

ПРАВИЛА ФЛАГ-ФУТБОЛА 2019

Оглавление

Флаг-футбол	4
Пляжный флаг	4
Зальный флаг	4
Изменения в национальных соревнованиях (варианты)	5
Схема игрового поля	6
Правило 1 - Игра, поле, мяч и экипировка	8
Правило 2 - Определения	10
Правило 3 - Периоды и время	15
Правило 4 - Живой мяч, мёртвый мяч	17
Правило 5 - Серии попыток	18
Правило 6 - Удар по мячу ногой	19
Правило 7 - Выполнение снэпа и паса	20
Правило 8 - Набор очков	23
Правило 9 - Поведение игроков	25
Правило 10 - Применение штрафов	27
Правило 11 - Обязанности судей	29
Перечень штрафов	31
Сигналы судей во флаг-футболе	32
УТВЕРЖДЁННЫЕ РЕШЕНИЯ	33

От редактора

Правила флаг-футбола от 2019 года – пятая редакция с 2009 года. Международный Комитет по Правилам (International Rules Group) продолжит работы по приведению правил в соответствие с уровнем развития игры.

Важными изменениями в 2019 г. являются следующие:

- Добавлены правила Пляжного Флага, а Зальный Флаг должен играть как Пляжный Флаг
- Прерывистая линия, отмечающая границу небеговой зоны, наносится по желанию. В случае её отсутствия, конусы на 5 ярдах являются обязательными
- Максимальный реестр на игру увеличен с 12 до 15 человек (5 на поле, 10 запасных)
- Капа является теперь рекомендуемым, а не обязательным элементом экипировки
- Под определение «блицующий» теперь попадают лишь игроки, запрашивающие право на путь, однако все игроки, находящиеся > 7 ярдов, могут всё так же атаковать QB
- Выброс (намеренный фамбл) считается намеренным действием и расценивается как пас
- Добавлено определение «гусиного шага»
- 2-очковая реализация теперь играется с 10 ярдов
- Симуляция замены трактуется как неспортивное поведение, все связанные с заменами фолы судятся как фолы на мёртвом мяче
- Второе неспортивное поведение приводит к дисквалификации

Вдобавок были внесены множественные редакторские правки для улучшения восприятия текста, равно как и разъяснения для лучшего понимания правил и их интерпретации.

Все изменения, даже самые мелкие, помечены жёлтым цветом для удобства нахождения изменённого текста.

Спасибо за помощь Маркусу Агебринку (Швеция), Лукасу Олбери (Багамы), Тибериу Ангелина (Румыния), Джиму Бриггсу (Великобритания), Седрику Кастену (Франция), Мартину Кокериллу (Великобритания), Элизабет Фауст (США), Дэнни Джозефу (Панама), Магнусу Лауесгаарду (Дания), Мике Линдхолму (Финляндия), Тиму Окендону (Великобритания), Жиане Пессоа (Бразилия), Владимиру Платонову (Россия), Алену Поточнику (Словения), Дову Рабиновичу (Израиль), Балашу Рагали (Венгрия), Александру Роже (Франция), Эрику Саенцу (Мексика), Луке Скриньяни (Италия), Роберту Сент-Пьеру (Канада), Себастьяну Зюдхолту (Германия), Петеру Трузле (Австрия), Мариано Виотто (Аргентина) и Стефену Воутеру (Нидерланды).

Особая благодарность Александру, Магнусу, Тиму и Тибериу за дополнительный вклад каждого из них.

Если у вас есть вопросы по правилам или их трактовке, обращайтесь ко мне и в Международный Комитет по Правилам.

Вольфганг Гейер/Wolfgang Geyer (Австрия)

Член Комитета по Правилам ИФАФ

wolfgang.geyer@afboe.at

Дизайн обложки: Дэн Буруяна. Фото: Хоакин Шилдергемайн

Флаг-футбол

Правила флаг-футбола ИФАФ 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. **Некоторая** специальная информация (например, **требования к игровому мячу**) не прописана **во всей полноте**. Если есть необходимость, такие нюансы можно уточнить по Правилам американского футбола (например, П 1-3-1). **Тренер вы или судья, вам необходимо знать и понимать все правила, относящиеся ко флаг-футболу.**

Футбольный Кодекс Правил американского футбола ИФАФ является неотъемлемой частью Правил флаг-футбола.

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

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 ко 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.

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 Команды имеют на поле не более 4 игроков (а общий размер игрового реестра равен 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 3-3-4 Общая длина командного таймаута не может превышать 60 секунд (прим. пер.: 30 секунд – сам тайм-аут, плюс 25 секунд после объявления мяча готовым к игре)
- 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 играют по тем же правилам, что и по флаг-футболу, со следующими изменениями:

- П 1-1-1 Длина игрового поля уменьшается так, чтобы поместиться в зале (и нет линии середины). Это не отменяет необходимости соблюдать размеры зоны безопасности.
- П 1-1-1 Разметка на поле наносится лишь пилонами или конусами
- П 1-1-1 Команды имеют на поле не более 4 игроков (а общий размер игрового реестра равен 10)
- П 1-3-1 Обувь должна иметь плоскую, нецветную, немаркую подошву
- 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 3-3-4 Общая длина командного таймаута не может превышать 60 секунд (прим. пер.: 30 секунд – сам тайм-аут, плюс 25 секунд после объявления мяча готовым к игре)
- 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

Изменения в национальных соревнованиях (варианты)

Если необходимо адаптировать одно или несколько специфических правил для матчей национального соревнования, организатор игры/турнира/чемпионата может 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. 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 раздражают или не представляют опасность для других игроков
- 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 5-1-1 Количество попыток может быть уменьшено до 3.

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

- П 5-1-1 Количество попыток может быть уменьшено до 3.

Прочие правила изменениям не подлежат.

Игры, не входящие в состав соревнований:

Крайне рекомендуется не изменять настоящие правила и не играть в другую игру.

Схема игрового поля

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

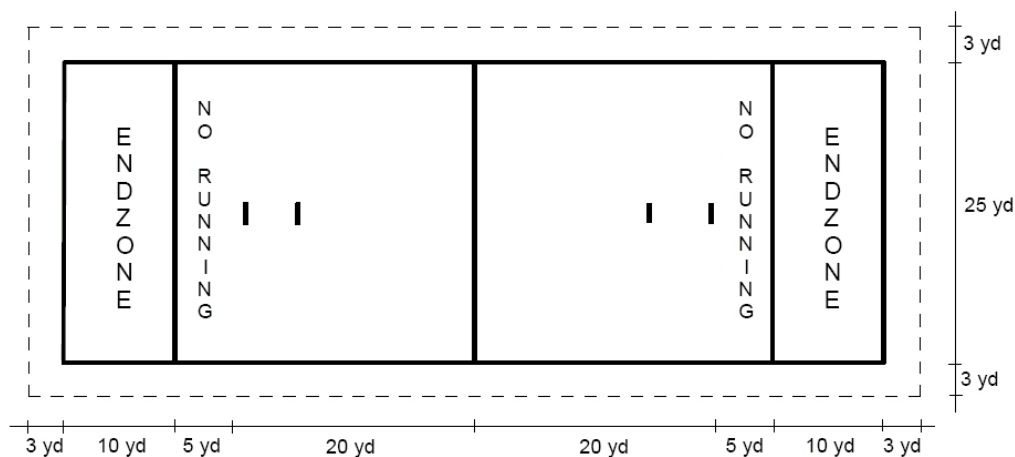
Измерения размеров поля следует производить от внутренних краев разметки (линия зачетной зоны является частью зачетной зоны).

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).



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.

Пилоны 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.

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 не обязательно. 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.

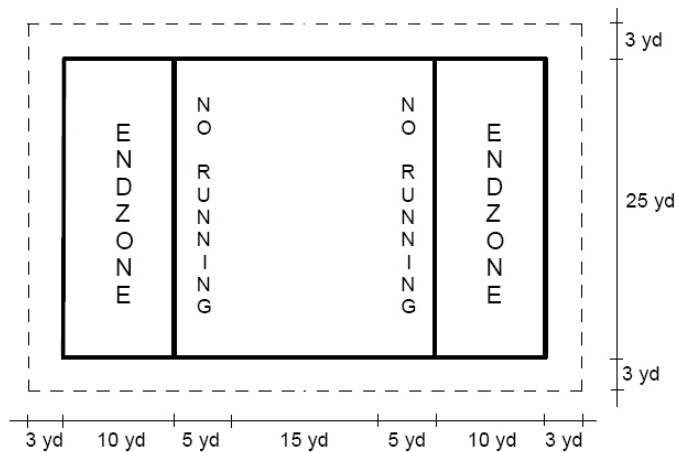
Игровое табло должно быть расположено недалеко от поля.

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). Небеговая зона отмечается конусами. Размеры зоны безопасности – такие же, как и во флаг-футболе.



Зальный флаг:

Размеры игрового поля и его разметка для зального флага должны быть максимально сходными с размерами и разметкой поля для пляжного флага.

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 кожаный мяч, новый или близкий к новому по состоянию, регламентированного размера и веса. Использование иных игровых мячей запрещено. Каждая команда может использовать собственный легальный мяч.

СТАТЬЯ 2. Особые размеры

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-хозяин 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. УР. 1-3-1-1
- 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 свободного. 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. 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, 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 и защита**

Нападение – это команда, вводящая мяч в игру посредством снэпа. Защита – это противостоящая ей команда.

СТАТЬЯ 2. Снэпер

Снэпер – это игрок нападения, производящий снэп.

СТАТЬЯ 3. Квотербек

Квотербек – игрок, первым обретающий владение после снэпа.

СТАТЬЯ 4. Пасующий

Игрок, выполняющий любой легальный пас – пасующий игрок.

СТАТЬЯ 5. Игрок с мячом

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

СТАТЬЯ 6. Ближующий

Ближующий – 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.

Движение ближующего к квотербеку должно быть сразу после снэпа, стремительным и прямолинейно направленным к точке, в которой квотербек получает снэп, чтобы сохранить право на путь. Если ближующий движется 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 защиты.

СТАТЬЯ 7. За пределами поля

Игрок считается вышедшим за пределы поля, когда любой частью тела касается чего-либо, находящегося за пределами поля. Мяч 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 сэпом, и заканчивающийся в момент становления мяча мертвым. В интервале между двумя попытками мяч является мертвым. Розыгрыш – это совокупность всех игровых действий между двумя командами на протяжении попытки.

СТАТЬЯ 2. Линия розыгрыша

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 сэпа и моментом, когда легальный пас вперед становится законченным 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 вперед.

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

Мертвый мяч – это мяч не в игре.

СТАТЬЯ 3. Мяч, готовый к игре

Мертвый 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, «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, принимающего пас в прыжке, который применяется к положению переднего конца мяча, когда он согласно Правилам становится мертвым 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

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

СТАТЬЯ 3. Точка фола

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. 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

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

РАЗДЕЛ 8. Шифт, 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.

СТАТЬЯ 2. Моушен

Моушен – это смена положения на поле одного игрока нападения, когда мяч готов к игре 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 партнёра по команде, имитирующее передачу владения. Имитация паса (замах на бросок или имитация откидки мяча), а также разворот игрока с мячом к партнёру 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 короткий или длинный период, когда мяч является ничейным 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.

СТАТЬЯ 5. Удар по мячу рукой

Удар по мячу рукой – это умышленный удар по мячу рукой или умышленное изменение направления его полета 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).

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, перехват

Ловля – это акт уверенного приобретения и сохранения игроком владения живым мячом, находящимся в полете. Ловля паса, выполненного 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, блокировка, контакт и срыв флага

СТАТЬЯ 1. Задержка

Задержка – это захват и удержание соперника или его экипировки.

СТАТЬЯ 2. Блокировка

Блокировка – 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 своим маршрутом принимающего, препятствует ему добраться до игрока с мячом или мешает легальному ближнему, виновен в блокировке. Игрок, находящийся без движения (с правом на место), не является блокирующим, даже если игрок находится на линии между игроком с мячом и игроком защиты или на пути ближнему игрока.

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. Срыв флага

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

СТАТЬЯ 5. 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.

РАЗДЕЛ 12. Прыжок, гусиный шаг, вращение (пивот), ныряние

СТАТЬЯ 1. Прыжок

Прыжок – это попытка игрока с мячом избежать срывания флага посредством выпрыгивания с земли с целью изменения высоты расположения его флагов относительно обычного бега. Прыжок является подвидом защиты флага и следственно нелегальным.

СТАТЬЯ 2. Гусиный шаг

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

СТАТЬЯ 3. 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 4. 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 (ПНМ), право на путь (ПНП)

СТАТЬЯ 1. Право на место

Право на место дается неподвижно стоящему игроку, который сохраняет нормальное/естественное положение тела без совершения движений в какую-либо сторону. Выполнение вертикального прыжка 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

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. Если выигравший жеребьевку капитан выбирает владение в первой половине, то капитан другой команды выбирает сторону для защиты. Если выигравший жеребьевку капитан выбирает владение во второй половине, то он же выбирает сторону для защиты в первой половине, а другая команда введет мяч в игру.

Во флаг-футболе нет начальных ударов.

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 турнира требует определить победителя.

- a. После двухминутного перерыва рефери произведет жеребьевку в середине поля, как и перед началом игры.
- b. Выигравший жеребьевку капитан выбирает, как его команда начнет каждый следующий период – в нападении или в защите. Если выигравший жеребьевку капитан выбирает нападение, то капитан другой команды выбирает сторону для защиты. Если выигравший жеребьевку капитан выбирает защиту, то он же выбирает сторону для защиты.
- c. Во время дополнительных периодов командные тайм-ауты не предоставляются.
- d. Первый дополнительный период должен состоять минимум 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.
- e. 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).
- f. 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.
- g. 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.

Организатор турнира может своим решением определить положение команд, если данная система сочтена не подходящей.

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, только когда они были остановлены по решению рефери.

У.Р. 3-2-4-1 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 владения мячом.
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.
7. Предоставляется командный тайм-аут.

Игровые часы не должны быть запущены в течение реализации, играемой в последние две минуты периода, а также при продлении половины на попытку без учёта времени или в дополнительном периоде.

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

Если в качестве официальных игровых часов используется не видимое табло на стадионе, а другое устройство, рефери обязан проинформировать всех тренеров, когда мяч становится мёртвым, а до окончания любой половины остаётся две минуты или менее. Игровые часы останавливаются для такого объявления. *У.Р. 3-3-5-1 и II.*

ПРАВИЛО 4**Живой мяч, 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 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 касается чего-либо за пределами игрового поля.
- b. Игрок с мячом выходит за пределы игрового поля.
- c. Любая часть тела игрока с мячом (кроме ступни или ладони) касается земли.
- 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.
- h. Флаги игрока с мячом расположены неправильно, и данный игрок ответственен за это.
- i. Происходит тачдаун, тачбэк, сэйфти 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, сэйфти, 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 произошло между попытками, номер попытки будет таким, каким был назначен до совершения фола, остается прежним, за исключением случаев, когда применение штрафа предполагает присуждение первой попытки или выставление 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, расценивается 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 началоснэпа.

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 линии розыгрыша.

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

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

c. Все игроки нападения должны стать неподвижно и находиться в неподвижном состоянии как минимум 1 секунду до момента снэпа или до начала своего движения (моушена).

d. В момент начала розыгрыша, один из игроков нападения может находиться в движении (совершать моушен) в направлении, отличном от голевой линии соперника.

e. Квотербек с мячом не может пересекать линию розыгрыша до тех пор, пока явно не избавится от мяча, которого коснётся другой игрок. У.Р. 7-1-3-I no VI

f. Когда мяч передается снэпом на или впереди 5-ярдовой линии по направлению к зачетной зоне соперника (установлен в невыносной зоне), команда нападения обязана 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)

g. 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. 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. 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. (С18)

СТАТЬЯ 5. Вкладка мяча

Нападение может производить неограниченное количество вкладок позади линии розыгрыша.

- a. Производить вкладку может только игрок нападения, находящийся позади линии розыгрыша.
- b. Игрок, выполнявший снэп, не имеет права принимать вкладку вперед.

ШТРАФ - 5 ярдов с базовой точки. (С19)

РАЗДЕЛ 2. Пасы и фамблы

СТАТЬЯ 1. Пас назад

Игрок с мячом имеет право отдавать пас назад, если он находится позади линии розыгрыша, и если совершения паса не происходило смены владения. **У.Р. 7-2-1-I no III**

ШТРАФ - 5 ярдов, также потеря попытки, если фол был совершен командой нападения до смены владения (С35)

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 (С10).

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, 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 только в том случае, если перед этим мяча коснулся любой другой игрок.

Ни один игрок нападения, **добровольно** вышедший за пределы игрового поля во время попытки, не имеет права касаться, сбивать или ловить мяч, находясь в пределах поля или в прыжке.

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

ШТРАФ – Потеря попытки на линии розыгрыша. (С9)

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:

- a. Если брошен игроком нападения, который находится впереди за линией розыгрыша **в момент расставания с мячом.**
- b. Если пас вперед выполнен после того, как игрок с мячом вышел вперед за линию розыгрыша.
- c. Если это второй пас вперед команды нападения в этой попытке.
- d. 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. [С35]

СТАТЬЯ 3. Помеха ловле

Правила помехи ловле применяются только во время розыгрыша легальным пасом вперед и лишь до того момента, как пас не был принят **или паса коснулся игрок.** Для фиксации помехи ловле необходим контакт между игроками.

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.

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 (П9-1-1).

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 сэйфти.

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. 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 no IV.*

СТАТЬЯ 3. Следующий розыгрыш

После реализации мяч должен быть введен в игру командой-соперником разыгрывавшей реализацию команды, со своей 5-ярдовой линии.

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 no IV*

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. Инициирование контакта**

- 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 (таргетинг) запрещено.
- g. Все легальные блицующие имеют право на путь, и игроки нападения должны избегать контакта с ними.

Примечание: даже если не было контакта – это может быть блокировкой со стороны игрока нападения.

ШТРАФ – 10 ярдов с базовой точки. Автоматическая первая попытка, если фол совершен командой защиты (С38).

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

СТАТЬЯ 2. Игра «сквозь» соперника (таргетинг)

- a. Даже имея право на путь, игрок не должен играть «сквозь» соперника и искать **контакта**.
- b. Ни один игрок не имеет права атаковать или отбирать мяч, которым владеет игрок противоположной команды.

ШТРАФ – 10 ярдов с базовой точки. Автоматическая первая попытка, если фол совершен командой защиты (С38).

СТАТЬЯ 3. 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. Автоматическая первая попытка, если фол совершен командой защиты (С38).

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. В первую очередь, игрок должен попытаться вернуть флаг сопернику.

ШТРАФ - 10 ярдов с точки мертвого мяча, применяется как фол на мертвом мяче (С27).

СТАТЬЯ 2. Нечестные действия

- a. Ни один игрок не имеет права блокировать соперников.

ШТРАФ – 5 ярдов с базовой точки (С43).

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

ШТРАФ – 5 ярдов с точки совершения фола, также потеря попытки, если штраф был совершен командой нападения до смены командного владения (С51).

- c. Ни один игрок с мячом не может совершать защиту флага (препятствовать их срыву игроками защиты).

У.Р. 9-2-2-1 no IX

ШТРАФ – 5 ярдов с точки совершения фола, также потеря попытки, если штраф был совершен командой нападения до смены командного владения (С52).

- d. Ни один игрок не имеет право срывать флаги с игрока, не являющегося игроком с мячом или игроком, имитирующим владение. *У.Р. 9-2-2-X no XII*

ШТРАФ - 5 ярдов с базовой точки (С52).

- 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.

ШТРАФ - 5 ярдов с базовой точки (С19).

- f. Запрещено участие в розыгрыше 6 и более игроков.

ШТРАФ - 5 ярдов с базовой точки, точкой фола является линия розыгрыша (С22).

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 (С27).

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 (С3). Штраф - 5 ярдов, если тайм-ауты исчерпаны (С21).

РАЗДЕЛ 3. Замены

СТАТЬЯ 1. Процедура замены игроков

a. Неограниченное количество легальных замен в команде нападения разрешено в период между тем, как мяч стал мёртвым, и моментом, когда снапер впервые коснулся мяча.

b. Неограниченное количество легальных замен в команде защиты разрешено в период между тем, как мяч стал мёртвым, и моментом, когда он был передан легальным снапом.

ШТРАФ – Мяч остаётся мёртвым, 5 ярдов с точки мёртвого мяча (С22).

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, 10 ярдов с точки мёртвого мяча (С22).

ПРАВИЛО 10

Применение штрафов

РАЗДЕЛ 1. Основные положения

СТАТЬЯ 1. Грубые фолы

Грубым называется фол, который подвергает опасности здоровье игрока и заслуживает дисквалификации. (С47)

Любой игрок или тренер, который совершает второй фол за неспортивное поведение в ходе одной игры, должен быть дисквалифицирован.

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

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 очки, прервать игру или засчитать поражение одной из команд.

РАЗДЕЛ 2. Исполнение штрафов

СТАТЬЯ 1. Как и когда штрафы считаются исполненными

- a. Штраф считается исполненным, когда он принят, отклонён или отменён по правилам.
- b. Любой штраф может быть отклонен капитаном или тренером команды, против которой был совершён фол, однако дисквалифицированный игрок в любом случае обязан покинуть игру.
- c. Когда совершён фол, исполнение штрафа должно быть завершено до объявления мяча готовым для следующего розыгрыша.
- d. 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:

1. 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.
2. 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 рассматриваются и применяются отдельно, в порядке их совершения.

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

Базовой точкой является линия розыгрыша.

Исключения:

1. В случае фолов команды нападения, совершенных позади линии розыгрыша, базовой точкой является точка совершения фола.
2. 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.
3. В случае фолов, совершённых после смены 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-О-1 no VI, У.Р. 10-3-1-D-1 no VIII, У.Р. 10-3-1-C-1 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, совершенные обеими командами при мёртвом мяче, взаимно сокращаются, попытка засчитывается.

Фолы во время или после тачдауна или реализации:

1. Штрафы за совершенные соперником заработавшей тачдаун команды фолы, за которые предусмотрен 10-ярдový штраф, подлежат переносу на реализацию. Остальные фолы 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-ярдový штраф, подлежат переносу на следующий снэп. Остальные фолы отклоняются согласно правилам.
4. Штрафы за фолы, совершенные после реализации, подлежат переносу на следующий снэп.

У.Р. 10-3-2-1 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. 10-3-3-1 no II*

Философия применения штрафов

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

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

Нелегальный снэп, задержка игры, вторжение, фальстарт, офсайд, мешающие сигналы, нелегальный сигнал ближнему, нелегальная замена

Технические фолы, штрафы за которые применяются с линии розыгрыша.

Задержка паса, нелегальное касание, нелегальный моушен, нелегальный вынос (как тип розыгрыша), нелегальный блиц, помеха с бровки

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.

Нелегальный пас (вперёд или назад), прыжок, ныряние, защита флага

Нелегальный 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.

Нелегальная вкладка, блокирование, нелегальный срыв флага, удар ногой по мячу, имеющему статус паса, помеха ловле, нелегальный контакт, таргетинг, вмешательство в игру, нелегальное участие.

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

Штрафы за неспортивное поведение применяются как фолы на мёртвом мяче.

Фолы на живом мяче, совершенные 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 фолила до обретения последнего владения. Штраф за фол команды, последней владевшей мячом, будет применён («принцип чистых рук»).

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

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, ФД и ЛМ) или четырех (Р, ФД, ЛМ и СД) судей.

СТАТЬЯ 3. Ответственность

- a. Каждый судья имеет особые обязанности, описанные в Руководстве по судейству Флаг-футбола ИФАФ, 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 ИФАФ.

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 лайнсмена, занимая его позицию.

СТАТЬЯ 2. Основные обязанности

- a. Рефери осуществляет общий контроль над игрой, имеет решающий голос в решении об исходе игры, а его/ее 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, руководит отсчетом игровых часов, управляет часами розыгрыша (25 секунд), отслеживает количество оставшихся командных тайм-аутов, присуждает новую серию попыток и применяет штрафы.
- e. Рефери должен уведомлять главных тренеров обеих команд о любых производимых дисквалификациях.
- f. Рефери осуществляет подсчет игроков команды нападения.
- g. После снэпа рефери отвечает за действия позади линии розыгрыша, происходящие вокруг мяча. В обязанности рефери входит контроль и присмотр за квотербеком.

РАЗДЕЛ 3. Лайнсмен (ЛМ)**СТАТЬЯ 1. Позиция**

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

СТАТЬЯ 2. Основные обязанности

- a. Лайнсмен осуществляет управление счетчиком попыток.
- b. Лайнсмен осуществляет подсчет игроков команды нападения, а также ведёт счет попыткам.
- c. Зонай ответственности лайнсмена является линия розыгрыша и ближайшая к нему/**ней** боковая линия.
- d. Как только мяч пересекает линию розыгрыша на стороне лайнсмена, лайнсмен становится ответственным за контроль игры вокруг мяча на своей стороне поля. Лайнсмен располагается в точке окончания максимального продвижения вперед, сигнализируя об этом рефери.

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

Исходной позицией филд джеджа 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-джедж отвечает за управление игровым временем или контроль оператора игровых часов.
- b. Филд-джедж осуществляет подсчет игроков команды защиты.
- c. Зонай ответственности филд-джеджа является ближайшая к нему/**ней** боковая линия.
- d. Как только мяч пересекает линию розыгрыша на стороне филд-джеджа, филд-джедж становится **ответственным** за контроль игры вокруг мяча. Филд-джедж располагается в точке окончания максимального продвижения вперед, сигнализируя об этом рефери.

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

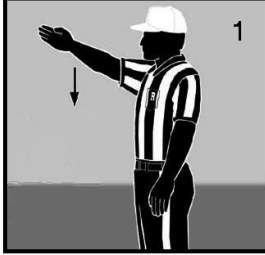


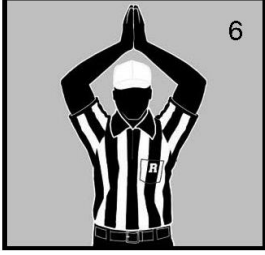
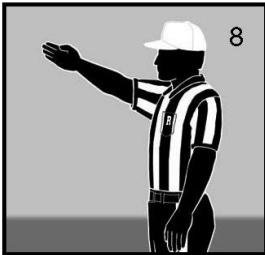
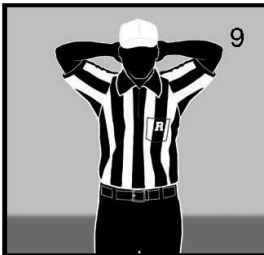

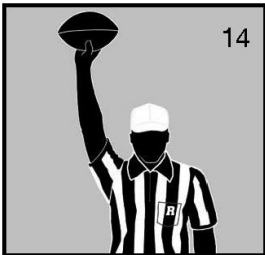




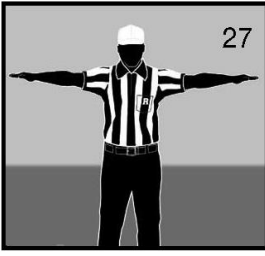
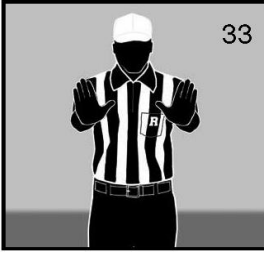
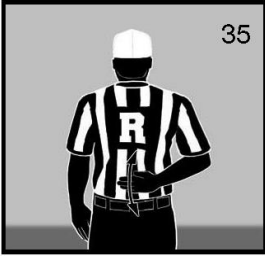

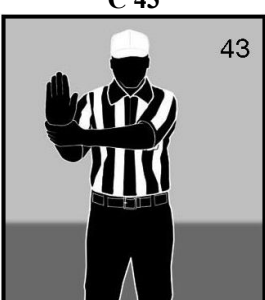
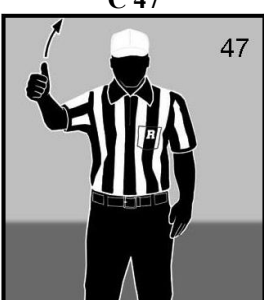
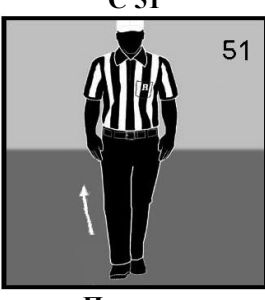
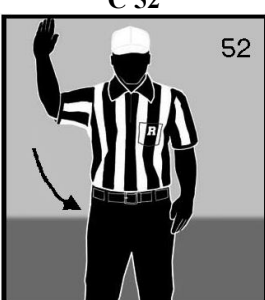
- a. Сайд-джадж отвечает за управление игровым временем или контроль оператора игровых часов.
- b. Сайд-джадж осуществляет подсчёт игроков команды защиты.
- c. Сайд-джадж обязан наблюдать за принимающими, выполняющими глубокие маршруты на длинных пасах, а также выносить решения касательно статуса мяча в своей зоне. Сайд-джадж располагается в точке окончания максимального продвижения вперед при глубоких розыгрышах, сигнализируя об этом рефери.

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 фолоа.

	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
Таргетинг со стороны защиты [также 10 ярдов]	38	9-1-2	БТ
Вмешательство в игру со стороны защиты [также 10 ярдов]	38	9-1-3	БТ
ПОТЕРЯ ПОПЫТКИ (ПП)			
Задержка паса	21	7-1-3	ЛР
Нелегальный пас назад [также 5 ярдов]	35	7-2-1	ТФ
Нелегальное касание	9	7-2-4	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
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 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	19	7-1-5	БТ
Нелегальный пас назад [также ПП]	35	7-2-1	ТФ
Нелегальный пас вперёд [также ПП]	35	7-3-2	ТФ
Блокирование	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	БТ
Помеха с бровки	27	9-2-2	ЛР
Нелегальная замена [также см. штрафы «Потеря 10 ярдов]	22	9-3-1	ММ
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 АПП, если со стороны защиты]	38	9-1-1	БТ
Таргетинг [также АПП, если со стороны защиты]	38	9-1-2	БТ
Вмешательство в игру [также АПП, если со стороны защиты]	38	9-1-3	БТ
Неспортивное поведение	27	9-2-1	ММ
Нелегальная замена как тактика [также см. штрафы «Потеря 5 ярдов]	22	9-3-1	ММ
СПИСАНИЕ КОМАНДНОГО ТАЙМ-АУТА			
Игрок с нелегальной экипировкой не покидает поле	3	9-3-2	ММ
Игрок без обязательной экипировки не покидает поле	3	9-3-2	ММ
Игрок с кровоточащей раной не покидает поле	3	9-3-2	ММ
ПОЛОВИНА РАССТОЯНИЯ			
Если штрафная дистанция превышает половину расстояния до голевой линии		10-2-3	

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/назад</p>	<p>C 38</p>  <p>38</p> <p>Нелегальный контакт</p>
<p>C 43</p>  <p>43</p> <p>Нелегальный блок</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.) – судейское 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.

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. 3-3-5 / 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. 5-1-1 / Новые серии попыток

I. 2 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 квотербек 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. 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.

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

РЕШЕНИЕ: Нелегальный вынос. Офсайд не фиксируется. 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: Формальное пересечение защитником линии розыгрыша при срыве флага будет проигнорировано.

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.

III. 2-я и гол на В-4. Квотербек совершает пас, который сбит 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).

IV. 2-я и гол на В-4, квотербек бросает пас, который принят на пятиярдовой 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.

V. 2-я и гол на В-8, квотербек бросает пас, который подбит игроком нападения позади от линии розыгрыша. Квотербек ловит отскочивший мяч и заносит его в зачётную зону.

РЕШЕНИЕ: Тачдаун. Нелегальный вынос не фиксируется. После обретения владения мячом, которого кто-либо коснулся, квотербек может легально пересекать линию розыгрыша.

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

VI. 2-я и гол на В-8, квотербек получает снэп вкладкой, тут же стучит мячом о спину снэпера коротким броском, откатывает назад, изображая пасовый розыгрыш, а затем выносит мяч до зачётной зоны.

РЕШЕНИЕ: Тачдаун, однако штраф за нелегальный вынос. Квотербек может бежать с мячом вперед от линии розыгрыша лишь в том случае, если был очевидный пас (вперед или назад) или очевидная вкладка, а затем он обрёл владение легальным образом.

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 (принимающий был смещён со своей стационарной позиции), **дополнительно будет применён штраф за фол - нелегальный контакт (10 ярдов).**

II. Игрок нападения, 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 штрафа 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 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 происходит снэп, находится в 6 ярдах от линии розыгрыша.

РЕШЕНИЕ: Если №46 продолжает блиц после снэпа, то розыгрыш должен быть остановлен, и применён штраф за фол на мёртвом мяче за нелегальный сигнал блицующего. Если №46 не продолжает блиц после снэпа, 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 штрафа, 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 получая владение 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 ещё 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 ловит мяч в прыжке и, всё ещё находясь в прыжке, отдает пас назад другому игроку нападения, который, в свою очередь, набирает ярды.

РЕШЕНИЕ: Легальный розыгрыш. Пас был пойман, но не завершён. Таким образом, мяч не менял своего первоначального статуса - первый пас (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 мяча, после чего он отскочил вперед или назад. Если первый принимающий касался земли в момент ловли, то фиксируется 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 вперед), 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 – штрафа 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 мяча 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 блицующего 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. 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 1-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 очко.

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. Блицующий хватает квотербека за шорты в зачетной зоне. Квотербек бросает незавершённый пас вперед.

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 фолоа, 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 окончания розыгрыша, точкой применения штрафа будет точка фолоа 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 проносит мяч до В-14. Его одноклубник сталкивается с соперником в своей зачётной зоне во время возврата мяча.

РЕШЕНИЕ: Сейфти. Точкой применения штрафа за фол (нелегальный контакт) является точка фолоа как базовая (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 обязан пытаться предугадать дальнейшие движения защитника.

III. Игрок защиты встаёт напротив принимающего и расставляет руки, чтобы его заблокировать. После снэпа защитник не двигается, и принимающий пытается обойти его, но касается руки защитника.

РЕШЕНИЕ: Таргетинг 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 блокирует блицующего, выставляя руки в стороны.

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

РЕШЕНИЕ: Таргетинг со стороны нападения. Даже с правом на путь, игрок не должен искать контакта и врзаться в соперника (П 9-1-2).

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 входит в контакт с защитником.

РЕШЕНИЕ: Таргетинг 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: Таргетинг со стороны игрока с мячом. Игрок с мячом обязан избегать контакта, даже если это остановит его продвижение вперёд.

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 оббежать игрока на земле**.

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 штрафа 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 штрафа. Принимающий обязан уважать 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 блокировку.

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 блокировку (5 ярдов) или нелегальный контакт (10 ярдов) со стороны нападения. **Все игроки нападения** должны избегать маршрутов блицующих игроков.

III. **Блицующий** бежит медленно по направлению к квотербеку и блокирует принимающего на маршруте.

РЕШЕНИЕ: Штраф за блокировку (5 ярдов) со стороны защиты. Блицующий имеет ПНП лишь тогда, когда бежит быстро (П 2-2-6), а игроки нападения могут просчитать маршруты блицующего.

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 блокировки принимающих после такой смены.

V. **Блицующий** контактирует со снайпером, **который оставался неподвижным с момента снапа**.

РЕШЕНИЕ: Штраф за таргетинг (10 ярдов и автоматическая первая попытка) со стороны защиты. ПНМ превалирует над ПНП (П 2-13-2).

VI. Блицующий встаёт прямо напротив снайпера и после снапа устремляется по прямой к квотербеку. Снайпер **остаётся неподвижным, используя** ПНМ, и блицующий меняет направление, чтобы избежать контакта. Сразу вслед за этим снайпер начинает движение по своему пасовому маршруту перед блицующим, и оба они сталкиваются.

РЕШЕНИЕ: Штраф за таргетинг (10 ярдов) со стороны нападения. Блицующий теряет ПНП в момент изменения направления движения, но это не дает снайперу права провоцировать столкновение.

ПРИМЕЧАНИЕ: Штрафа не будет, если у блицующего **есть возможность изменить направление движения вновь, тем самым избежав контакта**.

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

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

VIII. Принимающий пересекает маршрут **блицующего**. Блицующий предпринимает попытку избежать контакта, однако всё равно сталкивается с принимающим.

РЕШЕНИЕ: Штраф за **нелегальный контакт** (10 ярдов) со стороны нападения.

IX. Принимающий пересекает маршрут движения **блицующего**. Блицующий не пытается избежать контакта и сталкивается с принимающим.

РЕШЕНИЕ: Штраф за блокировку (5 ярдов) со стороны нападения, штраф за таргетинг (10 ярдов + автоматическая первая попытка) со стороны защиты. Фолы взаимно сокращаются.

- X. Принимающий пересекает направление движения близующего, но блокирует его. Близующий ударяет принимающего выставленной рукой, пробегая мимо.
РЕШЕНИЕ: Таргетинг со стороны близующего. Даже с ПНП **близующий не может инициировать** контакт.
- XI. Близующий останавливается перед уже освободившимся от мяча квотербеком и касается руками его бедра.
РЕШЕНИЕ: Нет штрафа за касание, контакт предполагает усилие и эффект.
- XII. Близующий 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. Близующий останавливается в момент, когда квотербек выпускает мяч. Естественное бросковое движение с последующим шагом вперед приводит к контакту квотербека с близующим
РЕШЕНИЕ: Нет штрафов за контакт. Оба игрока находятся в статичном положении и согласно правилу 2-13-1 имеют ПНМ.
- XIV. Близующий совершает вертикальный прыжок в момент, когда квотербек совершает бросок. После броска квотербек делает три шага вперед и входит в контакт с близующим
РЕШЕНИЕ: Штраф за нелегальный контакт со стороны нападения. Близующий имеет ПНМ, **несмотря на прыжок**. Если инерция прыжка приведёт близующего к контакту с квотербеком – **фол будет со стороны защиты**.
- XV. Близующий прыгает вперед в попытке заблокировать мяч и касается мяча до того, как тот покидает руку квотербека, либо касается руки квотербека после того, как тот уже выполнил бросок.
РЕШЕНИЕ: Штраф за таргетинг со стороны защиты, потому что целью атаки был мяч во владении игрока (П 9-1-2).

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 **пытается сорвать с него флаг в отчаянном прыжке**. Контакта нет, и защитник изрядно не дотягивается до флага.
РЕШЕНИЕ: Нет штрафов. Чтобы действия игрока с мячом были фолом, должна иметь место реальная попытка сорвать флаг. Прыжок защитника легален.
- III. Игрок с мячом движется **прямо** по направлению к защитнику и незадолго до встречи с ним наклоняет верхнюю часть корпуса вперед.
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 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 вперед для набора дополнительных ярдов перед срывом с него флага.
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 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 вперед для набора дополнительных ярдов.
РЕШЕНИЕ: Нет штрафа. Поскольку флаг был сорван сзади, вытянутая вперед 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 вбок со вращением, чтобы избежать срыва флага защитником.

РЕШЕНИЕ: Прыжок со стороны игрока с мячом. Хотя вращение само по себе и легально, прыжок игрока с мячом в любом направлении является фолом.

IX. Игрок с мячом бежит вдоль боковой линии по направлению к углу зачётной зоны. Защитник пытается вынудить игрока с мячом выйти за пределы поля, 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: Тачдаун, но штраф за нелегальный контакт со стороны игрока с мячом. Нет штрафа за ныряние/прыжок, поскольку не было попытки срыва флага, однако имеет место нелегальный контакт, поскольку игрок с мячом отвечает за контакт.

ПРИМЕЧАНИЕ: Может иметь место второй фол за ныряние (с прыжком), если защитник пытается сорвать флаг. Защита может принять либо штраф за ныряние с потерей попытки, либо штраф за нелегальный контакт.

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

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

XI. После того, как квотербек совершил пас назад товарищу по команде, блицующий 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 блицующий провоцирует квотербека при позднем срыве флага.

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

Принимающий совершает мафф и ловит мяч со второй попытки.

РЕШЕНИЕ: Нет штрафа 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

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 снайпер касается мяча и отдаёт снайперу, 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 – 10 ярдов с предыдущей точки, 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 фола нет. Равным образом не будет фола, 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. 10-2-4 / 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 блокирует блицующего 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 блокирует блицующего на А-10, а при возврате блицующий блокирует (5 ярдов штрафа) снэпера 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 является точка фола. 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, повтор попытки. Фолы - не штрафы - сократятся, у тренера нет возможности отклонить штраф.

У.Р. 10-3-1-О / 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 блокирует блицующего 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 блокирует блицующего 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 блокирует блицующего 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 блокирует блицующего 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 блокирует защитника 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 середина на А-7.

VI. 2-я и середина на А-7. Квотербек отказывает назад и бросает пас, который ловит принимающий и заносит тачдаун. Снэпер блокирует защитника 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.

У.Р. 10-3-1-D / 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 блокирует снэпера 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 блокирует снэпера 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 блокирует снэпера, 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 блокирует другого принимающего 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 отказывает назад и бросает пас, который ловит принимающий и заносит тачдаун. До совершения паса защитник блокирует снэпера 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. Блицующий 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 пасом мяч, чтобы избежать завершения паса, и тот падает на землю незавершённым.

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 пасом 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-C / Применение штрафов с базовой точки при смене 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 владения снэпер 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 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 владения партнёр по команде возвращающего блокирует снапера на А-18.
РЕШЕНИЕ: Базовой точкой является точка фола. Штраф применяется с А-18. Следующий розыгрыш – 1-я и гол 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 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. Снэпер 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). **Нападение сохранит мяч**, базовой точкой является точка мёртвого мяча (П 10-3-1 **Исключение 3**). Следующий розыгрыш – 1-я и середина 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. Снэпер ловит мяч в воздухе и выносит его до отметки А-20. После второй смены владения партнёр по команде снапера блокирует соперника на отметке А-18.
РЕШЕНИЕ: Штраф за блокировку. **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. Снэпер ловит мяч в воздухе и выносит его до отметки А-20. После первой смены владения партнёр по команде возвращающего блокирует соперника на отметке А-18. После второй смены 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 блицующих **одновременно** дают сигнал блицующего.
РЕШЕНИЕ: **Мяч остаётся мёртвым**. Фол за **нелегальный** сигнал блицующего. 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. 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 следующий розыгрыш. 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 в ходе розыгрыша
РЕШЕНИЕ: Очки не засчитываются. Штраф будет применён, а 1-очковая реализация переиграна с В-15.
ПРИМЕЧАНИЕ: Если это была помеха ловле со стороны нападения (штраф за которую включает потерю попытки), очки не засчитываются, реализация unsuccessful. Штраф не будет применён на следующий розыгрыш (П-10-3-2-3). Следующий розыгрыш – 1-я и середина для команды В с В-5.

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

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-3. Защита совершает помеху ловле в зачётной зоне. Пас был не завершён.

РЕШЕНИЕ: Штраф применяется с отметки В-3 и включает автоматическую первую попытку. Следующий розыгрыш – 1-я и гол на В-1.5.