

ЗАТВЕРДЖУЮ
Заступник Міністра
молоді та спорту України
Олексій НІКІТЕНКО

ПРАВИЛА
спортивних змагань з американського футболу



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№17/3.2/24 від 17.07.2024
КЕП: Нікітенко О. В. 17.07.2024 12:43
3FAA9288358EC003040000015FD3800115AD300

I. Загальні положення

1. Ці Правила спортивних змагань з американського футболу (далі – Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з американського футболу, які проводяться на території України.

2. Ці Правила розроблено відповідно до Правил та Положень Міжнародної Федерації Американського Футболу (IFAF).

3. Вимоги цих Правил стосуються усіх дисциплін, з яких проводяться спортивні змагання з американського футболу.

4. Спортивні змагання з американського футболу проводяться з метою:

1) популяризації і подальшого розвитку всіх дисциплін американського футболу в Україні;

2) пропаганди здорового способу життя та залучення молоді до занять американським футболом;

3) становлення та активізації навчально-тренувальної роботи у спортивних організаціях та регіонах України;

4) визначення чемпіона та володаря Кубка України з американського футболу;

5) підвищення рівня майстерності спортсменів та класу гри команд;

6) виявлення перспективного резерву та відбору сильніших спортсменів до складів збірних команд України для участі у міжнародних спортивних змаганнях.

5. Право внесення змін до Правил належить Президії Української Ліги Американського Футболу (далі – Федерація). Зміни вступають в дію після їх затвердження Міністерством молоді та спорту України.

6. Терміни та скорочення, які вживаються у цих Правилах, наведені у Додатках.

7. Прийняття рішень, що не передбачені цими Правилами, не можуть суперечити цим Правилам.

8. Антидопінгові заходи під час спортивних змагань організовуються і проводяться відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (зі змінами), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру України (далі – НАДЦ), затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

9. Відбір допінг-проб може проводитись під час усіх офіційних спортивних змагань та поширюється на всіх спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях.

10. Організатори спортивних змагань:

1) здійснюють заходи щодо запобігання участі відсторонених або тимчасово відсторонених від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням Антидопінгових правил осіб. Зокрема, організатори під час прийому заявок, реєстрації учасників спортивних змагань, затвердження суддівського складу тощо здійснюють перевірку кожного з учасників на відсутність його у списках відсторонених чи тимчасово відсторонених на сайтах НАДЦ, відповідної міжнародної спортивної федерації та Міжнародного агентства з тестування. У випадку наявності інформації щодо відсторонення такі особи (спортсмени, тренери, лікарі, допоміжний персонал спортсмена) не допускаються до участі у спортивних змаганнях;

2) реєструють спортсменів до участі у спортивних змаганнях в разі умови проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти на освітній платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участі відповідної міжнародної спортивної федерації чи Національного антидопінгового центру;

3) забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, який відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА;

4) забезпечують безперешкодний доступ офіцерів допінг-контролю та іншого персоналу з відбору допінг проб до пункту допінг-контролю, всіх приміщень та місць проведення спортивних змагань, де можуть перебувати спортсмени, їх допоміжний персонал, судді, представники організаторів;

5) забезпечують недопущення перешкоджання чи втручання в роботу офіцерів допінг-контролю, іншого персоналу з відбору допінг проб під час процедури тестування спортсменів (зокрема, під час повідомлення спортсменів щодо обрання їх для тестування, супроводження спортсменів до пункту допінг-контролю, здійснення процедур під час здачі спортсменом допінг проби, документального оформлення процедури допінг-контролю тощо);

6) за можливістю у найкоротший термін інформують НАДЦ щодо всіх виявлених випадків можливих порушень Антидопінгових правил використання, зберігання, призначення, розповсюдження заборонених речовин, втручання в процедури допінг-контролю тощо).

11. Спортивні змагання з американського футболу проводяться відповідно до Регламенту, що затверджується організатором.

II. Організація та проведення спортивних змагань

1. Види та дисципліни виду спорту.

Спортивні змагання з американського футболу – командні.

Спортивні змагання з американського футболу відрізняються за:

1) дисципліною:

американський футбол у приміщеннях;

американський футбол 8×8;

флаг-футбол;

пляжний флаг-футбол;

манежний флаг-футбол;

2) статтю учасників спортивних змагань:

чоловічі;

жіночі;

мікс (чоловіки та жінки у регламентованому Правилами співвідношенні);

3) віковими категоріями учасників спортивних змагань:

діти: 11 років і молодші;

юнаки, юначки: 12-13 років;

кадети, кадетки: 14-15 років;

юніори, юніорки: 16-17 років;

молодь: 18-21 рік;

дорослі (чоловіки, жінки): 18 років і старші.

Під час спортивних змагань визначаються та вирішуються питання організаційної, навчально-тренувальної та виховної роботи в спортивних командах.

Загальне керівництво організацією та проведенням спортивних змагань здійснює Федерація, відповідальність за підготовку місць та безпосереднє проведення спортивних змагань покладається на місцеві осередки Федерації та головні суддівські колегії, сформовані Федерацією.

2. Порядок проведення, суддівство спортивних змагань, визначення переможців.

Порядок проведення та суддівство спортивних змагань визначається Регламентом та регламентними документами Федерації.

Переможець у кожній грі визначається за більшою кількістю набраних ігрових очок.

Переможець у спортивних змаганнях визначається за більшою кількістю турнірних очок, набраних за підсумками всіх проведених у спортивних змаганнях ігор (за перемогу команді надається три турнірних очка, за нічию два, за поразку одне). В разі однакової кількості турнірних очок у двох або більше команд місця команд у спортивних змаганнях визначаються за додатковими

показниками, визначеними Регламентом та регламентними документами Федерації.

3. Медичне забезпечення спортивних змагань, антидопінговий контроль.

Відповідно до статті 51 Закону України «Про фізичну культуру і спорт» допуск осіб до занять фізичною культурою і спортом здійснює лікар спортивної медицини.

Медичне забезпечення та допуск до спортивних змагань регламентується наказом Міністерства молоді та спорту України та Міністерства охорони здоров'я України від 15.07.2020 року № 603/1608 «Про медичне забезпечення проведення фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів», зареєстрований в Міністерстві юстиції України 31 липня 2020 року за № 731/35014.

Послуги зі спортивної медицини особам, які займаються фізичною культурою та спортом, надають заклади лікарсько-фізкультурної допомоги та заклади охорони здоров'я, що мають у штаті посаду лікаря зі спортивної медицини та мають право на проведення медичних оглядів та надання медичних послуг з допуску особам до занять фізичною культурою та спортом.

Для медичного забезпечення спортивних змагань залучаються кваліфіковані медичні працівники. Присутність лікаря зі спортивної медицини обов'язкова під час проведення спортивних змагань всіх рівнів. Медичні бригади, які обслуговують спортивно-масові заходи, зобов'язані мати все необхідне для надання невідкладної медичної допомоги та транспортування постраждалих у відповідні лікувально-профілактичні заклади.

Лікар спортивних змагань входить до складу суддівської колегії на правах заступника головного судді. Всі його рішення в межах компетенції обов'язкові для учасників, суддів, організаторів спортивних змагань.

Лікар представляє в організаційний комітет або суддівську колегію план медичного забезпечення спортивних змагань та звіт після їх закінчення згідно із затвердженою формою.

III. Учасники спортивних змагань

До участі у спортивних змаганнях з американського футболу допускаються команди областей, Автономної Республіки Крим, міст Києва та Севастополя, спортивних клубів, фізкультурно-спортивних товариств, відомств та дитячо-юнацьких спортивних шкіл.

Всі учасники спортивних змагань незалежно від віку та статі зобов'язані знати правила гри і брати участь у грі відповідно до встановлених Правил, виконувати рішення суддів стосовно гри, виконувати вимоги щодо екіпірування. Всі спортсмени зобов'язані мати поліс медичного страхування від нещасного випадку та для участі у спортивних змаганнях.

Порядок допуску команд та спортсменів до участі у спортивних змаганнях визначається регламентними документами Федерації та Регламентом. Регламент визначає систему проведення спортивних змагань, умови, терміни їх проведення, порядок проведення мандатної комісії з допуску спортсменів до спортивних змагань, умови визначення переможців, їх нагородження та інші питання щодо організації та проведення спортивних змагань.

Учасники спортивних змагань мають право отримувати нагороди за спортивні результати, отримувати спортивні звання та спортивні розряди, звертатись до суддів через капітана команди, мають можливість через офіційних представників команди подавати апеляції на рішення організаторів та суддів спортивних змагань до відповідних структурних підрозділів організацій, які організовують і проводять спортивні змагання.

IV. Місце проведення спортивних змагань

Відповідно до постанови Кабінету Міністрів України від 18 грудня 1998 року № 2025 "Про порядок підготовки спортивних та інших спеціально відведених місць для проведення масових спортивних та культурно-видовищних заходів":

- 1) підготовка спортивних споруд покладається на її власників;
- 2) контроль за підготовкою спортивних споруд та безпеку під час проведення спортивних змагань здійснюють робочі комісії обласних (міських) державних адміністрацій за місцем проведення спортивних змагань.

Власник спортивної споруди не менше ніж за чотири години до початку спортивних змагань зобов'язаний подати до робочої комісії акт щодо її готовності до проведення спортивних змагань.

Клуб-господар матчу несе відповідальність за громадський порядок та безпеку до, під час та після матчу у спортивній споруді та прилеглої до неї території, яка визначена у паспорті спортивної споруди, і зобов'язаний мати:

- 1) акт (сертифікат) державної комісії з контролю за станом спортивних споруд;
- 2) договір на оренду основної та резервної спортивної споруди;
- 3) угоду клубу та дирекції спортивної споруди зі службами медичної допомоги, пожежної безпеки, органами внутрішніх справ щодо забезпечення громадського порядку та охорону учасників спортивних змагань, офіційних осіб і глядачів до, під час та після закінчення матчів.

Невиконання вимог, передбачених цим пунктом, що стало причиною виникнення надзвичайних обставин під час проведення спортивних змагань, тягне за собою відповідальність, передбачену законодавством України.

В дні проведення спортивних змагань організатори спортивних змагань спільно з правоохоронними органами і адміністрацією, робітниками стадіонів зобов'язані вжити усі необхідні заходи щодо забезпечення громадського спокою та безпеки за одну годину до початку матчу і здійснювати їх до повного виходу глядачів та учасників спортивних змагань за межі спортивної споруди.

V. Матч

У матчі беруть участь дві команди, кожна з яких складається не більше ніж з 11 гравців, які грають на прямокутному полі накачаним м'ячем, що має форму витягнутого сфероїда.

Команда може легально грати складом менше 11 гравців, але може заробити фол за нелегальну формацію, якщо не будуть виконані такі вимоги:

- 1) під час вільного удару з кожної зі сторін від кікера знаходиться не менше чотирьох гравців команди А;
- 2) під час снєпу на лінії сутички знаходиться не менше п'яти гравців з номерами від 50 до 79, і не більше чотирьох гравців перебувають у бекфілді.

1. Гольові лінії

Гольові лінії, по одній для кожної команди, наносяться на протилежних кінцях поля, і кожній команді має бути надана можливість пронести м'яч через гольову лінію суперника за рахунок виносу, пасу або удару у м'яч ногою.

2. Судді

Гра проводиться під контролем суддівської бригади.

3. Капітани команд

Кожна команда має представити рефері не більше чотирьох гравців як капітанів. Один із цих гравців під час гри представляє свою команду на полі в ході спілкування із суддями.

4. Особи, на яких поширюється дія цих Правил

Усі особи, на яких поширюється дія цих Правил, підпорядковуються рішенням суддів.

До таких осіб належать: особи, які знаходяться в командній зоні, гравці, замінені та запасні гравці, тренери, спортивні лікарі, члени групи підтримки, члени музичних груп та оркестрів, талісмани, коментатори спортивних змагань, аудіо-/відео-/світлооператори та інші особи, які мають відношення до команд.

VI. Поле

1. Розмітка поля

Поле є прямокутним простором з розмірами, лініями, зонами, воротами і пілонами, які представлено у малюнках Додатку 1.

Коли розмір стадіону не дозволяє здійснити повнорозмірну розмітку поля, адміністрація матчу може використовувати в якості одиниці виміру IFAF ярд. IFAF ярд становить 36 дюймів (0,91 м), але він може бути скорочений до 32,12 дюймів (0,86 м) у разі потреби вмістити 100 ярдів поля та дві залікові зони у 10 ярдів у межах доступної ігрової поверхні. Якщо довжина поля зменшена відповідності із IFAF ярдом, інші розміри та розмітки, зазначені в цих Правилах, мають бути відповідно зменшені. Довжина ярдового ланцюга має бути зменшена відповідно до розмітки поля.

Усі розмірні лінії на полі мають бути білого кольору, шириною в чотири дюйми (0,1 м). 24-дюймові (0,61 м) короткі ярдові лінії, нанесені на відстані чотири дюйми від бокової лінії за всією довжиною хеш-маркерів, є обов'язковими. Усі ярдові лінії мають бути нанесені на відстані чотири дюйми від бокової лінії.

Маркування суцільною білою лінією області між боковою лінією та лінією, що обмежує тренерську зону, є обов'язковим.

У залікових зонах допустиме нанесення білих маркувань або контрастних декоративних елементів (наприклад, назва команд), але вони не можуть бути ближчими, ніж чотири фути (1,21 м) до будь-якої з ліній.

На критому стадіоні дах має бути на висоті не менше 90 футів (27,5 м) над полем.

2. Зони безпеки, командні та тренерські зони

Кордон зони безпеки наноситься пунктирною лінією, кожен штрих якої дорівнює 12 дюймам (0,3 м) з інтервалами 24 дюйми (0,6 м), на відстані 18 футів (5,5 м) від бокової лінії та кінцевої лінії, за винятком стадіонів, на яких це не дозволяє зробити загальна площа поля. На таких стадіонах кордон зони безпеки не може бути меншим шести футів (1,8 м) від бокових і кінцевих ліній. Кордон зони безпеки має ширину чотири дюйми і може бути жовтого кольору. Лінія, що позначає межу командної зони, має бути суцільною.

З обох боків поля, в межах зони безпеки та між 20-ярдовими лініями має бути нанесена командна зона, призначена тільки для запасних гравців, тренерів та іншого персоналу, пов'язаного з командою.

Командна зона призначена тільки для членів команди у повній формі та максимум 25 інших осіб, які безпосередньо беруть участь у грі.

Тренерам дозволяється перебувати в тренерській зоні (Додаток 1), обмеженою межею зони безпеки та тренерською лінією в межах 20-ярдових ліній.

3. Ворота

Ворота це дві стійки білого або жовтого кольору, що піднімаються не менше ніж на 30 футів над землею. Вони з'єднуються горизонтальною

поперечиною білого або жовтого кольору, вершина якої знаходиться над землею на рівні 10 футів. Внутрішня сторона стійок і перекладини мають знаходитися в одній вертикальній площині, що і внутрішній край кінцевої лінії. Ворота знаходяться поза межами поля (Додаток 2).

Стійки над поперечиною мають бути білого або жовтого кольору і знаходитися один від одного на відстані 18 футів (5,5 м) та 6 дюймів (0,15 м) між їх внутрішніми сторонами.

Опора(опори) воріт має бути оббита пружним матеріалом від землі до висоти не менше 6 футів (1,8 м).

В якості альтернативи, якщо одних воріт немає або вони стають непридатними для використання, гра може продовжитися без них за взаємною згодою головних тренерів обох команд.

Якщо ворота відсутні, матч може бути зіграний за взаємною згодою головних тренерів обох команд. У такому разі не буде філд-голів, за які нараховуються очки.

4. Пілони

На полі мають бути встановлені чотиристоронні пілони з м'якого матеріалу, що гнеться, розміром 4x4 дюйми і висотою 18 дюймів, в яку може входити простір в два дюйми між основою пілона і поверхнею поля. Пілони мають бути червоного чи помаранчевого кольору. Пілони ставляться у восьми точках, в яких бічні лінії перетинаються з гольовими та кінцевими лініями (Додаток 2). Чотири пілони, що позначають місце перетину кінцевої лінії та лінії хешів, встановлюються за межами кінцевої лінії на відстані трьох футів.

5. Індикатори лінії цілі та спроби

Офіційний індикатор лінії цілі (ярдовий ланцюг) та лічильник спроб мають використовуватися приблизно за шість футів зовні від бокової лінії, за винятком стадіонів, де це не дозволяє простір. Ярдовий ланцюг та лічильник спроб мають знаходитися на стороні протилежного від прес-боксу поля.

Ярдовий ланцюг з'єднує дві штанги висотою не менше п'ять футів (1,52 м). Довжина розтягнутого ланцюга вимірюється між внутрішніми сторонами штанг і становить 10 ярдів.

Лічильник спроб має бути встановлений на штангу висотою не менше п'яти футів, на відстані шести футів від бічної лінії.

VII. М'яч

М'яч має відповідати наступним характеристикам:

бути новим чи майже новим (майже новий м'яч – це м'яч, який не зазнав змін і зберігає властивості та якості нового м'яча);

мати покриття з чотирьох частин зі шкіри з галько-зернистою поверхнею, що не має будь-яких нерівностей, крім швів;

мати 8 шнурів, що стягують м'яч, і розташовані на однаковій відстані один від одного;

бути кольорами натуральної коричневої шкіри;

мати дві білі смужки шириною один дюйм (2,5 см), розташовані на відстані 3-3,2 дюйми (7-8 см) від кінця м'яча і нанесені тільки на двох частинах, стягнутих шнурівкою;

відповідати розмірам та формі, вказаним в Додатку 3 (виняток: організаційний комітет може дозволити використовувати м'яч меншого розміру у матчах жіночих, юнацьких, юніорських та дитячих команд);

бути накачаним до тиску 12,5-13,5 psi (0.87-0.94 атм);

мати вагу не менше 14 і не більше 15 унцій (396-425 г).

VIII. Гравці та ігрове екіпірування

Усі гравці мають номери від 0 до 99. Рекомендований розподіл ігрових номерів наведено в Додатку 4.

1. Обов'язкове екіпірування.

Наступні елементи екіпірування є обов'язковими для всіх гравців:

шолом;

бічні щитки на стегнах;

джерсі;

наколінники;

капа;

бриджі;

каркас;

шкарпетки (гетри);

фронтальні щитки на стегнах.

2. Додаткове екіпірування

Використання наведених нижче предметів дозволено:

рушники та муфти (грівки для рук);

рукавички;

захисний візор;

емблеми;

анти-відблиск;

ігрова інформація.

3. Нелегальне екіпірування

До нелегального екіпірування відносяться:

надіте гравцем спорядження, яке може травмувати або наразити на небезпеку інших гравців;

використання пластиру або будь-якого іншого бинта, призначеного для захисту або запобігання травми, вимагає дозволу ампайра;

використання жорстких, абразивних або твердих матеріалів, якщо вони не закриті з усіх зовнішніх сторін та торців, потребує дозволу ампайру;

шипи висотою понад 1/2 дюйма (1,25 см) від підшви;

будь-яке екіпірування, здатне заплутати або обдурити суперника;

будь-яке екіпірування, яке надає нечесну перевагу гравцеві перед суперником;

клейкий матеріал, фарба, жир або будь-яка інша слизька субстанція, нанесена на спорядження або тіло гравця, його одяг або аксесуари;

додаткові предмети на формі, крім рушників;

щитки для ребер, додаткові елементи каркаса та щитки для спини, не закриті формою повністю;

носіяння видимих бандан на полі поза командної зони;

нестандартні перевантажені маски для захисту обличчя;

екіпірування, яке було змінено таким чином, що знижує захист гравця, який застосовує це екіпірування, або будь-якого іншого учасника гри.

4. Нелегальні сигнальні пристрої

Забороняється екіпірувати гравців електронними, механічними або іншими сигнальними комунікаційними пристроями, які оснащені будь-якими джерелами живлення або з функцією запису звуку (Виключення: Приписаний лікарем слуховий для гравців, які слабочують).

5. Телефони тренерів

Телефони та навушники (гарнітури) тренерів не підлягають дії цих Правил до або під час гри. Організаційний комітет може розробити керівництво для вирішення ситуацій, пов'язаних із заборонаю гарнітур тренерів.

6. Комунікація рефері

Наполегливо рекомендується наявність мікрофона у рефері для використання під час усіх оголошень. Рекомендується використання мікрофонів петличного типу. Їм має керувати сам рефері, залишаючи його вимкненим решту часу.

ІХ. Дисципліни американського футболу

1. Дисципліна американський футбол у приміщенні

Матч

У матчі беруть участь дві команди, кожна з яких складається не більше ніж з восьми гравців. Кількість гравців у ростері не більше 21 гравця.

Поле

Поле є прямокутним або округленим прямокутником (Додаток 1) розміром 66 ярдів у довжину, та 28 ярдів у ширину. Залікові зони мають глибину – вісім ярдів, ігровий простір між гольовими лініями – 50 ярдів.

Ворота

Ворота це дві стійки білого або жовтого кольору, що піднімаються не менше ніж на 15 футів над землею і знаходяться один від одного на відстані дев'ять футів (2,75 м) між їхніми внутрішніми сторонами.

Періоди, тайм-аути

Перший та другий період розпочинається з початкового удару, який здійснюється командою зі своєї гольової лінії.

Матч складається з двох періодів, кожен з яких складається з двох чвертей тривалістю 15 хвилин кожна. В останніх 30 секундах кожної чверті оголошується 30-секундне попередження.

Команді надається три тайм-аути на кожен період. Не використані тайм-аути не переносяться на другий період.

Після оголошення м'яча готовим до гри, Команда А має ввести його у гру протягом 30 секунд.

На лінії сутички

На лінії сутички має розміщуватись не менше трьох гравців. Один з беків може легально виконувати розгін у бік залікової зони суперника, але не перетинати нейтральну зону до виконання снєпу.

Команда В зобов'язана мати три гравців навпроти гравців лінії сутички команди А, які розміщені у триточковій або чотириточковій стійці.

Окрім трьох гравців Команди В, які знаходяться навпроти лінії сутички команди А бліцувати дозволено лише одному лайнбекеру Команди В.

Удари у м'яч ногою

Гра проходить без виконання панту.

Набір очок

В разі успішного виконання філд-голу з відскоку команда отримує – 4 очки.

2. Дисципліна американський футбол 8×8

Матч

У матчі беруть участь дві команди, кожна з яких складається не більше ніж з восьми гравців. Кількість гравців у ростері не більше 25 гравців.

Поле

Поле є прямокутним розміром 100 ярдів у довжину, та 40 ярдів у ширину. Залікові зони мають глибину – 10 ярдів, ігровий простір між гольовими лініями – 80 ярдів.

Періоди, тайм-аути

Матч складається з двох періодів, кожен з яких складається з двох чвертей тривалістю 12 хвилин кожна. В останніх двох хвиликах кожного періоду оголошується двохвилинне попередження.

Перший та другий період розпочинається з початкового удару, який здійснюється командою з 20-ярдової лінії.

Після оголошення м'яча готовим до гри, Команда А має ввести його у гру протягом 40 секунд.

На лінії сутички та легальні формації

На лінії сутички має розміщуватись не менше трьох гравців та не більше п'яти. Кількість беків Команди А не може перевищувати трьох гравців.

Команда В зобов'язана мати не більше трьох гравців навпроти гравців лінії сутички команди А.

3. Дисципліна флаг-футбол

Флаг-футбол є безконтактною дисципліною американського футболу в якій заборонені будь-які силові прийоми. Ігри проводяться відповідно до міжнародних Правил флаг-футболу.

Поле

Поле має бути прямокутною зоною з розмірами та лініями, як зазначено у схемі (Додаток 1).

Ігрове поле: довжина 50 ярдів (45,75 м) плюс кінцеві зони 10 ярдів (9,15 м), ширина 25 ярдів (22,90 м).

Загальний необхідний простір для поля, включаючи зону безпеки: 76 ярдів (69,55 м) x 31 ярд (28,40 м).

Позначки одно- і двохочкової реалізації мають довжину один ярд (0,90 м) та бути на відстані п'ять ярдів (4,57 м) і 10 ярдів (9,15 м) відповідно від гольової лінії. Небігові зони мають бути позначені конусами на бічній лінії та/або пунктирною лінією.

Гра, м'яч

Гра проводиться між двома командами не більше ніж у п'ять гравців у кожній, у прямокутному полі та з регламентованим м'ячем. Команди можуть грати з меншою кількістю гравців у полі. Але якщо не вистачає більше ніж одного гравця від необхідної кількості, такій команді присуджується поразка.

Ростери команд складаються максимум з 15 гравців (п'ять у полі та 10 запасних).

У змаганнях дорослих команд дозволяється брати участь гравцям віком 16 років та старше з письмового дозволу батьків.

Гра проводиться під наглядом двох чи більше суддів.

Загальний час гри складає 40 хвилин, розділений на дві половини по 20 хвилин. Період, коли діють обмеження за часом, складає 2 хвилини.

Для чоловічих або змішаних команд слід використовувати м'ячі звичайного розміру.

Для жіночих ігор слід використовувати м'ячі юніорського розміру (TDY). Для юніорських ігор віком до 16 років слід використовувати м'ячі юніорського розміру (TDY). Для дитячих ігор з учасниками віком до 13 років слід використовувати м'ячі дитячого розміру (TDJ).

М'ячі не обов'язково мають бути шкіряними.

Екіпірування

Гравці команд-суперників мають носити футболки та шорти різних контрастних кольорів.

Гравці команд мають носити щільно закріплені пояси прапорців з поп-пазами та два однакових прапорці. Гравці мають стежити, щоб перед початком кожного розіграшу прапорці знаходилися чітко за стегнами на рівні поясу. Пази мають бути розміщені назовні вниз. Прапорці мають бути чітко видно і вільно звисати. Заборонено прикривати прапорці будь-якою частиною форми гравця.

Прапорці кожної команди мають бути єдиного однакового кольору та відрізнитися від кольору штанів/шортів. Прапорці та поп-пази заборонено змащувати, склеювати чи будь-яким чином змінювати. Будь-який гравець, який навмисно маніпулює прапорцями має бути дискваліфікований.

Якщо використовується внутрішньоротова захисна капа, вона має бути видима: не білого кольору і без частини, що виходить більше ніж на 0,5 дюйма (1,25 см) з рота. Використання капи настійно рекомендовано.

Прапорці та їх кріплення мають бути виготовлені з одного матеріалу, бути одного кольору і без гострих країв. Характеристики прапорців наведено у Додатку 15.

Нелегальне екіпірування:

будь-які натільні каркаси, шоломи або головні убори (кепки, капюшони, бандани, пов'язки тощо);

будь-яке захисне екіпірування, що наражає на ризик інших учасників гри (наколінники з гострим або твердим краєм і т.д.);

всі види окулярів або оправ, виконані з матеріалу, що б'ється (примітка: до використання дозволені сертифіковані спортивні окуляри, виконані зі штучного матеріалу, відповідно до стандартних вимог);

ювелірні прикраси мають бути зняті або повністю прикриті;

додатки до форми, такі як рушники чи грілки для рук;

будь-які електронні, механічні чи інші пристрої зв'язку з тренерським штабом чи іншими особами.

4. Дисципліна пляжний флаг-футбол

Ігри проводяться відповідно до міжнародних Правил флаг-футболу з зазначеними нижче доповненнями.

Поле

Поверхня ігрового поля має бути піщаною і не бути твердою. Ігрове поле (Додаток 1): довжина 25 ярдів (22,90 м), гольові зони 10 ярдів (9,15 м), ширина 25 ярдів (22,90 м).

Загальний необхідний простір для одного поля, включаючи зони безпеки: 51 ярд (46,70 м) x 31 ярдів (28,40 м).

Ширина ліній: два дюйми (п'ять см), розмітка має бути із суцільних стрічок, надійно закріплених на землі за допомогою плоских шипів. Розміри зони безпеки аналогічні тим, які у флаг-футболі.

Небігова зона позначається маркерними конусами.

Для ігор міжнародних чемпіонатів не потребується додаткова розмітка, але мають використовуватись пілони замість маркерних конусів та мають бути: ігровий годинник, годинник розіграшу та ігрове табло.

Гра

Гра проводиться між двома командами не більше ніж у чотири гравці у кожній. Ростери команд складаються максимум з 10 гравців.

Загальний час гри складає 30 хвилин, розділений на дві половини у 15 хвилин кожна половина гри. Період, коли діють обмеження за часом, скорочується до 1 хвилини.

На початку кожної половини, після тачбеку, після сейфті, після заінчення серії спроб м'яч має бути введений у гру снопом у з одноярдової лінії.

Командам надається два тайм-аути на кожну половину. Час командного тайм-ауту не може перевищувати 30 секунд.

Ліміт часу передачі (пасом або вкладкою) м'яча квотербеком скорочується до п'яти секунд.

Відстань бліца зменшується до п'яти ярдів.

Екіпірування

Гравцям заборонено носити будь-яке взуття.

5. Дисципліна манежний флаг-футбол

Розміри ігрового поля манежного флаг-футболу мають бути максимально схожими за параметрами до поля для пляжного флаг-футболу.

Розмітка проводиться за допомогою конусів та пілонів.

Обов'язково мають бути зони безпеки.

Взуття, що підходить під покриття майданчика, легальне.

X. Обов'язки суддів

1. Загальні обов'язки

Повноваження суддів набирають чинності в момент підкидання монети і закінчуються в момент оголошення рефері фінального рахунку гри.

Ігри американського футболу проводиться під наглядом 3-8 суддів:

бек-джадж – BJ;

центр-джадж – CJ;

філд-джадж – FJ;

хед-джадж(лайнсмен) – HJ;

лайн-джадж – LJ;

рефері – R;

сайд-джадж – SJ;

ампайр – U.

Ігри флаг-футболу проводиться під наглядом 2-5 суддів:

бек-джадж – BJ;

даун-джадж – DJ;

філд-джадж – FJ;

рефері – R;

сайд-джадж – SJ.

Кожний суддя має окремі обов'язки, визначені в Механіці суддів американського футболу IFAF та флаг-футболу IFAF, однак кожен суддя має однакову відповідальність та повноваження у питаннях суддівства.

Усі судді зобов'язані носити форму і мати спорядження, передбачене у Механіці суддів.

XI. Оскарження рішень

1. Запит на оскарження (челендж)

Один раз у кожній половині гри та один раз під час овертайму команда має право взяти тайм-аут і негайно запросити нараду для оскарження рішення або застосування штрафу. Оскарження має стосуватися рішення, прийнятого під час попереднього розіграшу, або дій чи виконання штрафу після нього. Запит можна виконати до того, як м'яч буде введений у гру снопом, і до того, як рефері оголосить закінчення половини або гри.

Оскаржувати можна лише неправильне тлумачення Правил або неправильне виконання штрафу. Суддівські судження не можуть бути предметом оскарження. Ще один запит на оскарження того ж розіграшу з тієї ж причини заборонено для будь-якої команди.

2. Процедура

Після того, як команда запросила оскарження, рефері має оголосити суддівський тайм-аут. Представник команди пояснює рефері, у присутності другого судді, що саме вони оскаржують і причину. Рефері вирішить, чи дозволено оскаржувати озвучений предмет запиту. Другий суддя інформує протилежну команду щодо дозволу оскарження, після чого необхідні судді збираються в стороні від обох команд.

Потім рефері пояснює суть і обговорює рішення або застосування штрафу, яке було оскаржене, з необхідними судьями. Рефері може запросити більше інформації у команди, яка оскаржила рішення, в разі необхідності для прийняття рішення.

Усі залучені для обговорення судді мають уважно та достовірно надати інформацію з метою винесення рішення стосовно прийняття рішення у полі, виконання штрафу або упушення і необхідності відповідних змін.

Після ухвалення рішення рефері в супроводі ще одного судді пояснює команді, що оскаржила рішення, чому рішення/виконання штрафу буде або не буде змінено, а також надає команді необхідну інформацію щодо статусу гри (точка розіграшу, номер спроби, ігровий час, що залишився). Ця інформація також надається протилежній команді.

3. Відеоповтор

Команда, яка оскаржує рішення, не може намагатися надавати відео, фото, аудіо, показання свідків або інші докази, для допомоги в оскарженні рішення. Рефері зобов'язаний проігнорувати подібні джерела, в разі їх пропозиції.

4. Тайм-аут

В разі прийняття оскарження і зміни рішення команда, яка подавала запит, не втрачає свого тайм-ауту, гра продовжується.

Якщо оскарження не прийнято або рішення не було змінено, команда, яка подавала запит, витрачає свій командний тайм-аут і отримує повний час на його проведення. Якщо у команди не залишилося тайм-аутів у цій половині, або запит був під час овертайму, це буде порушенням і тайм-ауту команда не отримає.

Директор
департаменту спорту вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

Президент
Української Ліги Американського Футболу



Юрій ГУНДИЧ

Додаток 1
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Схема ігрового поля для американського футболу

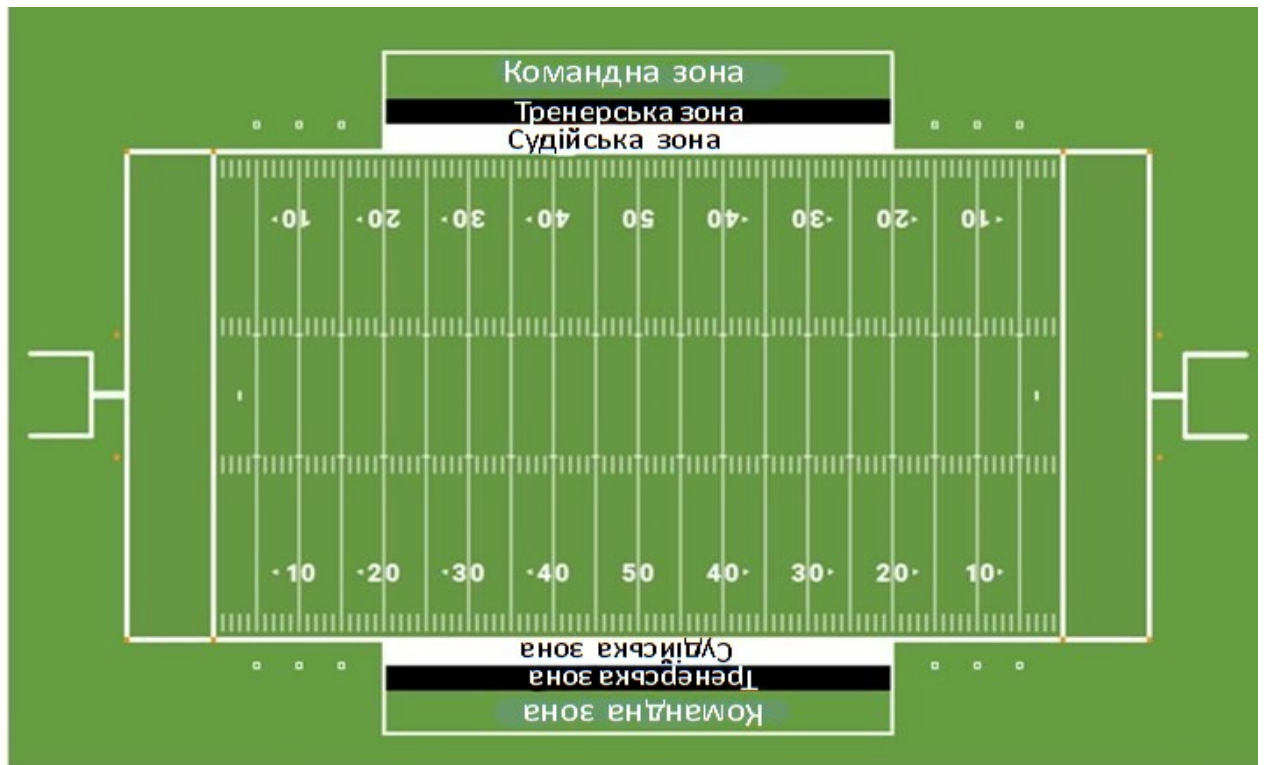


Схема ігрового поля для американського футболу у приміщенні

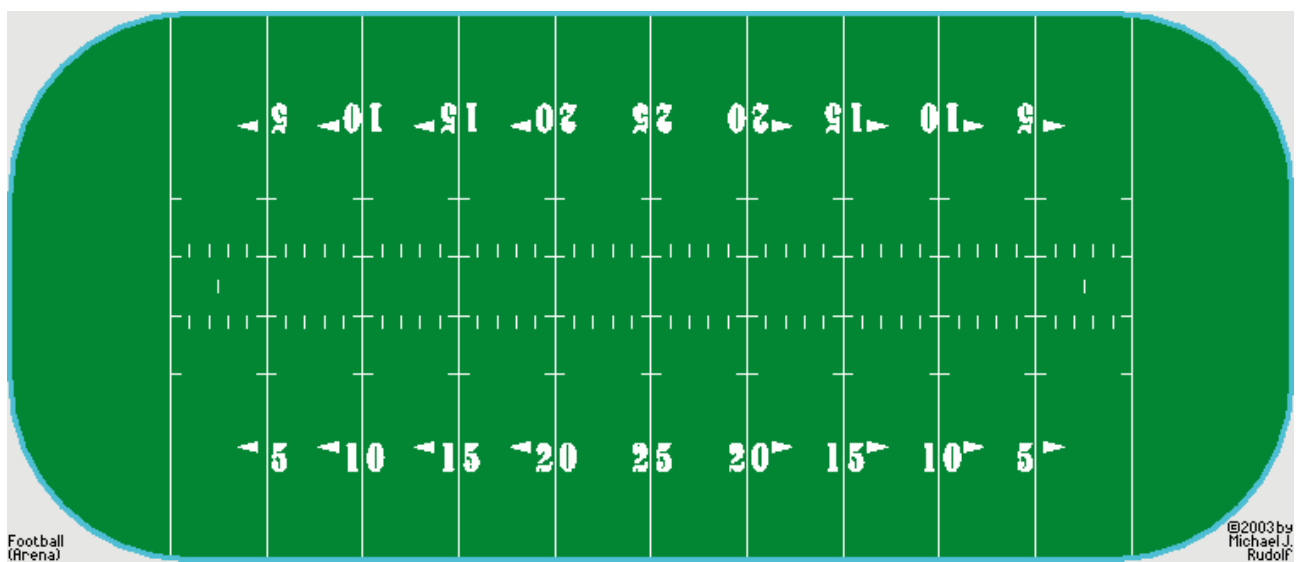
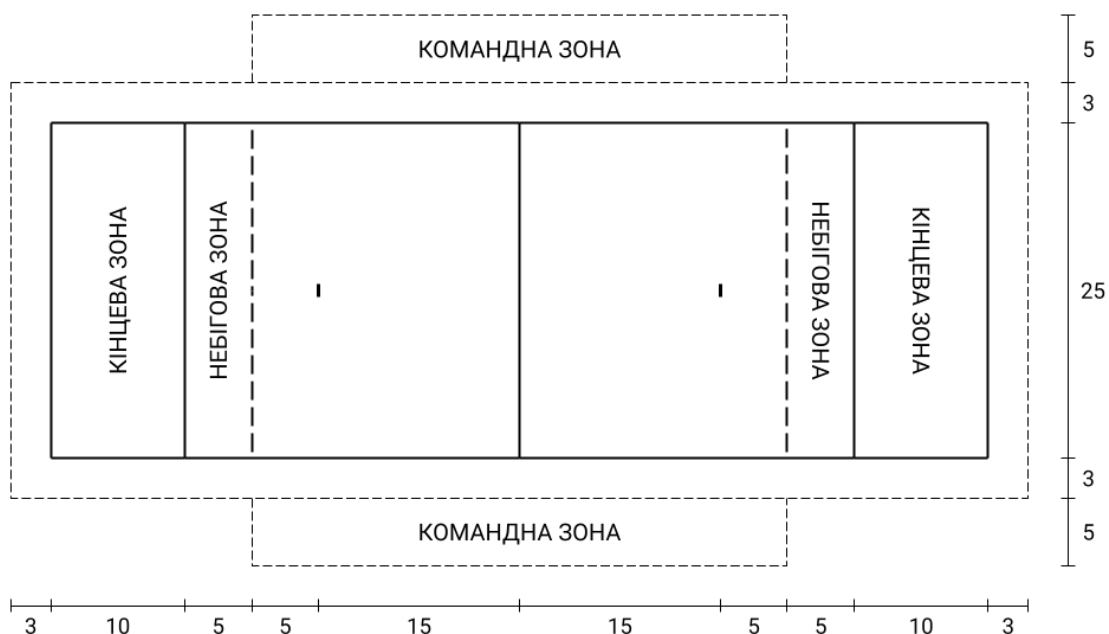
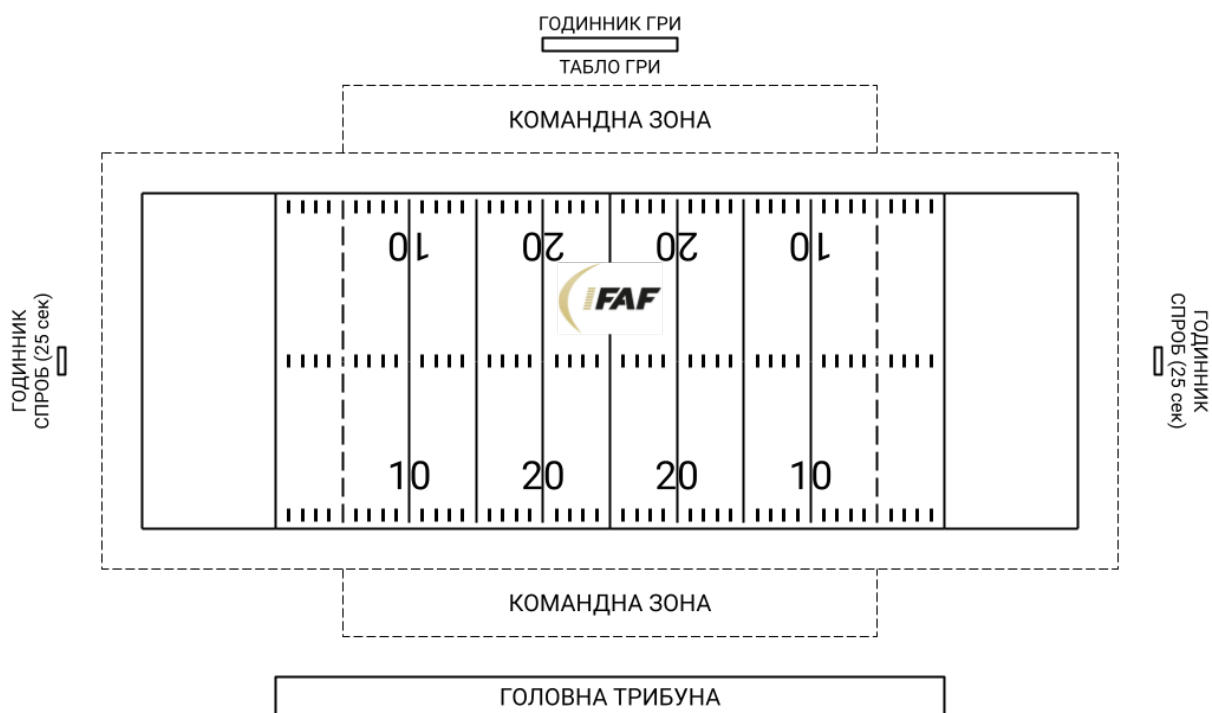
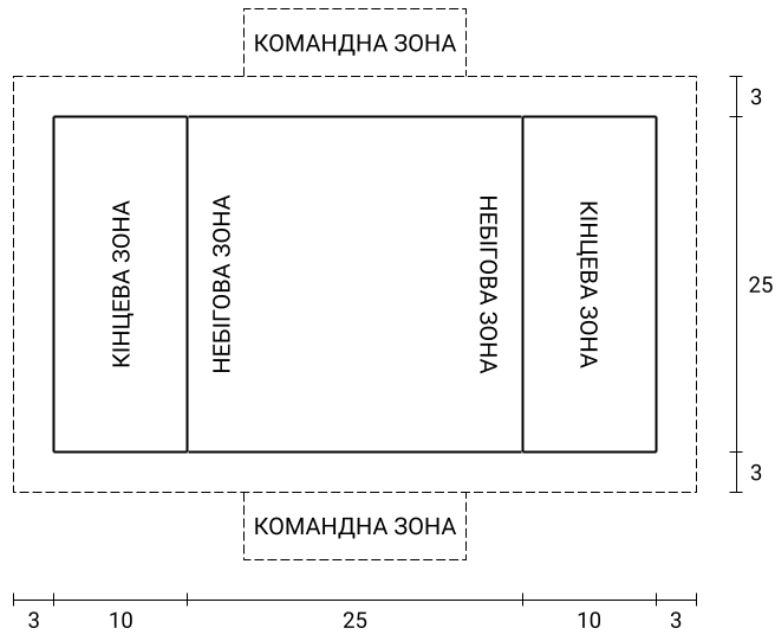


Схема ігрового поля для флаг-футболу



Ігрове поле для ігор міжнародного чемпіонату з флаг-футболу



Ігрове поле для пляжного та манежного флаг-футболу

Додаток 2
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Схема встановлення воріт

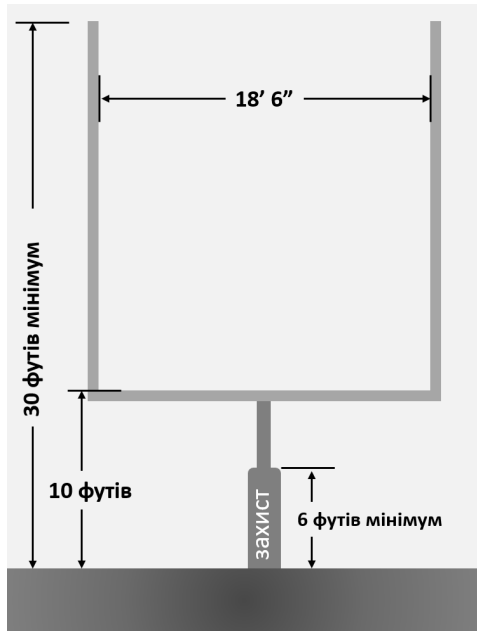


Схема ярдових позначок

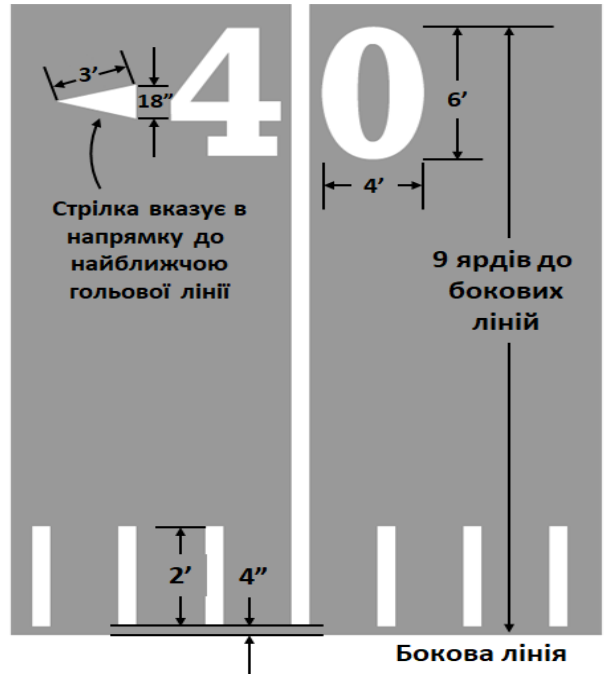


Схема пілона

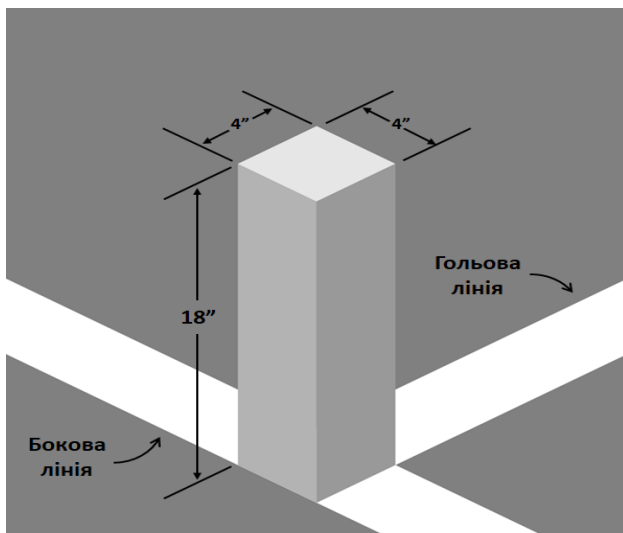
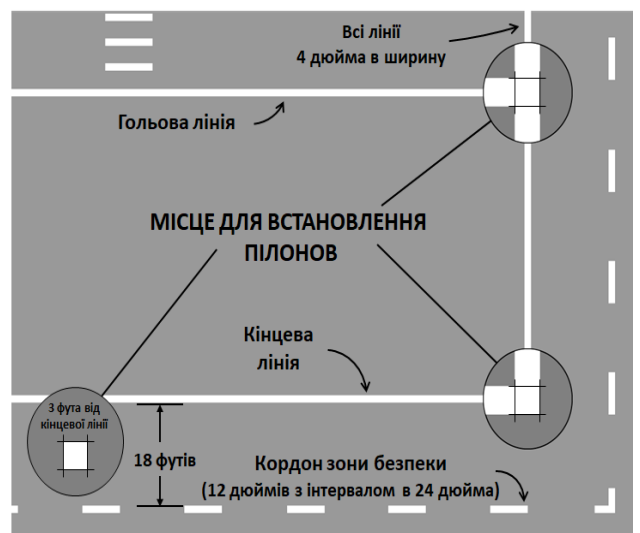
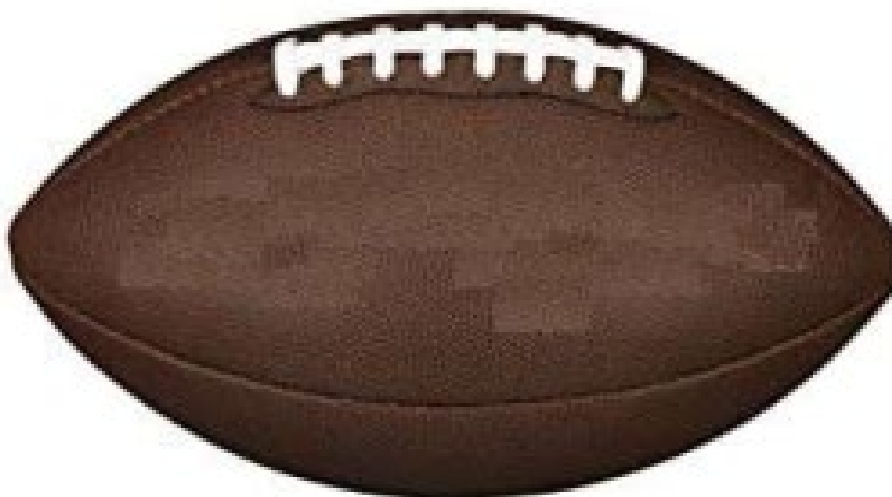


Схема залікової зони



Додаток 3
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Зовнішній вигляд м'яча



Таблиця розмірів м'ячів для флаг-футболу

| Розміри | Звичайний (Regular) | Юніорський (Youth) | Дитячий (Junior) |
|---------------------------------|--|--------------------------------------|---|
| Довжина | 11,00 – 11,5 дюймів (27,9 – 29,2 см) | 10,5 – 11 дюймів (26,7 – 27,9 см) | 10,25 – 10,75 дюймів (26 – 27,3 см) |
| Довжина окружності | 27 – 28 дюймів (68,6 – 71,1 см) | 26 – 27 дюймів (66 – 68,6 см) | 25 – 26 дюймів (63,5 – 66 см) |
| Діаметр | 6,25 – 6,75 дюймів (15,9 – 17,2 см) | 6 – 6,5 дюймів (15,2 – 16,5 см) | 5,75 – 6,25 дюймів (14,6 – 15,9 см) |
| Поперечна окружність | 20 – 21 дюйм (50,8 – 53,3 см) | 19 – 20 дюймів (48,3 – 50,8 см) | 18 – 19 дюймів (45,7 – 48,3 см) |
| Вага | 14 – 15 унцій (400 – 425 г) | 12 – 13 унцій (340 – 370 г) | 11 – 12 унцій (310 – 340 г) |

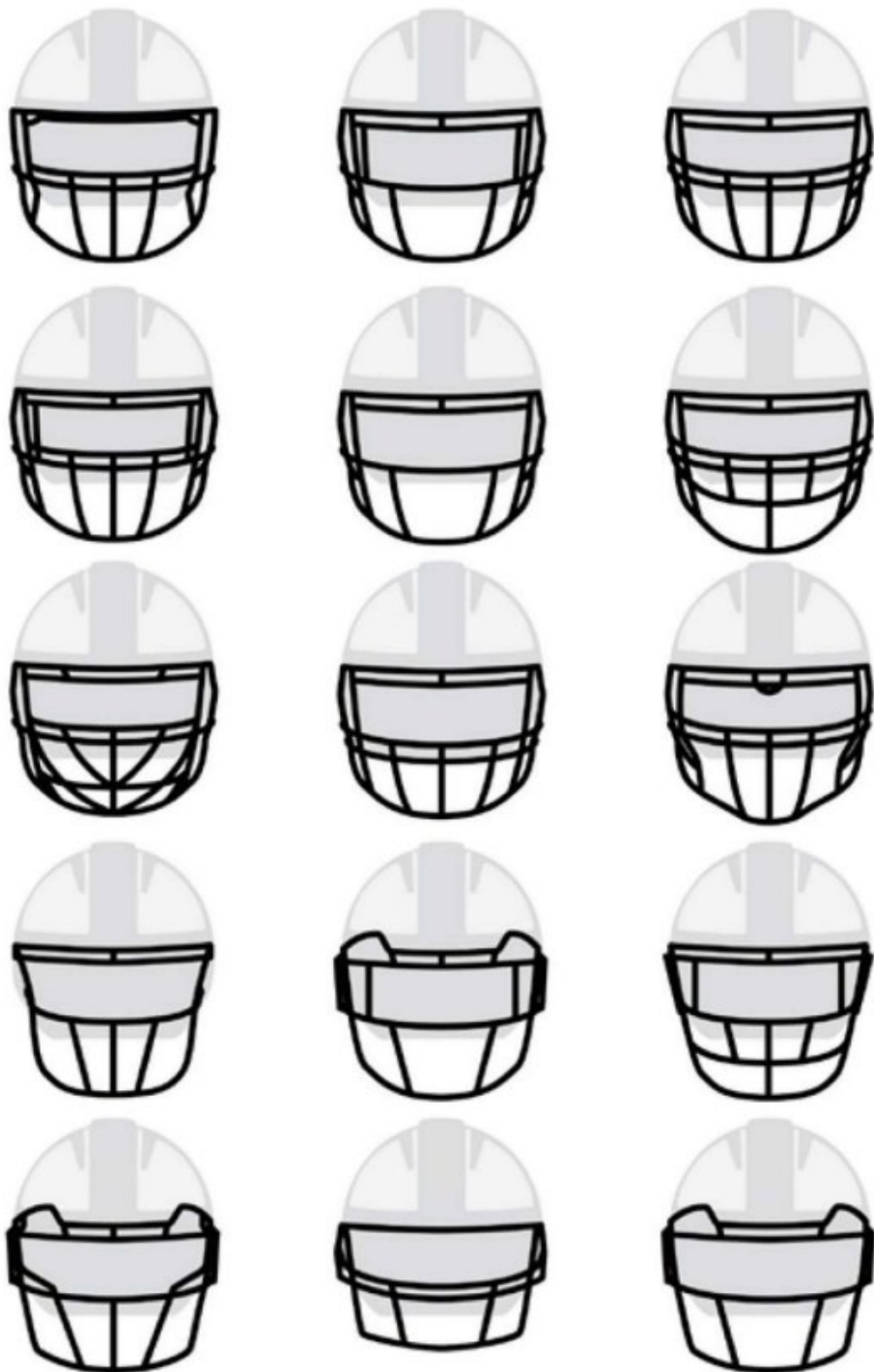
Додаток 4
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Настійно рекомендується, щоб гравці нападу мали номери, що відповідають малюнку нижче, що ілюструє один із можливих варіантів формації гравців для нападу:

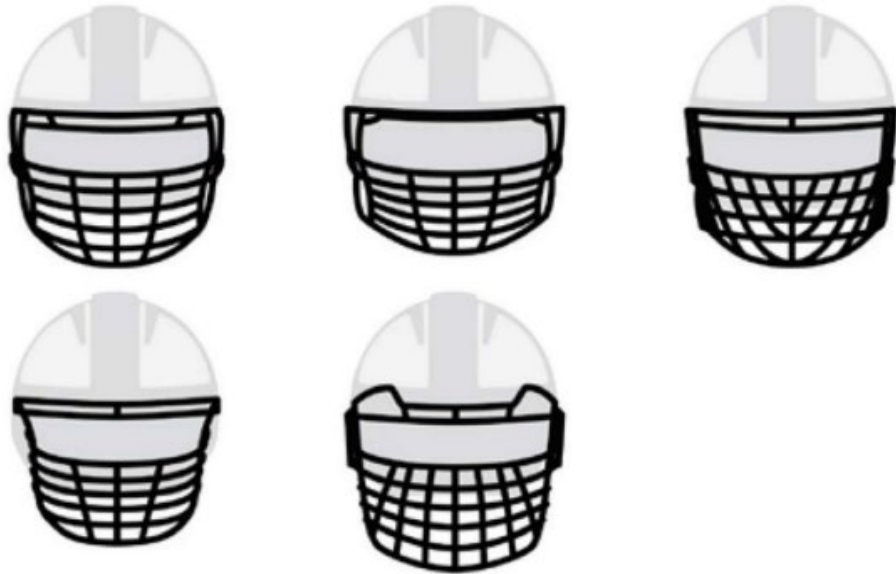


Додаток 5
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Приклади допустимих масок



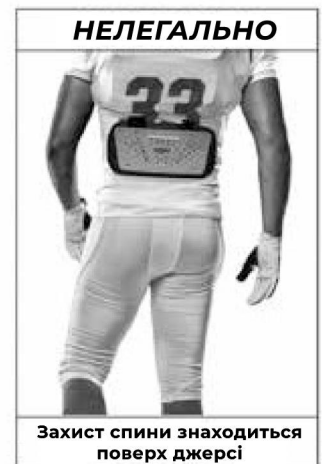
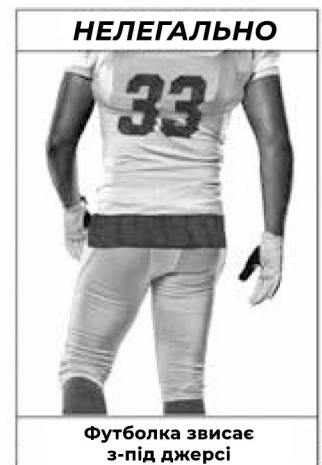
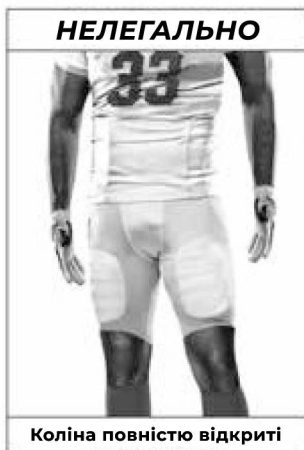
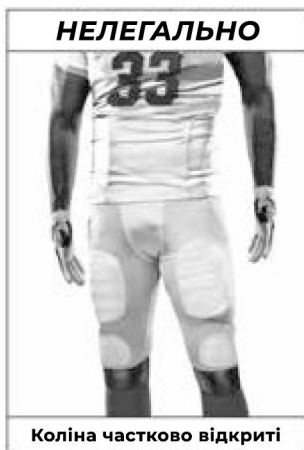
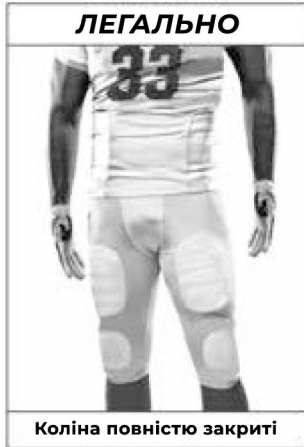
У загальному випадку, маска з чотирма або меншою кількістю горизонтальних штирів нижче рівня очей допустима.

Приклади перевантажених масок

Загалом, будь-яка маска з п'ятьма або більше горизонтальними штирями нижче за рівень очей заборонена. Виняток стосується лише маски на прикладі нижче, так як збільшені відстані між 2 і 3 штирем, а також між 4 і 5 роблять її допустимою



Продовження Додатку 5



Додаток 6
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Перелік штрафів

Суддівські сигнали, номери відносяться до пронумерованих ілюстрацій;

Умовні скорочення:

П – Правило;

Р – Розділ;

С – Стаття;

Стор. – Сторінка.

Додатково до сигналів, позначених символом *, рефері також має показати

Сигнал 9.

| # | | Сигнал | П | Р | С | Стор. |
|----|---|--------|---|---|----|-------|
| | ВТРАТА СПРОБИ | | | | | |
| 1 | Нелегальний удар із сутички | 31* | 6 | 3 | 10 | 108 |
| 2 | Нелегальна вкладка м'яча вперед | 35* | 7 | 1 | 6 | 123 |
| 3 | Навмисний розіграш із вільним м'ячем | 19* | 7 | 1 | 7 | 123 |
| 4 | Навмисний пас назад за межі поля | 35* | 7 | 2 | 1 | 123 |
| 5 | Нелегальний пас вперед, виконаний Командою А | 35* | 7 | 3 | 2 | 125 |
| 6 | Навмисний викид м'яча пасом вперед | 36* | 7 | 3 | 2 | 125 |
| 7 | Нелегальний дотик пасу вперед гравцем який перебував за межами поля | 16* | 7 | 3 | 4 | 127 |
| 8 | Нелегальний дотик пасу вперед | 16* | 7 | 3 | 11 | 134 |
| 9 | Нелегальне відбивання вільного м'яча | 31* | 9 | 4 | 1 | 171 |
| 10 | Нелегальний удар по м'ячу ногою | 31* | 9 | 4 | 4 | 172 |
| | ВТРАТА 5 ЯРДІВ | | | | | |
| 1 | Зміна ігрового покриття з метою отримання переваги | 27 | 1 | 2 | 9 | 25 |
| 2 | Неправильна нумерація | 23 | 1 | 4 | 2 | 28 |
| 3 | Порушення проведення жеребкування | 19 | 3 | 1 | 1 | 61 |
| 4 | Нелегальна затримка гри | 21 | 3 | 4 | 2 | 80 |
| 5 | Просування мертвого м'яча | 21 | 3 | 4 | 2 | 80 |
| 6 | Перешкоди сигналам команди нападу | 21 | 3 | 4 | 2 | 80 |
| 7 | Порушення правил заміни гравців | 22 | 3 | 5 | 2 | 83 |
| 8 | Затримка гри (заміни) | 21 | 3 | 5 | 2 | 83 |
| 9 | Більше 11 гравців у формації або під час розіграшу (Команда А) | 22 | 3 | 5 | 3 | 85 |

| # | | Сигнал | П | Р | С | Стор. |
|----|--|--------|---|---|----|-------|
| 10 | Більше 11 гравців у формації або під час розіграшу (Команда В) | 22 | 3 | 5 | 3 | 85 |
| 11 | Більше 11 гравців у момент закінчення години розіграшу | 22 | 3 | 5 | 3 | 85 |
| 12 | Введення м'яча до того, як він готовий до гри | 19 | 4 | 1 | 4 | 91 |
| 13 | Закінчення часу на розіграш | 21 | 4 | 1 | 5 | 91 |
| 14 | Нелегальна формація на вільному ударі | 18, 19 | 6 | 1 | 2 | 99 |
| 15 | Гравець за межами поля під час вільного удару | 19 | 6 | 1 | 2 | 99 |
| 16 | Нелегальний вихід за межі поля гравця Команди А (вільний удар) | 19 | 6 | 1 | 11 | 103 |
| 17 | Блок Команда А під час вільного удару | 19 | 6 | 1 | 12 | 104 |
| 18 | Вихід м'яча за межі поля на вільному ударі [або 30-ярдова опція] | 19 | 6 | 2 | 1 | 104 |
| 19 | Удар у відповідь по м'ячу | 31 | 6 | 3 | 10 | 108 |
| 20 | Нелегальний удар із сутички (також втрата спроби) | 31* | 6 | 3 | 10 | 108 |
| 21 | Позначка місця для удару по м'ячу із землі | 19 | 6 | 3 | 10 | 108 |
| 22 | Нелегальний вихід за межі поля гравця Команди А (удар із сутички) | 19 | 6 | 3 | 12 | 110 |
| 23 | Формація 3-на-1 лінійних захисту під часфілд-гола | 19 | 6 | 3 | 14 | 111 |
| 24 | Виконання більше 2 кроків після вільної ловлі | 21 | 6 | 5 | 2 | 114 |
| 25 | Нелегальний сноп | 19 | 7 | 1 | 1 | 117 |
| 26 | Зміна позиції снапера та м'яча | 19 | 7 | 1 | 3 | 118 |
| 27 | Гравці команди А перебувають поза 9-ярдовими відмітками після того, як м'яч готовий до гри | 19 | 7 | 1 | 3 | 118 |
| 28 | Вторгнення (напад) під час снепу | 19 | 7 | 1 | 3 | 118 |
| 29 | Фальстарт чи симуляція початку розіграшу | 19 | 7 | 1 | 3 | 118 |
| 30 | Гравець за межами поля під час снепу | 19 | 7 | 1 | 4 | 120 |
| 31 | Нелегальний моушен гравця нападу під час снепу | 20 | 7 | 1 | 4 | 120 |
| 32 | Нелегальна формація | 19 | 7 | 1 | 4 | 120 |
| 33 | Нелегальна формація через виключення правила про нумерацію | 19 | 7 | 1 | 4 | 120 |
| 34 | Нелегальний шифт | 20 | 7 | 1 | 4 | 120 |
| 35 | Перешкода супернику чи м'ячу | 18 | 7 | 1 | 5 | 122 |
| 36 | Гравець захисту продовжує рух у бік бека | 18 | 7 | 1 | 5 | 122 |
| 37 | Різкі дії гравців захисту | 21 | 7 | 1 | 5 | 122 |
| 38 | Офсайд (захист) | 18 | 7 | 1 | 5 | 122 |
| 39 | Гравець захисту знаходиться за межами поля під час снепу | 19 | 7 | 1 | 5 | 122 |

| # | | Сигнал | П | Р | С | Стор. |
|----|--|--------|---|---|----|-------|
| 40 | Нелегальна вкладка м'яча вперед (також втрата спроби) | 35* | 7 | 1 | 6 | 123 |
| 41 | Умисний розіграш із вільним м'ячем (також втрата спроби) | 19* | 7 | 1 | 7 | 123 |
| 42 | Навмисний пас назад за межі поля (також втрата спроби) | 35* | 7 | 2 | 1 | 123 |
| 43 | Прийом снєпу гравцем, що знаходиться на лінії сутички | 19 | 7 | 2 | 3 | 124 |
| 44 | Нелегальний пас вперед, виконаний Командою А (також втрата спроби) | 35* | 7 | 3 | 2 | 125 |
| 45 | Нелегальний приймаючий в полі | 37 | 7 | 3 | 10 | 134 |
| 46 | Нелегальний дотик пасу вперед (також втрата спроби) | 16 | 7 | 3 | 11 | 134 |
| 47 | Вбігання в кікера чи холдера | 30 | 9 | 1 | 16 | 157 |
| 48 | Перешкода грі з боку гравців/персоналу з бровки (також 15 ярдів) | 29 | 9 | 2 | 5 | 166 |
| 49 | Перешкода захоплення за допомогою зчеплення гравців або допомога гравцю з м'ячем | 44 | 9 | 3 | 2 | 167 |
| | ВТРАТА 10 ЯРДІВ | | | | | |
| 1 | Затримка початку гри/половини домашньою командою | 21 | 3 | 4 | 1 | 79 |
| 2 | Нелегальний блок гравцем, який виконав сигнал вільної ловлі | 40 | 6 | 5 | 4 | 115 |
| 3 | Нелегальне використання рук (напад) | 42 | 9 | 3 | 3 | 168 |
| 4 | Затримка чи нелегальний блок (напад) | 42 | 9 | 3 | 3 | 168 |
| 5 | Зчеплення рук | 42 | 9 | 3 | 3 | 168 |
| 6 | Нелегальне використання рук (захист) (перша спроба) | 42 | 9 | 3 | 4 | 169 |
| 7 | Затримка або нелегальний блок (захист) (перша спроба) | 42 | 9 | 3 | 4 | 169 |
| 8 | Нелегальний блок у спину | 38 | 9 | 3 | 5 | 170 |
| 9 | Нелегальне відбиття вільного м'яча (також втрата спроби) | 31* | 9 | 4 | 1 | 171 |
| 10 | Нелегальне відбивання пасу назад | 31 | 9 | 4 | 2 | 172 |
| 11 | Вибивання м'яча в гравця у володінні | 31 | 9 | 4 | 3 | 172 |
| 12 | Нелегальний удар по м'ячу ногою (також втрата спроби) | 31* | 9 | 4 | 4 | 172 |
| | ВТРАТА 15 ЯРДІВ | | | | | |
| 1 | Маркування м'яча | 27 | 1 | 3 | 3 | 27 |
| 2 | Зміна ігрового номера (також дискваліфікація) | 27 | 1 | 4 | 2 | 28 |
| 3 | Нелегальні кольори джерсі | 27 | 1 | 4 | 5 | 29 |
| 4 | Нелегальні засоби зв'язку (також дискваліфікація) | 27, 47 | 1 | 4 | 10 | 34 |

| # | | Сигнал | П | Р | С | Стор. |
|----|---|----------|---|---|----|-------|
| 5 | Нелегальні засоби зв'язку (також дискваліфікація) | 27, 47 | 1 | 4 | 13 | 36 |
| 6 | Команда не готова до гри на початку будь-якої половини | 21 | 3 | 4 | 1 | 79 |
| 7 | Прискорена заміна для отримання переваги | 27 | 3 | 5 | 2 | 83 |
| 8 | Блок проти кікера на вільному ударі | 40 | 6 | 1 | 9 | 103 |
| 9 | Нелегальна формація стінкою | 27 | 6 | 1 | 10 | 103 |
| 10 | Перешкода можливості впіймати м'яч, пробитий ударом | 33 | 6 | 4 | 1 | 111 |
| 11 | Захоплення або блок гравця, який виконав вільну ловлю | 38 | 6 | 5 | 5 | 116 |
| 12 | Перешкода ловлі в нападі | 33 | 7 | 3 | 8 | 130 |
| 13 | Перешкода ловлі у захисті (перша спроба) | 33 | 7 | 3 | 8 | 130 |
| 14 | Персональний фол (перша спроба) | 38 | 9 | 1 | 0 | 148 |
| 15 | Удар суперника (перша спроба) | 38 | 9 | 1 | 2 | 148 |
| 16 | Підніжка (перша спроба) | 46 | 9 | 1 | 2 | 148 |
| 17 | Таргетинг/акцентований контакт короною шолома (перша спроба та дискваліфікація) | 24,38,47 | 9 | 1 | 3 | 149 |
| 18 | Акцентований контакт у область голови/ший незахищеного гравця (перша спроба та дискваліфікація) | 24,38,47 | 9 | 1 | 4 | 149 |
| 19 | Підсічка (перша спроба) | 39 | 9 | 1 | 5 | 151 |
| 20 | Блок нижче пояса (перша спроба) | 40 | 9 | 1 | 6 | 151 |
| 21 | Пізній удар (перша спроба) | 38 | 9 | 1 | 7 | 153 |
| 22 | Дія за межами поля (перша спроба) | 38 | 9 | 1 | 7 | 153 |
| 23 | Фоли за контакт із шоломом/маскою (перша спроба) | 38, 45 | 9 | 1 | 8 | 153 |
| 24 | Грубість проти пасуючого (перша спроба) | 34 | 9 | 1 | 9 | 154 |
| 25 | Чоп-блок (перша спроба) | 41 | 9 | 1 | 10 | 155 |
| 26 | Упор/стрибок (перша спроба) | 38 | 9 | 1 | 11 | 155 |
| 27 | Захисні обмеження | 27 | 9 | 1 | 11 | 155 |
| 28 | Атака гравця, який, явно, перебуває поза грою (перша спроба) | 38 | 9 | 1 | 12 | 156 |
| 29 | Стрибок через гравця (перша спроба) | 38 | 9 | 1 | 13 | 156 |
| 30 | Нелегальний контакт зі снепером (перша спроба) | 38 | 9 | 1 | 14 | 156 |
| 31 | Захоплення за хомут (перша спроба) | 25, 38 | 9 | 1 | 15 | 157 |
| 32 | Грубість проти кікера чи холдера (перша спроба) | 30, 38 | 9 | 1 | 16 | 157 |
| 33 | Симуляція грубості чи вбігання | 27 | 9 | 1 | 16 | 157 |
| 34 | Блок проти кікера на вільному ударі | 40 | 9 | 1 | 16 | 157 |
| 35 | Продовження участі у грі без шолома (перша спроба) | 38 | 9 | 1 | 17 | 159 |

| # | | Сигнал | П | Р | С | Стор. |
|----|---|------------|----|---|----|-------|
| 36 | Блок зі сліпого боку (перша спроба) | 38 | 9 | 1 | 18 | 159 |
| 37 | Неспортивна поведінка | 27 | 9 | 2 | 1 | 159 |
| 38 | Нецензурна чи ненормативна лексика | 27 | 9 | 2 | 1 | 159 |
| 39 | Особа, яка нелегально перебуває на полі | 27 | 9 | 2 | 1 | 159 |
| 40 | Провокація агресії у відповідь | 27 | 9 | 2 | 1 | 159 |
| 41 | Гравець, який не повертає м'яч судді | 27 | 9 | 2 | 1 | 159 |
| 42 | Особи, що залишають командну зону | 27 | 9 | 2 | 1 | 159 |
| 43 | Зайвий шум людей, які підлягають дії правил | 27 | 9 | 2 | 1 | 159 |
| 44 | Приховування м'яча | 27 | 9 | 2 | 2 | 163 |
| 45 | Симуляція заміни | 27 | 9 | 2 | 2 | 163 |
| 46 | Екіпірування для дезорієнтації суперника | 27 | 9 | 2 | 2 | 163 |
| 47 | Незвичайна дія чи мовна команда з метою дезорієнтації суперника | 27 | 9 | 2 | 2 | 163 |
| 48 | Симуляція травм з метою дезорієнтації суддів чи суперників | 27 | 9 | 2 | 2 | 163 |
| 49 | Більше одного гравця під одним номером | 27 | 9 | 2 | 2 | 163 |
| 50 | Навмисний контакт із суддею (також дискваліфікація) | 27 | 9 | 2 | 4 | 165 |
| 51 | Перешкода грі з боку гравців/персоналу з бровки (також 5 ярдів) | 27 | 9 | 2 | 5 | 166 |
| 52 | Фізична перешкода судді | 27, 47 | 9 | 2 | 5 | 166 |
| 53 | Бійка (перша спроба) (також дискваліфікація) | 27, 38, 47 | 9 | 5 | 1 | 173 |
| | ВТРАТА ПОЛОВИНИ ВІДСТАНІ ДО ГОЛОВЬОЇ ЛІНІЇ | | | | | |
| 1 | Якщо ярдовий штраф перевищує половину відстані (крім перешкоди ловлі у захисті) | - | 10 | 2 | 6 | 183 |
| | М'ЯЧ КОМАНДИ НАПАДУ СТАВИТЬСЯ НА ТОЧКУ ФОЛА | | | | | |
| 1 | Перешкода ловлі в захисті (якщо штраф менше 15 ярдів) (перша спроба) | 33 | 7 | 3 | 8 | 130 |
| | КОМАНДНИЙ ТАЙМ-АУТ ЗА ПОРУШЕННЯ | | | | | |
| 1 | Нелегальні номери на джерсі | 23 | 1 | 4 | 5 | 29 |
| 2 | Нарада з головним тренером | 21 | 3 | 3 | 4 | 74 |
| 3 | Запит головного тренера на перегляд повтору | 21 | 12 | 2 | 1 | 186 |
| | ПОРУШЕННЯ | | | | | |
| 1 | Нелегальний дотик до м'яча після вільного удару гравцями команди пробивання | 16 | 6 | 1 | 3 | 101 |
| 2 | Нелегальний дотик до м'яча після удару із сутички гравцями команди пробивання | 16 | 6 | 3 | 2 | 106 |

| # | | Сигнал | П | Р | С | Стор. |
|----|---|---------------|---|---|----|-------|
| 3 | Виняток із правил відбивання м'яча, пробитого ударом із сутички | 16 | 6 | 3 | 11 | 109 |
| | ДИСКВАЛІФІКАЦІЯ | | | | | |
| 1 | Нелегальні засоби зв'язку | 27 | 1 | 4 | 10 | 34 |
| 2 | Нелегальні засоби зв'язку | 27 | 1 | 4 | 13 | 36 |
| 3 | Грубі фоли | 27 | 9 | 1 | 1 | 148 |
| 4 | Таргетинг/акцентований контакт короною шолома | 38 | 9 | 1 | 3 | 149 |
| 5 | Акцентований контакт у область голови/шиї незахищеного гравця | 38 | 9 | 1 | 4 | 149 |
| 6 | Навмисний контакт із суддею | 47 | 9 | 2 | 4 | 165 |
| 7 | Два фоли за неспортивну поведінку | 47 | 9 | 2 | 6 | 166 |
| 8 | Бійка | 47 | 9 | 5 | 1 | 173 |
| | АВТОМАТИЧНА ПЕРША СПРОБА (ФОЛИ В ЗАХИСТІ) | | | | | |
| 1 | Перешкода ловлі у захисті | 33 | 7 | 3 | 8 | 130 |
| 2 | Перешкода ловлі у захисті (якщо штраф менше 15 ярдів) | 33 | 7 | 3 | 8 | 130 |
| 3 | Персональний фол | 38 | 9 | 1 | 0 | 148 |
| 4 | Удар суперника | 38 | 9 | 1 | 2 | 148 |
| 5 | Підніжка | 46 | 9 | 1 | 2 | 148 |
| 6 | Таргетинг/акцентований контакт короною шолома (також дискваліфікація) | 24, 38, 47 | 9 | 1 | 3 | 149 |
| 7 | Акцентований контакт у область голови/шиї незахищеного гравця (також дискваліфікація) | 24, 38, 47 | 9 | 1 | 4 | 149 |
| 8 | Підсічка | 39 | 9 | 1 | 5 | 151 |
| 9 | Блок нижче пояса | 40 | 9 | 1 | 6 | 151 |
| 10 | Пізній удар | 38 | 9 | 1 | 7 | 153 |
| 11 | Дія за межами поля | 38 | 9 | 1 | 7 | 153 |
| 12 | Фоли за контакт із шоломом/маскою | 38, 45 | 9 | 1 | 8 | 153 |
| 13 | Грубість проти пасуючого | 34 | 9 | 1 | 9 | 154 |
| 14 | Чоп-блок | 41 | 9 | 1 | 10 | 155 |
| 15 | Упор/стрибок | 38 | 9 | 1 | 11 | 155 |
| 16 | Атака гравця, який, очевидно, перебуває поза грою | 38 | 9 | 1 | 12 | 156 |
| 17 | Стрибок через гравця | 38 | 9 | 1 | 13 | 156 |
| 18 | Нелегальний контакт зі снепером | 38 | 9 | 1 | 14 | 156 |
| 19 | Захоплення за хомут | 25, 38 | 9 | 1 | 15 | 157 |
| 20 | Грубість проти кікера чи холдера | 30, 38 | 9 | 1 | 16 | 157 |
| 21 | Продовження участі у грі без шолома | 38 | 9 | 1 | 17 | 159 |

| # | | Сигнал | П | Р | С | Стор. |
|----|--|----------|---|----|----|-------|
| 22 | Блок зі сліпого боку | 38 | 9 | 1 | 18 | 159 |
| 23 | Неспортивна поведінка | 27 | 9 | 2 | 1 | 159 |
| 24 | Нелегальне використання рук (захист) (перша спроба) | 42 | 9 | 3 | 4 | 169 |
| 25 | Затримка або нелегальний блок (захист) (перша спроба) | 42 | 9 | 3 | 4 | 169 |
| 26 | Бійка (також дискваліфікація) | 27,38,47 | 9 | 5 | 1 | 173 |
| | НА РОЗСУД РЕФЕРІ | | | | | |
| 1 | Штраф за нечесні тактики | - | 9 | 2 | 3 | 164 |
| | У СПІРНИХ СИТУАЦІЯХ | | | | | |
| 1 | Блок нижче пояса | - | 2 | 3 | 2 | 38 |
| 2 | Блок у спину | - | 2 | 3 | 4 | 38 |
| 3 | Ловля, підбір або перехоплення не завершено / не виконано | - | 2 | 4 | 3 | 39 |
| 4 | М'яча торкнулися випадково, а не відбили | - | 2 | 11 | 3 | 44 |
| 5 | М'яча не торкалися під час удару чи пасу вперед | - | 2 | 11 | 4 | 44 |
| 6 | М'яча торкнулися випадково, а не ударили по ньому | - | 2 | 16 | 1 | 46 |
| 7 | Швидше пас вперед, ніж пас назад | - | 2 | 19 | 2 | 49 |
| 8 | Швидше пас вперед, а не фамбл | - | 2 | 19 | 2 | 49 |
| 9 | Пас вперед який можна впіймати | - | 2 | 19 | 4 | 50 |
| 10 | Гравець незахищений | - | 2 | 27 | 14 | 56 |
| 11 | Зупинка годинника через травму | - | 3 | 3 | 5 | 75 |
| 12 | Максимальне просування зупинено | - | 4 | 1 | 3 | 89 |
| 13 | Перешкода ловлі м'яча, пробитого ударом | - | 6 | 4 | 1 | 111 |
| 14 | Пас вперед який можна впіймати | - | 7 | 3 | 8 | 130 |
| 15 | Скоріше тачбек, а не сейфті | - | 8 | 5 | 1 | 143 |
| 16 | Гравець повертає, тягне чи обертає за маску (отвір у шоломі) | - | 9 | 1 | 8 | 153 |
| 17 | Швидше грубість проти кікера, а не вбігання | - | 9 | 1 | 16 | 157 |

Перелік кодів фолів у американському футболі

| Код | Фол |
|-----|---------------------------------|
| APS | Зміна ігрового покриття |
| ATR | Допомога гравцю з м'ячем |
| BAT | Нелегальне відбиття м'яча рукаю |

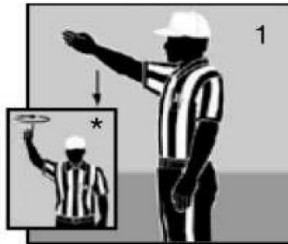
| Код | Фол |
|------------|--|
| CLT | Нелегальні бутси |
| DEH | Затримка, захист |
| DOD | Затримка гри, захист |
| DOF | Офсайд, захист |
| DOG | Затримка гри, напад |
| DPI-AB | Перешкода ловлі, захист, рука-шлагбаум |
| DPI-CO | Перешкода ловлі, захист, підрізування |
| DPI-GR | Перешкода ловлі, захист, захоплення та обмеження |
| DPI-HT | Перешкода ловлі, захист, захоплення та розворот |
| DPI-NPB | Перешкода ловлі, захист, гра не в м'яч |
| DPI-PTO | Перешкода ловлі, захист, гра крізь суперника |
| DSH | Затримка гри, початок половини |
| DSQ | Дискваліфікація |
| ENC | Вторгнення (напад) |
| FGT | Бійка |
| FST | Фальстарт |
| IBB | Нелегальний блок у спину |
| IBK | Нелегальний блок під час удару по м'ячу ногою |
| IBP | Нелегальний пас назад |
| IDP | Нелегальний приймаючий в полі |
| IFD | Нелегальна формація , захист (3-на-1) |
| IFH | Нелегальна вкладка вперед |
| IFK | Нелегальна формація на вільному ударі |
| IFP | Нелегальний пас вперед |
| IJY | Нелегальні джерсі |
| IKB | Нелегальний удар по м'ячу |
| ILF | Нелегальна формація |
| ILM | Нелегальний моушен |
| ING | Навмисний викид м'яча |
| IPN | Неправильна нумерація |
| IPR | Нелегальна процедура |
| ISH | Нелегальний шифт |
| ISP | Нелегальний снєп |
| ITP | Нелегальний дотик пасу вперед |

| Код | Фол |
|------------|--|
| IUN | Нелегальне використання рук |
| IWK | Нелегальна формація стінкою на вільному ударі |
| KCI | Перешкода ловлі м'яча, пробитого ударом |
| KIK | Нелегальний удар |
| KOB | М'яч поза полем на вільному ударі |
| OBK | Гравець поза полем під час удару |
| OFH-GR | Затримка, напад, захоплення та обмеження |
| OFH-HR | Затримка, напад, захоплення та розворот |
| OFH-TD | Затримка, напад, перекидання («takedown») |
| OFK | Офсайд, вільний удар |
| OPI-BK | Перешкода ловлі, напад, блокування |
| OPI-DT | Перешкода ловлі, напад, рух крізь |
| OPI-PK | Перешкода ловлі, напад, заслон (“pick play”) |
| OPI-PO | Перешкода ловлі, напад, відштовхування |
| PF-BBW | Персональний фол, блок нижче пояса |
| PF-BOB | Персональний фол, блок за межами поля |
| PF-BTH | Персональний фол, удар у голову |
| PF-CHB | Персональний фол, чоп-блок |
| PF-CLP | Персональний фол, підсічка |
| PF-FMM | Персональний фол, захоплення за маску |
| PF-HCT | Персональний фол, захоплення за хомут |
| PF-HDR | Персональний фол, удар незахищеного приймаючого |
| PF-HTF | Персональний фол, руки в обличчя |
| PF-HUR | Персональний фол, стрибок через гравця |
| PF-ICS | Персональний фол, нелегальний контакт зі снепером |
| PF-LEA | Персональний фол, стрибок/упор |
| PF-LHP | Персональний фол, пізній удар/ звалище |
| PF-LTO | Персональний фол, пізній удар за межами поля |
| PF-OTH | Персональний фол, інше |
| PF-RFK | Персональний фол, грубість проти кікера (вільний удар) |
| PF-RTH | Персональний фол, грубість проти холдера |
| PF-RTK | Персональний фол, грубість проти кікера |
| PF-RTP | Персональний фол, грубість проти пасуючого |
| PF-SKE | Персональний фол, удар кулаком/коліном/ліктем |

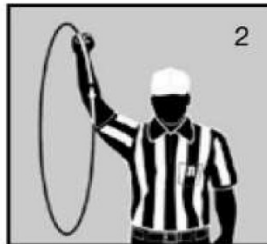
| Код | Фол |
|------------|--|
| PF-TGB | Персональний фол, таргетинг (Правила 9-1-3 та 9-1-4) |
| PF-TGC | Персональний фол, таргетинг (корона шолома) |
| PF-TGD | Персональний фол, таргетинг (незахищений гравець) |
| PF-TRP | Персональний фол, підніжка |
| PF-UNR | Персональний фол, зайва грубість |
| RNH | Вбігання в холдера |
| RNK | Вбігання в кікера |
| SLI | Перешкода з бровки, 5 ярдів |
| SLM | Перешкода з бровки, 15 ярдів |
| SLW | Перешкода з бровки, попередження |
| SUB | Нелегальна заміна |
| UC-2PN | Неспортивна поведінка, два гравці з однаковим номером |
| UC-ABL | Неспортивна поведінка, образлива лексика |
| UC-BCH | Неспортивна поведінка, бровка |
| UC-DBS | Неспортивна поведінка, поштовх на мертвому м'ячі |
| UC-DEA | Неспортивна поведінка, відкладена/надмірна дія |
| UC-FCO | Неспортивна поведінка, брутальний контакт із суддею |
| UC-RHT | Неспортивна поведінка, зняття шолома |
| UC-SBR | Неспортивна поведінка, симуляція грубої гри проти себе |
| UC-STB | Неспортивна поведінка, кидок м'яча |
| UC-TAU | Неспортивна поведінка, глузування/провокація |
| UC-UNS | Неспортивна поведінка, інша |
| UFA | Нечесні дії |
| UFT | Нечесні тактики |

Додаток 7
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Суддівські сигнали у американському футболі



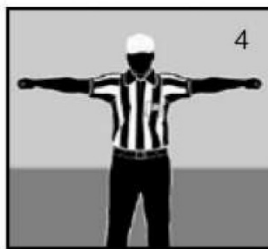
1
Готовий до гри *Спроба
без урахування часу



2
Запуск годинника



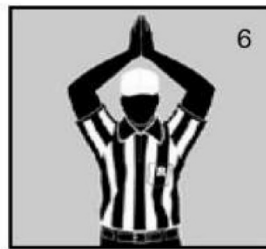
3
Зупинка годинника



4
ТВ/Радіо тайм-аут



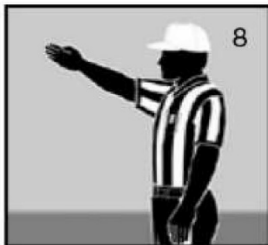
5
Тачдаун
Філд-гол



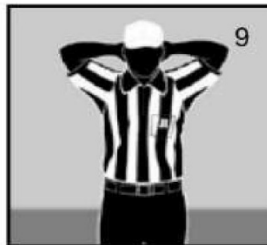
6
Сейфті



7
Фол на мертвому м'ячі/
тачбек (помахати з
сторони в сторону)



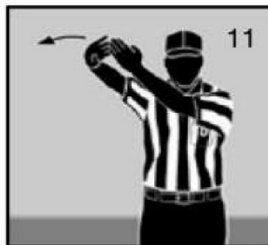
8
Перша спроба



9
Втрата спроби



10
Неприйнятий пас/невідала реалізація або
філд-гол/штраф відхилено/
рішення відкладено (на жеребкуванні)



11
Легальний дотик



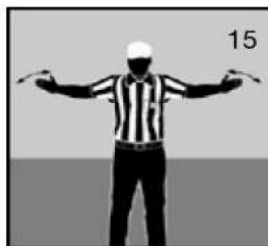
12
Ненавмисний
свисток



13
Відміна флага



14
Кінець чверті/
додаткового періоду



15
Попередження
бровці



16
Нелегальний дотик

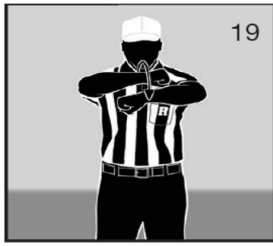


17
Неловимий пас

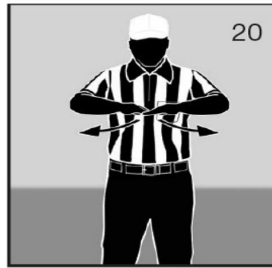


18
Офсайд В/Офсайд А або
В на вільному ударі

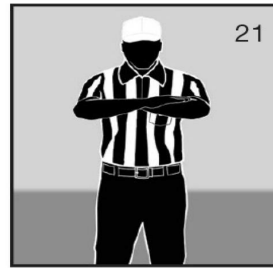
Продовження Додатку 7



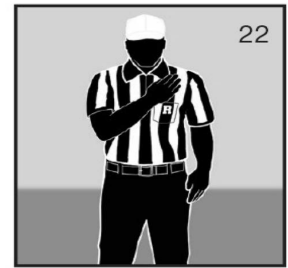
19
Фальстарт/Вторгнення А
Незаконна формація



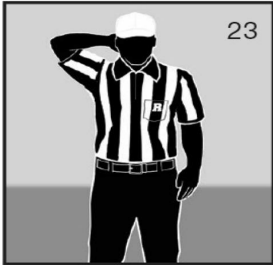
20
Незаконний моушен
(1 рука), Незаконний
шифт (2 руки)



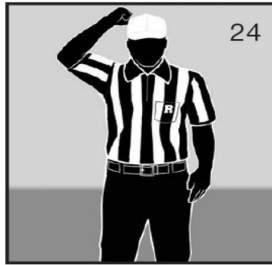
21
Затримка гри



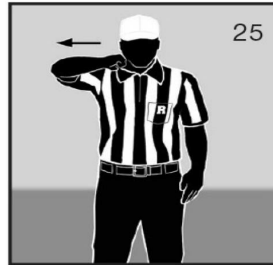
22
Порушення правил
заміни



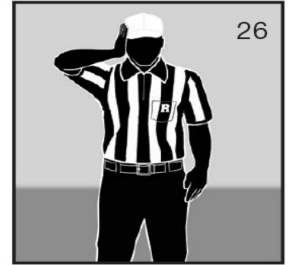
23
Порушення правил
про екіпірування



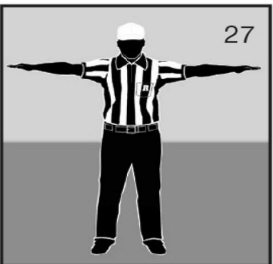
24
Таргетінг



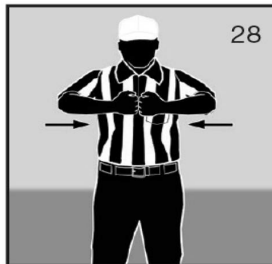
25
Захоплення за хомут



26
Контакт із шоломом
або маскою



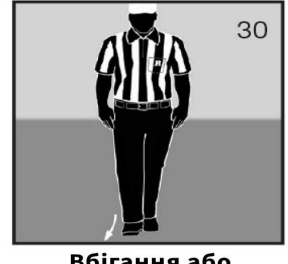
27
Неспортивне
поведінка



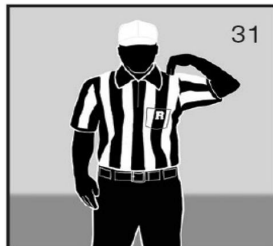
28
Незаконний блок
зі сліпого боку



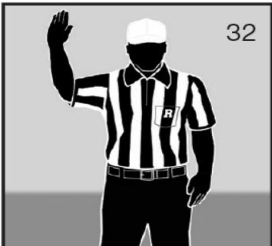
29
Перешкода з бровки
(Примітка: обличчям
до прес-боксу)



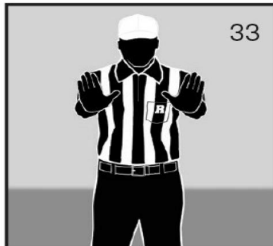
30
Вбігання або
грубість проти
кікера



31
Незаконне відбивання
або удар по м'ячу
(якщо удар - вказати на ногу)



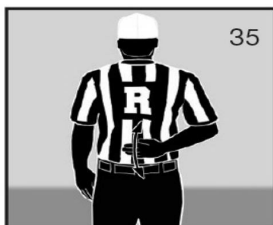
32
Незаконний сигнал
вільної ловлі



33
Перешкода ловлі/
Перешкода ловлі м'яча,
пробито ударом ноги



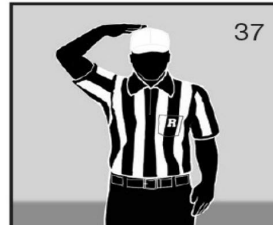
34
Грубість проти
пасуючого



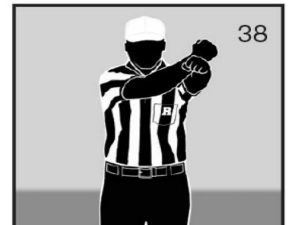
35
Незаконний пас
Незаконна вкладка
вперед (Примітка:
обличчям до прес-боксу)



36
Незаконний
викид м'яча

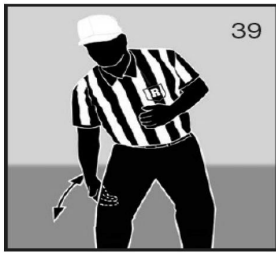


37
Незаконний
приймаючий у полі

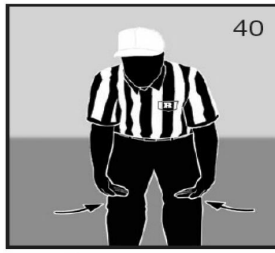
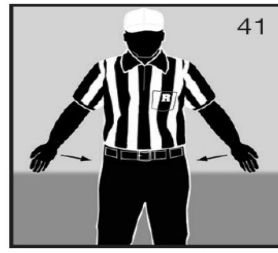


38
Персональний фол

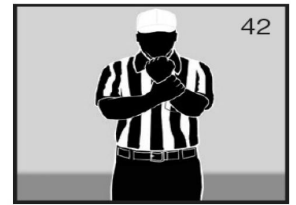
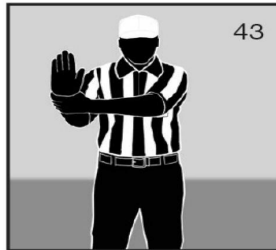
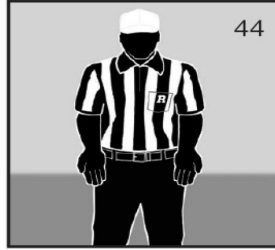
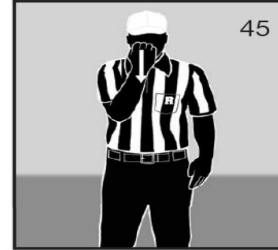
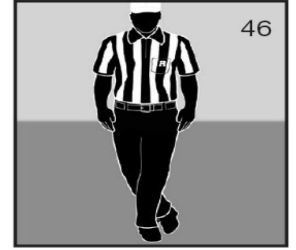
Продовження Додатку 7



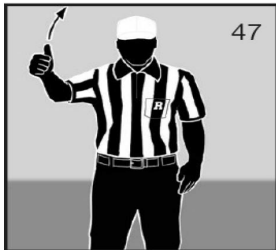
Підсічка

Блок нижче пояса
Нелегальний блок

Чоп-блок

Затримка гравця
Створення перешкод
Нелегальне
використання рукНелегальний блок
в спинуДопомога гравцю з
м'ячем; Перешкода
зчепленням гравцівЗахоплення за маску
або за технічне
отвір у шоломі

Підніжка

Дискваліфікація/
Вилучення

Додаток 8
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Періоди, часові фактори та заміни гравців

1. Початок кожної чверті

Час перед матчем, перша та третя чверть.

До початку матчу, під час розминки команди мають залишатися на своїй половині поля, зазвичай половина поля це відстань з центральної лінії до п'ятиярдової лінії в ліву сторону, якщо дивитися зі своєї командної зони.

Як тільки будь-який член команди входить на територію ігрового простору до того, як судді виводять капітанів для проведення жеребкування, головний тренер або помічник тренера цієї команди зобов'язаний бути присутнім на полі.

Кожна половина матчу розпочинається з початкового удару.

За три хвилини до запланованого початку гри рефері має підкинути монету на середині поля у присутності не більше чотирьох польових капітанів від кожної команди та ще одного судді, попросивши при цьому першим назвати бік монети капітана команди, яка грає в гостях. Перед початком другої половини рефері дізнається вибір команд щодо другої половини гри.

Під час жеребкування кожна команда має залишатися у своїй командній зоні. Жеребкування починається, коли капітани перетинає бокову лінію і закінчується, коли вони повертаються назад.

Переможець жеребкування має вибрати один із трьох варіантів:

- 1) призначити, яка команда пробиватиме початковий удар;
- 2) призначити, яку гольову лінію захищатиме його команда;
- 3) відкласти своє рішення на другу половину гри.

Після цього команда, що програла жеребкування, вибирає з першого або другого варіантів, що залишилися.

Якщо команда, яка виграла жеребкування, вибирає третій варіант, то після того, як її суперник зробить свій вибір, команда-переможець жеребкування вибирає варіант, що залишився (перший або другий).

На другу половину команда, що програла жеребкування, або команда, що перемогла в жеребкуванні і вибрала варіант 3, вибирає між першим та другим варіантом. Команда-суперник має прийняти варіант, що залишився.

Друга та четверта чверті.

Між першою та другою чвертями, а також між третьою та четвертою чвертями команди змінюються сторонами поля.

М'яч має бути переміщений на точку, що точно відповідає його положенню відносно гольових і бокової лінії наприкінці попередньої чверті.

Володіння м'ячем, номер спроби та дистанція, яку необхідно пройти, мають залишатися незмінними.

Додаткові періоди.

Якщо після закінчення чотирьох чвертей рахунок у грі рівний, використовується система додаткових періодів IFAF.

Відразу після завершення четвертої чверті судді мають попросити обидві команди повернутись до своїх командних зон. Судді збираються на 50-ти ярдовій лінії та обговорити процедури виявлення переможця.

Переможець жеребкування робить вибір одного з таких варіантів, без можливості відкласти рішення:

- 1) напад чи захист. Якщо він обирає напад, перша серія володіння команди нападу починається з 25-ти ярдової лінії суперника;
- 2) яка сторона поля буде використана під час обох серій цього овертайму.

Той, хто програв жеребкування, робить вибір, що залишився, для першого додаткового періоду і має право першого вибору з двох варіантів у наступних парних додаткових періодах.

Додатковий період має складатися з двох серій володінь, у якому кожна команда вводить м'яч у гру снопом з однієї з двох внутрішніх хеш-ліній або з будь-якої точки між ними на 25-ти ярдовій лінії суперника (за винятком випадків, коли м'яч перенесений в результаті застосування штрафу).

Під час серії кожна команда зберігає м'яч, поки не заробить очки або не зможе заробити першу спробу. Після зміни командного володіння м'яч залишається живим доти, доки його не оголосять мертвим. Однак Команді А не може бути зарахована перша спроба, якщо вона знову опановує м'яч після зміни командного володіння. Починаючи з третього додаткового періоду, кожне командне володіння стає одним розіграшем у два очки з трьох ярдової лінії суперника, якщо м'яч не має бути переставлений в результаті порушення.

Команда, яка заробила найбільшу кількість очок під час звичайних та додаткових періодів, оголошується переможцем. Починаючи з другого додаткового періоду команда, яка заробила тачдаун, має виконувати двох очкову реалізацію. Спроба одно очкової реалізації Команди А не забороняється, проте очко за неї команді не нараховується.

Кожна команда має один тайм-аут на кожен додатковий період.

2. Ігровий час та перерви

Тривалість чвертей та перерв.

Загальний ігровий час у матчах складає 48 хвилин і ділиться на чотири чверті у 12 хвилин кожна, з перервою в одну хвилину між першою та другою чвертю (перша половина) та між третьою та четвертою (друга половина).

Організаційний комітет спортивних змагань або Федерація мають право встановити іншу максимальну тривалість матчів у 60, 48, 40 або 32 хвилини, за умови, що всі чверті матчу триватимуть однаково кількість часу.

Чверть не може закінчитись до того, як м'яч не буде оголошений мертвим, або суддя не оголосить чверть завершеною.

Перерва між половинами має тривати 20 хвилин, за винятком тих випадків, коли до початку матчу, за взаємною згодою обох команд та організаційного комітету спортивних змагань, вона змінюється на більший чи менший бік.

Коригування часу.

Перед початком гри рефері має право скоротити ігровий час та перерву між половинами, якщо вважає, що настання темряви або інші фактори можуть перешкодити матчу. Тривалість усіх чвертей має бути скорочено рівномірно до початку матчу.

У будь-який момент протягом матчу ігровий час будь-якої чверті або чвертей, що залишилася, а також перерви між половинами може бути скорочено за взаємною згодою головних тренерів і рефері.

Помилки ігрового годинника можуть бути скориговані, але тільки в тій чверті, в якій вони відбулися.

Збільшення тривалості чвертей.

Чверть має бути продовжена для необмеженої часом спроби у тих випадках, коли під час спроби закінчується ігровий час і виникає одна або декілька з таких обставин:

- 1) приймається штраф за фол(и) на живому м'ячі на вибір команди, яка не здійснювала фол, чверть не продовжується, якщо фол здійснено командою у володінні та штраф передбачає втрату спроби;
- 2) на вибір команди, яка не робила фол, прийнято порушення за нелегальний дотик;
- 3) були здійснені взаємні фоли;
- 4) суддя ненавмисно подав сигнал свистком або сигнал «мертвий м'яч».

Якщо в спробі, в якій закінчується час, було занесено тачдаун, чверть продовжується для розіграшу реалізації.

Пристрої відліку часу.

Ігровий час вимірюється ігровим годинником, яким може бути або секундомір, що знаходиться біля лайн-джаджа, бек-джаджа, філд-джаджа або сайд-джаджа, або ігровий годинник, який контролює асистент під керівництвом відповідного судді. Тип ігрового годинника визначає адміністративний персонал матчу. Ігровий годинник не має показувати частки секунди. Використовується три годинники: для відліку загального ігрового часу, для відліку 40 секунд, для відліку 25 секунд.

Якщо візуальний 40/25-секундний пристрій відліку часу перестає працювати коректно, рефері зобов'язаний негайно повідомити обох тренерів, і обидва пристрої для демонстрації часу мають бути вимкнені.

3. Тайм-аути, запуск та зупинка ігрового годинника

Кожна команда має три командні тайм-аути на кожну половину. Якщо тайм-аути не вичерпані, суддя дозволяє взяти командний тайм-аут на запит будь-якого гравця або головного тренера, коли м'яч є мертвим. Суддя зобов'язаний подати сигнал тайм-ауту, коли Правилами передбачено зупинення годинника, або коли тайм-аут взяла одна з команд або тайм-аут взяв рефері.

У випадку, якщо гравець(-і) отримує(-ють) травму, суддя оголошує тайм-аут і гравець зобов'язаний залишити поле. Гравець не має права повернутися в гру, як мінімум, протягом однієї спроби, навіть якщо його команда взяла командний тайм-аут. У спірній ситуації судді беруть тайм-аут для травмованого

гравця. Гравець не може повернутися в гру без дозволу медичного персоналу команди.

Повний командний тайм-аут, запрошений будь-яким гравцем або головним тренером, має бути тривалістю в одну хвилину, плюс п'ять секунд на повідомлення рефері, а також 25 секунд на годиннику розіграшу.

Якщо різниця в рахунку стає більшою за 34 очка, застосовується правило безперервного відліку ігрового часу.

Після того, як м'яч був пробитий вільним ударом, ігровий годинник має бути запущений за сигналом судді після легального дотику до м'яча в межах поля або коли м'яч перетне гольову лінію після легального дотику до м'яча гравцем Команди В у своїй заліковій зоні.

На початку періоду, який починається спробою із сутички, ігровий годинник має бути запущений за легальним снопом. В інших випадках, ігровий годинник має бути запущений за легальним снопом або за сигналом рефері. Ігровий годинник не може йти під час реалізації, якщо додано час до чверті або у додатковому періоді.

Ігровий годинник зупиняється за сигналом судді після тачдауна, філд-голу або сейфті. Потім знову запускаються, але якщо був прийнятий штраф, який скасовує набір очок або спробу необхідно повторити, годинник запуститься легальним снопом.

Якщо наступний розіграш починається зі снепу, ігровий годинник буде запущений за снопом:

- 1) тачбек;
- 2) коли залишається менше двох хвилин до кінця половини і гравець з м'ячем команди а виходить за межі поля або робить фамбл або пас назад, що виходить за межі поля;
- 3) команді в присуджується перша спроба і вони введуть м'яч у гру снопом;
- 4) пас вперед не прийнято;
- 5) команда взяла командний тайм-аут;
- 6) м'яч став нелегальним;
- 7) період закінчився;
- 8) легальну спробу ударом у м'яч ногою було завершено;
- 9) виконаний удар у відповідь у м'яч ногою;
- 10) удар із сутички у м'яч ногою було виконано попереду від нейтральної зони;
- 11) Команда А отримала фол за затримку гри під час вишиковування у формацію для пробиття удару із сутички.

4. Затримки гри

Кожна команда у запланований час початку кожної половини має вивести своїх гравців на поле. Якщо обидві команди відмовляються вийти першими на поле, першою на поле має виходити команда господарів.

Адміністративний персонал гри відповідає за звільнення від людей ігрового поля та залікових зон перед початком кожної половини, забезпечуючи цим своєчасний початок кожної з них.

5. Заміна гравців

Будь-яка кількість легальних запасних гравців кожної команди може входити в гру між періодами, після набору очок, після реалізації або протягом перерви між спробами виключно з метою заміни гравця(ів) або заповнення вільного місця(місць).

Понад 11 гравців на полі.

Команда А не має права розходитися з хадла, якщо кількість гравців у ньому перевищує 11, так само як і не може мати більше 11 гравців у хадлі або формації довше трьох секунд.

Команді В дозволяється мати більше 11 гравців на полі на короткостроковий період часу, щоб мати можливість передбачити формацію команди нападу, проте перебування більше 11 гравців у формації в момент снєпу неприпустимо.

Коли команда А знаходиться у формації, команді В заборонено мати у формації на полі більше 11 гравців.

Додаток 9
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

М'яч у грі, мертвий м'яч, за межами поля

1. М'яч у грі – мертвий м'яч

Після того, як мертвий м'яч оголошений готовим до гри, він стає живим, якщо вводиться в гру легальним снепом чи легальним вільним ударом. М'яч, введений у гру снепом чи вільним ударом доти, як оголошений готовим до гри, залишається мертвим.

Живий м'яч стає мертвим за правилами, або коли суддя дає сигнал свистком, або показує інший сигнал, оголошуючи м'яч мертвим.

Живий м'яч стає мертвим коли:

1) м'яч виходить за межі поля (крім успішного філд-голу після дотику вертикальної стійки або перекладини воріт); коли гравець з м'ячем виходить за межі поля або коли гравця з м'ячем утримують так, що просування його вперед зупинено;

2) гравець з м'ячем будь-якою частиною свого тіла, за винятком кисті чи стопи, торкається землі, або падає на землю, втрачаючи володіння м'ячем у момент дотику до землі будь-якою частиною свого тіла, за винятком кисті чи стопи;

3) відбувся тачдаун, тачбек, сейфті, філд-гол чи успішна реалізація; або після того, як м'яч, пробитий вільним ударом або ударом із сутички, що перетнув нейтральну зону, торкнувся землі в заліковій зоні Команди В, і ніхто з гравців Команди В його не торкався;

4) під час реалізації набирають чинності правило мертвого м'яча;

5) гравець команди, яка виконує удар у м'яч, ловить або підбирає м'яч, пробитий вільним ударом або ударом із сутички, який перетнув нейтральну зону;

6) м'яч, пробитий вільним ударом, ударом із сутички, або будь-який інший вільний м'яч припиняє рух, і ніхто з гравців не намагається заволодіти ним;

7) м'яч, пробитий вільним ударом або ударом із сутички, спійманий або підібраний будь-яким гравцем Команди В після правильного або неправильного сигналу вільної ловлі, поданого гравцем Команди В; або коли неправильний сигнал вільної ловлі подано після прийому або підбору м'яча гравцем Команди В;

8) виконаний удар у відповідь, або удар із сутички виконаний попереду від нейтральної зони;

9) пас вперед визнаний неприйнятним;

10) до зміни командного володіння на четвертій спробі звичайного розіграшу або на реалізації на четвертій спробі або під час фамбллу на четвертій

спробі, вчиненого гравцем Команди А, м'яч спійманий або підібраний іншим гравцем Команди А;

11) живий м'яч, що не перебуває у володінні гравця, торкається чогось у межах поля за винятком гравця, екіпірування гравця, судді, екіпірування судді або землі;

12) відбувається одночасна ловля або одночасний підбір живого м'яча;

13) м'яч стає нелегальним під час розіграшу;

14) м'яч перебуває у володінні судді;

15) гравець із м'ячем симулює дотик до землі коліном;

16) гравця будь-якої команди, що приймає пас у стрибку, утримують так, що він не може негайно повернутися на землю;

17) шолом гравця з м'ячем повністю злітає з голови;

18) гравець з м'ячем, очевидно, починає робити або імітує підкат (слайд);

19) всі гравці, що знаходяться поряд із м'ячем, припинили грати та/або вважають, що м'яч мертвий.

2. За межами поля

Гравець знаходиться за межами поля, коли будь-яка частина його тіла торкається будь-чого, за винятком іншого гравця або судді, на обмежувальній лінії поля або за нею.

Гравець, що знаходиться за межами поля і робить стрибок, залишається за його межами до тих пір, поки не торкнеться землі в межах поля, не будучи при цьому за його межами.

Гравець, що торкається пілона, стає поза поля.

М'яч у володінні гравця вважається за межами поля, коли м'яч або будь-яка частина тіла гравця з м'ячем торкається землі або чогось (за винятком іншого гравця або суддю) на обмежувальній лінії або за нею.

М'яч не у володінні гравця (за винятком успішного філд-голу) вважається таким, що вийшов за межі поля, коли він торкається землі, гравця, судді або чогось за межами поля, на обмежувальній лінії поля або за нею.

М'яч, що торкається пілона, вважається таким, що вийшов за межі поля за гольовою лінією.

Якщо живий м'яч не у володінні гравця перетинає обмежувальну лінію поля і потім оголошується таким який вийшов за межі поля, такий м'яч вважається таким, що вийде за межі поля в точці перетину ним цієї лінії.

Якщо живий м'яч оголошений таким, який вийшов за межі поля, не перетинаючи при цьому обмежувальну лінію, м'яч вважається таким, що вийде за межі в самій передній своїй точці в момент оголошення м'яча мертвим.

Тачдаун зараховується, якщо м'яч у межах ігрового поля перетнув площину гольової лінії перш, ніж гравець з м'ячем вийшов за межі ігрового поля, або одночасно з такою дією.

Приймаючий, що знаходиться в заліковій зоні суперника і торкається землі, вважається таким, що вчинив ловлю, якщо він ловить легальний пас, нахилившись за бічну або кінцеву лінію.

Найпередніша точка м'яча, коли він оголошується за межами поля між гольовими лініями, – це точка його максимального просування вперед.

Додаток 10
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Серії спроб, лінія цілі

1. Коли надається серія спроб

Серія з чотирьох послідовних спроб із сутички надається команді, яка наступною вводить м'яч у гру снопом після вільного удару, тачбека, вільної ловлі або зміни командного володіння, а також команді нападу в овертаймі.

Нова серія надається Команді А, якщо в разі оголошення м'яча мертвим вона легально володіє ним на лінії цілі або попереду від неї.

Нова серія надається Команді В, якщо після четвертої спроби А не змогла заробити першу спробу.

Нова серія надається Команді В, якщо м'яч, вибитий ударом із сутички Командою А, виходить за межі поля або припиняє рух і ніхто з гравців не намагається ним заволодіти.

Нова серія надається команді, яка легально володіє м'ячем у момент оголошення м'яча мертвим:

- 1) якщо під час спроби змінюється командне володіння;
- 2) якщо м'яч, вибитий ударом із сутички, перетинає нейтральну зону;
- 3) якщо прийнятий штраф передбачає передачу м'яча команді, щодо якої було здійснено фол;
- 4) якщо ухвалений штраф передбачає присудження першої спроби.

Нова серія надається Команді В, коли після удару із сутички Команда В вибирає отримання м'яча в точці нелегального дотику.

2. Лінія цілі

Лінія цілі для серії спроб встановлюється в 10 ярдах попереду від передньої точки м'яча; але якщо відмірена в такий спосіб лінія перебуває у заліковій зоні суперника, лінією цілі стає гольова лінія.

Лінія цілі встановлюється, коли м'яч перед першою спробою нової серії оголошується готовим до гри.

Крайня попереду точка м'яча після того, як він оголошений мертвим між кінцевими лініями, є визначальною точкою у вимірі пройдені або втраченої дистанції будь-якої з команд протягом будь-якої спроби.

Серії спроб із сутички переривається, коли:

- 1) протягом спроби відбувається зміна командного володіння;
- 2) м'яч, пробитий ударом із сутички, перетинає нейтральну зону;
- 3) м'яч, пробитий ударом, виходить за межі поля;
- 4) м'яч, пробитий ударом, припиняє рух, і ніхто з гравців не намагається заволодіти ним;
- 5) в кінці спроби Команда А набирає першу спробу;
- 6) після четвертої спроби Команді А не вдається набрати першу спробу;
- 7) ухвалений штраф передбачає присудження першої спроби;

- 8) відбувається набір очок;
- 9) будь-якій команді присуджується тачбек;
- 10) закінчується друга чверть;
- 11) закінчується четверта чверть.

Додаток 11
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Удари у м'яч ногою

1. Вільні удари

Лінії стримування.

За будь-якої формації для виконання вільного удару лінією стримування команди пробивання є ярдова лінія, яка проходить через саму передню точку, з якої пробивається м'яч, а лінією стримування команди, що приймає, є ярдова лінія, що знаходиться в 10 ярдах попереду цієї точки. Якщо не було переміщення м'яча в іншу точку після застосування штрафних санкцій, то лінією стримування команди пробивання є лінія, що знаходиться за 15 ярдів від центральної лінії, а в разі вільного удару після сейфті – 20-ярдова лінія.

Формація для виконання вільного удару.

В разі виконання вільного удару для того щоб вважати формацію легальною м'яч має бути легально пробитий з будь-якої точки, розташованої на лінії стримування Команди А між хеш-маркерами або на них.

Всі гравці команди пробивання, за винятком кікера, що перебуває в русі для пробивання м'яча, і холдера, що утримує м'яч, мають бути позаду своєї лінії стримування.

Після того, як м'яч буде оголошений готовим до гри, всі гравці команди пробивання, за винятком кікера, мають стояти не далі п'яти ярдів позаду своєї лінії стримування та щонайменше чотири гравці Команди А мають знаходитися з кожного боку від кікера.

Після сейфті, в ході виконання панта або удару з відскоку м'яч може бути пробитий з точки, що знаходиться за лінією стримування команди пробивання.

Кікера, що виконує вільний удар, не можна блокувати доти, доки він не просунеться на п'ять ярдів за свою лінію стримування або м'яч не торкнеться гравця, судді чи землі.

Дотик та підбір пробитого вільним ударом м'яча; нелегальний дотик.

Ніхто з гравців Команди А не може торкатися м'яча, пробитого вільним ударом, до того, як:

він торкнеться гравця Команди В;

він перетне площину лінії стримування Команди В і залишиться попереду від неї; або він торкнеться будь-якого гравця, землі, судді чи будь-якого предмета попереду лінії стримування Команди В.

Починаючи з цього моменту, всі гравці Команди А мають право торкатися, підбирати чи ловити пробитий ударом м'яч.

Будь-який інший дотик м'яча Командою А є нелегальним дотиком, і таке порушення в момент, коли м'яч стає мертвим, дає команді, яка мала заволодіти м'ячем привілей отримати м'яч у точці порушення.

Ловля або підбір м'яча, пробитого вільним ударом.

Якщо м'яч, пробитий вільним ударом, спійманий або підібраний гравцем команди, що приймає, м'яч продовжує залишатися в грі. Якщо м'яч спійманий або підібраний гравцем команди пробивання, м'яч стає мертвим. М'яч належить команді, що приймає, у точці, в якій він став мертвим, крім випадків, коли команда пробивання легально володіє м'ячем під час оголошення його мертвим. В останньому випадку м'яч належить команді пробивання.

Коли гравці різних команд, кожен з яких має право торкатися м'яча, одночасно підбирають м'яч, що котиться, або ловлять його в польоті, м'яч стає мертвим.

Пробитий ударом м'яч, оголошений мертвим у результаті спільного володіння, належить команді, що приймає.

М'яч стає мертвим у заліковій зоні.

Коли м'яч, пробитий вільним ударом, що не торкається гравців Команди В, торкається землі на або за гольовою лінією Команди В, він стає мертвим і належить Команді В.

Якщо в результаті вільного удару оголошено тачбек для Команди В, вони мають вводити м'яч у гру зі своєї 20-ярдової лінії.

Гравець поза полем.

Гравець Команди А, який вийшов за межі поля під час розіграшу вільним ударом, не може повернутися в його межі доти, доки ця спроба не завершиться.

2. Удари із сутички

Позаду від нейтральної зони.

М'яч, пробитий ударом із сутички, який не перетинає нейтральну зону, продовжує залишатися у грі. Усі гравці можуть ловити або підбирати м'яч позаду нейтральної зоною і просувати його вперед.

М'яч, заблокований суперником команди пробивання, який був не далі трьох ярдів попереду від нейтральної зони, вважається заблокованим у межах або позаду цієї зони.

Попереду від нейтральної зони.

Жоден гравець команди пробивання, який знаходиться в межах поля, не може торкатися м'яча, пробитого ударом із сутички і який перетнув нейтральну зону, перш ніж м'яч торкнеться суперника.

Усі гравці отримують право на прийом або підбір м'яча.

Коли м'яч, пробитий ударом із сутички, який перетнув нейтральну зону, торкається гравця команди, що знаходиться в межах поля, будь-який гравець отримує право ловити або підбирати м'яч.

Прийом або підбір м'яча командою, що приймає.

Якщо м'яч, пробитий ударом із сутички, спійманий або підібраний гравцем команди, що приймає, м'яч продовжує залишатися в грі.

Прийом чи підбір м'яча командою пробивання.

Якщо гравець команди пробивання ловить або підбирає м'яч, пробитий ударом із сутички і перетнув нейтральну зону, м'яч стає мертвим.

М'яч, що вийшов за межі поля між гольовими лініями або зупинився в межах поля.

Якщо м'яч, пробитий ударом із сутички, йде за межі поля між гольовими лініями або припиняє рух у його межах, і ніхто з гравців не намагається ним завладати, м'яч стає мертвим і належить команді, що приймає, у точці, де він став.

М'яч, що вийшов за межі поля за гольовою лінією.

Якщо м'яч, пробитий ударом із сутички (не при філд-голі), виходить за межі поля за гольовою лінією, він стає мертвим і належить команді, яка захищає цю гольову лінію.

Дотик до землі на гольовій лінії або за нею.

Коли м'яч, пробитий ударом із сутички, перетинає нейтральну зону і, його не торкаються гравці Команди В, і він приземляється на або за гольову лінію Команди В, він стає мертвим і належить команді В.

Легальні та нелегальні удари.

Легальним ударом по м'ячу із сутички є пант, удар із відскоку або удар із землі, виконаний згідно з правилами.

Удар у відповідь є нелегальним і вважається фолом на живому м'ячі, в результаті якого м'яч стає мертвим.

Лінійні захисту під час розіграшів ударом із сутички.

Якщо Команда А знаходиться в формації для удару із сутички, будь-який гравець Команди В, що знаходиться в межах одного ярду від лінії сутички, має бути повністю поза проекцією корпусом снєпера на момент снєпа.

3. Можливість ловлі м'яча, пробитого ударом

Перешкода можливості ловлі м'яча.

Якщо гравець приймаючої команди розташований так, що він має можливість зловити м'яч, пробитий ударом із сутички або вільним ударом, який перетнув нейтральну зону, і якщо він робить таку спробу, такий гравець може отримати безперешкодну можливість зловити м'яч.

Такий захист гравця закінчується, як тільки м'яч торкнеться землі, коли будь-який гравець Команди В здійснює дотик до м'яча, пробитого ударом із сутички, що перетнув нейтральну зону; коли будь-який гравець Команди В здійснює дотик до м'яча під час вільного удару в межах ігрового поля або залікової зони.

Під час вільного удару гравець приймаючої команди, що знаходиться в позиції для здійснення ловлі м'яча, має однаковий захист як при ловлі м'яча, пробитого ударом, так і при виконанні ловлі після сигналу вільної ловлі незалежно від того, був м'яч пробитий з підставки або пробитий безпосередньо в землю таким чином, що після удару об землю відскакує у повітря, ніби був пробитий із підставки.

4. Вільна ловля

М'яч стає мертвим у точці прийому.

Коли гравець Команди В виконує сигнал вільної ловлі, м'яч стає мертвим у місці прийому і належить Команди В у цій точці.

Коли гравець Команди В подає правильний сигнал вільної ловлі, право на безперешкодну можливість ловити м'яч, пробитого із сутички або вільним

ударом, зберігається, якщо гравець торкається м'яча, він все ще має можливість завершити ловлю. Якщо йому (або іншому гравцю Команди В) вдається зловити м'яч, то м'яч належить Команді В точці, де гравець, який подав сигнал, вперше торкнувся м'яча. Такий захист припиняє діяти, коли м'яч торкається землі.

Правила, що стосуються вільної ловлі, застосовуються тільки під час вільних ударів або коли м'яч, пробитий із сутички, перетинає нейтральну зону.

Ніхто з гравців команди пробивання не має права виконувати захоплення або інший блок відносно суперника, який виконав прийом м'яча після сигналу вільної ловлі. Такий захист отримує лише гравець, який подав сигнал вільної ловлі.

Додаток 12
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Виконання снепа та пасу

1. Сутичка

Початок зі снепу.

М'яч має бути введений у гру легальним снепом, якщо згідно з правилами не потрібний легальний вільний удар.

М'яч не може бути введений у гру снепом у боковій зоні. Якщо початковою точкою для будь-якої спроби із сутички є точка, розташована в боковій зоні, м'яч має бути переміщений на найближчий хеш-маркер.

Шифт та фальстарт

Після хадлу або шифту та перед снепом усі гравці Команди А мають повністю зупинитися та залишатися нерухомими на своїх позиціях протягом не менше однієї повної секунди перед снепом, не здійснюючи рухів ступнями, тілом, головою або руками.

Все нижчеперелічене є фальстартом Команди А, якщо відбувається до здійснення снепу і після оголошення м'яча готовим до гри, а всі гравці знаходяться у формації для розіграшу із сутички:

- 1) один або більше гравців здійснюють будь-який рух, що імітує початок розіграшу;
- 2) снепер переміщується на іншу позицію;
- 3) обмежений лінійний здійснює рух рукою (-ами) або здійснює будь-який швидкий рух;
- 4) гравець команди нападу робить швидкий уривчастий рух перед снепом, включаючи ситуації, коли:
- 5) команда нападу не завмерла на одну секунду перед скоєнням снепу після оголошення м'яча, готовим до гри. Це нелегальний шифт, який перетворюється на фальстарт.

Вимоги до команд – до снепу.

Снепер не має права переміщатися на інші позиції або знаходитись якими-небудь частинами тіла попереду від нейтральної зони, не має права піднімати м'яч із землі, рухати його вперед від нейтральної зони або симулювати початок розіграшу.

Після того, як снепера визначено, жоден гравець Команди А не може перебувати в нейтральній зоні або попереду від неї.

Жоден гравець Команди А не може здійснювати фальстарт або контакт із суперником.

Вимоги до команд — під час снепу.

У момент здійснення снепу Команда А має перебувати у формації, що відповідає таким вимогам:

- 1) усі гравці мають бути в межах ігрового поля;

- 2) усі гравці мають бути лінійними або беками;
- 3) мінімум п'ять лінійних гравців мають номери джерсі з 50 по 79 (Виняток: виконання снєпу з формації для пробиття удару із сутички);
- 4) кількість беків не може перевищувати чотирьох осіб.

Моушен може здійснювати один бек, рухаючись у будь-якому напрямку, крім гольової лінії суперника. Гравець, який робить моушен, може починати рух з лінії сутички тільки в тому випадку, якщо перед цим він перейшов на позицію бека і здійснив повну зупинку. Гравець, який здійснює моушен під час снєпу, має дотриматися правила одно секундної зупинки.

Вимоги до команди захисту.

Після того, як м'яч готовий до гри і до снєпу:

- 1) жоден гравець не може торкатися м'яча;
- 2) жоден гравець не може вторгтися в нейтральну зону, погрожуючи лінійному гравцю команди нападу, змушуючи того негайно відреагувати або зробити інші фоли на мертвому м'ячі, пов'язані з нейтральною зоною;
- 3) жоден гравець не може перетинати нейтральну зону і, не здійснюючи контакту, продовжувати рух у напрямку будь-якого бека;
- 4) жоден гравець не може використовувати слова або сигнали, які вводять в оману суперників, коли вони готуються ввести м'яч у гру.

Коли починається снєп:

- 1) жоден гравець не може знаходитись у нейтральній зоні або попереду від неї;
- 2) усі гравці мають перебувати в межах поля.

Вкладка м'яча вперед.

Жоден гравець не може робити вкладку м'яча вперед, виключаючи спроби із сутички, коли вкладка виконана таким чином:

- 1) бек Команди А може робити вкладку м'яча вперед іншому беку, тільки якщо обидва гравці знаходяться позаду своєї лінії розіграшу, а також гравець, який виконує вкладку, не побував до моменту здійснення вкладки всім тілом попереду нейтральної зони під час володіння м'ячем;
- 2) бек Команди А, перебуваючи позаду своєї лінії розіграшу, може робити вкладку м'яча вперед гравцеві своєї команди, який під час снєпу знаходився на лінії, за умови, що він розвернеться обличчям до своєї залікової зони і перебуватиме хоча б за два ярди позаду лінії розіграшу, коли отримуватиме м'яч.

Запланований вільний м'яч.

Гравець Команди А не може просувати м'яч вперед, якщо він став вільним у результаті спланованої дії поблизу снєпера.

2. Пас назад та фамбл

На живому м'ячі.

Гравець з м'ячем може зробити вкладку або пас назад у будь-який час, за винятком випадків, коли він спеціально викидає м'яч за межі поля, з метою економії часу.

Спійманий чи підібраний.

Якщо м'яч, переданий пасом назад або втрачений у фамблі, спійманий або підібраний будь-яким гравцем, що знаходиться в межах поля, такий м'яч залишається у грі.

Якщо м'яч, переданий пасом назад або втрачений у фамблі, спійманий або підібраний одночасно гравцями протилежних команд, м'яч стає мертвим і належить команді, яка була у володінні останньою.

Після снепу.

Жоден лінійний гравець команди нападу не може отримувати сноп з рук до рук.

Вихід м'яча за межі поля.

Якщо пас назад виходить за межі поля між гольовими лініями, м'яч належить команді, що пасує, в точці виходу м'яча за межі поля.

Якщо м'яч виходить за межі поля між гольовими лініями попереду від точки здійснення фамбла, м'яч належить команді, яка здійснила фамбл, у точці фамбла, якщо позаду від точки здійснення фамбла, м'яч належить команді, яка здійснила фамбл, у точці виходу м'яча межі поля.

Коли фамбл або пас назад виходять за межі поля в заліковій зоні, це може бути сейфті або тачбек залежно від імпульсу та відповідальності.

3. Пас вперед

Легальний пас вперед.

Протягом кожної спроби, що грається із сутички, Команда А може виконати один пас вперед до зміни командного володіння, за умови, що пас виконаний з точки, що знаходиться в межах або позаду нейтральної зони.

Нелегальний пас вперед.

Пас вперед є нелегальним, якщо:

- 1) пас здійснено гравцем Команди А, який у момент здійснення пасу всім тілом знаходився попереду від нейтральної зони;
- 2) пас здійснений гравцем Команди В;
- 3) пас здійснено після зміни командного володіння, що відбулася протягом спроби;
- 4) пас є другим за рахунком протягом однієї спроби;
- 5) пас здійснений гравцем, який знаходиться в межах або позаду нейтральної зони, після того, як гравець з м'ячем усім тілом (а також м'яч) вже побував попереду нейтральної зони;
- 6) пасуючий гравець з метою заощадити час кидає м'яч безпосередньо в землю після того, як м'яч уже торкнувся землі або не відразу після набуття контролю над ним;
- 7) пасуючий гравець з метою заощадити час кидає м'яч вперед у зону, де немає жодного легального приймаючого Команди А;
- 8) пасуючий гравець з метою зберегти ярди кидає м'яч вперед у зону, де немає жодного легального приймаючого Команди А.

Право на дотик легального пасу вперед.

Правило права на дотик діє протягом спроби, в ході якої було здійснено легальний пас вперед.

Всі гравці команди мають право торкатися або ловити пас.

Після снєпу право на дотик до м'яча мають будь-який крайній гравець на лінії, що має номер, що не входить у діапазон з 50 до 79, будь-який бек, що має номер, що не входить у діапазон з 50 до 79.

Гравець, який має право на дотик, втрачає його, коли виходить за межі поля.

Після того, як гравець Команди В або суддя торкається легального пасу вперед, всі гравці стають легальними.

Прийнятий пас.

Будь-який пас вперед вважається прийнятим, якщо його ловить у межах поля гравець команди, яка виконує пас. М'яч продовжує залишатися в грі, якщо тільки його не спіймали в заліковій зоні суперника або не спіймали одночасно гравці протилежних команд. Якщо пас вперед був спійманий одночасно гравцями протилежних команд, які знаходилися в межах поля, м'яч стає мертвим і належить команді, що пасує.

Неприйнятий пас.

Будь-який пас вважається незавершеним, якщо м'яч виходить за межі поля згідно з правилами або торкається землі через відсутність надійного контролю над ним гравцем. Пас також вважається неприйнятим, якщо в момент ловлі ступня гравця знаходиться на або за обмежувальною лінією поля.

Нелегальний контакт і перешкода ловлі.

Під час спроби, в якій легальний пас вперед перетинає нейтральну зону, нелегальний контакт між гравцями Команди А та Команди В заборонено з моменту снєпу і до дотику до м'яча будь-яким гравцем або суддею.

Перешкода ловлі пасу в нападі гравцем Команди А, що знаходиться попереду від нейтральної зони під час легального розіграшу пасом вперед, у якому пас вперед перетинає нейтральну зону – це контакт, який створює перешкоду гравцеві Команди В. До обов'язків гравця нападу входить уникнення контакту з гравцями протилежної команди.

Перешкода ловлі в захисті – це контакт попереду від нейтральної зони гравцем Команди В, чиї наміри перешкодити гравцеві протилежної команди, який має право торкатися до м'яча, є очевидним і, таким чином, може перешкодити можливості супернику прийняти пас вперед. У спірних ситуаціях легальний пас вперед є таким, який міг бути зловленим. Перешкода ловлі у захисті виникає лише після виконання легального пасу вперед.

Нелегальний приймаючий в полі.

Жоден спочатку нелегальний приймаючий не має право перебувати чи побувати далі трьох ярдів попереду від нейтральної зони до того часу, доки буде виконано легальний пас вперед, який пересіче нейтральну зону. Гравець порушує це правило, якщо будь-яка частина його тіла знаходиться далі трьох ярдів.

Нелегальний дотик.

Жоден спочатку нелегальний приймаючий не може навмисно торкатися м'яча, кинутого легальним пасом вперед, доки його не торкнеться суперник чи суддя.

Додаток 13
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Набір очок

1. Кількість очок

У розіграшах із набором очок їх кількість визначається так:

тачдаун – 6 очок;

філд-гол – 3 очка;

сейфті (очки нараховуються супернику) – 2 очка;

тачдаун під час реалізації – 2 очка;

філд-гол під час реалізації – 1 очко;

сейфті під час реалізації (очки нараховуються супернику) – 1 очко.

Матчі з технічною поразкою.

У матчі, де присуджується технічна поразка або в перенесеному матчі, результатом якого пізніше стала технічна поразка, рахунок має бути наступним: потерпіла команда – 1, суперник – 0; рахунок залишається тим самим.

2. Тачдаун

Принцип нарахування очок.

Тачдаун зараховується, коли:

1) гравець із м'ячем, просуваючись ігровим полем, легально володіє живим м'ячем, коли м'яч перетинає площину гольової лінії суперника. ця площа продовжується ширше пілонів тільки в тому випадку, якщо гравець торкнувся землі в заліковій зоні або пілона;

2) гравець ловить пас вперед у заліковій зоні суперника;

3) фамбл або пас назад спіймано, підібрано, перехоплено або присуджено команді в заліковій зоні суперника;

4) м'яч, пробитий ударом із сутички чи пробитий вільним ударом, легально спійманий чи підібраний у заліковій зоні суперника.

3. Спроба реалізації

Можливість заробити додаткові очки.

Реалізація – це можливість, що надається команді, заробити 1 або 2 очки, поки ігровий годинник зупинений після тачдауна. Це спеціальний інтервал у грі, який, виключно з метою виконання штрафу, включає як саму спробу, так і попередній їй період «готовий до гри».

М'яч вводиться у гру команда, яка заробила 6 очок у результаті тачдауну. Якщо тачдаун приносить очки протягом спроби наприкінці четвертої чверті, час якої закінчився, або протягом другої серії володінь додаткового періоду, реалізація не розігрується, якщо очко(и) впливає результат матчу.

Снеп має бути зроблений з точки посередині між хеш-маркерами на 3-ярдовій лінії суперника або, якщо команда робить відповідний запит не пізніше запуску 25-секундного годинника або будь-якого сигналу, що вказує на

готовність м'яча до гри, сноп може бути зроблений з будь-якої точки між хеш-маркерами або на них, з трьох ярдової лінії або позаду неї.

Спроба реалізації закінчується, коли:

- 1) будь-яка команда заробила очки;
- 2) м'яч оголошується мертвим згідно з правилами;
- 3) результатом ухваленого штрафу стає набір очок;
- 4) прийнято штраф Команді А як втрати спроби;
- 5) до зміни командного володіння гравець Команди А робить фамбл, і м'яч ловить або підбирає інший гравець цієї команди. У такій ситуації Команді А очки не нараховуються.

Наступний розіграш.

Після реалізації м'яч має вводиться у гру початковим ударом або, у додаткових періодах, з точки початку наступного розіграшу. Початковий удар має виконувати команда, яка заробила 6-очковий тачдаун.

4. Філд-гол

Принцип нарахування очок.

Очки за філд-гол мають бути нараховані команді пробивання, якщо м'яч, пробитий ударом із сутички, який може бути ударом із землі або ударом з відскоку, пролітає над поперечиною між вертикальними стійками воріт команди, що приймає, до того, як він торкнеться землі або гравця команди пробивання.

Якщо м'яч, пробитий під час легальної спроби пробиття філд-голу, пролітає над поперечиною між вертикальними стійками воріт і стає мертвим попереду від кінцевої лінії або вилітає назад і не повертається за межі перекладини знову, стаючи мертвим у будь-якій точці, філд-гол вважається успішним. Поперечина та вертикальні стійки у визначенні максимального просування м'яча вперед вважаються лінією, а не площиною.

Наступний розіграш.

Після набору очок в результаті філд-голу м'яч має вводиться у гру початковим ударом або, у додаткових періодах, має бути введений з точки початку наступного розіграшу. Початковий удар має виконувати команда, яка успішно виконала філд-гол.

Невдала спроба філд-голу.

Коли м'яч оголошується мертвим і жоден гравець Команди В його не торкався після перетину ним нейтральної зони, м'яч належить Команді В. У всіх випадках, крім додаткових періодів, Команда В може снопом ввести м'яч у гру з попередньої точки, 20-ярдової лінії або з точки, де м'яч оголошений мертвим (залежно від того, яка з точок найбільш вигідна для Команди В).

Якщо м'яч не перетнув нейтральну зону, або якщо гравець Команди В торкнувся м'яча попереду від нейтральної зони, набирають чинності правила, що стосуються ударів із сутички.

5. Сейфті

Принцип нарахування очок.

Сейфті зараховується, коли:

1) м'яч стає мертвим поза поля позаду гольової лінії (крім незавершеного пасу вперед) чи коли м'яч стає мертвим у володінні гравця з його гольової лінії, над чи позаду нею; або стає мертвим відповідно до правил, і команда, що захищає цю гольову лінію, відповідальна за те, що м'яч опинився в цій точці.

2) прийнятий штраф за фол залишає м'яч на або ззаду від гольової лінії команди, яка здійснила фол.

У спірних ситуаціях ситуація вважається тачбеком, а не сейфті.

Удар у м'яч ногою після сейфті.

Після того, як за сейфті були нараховані очки, м'яч належить команді, що захищається на її 20-ярдовій лінії, і ця команда має ввести м'яч у гру вільним ударом, яким може бути пант, удар з відскоку або удар з землі з одного з хеш-маркерів або з будь-якої точки між ними.

6. Тачбек

Принцип оголошення.

Тачбек оголошується, коли:

1) м'яч стає мертвим за межами поля позаду гольової лінії (за винятком незавершеного пасу вперед) або коли м'яч стає мертвим у володінні гравця на його гольовій лінії, над чи позаду неї, і команда, що атакує цю гольову лінію, відповідальна за те, що м'яч опинився у цій точці;

2) м'яч, пробитий ударом, стає мертвим відповідно до правил позаду від гольової лінії команди, що захищається, і атакуюча команда відповідальна за те, що м'яч опинився в цій точці.

Снеп після тачбека.

Після оголошення тачбека м'яч належить команді захисту на її 20-ярдовій лінії. М'яч має бути введений в гру снопом з одного з хеш-маркерів або з точки, розташованої між ними.

Додаток 14
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

**Поведінка гравців та інших осіб, на яких поширюється дія цих
Правил**

1. Персональні Фоли

Усі фолі та будь-які інші акти невинуваченої грубості є персональними фоліми. Якщо не зазначено інше, то штрафи за всі персональні фолі передбачають таке:

За фолі, здійснені Командою А під час розіграшів вільним ударом або ударом із сутички: штраф може застосовуватися як з попередньої точки, так і якщо м'яч перетнув нейтральну зону, з точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В (виключення: філд-голи).

За фолі, здійснені Командою В під час розіграшу легальним пасом вперед: штраф застосовується з точки закінчення останнього виносу, якщо він закінчується попереду від нейтральної зони, і протягом спроби не відбувалося зміни командного володіння. Якщо пас став неприйнятним чи перехопленим чи протягом спроби відбулася зміна командного володіння, штраф застосовується з точки попереднього розіграшу.

Грубі персональні фолі

Усі грубі персональні фолі, скоєні до початку матчу, під час матчу або між чвертями та додатковими періодами, караються дискваліфікацією. Грубі персональні фолі Команди В, які потребують дискваліфікації, передбачають першу спробу, якщо це не суперечить іншим правилам.

Фоли за удари та Підніжка

Жодна особа, на яку поширюється дія цих Правил, не має права бити суперника коліном; наносити удари супернику по шолому (включаючи маску), шиї, обличчю або будь-якій іншій частині тіла передпліччям, ліктем, кистями рук у замку, долонею, кулаком, п'ятою, тильною стороною або рубом долоні; а також наносити супернику колючі удари.

Жодна особа, на яку поширюється дія цих Правил, не має права бити суперника ступнею або будь-якою іншою частиною ноги нижче коліна.

Забороняється ставити підніжки. Підніжка – це навмисне використання гомілки або ступні для створення перешкод супернику в області нижче коліна.

Таргетинг та акцентований контакт короною шолома

Жоден гравець не має права виконувати таргетинг або акцентований контакт короною шолома щодо суперника. Корона шолома – це верхня частина шолома, а саме кругова область з радіусом 6 дюймів (15 см) і центром у верхівці шолома. Для фолу необхідний хоча б один індикатор таргетингу.

Таргетинг та акцентований контакт незахищеного гравця в область голови чи шиї

Жоден гравець не має права виконувати таргетинг або робити акцентований контакт шоломом, рукою, кулаком, ліктем чи плечем у область голови чи шиї незахищеного гравця. Для фолу необхідний хоча б один індикатор націлення.

Підсічка

Здійснення підсічок заборонено.

Блок нижче пояса

Команда А до зміни командного володіння:

1) Лінійні, які спочатку повністю знаходяться всередині конверта, можуть легально блокувати нижче пояса всередині конверта під час свого початкового блоку на лінії. Блок, який здійснено до 1 ярда попереду від нейтральної зони, вважається блоком всередині конверта. Після початкового блоку лінії, такі лінійні можуть блокувати нижче пояса всередині конверта до моменту, поки м'яч не залишить конверт, тільки якщо початковий контакт спрямований спереду.

2) Беки, що розташовані нерухомо всередині конверта, можуть блокувати нижче пояса всередині конверта до моменту, поки м'яч не залишить конверт, тільки якщо початковий контакт спрямований спереду. Під терміном "спереду" розуміється область циферблату між "10-ю і 2-ма годинами" спереду від області концентрації уваги гравця, що блокується.

3) Всім іншим гравцям заборонено блокувати нижче пояса.

Команда В до зміни командного володіння:

1) Гравці, які нерухомо розташовані в межах 1 ярда від лінії розіграшу всередині конверта, можуть легально блокувати нижче пояса всередині конверта під час свого початкового блоку в лінії.

2) Всім іншим гравцям Команди В заборонено блокувати нижче пояса, крім гравця з м'ячем або гравця, який імітує володіння м'ячем.

Удари по м'ячу ногою:

Під час спроби вільним ударом або ударом із сутички блок нижче пояса заборонений, крім випадків, коли він виконується щодо гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем.

Після зміни командного володіння:

Блок нижче пояса заборонено після будь-якої зміни командного володіння, крім випадків, коли він виконується щодо гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем.

Пізній удар, дія за межами ігрового поля

Заборонено брати участь у звалищі гравців, заборонено удар тілом або падіння на суперника після того, як м'яч став мертвим.

Жоден гравець не має права здійснювати захоплення або блокувати гравця з м'ячем протилежної команди, коли той, очевидно, знаходиться за межами ігрового поля, або кидати його на землю після того, як м'яч став мертвим.

Жоден гравець не має права, перебуваючи за межами ігрового поля, ініціювати блок щодо суперника, який також знаходиться за межами поля.

Точкою порушення вважається найближча точка до бокової лінії, де гравець, що блокує, здійснив контакт.

Фоли за контакт із шоломом або маскою

Жоден гравець не має права здійснювати тривалий контакт руками з обличчям, із шоломом (включаючи маску) або шиєю суперника (Виняток: Контакти дозволяються з боку гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем, Або щодо гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем).

Жоден гравець не має права хапати і потім повертати, тягнути чи обертати маску, накладку на підборіддя чи будь-який отвір шолома суперника. Якщо гравець не хапав суперника за маску, накладку на підборіддя або отвір шолома, а потім не повертав, не тягнув або не обертав шолом, такі дії фолом не вважаються. У спірних ситуаціях вважається, що фол було здійснено.

Грубість проти пасуючого

Жоден гравець захисту не має права навмисне грубо атакувати гравця, що пасує, якщо очевидно, що м'яч вже був викинутий. Деякі нелегальні дії, які є порушеннями:

- 3) Фоли за таргетинг, які описані у Правилах.
- 4) Навмисний контакт із головою або шиєю, які не поширюються під дію Правил.
- 5) Навмисний контакт, який можна було уникнути після того, як м'яч очевидно залишив руку пасуючого. (Виняток: Гравець захисту, який блокується гравцем (-ями) Команди А, з таким зусиллям, що контакт з пасуючим неминучий. Однак це не звільняє гравця захисту від відповідальності за персональні фоли, які описано у цьому розділі.)
- 6) Умисне кидання пасуючого на землю і падіння на нього, що показує "каральну" дію по відношенню до гравця.
- 7) Будь-яка дія, яка потрапляє під персональний фол, як описано будь-де у цьому розділі.

Коли гравець нападу знаходиться у стійці для виконання пасу, перебуваючи однією або обома ногами на землі, жоден гравець захисту, який не зменшує темпу, не має права навмисно вдаряти такого гравця в область колін або нижче. Гравець захисту також не має права ініціювати поштовх і навмисно вдаряти суперника в область колін та нижче.

Винятки:

- 1) Фолом не є ситуація, коли гравець нападу є гравцем з м'ячем або гравцем, що імітує володіння м'ячем, не в стійці для виконання пасу, як у конверті, так і поза ним.
- 2) Фолом не є ситуація, коли захисник хапає суперника у спробі здійснити звичайне захоплення, не здійснюючи акцентований контакт головою чи плечем.
- 3) Фолом не є ситуація, коли захисник зменшив темп перед ударом, або був заблокований таким чином, що контакт із суперником став неминучим, або щодо нього був здійснений фол, внаслідок якого він ненавмисно зіткнувся з суперником.

Чоп-блок

Виконання чоп-блоку заборонено.

Упор, стрибок та приземлення

Жоден гравець захисту у спробі заробити перевагу не має права наступати, стрибати чи вставати на суперника.

Фолом є ситуація, коли гравець захисту біжить вперед і, намагаючись заблокувати удар по м'ячу або ймовірний удар по м'ячу під час філд-голу або реалізації, відриває свої ступні від землі і в стрибку перетинає площину, розташовану над тілом суперника. Не є фолом ситуація, коли гравець знаходиться у стаціонарній позиції не далі 1 ярду від лінії сутички в момент снепу.

Фолом є ситуація, коли гравець захисту, що знаходиться всередині конверта, намагаючись заблокувати пант або передбачуваний пант, відриває свої ступні від землі і в стрибку перетинає площину, розташовану над тілом суперника.

Фолом не є ситуація, коли гравець робить спробу заблокувати пант, стрибаючи рівно вгору, не роблячи спроби перестрибнути суперника.

Фолом не є ситуація, коли гравець робить спробу зробити стрибок через або над проходом між гравцями.

Гравець захисту, у спробі заблокувати, збити або зловити м'яч, пробитий або ймовірно пробитий ударом по м'ячу ногою, не може:

- 1) Наступати, стрибати чи вставати на гравця своєї команди.
- 2) Впиратися руками на гравця своєї команди у спробі перебувати вище.
- 3) Бути піднятим, виштовхнутим або підкинутим гравцем своєї команди.

Гравець не може стояти на спині або плечах гравця своєї команди до снепу.

Контакт із суперником поза грою

Жоден гравець не має права блокувати або вбігати в приймаючого, коли кинутий приймаючому пас вперед є явно неловимим. Така ситуація розцінюється як персональний фол, а не як перешкода ловлі.

Жоден гравець, як до оголошення м'яча мертвим, так і після цього, не має права вбігати в суперника або кидатися на нього, якщо той, очевидно, не бере участі в розігравці.

Стрибок через гравця

Стрибок через гравця заборонений (Виняток: Гравець із м'ячем має право перестрибувати через суперника).

Контакт зі снепером

Коли команда знаходиться в формації для удару із сутички, гравцям команди захисту заборонено ініціювати контакт зі снепером до закінчення 1 секунди після снепу.

Захоплення за хомут

Жоден гравець не має права хапати гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем, за комір джерсі або хомут каркаса, за область плашки з прізвиськом гравця на джерсі або вище за неї, а також за отвори для рук в каркасі або джерсі, і таким чином різко тягнути його вниз у бік землі. Таке правило не поширюється на гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем, включаючи потенційного пасуючого, що знаходиться в конверті. Варто пам'ятати про те, що конверт перестає існувати, як тільки м'яч залишає його.

Грубість чи вбигання у кікера чи холдера

У ситуаціях, коли команда, очевидно, збирається пробивати м'яч ударом із сутички, жоден гравець не має права вбигати або робити грубість щодо кікера або холдера.

Грубість щодо таких гравців розцінюється як персональний фол, який створює загрозу травми.

Вбигання в кікера або холдера розцінюється як фол на живому м'ячі, в результаті якого такі гравці зміщуються зі своїх позицій для утримання або пробиття м'яча, однак загрози для отримання ними травми не створюється.

Ненавмисний контакт із кікером або холдером фолом не є.

Захист кікера, згідно з цим правилом закінчується:

- 1) коли такий гравець мав достатньо часу, щоб відновити баланс; або
- 2) коли він, перш ніж зробити удар, виніс м'яч із конверта або перебуває у володінні м'ячем поза конвертом.

Якщо контакт гравця захисту з кікером або холдером стався в результаті блоку суперника (легального чи нелегального), така ситуація не вважається фолом за вбигання чи грубість.

Гравець не карається фолом за вбигання або грубість, якщо контактує з кікером або холдером після дотику до м'яча.

Ситуація, коли будь-який гравець, окрім гравця, що заблокував м'яч, пробитий ударом із сутички, вбигає або робить грубість проти кікера або холдера, розцінюється як фол.

У спірних ситуаціях щодо того, який саме фол був здійснений (вбигання або грубість), вважається, що був здійснений фол за грубість.

Кікер або холдер, що симулює вбигання або грубість щодо себе, отримує фол за неспортивну поведінку.

Кікера на вільному ударі заборонено блокувати доти, доки він не перетне лінію, розташовану за 5 ярдів попереду від лінії стримування, або поки м'яч не торкнувся гравця, судді чи землі.

Продовження участі у грі без шолома

Гравець, чий шолом виявився знятим протягом спроби, не може продовжувати участь у грі за рамками миттєвої дії, до якої він уже був залучений, незалежно від того, чи був шолом одягнений назад протягом цієї спроби.

Блок зі сліпого боку

Жоден гравець не може блокувати суперника зі сліпого боку із застосуванням сили. (Винятки:

- 1) гравець із м'ячем або гравець, що імітує володіння м'ячем.
- 2) приймаючий у спробі завершити ловлю.)

2. Фоли за неспортивну поведінку

Неспортивні дії

Неспортивна поведінка або будь-які інші дії до початку, під час матчу або у перервах з боку гравців, запасних гравців, тренерів, уповноважених осіб або інших осіб, на яких поширюється дія цих правил, що заважають правильному проведенню гри, заборонені. Такі дії є порушенням правил і, залежно від ситуації, можуть розглядатись як фоли на живому або мертвому м'ячі.

Наступні дії заборонені:

- 1) Жоден гравець, запасний гравець, тренер або інша людина, на яку поширюються дії цих правил, не має права використовувати образливі, загрозливі або непристойні висловлювання або жести, або робити такі дії, які провокують агресію у відповідь або принижують суперника, суддю або псують репутацію гри. До таких дій належать, але не обмежуються:
 - Вказівка пальцем(-ями), рукою(-ами) або м'ячем на суперника або імітація перерізання горла.
 - Висміювання, передражнювання або цькування суперника в усній формі.
 - Провокування суперника чи глядачів будь-яким іншим чином, наприклад, імітацією пострілу зі зброї або приставлянням руки до вуха в очікуванні реакції.
 - Будь-яка підкреслена повільно виконана або відрепетирована дія, якою гравець (або гравці) намагається (намагаються) сфокусувати увагу на себе.
 - Явно змінений стиль бігу гравця з м'ячем, який, не зустрічаючи перешкод, наближається до гольової лінії суперника або нирок у заліковій зоні за відсутності перешкод.
 - Зняття гравцем шолома після оголошення м'яча мертвим і до входження в командну зону (Винятки: Командні або тайм-аути для ЗМІ, тайм-аути через травму; упорядкування екіпірування; під час розіграшу; у перервах; під час вимірювань набору першої спроби).
 - Нанесення ударів руками по грудях або схрещування рук на грудях над гравцем, що лежить на землі.
 - Вибігання на трибуни для взаємодії з глядачами або поклони від пояса після хорошого розіграшу.
 - Зняття шолома в момент, коли м'яч все ще залишається живим.
 - Контактні фоли на мертвому м'ячі (поштовх, удар тощо), що виникають після оголошення м'яча мертвим і не є частиною ігрового моменту.
 - Умисне виштовхування або витягування суперника з завалу, що утворився після того, як м'яч оголошений мертвим.
 - Симуляція травми.

2) Після набору очок або будь-якого іншого розіграшу гравець у володінні зобов'язаний негайно повернути м'яч судді або залишити його поряд із точкою, де м'яч став мертвим. Заборонено:

- Відкидати, кидати, крутити або виносити (у тому числі з поля) м'яч на будь-яку відстань, яка вимагатиме від судді повернення м'яча назад.
- Кинути м'яч у землю (Виняток: Пас вперед для збереження часу).
- Підкидати м'яч високо у повітря.
- Будь-яка інша неспортивна поведінка чи дія, що призводить до затримки гри.

3) Інші заборонені дії:

– Тренери, запасні гравці та уповноважені помічники, присутні в командній зоні, протягом гри не мають права перебувати на ігровому полі або за межами 20-ярдових ліній для оскарження суддівських рішень, або для спілкування з гравцями чи суддями без дозволу рефері.

– Жодна дискваліфікована особа не має права знаходитись у зоні видимості ігрового поля.

– Жодна особа (включаючи талісманів команд), яка підлягає дії цих правил, за винятком гравців, суддів та легальних гравців заміни, не має права перебувати на ігровому полі або в залікових зонах під час будь-якого періоду матчу без дозволу рефері. Якщо гравець був травмований, обслуговуючий персонал може вийти на поле, щоб допомогти йому, проте для цього необхідно отримати дозвіл судді.

– Жоден запасний гравець(-і) не має права виходити на поле або в заліковій зоні, крім як із метою заміни гравця або заповнення вільної позиції(-й). Це правило поширюється на демонстративні дії після будь-якого розіграшу.

– Особи, на яких поширюється дія цих правил, включаючи оркестри, а також операторів аудіо/відео/світлообладнання не має створювати шуму або інші відволікаючі фактори, які можуть завадити команді почути сигнали, що подаються для неї, або провести розіграш.

Нечесні тактики

Жоден гравець не має права ховати м'яч у своєму одязі, екіпіруванні або під ними, а також підміняти м'яч будь-яким іншим предметом.

Забороняється імітувати заміну гравця запасним гравцем з метою введення суперників в оману. Забороняється використовувати будь-які тактичні прийоми, засновані на імітації заміни гравця, з метою введення суперників в оману.

Заборонено використання екіпірування з метою введення суперника в оману.

Команді А заборонено використовувати незвичайні дії або вигуки, які можуть ввести в оману суперника в тому, що снепу або початкового удару найближчим часом не станеться. Команда А не може просувати м'яч або витратити більше 3 секунд на розіграш, якщо раніше вони сповістили

суперників про те, що не збираються просувати м'яч (розіграш "встати на коліно").

Заборонено симулювати отримання травми, яка може ввести в оману суперника чи суддів.

Не більше одного гравця може бути призначено на один номер джерсі (Виняток: Товариські ігри).

Нечесні дії

Наступні дії є нечесними:

1) Команда протягом двох хвилин відмовляється розпочинати гру після того, як рефері вказав їй про необхідність її розпочати.

2) Коли команда послідовно робить фоли, штраф за які передбачає лише скорочення половини відстані до її гольової лінії.

3) Коли протягом гри відбувається якась інша очевидно нечесна дія, не передбачена цими Правилами. Такі дії можуть включати ситуації, коли гравці заміни, тренери або будь-які інші особи, які підлягають дії цих правил, за винятком гравців та суддів, якимось чином заважають м'ячу чи гравцю, поки м'яч перебуває у грі.

Фізичний контакт із суддею

Навмисний грубий фізичний контакт із суддею, скоєний протягом гри будь-якою особою, що підлягає дії цих Правил, заборонено.

Адміністративний персонал матчу та перешкода з бровки

Поки м'яч є живим, а також протягом дії після оголошення м'яча мертвим:

1) Тренерам, запасним гравцям та уповноваженому персоналу, що перебувають у командній зоні, заборонено виходити на ігрове поле, а також у зону, розташовану між бокової та тренерською лініями.

2) Фізична перешкода з бровки судді судиться, як фол за командну неспортивну поведінку.

Дискваліфіковані гравці та тренери

Будь-який тренер, гравець або член команди, одягнений у форму, який отримав два фоли за неспортивну поведінку в одному матчі, підлягає дискваліфікації.

Дискваліфікований гравець після своєї дискваліфікації зобов'язаний залишити ігровий простір у супроводі персоналу своєї команди протягом розумного періоду часу після дискваліфікації, і до закінчення гри має залишатися поза видимістю його з ігрового поля .

Дискваліфікований тренер зобов'язаний залишити ігровий простір протягом розумного періоду часу після дискваліфікації, і до закінчення гри має залишатися поза видимістю його з ігрового поля.

Дискваліфікований головний тренер може призначити нового головного тренера.

Видалення осіб із ігрового простору

Рефері має право вимагати від адміністративного персоналу матчу видалення з ігрового простору особи, яка створює загрозу безпеці суддів або

осіб, які підлягають дії цих Правил, або порушують порядок та заважають проведенню матчу. Для виконання такої вимоги рефері може зупинити матч.

3. Блокування, використання рук або кистей рук

Хто може блокувати

Гравці обох команд можуть блокувати суперників за умови, що така дія не є на заваді ловлі пасу, на заваді можливості ловлі м'яча, пробитого ударом або персональним фолом.

Перешкода захоплення або допомога гравцеві з м'ячем або пасуючому

Гравець з м'ячем або пасуючий має право використовувати кисть або руку, щоб захистити себе від суперника або відштовхнути його.

Гравець із м'ячем не має права хапатися за гравця своєї команди, а також жоден гравець його команди не має права хапати гравця з м'ячем, тягнути чи піднімати його з метою збільшення максимального просування.

Гравці команди, до якої належить гравець з м'ячем або пасуючий, можуть ставити блоки суперникам, однак при контакті з ними не мають права створювати перешкоди, тримаючись один за одного будь-яким чином.

Затримка та використання рук: гравці команди нападу

Використання рук

Гравець команди, до якої належить гравець з м'ячем або пасуючий, має право здійснювати блок плечима, кистями рук, зовнішньою поверхнею рук або іншою частиною тіла, дотримуючись таких умов.

1) Кисті рук:

мають бути попереду від ліктя;

мають знаходитися в межах корпусу тіла суперника (Виняток: Коли суперник повертається спиною до блокуючого гравця);

мають знаходитися на рівні або нижче плечей блокуючого гравця та суперника (Виняток: коли суперник присідає, присідає навпочіпки або різко йде вниз);

Окремо один від одного і не мають бути зчеплені між собою.

2) Кисті рук мають бути відкриті, а долоні – спрямовані до корпусу тіла суперника, або закриті/складені у формі чаші, і при цьому не мають бути спрямовані у бік суперника.

Затримка

Руки чи кисті рук не можуть використовуватися для того, щоб хапати, тягнути, затискати, загороджувати чи охоплювати суперника з метою створення йому нелегальних затримок чи нелегальних перешкод.

Команда пробивання

Гравець команди пробивання може:

1) Під час розіграшу ударом із сутички використовувати кисті або руки для усунення суперника, який намагається його заблокувати, коли він знаходиться попереду від нейтральної зони.

2) Під час вільного удару використовувати кисті або руки для усунення суперника, який намагається заблокувати його.

3) Під час розіграшу ударом із сутички або вільного удару, коли він може легально торкатися м'яча, використовувати кисті або руки для відштовхування суперника у спробі заволодіти вільним м'ячем.

Пасуюча команда

Приймаючий гравець пасуючої команди може легально використовувати руки для усунення або відштовхування суперника в спробі дістатися до вільного м'яча після того, як м'яч, викинутий легальним пасом вперед, торкнувся будь-якого гравця або судді.

Затримка та використання рук: гравці команди захисту

Гравці захисту можуть використовувати руки для того, щоб відштовхувати, тягнути, усувати або піднімати нападників:

1) Коли вони намагаються дістатися гравця з м'ячем, або гравця, що імітує володіння.

2) Проти того, хто, очевидно, намагається його заблокувати.

Гравці захисту можуть легально використовувати руки для того, щоб усувати або блокувати суперника у спробі заволодіти вільним м'ячем:

1) Під час пасу назад, фамбла або удару по м'ячу, коли вони можуть його торкатися.

2) Під час будь-якого пасу вперед, який перетнув нейтральну зону і був зачеплений будь-яким гравцем або суддею.

Гравці захисту мають поводитися відповідно до Правил, коли з їхнього боку не робиться спроб добратися до м'яча, гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем.

Гравці захисту не мають права використовувати руки для того, щоб захоплювати, утримувати або в інший спосіб нелегально створювати перешкоду будь-якому супернику, який не є гравцем з м'ячем або гравцем, що імітує володіння м'ячем.

Гравець захисту може усувати або легально блокувати легального приймаючого до тих пір, поки цей гравець перебуває на тій же ярдовій лінії, що й захисник, або доти, доки суперник не може блокувати його. Тривалий контакт заборонено.

Блок у спину

Блок у спину (крім проти гравця з м'ячем) заборонений.

Винятки:

Гравці нападу, що знаходяться в момент снєпу на лінії сутички і в межах зони вільного блокування, можуть легально блокувати в спину в зоні вільного блокування, дотримуючись таких обмежень:

1) Гравці, що знаходяться на лінії сутички і в зоні вільного блокування, не можуть залишати її і знову повертатися до зони вільного блокування, щоб зробити блок у спину.

2) Зона вільного блокування перестає існувати, коли м'яч її залишає.

Гравець повертається спиною до потенційного блокуючого, який рухом продемонстрував намір виконати блок.

Коли гравець намагається наздогнати гравця з м'ячем або легально підібрати або зловити м'яч, втрачений у фамблі, переданий пасом назад, пробитий ударом, а також підбитий пас вперед, такий гравець має право штовхати суперника в спину вище пояса.

Коли суперник повертається спиною до блокуючого гравця згідно з Правил.

Коли гравець, який має право торкатися м'яча, що знаходиться позаду нейтральної зони, штовхає суперника в спину вище пояса для того, щоб дістатися до м'яча, викинутого пасом вперед.

4. Відбивання м'яча рукою та удар по м'ячу ногою

Відбивання вільного м'яча рукою

Поки м'яч, переданий пасом, знаходиться в польоті, тільки гравець, який має право торкатися м'яча, може відбити його рукою, спрямовуючи його в будь-який бік.

Будь-який гравець може блокувати м'яч, пробитий ударом із сутички в межах ігрового поля або залікових зонах.

Жоден гравець не має права ударом руки посилати вперед вільний м'яч у межах ігрового поля, або у будь-якому напрямку, якщо м'яч знаходиться в заліковій зоні.

Відбивання м'яча, кинутого пасом назад

Команда, що пасує, не має права відбивати вперед м'яч, кинутий пасом назад.

Відбиття м'яча у володінні гравця

Заборонено вибивати вперед рукою м'яч, який у володінні у партнера по команді.

Нелегальний удар по м'ячу ногою

Гравець не має права бити ногою вільний м'яч, пас вперед або м'яч, який утримується суперником для виконання удару із землі. Такі нелегальні дії не впливають на статус вільного м'яча чи пасу вперед; але якщо гравець, який утримує м'яч для удару з землі, втрачає володіння під час розіграшу ударом із сутички, це вважається фамблом і м'яч стає вільним; якщо така дія відбувається під час вільного удару, м'яч залишається мертвим.

5. Бійка

До початку, під час або після матчу, включаючи перерву між половинами, члени команди, одягнені у форму, або тренери не мають права брати участь у бійці.

Під час будь-якої половини гри тренери та запасні гравці не мають права залишати командну зону, щоб взяти участь у бійці, а також брати участь у бійці у своїй командній зоні.

Рефері (письмово) повідомляє свій адміністративний орган, відповідальний за призначення на гру, про всі випадки дискваліфікації за участь у бійці. Відповідний орган цим бере на себе відповідальність за контроль виконання покарання.

6. Грубі персональні фоли

Видалення гравця

Якщо гравець дискваліфікований за здійснення грубого персонального фолу або за грубу неспортивну поведінку, дисциплінарний комітет до початку наступної запланованої гри має, якщо таке можливо, автоматично виступити з ініціативою перегляду відеоповтору щодо додаткових можливих санкцій.

Фол не зафіксовано

Якщо наданий відеоповтор містить у собі розіграші, які включають грубі персональні фолу або грубі фолу за неспортивну поведінку, що залишилися не зафіксованими, дисциплінарний комітет має право призначити штрафні санкції до початку наступної запланованої гри.

Прапорці для флаг-футболу

1. Прапорець

Довжина від кріплення: від 15 до 16 дюймів (38,1 – 40,6 см).

Ширина: від 1,8 до 2,0 дюймів (4,6 – 5,1 см).

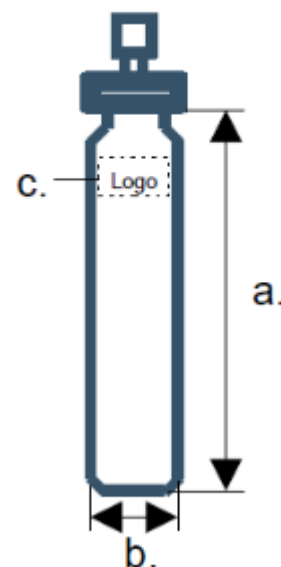
Логотип або бренд: максимальний розмір 2 x 3 дюйми (5,1 x 7,6 см) в чверті прапора, що прилягає до кріплення.

Товщина: від 0,02 до 0,10 дюйми (0,5 – 2,5 мм).

Вага: щонайменше 0,4 унції (11 г) без кріплення.

Опір розриву: мінімум 300 Ньютонів, коли прапорець знаходиться у кріпленні (приблизно співвідноситься з вагою 66 фунтів або 30 кг).

Прапорець



2. Поп-паз кріплення

Зовнішній діаметр роз'єму: від 0,7 до 1 дюйма (1,8 – 2,5 см).

Довжина поясної частини кріплення: від верху до кута від 1,4 до 1,6 дюйми (3,6 – 4,1 см) за віссю.

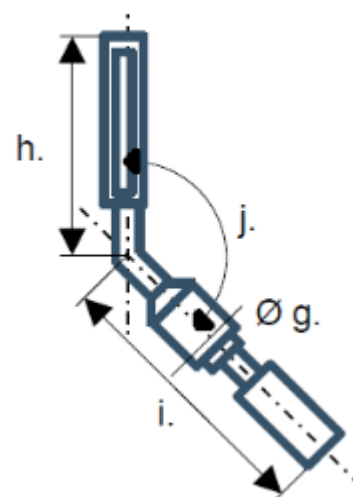
Довжина прапорцевої частини кріплення: від кута до низу від 2,4 до 2,6 дюйма (6,1 – 6,6 см).

Кут нахилу: від 130 до 140 градусів.

Сила зриву прапорця: максимум 100 Ньютонів (22 фунти або 10-кг) для спортивних змагань між дорослими (чоловічі, жіночі, змішані) та максимум 50 Ньютонів (приблизно 11 фунтів або 5 кг) для всіх інших ігор.

Примітка: У разі використання прапорців з кріпленням з липучкою або іншим типом кріплення, перелічені вимоги також мають бути виконані, максимальна сила зриву має бути максимум 50 Ньютонів (5 кг).

Поп-паз



Додаток 16
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

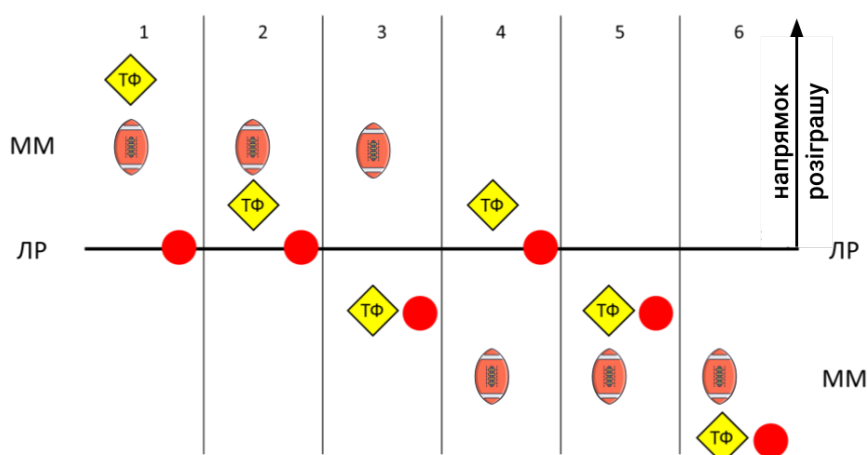
Застосування штрафів з базової точки у флаг-футболі

Базова точка використовується для фолів: інтерференція пасу, нелегальний контакт, втручання в гру, заслін, нелегальний зрив прапорця, навмисний удар у м'яч ногою, що переданий пасом. Нижче наведено шість можливих ситуацій, пов'язаних з визначенням базової точки (позначена червоною цяткою).

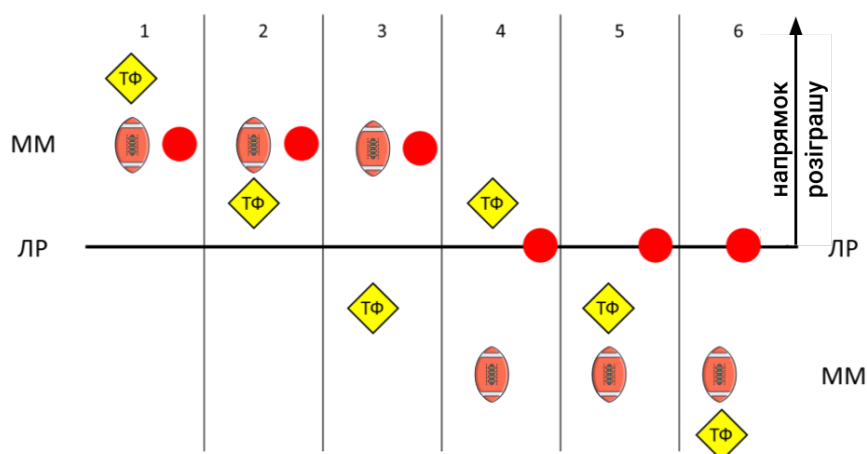
Умовні позначення:

ЛР – лінія розіграшу, ММ – точка мертвого м'яча, ТФ – точка фолу, БТ – базова точка.

Фоли команди нападу – БТ визначається розташуванням ТФ щодо ЛР



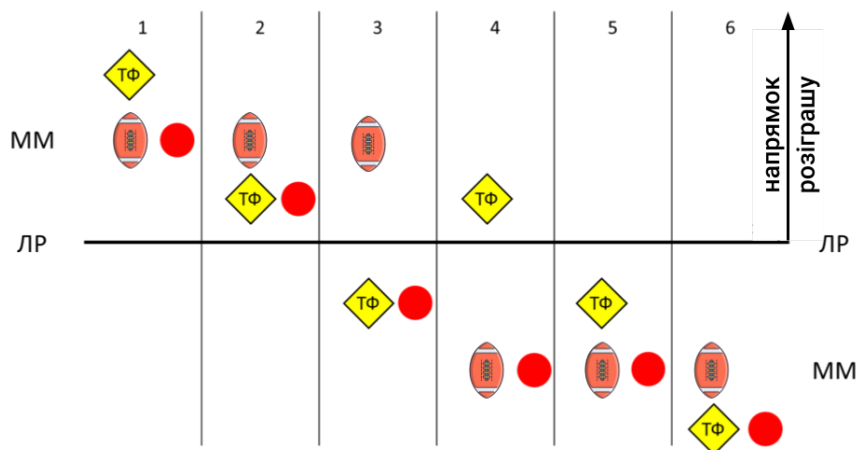
Фоли команди захисту – БТ визначається розташуванням точки ММ щодо ЛР



Продовження Додатку 16

Фоли після ЗКВ (зміни командного володіння) – БТ визначається розташуванням ТФ щодо точки ММ

Тільки для фолів під час останнього виносу команди у володінні. В інших ситуаціях БТ це точка ММ.



Застосування штрафів у флаг-футболі

Спрощений короткий посібник ("емпіричні правила"), який допоможе зрозуміти Правила.

Конкретне застосування Правил має здійснюватися відповідно до Правил.

Нелегальний контакт і неспортивна поведінка це 10 ярдів, неконтактні фоли – 5 ярдів. Втрата спроби може бути тільки на фолах на живому м'ячі, штрафи, що включають автоматичні перші спроби, будуть виконані завжди.

Фоли до снепа, які означають, що м'яч залишається мертвим і штрафи за них застосовуються з точки мертвого м'яча (лінії розіграшу): нелегальний сноп, затримка гри, вторгнення, фальстарт, офсайд, сигнал який вводить в оману, нелегальний сигнал бліцера.

Технічні фоли, штрафи за які застосовуються з лінії розіграшу: затримка пасу, нелегальний дотик, нелегальний моушен, нелегальний бліц, перешкода з бровки, нелегальна участь, нелегальна заміна.

Штрафи за фоли, які можуть бути скоєні тільки ранером, будуть застосовуватися з точки фолу та включатимуть втрату спроби: нелегальний удар у м'яч ногою, нелегальний розіграш виносом, нелегальна вкладка, нелегальний пас (вперед або назад), стрибок, пірнання, захист прапорця, пас назад який відбитий вперед гравцем нападу.

Продовження Додатку 16

Фоли під час розіграшу, штрафи за які застосовуються з базової точки: заслін, нелегальний зрив прапорця, удар ногою у м'яч, що має статус пасу, інтерференція пасу, нелегальний контакт, втручання в гру.

Базовою точкою буде найгірша точка між лінією розіграшу і точкою фолу за фолі нападу, найгірша точка між лінією розіграшу і точкою мертвого м'яча за фолі захисту.

Штрафи за неспортивну поведінку застосовуються як фолі на мертвому м'ячі.

Фоли на живому м'ячі, вчинені обома командами під час розіграшу, взаємно скорочуються, спроба переграється.

Виняток: команда, яка останньою володіла м'ячем у розіграші, може відхилити скорочення фолів і зберегти володіння, якщо вона не робила фолів до набуття володіння. Штраф за фол команди, яка останньою володіла м'ячем, буде застосований ("принцип чистих рук").

Штрафи за фолі після зміни командного володіння застосовуються з точки мертвого м'яча. Принцип найгіршої точки між точкою фолу і точкою мертвого м'яча застосовується тільки для фолів під час останнього виносу. Фоли, вчинені у своїй заліковій зоні після зміни командного володіння, застосовуються з точки тачбека (п'ятиярдової лінії).

Якщо відстань між точкою застосування штрафу і гольовою лінією менша, ніж подвійна штрафна дистанція, м'яч встановлюється на половині відстані до гольової лінії.

Додаток 17
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Перелік штрафів у флаг-футболі

Умовні позначення:

С – номер суддівського сигналу;

П-Р-С – правило-розділ-стаття;

Т – точка застосування штрафу.

ЛР – лінія розіграшу;

ММ – точка мертвого м'яча;

ТФ – точка фолу;

БТ – базова точка;

ВС – втрата спроби;

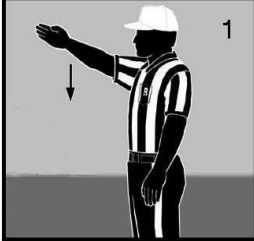
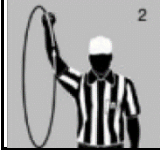



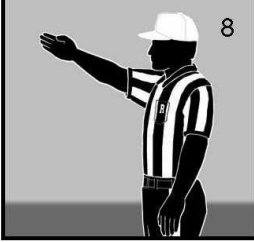
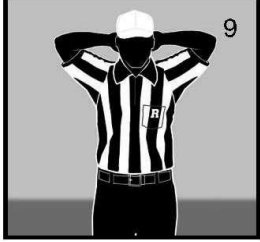
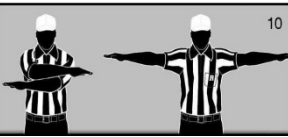
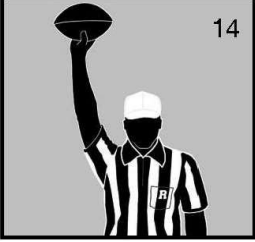
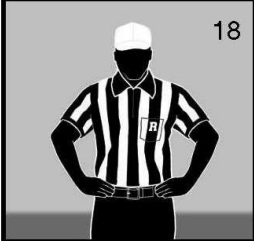
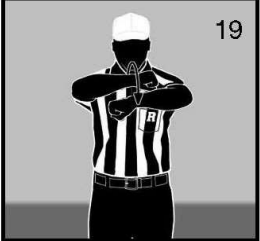
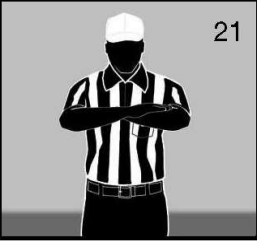

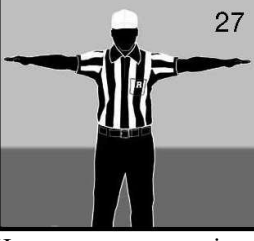



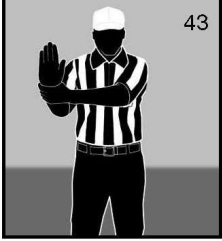
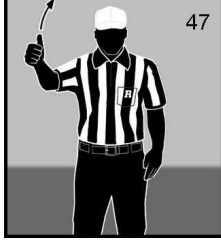
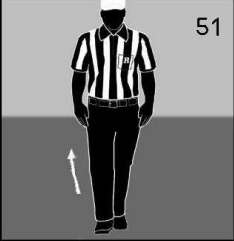
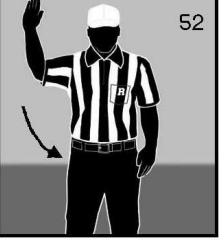
АПС – автоматична перша спроба.

| ВТРАТА 10 ЯРДІВ з ВС або АПС | С | П-Р-С | Т |
|---|----|-------|----|
| Інтерференція пасу | 33 | 7-3-3 | БТ |
| Нелегальний контакт | 38 | 9-1-1 | БТ |
| Втручання у гру | 38 | 9-1-2 | БТ |
| ВТРАТА 10 ЯРДІВ | | | |
| Неспортивна поведінка | 27 | 9-2-1 | ММ |
| ВТРАТА 5 ЯРДІВ з ВТРАТОЮ СПРОБИ | | | |
| Нелегальний удар ногою у м'яч ранером | 19 | 6-1-1 | ТФ |
| Нелегальний винос, нелегальний розіграш виносом (бігом) | 19 | 7-1-3 | ЛР |
| Нелегальна вкладка | 19 | 7-1-5 | ТФ |
| Нелегальний пас назад | 35 | 7-2-1 | ТФ |
| Пас назад, відбитий пасуючою командою вперед | 19 | 7-2-5 | ТФ |
| Нелегальний пас вперед | 35 | 7-3-2 | ТФ |
| Стрибок або пірнання | 51 | 9-2-2 | ТФ |
| Захист прапорців | 52 | 9-2-2 | ТФ |

| | | | |
|--|----|--------|----|
| ВТРАТА 5 ЯРДІВ | | | |
| Нелегальний снєп | 19 | 7-1-1 | ММ |
| Затримка гри | 21 | 7-1-1 | ММ |
| Нелегальний снєп | 19 | 7-1-2 | ММ |
| Вторгнення, фальстарт | 19 | 7-1-3 | ММ |
| Нелегальний шифт, нелегальний моушен | 19 | 7-1-3 | ЛР |
| Офсайд, заважаючі сигнали, нелегальний сигнал бліцера | 18 | 7-1-4 | ММ |
| Нелегальний раш (захисник, що перетинає ЛР) | 18 | 7-1-4 | ЛР |
| Заслін | 43 | 9-2-2 | БТ |
| Нелегальний зрив прапорця | 52 | 9-2-2 | БТ |
| Нелегальний удар ногою у м'яч, переданий пасом | 19 | 9-2-2 | БТ |
| Нелегальна участь | 22 | 9-2-2 | ЛР |
| Перешкода з бічної лінії | 27 | 9-2-2 | ЛР |
| Запит тайм-ауту за відсутності тайм-аутів | 21 | 9-2-2 | ММ |
| Нелегальна заміна | 22 | 9-3-1 | ЛР |
| ВТРАТА СПРОБИ (ВС) | | | |
| Затримка пасу | 21 | 7-1-3 | ЛР |
| Нелегальний дотик | 19 | 7-2-5 | ЛР |
| СПИСАННЯ КОМАНДНОГО ТАЙМ-АУТУ | | | |
| Гравець з нелегальним екіпіруванням не залишає поле | 3 | 9-2-2 | ММ |
| Гравець без обов'язкового екіпірування не залишає поле | 3 | 9-2-2 | ММ |
| Гравець з раною, що кровоточить, не залишає поле | 3 | 9-2-2 | ММ |
| Неуспішне оскарження рішення | 3 | 12-1-4 | ММ |

Додаток 18
до Правил спортивних
змагань з американського футболу

Сигнали суддів у флаг-футболі

| | | | |
|---|--|---|---|
| <p>С 1</p>  <p>1</p> <p>Готовий до гри</p> | <p>С 2: Запустити годинник</p>  <p>2</p> <p>С 3: Зупинити годинник</p>  <p>3</p> | <p>С 5</p>  <p>5</p> <p>Тачдаун</p> | <p>С 6</p>  <p>6</p> <p>Сейфті</p> |
| <p>С 8</p>  <p>8</p> <p>Перша спроба</p> | <p>С 9</p>  <p>9</p> <p>Втрата спроби</p> | <p>С 10</p>  <p>10</p> <p>Неприйнятий пас</p> | <p>С 14</p>  <p>14</p> <p>Кінець періоду</p> |
| <p>С 18</p>  <p>18</p> <p>Офсайд Незаконний бліц</p> | <p>С 19</p>  <p>19</p> <p>Фальстарт Незаконна процедура</p> | <p>С 21</p>  <p>21</p> <p>Затримка гри Затримка пасу</p> | <p>С 22</p>  <p>22</p> <p>Незаконна участь Незаконна заміна</p> |
| <p>С 27</p>  <p>27</p> <p>Неспортивна поведінка</p> | <p>С 33</p>  <p>33</p> <p>Інтерференція пасу</p> | <p>С 35</p>  <p>35</p> <p>Незаконний пас вперед або назад</p> | <p>С 38</p>  <p>38</p> <p>Незаконний контакт</p> |
| <p>С 43</p>  <p>43</p> <p>Заслон</p> | <p>С 47</p>  <p>47</p> <p>Дискваліфікація</p> | <p>С 51</p>  <p>51</p> <p>Стрибок Пірнання</p> | <p>С 52</p>  <p>52</p> <p>Захист прапорців Незаконний зрив прапорців</p> |

Зміст

| | | |
|-------|--|----|
| I. | Загальні положення | 2 |
| II. | Організація та проведення спортивних змагань | 4 |
| III. | Учасники спортивних змагань | 6 |
| IV. | Місце проведення спортивних змагань | 6 |
| V. | Матч | 7 |
| VI. | Поле | 8 |
| VII. | М'яч | 10 |
| VIII. | Гравці та ігрове екіпірування | 10 |
| IX. | Дисципліни американського футболу | 11 |
| X. | Обов'язки суддів | 16 |
| XI. | Оскарження рішень | 16 |
| | Додатки | 18 |