**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧЕРЕЖДЕНИЕ ШКОЛА № 1505 «ПРЕОБРАЖЕНСКАЯ»**

**РЕГЛАМЕНТ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР ПО ФРИЗБИФИЛДУ**

Выполнили ученики 7 «А» класса:

Шевченко-Павловский Арсентий Павлович,

Будаев Геннадий Алексеевич

**Москва, 2017 год**

**Фризбифилд – командная игра, которая проводится с помощью летающего диска – Фризби, которая основана на принципах футбола, гандбола, баскетбола.**

1. **ПОЛЕ ДЛЯ ИГРЫ В ФРИЗБИФИЛД**
	1. Полем для игры в фризфилд можно назвать поле имеющее форму прямоугольника и размерами 90-120 м в длину и 45-90 м в ширину.
	2. Поле для игры в фризфилд должно иметь покрытие типов: искусственная трава, натуральная трава.
	3. **РАЗМЕТКА:**
		1. Поле делится на две половины с помощью средней линии
		соединяющей середины боковых линий. Посередине средней линии делается отметка центра поля — сплошной круг диаметром. Вокруг центра поля проводится окружность радиусом 9,15 м. С отметки центра поля в начале каждого из таймов основного и дополнительного времени, а также после каждого забитого гола, выполняется начальный удар. При исполнении начального удара все игроки должны находиться на своих половинах поля, а соперники выполняющей удар команды — и за пределами центрального круга.

**1.3.2.**  На каждой половине поля размечается площадь ворот — зона, из пределов которой выполняется удар от ворот.

Из точек на расстоянии 5,5 м (6 ярдов) от внутренней стороны каждой стойки ворот, под прямым углом к линии ворот, вглубь поля проводятся две линии. На расстоянии 5,5 м (6 ярдов) эти линии соединяются другой линией, параллельной линии ворот. Таким образом, размеры площади ворот — 18,32 м (20 ярдов) на 5,5 м (6 ярдов).

**ПРИМЕЧАНИЕ! Никто из игроков противоположной команды не имеет права заходить в штрафную площадь (кроме пенальти и угловых).**

**1.3.3** Штрафная площадь.

На каждой половине поля размечается штрафная площадь — зона, в которой может играть только вратарь и своя команда (кроме пенальти, после удара с пенальти, если гола нет, то игра ведётся в штрафной площади либо до потери фризби, либо до гола), а в ворота команды, совершившей на расстоянии 2 метров от штрафной грубое нарушение, наказуемое штрафным ударом, будет назначен 11-метровый удар.

**1.3.4.**  В каждом из четырёх углов поля проводится дуга радиусом 1 м (или 1 ярд) с центром в углу поля, ограничивающая сектор для исполнения угловых ударов. На расстоянии 9,15 м (10 ярдов) от границ угловых секторов у боковых линий и линий ворот могут быть нанесены отметки (с внешней стороны линий, примыкающих к ним под прямым углом). Они используются для определения расстояния, на котором находятся игроки при исполнении углового.

**1.3.5** Ворота должны быть шириной 7,32 м (8 ярдов) и высотой 2,44 м (8 футов). Ворота должны размещаться по центру каждой из линий ворот (находиться на равном расстоянии от угловых флагштоков) и быть надёжно закреплены на земле; использование переносных ворот допустимо лишь в случае соответствия их данному требованию. Ширина линии ворот равна ширине стоек и перекладины. К воротам и грунту за воротами могут прикрепляться сетки, которые должны быть надежно закреплены и расположены так, чтобы не мешать вратарю.

Стойки и перекладина ворот должны быть изготовлены из металла, иметь в поперечном сечении форму прямоугольника и быть белого цвета.

**1.3.6.** При проведении матчей на стадионах, где имеются специально отведённые места для размещения технического персонала и запасных игроков, в непосредственной близости от поля обозначается техническая зона, границы которой выступают на 1 метр по обе стороны площади, отведённой для скамейки запасных, и вперёд до расстояния в 1 метр от боковой линии. Для обозначения границ этой зоны рекомендуется использовать маркировку.

**ПРИМЕЧАНИЕ! ЗИМОЙ ПОЛЕ ДЛЯ ФРИЗБИ ДОЛЖНО ИМЕТЬ ОРАНЖЕВУЮ ИЛИ КРАСНУЮ РАЗМЕТКУ!**

1. **ФРИЗБИ**Фризби для игры должен иметь диаметр 27-30 сантиметров и вес 175-190 грамм. Материал: пластик. Летом фризби может иметь любую расцветку кроме зелёного, чтобы не сливался с покрытием. Зимой фризби должен иметь расцветку отличающую его от снега, если он есть.
2. **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ НА ПОЛЕ И ЗАМЕНЫ**Регламентом устанавливается, что количество игроков в одной команде должно быть 11, включая голкипера.
	1. **ЗАМЕНЫ**

Замен во время матча должно быть не более трёх. Судья должен быть оповещён о замене либо резервным рефери, либо представителями команды, чьего игрока отправляют на замену.

**ЗАМЕНА ДОЛЖНА ПРОВОДИТЬСЯ НЕ БОЛЕЕ 25 СЕКУНД!**

Во всех случаях, имена запасных игроков (и стартовых) должны быть определены до начала матча. Игрок не может принимать участие в матче, если он не значится в списке запасных игроков, который должен быть передан судье до начала матча!

* 1. **ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ**

Судья должен быть предупреждён о замене.

* + 1. Замена разрешается только со средней линии поля и только во время остановки игры.
		2. Запасной игрок выходит на поле только после того, как его покинет игрок, которого заменяют, предварительно получив сигнал от судьи. С этого момента заменённый игрок не принимает дальнейшего участия в матче.
		3. Все запасные и заменённые игроки подчиняются юрисдикции судьи, независимо от того, принимают они участие в матче или нет.
	1. **ЗАМЕНА ГОЛКИПЕРА ИГРОКОМ ИЗ СТАРТОВОГО СОСТАВА**

Любой игрок из стартового состава может поменяться с голкипером, только если голкипер удалён, а замен больше не осталось!

* 1. **ПРИСУТСТВИЕ ЛИШНИХ НА ПОЛЕ ВО ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ МАТЧА**

Лишними считаются все лица, не внесённые в протокол в качестве игрока, запасного игрока, тренера или официального лица команды. Если на поле без разрешения судьи появляется постороннее лицо, официальное лицо, удалённый или запасной игрок, игра должна быть остановлена в любом случае. После вынесения решения судьёй, матч должен быть продолжен свободным ударом (если в игру вмешался посторонний не из протокола) . Если игре мешает лицо из протокола (удалённый или запасной игрок, тренера или другие официальные лица) матч должен быть продолжен штрафным или 11-метровым ударом.

* 1. **КАПИТАН**

Капитан отвечает за поведение своей команды на поле, но не имеет никаких преимуществ перед судьёй и представителями команды соперника.

1. **ЭКИПИРОВКА**Обязательные элементы экипировки:
	* + 1. Согласно Правилу 4, обязательными элементами экипировки являются:
			2. Рубашка или футболка, имеющая рукава. На передней стороне футболки должна быть обязательно эмблема клуба и название фирмы производителя. Сзади должен быть обязательно номер (фамилия игрока – необязательна). Если используется нижняя майка, то цвет её рукавов должен быть таким же, как основной цвет рукавов рубашки или футболки.
			3. Трусы. Если используются подтрусники, они должны быть того же цвета, что и трусы.
			4. Гетры.
			5. Щитки.
			6. Бутсы.
			7. Щитки должны быть полностью закрыты гетрами. Они должны быть сделаны из подходящего материала (пластмасса, резина) и должны обеспечивать достаточную степень защиты.
	1. **ФОРМА ВРАТАРЯ**

Форма вратаря должна отличаться по цвету от формы остальных игроков и судей. На передней стороне формы обязательно должна быть эмблема клуба и название фирмы производителя. Сзади обязателен номер вратаря (фамилия необязательна). Голкипер обязан иметь всю ту же экипировку, что и полевые игроки + обязательно – вратарские перчатки.

**4.2. ФОРМА СУДЕЙ**

Форма судей (абсолютно всех) обязана отличаться от формы обеих команд и вратарей.

**4.3. ФОРМА ЗАПАСНЫХ ИГРОКОВ**

Запасные игроки всех команд должны иметь на себе манишки (у каждой команды – свой цвет манишек).

**4.4 ЗАПРЕЩЁННАЯ ЭКИПИРОВКА**

Игроки не могут надевать никакой экипировки, которая может быть опасной для них или для других игроков (включая любого рода ювелирные изделия и наручные часы). Заклеивание ювелирных изделий липкой лентой считается недостаточной мерой безопасности. Также запрещены кожаные и резиновые ремни и ленты. Запрещено показывать спрятанные под футболку лозунги или рекламу любого характера. Также под футболкой запрещено показывать агитационную рекламу.

1. **ПОЛНОМОЧИЯ, ОБЯЗАННОСТИ, ПРАВА СУДЕЙ.**По регламенту, судей на матчах профессионального уровня должно быть 5. Основной судья, двое линейных судей (следящих за оффсайдом), резервный (отвечающий за замены и.т.д.). Также может быть судья видеоповторов (если есть возможность).

**5.1** **ОБЯЗАННОСТИ СУДЬИ**

Судья обязан:

* + 1. вести хронометраж игры и запись о событиях матча
		2. обеспечивать соответствие используемых фризби требованиям п.2 Правил;
		3. обеспечивать соответствие экипировки игроков требованиям п.4 Правил;
		4. в случае кровотечения у игрока должен обеспечить, чтобы тот покинул поле. Игрок может вернуться на поле только с разрешения судьи, убедившегося в том, что кровотечение остановлено;
		5. обеспечивать отсутствие на поле посторонних лиц; предоставить соответствующим органам рапорт о матче, включающий информацию по всем принятым дисциплинарным мерам в отношении игроков и/или официальных лиц команд, а также по всем прочим инцидентам, произошедшим до, во время или после матча.
	1. **ПРАВА СУДЬИ**

Судья имеет право:

1. остановить, временно прервать или прекратить матч при любом нарушении Правил;
2. остановить, временно прервать или прекратить матч при любом постороннем вмешательстве;
3. остановить матч, если, по его мнению, игрок получил серьёзную травму, и обеспечить его уход/вынос за пределы поля;
4. продолжить игру до момента, когда мяч выйдет из игры в случае, если игрок, по его мнению, получил лишь незначительную травму;
5. продолжить игру, когда команда, против которой было совершено нарушение, получает выгоду от такого преимущества (например остаётся с мячом), и наказать за первоначальное нарушение, если предполагавшимся преимуществом команда не воспользовалась;
6. наказать игрока за более серьёзное нарушение Правил в случае, когда он одновременно совершает более одного нарушения;
7. принимать меры дисциплинарного воздействия по отношению к игрокам, виновным в нарушениях, караемых предупреждением или удалением. Он не обязан принять такие меры незамедлительно, но должен сделать это, как только мяч выйдет из игры;
8. принимать меры в отношении официальных лиц команд, ведущих себя некорректно, и может по своему усмотрению удалить их с поля и прилегающих к полю зон;
9. действовать на основании рекомендации своих помощников и резервного судьи в отношении инцидентов, которые остались вне его поля зрения.
10. решение судьи всегда имеет окончательный характер.

**5.3 ОБЯЗАННОСТИ ЛИНЕЙНЫХ АРБИТРОВ**

На каждый матч назначаются два помощника судьи, в чьи обязанности (в зависимости от решения судьи) входит:

1. подавать сигнал о выходе фризби за пределы поля;
2. подавать сигнал о том, какая из команд имеет право на выполнение вбрасывания, удара от ворот или углового удара; подавать сигнал, когда игра не может быть продолжена, так как игрок находится в "активном" положении «вне игры»;
3. подавать сигнал, когда поступает просьба о замене игрока; извещать судью о любого рода нарушении Правил, которые остались вне поля зрения судьи;
4. при выполнении 11 метрового удара сигнализировать о том, покинул ли вратарь линию ворот до удара и о том, пересёк ли мяч линию ворот.

Полный список обязанностей каждого из помощников определяет судья перед началом каждого матча.

1. **ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ МАТЧА**

Матч состоит из двух равных таймов по 30 минут каждый. Между двумя таймами идёт перерыв в 10 минут. По договорённости, матч после ничьей может быть продолжен 2-мя овертаймами по 10 минут до первого гола.

1. **НАЧАЛО И ВОЗОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ**

Матч возобновляется броском фризби с центра поля в случаях забитого гола; начала тайма. Выбор стороны и права делать первый бросок решается главным арбитром путём подбрасывания монетки. Также, после прерванного матча по непредвиденным обстоятельствам, судья имеет право сделать бросок на месте остановки игры. После того, как фризби опустится на землю, команды начинают игру.

1. **ВЗЯТИЕ ВОРОТ (ГОЛ)**

Фризби считается забитым, если он полностью пересёк линию ворот между стойками и перекладиной. Судья может не засчитать гол, в случаях:

1. в момент взятия ворот, забивший находился в оффсайде;
2. фризби был забит после свободного или с броска на месте, предварительно никого не коснувшись.
3. фризби был забит в свои ворота со штрафного, углового или удара от ворот. Чья команда больше забьёт чистых голов, та и победила.
4. **ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ (ОВЕРТАЙМ)**

Если матч по окончании основного времени был сыгран в ничью, а по регламенту соревнования матч заканчивается только победой какой-либо из команд, то назначается овертайм. Игра ведётся до первого забитого фризби (правило «Золотого гола»). (см. Правила определения победителя встречи).

1. **ПРАВИЛА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ ВСТРЕЧИ В СЕРИИ МАТЧЕЙ**
	1. Гостевой гол. В серии матчей, где команды играют равное количество матчей дома и в гостях, в случае равного результата по итогам серии матчей, победителем будет названа команда, забившая большее число голов в гостях.
	2. Регламент соревнований может предусматривать назначение двух равных дополнительных таймов, продолжительностью не более, чем 10 минут каждый. Игра в овертайме ведётся до первого забитого фризби.
	3. Серия ударов с 11-метровой отметки. После окончания игры команды по очереди исполняют по 5 ударов с 11-метровой отметки. Число ударов может быть меньше — если какая-то команда забьёт больше, чем другая могла бы забить, даже выполнив все 5 ударов — или больше, если после окончания серии из 5 ударов счёт будет равным; в этом случае исполнение ударов продолжается до нарушения равенства. Команда, забившая большее количество голов при одинаковом количестве выполненных ударов объявляется победителем
2. **НАРУШЕНИЯ И НЕДИСЦИПЛИНИРОВАННОЕ ПОВЕДЕНИЕ**
	1. Нарушения, наказуемые штрафным ударом:
3. удар или попытка ударить соперника ногой;
4. подножка или попытка сделать сопернику подножку;
5. прыжок или нападение на соперника; удар или попытка ударить соперника рукой;
6. толчок соперника;
7. игрок задержит соперника.
	1. Нарушения, наказуемые свободным ударом: опасная игра; блокировка продвижения соперника; помеха вратарю выпустить фризби из рук.
	2. Нарушения, наказуемые предупреждением (жёлтой карточкой):
	3. неспортивное поведения
	4. словом или действием демонстрирует несогласие с решением судьи
	5. систематическое нарушение правил
	6. не соблюдает положенное расстояние при возобновлении игры штрафным, свободным или угловым ударом, а также вбрасыванием из-за боковой.
	**(РАССТОЯНИЕ ДОЛЖНО БЫТЬ НЕ МЕНЬШЕ 7 МЕТРОВ ПРИ ШТРАФНОМ, СВОБОДНОМ ИЛИ УГЛОВОМ УДАРЕ И НЕ МЕНЬШЕ 2 МЕТРОВ ПРИ ВБРАСЫВАНИИ).**
8. **ШТРАФНЫЕ И СВОБОДНЫЕ УДАРЫ**

**12.1** – Штрафной удар. Фризби, забитый непосредственно со штрафного удара в ворота соперника, засчитывается. Мяч, забитый со штрафного удара в собственные ворота, не засчитывается; противоположная команда в такой ситуации получает право на угловой удар.

**12.2** Свободный удар. Фризби, забитый непосредственно после свободного удара, не засчитывается, вне зависимости от того, в чьи ворота он был забит. В случае если команда непосредственно со свободного удара забивает фризби в ворота соперника, назначается удар от ворот, если же фризби забит в свои ворота — то команда соперника получает право на угловой удар. О назначении свободного удара судья сигнализирует поднятой вверх рукой, которую он не должен опускать до того момента, пока удар не будет выполнен и фризби не коснётся кого-либо из игроков либо не выйдет из игры.

1. **ПРАВИЛО ОФФСАЙДА (ВНЕ ИГРЫ)**

Игрок находится в положении «вне игры», если он ближе к линии ворот соперника, чем фризби, а также предпоследний игрок соперника.

* 1. Игрок не находится в оффсайде, если он на своей половине поля; он на одной линии с предпоследним игроком соперника; он на одной линии с двумя последними соперниками.

Игрока находящего в офсайде наказывают, только если он вмешивается в игру (касается фризби, который коснулся партнёра по команде), мешает сопернику.

Положение «вне игры» также не является нарушением, если он получает фризби, который ему попал в результате умышленных действий соперника, или игрок получает фризби непосредственно после вбрасывания из-за боковой, удара от ворот или углового.

1. **ПЕНАЛЬТИ**
	1. **ПРОЦЕДУРА И УСЛОВИЯ НАЗНАЧЕНИЯ ПЕНАЛЬТИ**

11-метровый удар назначается в случае, когда игрок совершает в пределах двух метров от своей штрафной площади любое из нарушений, наказуемых штрафным ударом, и фризби при этом находился в игре. Гол, забитый непосредственно с одиннадцатиметрового удара, засчитывается. Серия одиннадцатиметровых ударов также назначается в матчах плей-офф в случаях, когда победитель не определён в основное и дополнительное время.

**ПРОЦЕДУРА:**

* Игрок с фризби встают на 11-метровую отметку;
* Чётко определяется игрок, который будет выполнять удар;
* Вратарь команды, в чьи ворота пробивается удар, находится на линии ворот, между их стойками, лицом к бьющему, до того момента, как фризби полетит вперёд. Он может перемещаться вдоль линии ворот, но не имеет права сходить с неё до удара;
* Все остальные игроки (кроме вратаря и игрока, выполняющего удар) должны до удара находиться в пределах игрового поля, за пределами штрафной площади, позади 11-метровой отметки и на расстоянии не менее, чем 9,15 м (10 ярдов) от неё (это расстояние отмечается на поле дугой, примыкающей к штрафной площади);
* Выполняющий удар игрок по сигналу судьи направляет фризби вперёд и не может повторно касаться фризби до тех пор, пока он (фризби) не коснётся какого-либо другого игрока;

Фризби находится в игре, когда по нему нанесён удар и он движется вперёд. Если пенальти назначен в конце тайма, и время тайма истекает до пробития пенальти, то для выполнения удара добавляется необходимое время. При этом гол засчитывается и в том случае, если фризби попал в ворота, коснувшись одной или обеих стоек и/или перекладины и/или вратаря в любой последовательности. В такой ситуации судья будет определять, когда выполнение 11-метрового удара завершено и тайм окончен. Если игрок команды, чей игрок исполняет пенальти, нарушает правила, то пенальти будет отменён и фризби будет отдан сопернику для удара от ворот.

1. **ВБРАСЫВАНИЕ ИЗ-ЗА БОКОВОЙ**

Вбрасывание фризби является одним из способов возобновления игры. Гол, забитый непосредственно после вбрасывания, не засчитывается. Вбрасывание назначается в случае, когда фризби полностью пересечёт боковую линию поля по земле или по воздуху с места, где фризби пересёк линию в пользу команды-соперницы игрока, последним коснувшегося фризби. Если фризби непосредственно после вбрасывания попадает в ворота соперника, судья должен назначить удар от ворот. Если фризби непосредственно после вбрасывания попадает в ворота команды, игрок которой производил вбрасывание, судья должен назначить угловой удар.

1. **НАРУШЕНИЯ ПРИ ВБРАСЫВАНИИ**

Если игрок, выполняющий вбрасывание, повторно коснётся фризби до того как фризби коснётся другого игрока, то противоположная команда получает право на выполнение свободного удара с места, где произошло касание. Если соперник нечестным приёмом отвлекает внимание игрока, производящего вбрасывание, или мешает ему, то ему делается предупреждение за неспортивное поведение и ему показывается жёлтая карточка.
За все остальные нарушения данного Правила, право на выполнение вбрасывания переходит к противоположной команде.

1. **УДАР ОТ ВОРОТ.**

Удар от ворот является одним из способов возобновления игры. Он назначается в случае, если фризби пересёк лицевую линию (но не залетел в ворота) от атакующей команды. Удар от ворот выполняется вратарём в своей штрафной площади.

1. **УГЛОВОЙ УДАР.**

Угловой является одним из способов возобновления игры. Он назначается в случае, если фризби пересёк лицевую линию (но не залетел в ворота) от обороняющейся команды.

**18.1 ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ**

Один из игроков атакующей команды идёт к угловому полукругу.
Игрок, подающий угловой, разбегается или стоит на месте. После того, как он подошёл вплотную к полукругу из-за боковой, игрок должен вбросить фризби.

1. **ПРИМЕЧАНИЕ!** **ОДИН ИГРОК МОЖЕТ ДЕРЖАТЬ ФРИЗБИ НЕ БОЛЕЕ 6 СЕКУНД! ПО ИСТЕЧЕНИИ ЭТИХ СЕКУНД ОН ДОЛЖЕН ОТДАТЬ ПЕРЕДАЧУ (ДЛИНА ПЕРЕДАЧИ НЕ МЕНЕЕ 2-Х МЕТРОВ). ЕСЛИ ЭТОГО НЕ ПРОИСХОДИТ, ФРИЗБИ ОТДАЁТСЯ СОПЕРНИКУ.**