

РЕГЛАМЕНТ ЧЕМПИОНАТА ПО ФЛАГ-ФУТБОЛУ, ПРОВОДИМОГО В РАМКАХ XIII МЕЖДУНАРОДНОГО МОЛОДЕЖНОГО ПРОМЫШЛЕННОГО ФОРУМА «ИНЖЕНЕРЫ БУДУЩЕГО-2025»

Цель:

Организация спортивного досуга участников XIII Международного молодежного промышленного форума «Инженеры будущего-2025» (далее – Форум).

Задачи:

- пропаганда здорового образа жизни, физической культуры и спорта среди участников Форума;
- проведение турнира по флаг-футболу среди участников Форума в рамках положения о рейтинговой оценке участников Форума.

Участники соревнований:

К соревнованиям допускаются участники Форума. Участники должны иметь спортивную форму и спортивную обувь.

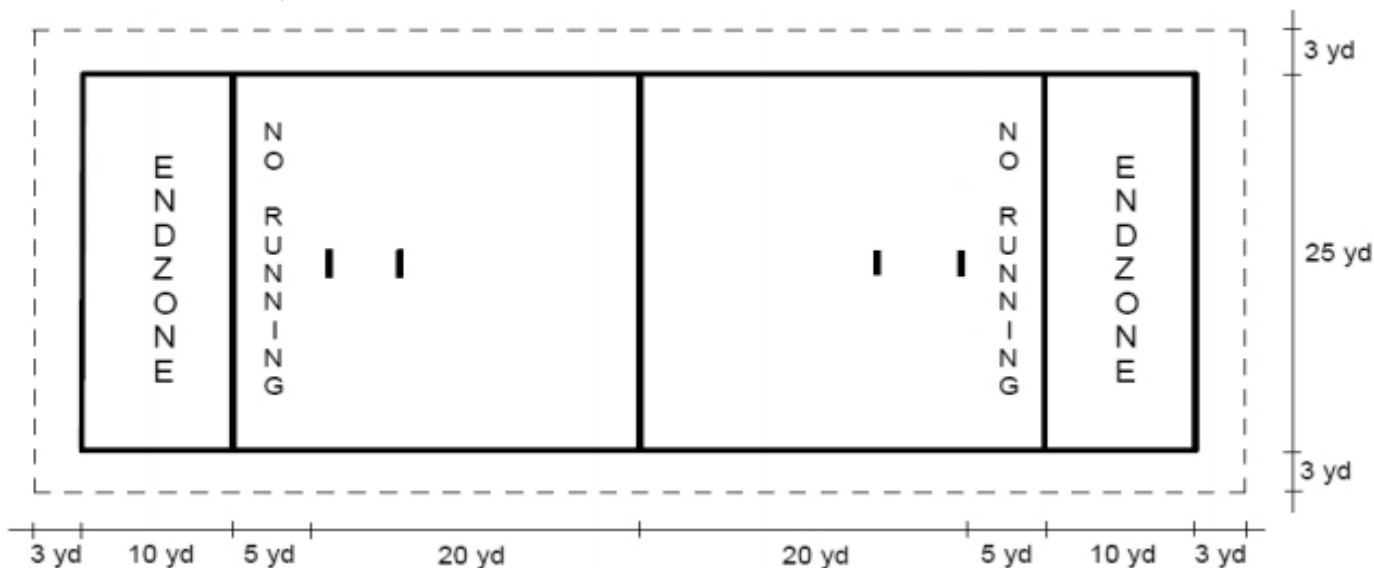
Сроки проведения соревнований:

Соревнования состоятся **01.07.2025** года.

Правила и условия проведения соревнований.

Поле – это площадь внутри зон безопасности и пространство над ней.

Игровое поле – это площадь, расположенная внутри ограничительных линий (боковых и конечных линий) за исключением зачетных зон.



Зачетные зоны (End zone) – это две площади длиной в 10 ярдов каждая, расположенные на обоих концах поля и ограниченные конечными иговыми линиями.

Голевые линии – по одной для каждой команды – располагаются на противоположных концах игрового поля. Голевые линии и стоящие на них пилонны всей своей плоскостью находятся в зачетной зоне. Голевая линия команды — это линия, которую команда защищает.

Не выносные зоны (No running) – это две площади шириной в 5 ярдов каждая, расположенные перед зачетными зонами на обоих концах поля.

Линия середины поля – это линия, проведенная в середине поля на одинаковом расстоянии от обеих голевых линий.

Линия розыгрыша – воображаемая линия между двумя аутами, на которой располагают мяч для ввода в игру. Пересекать эту линию игрокам обеих команд можно только после ввода мяча в игру.

Набор очков

Попытка (Down) – это игровой отрезок, в котором нападение имеет в своем распоряжении 4 попытки для того, чтобы преодолеть середину поля, затем еще 4 попытки, чтобы занести тачдаун.

Розыгрыш – это совокупность всех игровых действий между двумя командами на протяжении попытки.

Тачдаун (TD) — ситуация, когда игрок атакующей команды должен донести/поймать мяч в зачетной зоне (end zone) команды-соперника. За каждый тачдаун команда получает **6 очков**.

Реализация (Extra point, EXP) – в случае, если нападение заработало тачдаун, оно получает возможность набрать дополнительные очки (**1 или 2**, зависит от расстояния, с которого будет происходить розыгрыш – 5 и 10 ярдов соответственно).

Сейфти — ситуация, когда игрок защищающейся команды, останавливает игрока с мячом команды нападения в зачетной зоне (End zone), дается **2 очка** команде соперника.

Сейфти во время реализации — тоже самое что и сейфти, только при реализации (Extra point), дается **1 очко** команде соперника.

Тачбек — когда игрок защищающейся команды перехватывает мяч между своими голевой и 5-ярдовой линиями и под действием силы инерции попадает в свою зачетную зону, и мяч остаётся в зачётной зоне, где и становится мёртвым.

Определение команд и игроков

Нападение и защита

Нападение – это команда, вводящая мяч в игру посредством снэпа.

Снэп (Snap) – розыгрыш мяча в начале попытки (down), при котором центральный игрок линии нападения (снэпер) делает передачу мяча назад в руки квотербеку.

Снэпер (C) – это игрок нападения, производящий снэп. После ввода мяча в игру выполняет роль принимающего.

Квотербек (QB -Quarterback) — игрок, первым получающий мяч после снэпа. Разыгрывает мяч, делая вкладку, или отдает пас.

Принимающий (WR – wide receiver) – игрок получающий пас от квотербека (QB).

Бегущий (RB – running back) – игрок, получающий вкладку от квотербека (QB), может также выполнять роль принимающего (WR).

Защита – это команда, противостоящая нападению.

Корнербек (CB – cornerback) – игрок, работающий против принимающего (WR).

Лайнбекер (LB – linebacker) — игрок, основной задачей которого является защита центральной зоны.

Сейфти (S – safty) – игрок, отвечающий за защиту дальних зон.



Прочие термины

Игрок с мячом – это игрок, владеющий живым мячом.

Пасующий игрок – игрок, выполняющий любой легальный пас.

Блицующий игрок – это игрок защиты, который располагается всеми частями тела более чем в 7 ярдах от линии розыгрыша на момент снэпа и подаёт легальный сигнал, запрашивая право на путь, явно держа одну руку над головой (как минимум) на протяжении последней секунды перед снэпом.

Передача мяча

Команда «СЕТ» – предназначена для всех игроков нападения и означает, что им необходимо приготовиться к розыгрышу. Допускается команда «Вниз».

Команда «ХАТ» – предназначена для снэпера и означает, что он может вводить мяч в игру. Допускается команда «Мяч».

Вынос – выносная комбинация нападения. Розыгрыш, в котором квотербек вкладывает мяч одному из игроков до того, как тот пересек линию розыгрыша.

Вкладка – успешная передача владения мячом от одного игрока команды другому без совершения паса.

Имитация вкладки – любое движение игрока с мячом с руками, вытянутыми в направлении ближайшего партнёра по команде, имитирующее передачу владения.

Пас – это намеренная передача мяча в любом направлении посредством броска в любом направлении.

Toss – способ передачи мяча по воздуху от квотербека до бегущего путем откидки мяча двумя руками.

Pitch - способ передачи мяча по воздуху от квотербека до бегущего путем откидки мяча одной рукой.

Имитация паса – замах на броске или имитация откидки мяча, а также разворот игрока с мячом к партнёру без вытягивания рук не являются имитацией вкладки.

Фамбл (Fumble) – любое действие игрока, за исключением паса или удара ногой, результатом которого является потеря мяча игроком, владеющим им.

Владение означает, что игрок крепко держит в руках живой мяч или контролирует его.

Пасы

Пас вперед – считается брошенным вперёд, когда мяч впервые касается чего-либо впереди от точки, в которой был совершен бросок.

Все другие пасы, включая пас вбок (параллельно линии розыгрыша), считаются пасами назад.

Ловля (Complete) – это акт уверенного приобретения и сохранения игроком владения мячом, находящимся в полете.

Маршрут – специальный, заранее согласованный с квотербеком (QB) путь, который принимающему надо преодолеть после ввода мяча в игру, чтобы поймать мяч.

Непринятый пас (Incomplete) – когда игрок не смог поймать мяч.

Помеха ловле (Interference) - Препятствие в приеме мяча. Препятствие игроку до приема мяча. Если вы смотрите на мяч и пытаетесь его поймать, при этом между вами и соперником случается контакт – это не нарушение. Если вы смотрите на мяч, но при этом хватаете руку соперника, придерживаете его одной рукой, а второй пытаетесь поймать мяч – это нарушение.

Сэк – это ситуация, в которой с квотербека срывают флаг позади от линии розыгрыша, пока тот все еще находится во владении живым мячом.

Прочие термины

Хадл – сбор игроков для назначения следующего розыгрыша. Нападение собирается вокруг квотербека, защита – вокруг лидера защиты.

Защита флага – запрещено закрывать флаг любой частью руки или мячом с целью помешать защитнику сорвать флаг. Так же нападающему с мячом запрещено прыгать в тот момент, когда защитник пытается сорвать флаг.

Судейский флаг – судья фиксирует факт нарушения выбросом желтого флага. Нарушения во флаг-футболе выражаются в изменении расстояния, которое необходимо пройти, а также в изменении количества попыток.

Помеха блицу – если игрок защиты поднял руку над головой и побежал блиц, то он имеет право на маршрут – все игроки нападения обязаны уступать ему дорогу. Любая попытка замедлить движение такого игрока или изменить его вектор движения – это нарушение.

Отрыв флага – действие защитника, подразумевающее снятие флага с соперника, имитирующее остановку игрока с мячом.

Контроль мяча – уверенное владение мячом игрока.

Фальстарт – преждевременный старт игрока, до начала розыгрыша

Шифтом называется одновременная смена положения двух или более нападающих игроков после того, как мяч был объявлен готовым к игре, и прежде, чем будет выполнен снэп. СТАТЬЯ.

Моушен – это смена положения на поле одного игрока нападения, когда мяч готов к игре и до совершения снэпа

Прыжок – это попытка игрока с мячом избежать срывания флага посредством выпрыгивания с земли с целью изменения высоты расположения его флагов относительно обычного бега. Прыжок является подвидом защиты флага и следовательно нелегальным.

Гусиный шаг – это попытка игрока с мячом избежать срывания флага посредством сильного сгибания коленей с целью уменьшения высоты расположения его флагов относительно обычного бега. Гусиный шаг является легальным.

Вращение – это попытка игрока с мячом избежать срывания флага посредством

вращения тела вдоль вертикальной оси. Вращение является легальным действием, если высота расположения флагов не изменяется существенно. Вращение в комбинации с гусиным шагом – легально, вращение в комбинации с прыжком – нелегально.

Ныряние – это попытка игрока с мячом избежать срывания флага посредством наклона верхней части тела вперед, сопровождающаяся или не сопровождающаяся прыжком, гусиным шагом или вращением. Ныряние является подвидом защиты флага и следовательно нелегальным

Право на место дается неподвижно стоящему игроку, который сохраняет нормальное/естественное положение тела без совершения движений в какую-либо сторону. Выполнение вертикального прыжка для совершения броска или ловли паса, а равно и срывания флага, не лишает игрока, приобретённого до того права на место. При определении виновника фолоа право на место превалирует над правом на путь.

Право на путь дается игроку, обозначившему направление своего продвижения нормальными/естественными движениями и в процессе не меняющему такое направление. При определении виновника фолоа игрок с правом на путь имеет больший приоритет, нежели все остальные игроки, за исключением игроков с правом на место.

Перечень основных упражнений

Упражнения на ловлю.

1. Набрасывание мяча
2. Прием на месте
3. Прием на ход
4. Прием на маршрутах
5. Высокий прием
6. Низкий прием

Упражнения на отрыв флага

1. Волна
2. Змейка
3. Коридор

Упражнения на пасовую технику

1. Стойка
2. Замах
3. Пас в неподвижную цель
4. Пас в движущуюся цель
5. Высокий пас
6. Низкий пас

Упражнения на движения с мячом.

1. Зиг-заг
2. Контроль мяча
3. Контроль мяча со сменой направления
4. Коридор

Упражнения для защитника.

1. Движение спиной вперед.
2. Т-шаг
3. Открытый шаг
4. Кроссовер шаг
5. Шафл-шаг
6. Блиц

В состав команды входят 5 человек (3 мужчины и 2 женщины). Участникам разрешается дополнительно вносить изменения в составы команд в количестве не более 2-х человек в случае наступления обстоятельств непреодолимой силы (травма, полученная до начала матча или болезнь участника, подтвержденная медицинским работником и т.д.). Об изменениях в составах капитаны команд должны сообщить судье матча по факту прибытия на место проведения соревнований. Также участникам разрешается осуществить замену 1-го игрока в случае получения травмы участника по ходу матча. В случае неявки команды, либо явки неполного состава команды на место проведения соревнований в течение 5 минут после начала матча, данной команде присуждается техническое поражение, и она выбывает из числа участников соревнования. В данном случае матч может состояться, если капитаны команд подтвердят готовность играть друг против друга в неполных составах.

Каждый матч состоит из 2-х таймов по 5 минут каждый, с 2-х минутным перерывом.

Характер и способ проведения соревнований.

Соревнования командные. Всего 8 команд. Командные соревнования проводятся по системе с выбыванием проигравшей команды (плей-офф, полуфиналы, финал и матч за 3-е место).

Турнирная сетка

Игра 1	Полуфинал 1	Финал	Полуфинал 2	Игра 3
Игра 2		Матч за 3-е место		Игра 4