

Ástralskur fótbolti – Aussie Rules

Völlur og bolti: Ástralskur fótbolti er spilaður á sporöskjulaga velli með sporöskjulaga bolta. Fjórir stólpar við hvorn enda vallarins mynda mörkin.

Leiktími: Leiknum er skipt í fjóra 25 mínútna leikhuta (quarters). Hlé er tekið á milli leikhuta. Leikhléð milli 2. og 3. leikhuta er lengst og kallast hálfleikur (half-time)

Liðin: Fjöldi leikmanna á vellinum er mismunandi eftir löndum og aldri leikmanna. Í heimalandinu, Ástralíu eru 18 leikmenn á vellinum frá hvoru liði. Í Evrópu og í Ameríku er algengast að 9 leikmenn frá hvoru liði séu á vellinum í einu.

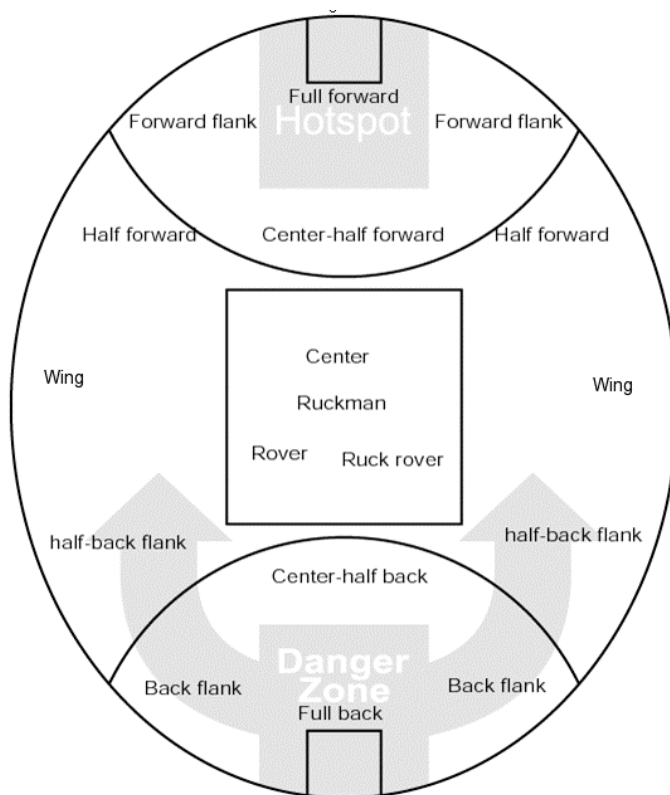
Dómarakast: Leikurinn hefst á því að boltinn er gefinn upp miðjunni líkt og í körfubolta. Einn leikmaður frá hvoru liði stekkur upp eftir boltanum. Þessir leikmenn kallast "ruckmen". Þeir reyna yfirleitt að koma boltanum til eins þriggja samherja sem eru innan miðjusvæðisins (ferningurinn á myndinni), en mega einnig grípa boltann eða senda hann út fyrir feringinn. Þessi aðferð er einnig notuð þegar dómari stöðvar leikinn án þess að dæma öðru hvoru liðinu boltann. Þetta getur t.d. gerst ef tveir eða fleiri leikmenn berjast um boltann og hafa hendur á honum, án þess að hægt sé að segja að einn þeirra hafi vald á honum.

Sendingar: Leyfilegt er að hlaupa með boltann allt að 10m, en þarf leikmaður að senda boltann frá sér eða láta hann snerta jörðina. Leikmenn geta valið milli tveggja aðferða við að senda boltann til annars leikmanns:

Spark: Leikmaðurinn getur sparkað boltanum til annars leikmanns. Ef boltinn er gripinn eftir að honum er sparkað meira en 15m fær sá leikmaður sem gripur boltann aukaspyrnu. Þetta er kallað "markering".

Slag (handball): Leikmaðurinn getur slegið boltanum til samherja með krepptum hnefa. Þessi aðferð er notuð til að flytja boltann styttri vegalengdir, sérstaklega þegar sótt er að leikmanninum. Þessi aðferð er einnig notuð til að flytja boltann hratt áfram í gegnum vörn andstæðinganna, en þá vinna tveir eða fleiri leikmenn saman um að leika á varnarmennina, líkt og í þríhyrningaspili í fótbolta.

Markering: Þegar boltinn er gripinn eftir að hafa verið sparkað meira en 15m fær sá sem gripur aukaspyrnu sem kallast "markering". Einu gildir hvort það var samherji eða mótherji sem sparkar. Markeringin er valfrjáls, þ.e. dómariinn flautar en leikmaðurinn ræður hvort hann nýtir sér eða leikur áfram með boltann. Nýti leikmaðurinn sér markeringuna má hann sparka óáreittur aftan við þann stað þar sem hann greip boltann. Mótherji má standa á þeim stað og stendur gjarnan með hendur á lofti líkt og varnarmenn í handbolta. Leiki leikmaðurinn áfram flautar dómariinn og kallar "Spila áfram!"



Völlurinn í áströlskum fótbolta með stöðuheitum á ensku. Gráu svæðin sýna varnar- og sóknarsvæði.

Stigagjöf: Hægt er að skora 6 stig með því að sparka boltanum í bilið á milli stólpanna tveggja í miðju markinu. Þetta er kallað mark (goal). Þegar mark er skorað er boltinn gefinn upp á miðjunni eins og í upphafi leiks. Fari boltinn í annað ytri bilanna gefur það 1 stig (point). Algengt er að hvort lið um sig skori á bilinu 80-120 stig í leik.

Ef boltinn er sleginn yfir marklínuna, hann er snertur áður en hann fer yfir hana eða ef boltinn snertir markstöngina fæst sömuleiðis aðeins 1 stig. Þó fæst ekkert stig ef boltinn snertir aðra hvora ystu stanganna.

Þegar skotið er að marki reyna varnarmenn því sitt ítrasta til að snerta boltann til að lækka stigatöluna sem andstæðingarnir fá. Ef mjög hart er sótt að varnarmönnum velja þeir stundum að skora sjálfsmark. Þá fá andstæðingarnir stig en lið varnarmannsins fær útspark og heldur boltanum.

Þegar 1 stig er skorað fær "heimaliðið" útspark.

Tækling (tackle): Tækling er það kallað þegar leikmaður tekur í eða utanum mótherja og stöðvar hann, fellir til jarðar og kemur í veg fyrir að hann losi sig við boltann. Það er heimilt að tækla leikmann sem er með boltann, nema hann hafi áður fengið "markeringu" eða aukaspyrnu. Tæklingin þarf að hitta leikmanninn fyrir neðan axlarhæð og fyrir ofan hné. Óheimilt er að tækla aftanfrá þannig að leikmaðurinn falli fram fyrir sig, en ef sá sem tæklað togar leikmanninn aftur á bak eða út á hlið telst tæklingin lögleg.

Lögleg tækling gefur þeim leikmanni sem tæklaði aukaspyrnu eftir sömu reglum og markeringin. Ef tæklingin er of há, of lág eða ólögleg af öðrum orsökum fær sá sem varð fyrir henni varð aukaspyrnuna. Ef leikmaður er tæklaður eftir að hann nær að sparka til samherja sem nær að "markera" er aukaspyrnan dæmd 10 metrum nær marki en markeringin átti sér stað.

Áhlaup (bump): Það er leyfilegt að hlaupa á leikmann sem er innan 5m frá boltanum. Þetta er til dæmis notað í baráttu um boltan þegar hann liggur á jörðinni eða til að vernda samherja frá því að verða fyrir tæklingu mótherja. Þegar hlaupið er á mótherja á að halda handleggnum þétt að sér og setja upphandlegginn fyrir sig. Annars á maður á hættu að fá á sig aukaspyrnu.

"Shepherd": Þegar leikmaður hleypur með boltann geta samherjar hans laupið með og varið hann fyrir mótherjum sem að honum sækja. "Verjandinn" hleypur þá með armana útrétta arma til að gera sig eins breiðan og hægt er. Hann þarf að einbeita sér að leikmanninum með boltann, snúa að honum og halda sig innan 5m frá honum, því annars á hann á hættu að vera dæmdur fyrir að tækla leikmann sem ekki er með boltann.

Innkast: Ef boltinn fer út fyrir vallarlínuna er honum kastað inn á völlinn. Línudómari (eða í sumum tilfellum einn leikmannanna) kastar þá boltanum aftur fyrir sig í háum boga í átt að miðjunni. Leikmenn stilla sér upp líkt og um dómarakast væri að ræða og berjast um boltann.

