

# Кубок студенческого футбола

## Краткий свод правил

*Ратифицировано в июне 17 803 года*

### О документе

Здесь представлена сокращённая и обобщённая версия полного Свода правил Кубка студенческого футбола. Матч начнётся в первый день 17 804 года.

### 1 – Игра

Все правила игры соответствуют традиционному студенческому футболу, за исключением указанных в этом документе. Например, нападению предоставляется четыре попытки, чтобы пройти десять ярдов за первый даун.

Одно из важных исключений: теперь игрок не считается сбитым сразу после касания коленом земли — его также должен коснуться соперник.

### 2 – Команды

Всего участвует 111 команд. Каждой команде разрешено иметь максимум 125 игроков. *Все они должны оставаться на поле постоянно*, за исключением особых ситуаций, описанных ниже.

Форма разрешена, но не обязательна.

### 3 – Мяч

Каждая команда начинает игру с одним мячом. Все мячи имеют стандартный размер, форму и вес и оснащены датчиком, позволяющим судьям отслеживать их точное местоположение. Кроме того, каждый мяч слабо светится в темноте и не тонет в воде. Материалы, из которых он изготовлен, на ощупь неотличимы от стандартных, однако не позволяют мячу испортиться в любых погодных условиях.

Матч заканчивается, когда одна команда соберёт все мячи.

### 4 – Обычные и защитные игроки

Игроки делятся на два типа. В каждой команде до 100 «обычных» игроков, которые свободно перемещаются по любым полям. Остальные 25 — «защитные» игроки, они обязаны оставаться на своём поле и не заходят на чужие.

Команды могут менять статусы игроков каждый Новый год.

## 5 – Поле

Игровое пространство состоит из 111 отдельных полей. Каждое имеет стандартную ширину в 160 футов и совпадает с домашним стадионом команды. Однако поле не ограничено зачётными зонами и простирается в обе стороны вплоть до международных границ. Большинство полей пересекаются с многими другими полями. Каждая команда может свободно посещать поля соперников и играть на них.



*Рис. 1. Поле Луисвилла сохраняет ширину в 160 футов, но выходит далеко за пределы традиционного поля и пролегает через деловые районы Луисвилла.*





Задача нападения — прорвать защиту с помощью крупного розыгрыша. Если игрок с мячом избегает захвата в течение 24 часов, команда возвращается в свободную игру и может перемещать мяч по полю без ограничений до следующего вызова.

Если встречаются две команды с мячами, они одновременно играют и в нападении, и в защите.

Если во время схватки игрок с мячом добирается до конца поля, игра останавливается, мяч перемещается на 10 ярдов назад и команды меняются местами.

## **6в – Третьи стороны**

Игроки, не участвующие в розыгрыше, обязаны находиться на расстоянии мили от линии схватки. Однако если нападение прорывает защиту крупным розыгрышем, то третьей команде разрешено вступить в игру. Если ей удаётся захватить мяч, она заменяет команду защиты и схватка продолжается с её участием.

Допустим, Джорджия и Мичиган вступили в схватку, а несколько игроков Орегона находятся в миле позади линии схватки. Ранинбек Джорджии получает мяч, прорывается через защиту Мичигана и пробегает на милю вперёд, где сталкивается с игроками Орегона. Теперь Орегон вправе совершить захват ранинбека Джорджии. Если это удаётся, нападение Джорджии должно выстроиться на месте захвата против защиты Орегона для следующего розыгрыша. Так как Джорджия продвинулась на 1700 ярдов, ей присуждается первый даун. Мичиган, потерявший позицию на линии схватки, вынужден вернуться в режим свободной игры.

## **6г – Скрытная игра**

Команда, владеющая мячом, может избежать схватки, если остаётся незамеченной на поле. Предположим, одинокий игрок Университета штата Аризона имеет при себе мяч и находится в режиме свободной игры. Он может спрятаться в здании или высокой траве, чтобы не выстраиваться против приближающегося соперника. Если противник не объявит вызов, игрок с мячом *не* обязан раскрывать себя и может продолжать игру, не сталкиваясь с защитниками.

Бросать вызов вслепую запрещено. За объявление вызова в отсутствие соперника игрок получает штраф. Он должен вернуться на своё поле и встать на него обеими ногами, независимо от расстояния до поля.

## **7 – Владение мячом**

Команда владеет мячом, если мяч находится *где угодно* на её поле. Мяч может быть в распоряжении этой команды, другой команды или просто лежать без движения.

Прятать мячи разрешено, но запрещено закапывать их или строить для них укрытия. Можно использовать только уже существующие сооружения.

Мячи нельзя прятать в недоступных сооружениях, например за закрытыми дверями. Каждая команда вправе попытаться отыграть любой мяч. Таким образом, каждый мяч должен находиться в месте, откуда его можно извлечь. Разногласия разрешают арбитры матча в индивидуальном порядке.

## 8 – Табло

Арбитры отслеживают количество мячей у каждой команды в реальном времени. Однако полное табло строго конфиденциально. Команде *доступны*:

- количество мячей на её поле;
- рейтинг всех 100 команд.

Команде *недоступны*:

- точное количество мячей у других команд;
- точное местоположение мячей, кроме тех, которые она может отследить самостоятельно.

Например, на поле Клемсона 15 мячей. Игрокам предоставляется эта информация, которую они и так знают, поскольку все 15 мячей хранятся в надёжном месте.

Внезапно они получают уведомление, что теперь владеют 16 мячами. Они делают логичный вывод: кто-то из противников пересекает их поле с мячом. Однако они не знают, где именно, и никто из команды никого не видел. Через несколько секунд число снова снижается до 15. Их догадка верна.

Допустим также, что с этими 15 мячами Клемсон занимает второе место в общенациональном рейтинге, уступая всего один мяч Университету Северной Каролины. На мгновение остальные команды увидели, как Клемсон поднялся на первое место, сравнившись с лидером, а затем вернулся на второе. Они не знают точное количество мячей у Клемсона, но понимают, что их много.

## 9 – Выход за пределы поля

Игрок должен вернуться на поле в течение 10 секунд после выхода за границы. Спустя 10 секунд он начинает тратить своё «время вне поля» (ВВП).

Игрок накапливает одну секунду ВВП за год игры. Так, если игрок не тратит ВВП 30 лет, у него набирается 30 секунд ВВП. В сумме с 10-секундным льготным периодом этот игрок теоретически может покинуть поле на 40 секунд, хотя восстанавливать ВВП ему придётся очень долго.

Если и льготные 10 секунд, и ВВП исчерпаны, *игрок исключается из матча и не может вернуться ни при каких обстоятельствах.*

## **10 – Союзы**

Команды могут заключать союзы в рамках правил, но арбитры не контролируют выполнение таких договорённостей. предавать союзников разрешено.

## **11 – Гражданские лица**

Обычные люди могут находиться на поле или рядом с ним, только если живут или работают там. Гражданские могут помогать игрокам (давать еду, кров, информацию), но не могут вмешиваться в игровой процесс.

## **12 – Воздушный транспорт**

Запрещено использовать механизированный воздушный транспорт для наблюдения, перемещения мячей или игроков. Примеры: самолёты, вертолёт, дроны, воздушные шары, дирижабли.

Разрешены дельтапланы, но если игрок на дельтаплане пересекает границу поля, то считается вышедшим за его пределы и тратит ВВП по обычным правилам.

## **13 – Наземный транспорт**

В свободной игре разрешено передвигаться на наземном транспорте (автомобилях, поездах, велосипедах и так далее), но **только на 100 ярдов за раз**. Между перемещениями на транспорте игрок должен выждать 24 часа.

В режиме схватки транспорт строго запрещён.

## **14 – Пушки**

Запрещены пушки, катапульты, онагры. Любые устройства, стреляющие игроками или мячами, строго запрещены. **СКОЛЬКО РАЗ ВАМ ПОВТОРЯТЬ.**

## **15 – Водный транспорт**

Некоторые поля проходят через Великие озёра и другие водоёмы. Гребные лодки и каноэ разрешены, однако моторные суда недопустимы.

Вода считается зоной свободной игры — правила схватки не применяются. Находясь на воде, любой игрок может попытаться отыграть мяч любым способом.