

Правила американского футбола в кратком изложении



- Игровое действие в американском футболе состоит из серии коротких по продолжительности отдельных схваток, за пределами которых мяч называют «мертвым» или не в игре. Во время схватки могут быть разыграны:
 - пасовая комбинация,
 - выносная комбинация,
 - пант (удар по мячу),
 - попытка взятия зачетной зоны
 - свободный удар (ввод мяча в игру – начальный удар)
- Между схватками проводятся замены игроков, которые позволяют тренеру подобрать наилучший состав команды для каждой конкретной ситуации. Во время схватки команда должна иметь на поле 11 игроков. Игроку назначается специфическая задача на каждый розыгрыш.

Цель игры

- Цель игры – набрать максимальное количество очков, занеся мяч в зачетную зону противника (тачдаун - touchdown) или забив его в ворота с поля (филд-гол – field goals). Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.



Игровое поле

- Поле имеет размеры 100 ярдов в длину и 53 ярда в ширину. Ярд - мера длины, равная 3 футам или 91,4 см. Края поля через каждый ярд размечены небольшими штрихами, которые позволяют игрокам, судьям, тренерам и болельщикам отслеживать перемещение мяча. Наиболее важные части поля - это дополнительные 10 ярдовые зачетные зоны (end-zone) с каждой стороны. Это место, которое приносит очки! **Команда нападения**, владеющая мячом, зарабатывает очки когда она доставляет мяч в зачетную зону соперника.

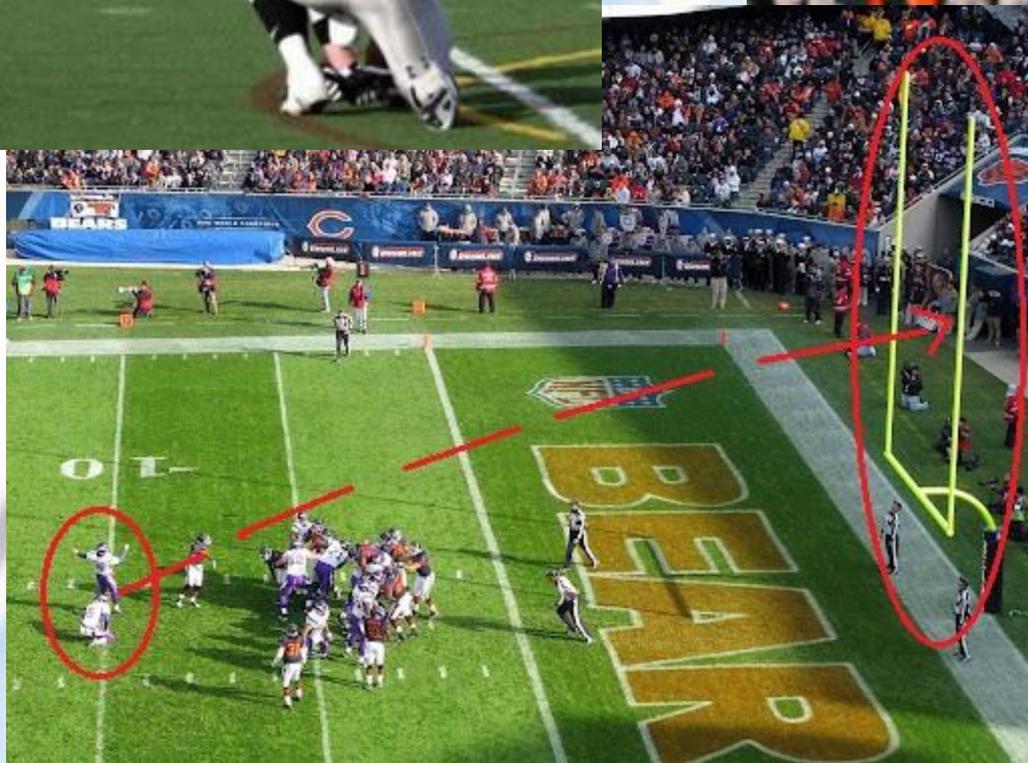


Игровое время

- В профессиональном и студенческом футболе продолжительность игры составляет 60 минут. Игровое время разделено на четыре четверти по 15 минут каждая. В школьном футболе продолжительность четверти составляет 12 минут. Часы останавливаются часто, поэтому общая продолжительность игры профессионалов может превышать три часа. Время останавливается после не пойманного паса и любого розыгрыша, который завершился за границей поля. Каждая команда имеет по три таймаута в каждой половине игры, которые использует по своему усмотрению.
- Часы так же останавливаются во время совещания судей. Например, чтобы определить, заработала ли команда право на очередные попытки, судьи выполняют измерение с помощью цепочки. После завершения измерений судья дает сигнал запустить часы. Судья может остановить часы для объявления нарушения и удаления травмированного игрока с поля.
- Дополнительно используются вторые игровые часы, которые отсчитывают время оставшееся у команды нападения до начала схватки. Если команда не успевает ввести мяч в игру, она получает штраф за задержку игры.
- Если во время игры осуществляется трансляция матча, то могут объявляться дополнительные таймауты, во время которых телекомпании показывают повторы и счет игры.
- Между второй и третьей четвертями объявляется перерыв. Команды меняются половинами поля после первой и третьей четверти.
- В NFL за две минуты до конца второй и четвертой четверти судьи объявляют "двухминутное предупреждение". В любительском футболе такое предупреждение могут не использовать.

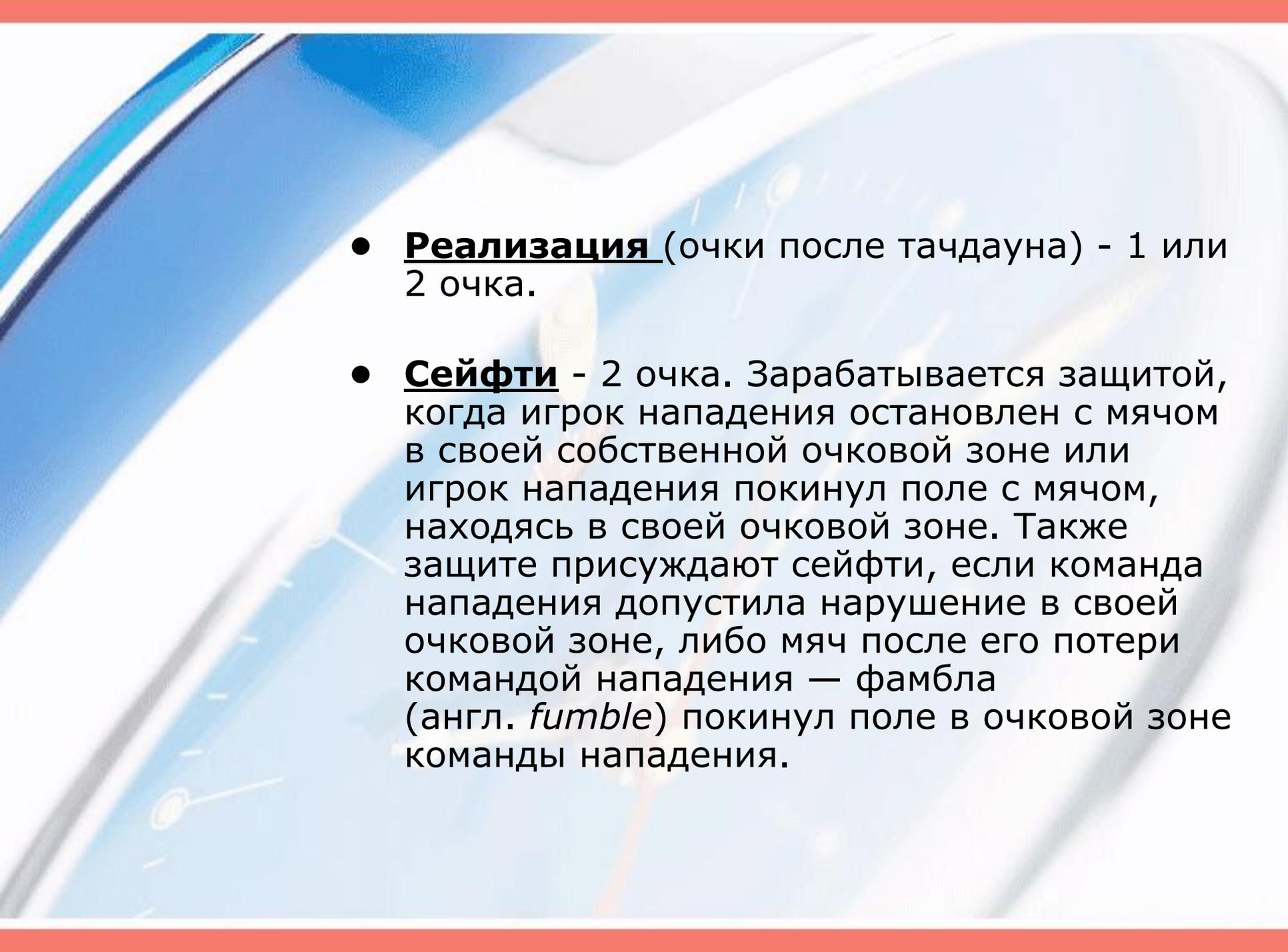
Ведение счета в игре

- **Филд-гол** (3 очка) засчитывается, если мяч пролетит между стойками ворот, находящихся за зачетной зоной противника, после удара по неподвижному мячу, удара по мячу с лета или удара после свободной ловли. Чаще всего используется удар по неподвижному мячу. Для этого после отрыва мяча (снэпа) он отбрасывается холдеру, который устанавливает мяч на поле и удерживает его в правильном положении пальцем, чтобы по нему можно было нанести удар ногой. Три очка засчитываются, если мяч пролетит в створе ворот. Если попытка пробить филд-гол не удалась, то мяч возвращается к месту розыгрыша (в NFL - место удара, в колледжах и высшей школе - на 20-ярдовую линию, если мяч был в зачетной зоне, или в то место, где мяч был остановлен) или на линию 20 ярдов, если место удара было дальше от зачетной зоны. Владение мячем переходит к команде противника. Если мяч не пересек границы поля, то соперник может его поймать и попытаться перейти в наступление, но обычно это не выгодно. Во время пробития мяча судьи располагаются под штангами ворот. Если какое-либо из правил выполнения филд-гола не выполнено, то попытка не засчитывается. Судьи обозначают успешное пробитие мяча двумя поднятыми вверх над головой руками. Команда, заработавшая филд-гол, пробивает начальный удар во время следующего розыгрыша.



- Тачдаун - 6 очков



- 
- **Реализация** (очки после тачдауна) - 1 или 2 очка.
 - **Сейфти** - 2 очка. Зарабатывается защитой, когда игрок нападения остановлен с мячом в своей собственной очковой зоне или игрок нападения покинул поле с мячом, находясь в своей очковой зоне. Также защите присуждают сейфти, если команда нападения допустила нарушение в своей очковой зоне, либо мяч после его потери командой нападения — фамбла (англ. *fumble*) покинул поле в очковой зоне команды нападения.

Овертайм

- Если игра заканчивается с равным счетом после четвертой четверти, играется овертайм.
- В NFL овертайм длится 15 минут и заканчивается, как только одна из команд добьется победного результата. Перед началом овертайма кидают жребий. Победившая команда может выбрать возврат начального удара или половину поля, на которой будет защищаться. Во время регулярного сезона в NFL играется один овертайм. Если ни одна из команд не добьется победы, игра заканчивается «в ничью». Во время плей-офф играется столько овертаймов, сколько необходимо для определения победителя.
- В колледжах и в высшей школе каждая команда имеет шанс заработать очки. В колледже каждой команде предоставляется возможность заработать очки с 25-ярдовой отметки. Победитель жеребьевки выбирает серию владения мячом (первую или вторую), проигравший – сторону поля (обе серии схваток проходят на одной половине поля). Проигравшая жребий команда, использует результат выбора первой команды в жребии во время каждого четного овертайма.

Игра



Жребий

- Игра начинается начальным ударом (kickoff). Перед игрой капитаны команд участвуют в жеребьевке. Победитель жребия может выбрать: начальный удар (kickoff), возврат начального удара – команда соперников выполняет начальный удар, выбор половины поля для защиты. Обычно победитель жеребьевки выбирает возврат начального удара, т.к. он получает право первого нападения. Другая команда может выбрать оставшиеся варианты (обычно выбирают половину поля). В любительском футболе победитель жеребьевки может отложить свой выбор на вторую половину игры, тем самым, предоставив сопернику право выбора в первой половине. Обычно такой выбор делают, если капитан хочет начать вторую половину игры с нападения.
- Начальный удар выполняется и в начале второй половины игры, а также после каждого тачдауна и филд-гола. Пробивает команда, которая заработала очки.

Начальный удар

- Мяч устанавливается на подставку на 30-ярдовой линии на половине поля пробивающей команды. (35 ярдов в колледже и 40 – в высшей школе). Игроки бьющей команды встраиваются параллельно этой линии и не могут пересекать её до удара по мячу. При правильном начальном ударе мяч должен пролететь не менее 10 ярдов, хотя обычно его пробивают так далеко, насколько это возможно (от 40 до 70 ярдов). После этого любой игрок (обычно принимающей команды) пытается поймать мяч или подобрать его вернуть его назад на сторону противника, пока не будет остановлен. Иногда, бьющая команда выполняет удар с намерением снова овладеть мячом. Кикер пытается пробить так, чтобы мяч, пролетев положенные 10 ярдов, после отскока оказался у игрока своей команды.



Возврат начального удара

- Если мяч вылетает за границу поля до того, как его коснется игрок принимающей команды, и до попадания в зачетную зону, его устанавливают в точке выхода за границу поля или на 30 ярдов от линии удара, смотря, что ближе. Эта точка называется линией скримиджа или линией розыгрыша. Удар, в результате которого мяч улетел за зачетную зону, или был пойман принимающей командой в зачетной зоне, называется тачбэк (touchback). В этом случае мяч устанавливается на половине принимающей команды на 20-и ярдовой линии, которая и становится линией розыгрыша. Обычно один из игроков принимающей команды бежит с мячом на половину противника до того момента, пока его не захватят. Точка, в которой был остановлен игрок с мячом, становится линией розыгрыша.

Остановка игрока

- Игрок с мячом считается остановленным, если:
- Любая часть бегущего игрока, за исключением рук и ступней, коснулась земли. Это может быть в результате:
 - Контакта с противником, где противник блокировал бегущего, толкнув его, схватив и повалив на землю, захватив ноги, и т.п.
 - Случайного падения или касания земли. Однако, в профессиональном футболе игрок не считается остановленным в этом случае и может подняться и продолжить движение, если его падение не было связано с контактом с оппонентом. Другим словами, если его не касался оппонент, пока он владел мячом.
 - Умышленного касания земли: умышленно встать на колени, объявить словами «я остановлен» («I'am down») и т.п. Например, для защиты квотербека от сильного удара противником во время попытки блокировки, он может первым опуститься на колени. Это будет интерпретировано как умышленное касание, и оппонент может быть наказан за удар.

- Бегущий игрок вышел за границу поля. Это значит, что любой частью тела он коснулся чего-либо (за исключением другого игрока или судьи) на или за боковой линией или конечной линии. Заметьте, что линия нарисована за границей поля.
- Продвижение бегущего в сторону линии гола противника остановлено для предотвращения контакта с оппонентом, без малейшего шанса продолжить движение. Точный момент, когда игрок остановился, может быть нечетким и его определение находится в ведении судей.

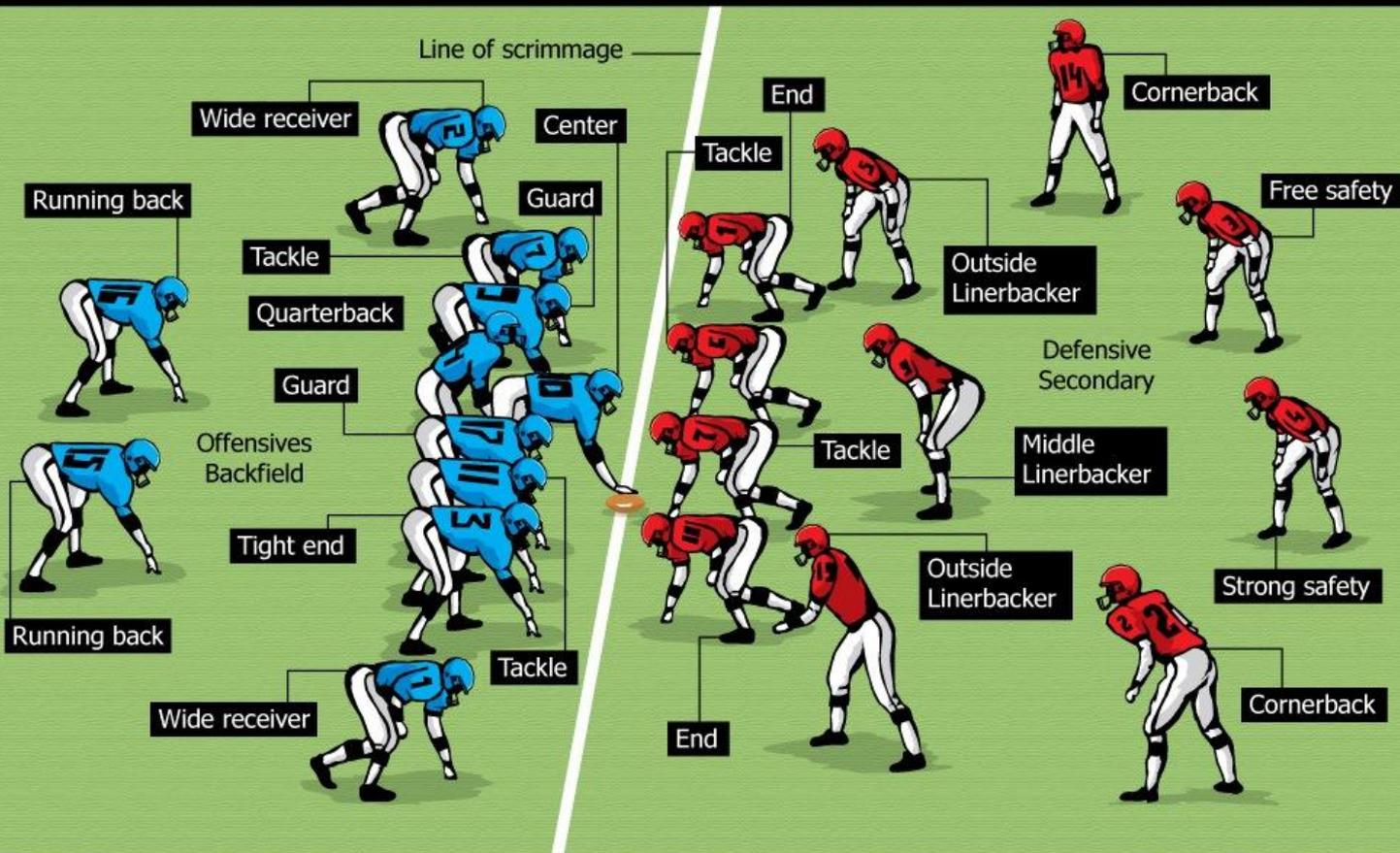


Игроки



НАПАДЕНИЕ

ЗАЩИТА



Большинство игроков в американском футболе имеют узкоспециализированные роли. В играх на уровне колледжей и NFL многие играют только в защите или только в нападении.

Команда нападения

- **Линия нападения** (offensive line или **OL**) состоит из пяти игроков, задача которых защитить пасующих игроков и расчистить путь для бегущих игроков, раздвинув игроков защиты. За исключением центрального игрока (центра или **ОС**), лайнмены нападения обычно не касаются мяча



- **Квотербек** (quarterback или **QB**) получает снэп в большинстве розыгрышей. Квотербек может: 1) вложить или откинуть мяч бегущему (running back или RB), 2) бросить мяч принимающему (WR) или 3) самостоятельно бежать. Квотербек - лидер нападения, объявляет команде комбинацию, которую назначил тренер.



- **Бегущий** (running backs или **RB**) находится позади от квотербека или рядом с ним и специализируется на беге с мячом во время выносных комбинаций. Он также участвует в блоке, ловит пасы и в редких случаях кидает мяч другому игроку. Если команда выставляет двух бегущих в игре, один из них будет хавбэк (halfback или **HB**) или тэйлбек (tailback или **TB**), который с высокой вероятностью будет выполнять вынос (бежать с мячом). Другой игрок обычно фулбэк (fullback или **FB**), который преимущественно участвует в блоке.





- **Принимающий** (wide receivers или **WR**) - находится ближе к краю поля. Он специализируется на ловле пасов.



- **Тайтэнд** (Tight ends или **TE**) - перед розыгрышем находится рядом с линией нападения. Во время розыгрыша он может играть как принимающий (ловить пас), так и как игрок линии нападения (защищая квотербека или расчищая пространство для бегущего).

- По крайней мере семь игроков в команде нападения должны быть на линии розыгрыша. Другие игроки могут размещаться в любой месте позади от линии. Количество бегущих (**RB**), принимающих (**WR**) и тайтэндов (**TE**) может меняться от розыгрыша к розыгрышу. Например, если команде необходимо пройти только 1 ярд, она может использовать трех тайтэндов (**TE**), двух бегущих (**RB**) и ни одного принимающего (**WR**). С другой стороны, если необходимо пройти 20 ярдов, тренер может заменить всех бегущих (**RB**) на принимающих (**WR**)

Команда защиты



- **Линия защиты** (defensive line или **DL**) может включать в себя от трех до шести игроков, расположенных напротив линии нападения. Они пытаются остановить бегущего игрока с мячом, до того, как он сможет принести ярды команде нападения, или заблокировать квотербека до того, как он сможет выполнить пас.

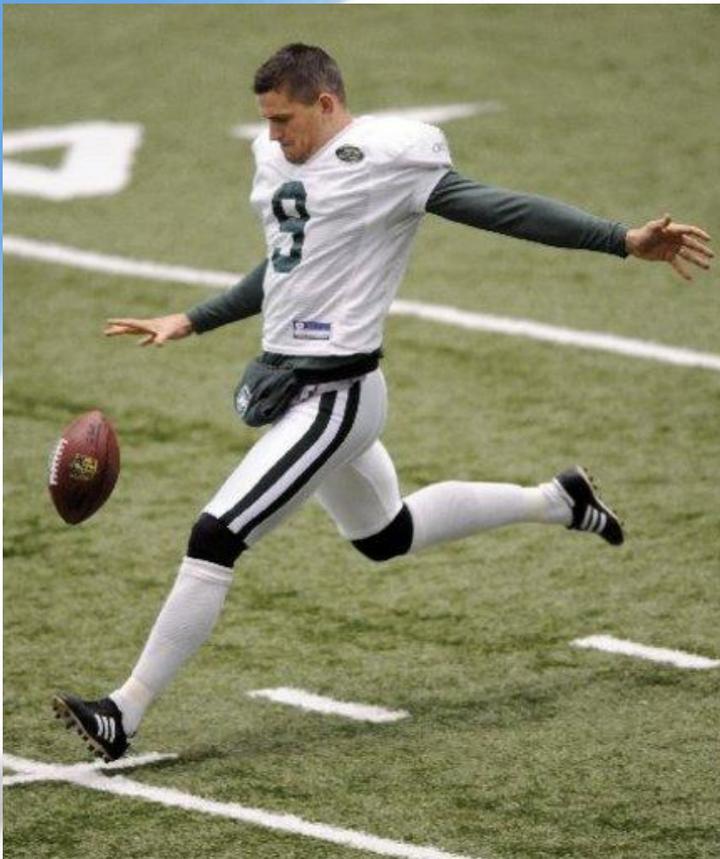
- В большинстве случаев по крайней мере три игрока находятся на позиции **задних защитников** (defensive backs или **DB**). Они прикрывают принимающих и пытаются помешать завершению паса. Изредка они атакуют квотербека.





- Других игроков защиты называют **лайнбэкерами** (linebackers или **LB**). Они располагаются перед схваткой между линией защиты и задними защитниками и могут как захватывать квотербека, так и прикрывать потенциальных принимающих.

Специальные команды



- Игроков, участвующих в розыгрышах, в которых выполняется удар по мячу, называют **спецкомандой**. Два наиболее важных игрока специальных команд: **пантер** - пробивающий пант, и **кикер**, который выполняет начальный удар, филд-гол и реализацию.



Нумерация игроков

- В NFL диапазоны номеров на майках закреплены за различными позициями:
 - **1-9**: квотербек (**QB**), кикер (**K**), пантер (**P**)
 - **10-19**: квотербек (**QB**), кикер (**K**), пантер (**P**) и принимающий (**WR**)
 - **20-49**: бегущие (**RB**) и защитники (**DB**)
 - **50-59**: центр (**OC**) и лайнбэкеры (**LB**)
 - **60-79**: лайнмены нападения (**OL**) и защиты (**DL**)
 - **80-89**: принимающие (**WR**) и тайтэнды (**TE**)
 - **90-99**: лайнмены защиты (**DL**) и лайнбэкеры (**LB**)
- Правила NCAA определяют, что лайнмэны нападения должны иметь номера в диапазоне 50-79, но ассоциация "настройтельно рекомендует", чтобы квотербек и бегущие имели номера до 50, а принимающие - более 79. Причина такой рекомендации в том, что номера 50-79 не могут ловить мяч, они не должны касаться мяча.

Источник информации:

[http://www.americanfootball.ru/Rule in brief.php](http://www.americanfootball.ru/Rule%20in%20brief.php)



Perm Steel Tigresses
2012 г

