowej.

Bramka składa się z dwóch pionowo ustawionych słupków w jednakowej odległości od linii bocznych, połączonych u góry poziomą poprzeczką. Słupki bramkowe i poprzeczka muszą być wykonane z dozwolonego materiału i nie mogą być niebezpieczne. Ich przekrój musi być jednakowego kształtu, tj. kwadratowy, prostokątny, okrągły, eliptyczny lub musi stanowić połączenie tych przekrojów.

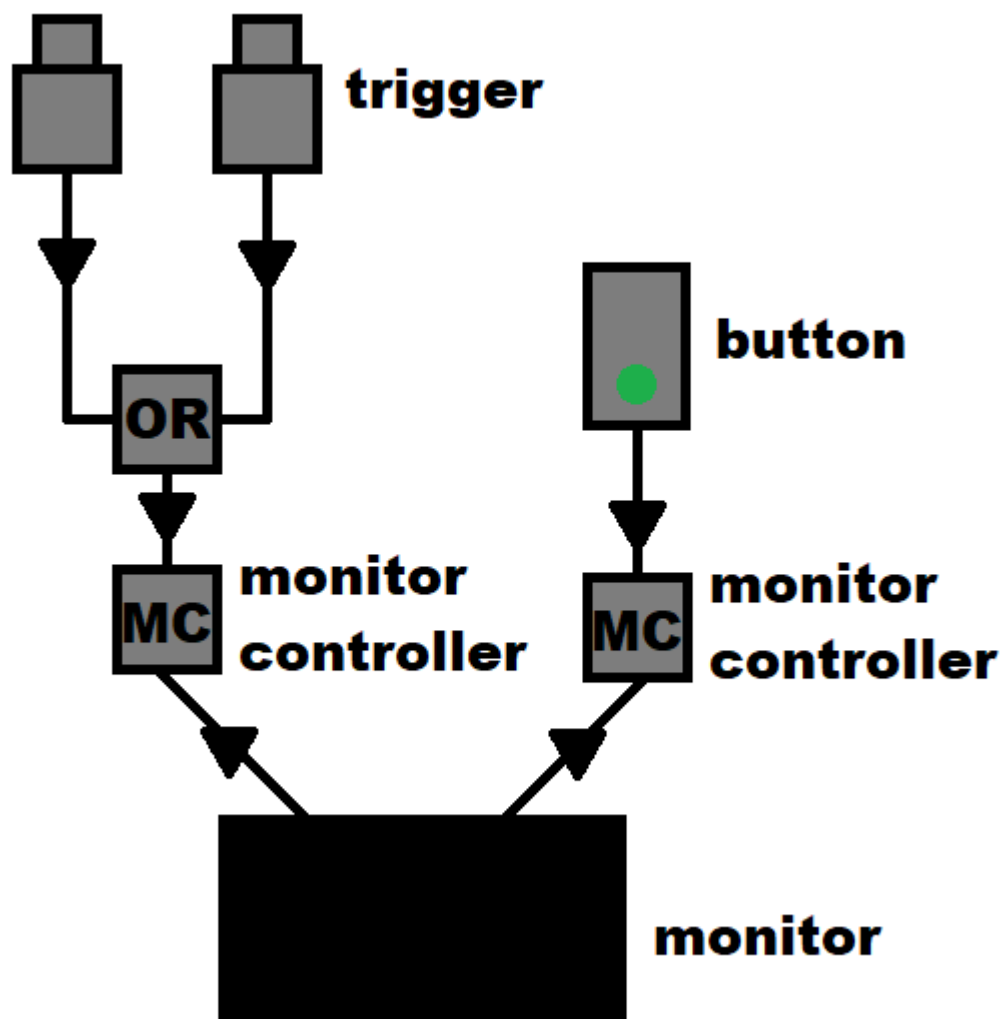
Odległość pomiędzy wewnętrznymi krawędziami słupków bramkowych wynosi 1 "HelpDesk", a odległość od dolnej krawędzi poprzeczki do podłoża wynosi 1 "ChainlinkSingle".



4. System VAR

System VAR składa się z jednego lub kilku triggerów na bramkę, podłączonych do kontrolera monitora (lub gdy mamy więcej niż jeden - najpierw do bramki logicznej OR) o kolorze zielonym z napisem:

"<size=x>GOL DLA GOSPODARZY/GOŚCI</size>" gdzie pod x wpisujemy wielkość czcionki (zazwyczaj będzie to 100), oprócz tego składa się z przycisku podłączonego do kontrolera monitora o kolorze czarnym bez jakiegokolwiek napisu - służy on do resetu systemu VAR.



Triggery muszą:

- jedynie wykrywać obiekty o nazwie "bouncy_ball"
- być identycznie ustawione na obydwu bramkach
- wykrywać piłkę dopiero, gdy wpadnie do bramki całym obrysem
- nie wystawać poza bramkę

Systemem VAR nie może sterować członek klubu grającego mecz. Musi być to osoba wiarygodna, lub gdy takiej nie ma system VAR powinien zostać pokazany graczom.

ARTYKUŁ 2 - Rozgrywka meczu

1. Czas trwania meczu

Całe spotkanie bez doliczonego czasu powinno trwać około 20 minut. Mecze podzielone są na dwie 7 minutowe połowy, z 5 minutową przerwą między nimi. Do każdej połowy sędzia może doliczyć czas dodatkowy.

2. Rozpoczęcie się meczu

Mecz rozpoczyna się od ustawienia zawodników na linii środkowej. Obie drużyny śpiewają swój hymn, po czym losowana jest drużyna zaczynająca poprzez rzucenie tablicą. Po tym momencie wszyscy obserwujący, którzy nie biorą udziału w spotkaniu muszą zejść z boiska. Sędzia rozpoczyna mecz nadając sygnał start gwizdkiem

3. Zasady gry

- 3.1. narzędzie "Hand" służy do uderzania oraz prowadzenia piłki, a "GravityGun" do łapania jej (można go tylko używać w polu karnym)
- 3.2. jeśli piłka odbije się od ziemi co najmniej pięciokrotnie w jednym miejscu, osiągając wówczas znaczną wysokość (mniej więcej 1-2 razy wyższą niż gracz), to następuje rzut zależny z miejsca, w którym piłka zatrzymała się na boisku
- 3.3. jeśli piłka zostanie złapana GravityGunem przez gracza poza polem karnym, to następuje rzut wolny
- 3.4. jeśli gracz złapie piłkę poza polem karnym gdy się w nim znajduje lub złapie piłkę w polu karnym, gdy sam nie znajduje się w nim, następuje rzut karny
- 3.5. od outów oraz wychodząc ze swojego pola karnego, można podrzucić sobie piłkę zanim zacznie się ją prowadzić
- 3.6. przewinienia takie jak sfaulowanie zawodnika lub dotknięcie piłki ręką mogą być ukarane przez sędziego
- 3.7. uzyskanie czerwonej kartki równa się ze zejściem z boiska, oraz walk-overem jeśli w drużynie nie ma drugiego zawodnika lub on również zyskał czerwoną kartkę
- 3.8. niepojawienie się do 30 minut po czasie rozpoczęcia meczu skutkuje walk-overem
- 3.9. walk-over oznacza mecz z wynikiem 3-0

4. Rzuty

- 4.1. rzut wolny - piłkę można podbić, oraz normalnie ją prowadzić
- 4.2. rzut wolny pośredni - piłkę można podbić lecz nie wolno jej prowadzić, następuje gdy dochodzi do rzutu wolnego około 2-4m od pola karnego
- 4.3. rzut karny - wykonując go można uderzyć piłkę z ręki, lub ją popchnąć, ominięcie piłki więcej niż jeden raz będzie uznawane jako próba zmylenia bramkarza co skutkuje zakończeniem rzutu i gdy wtedy ja złapiesz nie dostaniesz żółtej kartki, kartkę dostaniesz dopiero po 3 taki.

