

**МЕЖДУНАРОДНЫЕ
ПРАВИЛА ФЛАГ-ФУТБОЛА 2021**

5 на 5 / без контакта



От редактора

Флаг-футбол развивался из тэкл-футбола (более известного как «американский футбол»), произошедшего от европейского футбола и регби в XIX столетии. Мы не знаем, когда впервые появился флаг, но, возможно, его корни в перебрасывании болельщиками мячом на парковках стадионов перед играми. Первый международный чемпионат прошёл в 2002 году, когда правила занимали несколько страничек. Женские турниры начались два года спустя, и чемпионаты с тех пор проводятся в формате 5 на 5. С годами игра становилась всё более атлетичной и скоростной, а правила всё больше деактуализировались. Мне выпала честь поучаствовать в разработке лучших правил, первая редакция которых появилась в 2009 г., и с тех пор новые редакции выходят через год.

Во флаг можно играть множеством способов. Я знаю о вариациях 4 на 4, 5 на 5, 6 на 6, 7 на 7, 8 на 8 и 9 на 9 – как с контактом, так и без. Играть могут маленькие девочки или пожилые люди; на уровне чемпионатов или просто с друзьями; на идеальном газоне стадиона или на пожухлой траве в парке. Всё, что вам нужно – пара флагов для каждого игрока. И даже если у вас нет флагов, вы можете договориться, что игрок остановлен после касания его двумя руками.

Все международные соревнования проводятся в формате «5 на 5 без контакта». Этот тип флаг-футбола похож на тэкл-футбол, но лишь частично. Иметь похожие правила, но не соревноваться с тэкл-футболом – в этом, частично, моё понимание флага. В идеальном мире оба эти вида спорта дополняют друг друга. И 5 на 5 без контакта – лучшая из вариаций для этих целей.

Одной из моих задач является поддержание правил простыми и понятными, насколько это возможно. Как следствие, правила не идеальны, и возможны некоторые противоречия. Идеал недостижим, и я сосредотачиваюсь на поддержании правил максимально понятными (насколько это возможно).

Ряды людей, внимательно читающих правила, всё растут, и я получаю множество вопросов, советов и комментариев. Это прекрасно – видеть, как правила могут быть улучшены. Благодарю всех за ваши вопросы и точки зрения.

Если у вас есть вопросы, не стесняйтесь обращаться ко мне и в группу трактовки правил (Interpretations Club).

Вольфганг Гейер/Wolfgang Geyer (Австрия)
Член Комитета по Правилам IFAF
wolfgang.geyer@afboe.at

Благодарности

Эти правила были подготовлены с помощью следующих лиц:

Маркус Агебринк (Швеция), Луис Алома (Вьетнам), Тибериу Ангелина (Румыния), Джим Бриггс (Великобритания), Седрик Кастен (Франция), Мартин Кокерилл (Великобритания), Элизабет Фауст (США), Кристин Фройнд (Германия), Стефан Кек (Швейцария), Элизабет Келнер (Австрия), Матица Кланчар (Словения), Мика Линдхолм (Финляндия), Даниэль Баррера Мэдсен (Дания), Тим Окендон (Великобритания), Жиане Пессоа (Бразилия), Владимир Платонов (Россия), Герберт Принц (Австрия), Овидиу Секу (Румыния), Ли Стивенс (Новая Зеландия), Себастьян Зюдхолт (Германия), Александр Роже (Франция), Эрик Саенц (Мексика), Клас Шервин (Дания), Эсти Шай (Израиль), Ори Штеренбах (Израиль), Роберт Сент-Пьер (Канада), Илья Терштиг (Нидерланды), Джулиан Вийяальба (Колумбия), Мариано Гастон Виотто (Аргентина), Таичи Янака (Япония), Риккардо Зампедри (Италия), Андрес Заппия (Аргентина) – и многих других неупомянутых людей, которые оказывали помощь.

Особая благодарность Александру, Класу, Даниэлю, Жиане, Джеду, Мартину, Себастьяну и Риккардо за дополнительный вклад каждого из них.

Дизайн обложки: Дэн Буруяна.
Фото: Ник Олереншо (Бёрнли Торнадос – Ковентри Кугарс)

Оглавление

| | |
|---|----|
| Важные изменения | 4 |
| Кодекс флаг-футбола | 5 |
| Флаг-футбол | 7 |
| Пляжный флаг | 7 |
| Зальный флаг | 7 |
| Изменения в национальных соревнованиях (варианты) | 8 |
| Схема игрового поля | 9 |
| Правило 1 - Игра, поле, мяч и экипировка | 11 |
| Правило 2 - Определения | 14 |
| Правило 3 - Периоды и время | 19 |
| Правило 4 - Живой мяч и мёртвый мяч | 21 |
| Правило 5 - Серии попыток | 22 |
| Правило 6 - Удар по мячу ногой | 23 |
| Правило 7 - Выполнение снэпа и паса | 24 |
| Правило 8 - Набор очков | 27 |
| Правило 9 - Поведение игроков | 29 |
| Правило 10 - Применение штрафов | 31 |
| Правило 11 - Обязанности судей | 35 |
| Правило 12 - Оспаривание решений | 37 |
| Перечень штрафов | 38 |
| Сигналы судей во флаг-футболе | 39 |
| Утверждённые Решения | 40 |

Важные изменения

Этот список изменений ограничен короткой сводкой наиболее важных.

- Введён кодекс флаг-футбола
- Правила зального флага изменены – он будет играть либо по правилам флаг-футбола, либо пляжного флага
- Правила разметки устроены для улучшения стандартов и безопасности игроков
- Рекомендованы конусы для отметки центральной оси поля, дабы помочь судьям в помещении мяча
- Добавлены правила разметки поля для международных чемпионатов
- Добавлены спецификации для мячей
- Флаги не обязательно должны быть одноцветными
- *Дополнительные спецификации по флагам и шортам анонсированы в следующей редакции правил*
- Блокировка переименована в «Заслон», а Таргетинг – в «Выцеливание» во избежание конфликта с терминами тэкл-футбола, добавлено определение выцеливания, а фол помещён в раздел «Инициирование контакта»
- Процедура жеребьёвки в начале игры и перед овертаймом изменена
- Часы будут останавливаться в течение последних 2 минут половины только в том случае, если разница в счёте менее 30 очков (правило милосердия)
- Квотербек может выносить мяч, только если мячом в ходе розыгрыша уже владел другой игрок – или мяч, переданный пасом, был подбит защитником
- Штраф за нелегальную вкладку теперь применяется с ТФ (точки фол) с ПП (потерей попытки)
- Штрафы за нелегальный контакт и вмешательство в игру включают также ПП
- Добавлен штраф за замену в ходе розыгрыша, штрафы приведены к общей логике
- Лайнсмен переименован в Даун-джаджа, как часть политики IFAF о введении гендерно-нейтральной терминологии
- Оспаривания (совещание с тренером) добавлены для формализации обычной работы судей в спорных ситуациях

Все изменения отмечены цветом для вашего удобства. Используются два цвета: оранжевый – для значительных изменений, жёлтый – для редакторских правок. Если помечена глава – значит, в ней полностью поменялось содержимое. Приношу извинения за большое количество редакторских правок, большинство из них связаны с вопросами и комментариями относительно связности и понятности содержимого. Это может раздражать, но цель – улучшение правил.

Кодекс флаг-футбола

Введение

Кодекс флаг-футбола – это этический кодекс, и его надо знать и соблюдать. Кодекс – это руководство для игроков, тренеров, судей и прочих лиц, отвечающих за процветание игры.

Флаг-футбол – это неагрессивный, бесконтактный, но всё же соревновательный вид спорта. Честность, спортивный дух и поведение должны быть присущи игрокам, тренерам, судьям и прочим участникам игры. Здесь нет места нечестным тактикам, неспортивному поведению или действиям, цель которых – намеренно причинить травму или выразить неуважение. Тренер или игрок, который пытается получить преимущество, намеренно обходя или пренебрегая правилами, не подходит для флаг-футбола.

Книга правил пытается запретить все формы излишнего контакта, нечестных тактик и неспортивного поведения; однако, правила не могут описать все возможные ситуации. Лишь совместными полными усилиями тренеров, игроков и судей могут поддерживаться высочайшие этические стандарты.

Этика тренера

Намеренно учить игроков нарушать правила – это неприемлемо. Учить намеренному контакту, прицеливанию, помехам – всё это не поможет, а разрушит усилия по построению характера игроков. Подобные наставления не только нечестны по отношению к противнику, но и деморализуют игроков, находящимся под тренерской рукой, и им нет места в игре.

В отношении игроков, приданных их попечению, тренеры должны осознавать то огромное влияние, которое они оказывают – как в хорошем, так и в плохом. Никогда тренер не должен помещать победу выше характера и этики своих игроков. Безопасность и благосостояние игроков должно иметь высший приоритет в голове тренера, и никогда они не должны приноситься в жертву личному престижу или эгоистическим позовам. Обучая игре во флаг-футбол, тренер должен понимать, что определённые правила предназначены для защиты игроков и обеспечения общих условий для выявления победителя. Любая попытка обойти эти правила, получить нечестное преимущество над соперником, акты намеренно неспортивного поведения – всему этому нет места в игре, а человек, учащий подобному, не имеет права называть себя тренером. Тренер должен подавать примеры победы без похвальбы и поражения без горечи. Тренер, что ведёт себя сообразно этим принципам, не может проиграть – ибо его успех как тренера измеряется в конечном итоге в уважении его подопечными и их соперниками.

Спортивный дух

Игрок или тренер, что намеренно нарушает правило, повинен в нечестной игре и неспортивном поведении; неважно получают они за то штраф или избегают его – тем не менее, они подрывают доброе имя игры.

Игроки, тренеры и судьи должны подчёркивать недопустимость инициирования контакта против соперника. Симулировать травму по какой-либо причине – неэтично. Травмированному игроку положена абсолютная защита согласно правилам, однако симуляция травмы – это неспортивное, нечестное действие, противное духу правил. Запрещено говорить с партнёром по команде, соперником или судьёй в уничижительной, непристойной, грубой, оскорбительной манере, либо же провоцировать соперника или унижать его. Для контроля поведения мы призываем всех тренеров обязательно подчёркивать важность спортивного духа, равно как и поддерживать все решения арбитров. Когда судьи принимают решение или выносят штраф – они исполняют свою работу в меру своих сил. Судьи на поле работают для поддержания духа игры во флаг-футбол, их решения являются окончательными и должны приниматься игроками и тренерами.

Прямым нарушением правил и проявлением поведения, недостойного спортсмена или участника игры, являются критические ремарки в адрес любых судей в ходе игры, а равно и любое поведение, которое может настраивать игроков или зрителей против судей.

Принципы

Важнейшим аспектом флаг-футбола является избегание контакта.

Первым краеугольным камнем является доступность флагов для соперника. Игрок с мячом не может использовать флаги, отличные от разрешённых, и тактики, отличные от разрешённых (например, вращения), для того, чтобы затруднить сопернику доступ к флагам. В свою очередь, срывающий флаг игрок должен прикладывать все разумные усилия, чтобы минимизировать контакт в процессе срыва флага.

Вторым краеугольным камнем являются право на место и право на путь, которые определяют, кто должен избегать контакта. Как некое общее правило, нападение имеет приоритет до момента паса или вкладки мяча, а затем приоритет переходит к защите. Однако этими правилами нельзя злоупотреблять с целью провокации контакта. Даже с правом на путь, намеренный контакт является фолом.

Некоторые другие принципы:

Ближущий жертвует своей стойкой для получения права на путь. Нападение должно рассчитывать траекторию

движения блицующего, дабы предоставить ему право на путь и не создавать ему помеху.
Игрок с мячом должен рассчитывать действия защиты для избегания контакта.
Ограничения, касающиеся пасов назад, введены для того, чтобы не играть в регби.
Штрафы и их применение неидеальны. Это баланс между практической простотой и справедливостью.

Экипировка

Получение преимущества вследствие ношения широких шортов или камуфлирования флагов является нечестным. Использование шортов с полосками, разноцветных шортов или флагов, которые не контрастируют с цветами шортов, также ведёт к получению нечестного преимущества над соперником. Любая попытка получить нечестное преимущество за счёт нелегальной экипировки должна наказываться судьями, а игроки и тренеры должны понимать, как это отражается на их имидже.
Команда, использующая идеальную с т.з. правил экипировку (шорты и флаги) заслуживает уважения больше той, которая пренебрегает требованием правил в угоду эстетике.

Право на путь

Право на путь введено, чтобы дать обеим сторонам возможность играть в честную игру и избегать ненужного контакта. Право это, однако, не должно использоваться для провокации контакта, нацеливания на соперника и провокации его реакции, намеренно ограничивать пространство, поскольку соперник имеет разрешённое право на движение. Мы требуем и ожидаем от игроков избегания помех легальным действиям соперника.

Допинг

Использование не предписанных лекарственных препаратов противоречит целям и задачам любительского спорта и запрещено.
Тренер не должен ни при каких обстоятельствах одобрять использование допинга игроками или другими подотчётными ему лицами. Лекарственные препараты, стимуляторы и т.п. могут использоваться лишь с предписания и под наблюдением врача. Тренеры должны понимать, что сознательное игнорирование употребления игроками допинга приравнивается к одобрению этого. Тренеры обязаны быть ознакомлены с текущими положениями политики IFAF в отношении допинга и претворять её в жизнь.

Редактор правил флаг-футбола IFAF

Флаг-футбол

Правила флаг-футбола IFAF основываются на правилах американского футбола, но короче и проще. Структура следует за структурой правил американского футбола, но содержание и нумерация не всегда соответствуют. Правила флаг-футбола включают все правила, необходимые для игры во флаг-футбол, не обращаясь к правилам американского футбола. Все важные и особые моменты определены и регламентированы. Тренер вы или судья, вам необходимо знать и понимать все правила, относящиеся к флаг-футболу.

Кодекс флаг-футбола является неотъемлемой частью правил.

У флаг-футбола много дополнительных определений (небеговая зона, середина, блиц, заслон, контакт, выцеливание, срыв флага, защита флага, прыжок, гусиный шаг, вращение, ныряние, право на место, право на путь) и соответствующих правил. С другой стороны, в нашей игре нет шлемов, элементов защиты, ударов ногой по мячу (начального удара, панта и филд-гола), блоков и захватов. Все эти аспекты делают флаг-футбол схожим, но в то же время отдельным видом спорта с более высокой скоростью и меньшим количеством травм. Подводя итог, можно сказать, что флаг-футбол является скоростным видом спорта, ориентированным на пасовую игру.

Флаг-футбол – бесконтактный вид спорта. Блоки, захваты игроков, а также удары по мячу ногами – запрещены.

Важнейшим аспектом флаг-футбола является избегание любого значительного и опасного контакта.

Пляжный флаг

Игры по пляжному флагу играют по тем же правилам, что и по флаг-футболу, со следующими изменениями:

- П 1-1-1 Длина игрового поля уменьшается до 25 ярдов, и нет линии середины.
- П 1-1-1 Ширина линий разметки: 2 дюйма (5 см), разметка допускается с помощью лент.
- П 1-1-1 Команды имеют на поле не более 4 игроков, а общий размер командного реестра не более 10.
- П 1-3-2 Запрещена любая обувь.
- П 3-1-1 Первый ввод мяча во владении осуществляется снэпом со своей 1-ярдовой линии.
- П 3-2-1 Общее игровое время составляет 30 минут, разбитое на 2 половины по 15 минут.
- П 3-2-5 Период, в котором действуют ограничения из Правила 3-2-5 ограничен до 1 минуты.
- П 3-3-4 Общая длина командного тайм-аута не может превышать 60 секунд (прим. пер.: 30 секунд – сам тайм-аут, плюс 25 секунд после объявления мяча готовым к игре).
- П 7-1-3 Время на легальное избавление мяча квотербеком ограничено до 5 секунд.
- П 7-1-4 Дистанция для блица сокращена до 5 ярдов.
- П 8-3-3 После реализации мяч вводится в игру соперником с его 1-ярдовой линии.
- П 8-4-2 После сейфти мяч вводится в игру заработавшей очки командой со своей 1-ярдовой линии.
- П 8-5-2 После тачбека мяч вводится в игру защищавшейся командой со своей 1-ярдовой линии.

Зальный флаг

Игры по зальному флагу проводятся по тем же правилам, используя либо изменения для Пляжного флага, либо, если позволяют размеры игровой площадки, по правилам флаг-футбола.

Размеры игрового поля для Зального флага должны быть схожими, насколько это возможно, с требованиями, перечисленными в выбранном наборе правил. Разметка должна осуществляться конусами и пилонами. Зоны безопасности также необходимы. Обувь, подходящая под площадку, легальна.

Изменения в национальных соревнованиях (варианты)

Если необходимо адаптировать одно или несколько специфических правил для матчей национального соревнования, организатор игры/турнира/чемпионата может изменить некоторые определенные правила, чтобы быть более гибкими в процессе организации, но при этом сохранить ключевые моменты правил.

Организатор игры/турнира/чемпионата в праве изменить одно или более из следующих правил:

Флаг-футбол:

- П 1-1-1 Размеры поля могут быть изменены в зависимости от условий и возраста игроков. Длина поля (кроме зачетных зон) может быть уменьшена до 40 ярдов (36,6 метров) или увеличена до 60 ярдов (54,9 метров). Зачетные зоны могут быть уменьшены до 8 ярдов (7,3 метра). Ширина поля может быть уменьшена до 20 ярдов (18,3 метра) или увеличена максимум до 30 ярдов (27,45 метра). Изменение размеров зоны безопасности не допускается. Разрешено уменьшение длины и/или ширины поля и/или зачетных зон или увеличения длины (зачетные зоны по 10 ярдов) и/или ширины. Не разрешено уменьшение длины при увеличении ширины или наоборот. При изменении длины поля рекомендуется также изменять ширину поля на половину добавляемого/отнимаемого расстояния длины, чтобы сохранить относительные пропорции поля.
- П 1-1-1 Минимальная разметка должна содержать боковые линии, голевые линии и конечные линии.
- П 1-1-1 Использование пилонов или разметочных конусов рекомендовано, но не обязательно.
- П 1-1-1 Использование индикатора попытки рекомендовано, но не обязательно.
- П 1-1-1 Использование табло рекомендовано, но не обязательно.
- П 1-1-1 Реестры команд могут содержать более 15 игроков.
- П 1-1-1 Команды могут состоять из игроков разного пола.
- П 1-1-4 Наличие дополнительных судей только рекомендовано.
- П 1-2-1 Разрешено использование не кожаного мяча.
- П 1-3-1 В играх юниорских команд разрешено использование флагов, отличных от поп-флагов.
- П 1-3-1 Ношение капы может быть обязательно.
- П 1-3-2 Головные уборы могут быть разрешены, если они не оскорбляют или не представляют опасность для других игроков.
- П 3-1-4 Организатор турнира вправе изменить систему разрешения ничьих, если система, представленная в книге, может показаться неподходящей. Однако, обозначенная система строго рекомендована в силу своей справедливости и простоте в использовании.
- П 3-2-1 Продолжительность матча может быть изменена в зависимости от типа соревнований или возраста игроков.
- П 3-2-5 Период, в котором применяются ограничения по времени согласно Правилу 3-2-5, может быть изменён с 2 до 1 минуты.
- П 3-3-2 Количество тайм-аутов могут быть изменено.

Пляжный флаг (в дополнение к изменениям правил флаг-футбола):

- П 1-1-1 Размеры поля могут быть изменены в зависимости от условий и возраста игроков. Длина поля (кроме зачетных зон) может быть уменьшена до 20 ярдов (18,3 метров). Зачетные зоны могут быть уменьшены до 8 ярдов (7,3 метра). Ширина поля может быть уменьшена до 20 ярдов (18,3 метра). При изменении длины поля рекомендуется также изменять ширину поля на половину изменяемого расстояния длины, чтобы сохранить относительные пропорции поля.
- П 1-1-1 Разметка на поле может наноситься лишь пилонами или конусами.
- П 1-1-1 Командные реестры могут содержать более 10 игроков.
- П 5-1-1 Количество попыток может быть уменьшено до 3.

Прочие правила изменениям не подлежат.

Схема игрового поля

Игровое поле – это участок площади, прямоугольной формы, размеченный и имеющий размеры согласно данной схеме игрового поля.

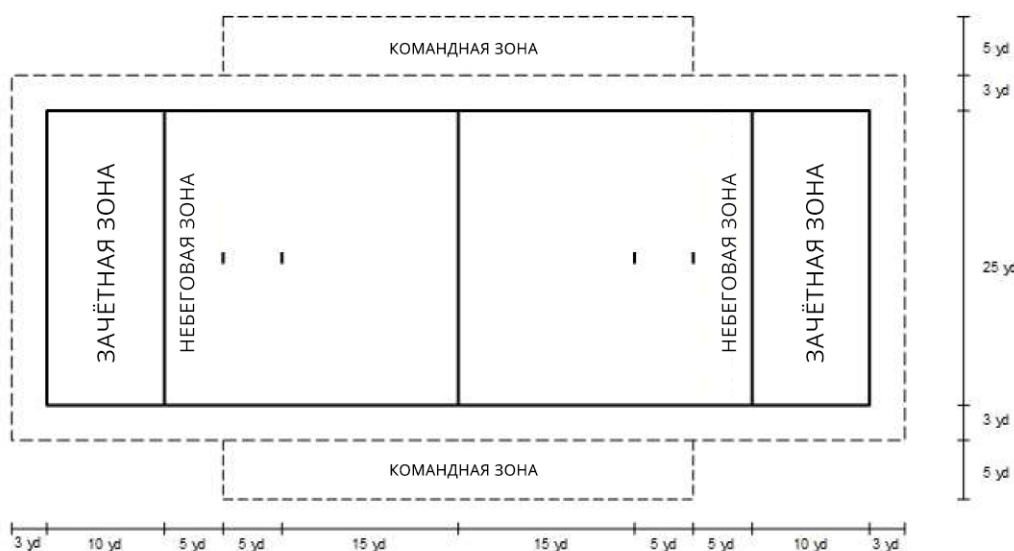
Измерения размеров поля следует производить от внутренних краев разметки (линия зачетной зоны является частью зачетной зоны).

Флаг-футбол:

Игровое поле: длина – 50 ярдов (45,75 м), зачетные зоны (в дополнение к длине поля) 10 ярдов (9,15 м), ширина 25 ярдов (22,9 м).

Полные размеры игрового поля, включая зоны безопасности – 76 x 31 ярд (69,55 x 28,4 м).

Ширина линий: 4 дюйма (10 см). Если используется временная разметка, то все линии должны быть плоскими, сплошными и надежно закрепленными на земле.



Отметки для 1- и 2-очковых реализаций должны быть длиной 1 ярд (0,9 м) на осевой линии поля в 5 и 10 ярдах (4,57 м и 9,15 м) соответственно от середины голевой линии. Небеговые зоны должны отмечаться либо конусами на боковых линиях, либо прерывистой линией.

Пилонны или разметочные конусы должны быть расположены в 8 местах: точках пересечения боковых и конечных линий поля, и точках пересечения боковых и голевых линий. Также разметочные конусы могут быть расположены на пересечении линии середины поля и боковых линий, а также на пересечении продольной оси игрового поля с границей зоны безопасности.

Зона безопасности должна быть размером не менее трех ярдов (2,75 метра) от боковых и конечных линий поля. Она должна быть на том же уровне, что и игровое поле, и в том же состоянии покрытия. Размечать зону безопасности и командные зоны не обязательно, но они должны соблюдаться всеми участниками. Если два поля расположены рядом, минимальная дистанция между ними должна составлять 6 ярдов (5,50 м). Если соблюсти это требование невозможно, командные зоны должны быть перенесены куда-то ещё.

Индикатор попытки следует располагать в двух ярдах снаружи от боковой линии напротив основной трибуны. 7-ярдовая цепь (6,4 м) может использоваться в 2 ярдах за пределами боковой линии на стороне основной трибуны. Игровое табло должно быть расположено недалеко от поля.

Международные чемпионаты

Для игр на международных чемпионатах требуется дополнительная разметка поля:

Линии каждые 5 ярдов между боковыми линиями, которые заканчиваются за 4 дюйма (10 см) до них. 5-ярдовые линии должны быть размечены прерывистыми линиями длиной в 1 ярд (0,9 м) с промежутками в 0,5 ярда (0,45 см).

Ярдовые отметки 1 ярд (0,9 м) в длину каждый ярд вдоль продольной оси игрового поля, а также около обеих боковых линий (в 4 дюймах (10 см) от них) между голевыми линиями.

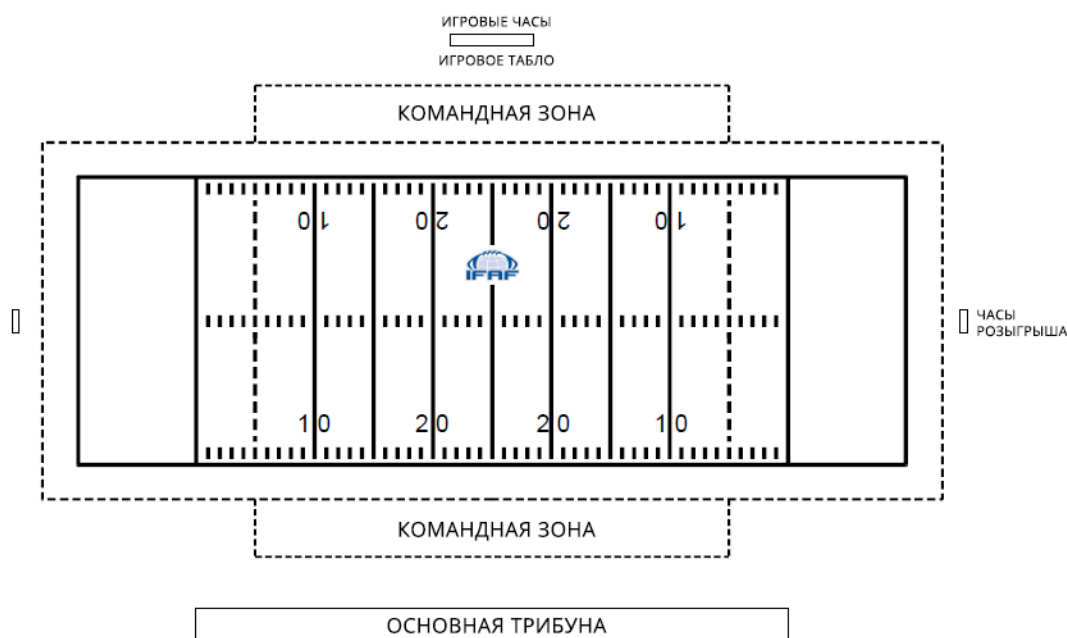
Командные зоны должны быть размечены.

Все 10 пересечений боковых линий с линией середины, голевыми и конечными линиями должны быть отмечены пилоннами, а в конусе для отметки продольной оси игрового поля нет необходимости.

Лого IFAF минимум 5 ярдов в длину на линии середины.

Табло с игровым временем должно быть расположено напротив основной трибуны, как минимум в 1 ярде (0,9

м) за границей зоны безопасности. За игровым временем следят судьи на поле, и время на табло должно быть скорректировано при необходимости. Помимо игрового времени на табло допускается показывать такую дополнительную информацию, как названия команд, количество тайм-аутов, номер попытки и расстояние до линии цели. С обоих торцов поля должны быть расположены 25-секундные часы розыгрыша. Такие часы должны быть расположены на продольной оси игрового поля, как минимум в 1 ярде (0.9 м) снаружи границы зоны безопасности, но не далее, чем в 5 ярдах (4.5 м) от конечной линии, а также должны возвышаться над землей на расстоянии между 2 и 5 ярдами (1.8 – 4.5 м).



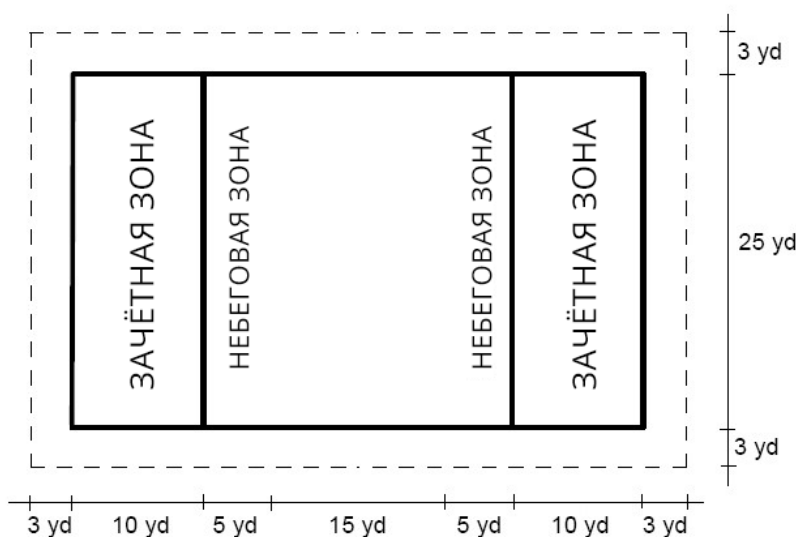
Пляжный флаг:

Игровое поле: длина – 25 ярдов (22,9 м), зачетные зоны (в дополнение к длине поля) 10 ярдов (9,15 м), ширина 25 ярдов (22,9 м).

Полные размеры игрового поля, включая зоны безопасности – 51 x 31 ярд (46,7 x 28,4 м).

Ширина линий: 2 дюйма (5 см). Разметка должна быть произведена сплошными лентами, надежно закрепленными на земле с помощью шипов. Размеры зоны безопасности – такие же, как и во флаг-футболе.

Небеговая зона отмечается конусами.



Для проведения международных соревнований дополнительная разметка не требуется, но вместо конусов должны быть использованы пилоны, а также необходимо использование игровых часов, часов розыгрыша, а также игрового табло.

ПРАВИЛО 1**Игра, поле, мяч и экипировка****РАЗДЕЛ 1. Общие положения****СТАТЬЯ 1. Игра**

Матч по флаг-футболу проводится между двумя командами, состоящими из не более пяти игроков, на прямоугольном игровом поле, регламентированным мячом. См. схему игрового поля.

Максимальное число игроков в реестре одной команды – 15 (5 на поле и 10 запасных). При этом на поле у одной команды может находиться минимум 4 игрока. В случае, если команда не способна выставить 4 игроков, присуждается поражение команде, неспособной выставить необходимое количество игроков. Команды должны состоять из игроков одного пола.

СТАТЬЯ 2. Команда-победитель и итоговый счёт игры

Каждая из команд будет иметь возможность занести мяч в зачетную зону соперника посредством выносной или пасовой игры. За занесение мяча в зачетную зону соперника, команде начисляются очки, согласно Правилам. Команда, набравшая большее количество очков по завершении игрового и (возможного) дополнительного времени, признается победителем.

СТАТЬЯ 3. Контроль

Игра должна проводиться под контролем двух или более судей.

СТАТЬЯ 4. Капитаны команд и тренеры

Каждая команда должна представить рефери не более двух игроков в качестве капитанов, и не более двух тренеров.

РАЗДЕЛ 2. Мяч**СТАТЬЯ 1. Параметры мяча**

Следует использовать мяч, сделанный из 4 частей из кожи с галько-зернистой поверхностью, не имеющий никаких неровностей, за исключением швов. Цвета натуральной коричневой кожи. По состоянию новый или почти новый. Иметь шнуровку из 8 шнуров, стягивающих мяч, и расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга.

Мяч должен быть формы эллипсоида с определенными ниже размерами и быть накачанным до давления между 12.5 и 13.5 psi (0.85 – 0.95 бар).



| Размеры | Стандартный (Regular) | Юношеский (Youth) | Детский (Junior) |
|-----------------------|---|--------------------------------------|--|
| Длина | 11.00 – 11.5 дюймов (27.9 – 29.2 см) | 10.5 - 11 дюймов (26.7 – 27.9 см) | 10.25 - 10.75 дюймов (26 – 27.3 см) |
| Длина окружности | 27 – 28 дюймов (68.6 – 71.1 см) | 26 - 27 дюймов (66 – 68.6 см) | 25 - 26 дюймов (63.5 – 66 см) |
| Диаметр | 6.25 – 6.75 дюймов (15.9 – 17.2 см) | 6 - 6.5 дюймов (15.2 – 16.5 см) | 5.75 – 6.25 дюймов (14.6 – 15.9 см) |
| Поперечная окружность | 20 – 21 дюйм (50.8 – 53.3 см) | 19 – 20 дюймов (48.3 – 50.8 см) | 18 – 19 дюймов (45.7 – 48.3 см) |
| Вес | 14 – 15 унций (400 – 425 г) | 12 – 13 унций (340 – 370 г) | 11 – 12 унций (310 – 340 г) |

Каждая команда может использовать собственный легальный мяч. Пометки на мяче с целью определения владельца мяча разрешены.

СТАТЬЯ 2. Размеры

Для мужских и смешанных соревнований следует использовать стандартный размер мяча.

Для женских соревнований следует использовать игровой мяч юношеского размера (например, TDY).

Для юношеских соревнований (до 16 лет) следует использовать игровой мяч юношеского размера (например, TDY). Разрешено использование некожаного мяча.

Для детских соревнований (до 13 лет) следует использовать игровой мяч юниорского размера (например, TDJ). Разрешено использование некожаного мяча.

РАЗДЕЛ 3. Экипировка

СТАТЬЯ 1. Обязательная экипировка

Игроки команд-соперниц должны быть одеты в игровые майки контрастных цветов. Если команды одеты в игровые майки одного цвета или в майки, близкие по цвету – команда-хозяйка может выбрать, какая из команд будет менять цвет игровых маек на матч.

- a. Игроки одной команды должны быть одеты в игровые майки одного цвета и фасона. Игровые майки должны быть полноразмерными и заправляться в шорты или штаны. Майки должны иметь свободно различимые игровые номера арабскими цифрами на спине, размером не менее 6 дюймов (15 см) в высоту. Каждый игрок должен иметь свой уникальный игровой номер в виде целого числа в диапазоне от 1 до 99. Игровые майки не могут иметь склеенные элементы и элементы шнуровки.
- b. Шорты или штаны игроков одной команды должны быть одного цвета и фасона, без карманов, молний, застежек и каких-либо заклепок. Игрокам запрещается заклеивать карманы или проводить любые другие манипуляции для соблюдения данных требований. **Юбки запрещены.** У.Р. 1-3-1-1

Примечание: В следующей редакции правил для штанов будет требование по единому цвету, за исключением бренда, лого или номеров на передней стороне обеих ног, максимальный размер которых должен будет составлять 4 на 4 дюйма (10x10 см).

- c. Игроки команды должны носить плотно затянутые пояса с двумя креплениями и двумя поп-флагами. Игрок обязан следить, чтобы перед началом каждого розыгрыша флаги находились строго по бедрам. Флаги должны быть размером 2 x 15 дюймов (5 x 38 см) и не могут укорачиваться или подвергаться каким-либо модификациям. Также запрещается каким-либо образом изменять крепления для флагов или наносить на них клей, а также располагать их так, чтобы они смотрели иначе чем вниз и наружу. Флаги должны быть четко различимы и висеть свободно. Запрещено прикрывать флаги любой частью формы игрока. Флаги каждой команды должны быть единого одинакового цвета и отличаться от любого цвета на штанах/шортах. Игроки, преднамеренно проводящие манипуляции с флагами, должны быть дисквалифицированы.
- d. Если игрок использует внутритротовую капу, она должна быть легко различимого (не белого) цвета, и любая её часть не может выступать изо рта более чем на половину дюйма (1.25 см). Использование капы настоятельно рекомендовано.

СТАТЬЯ 2. Характеристики флагов

Флаги и их крепления должны быть сделаны из одного и того же материала, одного цвета и без острых краев.

- a. Флаги должны быть размером 2 дюйма (5 см) на 15 дюймов (38 см).

Примечание: В следующей редакции правил для флагов будут выдвинуты более детальные характеристики.

- a. Длина флага от крепления: от 15 до 16 дюймов (38.1 – 40.6 см).
- b. Ширина флага: от 1.9 до 2.1 дюйма (4.8 – 5.3 см).
- c. На каждом флаге допускается монотонное лого или название бренда на верхней четверти, максимальный размер которого должен составлять 2x3 дюйма (5x7.5 см).
- d. Толщина флага: максимум 0.03 дюйма (0.75 мм).
- e. Вес флага: минимум 3.5 унции (100 г).
- f. Сопротивление разрыву: минимум 300 Ньютонов (примерно 66 фунтов или 30 кг).
- g. Диаметр разъема: от 0.7 до 1 дюйма (1.8 – 2.5 см).
- h. Размеры разъемов по осям: деталь на поясе от угла до низа от 1.3 до 1.5 дюймов (3.3 – 3.8 см), деталь для флага от угла до низа от 2.4 до 2.6 дюймов (6.1 – 6.6 см), диагональ от верха до низа от 3.5 до 4 дюймов (8.9 – 10.2 см), угол наклона от 130 до 140 градусов.
- i. Сила срыва флага: максимум 250 Ньютонов (примерно 55 фунтов или 25 кг) для соревнований между взрослыми (мужские, женские, смешанные), максимум 150 Ньютонов (примерно 33 фунта или 15 кг) для всех остальных игр.



СТАТЬЯ 3. Нелегальная экипировка

- a. Обувь, длина шипов которой превышает 0,5 дюйма (1.25 см), имеет остро заточенные или металлические шипы.
- b. Любые нательные каркасы, шлемы или головные уборы (включая кепки, капюшоны, банданы, повязки и прочее).
- c. Любая защитная экипировка, подвергающая риску других участников игры (наколенники с острым или твердым краем и т.д.).
- d. Очки, не прописанные врачом, либо выполненные из бьющегося материала.
- e. Ювелирные украшения должны быть сняты или полностью прикрыты.
- f. Дополнения к форме, такие как полотенца или грелки для рук.

- g. Любые клейкие вещества, краска, абразивные материалы, нанесенные на экипировку, тело игрока или его одежду, а также на приспособления, соприкасающиеся с мячом или соперником.
- h. Любые электронные, механические или иные устройства связи с тренерским штабом.

СТАТЬЯ 3. Подтверждение тренеров

До начала матча главный тренер обязан предоставить рефери реестр команды и подтвердить наличие у всех игроков обязательной экипировки, а также подтвердить, что все игроки проинформированы относительно нелегальной экипировки.

ПРАВИЛО 2**Определения****РАЗДЕЛ 1. Зоны и линии****СТАТЬЯ 1. Поле**

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

СТАТЬЯ 2. Игровое поле

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

СТАТЬЯ 3. Зачётные зоны

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

СТАТЬЯ 4. Невыносные зоны

Невыносные зоны – это две площади шириной в 5 ярдов каждая, расположенные перед зачетными зонами на обоих концах поля.

СТАТЬЯ 5. Голевые линии

Голевые линии – по одной для каждой команды – располагаются на противоположных концах игрового поля. Голевые линии и стоящие на них пилоны всей своей плоскостью находятся в зачетной зоне. Каждая голевая линия является частью вертикальной плоскости, которая отделяет зачетные зоны от игрового поля и распространяется и за боковые линии. Голевая линия команды — это линия, которую команда защищает.

СТАТЬЯ 6. Линия середины (поля)

Линия середины поля – это линия, проведенная в середине поля на одинаковом расстоянии от обеих голевых линий. Линия цели для получения новой серии попыток проходит по середине линии середины поля, сокращенно называясь серединой.

СТАТЬЯ 7. В пределах поля и за пределами поля

Пространство, ограниченное боковыми и конечными линиями лежит в пределах поля, а всё остальное (включая сами боковые и конечные линии) находится за пределами поля.

СТАТЬЯ 8. Командная зона

Командные зоны располагаются за зонами безопасности (в 3 ярдах от боковой линии) и между невыносными зонами вдоль боковой линии и имеют глубину 5 ярдов (4.58 м). Использование электронных устройств (наушников, видеозаписывающего оборудования, смартфонов и т.п.) в командной зоне разрешено.

РАЗДЕЛ 2. Определения команд и игроков**СТАТЬЯ 1. Нападение (А) и защита (В)**

Нападение – это команда, вводящая мяч в игру посредством снэпа. Защита – это противостоящая ей команда. **Игроком команды нападения может быть снэпер, игрок с мячом или принимающий. Игроком команды защиты может быть блицующий, набегающий или защитник.**

СТАТЬЯ 2. Снэпер

Снэпер – это игрок нападения, производящий снэп.

СТАТЬЯ 3. Квотербек

Квотербек – игрок, первым обретающий владение после снэпа, т.е. **становится первым игроком с мячом.**

СТАТЬЯ 4. Пасующий

Игрок с мячом, выполняющий любой легальный пас – пасующий игрок.

СТАТЬЯ 5. Игрок с мячом

Игрок с мячом (во владении) – это игрок, владеющий живым мячом.

СТАТЬЯ 6. Блицующий

Блицующий – 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. **Это даёт ему право на путь, которое заменяет и выше в приоритете общего права на путь игроков нападения, т.к. блицующий направляется к игроку с мячом.**

Движение блицующего к квотербеку должно осуществляться сразу после снэпа, быть стремительным и прямолинейно направленным к точке, в которой квотербек получает снэп, чтобы сохранять право на путь. Если блицующий запаздывает с движением, движется медленно или к иной точке, меняет направление или просто не бежит на квотербека, он теряет право на путь, но может продолжать участие в розыгрыше как и любой другой игрок защиты. **Защитник, который не подаёт сигнал и легально пересекает линию розыгрыша, является набегающим.**

СТАТЬЯ 7. За пределами поля

Игрок считается вышедшим за пределы поля, когда любой частью тела касается чего-либо, находящегося за пределами поля, за исключением другого игрока или судьи. Мяч, который не находится во владении игрока, считается вышедшим за пределы поля, когда он касается чего-либо, находящегося за пределами поля.

СТАТЬЯ 8. Дисквалифицированный игрок

Дисквалифицированный игрок – это игрок, который был объявлен утратившим право на дальнейшее участие в игре.

СТАТЬЯ 9. Принимающая команда

Если обе команды выступают на выезде или на турнире (более двух команд-участниц), принимающей командой объявляется та, чьё название упоминается первым, а командой гостей – та, чьё название упоминается вторым.

РАЗДЕЛ 3. Попытка, линия розыгрыша, классификация розыгрышей

СТАТЬЯ 1. Попытка

Попытка – это игровой отрезок, начинающийся в момент введения объявленного готовым к игре мяча в игру легальным снэпом, и заканчивающийся в момент становления мяча мёртвым. В интервале между двумя попытками мяч является мёртвым. Розыгрыш – это совокупность всех игровых действий между двумя командами на протяжении попытки.

СТАТЬЯ 2. Линия розыгрыша (ЛР)

После объявления мяча готовым к игре, линией розыгрыша для каждой команды является ярдовая линия и её вертикальная плоскость, проходящая через ближайшую к зачетной зоне команды точку на конце мяча, и продолжающаяся до боковых линий поля.

Игрок считается пересекшим линию розыгрыша, когда любая часть его тела побывала впереди за линией розыгрыша.

СТАТЬЯ 3. Розыгрыш пасом вперёд

Легальный розыгрыш пасом вперёд – это интервал между моментом снэпа и моментом, когда легальный пас вперед становится завершённым или перехваченным впереди от линии розыгрыша. Любой выполненный позади линии розыгрыша пас вперед, который не был принят или его коснулся игрок команды защиты, также считается розыгрышем пасом вперёд.

СТАТЬЯ 4. Розыгрыш выносом

Розыгрыш выносом – это любое действие с живым мячом, отличное от действий, совершаемых при розыгрыше легальным пасом вперед.

Пасы, пойманные позади линии розыгрыша, являются легальными и считаются выносным розыгрышем.

РАЗДЕЛ 4. Мяч – живой, мёртвый

СТАТЬЯ 1. Живой мяч

Живой мяч – это мяч в игре. Мяч, посланный пасом и еще не коснувшийся земли, является живым мячом в полете.

СТАТЬЯ 2. Мёртвый мяч

Мёртвый мяч – это мяч не в игре.

СТАТЬЯ 3. Мяч, готовый к игре

Мёртвый мяч становится готовым к игре после установки его на землю и подачи свистка рефери.

РАЗДЕЛ 5. Вперёд, «впереди от/за» и максимальное продвижение

СТАТЬЯ 1. Вперёд и «впереди от/за»

Термины «вперед», «впереди за» или «впереди от», употребляемые в отношении любой из команд, указывают направление к конечной линии соперника. Термины «назад» или «позади» указывают направление к своей конечной линии.

СТАТЬЯ 2. Максимальное продвижение

«Максимальное продвижение вперед» — это термин, означающий максимальную конечную точку продвижения вперед игрока с мячом любой из команд или принимающего пас в прыжке, который применяется к положению переднего конца мяча, когда он согласно Правилам становится мёртвым в пределах конечных линий («точка окончания розыгрыша» или «точка мёртвого мяча»).

РАЗДЕЛ 6. Точки

СТАТЬЯ 1. Точка применения штрафа

Точка применения штрафа – это точка, с которой применяется штраф за совершенный фол.

СТАТЬЯ 2. Точка мёртвого мяча (ММ)

Точка мёртвого мяча – это точка, в которой мяч стал мёртвым.

СТАТЬЯ 3. Точка фола (ТФ)

Точка фола – это точка, в которой произошел данный фол. Если точка совершения фола находится за пределами игрового поля – она должна быть перенесена на боковую линию. Если фол происходит за голевой линией – точка фола переносится в зачетную зону.

СТАТЬЯ 4. Точка выхода за пределы поля

Точка выхода за пределы поля — это точка, в которой мяч становится мертвым в результате того, что выходит за пределы поля.

РАЗДЕЛ 7. Фол, штраф, нарушение

СТАТЬЯ 1. Фол

Фолом называется несоблюдение правил, за которое полагается штраф, **согласно правилу**. Грубый фол – это нарушение правил в такой степени грубое или намеренное, что может подвергнуть соперника опасности травмы.

СТАТЬЯ 2. Штраф

Штраф — это предусмотренные Правилами санкции против команды, совершившей фол, которые могут включать одно или несколько из нижеследующего: потерю ярдов, потерю попытки, автоматическую первую попытку или дисквалификацию. Если штраф подразумевает потерю попытки, такая попытка считается одной из четырех попыток данной серии.

СТАТЬЯ 3. Нарушение

Нарушение – это несоблюдение правил, за которое не предусмотрен штраф, и которое не отменяет наказания за фол.

СТАТЬЯ 4. Потеря попытки (ПП)

«Потеря попытки» – это сокращение, означающее «потерю права переиграть попытку».

РАЗДЕЛ 8. Шифт и моушен

СТАТЬЯ 1. Шифт

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. **Шифт заканчивается, когда все игроки становятся неподвижными в течение 1 полной секунды.**

СТАТЬЯ 2. Моушен

Моушен – это смена положения на поле одного игрока нападения **после окончания шифта** и до совершения снэпа.

РАЗДЕЛ 9. Передача мяча

СТАТЬЯ 1. Вкладка

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 партнера по команде, имитирующее передачу владения. Имитация паса (замах на бросок или имитация откидки мяча), а также разворот игрока с мячом к партнеру без вытягивания рук не являются имитацией вкладки.

СТАТЬЯ 2. Пас

Пас – это намеренная передача мяча в любом направлении посредством броска в любом направлении либо в землю. Для паса характерен **период, когда мяч не находится во владении какого-либо игрока**. Пас начинается с освобождением мяча от четкого контроля в момент намеренного движения кисти или руки. Пас длится до тех пор, пока брошенный пасом мяч не будет пойман любым игроком или не станет мёртвым.

СТАТЬЯ 3. Фамбл

Фамбл – это любое действие (за исключением паса или успешной вкладки мяча руками), в результате которого игрок утрачивает владение.

Фамбл может возникать только после того, как игрок получает владение мячом.

СТАТЬЯ 4. Владение

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

Смена командного владения (СКВ) происходит, когда соперник обретает владение над мячом.

СТАТЬЯ 5. Удар по мячу рукой

Удар по мячу рукой – это умышленный удар по мячу **с помощью** рук или кистей рук.

СТАТЬЯ 6. Удар по мячу ногой

Удар по мячу ногой – это умышленный удар по мячу коленом, голенью или ступней. Любые умышленные удары по мячу ногами запрещены.

РАЗДЕЛ 10. Пасы

СТАТЬЯ 1. Пас вперёд и пас назад

Пас 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. Снэп становится пасом назад в тот момент, когда мяч отрывается от руки снэпера (даже если выскальзывает из нее). **Если снэпер теряет контроль над мячом во время снэпа, это нелегальный снэп.**

СТАТЬЯ 2. Пас пересекает линию розыгрыша

Мяч, брошенный легальным пасом вперед, считается пересекающим линию розыгрыша, как только он коснется чего-либо в пределах игрового поля впереди от линии розыгрыша.

СТАТЬЯ 3. Ловля и перехват

Ловля – это акт уверенного приобретения и сохранения игроком **контроля** над живым мячом, находящимся в полете. Ловля паса **или фамбла**, выполненных командой соперника, называется перехватом. Игрок, совершающий прыжок для выполнения ловли или перехвата, должен уверенно **контролировать** мяч в момент первого касания любой частью тела в пределах игрового поля, а также сохранять полный и продолжительный контроль над мячом на протяжении всего процесса приземления. Если игрок теряет контроль над мячом, и мяч касается земли до завершения процесса ловли – ловля не засчитывается.

СТАТЬЯ 4. Сэк

Сэк – это ситуация, в которой с квотербека срывают флаг позади от линии розыгрыша, пока тот все еще находится во владении живым мячом. Игрок считается владеющим мячом, пока полностью не расстался с ним.

РАЗДЕЛ 11. Задержка, заслон, контакт и выцеливание

СТАТЬЯ 1. Задержка

Задержка – это захват и удерживание соперника или его экипировки, оказывающее на игрока физическое влияние. Немедленное предотвращение захвата/удерживания задержкой не считается.

СТАТЬЯ 2. Заслон

Заслон – это создание препятствий игроку посредством движения на его пути без вступления с ним в контакт. Движущийся игрок без права на путь, который мешает противнику бежать свой маршрут принимающего, препятствует ему добраться до игрока с мячом или мешает легальному ближнему, виновен в **заслоне**. Игрок, находящийся без движения (с правом на место), не совершает **заслон**, даже если игрок **становится препятствием для соперника**.

СТАТЬЯ 3. Контакт

Контакт – это касание соперника, при котором имеет место толчок или воздействие на положение тела оппонента. Касание без такого воздействия контактом не является.

СТАТЬЯ 4. Выцеливание

Выцеливание – это инициирование контакта с соперником или намеренное вбегание в соперника, даже если у игрока есть право на путь.

Выцеливанием является любой преднамеренный или предотвратимый контакт с чрезмерной силой, даже в попытке срыва флага или во время игры в мяч во время паса.

Выцеливанием также является атака мяча во владении другого игрока или выхватывание мяча у игрока с мячом.

РАЗДЕЛ 12. Срыв флага, Защита флага, Прыжок, гусиный шаг, вращение (пивот) и ныряние

СТАТЬЯ 1. Срыв флага

Срывание флага – это снятие рукой(-ами) флага или флагов с пояса соперника.

СТАТЬЯ 2. Защита флага

Защитой флага называется попытка игрока с мячом избежать срыва флага, прикрывая его любой частью тела (кистью, рукой, ногой) или мячом. Также защитой флага является наклон тела вперед (ныряние) или выставление руки, с мячом или без него, в сторону соперника, создающее препятствия защитнику при срывании флага.

СТАТЬЯ 3. Прыжок

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

СТАТЬЯ 4. Гусиный шаг

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

СТАТЬЯ 5. Вращение

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.

СТАТЬЯ 6. Ныряние

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 следственно нелегальным.

РАЗДЕЛ 13. Право на место и Право на путь

СТАТЬЯ 1. Право на место (ПНМ)

Право на место дается **любому** неподвижно стоящему игроку, который сохраняет нормальное/естественное положение тела без совершения **горизонтальных** движений в какую-либо сторону. **Выполнение абсолютно вертикального движения, включая прыжок** для совершения броска или ловли паса, а равно и срывания флага, не лишает игрока приобретённого до того права на место.

При определении виновника фола право на место превалирует над правом на путь.

СТАТЬЯ 2. Право на путь (ПНП)

Право на путь дается игроку, обозначившему направление своего продвижения нормальными/естественными движениями и в процессе не меняющему такое направление.

При определении виновника фола игрок с правом на путь имеет больший приоритет, нежели все остальные игроки, за исключением игроков с правом на место.

ПРАВИЛО 3**Периоды и время****РАЗДЕЛ 1. Начало каждого периода****СТАТЬЯ 1. Первая половина**

До начала игры каждая команда должна представить рефери не более двух капитанов и не более двух тренеров. За три минуты до запланированного времени начала матча рефери в присутствии капитанов обеих команд осуществляет жеребьевку, подкидывая монету в центре поля. Сторону монеты выбирает капитан команды гостей.

Выигравший жеребьевку капитан имеет возможность ввести мяч в игру снэпом со своей 5-ярдовой линии в первой половине или во второй. **Капитан другой команды выбирает сторону для защиты.**

СТАТЬЯ 2. Вторая половина

В перерыве между первой и второй половинами команды меняются сторонами поля. Команда, начинавшая первую половину в защите, во второй половине первой получает владение и вводит мяч в игру снэпом со своей 5-ярдовой линии.

СТАТЬЯ 3. Овертайм (дополнительные периоды)

Овертайм будет играть, когда в игре зафиксирован ничейный результат после двух половин, а регламент соревнования требует определить победителя.

- a. После двухминутного перерыва рефери произведет жеребьевку в середине поля, как и перед началом игры. Выигравший жеребьевку капитан выбирает, как его команда начнет каждый следующий период – в нападении или в защите. Капитан другой команды выбирает сторону поля, **на которой будет разыгрываться овертайм.**
- b. Во время дополнительных периодов командные тайм-ауты не предоставляются.
- c. Первый дополнительный период должен состоять из двух серий попыток, по одной для каждой команды в нападении и по одной в защите, начинающихся с центра игрового поля (без присуждения новой серии при преодолении середины поля). Если защита набирает очки в ходе первой серии попыток (не на реализации), то дополнительный период считается завершенным.
- d. Каждая команда сохраняет мяч в течение серии попыток до тех пор, пока не наберет очки (включая попытки 1-очковых и 2-очковых реализаций) или не потерпит в этом неудачу. Мяч остается живым после смены командного владения до тех пор, пока не будет объявлен мертвым. Серия попыток завершается, даже если произошла вторая смена владения в ходе того же розыгрыша (прим. пер.: *например, перехват защиты, после которого мяч снова попадает к нападению в результате фамбла*).
- e. Если после первого дополнительного периода (с двумя владениями, включая реализации) счет остается равным, то второй и все последующие периоды состоят из розыгрышей одноочковых реализаций с 5-ярдовой линии. Овертайм завершается, когда счет после периода более не является равным, либо защита набирает очки в первой серии попыток данного периода.
- f. Команда, набравшая большее количество очков по окончании дополнительного периода, признается победителем.

СТАТЬЯ 4. Система определения положения команд на турнирах

Если две и более команды имеют одинаковые процентные показатели побед-ничьих-поражений, следующая процедура определит расположение команд в такой последовательности:

1. Соотношение побед-ничьих-поражений в матчах между этими командами, если все эти команды играли между собой.
2. Разница очков в матчах между этими командами, если все эти команды играли между собой.
3. Количество набранных очков в матчах между этими командами, если все эти команды играли между собой.
4. Общая разница набранных/пропущенных очков.
5. Общее количество набранных очков.
6. Жеребьевка.

РАЗДЕЛ 2. Игровое время**СТАТЬЯ 1. Продолжительность игры и перерыва**

Общее игровое время составляет 40 минут и состоит из двух половин по 20 минут и двухминутного перерыва между ними.

СТАТЬЯ 2. Продление периода

Игровое время периода должно быть увеличено до тех пор, пока не будет доиграна попытка, в которой не происходило фолов при живом мяче с принятием штрафа (если только штраф не включает в себя потерю попытки). Розыгрыш должен быть повторен, если в попытке, в которой закончилось время, произошли взаимные фолы.

Период продолжается до тех пор, пока мяч не станет мертвым, и рефери не объявит период завершенным. (С14).

СТАТЬЯ 3. Устройства отсчёта времени

Отсчет игрового времени и 25-секундного интервала может осуществляться либо игровыми часами, находящимися у судьи, либо видимыми часами на стадионе, контролируемые ассистентом соответствующего судьи.

СТАТЬЯ 4. Запуск часов

Если игровые часы были остановлены согласно правилам, их запуск происходит по легальному снэпу.

Исключение: игровые часы запускаются по сигналу «готов к игре» в том случае, когда они были остановлены по решению рефери.

У.Р. 3-2-4-I to III

СТАТЬЯ 5. Остановка часов

Игровые часы должны быть остановлены в случае окончания каждой половины, взятия командного тайм-аута, тайм-аута по причине травмы или по решению рефери.

В течение последних двух минут каждой половины часы должны быть остановлены каждый раз, когда:

1. Команда получает новую серию попыток или происходит смена **командного** владения.
2. Исполняется штраф.
3. Мяч или игрок с мячом выходят за пределы поля.
4. После паса или фамбла (вперёд или назад) мяч ударяется о землю.
5. Партнёр по команде игрока, совершившего фамбл, касается мяча.
6. Происходит набор очков, **а также во время и после последующей реализации.**
7. Предоставляется командный тайм-аут.

Игровые часы не должны быть запущены при продлении половины на попытку без учёта времени, а также в дополнительном периоде.

СТАТЬЯ 6. Непрерывный отсчет времени

Если к моменту уведомления рефери по случаю 2 минут до конца половины разница в счете составляет 30 очков или более, то часы не будут останавливаться в ситуациях, в которых должны это делать в течение последних 2 минут половины.

Во время уведомления рефери должен проинформировать обе команды, что часы не будут останавливаться до конца половины.

После уведомления статус часов (обычный или непрерывный) изменен не будет, даже при условии, что разница в счете сократится и составит менее, чем 30 очков, или станет более 30 очков. *У.Р. 3-2-6-I и II*

РАЗДЕЛ 3. Тайм-ауты

СТАТЬЯ 1. Как объявляется

В случае задержки по любой причине, рефери обязан объявить тайм-аут. Это может быть либо тайм-аут, взятый одной из команд, либо судейский тайм-аут (С3).

СТАТЬЯ 2. Командные тайм-ауты

Тренер команды или игрок, находящийся на поле, может попросить командный тайм-аут, пока мяч является мертвым. Каждая команда имеет по 2 тайм-аута на каждую половину матча. Неиспользованные тайм-ауты не подлежат переносу в последующий период.

СТАТЬЯ 3. Тайм-аут по причине травмы

В случае получения травмы одним из игроков судья может взять судейский тайм-аут по причине травмы игрока. В таком случае, травмированный игрок должен находиться вне игры на протяжении минимум одной попытки.

СТАТЬЯ 4. Продолжительность тайм-аутов

Продолжительность тайм-аута не должна превышать 90 секунд (включая 25 секунд, дающихся на начало розыгрыша после объявления мяча готовым к игре). За 30 секунд до окончания тайм-аута, рефери должен уведомить об этом обе команды, а 5 секунд спустя - объявить мяч готовым к игре. (П 3-3-5).

Продолжительность остальных тайм-аутов регулируется рефери, который определяет количество времени, необходимого для удовлетворения нужд, для которых такой тайм-аут был взят.

СТАТЬЯ 5. Уведомления рефери

Рефери должен проинформировать всех тренеров, когда мяч становится мёртвым, **а до окончания любой половины остаётся две минуты или менее.** Игровые часы должны быть остановлены для такого объявления. *У.Р. 3-3-5-I и II.*

ПРАВИЛО 4**Живой мяч и мёртвый мяч****РАЗДЕЛ 1. Живой мяч, мёртвый мяч****СТАТЬЯ 1. Мёртвый мяч становится живым**

В начале каждой следующей попытки мяч должен быть установлен в точку, равноудаленную от боковых линий игрового поля на линии, где мяч стал мёртвым согласно правилам, был перемещен в результате применения принятого штрафа или после назначения новой серии попыток.

После того, как мёртвый мяч объявлен готовым к игре, он становится живым **в момент начала легального снэпа.**

Мяч, переданный нелегальным снэпом или переданный снэпом до того, как был объявлен готовым к игре, остается мёртвым.

Фол до того, как был произведен снэп (задержка игры, вторжение, фальстарт, мешающие сигналы, нелегальный сигнал блица), приводит к тому, что мяч остается мёртвым.

СТАТЬЯ 2. Живой мяч становится мёртвым

Живой мяч становится мёртвым по правилам, а судья дает свисток, когда:

- a. Мяч **выходит** за пределы игрового поля (П 2-2-7).
- b. Игрок с мячом выходит за пределы игрового поля.
- c. Любая часть тела игрока с мячом (кроме ступни или ладони) касается земли. **У.Р. 4-1-2-I**
- d. Игрок с мячом симулирует касание земли коленом.
- e. Пас или фамбл (вперёд или назад) отскакивает в землю.
- f. Партнер по команде игрока, совершившего фамбл, касается мяча.
- g. Игрок с менее чем 2 флагами на поясе владеет мячом. **У.Р. 4-1-2-II**
- h. Флаги игрока, **который владеет мячом**, расположены неправильно, и сам игрок ответственен за это.
- i. Происходит тачдаун, тачбэк, сейфти или удачная реализация.
- j. Фол, в результате которого мяч становится мертвым (например, удар по мячу ногой или задержка паса).

Если судья подает неумышленный свисток, мяч становится мертвым, а команда во владении имеет право выбрать: ввести мяч в игру с точки, в которой мяч был объявлен мертвым, или повторить попытку.

ПРАВИЛО 5**Серии попыток**

РАЗДЕЛ 1. Серия попыток: начало, прекращение, возобновление**СТАТЬЯ 1. Назначение новой серии попыток**

Серия из четырех последовательных попыток назначается команде, которая следующей должна вводить мяч в игру каждый раз, когда начинается новая половина или происходит набор очков (включая реализацию), сейфти, тачбэк или смена владения (С8).

Команда нападения получает новую серию попыток:

- a. Если команда нападения впервые в данной серии оказалась во владении мячом (вслед за применением любых принятых нарушений на живом мяче) впереди линии середины поля в момент объявления мяча мертвым. Если в результате последующих попыток или примененного штрафа мяч был перенесен назад за центр поля, при повторном прохождении середины поля новая серия попыток не назначается. *У.Р. 5-1-1-1 и II*
- b. Если принятый штраф предполагает назначение первой попытки или приносит достаточно ярдов для набора новой серии попыток.

Команда защиты получает серию попыток со своей 5-ярдовой линии в случае, если команда нападения по истечении 4 попыток не смогла заработать первую попытку или набрать очки.

После того, как в игре произошел перехват, команда защиты получает серию попыток с точки, в которой мяч стал мертвым после перехвата.

РАЗДЕЛ 2. Попытка и владение мячом после применения штрафа**СТАТЬЯ 1. Фол перед сменой командного владения**

В случае принятого штрафа за фол, произошедший во время попытки перед любой сменой владения – мяч принадлежит команде нападения, а попытка переигрывается, за исключением случаев, когда штраф подразумевает потерю попытки, назначение новой серии попыток или выставление мяча на точку, расположенную впереди за линией середины поля.

СТАТЬЯ 2. Фол после смены командного владения

Если штраф принят за фол, совершенный после смены командного владения во время розыгрыша – мяч принадлежит команде, владевшей им во время совершения фола. Следующая попытка будет первой (после применения штрафа).

СТАТЬЯ 3. Штраф отклонён

Если штраф за фол отклонён, номер следующей попытки будет таким, каким был бы в случае отсутствия этого фола.

СТАТЬЯ 4. Фол между попытками

В случае, если фол произошёл между попытками, номер попытки будет таким, каким был назначен до совершения фола, за исключением случаев, когда применение штрафа предполагает присуждение первой попытки или установку мяча на точку, расположенную впереди за линией середины поля.

СТАТЬЯ 5. Фолы, совершённые обеими командами

Если во время розыгрыша происходят взаимные фолы, попытка должна быть переиграна.

ПРАВИЛО 6

Удар по мячу ногой

РАЗДЕЛ 1. Удар по мячу ногой

СТАТЬЯ 1. Нелегальный удар

Игрок с мячом не может умышленно бить по мячу ногой, этот фол приводит к тому, что мяч становится мертвым. У.Р. 6-1-1-1

ШТРАФ - 5 ярдов с точки фола, **применяется** как фол при мертвом мяче (С19).

ПРАВИЛО 7**Выполнение снэпа и паса****РАЗДЕЛ 1. Розыгрыш****СТАТЬЯ 1. Мяч, готовый к игре**

Ни один игрок не имеет права вводить мяч в игру, прежде чем он будет объявлен готовым к игре (C1).

Примечание: если мяч введён в игру снэпом после того, как был объявлен готовым, но до того, как все судьи готовы к розыгрышу, любой судья может остановить розыгрыш немедленно без штрафа, и рефери объявит, что попытка должна быть переиграна. Рефери должен стараться объявлять мяч готовым тогда, когда все судьи готовы и находятся на своих позициях.

ШТРАФ – Мяч остаётся мёртвым, 5 ярдов с точки мёртвого мяча. (C19)

b. Мяч должен быть введен в игру в течении 25 секунд с момента, когда рефери объявил мяч готовым к игре.

ШТРАФ - Мяч остаётся мёртвым, 5 ярдов с точки мёртвого мяча. (C21)

СТАТЬЯ 2. Начало розыгрыша по снэпу

После касания мяча снэпер не имеет права поднимать мяч, двигать его вперед или симулировать начало снэпа.

Перед снэпом длинная ось мяча должна быть перпендикулярна линии розыгрыша.

Легальный снэп — это передача мяча из рук в руки или пас назад из его положения на земле с помощью быстрого и непрерывного движения руки (рук), которая фактически приводит к потере владения мячом. Снэп не обязательно должен осуществляться между ног снэпера.

ШТРАФ – Мяч остаётся мёртвым, 5 ярдов с точки мёртвого мяча. (C19)

СТАТЬЯ 3. Требования к команде нападения

Минимальное число игроков на линии розыгрыша в момент снэпа не ограничено.

a. После касания мяча снэпером и до момента самого снэпа, все игроки нападения должны находиться в пределах игрового поля и позади своей линии розыгрыша (вторжение), а также завершить свой первый и все последующие шифты. У.Р. 7-1-3-I

b. Ни один игрок команды нападения не имеет права совершать фальстарт или симулировать начало розыгрыша резкими движениями.

ШТРАФ – Мяч остаётся мёртвым, 5 ярдов с точки мёртвого мяча. (C19)

c. В момент начала розыгрыша, один из игроков нападения может совершать моушен, но не может двигаться в сторону голевой линии соперника. Если во время снэпа 2 и более игроков нападения находятся в движении, это нелегальный шифт. У.Р. 7-1-3-II

d. Квотербек с мячом не может пересекать линию розыгрыша до тех пор, пока явно не избавится от мяча, который побывает во владении другого игрока и не вернется к квотербеку, либо которого в момент полета коснется игрок защиты. У.Р. 7-1-3-III no VII

e. Когда мяч передается снэпом на или впереди 5-ярдовой линии по направлению к зачетной зоне соперника (установлен в невыносной зоне), команда нападения должна совершить розыгрыш пасом вперед. Если с квотербека или игрока с мячом, находящегося позади линии розыгрыша, был сорван флаг до того, как был совершен розыгрыш пасом, штрафа за нелегальный вынос не следует. У.Р. 7-1-3-V

ШТРАФ - 5 ярдов с линии розыгрыша. (C19)

f. Квотербек должен осуществить пас или вкладку в течение 7 секунд после снэпа. В случае превышения установленного временного лимита, мяч становится мертвым на линии розыгрыша.

ШТРАФ – Потеря попытки на линии розыгрыша. (C21 + C9)

СТАТЬЯ 4. Требования к команде защиты

a. В момент снэпа все игроки защиты должны находиться в пределах игрового поля позади линии розыгрыша (офсайд). У.Р. 7-1-4-I

b. После того, как мяч был объявлен готовым к игре, игроки защиты не имеют права касаться мяча до тех пор, пока не будет завершен снэп.

c. Ни один игрок защиты не имеет права использовать слова или жесты, дезориентирующие соперников, готовящихся ввести мяч в игру.

d. Право на путь могут просить не более 2 блицующих. Если блицующий подает неверный сигнал или одновременно более двух игроков держат руки поднятыми – это фол за нелегальный сигнал. Если блицующий вынужден изменить направление движение из-за фола команды нападения (заслон), то блицующий не потеряет свое право на путь для дальнейшего набегания. У.Р. 7-1-4-II no VI.

ШТРАФ - Мяч остаётся мёртвым, 5 ярдов с точки мёртвого мяча. (C18)

e. Все игроки защиты, которые находятся всеми частями своего тела далее 7 ярдов от линии розыгрыша в момент снэпа, могут неоднократно пересекать линию розыгрыша до того момента, как мяч станет мёртвым. Игрок, просящий право на путь, не обязательно должен блицевать, кроме того, любой игрок, находящийся далее 7 ярдов от линии розыгрыша в момент снэпа, может двигаться к квотербеку в ходе розыгрыша.

- f. Все игроки защиты, которые находились ближе 7 ярдов от линии розыгрыша в момент снэпа, должны оставаться позади линии розыгрыша до тех пор, пока квотербек не произведет вкладку, имитацию вкладки или пас.

ШТРАФ - 5 ярдов, точкой фола является линия розыгрыша, применяется с линии розыгрыша. (C18)

СТАТЬЯ 5. Вкладка мяча

a. Нападение может производить неограниченное количество вкладок позади линии розыгрыша, пока оба игрока, участвующие в процессе вкладки, находятся позади линии розыгрыша, а также при условии, что мяч не был вынесен вперед за линию розыгрыша, и что действие происходит до смены командного владения.

b. Игрок, выполнявший снэп, не имеет права принимать вкладку вперед.

ШТРАФ - 5 ярдов с точки фола, также потеря попытки, если фол был совершен командой нападения до смены командного владения. (C19)

РАЗДЕЛ 2. Пасы и фамблы

СТАТЬЯ 1. Пас назад

Игрок с мячом имеет право отдавать пас назад, если мяч до этого момента не пересекал линии розыгрыша, а также если до совершения паса не происходило смены командного владения. У.Р. 7-2-1-I no III

ШТРАФ - 5 ярдов, также потеря попытки, если фол был совершен командой нападения до смены командного владения (C35)

СТАТЬЯ 2. Завершённый пас

Любой пас, пойманный легальным принимающим, касающимся земли в пределах игрового поля, является завершённым, и мяч остается в игре, за исключением случаев, когда он был пойман в зачетной зоне соперника. У.Р. 7-2-2-I no VI

СТАТЬЯ 3. Незавершённый пас

Пас считается незавершённым, если во время ловли мяч не зафиксирован игроком, и происходит касание мячом земли. Пас также считается незавершённым, если находящийся в прыжке игрок при приземлении совершает первое касание земли на или за пределами ограничительной линии поля (C10).

В случае, когда пас вперед становится незавершённым, мяч принадлежит пасующей команде на предыдущей линии розыгрыша, которая в данной ситуации является точкой мёртвого мяча.

В случае, когда непринятым становится пас назад, мяч принадлежит команде, выполнявшей пас в точке последнего владения, которая в данной ситуации является точкой мёртвого мяча.

СТАТЬЯ 4. Фамбл

В случае, когда потерянный в результате фамбла мяч ударяется о землю или касается партнера по команде игрока, совершившего фамбл, не коснувшись до этого соперника, он становится мёртвым и принадлежит команде, совершившей фамбл, в точке, где игрок с мячом утратил владение (в данной ситуации является точкой мертвого мяча). Если игрок, совершивший фамбл или соперник устанавливает владение до того, как мяч становится мёртвым, розыгрыш продолжается. У.Р. 7-2-4-I no II

СТАТЬЯ 5. Нелегальное касание

Все игроки, находящиеся в пределах поля, могут касаться, сбивать или ловить пас. Квотербек может ловить пас, который он совершил, только в том случае, если перед этим мяча коснулся игрок защиты.

Ни один игрок нападения, добровольно вышедший за пределы игрового поля во время попытки, не имеет права касаться мяча, который находится в полете.

Если игрок нападения был вытолкнут за пределы игрового поля или конечной зоны в результате фола и тут же вернулся обратно – игрок сохраняет право касания или ловли мяча.

ШТРАФ – Потеря попытки на линии розыгрыша. (C19)

РАЗДЕЛ 3. Пас вперед

СТАТЬЯ 1. Легальный пас вперед

Команда нападения имеет право сделать один пас вперед в течение каждой попытки до того, как произошла смена владения, и только в случае, если точка, с которой осуществляется пас, находится позади линии розыгрыша. У.Р. 7-3-1-I no IV

СТАТЬЯ 2. Нелегальный пас вперед

Пас вперед является нелегальным:

- Если брошен игроком нападения, который находится впереди за линией розыгрыша в момент расставания с мячом.
- Если пас вперед выполнен после того, как игрок с мячом вышел вперед за линию розыгрыша.
- Если это второй пас вперед команды нападения в этой попытке.
- Если выполнен после смены командного владения, произошедшей в текущей попытке.

ШТРАФ - 5 ярдов с точки фола, также потеря попытки, если фол совершён командой нападения до смены командного владения. [C35]

СТАТЬЯ 3. Помеха ловле

Правила помехи ловле применяются только **в результате физического контакта** во время розыгрыша легальным пасом вперед и лишь до того момента, как пас не был принят или паса коснулся игрок.

Помеха ловле – это контакт игрока с соперником, мешающий последнему принять находящийся в полете мяч.

Избегать контакта с соперником является обязанностью игроков команды защиты.

Помехой ловле не является ситуация, когда два и более легальных принимающих предпринимают одновременную и честную попытку коснуться, сбить или поймать пас. Все легальные принимающие обеих команд имеют равные права на находящийся в полете мяч, однако избегать контакта с соперником является обязанностью игрока, находящегося **в менее выгодной позиции**. *У.Р. 7-3-3-1 no III*

ШТРАФ – 10 ярдов с базовой точки. Потеря попытки за фолы команды нападения. (С33) Автоматическая первая попытка за фолы команды защиты. (С33)

Примечание: контакт, произошедший во время розыгрыша пасом вперед до момента осуществления паса или в случае, если пас не пересек линию розыгрыша, рассматривается как фол за нелегальный контакт (П 9-1-1).

ПРАВИЛО 8**Набор очков****РАЗДЕЛ 1. Количество набираемых очков****СТАТЬЯ 1. Розыгрыши с набором очков**

В розыгрышах с набором очков – количество очков следующее:

Тачдаун — 6 очков. (С5)

Успешная реализация с 5 ярдов — 1 очко. (С5)

Успешная реализация с 10 ярдов — 2 очка. (С5)

Тачдаун защиты во время реализации — 2 очка. (С5)

Сейфти — 2 очка (начисляются команде соперника). (С6)

Сейфти во время реализации — 1 очко (начисляются команде соперника). (С6)

РАЗДЕЛ 2. Тачдаун**СТАТЬЯ 1. Как засчитывается**

Тачдаун засчитывается, когда:

- a. Мяч, находящийся во владении игрока, пересекает плоскость голевой линии соперника со стороны игрового поля.
- b. Игрок ловит пас в зачётной зоне соперника.

РАЗДЕЛ 3. Реализация**СТАТЬЯ 1. Как засчитывается**

Очки при реализации должны быть начислены в зависимости от результата розыгрыша - тачдаун или сейфти.

СТАТЬЯ 2. Возможность заработать очки

Реализация – это дополнительная попытка, в которой обе команды имеют возможность набрать 1 или 2 очка.

- a. Мяч должен быть введен в игру командой, в предыдущем розыгрыше заработавшей 6 очков за тачдаун. Если в течение предыдущей попытки игровое время закончилось – реализация, несмотря на это, должна быть сыграна. Заработавшая тачдаун команда до объявления мяча готовым к игре должна решить, сколько очков (1 или 2) она будет пытаться заработать.
- b. Реализация начинается, когда мяч объявляется готовым к игре.
- c. Снэп производится на равноудаленном от обеих боковых линий расстоянии на 5- или 10-ярдовой линии соперника (1 или 2 очка соответственно).
- d. Реализация заканчивается, когда одна из команд зарабатывает очки или когда мяч становится мертвым согласно правилам.
- e. **Принятые штрафы** за фол во время реализации требуют либо повтора реализации, либо начисления очков, либо завершения реализации.

Если после штрафа предполагается повтор реализации – она оценивается в то же количество очков, что и до применения штрафа. Решение играть 1-очковую или 2-очковую реализацию не может быть изменено до ее завершения. *У.Р. 8-3-2-1 по IV.*

СТАТЬЯ 3. Следующий розыгрыш

После реализации мяч должен быть введен в игру командой-соперником разыгрывавшей реализацию команды, со своей 5-ярдовой линии, **если не было применено никаких штрафов.**

РАЗДЕЛ 4. Сейфти**СТАТЬЯ 1. Как засчитывается**

Сейфти засчитывается, когда:

- a. Мяч становится мертвым, находясь целиком или частично на или позади голевой линии (за исключением тех случаев, когда это незавершенный пас или фамбл, совершённый за пределами зачетной зоны), и команда, защищающая эту голевую линию, ответственна за то, что мяч оказался в той точке.
- b. Принятый за фол штраф предполагает установку мяча на или внутри голевой линии команды, совершившей фол. *У.Р. 8-4-1-1 по V*

СТАТЬЯ 2. Снэп после сейфти

После сейфти мяч должен быть введен в игру заработавшей очки командой со своей 5-ярдовой линии.

РАЗДЕЛ 5. Тачбек**СТАТЬЯ 1. Когда объявляется**

Тачбек объявляется, когда:

- a. Мяч становится мертвым, находясь целиком или частично на или позади голевой линии (за исключением тех случаев, когда это незавершенный пас или фамбл, совершённый за пределами зачетной зоны), и команда, атакующая эту голевую линию, ответственна за то, что мяч оказался в той точке.
- b. Игрок команды защиты совершает перехват 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.

СТАТЬЯ 2. Снэп после тачбека

После тачбека мяч должен быть введен в игру с 5-ярдовой линии защищавшейся в предыдущем розыгрыше команды.

ПРАВИЛО 9**Поведение игроков****РАЗДЕЛ 1. Контактные фолы****СТАТЬЯ 1. Нелегальный контакт (IC)**

- a. Ни один игрок не имеет права умышленно совершать контакт с судьями или соперниками.
- b. Ни один игрок не имеет права наступать, прыгать или вставать на соперника.
- c. Ни один игрок не имеет права удерживать соперника.
- d. Все неподвижно стоящие игроки имеют право на место, и все соперники обязаны избегать с ними контакта.
- e. Игрок с мячом не имеет права на путь и, таким образом, обязан избегать контакта с соперниками.
- f. Все игроки нападения имеют право на путь до тех пор, пока все еще есть возможность выполнить легальный пас вперед, и игроки защиты обязаны избегать контакта с ними. Когда мяч, посланный пасом вперед, находится в полете, все игроки имеют равные права на мяч, однако играть в мяч «сквозь» соперника (выщеливание) запрещено.
- g. Все легальные ближующие, которые двигаются согласно правилам, имеют право на путь, и игроки нападения должны избегать контакта с ними.
- h. Ни один игрок не имеет права совершать выщеливание.

ШТРАФ – 10 ярдов с базовой точки, также потеря попытки, если фол был совершен командой нападения до смены командного владения. Автоматическая первая попытка, если фол совершен командой защиты (C38).

У.Р. 9-1-1-R-I no VIII, У.Р. 9-1-1-B-I no XV

СТАТЬЯ 2. Вмешательство в игру

Запасные игроки и тренеры не имеют права вмешиваться в игру, касаться мяча, мешать игрокам или судьям на протяжении всей игры.

ШТРАФ – 10 ярдов с базовой точки, также потеря попытки, если фол был совершен командой нападения до смены командного владения. Автоматическая первая попытка, если фол совершен командой защиты (C38).

РАЗДЕЛ 2. Неконтактные фолы**СТАТЬЯ 1. Неспортивное поведение**

- a. Использование оскорбительных, угрожающих или непристойных выражений или жестов, а также совершение таких действий, которые провоцируют ответную агрессию или унижают соперника, запрещено. *У.Р. 9-2-1-1*
- b. Отказ игрока вернуть мяч к мертвой точке или оставить его рядом с ней.
- c. Ситуация, когда сорвавший флаг игрок отказывается незамедлительно вернуть его сопернику или положить его на место, где флаг был сорван. Предпочтительно, чтобы игроки возвращали флаг сопернику.
- d. Любой игрок или тренер, который совершает два неспортивных поведения во время одной игры, должен быть дисквалифицирован.

ШТРАФ - 10 ярдов с точки мертвого мяча, применяется как фол на мертвом мяче (C27).

СТАТЬЯ 2. Нечестные действия

- a. Ни один игрок не имеет права совершать заслон.

ШТРАФ – 5 ярдов с базовой точки (C43).

- b. Ни один игрок с мячом не имеет права совершать прыжок или ныряние.

ШТРАФ – 5 ярдов с точки совершения фола, также потеря попытки, если фол был совершен командой нападения до смены командного владения (C51).

- c. Ни один игрок с мячом не может совершать защиту флага (препятствовать их срыву игроками команды соперника). *У.Р. 9-2-2-1 no IX*

ШТРАФ – 5 ярдов с точки совершения фола, также потеря попытки, если фол был совершен командой нападения до смены командного владения (C52).

- d. Ни один игрок не имеет право срывать флаги с игрока, не являющегося игроком с мячом, игроком, имитирующим владение мячом или игроком, который коснулся мяча в полете. *У.Р. 9-2-2-X no XV*

ШТРАФ - 5 ярдов с базовой точки (C52).

- e. Ни один игрок не имеет права наносить намеренный удар ногой по мячу, переданному пасом или утраченном в фамбле. Совершение этого фола не меняет статуса мяча, только если партнёр по команде игрока, который совершил фамбл, не совершает удар ногой по мячу.

ШТРАФ - 5 ярдов с базовой точки (C19).

- f. Запрещено участие в розыгрыше более 5 игроков одной команды.

ШТРАФ - 5 ярдов, точкой фола является линия розыгрыша, применяется с линии розыгрыша (C22).

g. Тренеры и запасные игроки не имеют права находиться вне своих командных зон во время розыгрыша.

ШТРАФ - 5 ярдов с линии розыгрыша, точкой фола является линия розыгрыша (C27).

h. Игроки, имеющие нелегальную экипировку или не имеющие полную обязательную экипировку, к игре не допускаются. Игрок с кровоточащей раной должен покинуть поле. Игроки обязаны покинуть поле немедленно, сразу после указания на то судьи.

НАРУШЕНИЕ – Списание тайм-аута с команды-нарушительницы (C3). Штраф - 5 ярдов, если тайм-ауты исчерпаны (C21).

РАЗДЕЛ 3. Замены

СТАТЬЯ 1. Процедура замены игроков

Неограниченное количество легальных замен разрешено после того, как мяч стал мёртвым. Команда нападения может совершать замены до момента, когда снэпер впервые коснулся мяча. Команда защиты может совершать замены до момента, когда мяч был передан снэпом.

a. Запрещено выходить на игровое поле игрокам обеих команд после того, как мяч был передан снэпом.

ШТРАФ – 5 ярдов, точкой фола является линия розыгрыша, применяется с линии розыгрыша (C22).

b. Игрокам нападения запрещено выходить на поле или покидать его после того, как снэпер коснулся мяча.

c. Запрещено использовать симуляцию замен для введения соперников в заблуждение. Запрещено использовать любые тактики, связанные с заменами или процессом замен, для введения соперников в заблуждение.

У.Р. 9-3-1-1

ШТРАФ – Мяч остаётся мёртвым, 5 ярдов с линии розыгрыша (C22).

ПРАВИЛО 10**Применение штрафов****РАЗДЕЛ 1. Основные положения****СТАТЬЯ 1. Грубые фолы**

Грубым называется фол, который подвергает опасности здоровье игрока и повышает возможность получения серьезной травмы или противоречит принципам спортивного духа. Грубые фолы заслуживают дисквалификации (С47).

Дисквалифицированный игрок или тренер обязан покинуть командную зону и оставаться вне пределов видимости поля.

Дополнительные санкции могут быть применены со стороны организатора турнира или соревнования.

СТАТЬЯ 2. Нечестные тактики

В случае, если одна из команд отказывается играть или последовательно нарушает правила, получая наказания в виде сокращения половины расстояния до голевой линии, либо ведёт себя любым другим неспортивным образом, не описанным в настоящих Правилах, рефери должен предпринять необходимые по его мнению действия, включая, но не ограничиваясь, следующими: назначить штраф, дисквалифицировать игрока или тренера, присудить потерю попытки или первую попытку любой из команд, присудить очки, прервать игру или засчитать поражение одной из команд. *У.Р. 10-1-2-1 по III*

Примечание: Рефери может - но не обязан – предупредить тренера и проинформировать команду, что зафиксировал фол, если они продолжают выполнять определенную нечестную тактику.

Необходимо много опыта, чтобы прийти к подходящему решению о том, когда рефери стоит прибегнуть к использованию этого правила. Судьи должны посоветоваться между собой до любого объявления рефери, чтобы убедиться, что были выбраны подходящие ситуации меры.

РАЗДЕЛ 2. Исполнение штрафов**СТАТЬЯ 1. Как и когда штрафы считаются исполненными**

- Штраф считается исполненным, когда он принят, отклонён или отменён по правилам.
- Любой штраф может быть отклонен капитаном или тренером команды, против которой был совершён фол, однако дисквалифицированный игрок в любом случае обязан покинуть игру.
- Когда совершён фол, исполнение штрафа должно быть завершено до объявления мяча готовым для следующего розыгрыша.
- Просить разъяснения правил у рефери могут только капитаны и тренеры команд.

СТАТЬЯ 2. Фолы в момент снэпа

Фол, совершенный в момент снэпа, считается произошедшим во время текущей попытки. Точкой фола считается точка, расположенная на линии розыгрыша.

СТАТЬЯ 3. Фолы при живом мяче, совершённые одной командой

В случае, когда рефери докладывают о совершении одной командой двух или более фолов при живом мяче, рефери должен объяснить возможные варианты штрафов капитану или тренеру команды, против которой были совершены фолы, который, в свою очередь, может попросить применить один из таких штрафов.

СТАТЬЯ 4. Взаимно сокращающиеся фолы

Если рефери докладывают о совершении фолов при живом мяче, совершенных обеими командами, такие фолы взаимно сокращаются, а попытка переигрывается.

Исключения:

- Когда во время розыгрыша происходит смена командного владения, и команда, последней получившая владение, не нарушала правил до обретения владения, такая команда может отклонить взаимно сокращающиеся фолы и таким образом сохранить владение мячом после применения штрафа за совершенный ей фол.
- Если фол при живом мяче судится как фол при мёртвом мяче, фолы не сокращаются, а штрафы применяются в порядке совершения фолов.

У.Р. 10-2-4-1 по IV

СТАТЬЯ 5. Фолы на мёртвом мяче

Штрафы за фолы при мёртвом мяче применяются отдельно, в порядке их совершения.

Фолы, одновременно совершенные обеими командами на мёртвом мяче, взаимно сокращаются, попытка засчитывается. *У.Р. 10-2-5-1*

СТАТЬЯ 6. Фолы в перерыве

Штрафы за фолы, произошедшие между периодами, применяются с точки начала следующей серии попыток.

РАЗДЕЛ 3. Процедура применения штрафов**СТАТЬЯ 1. Базовая точка (БТ)**

Базовой точкой является линия розыгрыша, за исключением следующих ситуаций:

- a. В случае фолов команды нападения, совершенных позади линии розыгрыша, базовой точкой является точка совершения фола. *У.Р. 10-3-1-а-I no VII*
- b. В случае фолов команды защиты, когда мяч стал мёртвым в точке, находящейся впереди от линии розыгрыша, базовой точкой является точка, в которой мяч стал мёртвым. *У.Р. 10-3-1-б-I no VIII*
- c. В случае фолов, совершённых после смены командного владения, базовой точкой будет точка, в которой мяч стал мёртвым. Если фол был совершён во время последнего соответствующего выноса команды, которая владеет мячом на момент окончания розыгрыша, а точка фола находится позади от точки мёртвого мяча, базовой точкой является точка совершения фола. *У.Р. 10-3-1-с-I no VI*

СТАТЬЯ 2. Процедуры применения штрафов

Точкой применения штрафа за фолы при живом мяче является точка, расположенная на линии предыдущего розыгрыша, если иное не указано в формулировке штрафа.

Точкой применения штрафа за фолы на мёртвом мяче является точка на линии следующего розыгрыша.

Фолы во время или после тачдауна или реализации:

1. Штрафы за совершенные соперником команды, заработавшей тачдаун, фолы, за которые предусмотрен 10-ярдовый штраф, подлежат переносу на реализацию. Остальные фолы этой команды отклоняются согласно правилам.
2. Фолы, произошедшие после тачдауна и перед объявлением мяча готовым к игре на реализации, переносятся на реализацию.
3. Штрафы за совершенные соперником команды, набравшей на реализации очки, фолы, за которые предусмотрен 10-ярдовый штраф, подлежат переносу на следующую серию. Остальные фолы этой команды отклоняются согласно правилам.
4. Штрафы за фолы, совершенные после реализации, подлежат переносу на следующую серию.

У.Р. 10-3-2-I no VIII

СТАТЬЯ 3. Применение штрафов, предполагающее сокращение на половину расстояния

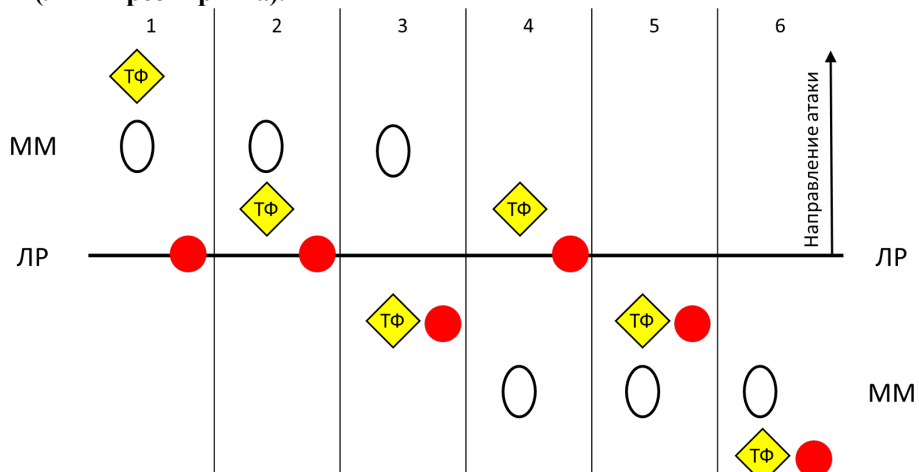
Ни одна штрафная дистанция, в том числе на реализации, не может составлять расстояние, превышающее половину расстояния от точки исполнения до голевой линии команды, совершившей фол. *У.Р. 10-3-3-I no II*

Применение штрафов с базовой точки

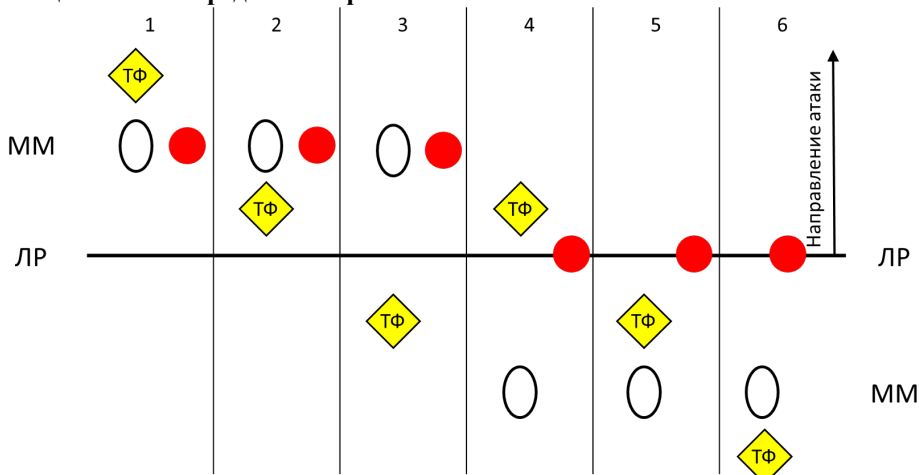
Базовая точка используется для таких фолов, как: помеха ловле, нелегальный контакт, вмешательство в игру, заслон, нелегальный срыв флага, намеренный удар по мячу ногой.

Ниже представлены 6 возможных сценариев, связанных с определением базовой точки (отмечена красной точкой)

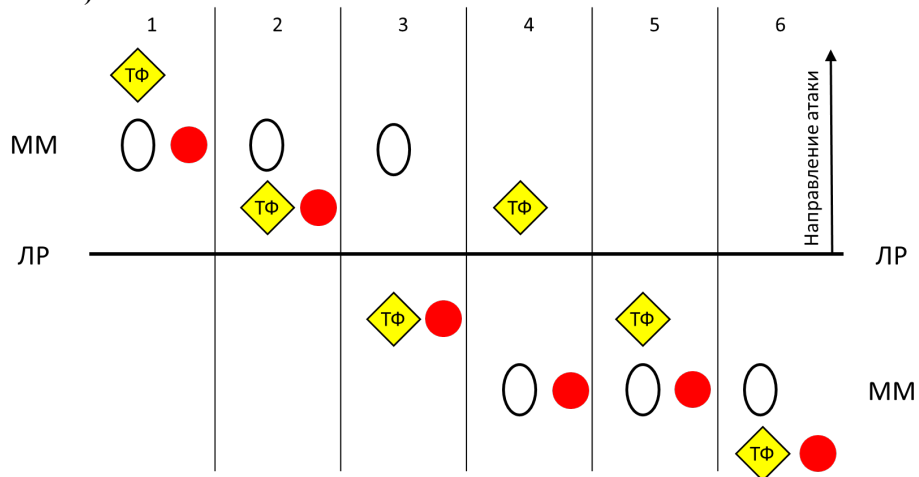
Фолы команды нападения – БТ (базовая точка) определяется расположением ТФ (точки фола) относительно ЛР (линии розыгрыша).



Фолы команды защиты – БТ определяется расположением ТФ относительно ЛР.



Фолы после СКВ (смены командного владения) – БТ определяется расположением ТФ относительно ММ (точки мертвого мяча).



Философия применения штрафов

Краткое руководство, помогающее понять правила. Непосредственное применение штрафов должно происходить в соответствии с правилами.

Незаконный контакт и Неспортивное поведение это 10 ярдов, неконтактные фолы – 5 ярдов. Потеря попытки может быть только на фолах на живом мяче, штрафы, включающие автоматические первые попытки будут исполнены всегда.

Фолы до снапа, которые означают, что мяч остаётся мёртвым, и штрафы за них применяются с точки мёртвого мяча (линии розыгрыша).

Незаконный снап, задержка игры, вторжение, фальстарт, офсайд, мешающие сигналы, незаконный сигнал близлежащего

Технические фолы, штрафы за которые применяются с линии розыгрыша.

Задержка паса, незаконное касание, незаконный моушен, незаконный вынос (как тип розыгрыша), незаконный блиц, помеха с бровки, незаконное участие, незаконная замена

Фолы, которые могут быть совершены только игроком с мячом, штрафы за которые применяются с точки фола и включают потерю попытки, в которой были совершены, и включают потерю попытки.

Незаконная вкладка, незаконный пас (вперёд или назад), прыжок, ныряние, защита флага

Незаконный удар по мячу ногой вынуждает мяч стать мёртвым, а штраф за этот фол применяется как за фол на мёртвом мяче.

Фолы в ходе розыгрыша, штрафы за которые применяются с базовой точки.

Заслон, незаконный срыв флага, удар ногой по мячу, имеющему статус паса, помеха ловле, незаконный контакт, вмешательство в игру

Базовой точкой будет являться худшая точка между линией розыгрыша и точкой фола за фолы нападения, и худшая точка между линией розыгрыша и точкой мёртвого мяча за фолы защиты.

Штрафы за неспортивное поведение применяются как фолы на мёртвом мяче.

Фолы на живом мяче, совершённые обеими командами в ходе розыгрыша, взаимно сокращаются, а попытка будет переиграна.

Исключение: команда, последней владевшая мячом в розыгрыше, может отклонить сокращение фолов и сохранить владение, если она не совершала фолов до обретения последнего владения. Штраф за фол команды, последней владевшей мячом, будет применён («принцип чистых рук»).

Штрафы за фолы после смены командного владения применяются с точки мёртвого мяча. Принцип худшей точки между точкой фола и точкой мёртвого мяча применяется только для фолов во время последнего выноса.

Если расстояние между точкой применения штрафа и голевой линией меньше, чем двойная штрафная дистанция, то мяч устанавливается на половине расстояния до голевой линии.

ПРАВИЛО 11**Обязанности судей****РАЗДЕЛ 1. Общие обязанности****СТАТЬЯ 1. Полномочия судей**

Полномочия судей вступают в силу в момент жеребьевки и истекают, когда рефери объявляет счет финальным (С14).

СТАТЬЯ 2. Количество судей

Игра должна проводиться под управлением двух (Р и ФД), трех (Р, ДД, и ФД) или четырех (Р, ДД, ФД и СД) судей.

СТАТЬЯ 3. Ответственность

- a. Каждый судья имеет особые обязанности, описанные в Руководстве по судейству Флаг-футбола IFAF, однако ответственность и полномочия, касающиеся судейства, одинаковы для всех судей.
- b. Все судьи должны быть одеты в судейскую форму и иметь экипировку, описанную в Руководстве по судейству Флаг-футбола IFAF.

РАЗДЕЛ 2. Рефери (Р)**СТАТЬЯ 1. Позиция**

Исходная позиция рефери – позади от линии розыгрыша со смещением на сторону ФД. В бригаде на 2 рефери выполняет в т.ч. обязанности даун-джаджа, занимая его позицию.

СТАТЬЯ 2. Основные обязанности

- a. Рефери осуществляет общий контроль над игрой, имеет решающий голос в решении об исходе игры, а его/её решения касательно правил и других вопросов, являются окончательными.
- b. Рефери обязан провести проверку готовности поля, после чего сообщить о любых несоответствиях административному персоналу матча, тренерам и другим судьям.
- c. Рефери осуществляет контроль экипировки игрока.
- d. Рефери объявляет мяч готовым к игре, присуждает новую серию попыток и следит за применением штрафов.
- e. Рефери должен уведомлять главных тренеров обеих команд о любых производимых дисквалификациях.
- f. После снэпа рефери отвечает за действия позади линии розыгрыша, происходящие вокруг мяча. В обязанности рефери входит контроль и присмотр за квотербеком.

РАЗДЕЛ 3. Даун-джадж (ДД)**СТАТЬЯ 1. Позиция**

Исходной позицией даун-джаджа является точка пересечения линии розыгрыша и боковой линии, на которой установлен счетчик попыток.

СТАТЬЯ 2. Основные обязанности

- a. Даун-джадж осуществляет управление счетчиком попыток.
- b. Даун-джадж осуществляет подсчёт игроков команды нападения, а также ведёт счет попыткам.
- c. Зонай ответственности даун-джаджа является линия розыгрыша и ближайшая к нему/ней боковая линия.
- d. Как только мяч пересекает линию розыгрыша на стороне даун-джаджа, то тот становится ответственным за контроль игры вокруг мяча на своей стороне поля. Даун-джадж отвечает за точку максимального продвижения вперед на своей стороне поля.

РАЗДЕЛ 4. Филд-джадж (ФД)**СТАТЬЯ 1. Позиция**

Исходной позицией филд джаджа является точка, расположенная в 7 ярдах от линии розыгрыша на противоположной счетчику попыток боковой линии.

СТАТЬЯ 2. Основные обязанности

- a. В судейской бригаде, состоящей из 2 или 3 человек, филд-джадж отвечает за управление игровым временем или контроль оператора игровых часов.
- b. Зонай ответственности филд-джаджа является ближайшая к нему/ней боковая линия.
- c. Как только мяч пересекает линию розыгрыша на стороне филд-джаджа, филд-джадж становится ответственным за контроль игры вокруг мяча. Филд-джадж отвечает за точку максимального продвижения вперед на своей стороне поля.

РАЗДЕЛ 5. Сайд-джадж (СД)

СТАТЬЯ 1. Позиция

Исходной позицией сайд-джаджа является точка, расположенная в 7 или более ярдах от линии розыгрыша на боковой линии, на которой выставляется счетчик попыток.

СТАТЬЯ 2. Основные обязанности

- a. Сайд-джадж отвечает за управление игровым временем или контроль оператора игровых часов.
- b. Сайд-джадж обязан наблюдать за принимающими, выполняющими глубокие маршруты на длинных пасах, а также выносить решения касательно статуса мяча и точки максимального продвижения вперед в своей зоне.

ПРАВИЛО 12**Оспаривание решений****РАЗДЕЛ 1. Совещание с тренером****СТАТЬЯ 1. Запрос на оспаривание**

Один раз за половину или один раз во время овертайма тренер имеет право взять тайм-аут и немедленно запросить совещание для оспаривания решения или применения штрафа. Оспаривание должно касаться решения во время предыдущего розыгрыша или действий или исполнения штрафа после него. Запрос можно выполнить до того, как мяч будет введен в игру снэпом и до того, как рефери объявит об окончании половины или игры.

Оспаривать можно лишь неправильное толкование правила или неверное исполнение штрафа. Судейские суждения не могут являться предметом оспаривания. Еще одно оспаривание того же розыгрыша по этой же причине со стороны любой команды запрещено. *У.Р. 12-1-1-1 по VI*

СТАТЬЯ 2. Процедура

После того, как тренер запросил оспаривание, рефери должен объявить судейский тайм-аут. Запрашивающий тренер объясняет рефери, в присутствии второго судьи, что именно они оспаривают и причину. Рефери решит, разрешено ли оспаривать озвученный предмет запроса. Второй судья проинформирует главного тренера противоположной команды о разрешенном оспаривании, после чего необходимые судьи соберутся в стороне от обеих команд.

Затем рефери объяснит суть и обсудит решение или применение штрафа, которое было оспорено с необходимыми судьями. Рефери может попросить больше информации у тренера, который оспорил решение, если это необходимо для принятия решения.

Все участвующие судьи должны внимательно и аккуратно предоставить информацию, чтобы можно было вынести решение касательно того, правильно ли было вынесено решение на поле или был исполнен штраф, или что-то было упущено и требует изменений.

Как только решение будет принято, рефери в сопровождении еще одного судьи объяснит тренеру, который оспорил решение, почему решение/исполнение штрафа будет или не будет изменено и снабдит тренера всей необходимой информацией, касательно статуса игры (точка розыгрыша, номер попытки, оставшееся время).

Эта информация также будет передана тренеру противоположной команды.

СТАТЬЯ 3. Видеоповтор

Тренер, который оспаривает решение, или партнеры по команде не могут попытаться предоставить видео, фото, аудио, точки зрения свидетелей или другие доказательства, чтобы помочь в оспаривании решения. Рефери обязан проигнорировать все подобные попытки.

СТАТЬЯ 4. Тайм-аут

а. Если оспаривание принято и решение было изменено, то команда, которая запросила оспаривание, не теряет своего тайм-аута, и игра продолжится.

б. Если оспаривание не принято или решение не было изменено, то команда, которая запросила оспаривание, тратит свой командный тайм-аут и получит полное время на его проведение.

Если у команды не осталось тайм-аутов в этой половине, или запрос был во время овертайма, это является нарушением и тайм-аута команда не получит.

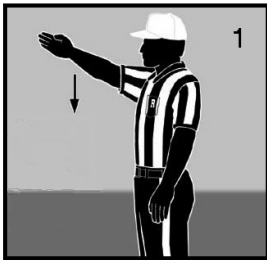


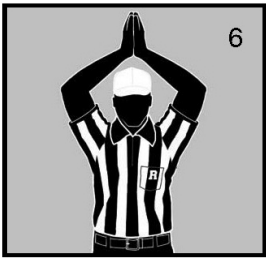
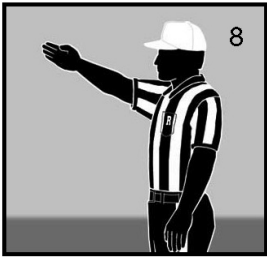
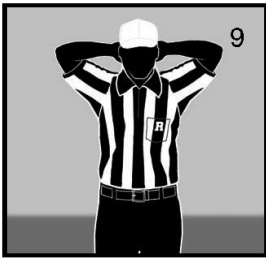
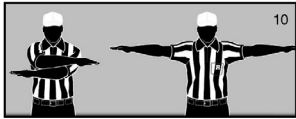
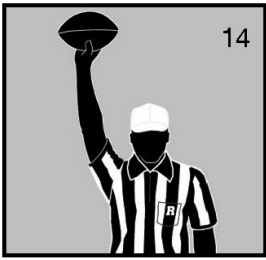

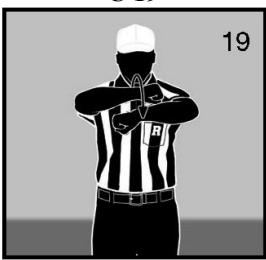


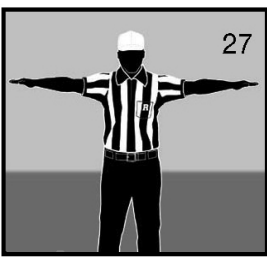
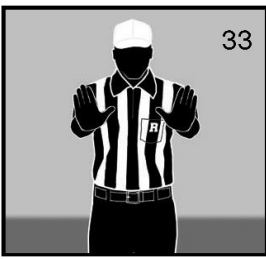
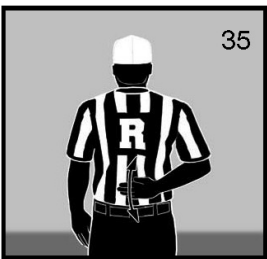

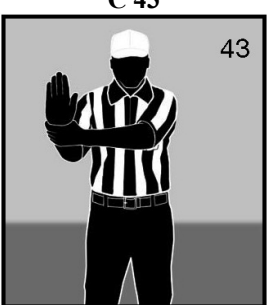
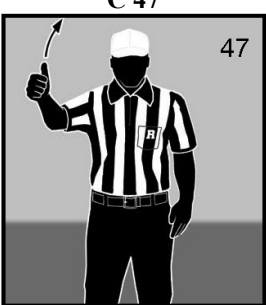
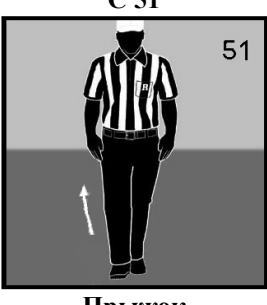
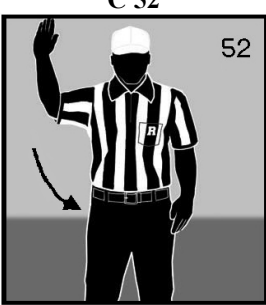
НАРУШЕНИЕ – Тайм-аут команды, которая оспаривала решение. (СЗ) Штраф - 5 ярдов, если у команды не осталось тайм-аутов.

Перечень штрафов

ОБОЗНАЧЕНИЯ: «С» – номер судейского сигнала; «П-Р-С» – правило-раздел-статья, «И» – точка исполнения штрафа, «БТ» - базовая точка, «ЛР» - линия розыгрыша, ММ – точка мёртвого мяча, ТФ – точка фолла.

| | С | П-Р-С | И |
|--|----|--------|----|
| АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПЕРВАЯ ПОПЫТКА (АПП) | | | |
| Помеха ловле со стороны защиты [также 10 ярдов] | 33 | 7-3-3 | БТ |
| Нелегальный контакт со стороны защиты [также 10 ярдов] | 38 | 9-1-1 | БТ |
| Вмешательство в игру со стороны защиты [также 10 ярдов] | 38 | 9-1-2 | БТ |
| ПОТЕРЯ ПОПЫТКИ (ПП) | | | |
| Задержка паса | 21 | 7-1-3 | ЛР |
| Нелегальная вкладка | 19 | 7-1-5 | ТФ |
| Нелегальный пас назад [также 5 ярдов] | 35 | 7-2-1 | ТФ |
| Нелегальное касание | 19 | 7-2-5 | ЛР |
| Нелегальный пас вперёд [также 5 ярдов] | 35 | 7-3-2 | ТФ |
| Помеха ловле со стороны нападения [также 10 ярдов] | 33 | 7-3-3 | БТ |
| Нелегальный контакт со стороны нападения [также 10 ярдов] | 38 | 9-1-1 | БТ |
| Вмешательство в игру со стороны нападения [также 10 ярдов] | 38 | 9-1-2 | БТ |
| Прыжок или ныряние [также 5 ярдов] | 51 | 9-2-2 | ТФ |
| Защита флага [также 5 ярдов] | 52 | 9-2-2 | ТФ |
| ПОТЕРЯ 5 ЯРДОВ | | | |
| Нелегальный удар ногой по мячу игроком, владеющим мячом | 19 | 6-1-1 | ММ |
| Нелегальный снэп | 19 | 7-1-1 | ММ |
| Задержка игры | 21 | 7-1-1 | ММ |
| Нелегальный снэп | 19 | 7-1-2 | ММ |
| Вторжение, фальстарт | 19 | 7-1-3 | ММ |
| Нелегальный шифт, нелегальный моушен, нелегальный вынос (или розыгрыш выносом).... | 19 | 7-1-3 | ЛР |
| Офсайд, мешающие сигналы, нелегальный сигнал блицующего | 18 | 7-1-4 | ММ |
| Нелегальный блиц | 18 | 7-1-4 | ЛР |
| Нелегальная вкладка [также ПП] | 19 | 7-1-5 | ТФ |
| Нелегальный пас назад [также ПП] | 35 | 7-2-1 | ТФ |
| Нелегальный пас вперёд [также ПП] | 35 | 7-3-2 | ТФ |
| Заслон | 43 | 9-2-2 | БТ |
| Прыжок или ныряние [также ПП] | 51 | 9-2-2 | ТФ |
| Защита флага [также ПП] | 52 | 9-2-2 | ТФ |
| Нелегальный срыв флага | 52 | 9-2-2 | БТ |
| Нелегальный удар ногой по мячу, переданному пасом | 19 | 9-2-2 | БТ |
| Нелегальное участие | 22 | 9-2-2 | ЛР |
| Помеха с бровки | 27 | 9-2-2 | ЛР |
| Запрос тайм-аута при отсутствии тайм-аутов | 21 | 9-2-2 | ММ |
| Нелегальная замена | 22 | 9-3-1 | ЛР |
| ПОТЕРЯ 10 ЯРДОВ | | | |
| Помеха ловле со стороны нападения [также ПП] | 33 | 7-3-3 | БТ |
| Помеха ловле со стороны защиты [также АПП] | 33 | 7-3-3 | БТ |
| Нелегальный контакт [также ПП или АПП] | 38 | 9-1-1 | БТ |
| Вмешательство в игру [также ПП или АПП] | 38 | 9-1-2 | БТ |
| Неспортивное поведение | 27 | 9-2-1 | ММ |
| СПИСАНИЕ КОМАНДНОГО ТАЙМ-АУТА | | | |
| Игрок с нелегальной экипировкой не покидает поле | 3 | 9-2-2 | ММ |
| Игрок без обязательной экипировки не покидает поле | 3 | 9-2-2 | ММ |
| Игрок с кровоточащей раной не покидает поле | 3 | 9-2-2 | ММ |
| Неуспешное оспаривание решения | 3 | 12-1-4 | ММ |

Сигналы судей во флаг-футболе

| | | | |
|---|--|---|---|
| <p>C 1</p>  <p>1</p> <p>Готов к игре</p> | <p>C 3</p>  <p>3</p> <p>Остановить часы</p> | <p>C 5</p>  <p>5</p> <p>Тагдаун</p> | <p>C 6</p>  <p>6</p> <p>Сейфти</p> |
| <p>C 8</p>  <p>8</p> <p>Первая попытка</p> | <p>C 9</p>  <p>9</p> <p>Потеря попытки</p> | <p>C 10</p>  <p>10</p> <p>Незавершённый пас</p> | <p>C 14</p>  <p>14</p> <p>Конец периода</p> |
| <p>C 18</p>  <p>18</p> <p>Офсайд Нелегальный блиц</p> | <p>C 19</p>  <p>19</p> <p>Фальстарт Нелегальная процедура</p> | <p>C 21</p>  <p>21</p> <p>Задержка игры Задержка паса (7 сек)</p> | <p>C 22</p>  <p>22</p> <p>Нелегальное участие Нелегальная замена</p> |
| <p>C 27</p>  <p>27</p> <p>Неспортивное поведение</p> | <p>C 33</p>  <p>33</p> <p>Помеха ловле</p> | <p>C 35</p>  <p>35</p> <p>Нелегальный пас вперёд или назад</p> | <p>C 38</p>  <p>38</p> <p>Нелегальный контакт</p> |
| <p>C 43</p>  <p>43</p> <p>Заслон</p> | <p>C 47</p>  <p>47</p> <p>Дисквалификация</p> | <p>C 51</p>  <p>51</p> <p>Прыжок Нырание</p> | <p>C 52</p>  <p>52</p> <p>Защита флага Нелегальный срыв флага</p> |

Утверждённые Решения

Интерпретация правил или «утверждённое решение» (У.Р.) – судебское решение на основе данных фактов. Оно призвано проиллюстрировать дух и применение данного правила.

У.Р. 1-3-1 / Экипировка

I. Один или несколько игроков одеты в очень широкие шорты или юбки.

РЕШЕНИЕ: Нелегальная экипировка. Шорты или юбка такого рода не являются необходимым атрибутом игры. Очевидно, что игрок таким образом пытается получить преимущество над соперником.

II. Игрок носит ремень для флагов и длинная ляжка свободно болтается.

РЕШЕНИЕ: Нелегальная экипировка. Весь ремень, включая свободные концы, должен быть надежно закреплен.

У.Р. 3-2-4 / Игровое время

I. В течение двух последних минут половины часы были остановлены для назначения новой серии попыток.

РЕШЕНИЕ: Часы должны быть запущены по снэпу.

II. Пас незавершён, и мяч укатывается далеко за пределы игрового поля. Никто из игроков не помогает судьям вернуть его на линию розыгрыша.

РЕШЕНИЕ: Рефери должен остановить игровые часы по своему усмотрению и запустить их, когда мяч будет готов к игре.

III. В упорной игре, до окончания которой 4 минуты, нападение ведущей в счёте команды нарочно несколько раз совершает фолы за задержку игры, чтобы тянуть время.

РЕШЕНИЕ: Часы остановятся для применения штрафа и будут запущены по снэпу по правилам.

У.Р. 3-2-6 / Непрерывный отсчет времени

I. В решенной игре (разница в очках более 30 на момент уведомления рефери) за 1 минуту до конца в ситуации, когда игровые часы идут, травмированный игрок не может самостоятельно покинуть поле.

РЕШЕНИЕ: Часы остановятся из-за тайм-аута по причине травмы и запустятся со следующим снэпом, согласно правилу.

ПРИМЕЧАНИЕ: Аналогичное применение, если был взят командный тайм-аут.

II. В решенной игре (разница в очках более 30 на момент уведомления рефери) за 1 минуту до конца в ситуации, когда игровые часы идут, одна из команд совершает фол.

РЕШЕНИЕ: Игровые часы не будут остановлены для применения штрафа.

У.Р. 3-3-5 / Уведомления рефери

I. Мяч становится мёртвым в конце розыгрыша, и игровые часы показывают 2 минуты до того, как рефери смог объявить мяч готовым.

РЕШЕНИЕ: Судья, ведающий игровыми часами, остановит часы на отметке в 2 минуты, а рефери уведомит обе команды о времени, оставшемся в половине. Часы будут запущены по снэпу по правилам.

ПРИМЕЧАНИЕ: Аналогичная процедура будет иметь место, если мяч был объявлен готовым (будучи мёртвым), но команда нападения не успела совершить снэп до того, как игровые часы показали 2 минуты.

II. Мяч становится мёртвым в конце розыгрыша, а игровые часы показывают менее 2 минут.

РЕШЕНИЕ: Судья, ведающий игровыми часами, остановит их немедленно, а рефери уведомит обе команды о точном времени, оставшемся в половине. Часы будут запущены по снэпу по правилам.

У.Р. 4-1-2 / Живой мяч становится мёртвым

I. Игрок с мячом спотыкается и для того, чтобы сохранить равновесие, опирается кистью руки на землю или отталкивается от земли с помощью мяча, владение которым сохраняется на протяжении всего действия. Затем игрок продолжает вынос.

РЕШЕНИЕ: Розыгрыш продолжается, т.к. ни один из критериев мёртвого мяча из Правила 4-1-2 не был выполнен.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если бы игрок с мячом потерял контроль над ним во время контакта с землей, это превратилось бы в фамбл и мяч стал бы мёртвым (П 4-1-2-е).

II. Принимающий теряет один из флагов во время начала розыгрыша, продолжает бежать свой маршрут, завершает ловлю и набирает некоторое количество ярдов, прежде чем защитнику удастся сорвать оставшийся флаг.

РЕШЕНИЕ: Пас завершен, но мяч становится мёртвым в точке ловли (П 4-1-2-g). Набранные после ловли ярды не засчитываются, и защите не было необходимости срывать флаг. Аналогичное решение, если бы принимающий потерял оба флага до ловли.

ПРИМЕЧАНИЕ: Нет разницы между решением, если принимающий случайно теряет один флаг или флаг нелегально сорван игроком команды защиты. Мяч в любом случае станет мертвым, как только пойман игроком, у которого нет двух флагов. Если принимающему удастся поднять флаг и вернуть его на место, удовлетворив правило об экипировке, до завершения паса, то мяч остается живым и розыгрыш продолжается.

У.Р. 5-1-1 / Новые серии попыток

I. 2-я и середина на А-19, вынос остановлен на линии середины поля. В момент остановки передний конец мяча на 1 дюйм заходил на линию середины поля (шириной в 4 дюйма).

РЕШЕНИЕ: Новая серия попыток не присуждается. Центр поля проходит по центру линии середины поля. Если бы мяч заходил на линию середины поля на 3 дюйма, новая серия попыток была бы присуждена.

II. 1-я и гол на В-19. На отметке А-23 с квотербека срывают флаг.

РЕШЕНИЕ: 2-я и гол на А-23, новая серия попыток не назначается.

Следующий розыгрыш: Пас команды А принят на отметке В-13.

РЕШЕНИЕ: 3-я и гол на В-13, новая серия попыток не назначается.

У.Р. 6-1-1 / Нелегальный удар по мячу ногой

I. 4-я и середина на А-9, квотербек пробивает пант, избавляясь от мяча.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный удар по мячу ногой. Мяч становится мёртвым, серия попыток завершается, поскольку все попытки исчерпаны. Штраф применяется со следующей линии розыгрыша. Мяч принадлежит команде соперника, 1-я и середина на В-10.

У.Р. 7-1-3 / Нелегальные розыгрыши

I. После того, как мяч был объявлен готовым к игре, нападение встает в построение (первый шифт). Через 3 секунды нападение выполняет шифт в другое построение и немедленно выполняют снэп.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный шифт, судьи должны подать сигнал свистком во время снэпа, и мяч остается мёртвым.

II. После того, как мяч был объявлен готовым к игре, нападение встает в построение (первый шифт). Через 3 секунды принимающий с правой стороны начинает выполнять моушен в сторону квотербека, пробегает вокруг него и возвращается в правую сторону параллельно линии розыгрыша в момент, когда происходит снэп.

РЕШЕНИЕ: Фола нет, легальный моушен.

III. 2-я и середина на А-24.5, квотербек делает шаг вперед и протягивает руки с мячом через линию середины поля до того, как с него срывают флаг.

РЕШЕНИЕ: Новая серия попыток не назначается. Штраф за нелегальный вынос. 2-я и середина на А-19.5.

ПРИМЕЧАНИЕ: То же решение распространяется и на пересечение подобным образом голевой линии. Строго говоря, такая ситуация будет также считаться нелегальным розыгрышем выносом в невыносной зоне.

IV. 2-я и середина на А-19. Квотербек выкатывается в сторону и заступает за линию розыгрыша. До того, как он успевает сделать пас, защитник, во время снэпа находившийся ближе 7 ярдов к линии розыгрыша, срывает с него флаг. Затем квотербек бросает пас.

РЕШЕНИЕ: Нелегальный вынос. Нет фолы за нелегальный пас, т.к. к моменту паса мяч стал мертвым. Как только квотербек пересечет линию розыгрыша (П 2-3-2), все игроки защиты имеют право срывать флаг с бегущего. Следующая попытка – 2-я и середина на А-14.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если квотербек пересекает линию розыгрыша, а затем возвращается назад и находится позади от неё в момент срыва флага защитником, который располагался менее чем в 7 ярдах от линии розыгрыша при снэпе, применяется фол за нелегальный вынос, а фол за нелегальный блиц игнорируется.

V. 2-я и гол на В-4, квотербек бросает пас, который принят на 5-ярдовой линии, после чего мяч доставлен в зачётную зону.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный розыгрыш выносом. Пас вперед должен пересечь линию розыгрыша, чтобы розыгрыш считался пасовым (П 2-3-3). Следующий розыгрыш – 2-я и гол на В-9 (снаружи невыносной зоны), можно играть не только розыгрыш пасом вперед.

VI. 2-я и гол на В-4. Квотербек совершает пас, который сбив защитником позади линии розыгрыша. Квотербек ловит отскочивший мяч и заносит его в зачётную зону.

РЕШЕНИЕ: Тачдаун. Нелегальный вынос не фиксируется. Пас, подбитый защитником, считается розыгрышем пасом вперед (П 2-3-3).

VII. 2-я и гол на В-8, квотербек бросает пас, который подбит игроком нападения позади от линии розыгрыша или отскакивает от спины снэпера. Квотербек ловит отскочивший мяч, делает вид, что собирается отдать пас, и забегает с ним в зачётную зону.

РЕШЕНИЕ: Нет тачдауна, штраф за нелегальный вынос (П 7-1-3-d) и нелегальное касание (П 7-2-5) у квотербека.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если бы розыгрыш имел место в невыносной зоне, то это был бы фол за нелегальный розыгрыш выносом.

У.Р. 7-1-4 / Офсайд и блицующий игрок

I. Защитник реагирует на отсчет квотербека и пересекает линию розыгрыша.

РЕШЕНИЕ: Мяч остаётся мёртвым. Штраф за офсайд (5 ярдов) на мёртвом мяче.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если защитник сталкивается с оппонентом (принимавший был смещён со своей стационарной позиции), дополнительно будет применён штраф за фол - нелегальный контакт (10 ярдов).

II. Игрок защиты, находящийся в 7 ярдах от линии розыгрыша, поднимает руку на долю секунды или поднимает руку, прежде чем снэпер касается мяча, или поднимает руку на уровне плеча.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный сигнал, свисток оставляет мяч мёртвым.

ПРИМЕЧАНИЕ: До начала следующего розыгрыша следует проинформировать игрока о необходимости подавать легальный сигнал, дабы получить ПНП.

III. 3 или более блицующих одновременно подают сигнал, дающий ПНП.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный сигнал блицующего, свисток оставляет мяч мёртвым.

IV. 2 блицующих одновременно подают сигнал, дающий ПНП. Перед снэпом один из них опускает руку, а после другой игрок, стоящий в 7-ми или более ярдах от линии розыгрыша, поднимает руку и держит ее на протяжении секунды до снэпа.

РЕШЕНИЕ: Нет фола за нелегальный сигнал блицующего. Два блицующих, поднявших руку последними, получают ПНП.

V. Игрок защиты (№46), находящийся в 6-ти ярдах от линии розыгрыша, поднимает руку в сигнале блицующего.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный сигнал блицующего, свисток в момент снэпа оставляет мяч мёртвым.

ПРИМЕЧАНИЕ: ФД должен приложить все усилия, чтобы донести игроку до совершения фола: «Номер 46, вы не в 7 ярдах от линии розыгрыша». Если игрок займёт легальную позицию блицующего до снэпа, фола нет.

VI. Игрок защиты (№46), располагающийся в 7,5 ярдах от линии розыгрыша, поднимает руку в сигнале блицующего. Он неверно рассчитывает момент снэпа, и когда происходит снэп, игрок находится в 6 ярдах от линии розыгрыша с поднятой рукой.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный сигнал блица, свисток во время снэпа оставляет мяч мёртвым.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если №46 опускает руку и начинает блиц с 6 ярдов, то это будет нелегальным блицом на живом мяче. Если №46 опускает руку и не пересекает линию розыгрыша, то розыгрыш продолжается, и фола нет.

У.Р. 7-2-1 / Пас назад

I. 2-я и середина на А-3. Во избежании сэка квотербек бросает пас назад из своей зачетной зоны, который выходит за пределы поля.

РЕШЕНИЕ: Нет фола, однако это – сейфти. Мяч принадлежит нападению в точке последнего владения, которая находится в зачётной зоне.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если в зачётной зоне пас назад или фамбл касается земли – это также сейфти.

II. 2-я и середина на А-3. Во избежании сэка квотербек бросает пас назад на отметке А-1, который выходит за пределы поля.

РЕШЕНИЕ: Нет сейфти, нет штрафа. Следующий розыгрыш – 3-я и середина на А-1.

III. 2-я и середина на А-3. Высокий снэп перелетает голову квотербека и приземляется либо в зачётной зоне, либо за пределами поля.

РЕШЕНИЕ: Нет сейфти. Следующий розыгрыш – 3-я и середина на А-3.

У.Р. 7-2-2 / Завершённый пас

I. Два игрока противоположных команд подпрыгивают, одновременно в воздухе обретая контроль над мячом, а затем одновременно возвращаются на землю в пределах игрового поля.

РЕШЕНИЕ: Одновременная ловля, мяч присуждается команде, выполнявшей пас (П 2-10-3).

ПРИМЕЧАНИЕ: Если одновременного касания земли не происходило, владение отдается команде, чей игрок во владении первым коснулся земли в пределах поля.

II. Игрок принимает мяч в прыжке. Он уверенно захватывает мяч, и в момент приземления на землю кончик мяча касается земли раньше, чем это делает сам игрок. Игрок сохраняет уверенный контроль мяча, а мяч не становится свободным.

РЕШЕНИЕ: Завершённый пас.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если игрок теряет контроль над мячом – это незавершённый пас. Принимающий в прыжке должен сохранять контроль над мячом на протяжении всего процесса приземления/контакта с землёй.

III. Игрок принимает мяч в прыжке. Он уверенно захватывает мяч и в момент приземления любой частью своего тела (но не мячом) касается земли в пределах поля. Сразу после касания игроком земли мяч становится свободным, после чего игрок, всё еще находящийся в пределах поля, вновь обретает контроль над мячом.

РЕШЕНИЕ: Завершённый пас.

IV. Игрок принимает мяч в прыжке, и в момент приземления с ним сталкивается оппонент, вследствие чего мяч становится свободным и ударяется о землю.

РЕШЕНИЕ: Незавершённый пас, штраф за нелегальный контакт. Пас не завершён (П 2-10-3), и фол случился, пока мяч был в воздухе. Однако с учётом того, что контакт случился после того, как кто-либо коснулся мяча, это не является помехой ловле.

V. Игрок защиты входит в контакт с игроком нападения с правой стороны игрового поля до того, как квотербек выполнил пас. Мяч приземляется на землю с левой стороны поля, и пас, таким образом, становится незавершённым.

РЕШЕНИЕ: Нелегальный контакт со стороны игрока защиты. Контакт запрещен вне зависимости от того, был ли пас предназначен этому игроку или какому-либо другому.

VI. Игрок нападения обретает контроль над мячом в прыжке и, всё ещё находясь в прыжке, отдает пас назад другому игроку нападения, который, в свою очередь, набирает ярды.

РЕШЕНИЕ: Легальный розыгрыш. Над мячом был контроль, но пас не был завершён. Таким образом, мяч не менял своего первоначального статуса паса (П 2-9-2). Пас стал завершённым в результате второй ловли и касания вторым игроком земли (П 2-10-3).

ПРИМЕЧАНИЕ: То же правило действует, если в результате паса вперед произошло касание или намеренное подбитие мяча рукой, после чего он отскочил вперед или назад. Если первый принимающий касался земли в момент контроля мяча, это было бы завершённой ловлей, а последующий пас назад – это фол за нелегальный пас назад.

У.Р. 7-2-4 / Фамбл

I. 2-я и середина на А-13. Игрок с мячом теряет контроль над мячом (фамбл) на отметке А-20, и мяч ударяется о землю на отметке А-16.

РЕШЕНИЕ: Мяч становится мёртвым в момент касания земли, нет штрафа. Следующий розыгрыш – 4-я и середина на А-20.

ПРИМЕЧАНИЕ: То же правило действует, если мяч ударится о землю на отметке А-24 (фамбл вперёд), либо в случае подбора мяча партнёром по команде игрока, совершившего.

II. Менее чем за 2 минуты до конца половины, игрок с мячом роняет мяч на землю намеренно до срыва с него флагов, чтобы остановить часы.

РЕШЕНИЕ: Часы остановятся, поскольку выброшенный мяч считается пасом (П 2-9-2). Если выброс происходит позади от линии розыгрыша – фола нет, как и в случае незавершённого паса или немедленного броска в землю (т.н. «спайка») мяча. Если выброс происходит впереди от линии розыгрыша – штраф за нелегальный пас. Часы будут запущены по снэпу согласно правилам.

У.Р. 7-3-1 / Пас вперед

I. 2-я и середина на А-3. Чтобы избежать сэка, квотербек, находящийся в своей зачетной зоне, намеренно бросает пас вперед в землю.

РЕШЕНИЕ: Нет штрафа, поскольку во флаг-футболе нет понятия «умышленное избавление от мяча». Следующий розыгрыш – 3-я и середина на А-3.

II. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает высоко летящий пас вперед с точки, расположенной позади линии розыгрыша, после чего сам(а) ловит его, зарабатывая 10 ярдов.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальное касание, квотербек имеет право ловить собственный пас только после того, как мяч коснулся другой игрок (П 7-2-5). Следующий розыгрыш – 3-я и середина на А-7.

III. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает пас вперед с точки, расположенной позади линии розыгрыша. Во время броска мяч меняет направление в результате касания другого игрока (защиты или нападения) и возвращается в руки квотербеку.

РЕШЕНИЕ: Нет штрафа за нелегальное касание, квотербек может продвигать мяч (П 7-2-5).

IV. 2-я и середина на А-15. Квотербек убегает в попытке уклониться от близующего игрока, затем добегают до отметки А-17 и выполняет пас вперед, который становится завершённым на отметке А-23.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный вынос – 5 ярдов с линии розыгрыша (П 7-1-3). Штраф за нелегальный пас вперед – 5 ярдов с точки фолла и потеря попытки. Команда защиты имеет право выбора между 2-я и середина на А-10 (нелегальный вынос) или 3-я и середина на А-12 (нелегальный пас).

У.Р. 7-3-3 / Помеха ловле

I. После сэпа квотербек выкатывается вправо, а снэпер бежит маршрут также в правую сторону.

Принимающий с правой стороны движется на путь защитника, который прикрывает снэпера. Защитнику приходится обогат принимающего, чтобы избежать контакта, и снэпер оказывается открытым для паса.

РЕШЕНИЕ: Штраф за заслон команде нападения. Это не помеха ловле, т.к. мяч в момент нарушения не был в воздухе. Если бы между принимающим и защитником был контакт, это был бы фол за выцеливание у нападения.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если принимающий стоит на месте, то защитнику необходимо избегать контакта, потому что ПНМ превосходит ПНП.

II. Двое принимающих располагаются на правой стороне построения, из которой внешний принимающий бежит маршрут внутрь, а внутренний принимающий сначала начинает движение в сторону боковой линии а потом загибает маршрут вверх («колесо»). Защитники, находившиеся в индивидуальном прикрытии, сталкиваются, когда их маршруты пересекаются.

РЕШЕНИЕ: Фолла нет, нападающие не отвечают за действия защитников.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если внешний принимающий намеренно пересекает путь внутреннего защитника, чтобы помешать ему провести прикрытия, это является фолом за заслон. Такой фол очень сложный и требует опыта для вынесения правильного суждения.

III. Принимающий бежит прямо на защитника. Находясь прямо перед ним, принимающий срезает маршрут резко наружу и слегка отталкивается от защитника. Защитнику удается сохранить равновесие, но тем не менее не получается сократить расстояние до нападающего, в результате чего тот ловит пас. После ловли защитник срывает флаг.

РЕШЕНИЕ: Помеха ловле со стороны нападения (или нелегальный контакт). До того, как совершается пас, со стороны принимающего происходит контакт. В результате такого контакта защитник не страдает, но в результате этого действия принимающему удастся получить дополнительный отрыв от защитника.

У.Р. 8-3-2 / Штрафы на реализации

I. На 1-очковой реализации имел место принятый штраф, и реализация будет повторена с В-10.

РЕШЕНИЕ: Нападение имеет право сыграть пас или вынос, при успешном исходе заработав 1 очко.

II. На 1-очковой реализации имел место принятый штраф, и реализация будет повторена с В-2.5.

РЕШЕНИЕ: Нападение имеет право сыграть только пас вперед, при успешном исходе заработав 1 очко.

III. На 2-очковой реализации имел место принятый штраф, и реализация будет повторена с В-5.

РЕШЕНИЕ: Нападение имеет право сыграть только пас вперед, при успешном исходе заработав 2 очка.

- IV. Во время реализации игрок с мячом получает штраф за защиту флага на 3-ярдовой линии, затем зарабатывает очки.
РЕШЕНИЕ: Штраф за защиту флага и потеря попытки. Реализация завершена, очки не засчитываются.

У.Р. 8-4-1 / Сейфти

- I. 2-я и середина на А-7. Ближущий хватает квотербека за шорты в зачетной зоне, в результате чего квотербек мгновенно теряет равновесие. Затем квотербек бросает незавершённый пас вперёд.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный контакт (задержку) применяется с А-7. Следующий розыгрыш – 1-я и середина на А-17.

- II. 2-я и середина на А-7. Квотербек, находящийся в зачетной зоне, держит мяч напротив флага в то время, как защитник пытается его сорвать. Защитник промахивается по флагу, после чего квотербек бросает завершённый пас, зарабатывая 14 ярдов.

РЕШЕНИЕ: Штраф за защиту флага применяется с точки фоло, которая находится в зачетной зоне, в результате чего присуждается сейфти.

- III. 3-я и гол на В-21. Игрок защиты перехватывает мяч на отметке В-7 и по инерции оказывается в своей зачётной зоне. Защитник избегает срыва флага, прикрывая флаг мячом, после чего другой нападающий срывает с него флаг в зачётной зоне.

РЕШЕНИЕ: Сейфти вне зависимости от того, принят или отклонен штраф за защиту флага. Результатом розыгрыша становится сейфти, потому что исключение по инерции применимо в случае, если перехват случился ближе отметки В-5 (П 8-5-1-b).

ПРИМЕЧАНИЕ: Если игрок защиты сможет покинуть зачётную зону до того, как с него сорвут флаг, точкой применения штрафа будет точка фоло в зачётной зоне. Принятие штрафа приведёт к сейфти.

- IV. 3-я и гол на В-21. Игрок защиты перехватывает мяч на отметке В-3 и по инерции оказывается в своей зачётной зоне. После того, как он избегает срыва флага, прикрывшись мячом, другой игрок нападения всё же срывает флаг с защитника, пока тот всё ещё находился в зачётной зоне.

РЕШЕНИЕ: Результатом розыгрыша является тачбек, но применение штрафа за защиту флага в зачётной зоне результируется в сейфти.

- V. 3-я и гол на В-21. Игрок защиты перехватывает мяч на отметке В-3 и проносит мяч до В-14. Его одноклубник врывается в соперника в своей зачётной зоне во время возврата мяча.

РЕШЕНИЕ: Сейфти в результате применения штрафа. Точкой применения штрафа за фол (нелегальный контакт) является точка фоло, как базовая, и находится в зачётной зоне (П 10-3-1 Исключение 3).

У.Р. 9-1-1-R / Право на место, право на путь

- I. Игрок защиты встаёт близко к линии розыгрыша напротив принимающего (персональное прикрытие).

РЕШЕНИЕ: Принимающий при первых шагах обязан избегать контакта с защитником, поскольку защитник имеет ПНМ. Когда защитник начинает двигаться, он теряет такое право и, таким образом, становится обязан избегать контакта с принимающим и предоставить ему пространство для выполнения пасового маршрута.

- II. Игрок защиты встаёт близко к линии розыгрыша напротив принимающего. Во время снэпа защитник резко срывается внутрь и сталкивается с принимающим, также двигающимся по направлению к середине поля.

РЕШЕНИЕ: Фол за нелегальный контакт в защите. Как только защитник начал движение – он потерял свое ПНМ, и должен был избегать контакта. Принимающий обязан избегать точки, в которой защитник находится во время снэпа, но не может предугадать дальнейшие движения защитника.

- III. Игрок защиты встаёт близко к линии розыгрыша напротив принимающего и расставляет руки в стороны, чтобы поставить заслон. После снэпа защитник не двигается, и принимающий пытается обойти его, но касается руки защитника.

РЕШЕНИЕ: Выцеливание со стороны защиты. Даже с правом на место защитник не должен искать контакта, совершая ненужные действия.

ПРИМЕЧАНИЕ: То же решение принимается в отношении снэпера, который ставит заслон ближнему, выставляя руки в стороны.

- IV. Игрок защиты находится в зонном прикрытии, взгляд его направлен на квотербека. Игрок нападения пересекает поле и намеренно врывается в защитника сзади.

РЕШЕНИЕ: Выцеливание со стороны нападения. Даже с правом на путь, игрок не должен искать контакта и врваться в соперника (П 9-1-1).

- V. Игрок защиты вытесняет игрока с мячом к боковой линии. Игрок с мячом предпринимает попытку остаться в пределах поля, двигаясь по своему маршруту, и, как следствие, врывается в защитника.
РЕШЕНИЕ: **Выцеливание** со стороны игрока с мячом. Игрок с мячом обязан избегать контакта и не имеет ПНП.
- VI. Два игрока защиты смыкают проход, не давая игроку с мячом пройти между собой. Игрок с мячом, пытаясь проскочить в этот проход между игроками защиты, входит в контакт с одним или обоими защитниками.
РЕШЕНИЕ: **Выцеливание** со стороны игрока с мячом. Игрок с мячом обязан избегать контакта, даже если это остановит его продвижение вперед.
- VII. Игрок защиты бежит по направлению к игроку с мячом, поскользывается и падает прямо перед ним. Игрок с мячом перепрыгивает защитника, чтобы избежать контакта. Защитник пытается сорвать флаг, но промахивается, и игрок с мячом продолжает движение.
РЕШЕНИЕ: Прыжок со стороны игрока с мячом. Игрок с мячом обязан избегать контакта с игроком защиты, даже если это вынудит его обогать игрока на земле **для того, чтобы избежать получения другого фола (например, прыжок)**.
- VIII. Принимающий ловит мяч, стоя спиной к защитнику, который приближается к принимающему, чтобы сорвать флаг, и защитник останавливается, устанавливая ПНМ ввиду собственной неподвижности. Выполнив ловлю, принимающий разворачивается на месте и собирается бежать для набора дополнительных ярдов. В процессе разворота принимающий входит в контакт с защитником. После этого принимающий убегает от игрока защиты, и после набора нескольких дополнительных ярдов с него срывают флаг.
РЕШЕНИЕ: Нет **фола** за нелегальный контакт. Принимающий не теряет ПНМ при развороте (П 2-13-1).
ПРИМЕЧАНИЕ: Дополнительное движение принимающего (или защитника), которое повлечет за собой контакт с соперником, приведет к штрафу за нелегальный контакт.

У.Р. 9-1-1-В / Блицующий

- I. Блицующий бежит быстро по направлению к квотербеку, в результате чего выполняющий маршрут принимающий вынужден менять свое направление, чтобы избежать столкновения с блицующим.
РЕШЕНИЕ: Нет **фола**. Принимающий должен принимать во внимание более приоритетный ПНП блицующего. Если другой игрок защиты, который не подал сигнал, предоставляющий ему ПНП, бежал бы к квотербеку, данная ситуация расценивалась бы как фол со стороны такого игрока защиты за **заслон**.
- II. Блицующий бежит быстро по направлению к квотербеку, в результате чего выполняющий маршрут принимающий его блокирует или вступает в контакт с блицующим.
РЕШЕНИЕ: Штраф за **заслон** (5 ярдов) или нелегальный контакт (10 ярдов и ПП) со стороны нападения. Все игроки нападения должны избегать маршрутов блицующих игроков.
- III. Блицующий бежит медленно по направлению к квотербеку и делает заслон принимающему на маршруте.
РЕШЕНИЕ: Штраф за **заслон** (5 ярдов) со стороны защиты. Блицующий имеет ПНП лишь тогда, когда бежит быстро (П 2-2-6), а игроки нападения могут просчитать маршрут(ы) блицующего(-щих).
- IV. Блицующий бежит по направлению к квотербеку, и в момент смещения квотербека блицующий изменяет направление своего движения.
РЕШЕНИЕ: Блицующий теряет ПНП при смене направления своего движения и должен избегать **заслона** принимающих после такой смены.
- V. Блицующий контактирует со снэпером, который оставался неподвижным с момента снэпа.
РЕШЕНИЕ: Штраф за **выцеливание** (10 ярдов и автоматическая первая попытка) со стороны защиты. ПНМ превалирует над ПНП (П 2-13-2).
- VI. Блицующий встаёт прямо напротив снэпера и после снэпа устремляется по прямой к квотербеку. Снэпер остаётся неподвижным, используя ПНМ, и блицующий меняет направление, чтобы избежать контакта. Сразу вслед за этим снэпер начинает движение по своему пасовому маршруту перед блицующим, и оба они сталкиваются.
РЕШЕНИЕ: Штраф за **выцеливание** (10 ярдов и потеря попытки) со стороны нападения. Блицующий теряет ПНП в момент изменения направления движения, но это не дает снэперу права провоцировать столкновение.
ПРИМЕЧАНИЕ: Штрафа не будет, если у блицующего есть возможность изменить направление движения вновь, тем самым избежав контакта.

VII. Ближующий срывается с места по направлению к линии розыгрыша, но останавливается прежде, чем пересекает её.

РЕШЕНИЕ: Нет фолов. Ближующий не обязан пересекать линию розыгрыша, однако вследствие остановки теряет своё ПНП и становится обязан избегать игроков нападения.

VIII. Принимающий пересекает маршрут ближующего. Ближующий предпринимает попытку избежать контакта, однако всё равно сталкивается с принимающим.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный контакт (10 ярдов и потеря попытки) со стороны нападения.

IX. Принимающий пересекает маршрут движения ближующего. Ближующий не пытается избежать контакта и сталкивается с принимающим.

РЕШЕНИЕ: Штраф за заслон (5 ярдов) со стороны нападения, штраф за выцеливание (10 ярдов + АПП) со стороны защиты. Фолы взаимно сокращаются, а попытка переигрывается.

X. Принимающий пересекает направление движения ближующего, не совершая заслон. Ближующий ударяет принимающего выставленной рукой, пробегая мимо.

РЕШЕНИЕ: Выцеливание со стороны ближующего. Даже с ПНП ближующий не может инициировать контакт.

XI. Ближующий останавливается перед уже освободившимся от мяча квотербеком и касается руками его бедра.

РЕШЕНИЕ: Нет фолов за касание, контакт предполагает усилие и эффект.

XII. Ближующий останавливается перед уже освободившимся от мяча квотербеком и толкает руками его бедро, и квотербек вынужден сделать пару шагов, чтобы восстановить равновесие.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный контакт со стороны защиты.

XIII. Ближующий останавливается перед квотербеком в момент, когда тот выпускает мяч. Естественное бросковое движение с последующим шагом вперед приводит к контакту квотербека с ближующим

РЕШЕНИЕ: Нет фолов за контакт. Оба игрока находятся в статичном положении и согласно правилу 2-13-1 имеют ПНМ.

XIV. Ближующий совершает вертикальный прыжок в момент, когда квотербек совершает бросок. После броска квотербек делает три шага вперёд и входит в контакт с ближующим

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный контакт со стороны нападения. Ближующий имеет ПНМ, несмотря на прыжок, а действия квотербека указывают на то, что именно он ответственный за контакт. Если инерция прыжка приведёт ближующего к контакту с квотербеком – фол будет со стороны защиты.

XV. Ближующий прыгает вперёд в попытке заблокировать мяч и касается руки квотербека или мяча до того, как мяч покидает руку.

РЕШЕНИЕ: Штраф за выцеливание со стороны защиты, потому что целью атаки был мяч во владении игрока (П 9-1-1).

У.Р. 9-2-1 / Неспортивное поведение

I. Квотербек бросает перехват, и защитник возвращает мяч, зарабатывая тачдаун. Перед тем, как он пересекает голевую линию, защитник дразнит квотербека словами или жестами.

РЕШЕНИЕ: Тачдаун, штраф за неспортивное поведение. Штраф будет применен во время реализации. Следующий розыгрыш - 1-очковая реализация с 15 ярдов или 2-очковая с 20 ярдов.

У.Р. 9-2-2 / Срыв флага

I. Игрок с мячом размахивает руками в области бедер во время того, как ближайший защитник пытается сорвать с него флаг. Контакта не происходит, однако защитник промахивается по флагу

РЕШЕНИЕ: Штраф за защиту флага. Рука (или мяч) перед флагом ограничивают доступ и создают нечестное преимущество, даже и без контакта.

II. Игрок с мячом размахивает руками в области бедер во время того, как дальний защитник ныряет и пытается сорвать с него флаг в отчаянной попытке. Контакта нет, и защитник изрядно не дотягивается до флага.

РЕШЕНИЕ: Нет фолов. Чтобы действия игрока с мячом были фолом, должна иметь место реальная попытка сорвать флаг. Прыжок и ныряние со стороны защитника легальны.

III. Игрок с мячом движется прямо по направлению к защитнику и незадолго до встречи с ним наклоняет верхнюю часть корпуса вперёд.

РЕШЕНИЕ: Штраф за ныряние со стороны нападения (П 2-12-2). Защитник обязан избегать контакта с головой и корпусом игрока с мячом, а в данном случае действия игрока с мячом ограничили доступ к флагам игрока с мячом и создали нечестное преимущество, вне зависимости от того, имел место контакт или нет.

IV. Игрок с мячом движется прямо по направлению к защитнику и вытягивает мяч вперёд для набора дополнительных ярдов перед срывом с него флагов.

РЕШЕНИЕ: Штраф за защиту флага. Защитник обязан избегать контакта с мячом во владении игрока, а в данном случае действия игрока с мячом ограничили доступ к флагам **игрока с мячом** и создали нечестное преимущество, вне зависимости от того, имел место контакт или нет.

V. Защитник преследует игрока с мячом. Перед тем, как с него срывают флаг, игрок с мячом вытягивает мяч вперёд для набора дополнительных ярдов.

РЕШЕНИЕ: Нет **фола**. Поскольку флаг был сорван сзади, вытянутая вперёд рука **игрока с мячом** преградой для защитника не являлась.

VI. Игрок с мячом совершает вращение (пивот), чтобы не дать защитнику сорвать с себя флаг. При вращении он ударяет защитника локтем в плечо.

РЕШЕНИЕ: Нелегальный контакт со стороны игрока с мячом. Вращение в исполнении игрока с мячом, хотя и легально само по себе, означает, что игрок с мячом всё ещё отвечает за контакт.

ПРИМЕЧАНИЕ: То же решение применяется, если игрок с мячом инициирует контакт, исполняя гусиный шаг.

VII. Игрок с мячом, чтобы избежать срыва флага защитником, переходит на гусиный шаг, держа мяч обеими руками перед собой с выставленными вбок локтями. Защитник наклоняется, чтобы сорвать флаг, но ударяется о руку игрока с мячом, загораживающую флаг.

РЕШЕНИЕ: Защита флага со стороны игрока с мячом. Гусиный шаг в исполнении игрока с мячом, хотя и легален сам по себе, означает, что игрок с мячом всё ещё отвечает за защиту флага.

VIII. Игрок с мячом останавливается и совершает прыжок **вверх** с вращением, чтобы избежать срыва флага защитником.

РЕШЕНИЕ: Прыжок со стороны игрока с мячом. Прыжок игрока с мячом **ограничивает доступ к флагам из-за изменения уровня**.

IX. Игрок с мячом останавливается и прыгает вбок (или назад) с вращением (или без него), чтобы избежать срыва флага защитником.

РЕШЕНИЕ: Нет фола. Прыжок в любом направлении без значительного изменения высоты флагов легален.

ПРИМЕЧАНИЕ: Опускание флагов (гусиный шаг) также легально.

X. Игрок с мячом **движется** вдоль боковой линии по направлению к углу зачётной зоны. Защитник пытается вынудить игрока с мячом выйти за пределы поля, **быстрыми** движениями зажимая его к бровке, однако не пытается сорвать флаг. Игрок с мячом прыгает по направлению к голевой линии и, несмотря на контакт с защитником, касается пилона мячом прежде, чем приземляется за пределами поля.

РЕШЕНИЕ: Это был бы тачдаун, но штраф за нелегальный контакт (выцеливание) со стороны игрока с мячом.

Пока защитник действует предсказуемо, игроку с мячом необходимо предвосхищать ожидаемые действия защитника. Нет штрафа за ныряние/прыжок, поскольку не было попытки срыва флага.

ПРИМЕЧАНИЕ: Может иметь место второй фол за ныряние (с прыжком), если защитник пытается сорвать флаг. Защита может выбрать любой из двух штрафов. Ныряние/прыжок – 5 ярдов с ТФ и ПП, выцеливание – 10 ярдов с БТ (в данном случае линия розыгрыша), и также ПП (потеря попытки).

XI. Игрок с мячом движется вдоль боковой линии по направлению к углу зачётной зоны. К нему медленно приближается защитник, двигаясь параллельно боковой линии на расстоянии 2-х ярдов от нее. Игрок с мячом пытается проскользнуть в образованный защитником коридор. В последний момент защитник внезапно встает на пути у игрока с мячом, и они сталкиваются.

РЕШЕНИЕ: Штраф за выцеливание со стороны защитника. Игрок с мячом не мог предвидеть последнее действие защитника и, таким образом, не мог избежать контакта. Защитник должен играть предсказуемо.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если сомнительные действия исходят от обоих игроков и есть сомнение, кто виноват за контакт, это фол со стороны нападения.

XII. Ближущий срывает флаг с квотербека спустя доли секунды после совершения броска. Держа в руках флаг, ближущий начинает двигаться по направлению к принимающему для того, чтобы помочь партнерам по команде остановить розыгрыш.

РЕШЕНИЕ: Нет фол за нелегальный срыв флага, поскольку защитник имеет право предпринять серьезную попытку. Но есть штраф за неспортивное поведение (оставление у себя флага). Ближущий обязан незамедлительно вернуть флаг или положить его на землю до того, как он начнет двигаться к принимающему.

XIII. После того, как квотербек совершил пас назад партнёру по команде, ближущий продолжает свой маршрут и срывает флаг с квотербека.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный срыв флага. Такие действия помешали квотербеку продвинуть мяч, который он мог вновь получить в результате трюкового розыгрыша.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если пас пересекает линию розыгрыша, у квотербека нет легальной возможности вновь обрести владение мячом, и таким образом нет необходимости фиксировать фол за нелегальный срыв флага. Однако это может быть неспортивным действием, если ближущий провоцирует квотербека при позднем срыве флага.

XIV. Защитник срывает флаг с принимающего точно в тот момент, когда последний касается мяча.

Принимающий совершает мафф и ловит мяч со второй попытки.

РЕШЕНИЕ: Нет фол за нелегальный срыв флага. Защитник не обязан ждать ловли и имеет право срывать флаг, предвидя успешное завершение паса, в результате которого принимающий станет бегущим.

ПРИМЕЧАНИЕ: В этом случае игрок с мячом (бегущий) не имеет права продвигать мяч вперед, поскольку мяч становится мёртвым, если игрок с мячом имеет менее двух флагов (П 4-1-2-g). Несущий мяч игрок не имеет права продвигать мяч вперед после ловли даже в случае нелегального срывания флага (до касания мяча), а дополнительные ярды будут получены в результате применения штрафа

XV. После снэпа квотербек имитирует вкладку другому игроку нападения, который имитирует владение мячом. Ближущий игрок изменяет направление движения и срывает флаг с игрока, который имитирует, что он является игроком с мячом. Затем квотербек бросает пас на имитируемого вынос игрока. Пас пойман и принимающий продолжает бег с мячом в сторону зачётной зоны.

РЕШЕНИЕ: Нет фол за нелегальный срыв флага, так как ближущий имеет право срывать флаги с игрока, имитирующего владение мячом (П 9-2-2-d). Мяч становится мёртвым в точке, где пойман, потому что у поймавшего мяч игрока меньше 2 флагов (П 4-1-2-g).

У.Р. 9-3-1 / Замены

I. Мяч готов к игре, и нападение находится в легальном построении, когда игрок, обычно выполняющий роль квотербека, направляется к бровке – с виду для консультации с тренером, - однако останавливается в поле игры, стоя лицом к бровке. Затем снэпер касается мяча и отдаёт снэп игроку, обычно выполняющему роль бегущего, который бросает легальный пас вперед игроку у боковой линии, который выносит мяч и зарабатывает тачдаун.

РЕШЕНИЕ: Мяч остаётся мёртвым, штраф за нелегальную замену (нечестная тактика, связанная с процессом замены). Штраф – 5 ярдов с ЛР, переиграть попытку. Если игрок движется к бровке, защита может разумно предполагать, что начался процесс замены и снэпа в ближайшее время не предвидится.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если игрок явно продемонстрирует, что процесс замены прекратился, заняв позицию как принимающий и прекратив движение на одну секунду, то фол нет. Равным образом не будет фол, если эти действия случились после касания снэпером мяча, поскольку после касания снэпером мяча невозможны замены (П 7-1-3-а), и защита не должна их ожидать.

У.Р. 10-1-2 / Нечестные тактики

I. Игрок с мячом бежит вдоль боковой линии, чтобы заработать победный тачдаун, а все защитники далеко позади. Тренер выходит с бровки и срывает флаг с игрока с мячом.

РЕШЕНИЕ: Розыгрыш останавливается в точке, где с игрока с мячом срывают флаг, но рефери может присудить очки команде, которые не были набраны лишь в результате нечестного действия. Следующий розыгрыш будет реализацией после применения штрафа. Тренер, сорвавший флаг, дисквалифицируется.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если подобное действие происходит в середине поля, разумным решением будет присудить команде нападения первую попытку где-то ближе к середине, но можно и присудить очки.

II. Защита совершает повторяющиеся фолы за офсайд, чтобы сжечь время и подобраться ближе к уведомлению рефери (2-минутное предупреждение), чтобы сохранить лидерство в игре.

РЕШЕНИЕ: Рефери должен остановить часы и проинформировать тренера, что команда совершает нечестную тактику, и что игровые часы запустятся только с легальным снэпом.

ПРИМЕЧАНИЕ: Такое же применение правила, если нападение совершает повторяющиеся фолы с целью сжигания времени. Если команда нападения не прекращает такие действия, рефери может присудить им потерю попытки или даже первую попытку для команды защиты.

III. Тренер команды защиты выходит на поле и удерживает руками явно открытого принимающего до того, как тот смог добраться до зачётной зоны. Квотербек вынужден не отдавать пас для зарабатывания очков, а выбирает другую цель в зачётной зоне, и команда зарабатывает тачдаун.

РЕШЕНИЕ: Фол на живом мяче за вмешательство в игру, однако рефери должен объявить этот фол на мёртвом мяче и исполнить штраф на следующем розыгрыше. Тренер должен быть дисквалифицирован.

У.Р. 10-2-4 / Взаимно сокращающиеся фолы

I. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает пас, который принят или перехвачен на отметке А-15. До момента ловли снэпер ставит заслон ближнему на А-10, а на А-20 защитник входит в контакт с принимающим.

РЕШЕНИЕ: Взаимно сокращающиеся фолы, повтор попытки.

II. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает пас, который перехвачен на отметке А-15 и возвращён до отметки А-6. До момента ловли снэпер ставит заслон ближнему на А-10, а при возврате ближнему ставит заслон (5 ярдов штрафа) снэперу на отметке А-12.

РЕШЕНИЕ: Защита может отклонить взаимное сокращение фолов и сохранить владение после применения штрафа за свой фол (П 10-2-4 Исключение 1). Базовой точкой (БТ) является точка фола (ТФ). Следующий розыгрыш – 1-я и гол для команды В на А-17.

III. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает пас, который перехвачен на отметке А-15 и возвращён до отметки А-6. До момента ловли защитник контактирует с принимающим на отметке А-10, а при возврате снэпер совершает задержку (нелегальный контакт) против игрока с мячом на отметке А-12.

РЕШЕНИЕ: Взаимно сокращающиеся фолы, повтор попытки.

IV. 3-я и середина на А-23. Игрок с мячом совершает защиту флага на В-17, в то время как защитник совершает задержку в попытке сорвать флаг. Розыгрыш заканчивается на В-12. Тренер команды А хочет отклонить штраф за фол команды В и получить первую попытку после применения штрафа за защиту флага с точки фола.

РЕШЕНИЕ: Взаимно сокращающиеся фолы **это единственная опция**, повтор попытки. Фолы - не штрафы - сократятся, у тренера нет возможности отклонить штраф.

У.Р. 10-2-5 / Фолы на мёртвом мяче

I. После того, как мяч становится мёртвым, 2 соперника обмениваются нецензурными репликами и начинают толкать друг друга.

РЕШЕНИЕ: Судьи должны разнять игроков и зафиксировать два фола за нелегальный контакт со стороны обоих игроков. Даже то, что фолы взаимно сократятся (П 10-2-5) покажет, что судьи не потерпят подобного поведения. Если игроки начнут драку, то будут дисквалифицированы.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если игрок нападает первым, а второй отвечает ему ударами, фолы не сокращаются, а применяются в порядке совершения, учитывая половину расстояния.

У.Р. 10-3-1-а / Применение штрафов с базовой точки за фолы нападения

I. 2-я и середина на А-7. Квотербек откатывает назад, и в зачётной зоне с него срывают флаг. Снэпер **ставит заслон ближнему** на А-10.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является линия розыгрыша. Штраф применяется с А-7. Следующий розыгрыш – 2-я и середина на А-3.5. Отказ от штрафа приведёт к сейфти.

II. 2-я и середина на А-7. Квотербек откатывает назад, и с него срывают флаг на отметке А-1. Снэпер **ставит заслон ближнему** в зачётной зоне.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является точка фола. Штраф применяется в зачётной зоне, приведя к сейфти. Отказ от штрафа приведёт к 3-й и середина на А-1.

III. 2-я и середина на А-7. Квотербек откатывает назад, и с него срывают флаг на отметке А-1. Снэпер **ставит заслон ближнему** на А-5.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является точка фола. Штраф применяется с А-5. Следующий розыгрыш – 2-я и середина с А-2.5. Отказ от штрафа приведёт к 3-й и середина на А-1.

IV. 2-я и середина на А-7. Квотербек откатывает назад и бросает пас, который принят на отметке А-15. Снэпер **ставит заслон ближнему** ближнему на А-5.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является точка фола. Штраф применяется с А-5. Следующий розыгрыш – 2-я и середина с А-2.5. Отказ от штрафа приведёт к 3-й и середина на А-15.

V. 2-я и середина на А-7. Квотербек откатывает назад и бросает пас, который принят на отметке А-15. Снэпер ставит заслон защитнику на А-20.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является линия розыгрыша. Штраф применяется с А-7. Следующий розыгрыш – 2-я и середина с А-3.5. Отказ от штрафа приведёт к 3-й и середина на А-15.

ПРИМЕЧАНИЕ: То же применение штрафа будет и при незавершённом пасае, однако отказ от штрафа в этом случае приведёт к 3-й и середине на А-7.

VI. 2-я и середина на А-7. Квотербек отказывает назад и бросает пас, который ловит принимающий и заносит тачдаун. Снэпер ставит заслон защитнику в зачётной зоне соперника в ходе выноса принимающего до того, как заработаны очки.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является линия розыгрыша. Штраф применяется с А-7. Следующий розыгрыш – 2-я и середина с А-3.5.

VII. 4-я и гол на В-4. Когда пас от квотербека подлетает к принимающему, тот отталкивается от защитника, чтобы получить пространство, и ловит мяч в зачётной зоне.

РЕШЕНИЕ: Штраф за помеху ловле в нападении, очки не засчитываются. Серия заканчивается в результате потери попытки. Следующий розыгрыш – 1-я и середина у Команды В на их 5-ярдовой линии.

У.Р. 10-3-1-b / Применение штрафов с базовой точки за фолы защиты

I. 2-я и середина на А-7. Квотербек откатывает назад, и в зачётной зоне с него срывают флаг. Защитник ставит заслон снэперу на отметке А-10.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является линия розыгрыша. Штраф применяется с А-7. Следующий розыгрыш – 2-я и середина на А-12.

ПРИМЕЧАНИЕ: То же применение штрафа будет, если квотербек бросит незавершённый пас, чтобы избежать срыва флага.

II. 2-я и середина на А-7. Квотербек откатывает назад, и с него срывают флаг на отметке А-1. Защитник ставит заслон снэперу на отметке А-5.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является линия розыгрыша. Штраф применяется с А-7. Следующий розыгрыш – 2-я и середина на А-12.

III. 2-я и середина на А-7. Квотербек откатывает назад и бросает пас, который принят на отметке А-15. Защитник ставит заслон снэперу, бегущего скрин-маршрут, в зачётной зоне команды А.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является точка мёртвого мяча. Штраф применяется с А-15. Следующий розыгрыш – 2-я и середина с А-20.

IV. 2-я и середина на А-7. Квотербек откатывает назад и бросает пас, который принят на отметке А-15. Защитник ставит заслон другому принимающему на отметке А-20.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является точка мёртвого мяча. Штраф применяется с А-15. Следующий розыгрыш – 2-я и середина с А-20.

V. 2-я и середина на А-7. Квотербек откатывает назад и бросает пас, который ловит принимающий и заносит тачдаун. До совершения паса защитник ставит заслон снэперу на отметке А-10.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является точка мёртвого мяча (голевая линия соперника). Штраф отклоняется по правилам (П 10-3-2-1), и набор очков засчитывается.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вместо указанного фола имеет место нелегальный контакт – штраф будет применён на реализации.

VI. 2-я и середина на А-7. Ближущий хватает квотербека за шорты позади от линии розыгрыша. Несмотря на это, квотербек бросает пас, который принят на А-12.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный контакт (задержку). Базовой точкой является точка мёртвого мяча. Штраф будет применён с отметки А-12 и включает автоматическую первую попытку. Следующий розыгрыш – 1-я и середина с А-22.

VII. 4-я и середина на А-9. Игрок защиты пинает ногой брошенный квотербеком мяч, чтобы избежать завершения паса, и тот падает на землю непойманном.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный удар по мячу ногой. Базовой точкой является линия розыгрыша. Штраф применяется с А-9. Следующий розыгрыш – 4-я и середина на А-14.

VIII. 4-я и середина на А-9. Игрок защиты пинает ногой брошенный квотербеком мяч, чтобы избежать завершения паса, но мяч пойман игроком нападения, который продвигает его до отметки А-22.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный удар по мячу ногой. Базовой точкой является точка мёртвого мяча. Штраф применяется с А-22. Следующий розыгрыш – 1-я и гол на В-23.

У.Р. 10-3-1-с / Применение штрафов с базовой точки при смене командного владения

I. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает пас, который перехвачен на отметке А-21 и возвращён до отметки А-12. После смены командного владения снапер совершает задержку (нелегальный контакт) против игрока с мячом на отметке А-18.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является точка мёртвого мяча. Штраф применяется с А-12. Следующий розыгрыш – 1-я и гол для Команды В с А-6.

II. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает пас, который перехвачен на отметке А-21 и возвращён до отметки А-12. После смены командного владения партнёр по команде возвращающего ставит заслон снаперу на А-18.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является точка фола. Штраф применяется с А-18. Следующий розыгрыш – 1-я и гол Команды В на А-23.

III. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает пас, который перехвачен на отметке А-21 и возвращён до отметки А-12. После смены командного владения партнёр по команде возвращающего блокирует снапера на А-10.

РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является точка мёртвого мяча. Штраф применяется с А-12. Следующий розыгрыш – 1-я и гол на А-17.

IV. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает пас, который перехвачен на отметке А-21, и игрок защиты возвращает мяч до отметки А-12, где совершает фамбл. Снапер ловит мяч в воздухе и выносит его до отметки А-20. После первой смены владения партнёр по команде снапера держит возвращающего на отметке А-18.

РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный контакт (задержка). Защита сохранит мяч, базовой точкой является точка мёртвого мяча (П 10-3-1 Исключение 3). Следующий розыгрыш – 1-я и середина для Команды В на А-10.

V. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает пас, который перехвачен на отметке А-21, и игрок защиты возвращает мяч до отметки А-12, где совершает фамбл. Снапер ловит мяч в воздухе и выносит его до отметки А-20. После второй смены владения партнёр по команде снапера ставит заслон сопернику на отметке А-18.

РЕШЕНИЕ: Штраф за заслон. Нападение сохранит мяч, базовой точкой является точка фола (П 10-3-1- Исключение 3, см. последний соответствующий вынос). Следующий розыгрыш – 1-я и середина на А-13.

VI. 2-я и середина на А-7. Квотербек бросает пас, который перехвачен на отметке А-21, и игрок защиты возвращает мяч до отметки А-12, где совершает фамбл. Снапер ловит мяч в воздухе и выносит его до отметки А-20. После первой смены командного владения партнёр по команде возвращающего ставит заслон сопернику на отметке А-18. После второй смены командного владения партнёр по команде снапера врзается в соперника на отметке А-15.

РЕШЕНИЕ: Нападение отклонит взаимное сокращение фолов и сохранит мяч после применения штрафа за нелегальный контакт (П 10-2-4 Исключение 1). Базовой точкой является точка фола (П 10-3-1- Исключение 3, см. последний соответствующий вынос). Следующий розыгрыш – 1-я и середина на А-7.5.

У.Р. 10-3-2 / Процедуры применения штрафов

I. 3-я и гол на В-19. 3 близующих одновременно дают сигнал близующего.

РЕШЕНИЕ: Мяч остаётся мёртвым. Фол за нелегальный сигнал близующего. Штраф применяется с В-19. Следующий розыгрыш - 3-я и гол с В-14.

II. 2-я и середина на А-15. Игрок с мячом совершает защиту флага на В-22.

РЕШЕНИЕ: Штраф применяется с точки фола, что перенесёт мяч назад за середину. Штраф за фол на живом мяче будет применен до того, как будет объявлен номер следующей попытки. Следующий розыгрыш – 3-я и середина на А-23.

III. 4-я и середина на А-9. Пас вперёд попадает в икру игрока защиты и становится незавершённым.

РЕШЕНИЕ: Нет штрафа за нелегальный удар по мячу ногой, поскольку контакт был непреднамеренным. Попытки исчерпаны (серия окончена). Следующий розыгрыш – 1-я и середина для команды В на В-5.

IV. 2-я и гол на В-10. Пас пойман в зачётной зоне. Защита совершает помеху ловле.

РЕШЕНИЕ: Тачдаун. Штраф будет применён на реализации (П 10-3-2-1).

V. Реализация на В-5. Пас пойман в зачётной зоне. Защита совершает нелегальный контакт в зачётной зоне в ходе розыгрыша.

РЕШЕНИЕ: Реализация успешна (тачдаун, 1 очко). Штраф будет применён на следующей серии попыток. Следующий розыгрыш – 1-я и середина для команды В на В-2.5.

VI. Реализация на В-5. Пас пойман в зачётной зоне. Нападение совершает нелегальный контакт в зачётной зоне до того, как мяч оказался в воздухе.

РЕШЕНИЕ: Очки не засчитываются. Реализация окончена из-за потери попытки.

VII. В овертайме (первый дополнительный период), начинавшая в нападении команда (команда 1) заносит тачдаун. Реализация с В-5. Пас пойман в зачётной зоне. Защита (команда 2) совершает нелегальный контакт во время реализации.

РЕШЕНИЕ: Реализация успешна (тачдаун, 1 очко). Штраф применяется на следующий розыгрыш (П 10-2-6). Следующий розыгрыш – 1-я и гол для начинавшей в защите команды (команды 2), со своей 15-ярдовой линии.

ПРИМЕЧАНИЕ: В овертайме не может быть получена первая попытка при прохождении середины; её может предоставить лишь штраф, включающий автоматическую первую попытку.

Кроме того, команда 1 не может принять штраф и повторить реализацию с В-5 за 2 очка (П 8-3-2-е).

VIII. В овертайме (первый дополнительный период), команда 1 занесла тачдаун и успешно сыграла реализацию за 1 очко, команда 2 также заносит тачдаун. Реализация с В-5. Пас пойман в зачётной зоне, а защита (команда 1) совершает нелегальный контакт в ходе розыгрыша.

РЕШЕНИЕ: Реализация успешна (тачдаун, 1 очко). Счёт в игре равный, и будет сыгран второй дополнительный период. Штраф будет применён на следующий розыгрыш (П 10-3 2-3). Следующий розыгрыш – 1-очковая реализация для команды 1 с 15-ярдовой линии.

У.Р. 10-3-3 / Применение штрафов, предполагающих сокращение половины расстояния

I. 2-я и середина на А-7. Нападение совершает фальстарт.

РЕШЕНИЕ: Мяч остаётся мёртвым. Штраф применяется с отметки А-7. Следующий розыгрыш – 2-я и середина на А-3.5.

II. 4-я и гол на В-13. Защита совершает помеху ловле в зачётной зоне. Пас был не завершён.

РЕШЕНИЕ: Штраф применяется с отметки В-13 и включает автоматическую первую попытку. Следующий розыгрыш – 1-я и гол на В-6.5.

У.Р. 12-1-1 / Оспаривание штрафов

I. 2-я и середина на А-7. Нападение совершает фальстарт. Штраф применяется с А-7 на 5 ярдов. Следующий розыгрыш – 2-я и середина с А-2. Тренер команды нападения или капитан указывает на то, что при исполнении штрафа необходимо было выполнить сокращение половины расстояния.

РЕШЕНИЕ: Если рефери соглашается, что штраф был применён неверно, то он самостоятельно исправит ошибку и сообщит об этом тренеру. Если рефери не согласен с претензией, то тренер может запросить оспаривание и тогда эта процедура начнется. Рефери берет тайм-аут, оспаривание будет принято, потому что касается исполнения штрафов, и в конечном итоге ошибка будет исправлена.

II. Во время успешной реализации защита совершает фол за нелегальный блиц. Рефери устанавливает мяч для новой серии на 5-ярдовой линии. Тренер команды нападения указывает на то, что мяч должен быть установлен на 2,5-ярдовую линию после переноса штрафа. Рефери уведомляет тренера, что переносятся только 10-ярдовые штрафы. Тренер не соглашается и запрашивает оспаривание решения.

РЕШЕНИЕ: Рефери берет тайм-аут, оспаривание будет принято, потому что касается исполнения штрафов, но завершится неуспешно. Рефери должен показать тренеру соответствующее П 10-3-2 на бумажном или электронном носителе.

III. У команды нападения не осталось тайм-аутов. Во время успешной реализации защита совершает фол за нелегальный блиц. Рефери устанавливает мяч для новой серии на 5-ярдовую линию. Тренер команды нападения указывает на то, что мяч должен быть установлен на 2,5-ярдовую линию после переноса штрафа. Рефери уведомляет тренера, что переносятся только 10-ярдовые штрафы. Тренер не соглашается и запрашивает оспаривание решения.

РЕШЕНИЕ: Рефери берет тайм-аут, оспаривание будет принято, потому что касается исполнения штрафов, но завершится неуспешно, ввиду того, что 5-ярдовые штрафы в такой ситуации отклоняются по правилу (П 10-3-2).

Нападение не может потратить тайм-аут, в результате чего применяется 5-ярдовый штраф. Следующий розыгрыш – 1 и середина с В-10.

IV. Команда запросила оспаривание и оно прошло успешно. Позже в той же половине тренер хочет запросить второе оспаривание насчет судейского решения. Рефери уведомляет тренера, что они уже оспаривали решение в этой половине и не могут сделать этого во второй раз. Тренер все равно настаивает на удовлетворении своего запроса.

РЕШЕНИЕ: Рефери игнорирует запросы тренера, игра продолжается.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если тренер продолжает громко спорить со своей бровки, рефери может оштрафовать его/её за неспортивное поведение.

V. После 2-й и гола с В-16, которая заканчивается неприятым пасом, Даун-джадж (ДД) объявляет 4-ю и гол, все судьи соглашаются. Розыгрыш начинается, пас завершен на В-5, а розыгрыш заканчивается на В-2, за два ярда до зачётной зоны. Рефери объявляет новую серию попыток для команды защиты. Тренер команды нападения запрашивает оспаривание решения, касательно номера попытки.

РЕШЕНИЕ: Рефери берет тайм-аут, оспаривание будет принято, потому что касается определения номера следующей попытки. Тот факт, что тренер не оспорил неверное объявление 4-й попытки не лишает права команду оспорить присуждение команде защиты новой серии.

Тренер команды нападения объясняет, что они не сыграли 3-ю попытки в ходе этой серии, и хотят получить еще одну попытку, чтобы сыграть все 4 попытки.

Оспаривание закончится неуспешно, потому что команды не могут запросить изменение решения, которое было принято перед последний розыгрышем. Чтобы оспаривание прошло успешно тренеру команды нападения следовало оспорить неправильно присвоенную 4-ю попытку до того, как она была сыграна.

VI. После 2-й и гола с В-16, которая заканчивается неприятым пасом, Даун-джадж (ДД) объявляет 4-ю и гол, все судьи соглашаются. Розыгрыш начинается, пас завершен на В-5, а розыгрыш заканчивается на В-2, за два ярда до зачётной зоны. Обе команды начинают менять игроков, когда ДД говорит, что он допустил ошибку, и что следующая попытка будет 4-й у команды нападения на В-2, рефери соглашается. Тренер команды защиты оспаривает это решение.

РЕШЕНИЕ: Рефери берет тайм-аут, оспаривание будет принято, потому что касается определения следующей попытки. Тот факт, что тренер не оспорил неверное объявление 4-й попытки (зачем бы ему это делать?) не лишает права команду оспорить присуждение команде нападения еще одной 4-й попытки.

Тренер команды защиты объясняет, что они уже сыграли объявленную 4-ю попытку и хотят смену владения из-за окончания серии по попыткам.

Оспаривание должно закончиться успешно. После того, как неверно объявленная 4-я попытка началась со снэпом, она должна быть сыграна так, как была объявлена, а следующая попытка (новая серия) должна быть присуждена команде защиты.