

# FLICKBALL

**Autor gry: Kamil Łukasik**

**Liczba graczy: 2**

**Czas rozgrywki: ok. 15-20 minut**

[opis komponentów i opis pola gry wraz ze schematem]

[boisko]

[koło centralne]

[punkt centralny]

[punkt karny]

[pole karne – duży prostokąt]

[pole bramkowe jako specjalna część pola karnego – mały prostokąt]

[łuk pola karnego i obszar łuku pola karnego (tzw. obszar „D”)]

[łuk rogu boiska]

[linia boczna]

[linia końcowa]

[linia bramkowa]

## **spis komponentów:**

- mata do gry o wymiarach 140x100 cm, z obszarem boiska o wymiarach 124x83 cm
- 1 krążek piłki (w kolorze żółtym)
- 20 krążków piłkarzy (po 10 w kolorach białym i czarnym – w prototypie są to krążki z gry YINSH)
- 2 duże krążki bramkarzy (po 1 w kolorach białym i czarnym)
- 2 bramki (po 1 w kolorach białym i czarnym)
- 1 znacznik odległości
- 3 żetony punktów

## OPIS GRY

Gra Flickball jest próbą przeniesienia meczu piłkarskiego na planszę w formie taktycznej, pstrykanej gry zręcznościowej.

## ZARYS ROZGRYWKI I CEL GRY

Gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie, wykonując w turze od jednego do trzech pstryknięć zawodnikami własnej drużyny. Gra natychmiast kończy się zwycięstwem gracza, który strzeli drugiego gola (zdobędzie dwa żetony punktów).

**ZŁOTA ZASADA:** rozrywka we Flickball może wymagać od graczy zaakceptowania pewnej dozy umowności i kompromisów przy rozstrzygnięciu spornych sytuacji. W toku rozrywki może zdarzyć się, że gracze będą musieli określić odległość faulu czy wskazać dokładne miejsce wykonania stałego fragmentu gry. Pamiętajcie, że liczy się tutaj przede wszystkim dobra zabawa i odmierzanie wszystkiego z zegarmistrzowską precyzją nie jest zgodne z duchem gry. Często „mniej więcej” będzie całkowicie wystarczające!

## KLUCZOWE POJĘCIA

- **dysk** to zbiorowa nazwa dla piłkarza/bramkarza/piłki
- **zawodnik** to zbiorowa nazwa dla piłkarza/bramkarza
- **pole bramkowe** jest specjalną częścią pola karnego; gdy zasady mówią o polu karnym, dotyczą również pola bramkowego
- **linia bramkowa** jest specjalną częścią linii końcowej; gdy zasady mówią o linii końcowej, dotyczą również linii bramkowej. Linia bramkowa jest **częścią pola bramkowego**
- dysk dotykający linii bocznej/końcowej znajduje się w obszarze boiska i jest uznawany za będący „na linii”
- **pole neutralne** – obszar wewnątrz granic boiska, do którego nie należy pole karne ani linie boczne/końcowe/połowy. Jeśli zasady nakazują umieścić zawodnika w polu neutralnym, nie można umieścić go w polu karnym, nie może również dotykać żadnej z tych linii.
- dysk jest „**poza boiskiem**”, jeśli nie znajduje się w obrębie boiska i nie dotyka żadnej z linii bocznych/końcowych
- dysk dotykający linii pola karnego lub będący w jego obrębie jest uznawany za będący „**w polu karnym**” (w przeciwnym wypadku dysk znajduje się „**poza polem karnym**”)
- obszar łuku pola karnego poza prostokątem pola karnego nie należy do tego pola

## PRZYGOTOWANIE GRY

Poniższe kroki przygotowania należy przeprowadzić w podanej kolejności:

1. Rozwińcie matę na środku obszaru gry tak, abyście mieli do niej swobodny dostęp z każdej strony (polecamy grać na dużej płaskiej powierzchni, np. podłodze).
2. Każdy z graczy otrzymuje losowo wybraną bramkę i umieszcza ją w wyznaczonym miejscu na swojej połowie boiska.
3. Każdy z graczy otrzymuje drużynę w kolorze swojej bramki składającą się z 8 piłkarzy i 1 bramkarza.
4. Gracz prowadzący białą drużynę zostaje **aktywnym graczem**.

**WAŻNE:** **Aktywnym** graczem zawsze jest gracz, którego tura właśnie trwa (podczas rozpoczęcia gry będzie to jednocześnie gracz rozpoczynający). Jego przeciwnik jest podczas tej tury graczem **pasywnym**.

5. Piłkę należy umieścić w punkcie centralnym.

6. Obaj gracze jednocześnie umieszczają swoich bramkarzy na środku swojego pola bramkowego, a następnie umieszczają czterech swoich piłkarzy w polu karnym oraz jednego na środku łuku pola karnego, w miejscach wskazanych na zdjęciu.

7. Aktywny gracz umieszcza na boisku pięciu pozostałych piłkarzy:

a) trzech w dowolnych miejscach pola neutralnego (zob. kluczowe pojęcia, str. 2) na swojej połowie boiska (ale **wyjątkowo** z wyłączeniem koła centralnego)

b) dwóch w kole centralnym, przy czym:

- obaj piłkarze muszą przylegać do piłki

- obaj piłkarze muszą „wychodzić” większą częścią swojej powierzchni na połowę pasywnego gracza

8. Pasywny gracz umieszcza swoich pozostałych pięciu piłkarzy w dowolnych miejscach pola neutralnego na swojej połowie boiska (ale **wyjątkowo** z wyłączeniem koła centralnego).

9. Aktywny gracz wykonuje turę rozpoczynającą (patrz niżej).

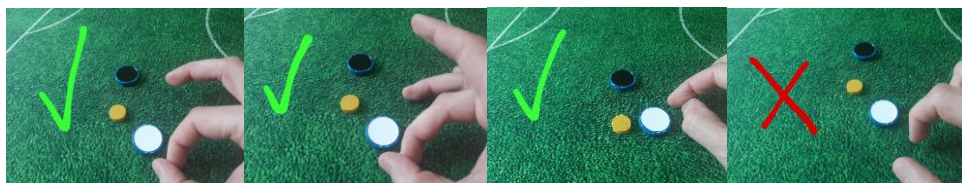
**Uwaga:** Po każdym голу należy wykonać kroki przygotowania gry 5-9 z niebieskiej ramki – aktywnym graczem zostaje gracz, któremu strzelono gola.



Fot. 1 Przykładowe przygotowanie gry

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

**Poprawne pstrykanie:** pstrykać można z wykorzystaniem dowolnego palca (także kciuka), zawsze należy jednak wyprowadzić pstryknięcie „z dwóch palców”, zakładając jeden palec pod drugi. Nie jest dozwolone „przesunięcie” zawodnika jednym palcem (przykłady poprawnych i niepoprawnych pstryknięć na zdjęciach poniżej). **Ważne:** Żadnemu z graczy nie wolno pstrykać zawodnikami przeciwnika ani bezpośrednio piłką; można pstrykać wyłącznie swoimi zawodnikami.



### Wskazówki techniczne:

1. *jeśli dysk zatrzyma się w obszarze boiska na swojej krawędzi, należy położyć go na płasko w tym samym miejscu boiska*
2. *jeśli dysk wyląduje na innym dysku, aktywny gracz umieszcza go na boisku przyległe do tego dysku*
3. *jeśli piłka zatrzyma się w obrębie pola bramkowego i konstrukcja bramki utrudni (albo wręcz uniemożliwi) aktywnemu graczowi swobodne ustawienie bramkarza lub pstryknięcie zawodnikiem w celu wykopania piłki, gracz ten może tymczasowo „zdemontować” bramkę tak, by móc wygodnie ustawić rękę do pstryknięcia.*
4. *jeśli zawodnicy pasywnego gracza uniemożliwiają aktywnemu graczowi ułożenie ręki do pstryknięcia zawodnikiem, aktywny gracz może poprosić pasywnego gracza o możliwość tymczasowego ich przesunięcia i wykonanie pstryknięcia. Jeśli to zrobi, po pstryknięciu musi przestawić przesuniętych zawodników w ich pierwotne położenie.*
5. *sugerujemy, by **gracze liczyli pstryknięcia na głos**, w celu uniknięcia pomyłek*
6. *jeśli gracz przypadkowo przesunie jakiegokolwiek dysk, należy umieścić go z powrotem w jego pierwotnym położeniu*
7. *Wariant FAIR PLAY: może zdarzyć się, że gracz wykona „przypadkowe pstryknięcie” przymierzając się do uderzenia palcem w zawodnika. Zgodnie ze standardowymi regułami takie „muśnięcie” dysku traktowane jest jako jedno z pstryknięć, ale w duchu fair play pasywny gracz może zdecydować, że taki ruch nie zużywa puli pstryknięć aktywnego gracza.*

### TURA ROZPOCZYNAJĄCA

Turę rozpoczynającą rozgrywa się na początku gry oraz po utracie gola. Aktywny gracz wykonuje od jednego do trzech pstryknięć swoimi zawodnikami. Pierwsze pstryknięcie (rozpoczynające) wykonuje jednym z piłkarzy przylegających do piłki. Z uwagi na ustawienie początkowe piłkarzy w kole centralnym, pstryknięcie rozpoczynające nastąpi w kierunku własnej bramki aktywnego gracza.

### POZOSTAŁE TURY

Po tym, jak aktywny gracz zakończy swoją turę (w tym turę rozpoczynającą), pasywny gracz staje się nowym aktywnym graczem i rozgrywa swoją turę, wykonując od jednego do trzech pstryknięć swoimi zawodnikami. Taka sekwencja tur trwa do momentu strzelenia gola lub wymuszonego przerwania stałym fragmentem gry (patrz stałe fragmenty gry, str. 6).

**Ważne:** W swojej turze gracz zawsze musi wykonać przynajmniej jedno pstryknięcie, może jednak zrezygnować z dowolnej liczby pozostałych przysługujących mu pstryknięć.

### ZAWODNICY A LINIE BOCZNE/KOŃCOWE/POLE KARNE

- jeśli zawodnik dowolnego gracza wypadnie poza boisko przez linię boczną lub końcową, aktywny gracz natychmiast umieszcza tego zawodnika na tej linii w miejscu, w którym opuścił boisko.

**Ważne:** piłkarze gracza nigdy nie mogą dotykać **własnego** pola bramkowego. Jeśli na koniec tury aktywnego gracza jakikolwiek piłkarz aktywnego lub pasywnego gracza (przesunięty np. w wyniku uderzenia piłką) dotyka **własnego** pola bramkowego lub „wpadł” do własnej bramki, aktywny gracz umieszcza go na linii końcowej na odcinku obszaru pola karnego, ale poza obszarem pola bramkowego.

- **REGUŁA ROZPĘDU:** jeśli zawodnik aktywnego gracza trafi na linię boczną/kończową w wyniku bezpośredniego pstryknięcia i gracz ten zdecyduje się wykorzystać **tego samego** piłkarza do najbliższego pstryknięcia w tej turze, może **przed tym pstryknięciem** umieścić go **w dowolnym miejscu tej linii**. Może także umieścić tego zawodnika na obszarze trawy poza boiskiem wzdłuż tej linii (np. chcąc uzyskać lepszy dostęp do piłki leżącej na linii lub pstryknąć w nią zawodnikiem z większej odległości). Uznaje się, że na potrzeby rozpatrzenia bieżącego pstryknięcia zawodnik ten wykorzystuje **regułę rozpędu**.

**To kluczowa zasada! Często korzystajcie z tej możliwości, pozwala ona bowiem szybko przemieścić zawodnika wzdłuż boiska na duże odległości i precyzyjnie ustawić go do kolejnego pstryknięcia, w tym także strzału!**

- **REGUŁA BRAMKARZA:** jeśli bramkarz aktywnego gracza znajduje się w polu karnym lub na linii końcowej swojej połowy boiska (pamiętajcie, **bramkarz znajdujący się na linii końcowej swojej połowy boiska traktowany jest tak, jak gdyby był we własnym polu karnym i vice versa**) aktywny gracz może przed pstryknięciem nim umieścić go w dowolnym miejscu tego pola karnego lub dowolnym miejscu linii końcowej (w tym również na obszarze trawy poza linią końcową).

**To bardzo ważna zdolność bramkarza, pozwalająca graczowi szybko ustawić go przy piłce, bez „marnowania” pstryknięć na odpowiednie podejście do niej innymi piłkarzami.**

- Uwaga: przed wykonaniem stałego fragmentu gry (patrz stałe fragmenty gry, str. 8) bramkarze obu graczy automatycznie wracają w dowolne miejsce swojego **pola bramkowego**
- jeśli na koniec tury aktywnego gracza jego bramkarz znajduje się w polu karnym lub na linii końcowej własnej połowy boiska, należy umieścić go na środku pola bramkowego

### SEKWENCJA STRZAŁU

**Strzał** na bramkę **musi** być uprzednio zadeklarowany przez aktywnego gracza. Jeśli piłka przekroczy linię bramkową przeciwnika całym obwodem, ale strzał nie został zadeklarowany, wówczas aktywny gracz natychmiast kończy bieżącą turę i gra rozpoczyna się rzutem od bramki (patrz stałe fragmenty gry, str. 6).

**Wyjątek: gol samobójczy.** Jeśli w wyniku dowolnego pstryknięcia (ale nie rzutu z autu) aktywnego gracza piłka wpadnie całym obwodem do jego własnej bramki, wówczas pasywny gracz strzela gola (zdobywa punkt). Jeśli to drugi punkt pasywnego gracza, **wygrywa mecz**. Jeśli nie, aktywny gracz pozostaje aktywnym graczem – należy wykonać kroki przygotowania gry 5-9 z niebieskiej ramki na str. 3.

**UWAGA: nie można** deklarować strzału ze swojej połowy boiska. Piłka musi znajdować się całym obwodem po stronie przeciwnika (nie ma znaczenia, gdzie znajduje się strzelający zawodnik).

**Sekwencję strzału** należy przeprowadzić w poniższej kolejności:

1. Aktywny gracz deklaruje **strzał** i wskazuje, którym zawodnikiem go wykona. Jeśli wskaże zawodnika znajdującego się na linii bocznej/końcowej, który wykorzystuje **regułę rozpędu**, ma teraz ostatnią możliwość umieszczenia go w dowolnym miejscu tej linii albo na obszarze trawy poza boiskiem wzdłuż tej linii. Po podjęciu ostatecznej decyzji gracz nie może już zmieniać położenia piłkarza przed wykonaniem strzału

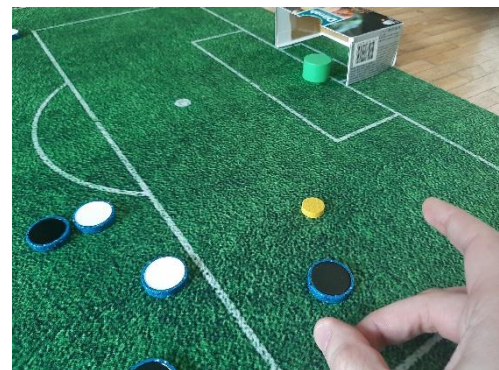
2. Należy sprawdzić, czy gracz pasywny ma prawo przemieszczenia bramkarza (bramkarz może pozostać w swoim pierwotnym położeniu):

2a. **Strzał z dystansu.** Jeśli w momencie deklarowania strzału piłka znajduje się poza polem karnym, a bramkarz pasywnego gracza znajduje się w polu karnym lub na linii końcowej swojej połowy boiska, pasywny gracz może umieścić bramkarza w dowolnym miejscu pola bramkowego.



*Fot. 2 Przykład strzału z dystansu (z wykorzystaniem reguły rozpędu)*

2b. **Sytuacja podbramkowa.** Jeśli w momencie deklarowania strzału piłka znajduje się w polu karnym (ale nie w polu bramkowym), a bramkarz pasywnego gracza znajduje się w polu karnym lub na linii końcowej swojej połowy boiska, pasywny gracz może umieścić bramkarza w dowolnym miejscu linii bramkowej.



*Fot. 3 W sytuacji podbramkowej bramkarz nie może „skrócić” kąta strzału*

2c. **Sytuacja stuprocentowa.** Jeśli w momencie deklarowania strzału piłka znajduje się w polu bramkowym, pasywny gracz nie ma możliwości poruszenia bramkarza.



*Fot. 4 Bramkarz musi pozostać w pierwotnym położeniu.*

3. Aktywny gracz wykonuje strzał.

**WAŻNE:** Po wykonaniu strzału aktywny gracz **kończy swoją turę**, bez względu na to, ile pstryknięć mu pozostało.

4. Należy zastosować rezultaty strzału:

a) Jeśli piłka całym obwodem przekroczyła linię bramkową, **pada gol** (aktywny gracz zdobywa żeton punktu). Jeśli to **drugi** żeton punktu aktywnego gracza, **wygrywa mecz**. Jeśli nie, pasywny gracz zostaje nowym aktywnym graczem – należy wykonać kroki przygotowania gry 5-9 z niebieskiej ramki na str. 3.

b) Jeśli nie padł gol, ale piłka nadal jest w obszarze boiska, pasywny gracz zostaje nowym aktywnym graczem i wykonuje swoją turę normalnie.

c) Jeśli nie padł gol, a piłka opuściła poza boisko w wyniku kontaktu z zawodnikiem aktywnego gracza, dotychczasowy pasywny gracz zostaje nowym aktywnym graczem i wykonuje **rzut od bramki** (zob. stałe fragmenty gry)

d) Jeśli nie padł gol, a piłka opuściła poza boisko jako ostatniego dotykając wcześniej zawodnika pasywnego gracza, aktywny gracz wykonuje **rzut różny** (zob. stałe fragmenty gry).

Ważne: Jeśli strzelający zawodnik sfaulował (zob. rzut wolny, str. 12) zawodnika pasywnego gracza podczas strzału, tura aktywnego gracza natychmiast się kończy. Ewentualny gol **nie zostaje uznany**, a pasywnemu graczowi przysługuje wykonanie stałego fragmentu gry (patrz niżej).

**STOP! WARIANT RODZINNY:** jeśli chcesz zagrać we Flickball z uproszczonymi regułami, możesz skorzystać z wariantu rodzinnego. Zignoruj tekst znajdujący się w sekcji *Pełne Zasady*, a reguły, które już przeczytałeś, zmodyfikuj o poniższe zapisy:

1. nie stosuje się reguły faulu

2. nie wykonuje się zaawansowanych stałych fragmentów gry. Jeśli piłka z jakiegokolwiek powodu opuści boisko, należy zastosować zasadę uproszczonego rzutu od bramki (nie ma tu zatem rozróżnienia na poszczególne stałe fragmenty gry jak np. rzut z autu czy rzut różny, wszystkie stałe fragmenty wykonuje się w ten sam sposób). Innymi słowy, **grę zawsze wznawia się przy użyciu swojego bramkarza z własnego pola bramkowego** (oczywiście w przypadku gola grę nadal wznawia się ze środka boiska i należy wykonać kroki przygotowania gry 5-9 z niebieskiej ramki na stronie 3):

a) jeśli piłka opuściła poza boisko w wyniku kontaktu z zawodnikiem aktywnego gracza, dotychczasowy pasywny gracz zostaje nowym aktywnym graczem i wykonuje **uproszczony rzut od bramki**: ustawia piłkę w dowolnym miejscu własnego pola bramkowego i wybija ją przy pomocy własnego bramkarza (ten ruch liczy się jako jedno pstryknięcie i nie ma tu zastosowania reguła kontaktu z sekcji „Pełne zasady”).

b) jeśli piłka opuściła poza boisko w wyniku kontaktu z zawodnikiem pasywnego gracza, aktywny gracz kończy swoją turę i ponownie zostaje aktywnym graczem (znów ma pełną pulę pstryknięć), po czym wykonuje **uproszczony rzut od bramki** tak jak w punkcie a).

Pamiętajcie, że przed rzutem od bramki obaj bramkarze automatycznie wracają na swoje pola bramkowe! W przeciwieństwie do pełnych reguł w obu powyższych przypadkach nie przemieszcza się żadnych innych piłkarzy!

**Uwaga:** Jesteście gotowi, by rozegrać mecz w wariacie rodzinnym. Jeśli jednak chcecie zagrać **pełną partię** z wykorzystaniem wszystkich taktycznych możliwości oferowanych przez Flickball, zignorujcie tekst z żółtej ramki powyżej i przeczytajcie rozdział *Pełne Zasady*.

## **PEŁNE ZASADY**

### **STAŁE FRAGMENTY GRY**

W trakcie meczu może dojść do pewnych szczególnych sytuacji (tzw. **stałych fragmentów gry**) przerywających normalną sekwencję gry. Do stałych fragmentów zalicza się:

I. rzut z autu

II. rzut od bramki

III. rzut różny

*W efekcie faulu:*

IV. rzut wolny

V. rzut karny

**Jeśli zajdzie zostanie spełniony warunek zainicjowania stałego fragmentu gry, aktywny gracz traci przysługujące mu pozostałe standardowe pstryknięcia i kończy swoją turę.** Należy wówczas ustalić, któremu graczowi przysługuje wykonanie stałego fragmentu gry – gracz ten zostaje aktywnym graczem i rozgrywa swoją turę, z uwzględnieniem poniższych zasad. Może okazać się, że ten sam gracz pozostanie aktywnym graczem w kolejnej turze (taka tura będzie traktowana jako nowa tura).

Jeśli w wyniku pstryknięcia dojdzie do faulu (zobacz niżej), zawsze należy rozpatrzyć rzut wolny albo rzut karny, niezależnie od tego, czy aktywny gracz strzelił gola lub doprowadził do zainicjowania innego stałego fragmentu gry. Innymi słowy, faul zawsze ma „pierwszeństwo”.

Pamiętajcie, że przed rozpatrzeniem każdego stałego fragmentu gry **obaj gracze automatycznie przemieszczają swoich bramkarzy w dowolne miejsce własnego pola bramkowego. Nie wlicza się to do limitu** przemieszczenia piłkarzy podczas niektórych stałych fragmentów gry.

**REGUŁA KONTAKTU:** W ramach jednej tury gracz **nie może** pstrykać zawodnikiem, którym **trafił** w piłkę przy wykonaniu stałego fragmentu gry, dopóki inny **jego** zawodnik nie będzie miał kontaktu z piłką w tej samej turze.

**MIERZENIE ODLEGŁOŚCI:** jeśli zasady mówią o *odległości*, chodzi tu o odległość między krawędzią jednego dysku a krawędzią innego dysku, czyli innymi słowy – „długość” pustej przestrzeni pomiędzy krawędziami dysków wyrażoną w średnicy piłkarzy. Tekturowa miarka ułatwia zmierzenie dwóch kluczowych odległości: **faulu** (**minimum 5 średnic**) oraz **dozwolonego dystansu** między piłką a piłkarzami (**dokładnie 3 średnice**) (zobacz niżej). [sposób mierzenia obok]

**KROK CZYSZCZENIA:** Jeśli zasady mówią o kroku czyszczenia, należy wykonać następujące czynności w podanej kolejności:

1. Jeśli aktywny gracz posiada jakichkolwiek swoich piłkarzy (innych niż wykonujący) w odległości mniejszej niż dozwolony dystans od piłki, musi ich przesunąć na odległość **równą** dozwolonemu dystansowi od piłki.

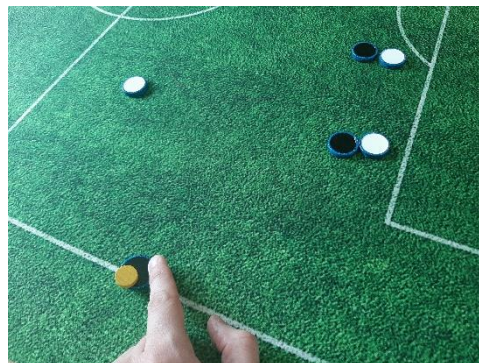
2. Jeśli pasywny gracz posiada jakichkolwiek swoich piłkarzy w odległości mniejszej niż dozwolony dystans od piłki, musi ich przesunąć na odległość **równą** dozwolonemu dystansowi od piłki.



## I. Rzut z autu

Aut następuje, gdy piłka całym swoim obwodem opuści boisko przez linię boczną. Rzut z autu wykonuje przeciwnik gracza, którego zawodnik jako ostatni dotknął piłki przed opuszczeniem przez nią obszaru boiska. Rzut z autu wykonuje się z linii bocznej, w miejscu, w którym piłka przekroczyła tę linię.

Do wykonania rzutu z autu gracz wykorzystuje piłkarza leżącego najbliżej miejsca wykonania autu. Umieszcza go na linii bocznej w miejscu autu, a następnie umieszcza na nim piłkę (tak jak wskazano na zdjęciu obok). Piłka powinna częściowo wystawać poza obwód piłkarza. Następnie aktywny gracz naciska palcem na krawędź piłkarza tak, aby „wyrzucił” on piłkę w boisko. Jeśli piłka wpadnie do bramki, wyląduje na zawodniku albo wypadnie poza obszar boiska należy powtórzyć rzut z autu. Innymi słowy – rzut z autu zawsze musi być udany, aby był zaliczony.



fot. 5 Sposób wykonywania rzutu z autu

Udany rzut z autu liczy się jako pierwsze pstryknięcie w turze. Aktywny gracz może po nim wykonać jeszcze do dwóch pstryknięć, zgodnie z normalnymi zasadami (**pamiętajcie o Regule kontaktu!**)

## II. Rzut od bramki

Rzut od bramki następuje, gdy w turze aktywnego gracza, w wyniku kontaktu z jego zawodnikiem, piłka całym swoim obwodem opuści boisko przez linię końcową po stronie pasywnego gracza. Gracz pasywny zostaje nowym graczem aktywnym i wykonuje rzut od bramki, z własnego pola bramkowego. Aby tego dokonać, należy wykonać następujące kroki w podanej kolejności:



fot. 6 Rzut od bramki

1. Aktywny gracz umieszcza piłkę w jednym z dwóch rogów swojego pola bramkowego (bliższych połowie boiska).
2. Aktywny gracz umieszcza bramkarza w dowolnym miejscu pola karnego.
2. Aktywny gracz musi zabrać wszystkich swoich piłkarzy z własnego pola karnego oraz linii końcowej i umieścić ich w polu neutralnym (zob. str. 2) swojej połowy boiska.
3. Pasywny gracz musi zabrać wszystkich swoich piłkarzy z pola karnego oraz linii końcowej połowy aktywnego gracza i umieścić ich w polu neutralnym swojej połowy boiska. Jeśli nie przeniósł w ten sposób żadnego piłkarza, wciąż może umieścić jednego dowolnego swojego piłkarza w polu neutralnym na swojej połowie (może w ten sposób próbować zablokować przewidywany tor „lotu” piłki albo utrudnić przeciwnikowi wyjście na dogodną pozycję).
4. Aktywny gracz wykonuje pstryknięcie bramkarzem (czyli rzut od bramki).

Rzut od bramki liczy się jako pierwsze pstryknięcie w turze. Aktywny gracz może po nim wykonać jeszcze do dwóch pstryknięć, zgodnie z normalnymi zasadami (**pamiętajcie o Regule kontaktu!**)

### III. Rzut różny

Rzut różny następuje w dwóch sytuacjach:

- a) **Na korzyść aktywnego gracza:** gdy w turze aktywnego gracza, w wyniku kontaktu z zawodnikiem pasywnego gracza, piłka całym swoim obwodem opuści boisko przez linię końcową po stronie pasywnego gracza.

W takim przypadku aktywny gracz pozostaje aktywnym graczem i wykonuje rzut różny z tego narożnika boiska, bliżej którego piłka opuściła linię końcową.

- b) **Na korzyść pasywnego gracza:** gdy w turze aktywnego gracza, w wyniku kontaktu z zawodnikiem aktywnego gracza, piłka całym swoim obwodem opuści boisko przez linię końcową po stronie aktywnego gracza.

W takim przypadku aktywny gracz natychmiast kończy swoją turę, a prawo wykonania rzutu różnego przechodzi na pasywnego gracza – ten gracz zostaje nowym aktywnym graczem i wykonuje rzut różny z tego narożnika boiska, bliżej którego piłka opuściła linię końcową.

W obu przypadkach **sekwencja wykonania rzutu różnego** jest identyczna i musi zostać wykonana w podanej kolejności:

1. Nowy aktywny gracz umieszcza piłkę w danym rogu boiska w taki sposób, aby dotykała łuku rogu boiska.
2. Następnie tymczasowo umieszcza swojego piłkarza leżącego najbliżej piłki częściowo „na piłce” aby oznaczyć, że to on będzie wykonywał rzut różny.



Fot 7. Biały gracz wykonuje krycie i ustawia mur

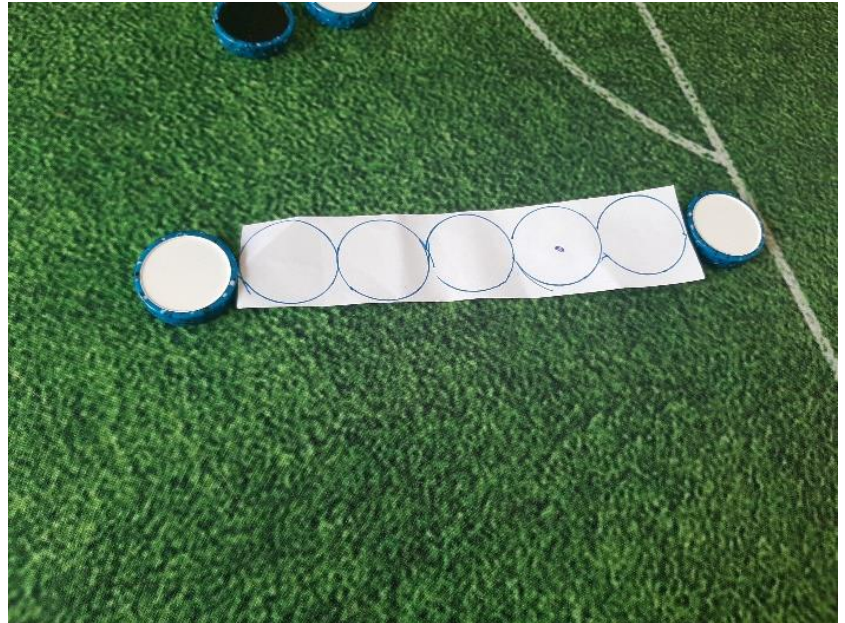
3. **KROK CZYSZCZENIA** (patrz str. 8)
4. Aktywny gracz może przemieścić od zera do dwóch swoich piłkarzy z dowolnego miejsca boiska w pole neutralne na połowie pasywnego gracza, z zachowaniem **dozwolonego dystansu** od piłki.
5. Pasywny gracz może przemieścić z dowolnego miejsca boiska o jednego piłkarza więcej, niż uczynił to gracz aktywny w punkcie 4 (zawsze przynajmniej jednego) i umieścić go na swojej połowie w wybrany przez siebie sposób:
  - a) tak, aby przylegał do piłkarza aktywnego gracza od dowolnej strony (nawet, jeśli będzie przez to wchodził swoim obwodem na pole karne). Wykonuje w ten sposób tzw. krycie. Nie może jednak złamać zasady dozwolonego dystansu od piłki.
  - b) na linii własnego pola karnego prostopadłej do linii końcowej (bliżej narożnikowi, z którego wykonywany jest rzut) tworząc tzw. **mur** (patrz fot. 7). Jeśli użyje więcej niż jednego piłkarza do stworzenia muru, wszyscy ci piłkarze muszą tworzyć nieprzerwany „łańcuch”.
6. Aktywny gracz umieszcza piłkarza z punktu 2 w wybranym miejscu w sąsiedztwie piłki i wykonuje pstryknięcie (czyli rzut różny).

Rzut różny liczy się jako pierwsze pstryknięcie w turze. Aktywny gracz może po nim wykonać jeszcze do dwóch pstryknięć, zgodnie z normalnymi zasadami (**pamiętajcie o Regule kontaktu!**).

## Faul

Faul następuje, gdy zawodnik **aktywnego** gracza uderzy bezpośrednio („przepchnięcie” przy pomocy piłki nie jest faulem!) w zawodnika **pasywnego** gracza i przesunie go na odległość przynajmniej pięciu średnic. Należy zmierzyć odległość pomiędzy pierwotnym a obecnym położeniem sfaulowanego zawodnika (linie końcowe i boczne są granicą dla odmierzania odległości – nie ma znaczenia, jak bardzo dany zawodnik wyleciał poza boisko, liczy się odległość do linii).

Czasem ciężko może być precyzyjnie określić dokładne miejsce, z którego przesunięty został zawodnik, dlatego też gracze muszą ustalić między sobą, czy faktycznie doszło do faulu. Zalecamy granie zgodnie z duchem *fair play*, ale jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, przyjmuje się, że faulu nie było.



*Fot 8. Pierwotne (z lewej) i końcowe (z prawej) położenie białego krążka po uderzeniu przez czarny krążek. Odległość wynosi pięć średnic, doszło więc do faulu.*

**PRZYWILEJ KORZYŚCI:** sfaulowany gracz zawsze ma prawo uznać, że faulu nie było – czasem dana sytuacja na boisku będzie po prostu dla niego korzystniejsza! Eliminuje to również możliwość przerwania gry przez faule taktyczne.

W zależności od pierwotnego położenia sfaulowanego zawodnika, faul skutkuje wykonaniem jednego z dwóch możliwych stałych fragmentów gry:

- a) **rzut wolny:** gdy sfaulowany zawodnik znajdował się poza polem karnym aktywnego gracza
- b) **rzut karny:** gdy sfaulowany zawodnik znajdował się w polu karnym aktywnego gracza

W obu przypadkach bieżący aktywny gracz traci swoją turę, a pasywny gracz zostaje nowym aktywnym graczem i wykonuje przysługujący mu stały fragment gry.

#### IV. Rzut wolny

- Jeśli faul miał miejsce na połowie pasywnego gracza (linia połowy jest traktowana jako połowa pasywnego gracza), wówczas rozgrywa się **szybki rzut wolny**. Należy wykonać następujące kroki:

1. Nowy aktywny gracz umieszcza piłkę w miejscu faulu.
2. Następnie tymczasowo umieszcza swojego piłkarza leżącego najbliżej piłki częściowo „na piłce” aby oznaczyć, że to on będzie wykonywał rzut wolny.
3. KROK CZYSZCZENIA (patrz str. 8)
4. Aktywny gracz umieszcza piłkarza z punktu 2 w wybranym miejscu w sąsiedztwie piłki i wykonuje pstryknięcie (czyli rzut wolny).

- Jeśli faul miał miejsce na połowie aktywnego gracza (czyli gracz sfaulował na swojej własnej połowie), wówczas rozgrywa się **pełny rzut wolny**. Należy wykonać następujące kroki:

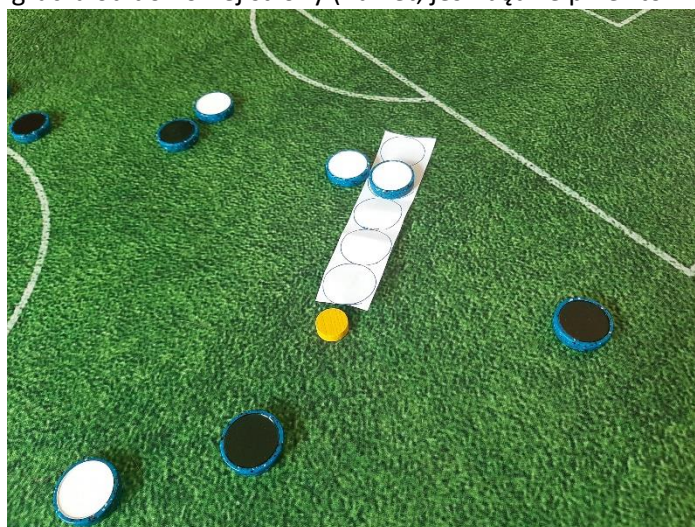
1. Nowy aktywny gracz umieszcza piłkę w miejscu faulu.
2. Następnie tymczasowo umieszcza swojego piłkarza leżącego najbliżej piłki częściowo „na piłce” aby oznaczyć, że to on będzie wykonywał rzut wolny.
3. KROK CZYSZCZENIA (patrz str. 8)
4. Aktywny gracz może przemieścić od zera do dwóch swoich piłkarzy z dowolnego miejsca boiska w pole neutralne na połowie pasywnego gracza, z zachowaniem **dozwolonego dystansu** od piłki.
5. Pasywny gracz może przemieścić z dowolnego miejsca boiska o jednego piłkarza więcej, niż uczynił to gracz aktywny w punkcie 4 (zawsze przynajmniej jednego) i umieścić go na swojej połowie w wybrany przez siebie sposób:

a) tak, aby przylegał do piłkarza aktywnego gracza od dowolnej strony (nawet, jeśli będzie przez to wchodził swoim obwodem na pole karne). Wykonuje w ten sposób **krycie**.

Nie może jednak złamać zasady **dozwolonego dystansu** od piłki.

b) w odległości równej dozwolonemu dystansowi od piłki, tworząc **mur**. Jeśli użyje więcej niż jednego piłkarza do stworzenia muru, wszyscy ci piłkarze muszą tworzyć nieprzerwany „łańcuch”.

6. Aktywny gracz umieszcza piłkarza z punktu 2 w wybranym miejscu w sąsiedztwie piłki i wykonuje pstryknięcie (czyli rzut wolny).



*Fot. 9 Mur ustawiony w odległości równej dozwolonemu dystansowi od piłki (3 średnice)*

W obu przypadkach rzut wolny liczy się jako pierwsze pstryknięcie w turze. Aktywny gracz może po nim wykonać jeszcze do dwóch pstryknięć, zgodnie z normalnymi zasadami (**pamiętajcie o Regule kontaktu!**). Gracz może zadeklarować strzał bezpośrednio z rzutu wolnego – traci jednak pozostałe pstryknięcia, zgodnie z normalnymi zasadami.

## V. Rzut karny

Jeśli gracz sfaulował w obrębie własnego pola karnego, wykonuje się **rzut karny**. Należy wykonać następujące kroki:

1. Należy zdjąć z boiska wszystkich zawodników.
2. Aktywny gracz umieszcza piłkę w punkcie karnym (oznaczonym białą kropką).
3. Następnie umieszcza jednego ze swoich piłkarzy w dowolnym miejscu obszaru łuku pola karnego.
4. Pasywny gracz umieszcza bramkarza w dowolnym miejscu linii bramkowej.
5. Aktywny gracz wykonuje strzał na bramkę (czyli rzut karny).



Fot 10. Przykładowe wykonanie rzutu karnego – piłkarza można ustawić w dowolnym miejscu tzw. obszaru „D” – włącznie z liniami tego obszaru.

Możliwe są dwa rezultaty strzału:

a) Jeśli padł **gol**, aktywny gracz zdobywa żeton punktu. Należy wykonać kroki przygotowania gry 5-9 z niebieskiej ramki.

b) Jeśli nie padł gol, należy wykonać kroki przygotowania gry 5-9 z niebieskiej ramki ze str. 3. z uwzględnieniem następujących modyfikacji:

ad 5 i 6. aktywny gracz umieszcza piłkę w jednym z dwóch rogów swojego pola bramkowego (bliższych połowie boiska), a następnie umieszcza bramkarza w dowolnym miejscu pola karnego (tak samo jak przy rzucie od bramki)

ad 7. aktywny gracz umieszcza pozostałych pięciu piłkarzy w dowolnych miejscach pola neutralnego na swojej połowie boiska (część koła centralnego na jego połowie jest dozwolona)

ad 8. pasywny gracz umieszcza pozostałych pięciu piłkarzy w dowolnych miejscach pola neutralnego na swojej połowie boiska (część koła centralnego na jego połowie jest dozwolona)

ad 9. aktywny gracz wykonuje pstryknięcie bramkarzem (czyli rzut od bramki).