

Правила проведения турнира "Кубок Монте Кларка Арена 2020".

Правила игры в арена-футбол базируются на правилах IFAF для футбола 11 на 11 с описанными ниже изменениями, которые связаны с уменьшенными размерами поля, отсутствием возможности ударов по мячу ногами, количеством игроков и безопасностью.

<http://www.myiafoa.org/rules/ifaf2020/index.htm>

1. Все измерения, размеры и штрафы проводятся в "минских ярдах" (в дальнейшем просто ярд). Один "минский" ярд равен 0,8 метра (80 сантиметров). Длина игрового поля имеет размеры 50 ярдов (40 метров), не включая зачетные зоны. Каждая зачетная зона имеет длину 7 ярдов (5,6 метра). Ширина поля составляет 37,5 ярдов (30 метров). Общий размер площадки составляет 64 ярда (51,2 метра) на 37,5 ярдов (30 метров).



Рисунок 1. Игровое поле

2. Продолжительность матча: общее основное время матча (gameclock) составляет 40 минут (2 тайма по 20 минут "грязного" времени с перерывом 3 минуты между первой и второй половиной). В конце каждой половины матча играется 1 минута "чистого" времени по правилам полноформатного футбола. Время на розыгрыш (playclock) 25 секунд. Команды имеют по 2 тайм-аута по 30 секунд в каждой половине матча.

3. Команда, выигравшая жеребьевку, может выбрать атаку, защиту либо отложить свой выбор на вторую половину матча. Команда, проигравшая жеребьевку, выбирает из оставшихся вариантов. Команда проигравшая жеребьевку или отложившая выбор на вторую половину, выбирает какую зачетную зону будет защищать. На вторую половину матча команды обязательно меняются защищаемыми зачетными зонами.
4. В начале каждой половины, а так же после тачдауна, сейфти, тачбека, не реализованного 4-го дауна внутри 10-ти ярдов до зачетной зоны противника или отказа от розыгрыша 4-ой попытки («виртуальный пант») команда получает во владение мяч на 10-ти ярдах от своей зачетной зоны.
5. Правила продвижения: за 4 попытки команда должна пройти минимум 10 ярдов. Смена владения происходит в случае, если команда нападения за 4 попытки не смогла продвинуть мяч минимум на 10 ярдов. Владение мячом переходит к команде соперника в точке остановки игры после 4-ой попытки. В случае, если атакующая команда unsuccessfully разыграла 4-ую попытку внутри 10-ти ярдовой зоны до зачетки противника, то защищавшаяся команда вправе выбрать точку владения мячом между: 10-ти ярдами от своей зачетной зоны или результатом последнего розыгрыша. При неблагоприятном для себя развитии атаки команда нападения имеет право отказаться от розыгрыша своей 4-ой попытки ("виртуальный пант"). В этом случае команда соперника начинает свою атаку с 10-ти ярдов от своей зачетной зоны. Смена владения после перехвата или фамбла происходит аналогично правилам IFAF.
6. После тачдауна команда атаки разыгрывает экстра-пойнт с 3-х ярдов или с 10-ти ярдов на свой выбор.
7. Подсчет очков:
 - Тачдаун - 6 очков.
 - Тачдаун команды защиты во время экстра-пойнта- 2 очка.
 - Экстра-пойнт с 3-х ярдов - 1 очко.
 - Экстра-пойнт с 10-ти ярдов - 2 очка.
 - Сейфти - 2 очка.
 - Сейфти во время экстра-пойнта - 1 очко.
 - В случае ситуации, когда на предварительном групповом этапе все команды имеют по одной победе и одному поражению, то вступают в действие следующие критерии по убыванию:
 1. лучшая разница набранных и пропущенных очков
 2. результат личной встречи между командами, имеющими одинаковую разницу.
- Техническое поражение фиксируется со счетом: 21- 0

8. Овертайм. При ничейном результате в основное время командам по жребию дается по 4 попытки с 10-ти ярдовой точки от своей зачетной зоны. Победа присуждается той команде, которая за 4 попытки продвинет мяч дальше соперника или наберет больше очков.
9. Формат. Формат 8 на 8. Количество замен не ограничено.
10. Ростер. Максимальное количество игроков в ростере на матч: 35 человек.
11. Количество игроков в бэкфилде не может превышать 4-х человек.
12. Обязательное количество линейных нападения (не имеющих права приема паса вперед) с номерами 50-79: 3 игрока.
13. Максимальное количество игроков, находящихся на линии розыгрыша с обеих сторон не ограничено.
14. Количество блицующих игроков не ограничено.
15. Перемещения игроков и все технические приемы разрешены аналогично правилам IFAF.
16. Разгон до отрыва мяча и вбегание игрока нападения в зону соперника одновременно с отрывом мяча запрещены.
17. Низкие блоки запрещены.
18. Обязательная экипировка: каркас, шлем, щитки на колени и бедра, капа.