

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник Міністра
молоді та спорту України

_____ Олексій НІКІТЕНКО
_____ № _____

ПРАВИЛА
СПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ
З ФЛАГ-ФУТБОЛУ



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№2/3.5/25 від 06.01.2025
КЕП: Нікітенко О. В. 06.01.2025 17:20
3FAA9288358EC003040000015FD3800115AD300

I. Загальні положення

1. Ці Правила спортивних змагань з флаг-футболу (далі – Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з флаг-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 флаг-футболу.
4. Право внесення змін до Правил належить Президії ГС «Української Ліги Американського Футболу» (далі – Федерація). Зміни вступають в дію після їх затвердження Міністерством молоді та спорту України.
5. Прийняття рішень, що не передбачені цими Правилами, не можуть суперечити цим Правилам.
6. Спортивні змагання з флаг-футболу проводяться відповідно до Регламенту, що затверджується організатором.

II. Матч

Матч 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 із 15 гравців (п'ять у полі та 10 запасних). Гравці чоловічої статі не можуть брати участь у змаганнях жіночих команд, так само жінки не можуть брати участь у змаганнях чоловічих команд. Проте у змаганнях мікс команд, ростери повинні складатись з гравців різної статі достатній для виконання вимог регламенту змагань.

Кожна команда повинна мати можливість просувати м'яч через гольову лінію іншої команди бігом або пасом. Команди заробляють очки згідно з правилами, а команда, яка має найбільше очок у кінці гри, включаючи додаткові періоди, стає переможцем.

У змаганнях дорослих команд дозволяється брати участь гравцям віком 16 років та старше.

Гра проводиться під наглядом двох чи більше суддів.

Кожна команда має представити рефері не більше двох гравців у якості капітанів і не більше двох тренерів. Тільки ці капітани та тренери можуть ставити рефері запитання щодо роз'яснень Правил, приймати рішення за команду або ініціювати оскарження рішення.

До початку матчу кожна команда зобов'язана надати рефері ростер команди та підтвердити наявність у всіх гравців обов'язкового екіпірування, а також підтвердити, що всі гравці поінформовані щодо того, яке екіпірування вважається нелегальним.

III. Поле

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

Поверхня ігрового поля має бути твердою, рівною та вільною від будь-яких перешкод та сторонніх предметів.

Вимірювання розмірів поля проводять від внутрішніх країв ліній. Гольова лінія є частиною кінцевої зони.

Ігрове поле: довжина 50 ярдів (45,72 м) плюс кінцеві зони 10 ярдів (9,14 м), ширина 25 ярдів (22,86 м).

Загальний необхідний простір для поля, включаючи зону безпеки: 76 ярдів (69,49 м) на 31 ярд (28,35 м).

Позначки одно- і двохчкової реалізації мають довжину 1 ярд (0,91 м) та позначені на відстані 5 ярдів (4,57 м) і 10 ярдів (9,14 м) відповідно від гольової лінії. Небігові зони позначаються конусами на бічній лінії та/або пунктирною лінією.

Зона безпеки розміщена на відстані 3 ярди (2,74 м) поза бічними лініями і кінцевими лініями. Покриття та рівень зони безпеки має відповідати стану ігрового поля. Зона безпеки та зона команд можуть бути не позначені, але мають вільно визначатися усіма учасниками гри. Якщо два поля розташовані поруч, мінімальна відстань між ними має становити 6 ярдів (5,49 м) без командних зон.

Індикатор спроб розміщується на відстані 2 ярдів (1,83 м) від бічної лінії навпроти основних трибун. Ланцюг довжиною 7 ярдів (6,40 м) може використовуватися на відстані 2 ярдів (1,83 м) від бічної лінії поруч з основними трибунами. Поруч із полем має працювати видиме ігрове табло.

Ігровий годинник зі зворотним відліком розміщується навпроти основної трибуни. Він має розташовуватися на відстані не менше 1 ярда (0,91 м) поза зоною безпеки. Офіційний час гри ведеться суддями у полі, на табло можуть бути корективи за потреби. Ігровий годинник має з'єднуватися з табло, може відображатися додаткова інформація у вигляді назв команд, тайм-аутів, серії

спроб та відстані. На обох кінцях поля мають бути 25-секундні годинники зі зворотним відліком часу. Ці годинники мають бути розміщені щонайменше на відстані 1 ярда (0,91 м) поза зоною безпеки, але не більше ніж за 5 ярдів (4,57 м) від кінцевої лінії, на висоті від 2 до 5 ярдів (1,83 – 4,57 м) над землею.

IV. М'яч

М'яч має бути виготовлений з чотирьох панелей з натуральної шкіри з галько-зернистою поверхнею коричневого кольору з вісьмома однаково розташованими шнурівками та бути новим або майже новим без дефектів (Додаток 3).

Кожна команда може грати власним м'ячем. Дозволяється маркування м'яча для ідентифікації власника.

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

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

М'ячі не обов'язково мають бути шкіряними.

V. Гравці та ігрове екіпірування

1. Обов'язкове екіпірування.

Гравці команд-суперників мають носити футболки різних контрастних кольорів. Якщо обидві команди використовують подібні кольори футболок, у господарів поля є можливість вибору яка з команд змінить ігрову форму.

Гравці команди мають носити футболки одного кольору, крою та фасону. Футболки мають бути довгими та з контрастними арабськими цифрами на спині не менше шість дюймів (0,15 м) у висоту. Футболки мають бути заправлені в шорти/штани. Усі гравці команди мають унікальні цілі ігрові номери від 0 до 99. Ігрові джерси заборонено заклеювати або зав'язувати.

Гравці команди носять шорти або штани одного кольору, за винятком фірмових знаків, логотипів або номерів на передній стороні кожної ноги з максимальним розміром 4×4 дюйми (0,10×0,10 м). Шорти або штани мають бути однакового крою та фасону без кишень, застібок і заклепок. Гравці не можуть заклеювати кишені або проводити будь-які інші маніпуляції для дотримання цих вимог. Спідниці заборонені.

Гравці команд мають носити щільно закріплені пояси прапорців з поп-пазами та два однакових прапорці. Гравці мають стежити, щоб перед початком кожного розіграшу прапорці були чітко за стегнами на рівні пояса.

Пази мають бути розміщені назовні вниз. Прапорці має бути чітко видно і вони мають вільно звисати. Заборонено прикривати прапорці будь-якою частиною форми гравця.

Прапорці кожної команди мають бути однакового кольору та відрізнятися 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 наполегливо рекомендовано.

Характеристики прапорців.

Прапорці та їх кріплення мають бути виготовлені з одного матеріалу, бути одного кольору і без гострих країв.

Всі представлені характеристики мають дотримуватися в діапазоні температури від 0°C до 30°C (Додаток 4).

2. Нелегальне екіпірування.

Нелегальне екіпірування:

взуття, довжина шипів якого перевищує 0,5 дюйма (1,25 см), має гостро заточені або металеві шипи;

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 клейкі речовини, фарба, абразивні матеріали, нанесені на екіпірування, тіло гравця або його одяг, а також на пристосування, що торкаються м'яча або суперника;

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

VI. Періоди та час

1. Початок кожного періоду

Перша половина.

До початку гри кожна команда повинна представити рефері не більше двох капітанів і не більше двох тренерів.

За 3 хв до запланованого часу початку матчу рефері в присутності капітанів обох команд проводить жеребкування (кидання монети), підкидаючи монету в центрі поля. Сторону монети вибирає капітан команди гостей. Переможець жеребкування, має можливість ввести м'яч у гру снопом зі своєї 5-ярдової (4,57 м) лінії в першій половині або в другій половині гри. Капітан іншої команди вибирає сторону для захисту.

Друга половина.

У перерві між першою і другою половинами гри команди міняються сторонами поля. Команда, яка починала першу половину в захисті, у другій половині першою отримує володіння і вводить м'яч у гру снопом зі своєї 5-ярдової (4,57 м) лінії.

Овертайм (додаткові періоди).

Овертайм грається, коли в грі зафіксовано нічийний результат після двох половин, а регламент змагання вимагає визначити переможця.

Після 2-хвилинної перерви рефері проводить жеребкування в середині поля, як і перед початком гри. Капітан, який виграв жеребкування, обирає, як його команда почне кожний наступний період – у нападі або в захисті. Капітан іншої команди обирає сторону поля, на якій розіграватиметься овертайм.

Під час овертайму командні тайм-аути не надаються.

Перший овертайм повинен складатися з двох серій спроб, по одній для кожної команди в нападі та по одній у захисті, що починаються з центру ігрового поля (без присудження нової серії спроб при подоланні середини поля). Якщо захист набирає очки під час першої серії спроб (не на реалізації), то овертайм вважається завершеним.

Кожна команда зберігає м'яч протягом серії спроб доти, доки не набере очки (включно зі спробами 1-очкових і 2-очкових реалізацій) або не зазнає в цьому невдачі. М'яч залишається живим після зміни командного володіння доти, доки не буде оголошений мертвим. Серія спроб завершується, навіть якщо відбулася друга зміна володіння під час того ж розіграшу.

Якщо після першого овертайму (з двома володіннями, включно з реалізаціями) рахунок залишається рівним, то другий і всі наступні овертайми складаються з розіграшів одноочкових реалізацій з 5-ярдової (4,57 м) лінії. Овертайм завершується, коли рахунок після періоду більше не є рівним, або захист набирає очки в першій серії спроб цього періоду.

Команда, яка набрала більшу кількість очок після закінчення овертайму, визнається переможцем.

Система визначення турнірного становища команд.

Якщо дві та більше команди мають однакові відсоткові показники перемог-нічиїх-поражок, наступна процедура визначає розташування команд у такій послідовності:

показник (перемог-нічиїх-поражок) в особистих зустрічах, якщо всі ці команди зіграли між собою;

різниця набраних-пропущених очок в особистих зустрічах, якщо всі ці команди зіграли між собою;

кількість набраних очок в особистих зустрічах, якщо всі ці команди грали між собою;

загальна різниця набраних-пропущених очок;

загальна кількість набраних очок;

жеребкування (кидання монети).

2. Ігровий час.

Тривалість гри та перерва.

Загальний ігровий час становить 40 хв, він розділений на дві половини по 20 хв кожна з двохвилинною перервою між ними.

Продовження періодів.

Ігровий час періоду збільшується доти, доки не буде дограна спроба, в якій не відбулося фолів на живому м'ячі з прийняттям штрафу (якщо тільки штраф не містить у собі втрату спроби). Розіграш повинен бути повторений, якщо в спробі, в якій закінчився час, відбулися взаємні фоли.

Період триває доти, доки м'яч не стане мертвим, і рефері не оголосить період завершеним.

Пристрої вимірювання часу.

Відлік ігрового часу і 25-секундного часу на початок розіграшу може здійснюватися або секундоміром, який перебуває у судді, або видимим годинником на стадіоні, контрольованим асистентом відповідного судді.

Запуск годинника.

Якщо ігровий годинник було зупинено згідно з правилами, його запуск відбувається за легальним снопом.

Виняток: ігровий годинник запускається за сигналом «готовий до гри» в тому випадку, коли він був зупинений за рішенням рефері або в результаті фолу команди з метою збереження часу.

Зупинка годинника.

Ігровий годинник має бути зупинений у разі закінчення кожної половини, взяття командного тайм-ауту, тайм-ауту через травму або за рішенням рефері.

Протягом останніх 2 хв кожної половини годинник має бути зупинений щоразу, коли:

команда отримує нову серію спроб або відбувається зміна командного володіння;

виконується штраф;

м'яч або гравець з м'ячем виходять за межі поля;

після пасу або фамбла (вперед або назад) м'яч ударяється об землю;

партнер по команді гравця, який здійснив фамбл, торкається м'яча;

відбувається набір очок, а також під час і після подальшої реалізації;

при взятті командного тайм-ауту.

Ігровий годинник не повинен бути запущений під час продовження половини на спробу або в овертаймі.

Коли годинник не зупиняється.

Якщо до моменту повідомлення рефері з нагоди 2 хв до кінця половини різниця в рахунку становить 30 очок або більше, то годинник не зупинятиметься в ситуаціях, у яких мав би це робити протягом останніх 2 хв половини.

Під час сповіщення рефері має проінформувати обидві команди, що годинник не зупинятиметься до кінця (поточної) половини.

Після повідомлення встановлений статус годинника (звичайний або безперервний) змінено не буде, навіть за умови, що різниця в рахунку скоротиться і становитиме менше 30 очок, або стане більше 30 очок.

3. Тайм-аут.

Як оголошується.

Рефері повинен оголосити тайм-аут коли гра зупиняється з будь-якої причини. Це може бути або тайм-аут, взятий однією з команд, або суддівський тайм-аут.

Рефері повинен оголосити суддівський тайм-аут, якщо обговорення застосування правила або інших обставин займає значну кількість часу.

Командні тайм-аути.

Тренер команди або гравець, який перебуває на полі, може попросити командний тайм-аут, поки м'яч є мертвим. Кожна команда має по 2 тайм-аути на кожну половину матчу. Невикористані тайм-аути не можуть бути перенесені на наступний період.

Тайм-аут через травму.

У разі отримання травми одним із гравців суддя може взяти суддівський тайм-аут через травму гравця. У такому разі травмований гравець повинен перебувати поза грою мінімум одну спробу.

Тривалість тайм-аутів.

Тривалість тайм-ауту команди не повинна перевищувати 60 с.

Рефері може скоротити будь-який командний тайм-аут за обоюсторонньою згодою обох команд.

Тривалість решти тайм-аутів регулюється рефері, який визначає кількість часу, необхідного для задоволення потреб, для яких цей тайм-аут було оголошено.

Рефері повинен повідомити обидві команди про закінчення будь-якого тайм-ауту і через 5 с оголосити м'яч готовим до гри.

Сповідання рефері.

Рефері повинен проінформувати всіх тренерів, коли м'яч стає мертвим, що до закінчення будь-якої половини гри залишається 2 хв або менше. Для такого оголошення ігровий годинник має бути зупинений.

VII. Живий м'яч та мертвий м'яч

1. Живий м'яч – мертвий м'яч

Мертвий м'яч стає живим.

На початку кожної наступної спроби м'яч має бути встановлений у точку по центру поля між боковими лініями та на лінії (між гольовими лініями), де м'яч став мертвим згідно з правилами, був переміщений у результаті застосування прийнятого штрафу або після призначення нової серії спроб.

Після того, як мертвий м'яч оголошено готовим до гри, він стає живим у момент початку легального снепа.

М'яч, переданий легальним або нелегальним снепом до того, як був оголошений готовим до гри, залишається мертвим.

Фол до того, як був проведений сноп (затримка гри, вторгнення, фальстарт, сигнали, які заважають, нелегальний сигнал біліцу), призводить до того, що м'яч залишається мертвим.

2. Живий м'яч стає мертвим.

Живий м'яч стає мертвим за правилами і суддя дає сигнал свистком, коли:

м'яч виходить за межі поля;

ранер виходить за межі поля;

будь-яка частина тіла ранера (крім ступні або кисті руки) торкається землі;

ранер імітує торкання землі коліном;

пас або фамбл (вперед чи назад) вдаряється об землю;

партнер по команді гравця, який здійснив фамбл, торкається м'яча;

м'ячем володіє гравець з менш ніж 2 прапорцями;

прапорці гравця, який володіє м'ячем, розташовані неправильно, і сам гравець відповідальний за це;

відбувається тачдаун, тачбек, сейфті або вдала реалізація;

фол, у результаті якого м'яч стає мертвим (наприклад, удар по м'ячу ногою або затримка пасу).

Якщо суддя подає ненавмисний свисток, м'яч стає мертвим, а команда у володінні має право вибрати: ввести м'яч у гру з точки, в якій м'яч був оголошений мертвим, або повторити спробу.

VIII. Серії спроб

1. Серія спроб: початок, закінчення, поновлення.

Отримання нової серії спроб.

Серія з чотирьох послідовних спроб надається команді, яка наступною повинна вводити м'яч у гру снопом щоразу, коли починається нова половина гри чи відбувається набір очок (включно з реалізацією), сейфті, тачбек, зміна володіння.

Нова серія спроб надається команді нападу якщо:

команда нападу вперше в цій серії спроб опинилася у володінні м'ячем (після виконання будь-яких прийнятих штрафів на живому м'ячі) попереду лінії середини поля в момент оголошення м'яча мертвим. Якщо в результаті наступних спроб або застосованого штрафу м'яч був перенесений назад за центр поля, при повторному проходженні середини поля нова серія спроб не надається;

якщо прийнятий штраф передбачає призначення першої спроби або приносить достатньо ярдів для набору нової серії спроб.

Нова серія спроб надається команді захисту на її власній 5-ярдovій (4,57 м) лінії, якщо команда нападу після 4-ї спроби не змогла набрати очки або заробити нову серію спроб.

Після перехоплення нова серія спроб надається команді захисту з точки, в якій м'яч став мертвим.

2. Спроба та володіння м'ячем після застосування штрафів.

Фоли перед зміною командного володіння.

У разі прийнятого штрафу за фол, що стався під час спроби перед будь-якою зміною командного володіння, м'яч належить команді нападу, а спроба переграється, за винятком випадків, коли штраф передбачає втрату спроби, призначення нової серії спроб або штраф переносить виставлення м'яча на точку, розташовану попереду за лінією середини поля.

Фоли після зміни командного володіння.

Якщо штраф прийнятий за фол, який стався під час розіграшу після зміни командного володіння, то м'яч належить команді, яка володіла ним під час вчинення фолу. Наступна спроба буде першою після застосування штрафу.

Штраф відхилено.

Якщо штраф за фол відхилено, номер наступної спроби буде таким, яким був би у разі відсутності цього фолу.

Фол між спробами.

Якщо фол стався між спробами, номер наступної спроби буде таким же, який і був встановлений до вчинення фолу, за винятком випадків, коли застосування штрафу передбачає присудження першої спроби або установку м'яча на точку, розташовану попереду за лінією середини поля.

Взаємні фоли команд.

Якщо під час розіграшу відбуваються взаємні фоли, то вони скорочуються і спроба переграється.

ІХ. Удари по м'ячу ногою

Нелегальний удар по м'ячу ногою.

Ранер не може навмисно вдарити м'яч ногою. Цей фол призводить до того, що м'яч стає мертвим.

Х. Виконання снепа та пасу

1. Розіграш.

М'яч готовий до гри.

Жоден гравець не має права вводити м'яч у гру, перш ніж він буде оголошений готовим до гри.

М'яч має бути введений у гру протягом 25 с з моменту, коли рефері оголосив м'яч готовим до гри.

Початок розіграшу снепом.

Після торкання м'яча снепер не має права піднімати м'яч, рухати його вперед або симулювати початок снепа.

Перед снепом довга вісь м'яча повинна бути перпендикулярна до лінії розіграшу.

Легальний снеп – це передача м'яча з рук у руки (вкладка) назад або пас (кидок) назад з його положення на землі за допомогою швидкого і безперервного руху руки (або рук), яка фактично призводить до втрати володіння м'ячем. Снеп не обов'язково повинен здійснюватися між ногами снепера.

Вимоги до команди нападу.

Не існує мінімальної кількості гравців на лінії розіграшу під час снепа.

Після торкання м'яча снепером і до моменту самого снепа всі гравці нападу повинні перебувати в межах ігрового поля і позаду своєї лінії розіграшу (вторгнення).

До початку снепа команда повинна завершити свій перший і всі наступні шифти.

Жоден гравець команди нападу не має права здійснювати фальстарт або симулювати початок розіграшу різкими рухами.

У момент початку розіграшу (після закінчення шифту) один із гравців нападу може здійснювати моушен, але не може рухатися у бік гольової лінії суперника. Якщо під час снепа 2 і більше гравців нападу перебувають у русі, це нелегальний шифт.

Квотербек з м'ячем не може перетинати лінію розіграшу, якщо тільки м'яч не був у володінні іншого гравця і не повернувся до нього або коли гравець захисту доторкнувся до м'яча в момент його польоту.

Коли м'яч передається снепом з або попереду від 5-ярдової (4,57 м) лінії у напрямку до кінцевої зони суперника (небігова зона), команда нападу зобов'язана здійснити розіграш пасом вперед. Якщо з квотербека або гравця з м'ячем (ранера), який перебуває позаду лінії розіграшу, було зірвано прапорець до того, як було здійснено розіграш пасом, то за нелегальний винос (біговий розіграш) фолу не буде.

У квотербека є 7 с після снепа, щоб здійснити пас або вкладку. У разі перевищення встановленого часового ліміту м'яч стає мертвим на лінії розіграшу.

Вимоги до команди захисту.

У момент снепа всі гравці захисту повинні перебувати у межах ігрового поля і позаду своєї лінії розіграшу (офсайд).

Після того, як м'яч був оголошений готовим до гри, гравці захисту не мають права торкатися м'яча доти, доки не буде завершено снеп.

Жоден гравець захисту не має права використовувати слова або жести, що дезорієнтують суперників, які готуються ввести м'яч у гру.

Право на шлях можуть просити не більше 2 гравців, які просигналізували про свій бліц. Якщо гравець, який подає сигнал, перебуває ближче за 7 ярдів (6,40 м) від лінії розіграшу, або гравець подає неправильний сигнал, або одночасно більше двох гравців тримають руки піднятими після того, як снепер торкнувся м'яча, то це фол за неправильний сигнал.

Усі гравці захисту, які перебувають всіма частинами свого тіла далі за 7 ярдів (6,40 м) від лінії розіграшу в момент снепа, можуть неодноразово перетинати лінію розіграшу до того моменту, як м'яч стане мертвим. Немає жодних вимог до гравця, який просить право на шлях, виконувати бліц, так і

будь-який гравець, який далі 7 ярдів (6,40 м), може виконувати раш на квотербека під час розіграшу.

Усі гравці захисту, які перебували ближче 7 ярдів (6,40 м) від лінії розіграшу в момент снепа, повинні залишатися позаду лінії розіграшу до тих пір, поки квотербек не зробить вкладку, імітацію вкладки або пас.

Вкладка м'яча.

Напад може робити необмежену кількість вкладок позаду лінії розіграшу, поки обидва гравці, які беруть участь у процесі вкладки, перебувають позаду лінії розіграшу, а також за умови, що м'яч не перетнув лінію розіграшу, і що дія відбувається до зміни командного володіння.

Снепер не має права приймати вкладку вперед.

2. Паси та фамбли.

Пас назад.

Гравець з м'ячем (ранер) має право віддавати пас назад, якщо м'яч до цього моменту не перетинав лінії розіграшу, а також якщо до здійснення пасу не відбувалося зміни командного володіння.

Прийнятий пас.

Будь-який пас, спійманий легальним приймаючим, що торкається землі в межах ігрового поля, є завершеним, і м'яч залишається в грі, за винятком випадків, коли м'яч спійманий у заліковій зоні суперника.

Неприйнятий пас.

Пас вважається неприйнятим, якщо під час ловлі м'яч не зафіксований гравцем і відбувається торкання м'ячем землі. Пас також вважається неприйнятим, якщо гравець, який перебуває у стрибку і ловить пас, але під час приземлення здійснює перший дотик на обмежувальну лінію поля або за її межами.

Коли пас вперед стає неприйнятим, то м'яч належить команді, яка виконувала пас на попередній лінії розіграшу, що в цій ситуації є точкою мертвого м'яча.

Коли пас назад стає неприйнятим, то м'яч належить команді, яка виконувала пас у точці останнього володіння, що в цій ситуації є точкою мертвого м'яча.

Фамбл.

Коли втрачений в результаті фамбла м'яч вдаряється об землю або торкається партнера по команді ранера, який вчинив фамбл, не торкнувшись до цього суперника, він стає мертвим і належить команді, яка вчинила фамбл, у точці, де гравець з м'ячем втратив володіння (у цій ситуації є точкою мертвого м'яча). Якщо гравець, який вчинив фамбл, або суперник встановлює володіння м'ячем до того, як той стане мертвим, то розіграш продовжується.

Нелегальний дотик та відбивання.

Пасуючий може торкатися, відбивати або ловити пас, який він зробив сам, тільки після того як м'яч торкнувся гравець захисту.

Жоден гравець нападу, який добровільно вийшов за межі ігрового поля під час спроби, не має права торкатися м'яча, який перебуває в польоті. Якщо гравець нападу був змушений вийти за межі ігрового поля або за межі кінцевої зони через фол але негайно повернувся назад, то такий гравець зберігає право торкатися м'яча або ловити пас.

Пас назад не може бути відбитий вперед командою, що пасує.

За винятком перерахованих вище обмежень, усі гравці, які перебувають у межах поля, можуть торкатися або відбивати пас у будь-якому напрямку.

3. Пас вперед.

Легальний пас вперед.

Команда нападу має право зробити один пас вперед під час кожної спроби до того, як відбудеться зміна командного володіння, і тільки у разі, якщо пас виконується з точки позаду лінії розіграшу.

Нелегальний пас вперед.

Пас вперед є нелегальним коли:

він кинутий гравцем нападу, який перебуває попереду за лінією розіграшу в момент випуску м'яча;

його виконано після того, як гравець з м'ячем (ранер) вийшов уперед за лінію розіграшу;

це другий пас вперед команди нападу у цій спробі;

його виконано після зміни командного володіння, що відбулася у цій спробі.

Інтерференція пасу (перешкода ловлі).

Правила інтерференції пасу застосовуються тільки в результаті фізичного контакту під час розіграшу легальним пасом вперед і лише до того моменту, як пас не був прийнятий або пасу торкнувся гравець.

Інтерференція пасу – це контакт гравця із суперником, який заважає прийняти м'яч, що перебуває в польоті. Уникати контакту із суперником є обов'язком гравців команди захисту.

Перешкодою ловлі не є ситуація, коли два і більше легальних приймаючих роблять одночасну і чесну спробу торкнутися, збити або зловити пас. Всі легальні приймаючі обох команд мають рівні права на м'яч, що перебуває в польоті, однак уникати контакту з суперником є обов'язком гравця, який перебуває в менш вигідній позиції.

XI. Набір очок

1. Набір очок.

Результативні розіграші (розіграші з набором очок).

Вартість за результативні дії (кількість очок):

тачдаун – 6 очок;

успішна реалізація з 5 ярдів (4,57 м) – 1 очко;

успішна реалізація з 10 ярдів (9,14 м) – 2 очки;

тачдаун захисту під час реалізації – 2 очки;

сейфті – 2 очки (нараховуються команді суперника);

сейфті під час реалізації – 1 очко (нараховується команді суперника).

2. Тачдаун.

Тачдаун зараховується, коли:

м'яч, яким володіє гравець (ранер), перетинає площину гольової лінії суперника з боку ігрового поля;

гравець ловить пас в кінцевій зоні суперника.

3. Спроба реалізації.

Якщо результатом спроби реалізації є тачдаун або сейфті, то очки нараховуються відповідно до їх вартості за результативні дії.

Можливість заробити очки.

Реалізація – це додаткова спроба, в якій обидві команди мають можливість набрати 1 або 2 очки.

М'яч має бути введений у гру командою, яка в попередньому розіграші заробила 6 очок за тачдаун. Якщо під час попередньої спроби ігровий час закінчився, то незважаючи на це, спроба реалізації повинна бути зіграна. Команда, яка заробила тачдаун, повинна вирішити скільки очок (1 або 2) вона намагатиметься заробити до того, як м'яч буде оголошений готовим до гри.

Спроба реалізації починається, коли м'яч оголошується готовим до гри.

Снеп виконується посередині між боковими лініями на 5-ярдовій (4,57 м) лінії суперника або на 10-ярдовій (9,14 м) лінії суперника (1 або 2 очки відповідно).

Реалізація закінчується, коли одна з команд заробляє очки або коли м'яч стає мертвим згідно з правилами.

Прийняті штрафи за фол під час реалізації вимагають або повтору реалізації, або нарахування очок, або завершення реалізації. Якщо після штрафу відбувається повтор реалізації, то вона оцінюється в ту саму кількість очок, що й до застосування штрафу. Неможливо змінити рішення щодо очок реалізації (1 або 2) до її закінчення.

Наступний розіграш.

Після спроби реалізації м'яч повинен бути введений у гру суперником (командою, що захищалась) зі своєї 5-ярдової (4,57 м) лінії, якщо не було застосовано жодних штрафів.

4. Сейфті.

Сейфті зараховується, коли:

м'яч стає мертвим, перебуваючи будь-якою своєю частиною на або позаду гольової лінії (за винятком тих випадків, коли це неприйнятий пас або фамбл, скоєний за межами кінцевої зони), і команда, що захищає цю гольову лінію, відповідальна за те, що м'яч опинився в тій точці;

прийнятий штраф за фол передбачає встановлення м'яча на або позаду гольової лінії команди, яка вчинила фол.

Снеп після сейфті.

Після сейфті м'яч має бути введений у гру командою, яка набрала очки, зі своєї 5-ярдової (4,57 м) лінії.

5. Тачбек.

Тачбек оголошується, коли:

м'яч стає мертвим, перебуваючи будь-якою своєю частиною на або позаду гольової лінії (за винятком тих випадків, коли це неприйнятий пас або фамбл, скоєний за межами кінцевої зони), і команда, яка атакує цю гольову лінію, відповідальна за те, що м'яч опинився в тій точці;

гравець команди захисту здійснює перехоплення між своєю гольовою і 5-ярдовою (4,57 м) лініями і під дією сили інерції потрапляє у свою залікову зону, де м'яч залишається у його володінні та стає мертвим.

Снеп після тачбека.

Після тачбека м'яч має бути введений у гру командою, що захищалася, зі своєї 5-ярдової (4,57 м) лінії.

ХІІ. Поведінка гравців

1. Контактні фоли

Нелегальний контакт (НК)

Жоден гравець не має права навмисне здійснювати контакт з суперниками або суддями.

Жоден гравець не має права наступати, стрибати або вставати на суперника.

Жоден гравець не має права утримувати суперника.

Усі гравці, які нерухомо стоять, мають право на місце, а всі суперники зобов'язані уникати з ними контакту.

Гравець з м'ячем (ранер) не має права на шлях і зобов'язаний уникати контакту з суперниками. Якщо гравець з м'ячем і його суперник рівною мірою відповідальні за контакт, то це фол гравцю з м'ячем.

Усі гравці нападу мають право на шлях, доки все ще є можливість виконати легальний пас вперед, а гравці захисту зобов'язані уникати контакту з ними. Коли м'яч, кинутий пасом вперед, перебуває у польоті, то всі гравці мають рівні права на м'яч, але грати в м'яч "наскрізь" суперника (вицілювання) заборонено. Якщо приймаючий і захисник рівною мірою відповідальні за контакт, то це фол команди захисту.

Усі легальні бліцери, які рухаються згідно з правилами, мають право на шлях, а гравці нападу повинні уникати контакту з ними.

Якщо контакту не відбулося, то все одно можливий фол за заслон від гравця команди нападу.

Жоден гравець не має права здійснювати націлювання (вицілювання).

Втручання у гру.

Під час гри жоден запасний гравець або тренер не мають права контактувати з м'ячем, гравцем чи судьями або втручатись у гру будь-яким іншим чином.

2. Безконтактні фоли.

Неспортивна поведінка.

Використання образливих, загрозливих або непристойних виразів чи жестів, а також вчинення таких дій, які провокують відповідну агресію або принижують суперника, заборонено.

Відмова гравця повернути м'яч до мертвої точки або залишити його поруч з нею.

Ситуація, коли гравець, який зірвав прапорець, відмовляється негайно його повернути супернику або покласти прапорець на місце, де той був зірваний. Гравцям бажано повертати прапорець супернику.

Нечесні дії.

Жоден гравець не має права здійснювати заслон супернику.

Жоден гравець з м'ячем (ранер) не має права здійснювати стрибок або пірнання.

Жоден гравець з м'ячем (ранер) не може здійснювати захист прапорців.

Жоден гравець не має права зривати прапорці із суперника, крім як з ранера або гравця, що імітує володіння м'ячем, або гравця, який торкнувся м'яча в польоті.

Жоден гравець не має права наносити навмисний удар ногою по м'ячу, переданому пасом або втраченому у фамблі. Вчинення цього фолу не змінює

статусу м'яча, крім випадків, коли партнер по команді гравця, що зробив фамбл, б'є по м'ячу ногою.

Заборонено участь у розіграші більше 5 гравців від однієї команди.

Тренери та запасні гравці не мають права перебувати поза своїми командними зонами під час розіграшу.

Гравці, які мають нелегальне екіпірування або не мають повного обов'язкового екіпірування, до гри не допускаються. Гравець із раною, що кровоточить, повинен покинути поле. Гравці зобов'язані покинути поле негайно після того, як суддя оголосить про це.

3. Заміни.

Дозволено необмежену кількість легальних заміні після того, як м'яч став мертвим. Команда нападу може здійснювати заміни до моменту першого торкання м'яча снепером. Команда захисту може здійснювати заміни до моменту виконання снепа.

Після того, як м'яч був переданий снепом, жоден із запасних гравців не може вийти на ігрове поле.

Гравцям нападу заборонено виходити на поле або залишати його після того, як снепер торкнувся м'яча.

Заборонено використовувати симуляцію заміні для введення суперників в оману. Жодна тактика, пов'язана із замінами або процесом заміни, не може бути використана, щоб заплутати суперників.

XIII. Дисципліна флаг-футбол 7x7

Флаг-футбол 7x7 проводиться за тими ж Правилами, що і флаг-футбол із такими змінами:

ширина ігрового поля збільшена до 30 ярдів (27,43 м), але довжина залишається рівною 50 ярдів (45,72 м);

команди мають на полі не більше 7 гравців;

командний ростер складається щонайбільше із 20 гравців.

XIV. Дисципліна пляжний флаг-футбол

Пляжний флаг-футбол проводиться за тими ж Правилами, що і флаг-футбол із такими змінами:

1. Поле.

Поверхня ігрового поля має бути піщаною і не бути твердою. Ігрове поле (Додаток 1): довжина 25 ярдів (22,86 м), гольові зони 10 ярдів (9,14 м), ширина 25 ярдів (22,86 м).

Загальний необхідний простір для одного поля, включаючи зони безпеки: 51 ярд (46,63 м) x 31 ярдів (28,35 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 використовуватися пілони замість маркерних конусів та мають бути: ігровий годинник, годинник розіграшу та ігрове табло.

2. Гра.

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

Загальний час гри становить 30 хв, розділений на дві половини по 15 хв кожна. Період, коли діють обмеження за часом, скорочується до 1 хв.

На початку кожної половини, після тачбека, після сейфті, після закінчення серії спроб м'яч має бути введений у гру снопом з 1-ярдової (0,91 м) лінії.

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

Ліміт часу передачі (пасом або вкладкою) м'яча квотербеком скорочується до 5 с.

Відстань блища зменшується до 5 ярдів (4,57 м).

3. Екіпірування.

Гравцям заборонено носити будь-яке взуття.

XV. Дисципліна манежний флаг-футбол

Манежний флаг-футбол (флаг-футбол у закритих приміщеннях) проводиться за тими ж Правилами, що і пляжний 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.

XVI. Обов'язки суддів

1. Загальні обов'язки

Повноваження суддів набирають чинності в момент підкидання монети і закінчуються, коли рефері оголошує фінальний рахунок гри.

Гра повинна проводитися під наглядом 2 (R, DJ), 3 (R, DJ, FJ) або 4 (R, DJ, FJ, SJ) суддів.

Відповідальність суддів:

кожний суддя має окремі обов'язки, визначені в Механіці Суддів Флаг-футболу IFAF, однак кожен суддя має однакову відповідальність та повноваження у питаннях суддівства;

усі судді повинні носити форму і мати спорядження, передбачене у Механіці Суддів Флаг-футболу IFAF.

2. Рефері (R)

Початкова позиція рефері перебуває позаду нападу зі сторони філд-джаджа (FJ).

У бригаді із 2 суддів рефері перебуває і працює як даун-джадж (DJ).

Основні обов'язки:

рефері несе загальну відповідальність і контролює гру, відповідає за підсумковий рахунок матчу та виносить остаточні рішення щодо правил та інших питань, що стосуються гри;

рефері повинен оглянути поле і повідомити про будь-які порушення організаторам гри, командам та іншим суддям;

рефері здійснює контроль за екіпіруванням гравця;

рефері повинен сигналізувати про готовність м'яча до гри, присуджувати нові серії спроб та слідкувати за застосуванням штрафів;

рефері повинен повідомляти обидві команди про будь-які дискваліфікації;

після снепа рефері відповідає за дії позаду лінії розіграшу, що відбуваються навколо м'яча.

До обов'язків рефері входить контроль та нагляд за квотербеком.

3. Даун-джадж (DJ)

Початкова позиція даун-джаджа перебуває на перетині лінії розіграшу та бічній лінії з індикатором спроб.

Основні обов'язки:

даун-джадж відповідає за роботу індикатора спроб;

даун-джадж слідкує за кількістю спроб розіграшу;

даун-джадж відповідає за лінію розіграшу та його бокову лінію;

як тільки м'яч перетинає лінію розіграшу, даун-джадж несе відповідальність за події навколо м'яча та точкою максимального просування м'яча зі своєї сторони поля.

4. Філд-джадж (FJ).

Початкова позиція філд-джаджа розміщена на відстані 7 ярдів (6,40 м) попереду від лінії розіграшу на бічній лінії, що протилежна до індикатора спроб.

Основні обов'язки:

у суддівській бригаді з 2-х або 3-х суддів філд-джадж відповідає за ігровий час або контролює оператора ігрового годинника;

філд-джадж несе відповідальність за розіграші на своїй бічній лінії;

як тільки м'яч перетинає лінію розіграшу, філд-джадж несе відповідальність за події навколо м'яча та точкою максимального просування м'яча зі своєї сторони поля.

5. Сайд-джадж (SJ)

Початкова позиція сайд-джаджа знаходиться на відстані 7 ярдів (6,40 м) або більше попереду від лінії розіграшу на бічній лінії, де знаходиться індикатор спроб.

Основні обов'язки:

сайд-джадж відповідає за ігровий час або контролює оператора ігрового годинника;

сайд-джадж несе відповідальність за приймаючими, які виконують глибокі маршрути для ловлі дальніх пасів та точкою максимального просування м'яча зі своєї сторони поля.

XVII. 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 суддями. 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 упущення 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.

У 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.

XVIII. Антидопінгові правила

1. Антидопінгові заходи під час проведення спортивних змагань організовуються і проводяться відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про 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.

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

3. Організатори спортивних змагань здійснюють заходи щодо запобігання участі відсторонених або тимчасово відсторонених осіб від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням Антидопінгових правил. 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 осіб 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.

4. Організатори спортивних змагань реєструють спортсменів для участі у спортивних змаганнях в разі умови проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти на платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участю відповідної міжнародної спортивної федерації чи Національного антидопінгового центру.

5. Організатори спортивних змагань забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, що відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА.

6. Організатори спортивних змагань 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, їхній допоміжний персонал, судді, представники організаторів.

7. Організатори спортивних змагань 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).

8. Організатори спортивних змагань, за можливості, у найкоротший термін інформують НАДЦ щодо всіх виявлених випадків можливих порушень Антидопінгових правил (використання, зберігання, розповсюдження заборонених речовин, втручання у процедури допінг-контролю тощо).

Директор
департаменту спорту вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

ПОГОДЖЕНО
Президент ГС «Українська Ліга
Американського Футболу»

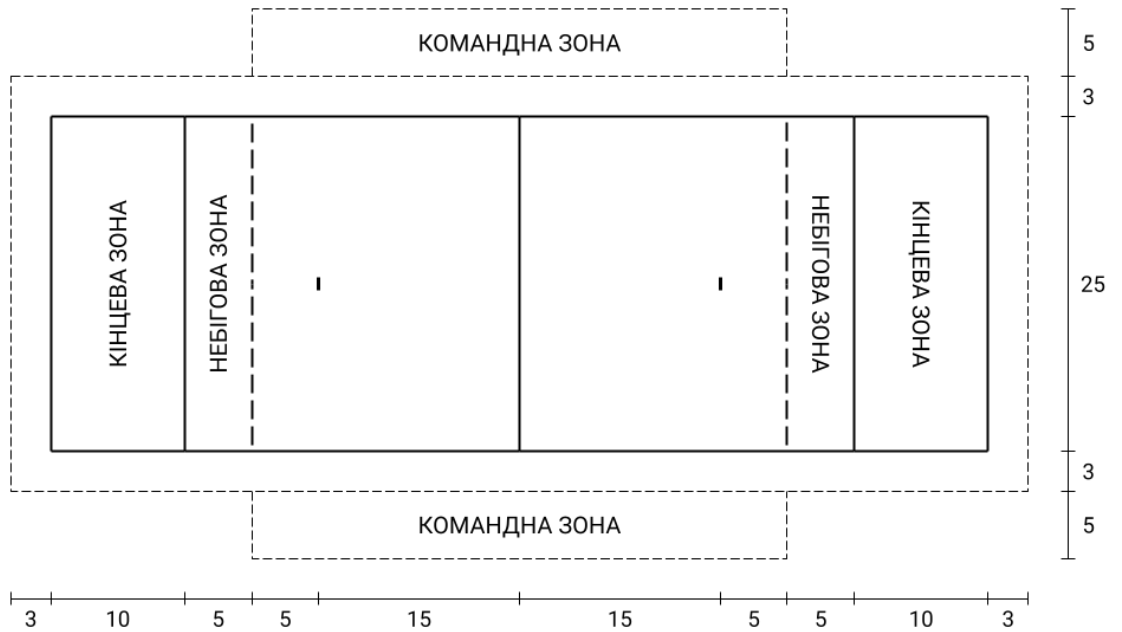
« ____ » _____



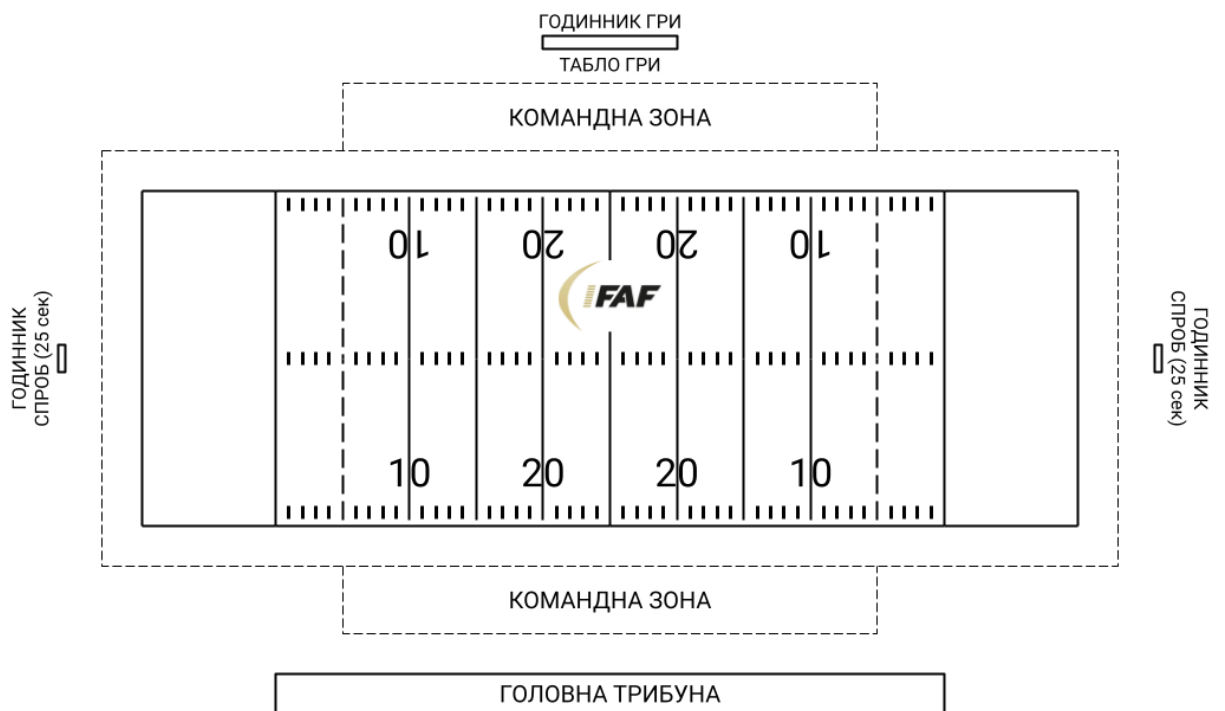
Юрій ГУНДИЧ

Додаток 1
до Правил спортивних
змагань з флаг-футболу

Схема ігрового поля для флаг-футболу



Ігрове поле для ігор міжнародного чемпіонату з флаг-футболу



Ігрове поле для пляжного та манежного флага-футболу

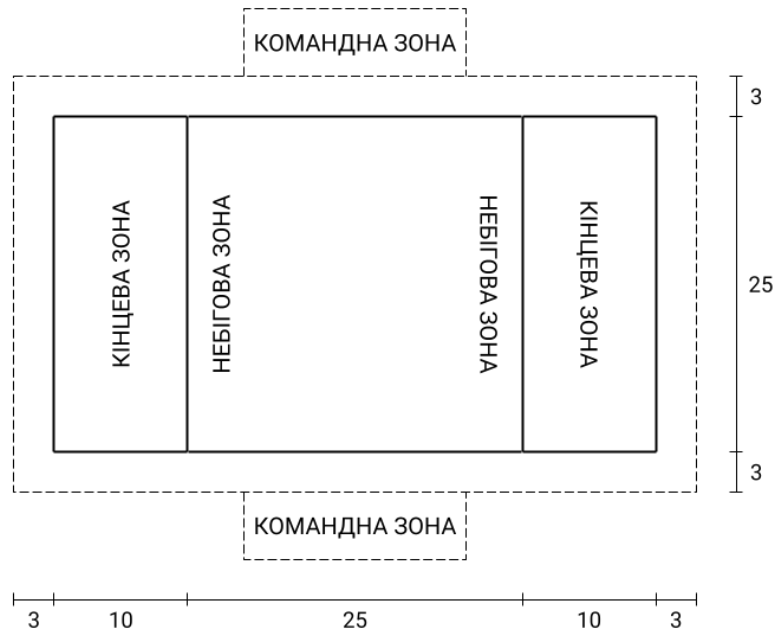
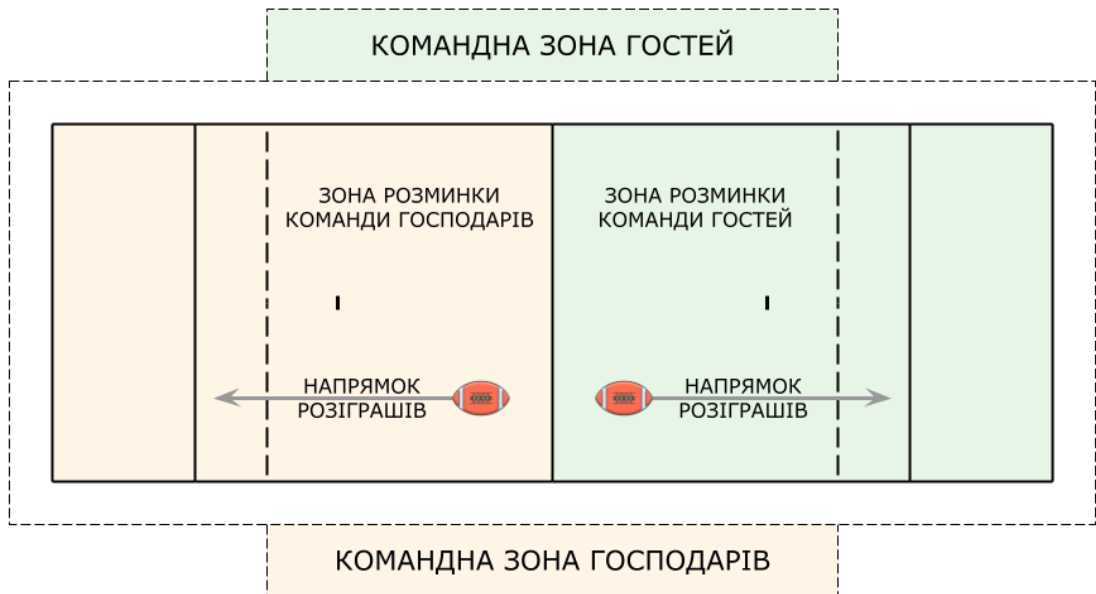


Схема поля для розминки



Додаток 2
до Правил спортивних
змагань з флаг-футболу

Визначення

1. Зони та лінії

Поле – це площа всередині зон безпеки та простір над нею.

Ігрове поле – це площа в межах граничних ліній (бічні та кінцеві лінії), крім кінцевих зон.

Кінцеві зони – це 10-ярдові (9,14 м) зони на обох кінцях поля між кінцевими та гольовими лініями.

Небігові зони – це 5-ярдові (4,57 м) зони на обох кінцях поля перед гольовими лініями.

Гольові лінії.

Гольові лінії, по одній для кожної команди, повинні бути встановлені на протилежних кінцях ігрового поля. Гольова лінія та пілони на ній перебувають в кінцевій зоні. Кожна гольова лінія є частиною вертикальної площини, яка відокремлює кінцеву зону від ігрового поля і виходить за межі бічних ліній. Гольова лінія команди – це та, яку вона захищає.

Лінія середини.

Посередині між гольовими лініями позначена лінія середини поля. Середина середньої лінії – це уявна лінія (площина) виграшу для нової серії спроб та надалі для стислості називатиметься серединою.

У межах і за межами поля.

Простір, обмежений бічними і кінцевими лініями лежить у межах поля, а решта (включаючи самі бічні та кінцеві лінії) розміщені за межами поля.

Командні зони.

Командні зони розташовуються за межами зон безпеки за 3 ярди (2,74 м) від бічної лінії між 5-ярдовими (4,57 м) лініями вздовж бічної лінії і мають глибину 5 ярдів (4,57 м).

Якщо командну зону не вдається розмістити не порушуючи меж зон безпеки, її слід перемістити в інше місце.

Якщо у разі обмеженого вільного місця необхідно перемістити командні зони зі своїх звичайних позицій, умови для обох команд повинні бути рівними. Загальна площа командних зон повинна бути приблизно однаковою, обидві зони повинні розташовуватися поблизу поля, і між командними зонами має бути відстань мінімум 10 ярдів (9,14 м). У ситуаціях, коли обидві командні зони розташовані з одного боку поля, обидва тренери кожної команди повинні

працювати у своїх командних зонах як завжди, а між командною зоною та 5-ярдовою (4,57 м) лінією на боці суперника можуть використовувати зону безпеки.

У ситуаціях, коли командні зони розташовані деінде, обидва тренери від кожної команди можуть працювати в будь-якому місці за межами зони безпеки та між 5-ярдовими (4,57 м) лініями на протилежних сторонах поля. Якщо на стадіоні недостатньо місця, можна дозволити тренерам користуватися зоною безпеки на протилежних сторонах поля.

Використання електронних пристроїв (наушників, відеозаписів, смартфонів тощо) у командній зоні дозволено.

2. Визначення команд та гравців

Напад (Н) та Захист (З).

Команда нападу – це команда, яка вводить м'яч у гру за допомогою снепа.

Команда захисту – це протилежна команда опонент.

Також ще використовують альтернативні скорочення:

Команда нападу – А

Команда захисту – В

Гравці команди нападу: снепер, ранер або ресівер (приймаючий).

Гравці команди захисту: бліцер, рашер або захисник.

Снепер – це гравець команди нападу, що робить снеп.

Квотербек – гравець команди нападу, який першим володіє м'ячем після снепа. Він також є першим ранером.

Гравець з м'ячем, що виконує будь-який легальний пас, – пасуючий гравець.

Ранер – це гравець, який володіє живим м'ячем.

Бліцер.

Захисник, який перебуває усіма частинами свого тіла на відстані більш ніж 7 ярдів (6,40 м) від лінії розіграшу, може оголосити себе бліцером за допомогою легального сигналу, піднявши одну руку чітко над головою принаймні протягом останньої секунди перед снепом. Це надає йому перевагу, яка змінює загальне право на шлях для команди нападу, оскільки він переслідує ранера. Ривок бліцера повинен бути негайним після снепу, швидким і прямим до точки, де квотербек отримує м'яч в результаті снепу. Всі ці вимоги для того, щоб бліцер зберіг своє право на шлях. Якщо бліцер запізнився з ривком, біжить повільно до іншої точки, змінюючи напрямок під час бігу або взагалі не біжить до квотербека, то він (бліцер) втрачає право на шлях, але може брати участь у розіграші як будь-який інший гравець захисту.

Якщо бліцер змушений змінити напрямок через фол команди нападу (заслон), то бліцер не втрачає свого права на шлях при подальшому прямолінійному русі в точку, де квотербек отримав снєп.

Захисник, який не подає сигнал і легально перетинає лінію розіграшу, є рашером.

За межами поля.

Гравець вважається за межами поля, якщо будь-яка частина його тіла торкається будь-чого, що перебуває за межами поля, крім іншого гравця або судді. М'яч, який не перебуває у володінні гравця, вважається за межами поля, коли він торкається чогось, що розміщене за межами поля.

Дискваліфікований гравець – це гравець, якого було оголошено позбавленим права на подальшу участь у грі.

Команда господарів поля.

Якщо жодна з команд не перебуває на своєму домашньому стадіоні або бере участь у турнірі з більше ніж 2-ма командами, то приймаючою командою оголошується та, чия назва згадується першою. А командою гостей буде друга команда.

3. Спроба, лінія розіграшу та класифікація розіграшів

Спроба – це ігровий відрізок, що починається в момент введення м'яча оголошеного готовим до гри легальним снєпом, і закінчується в момент визнання м'яча мертвим. В інтервалі між двома спробами м'яч є мертвим. Розіграш – це сукупність усіх ігрових дій між двома командами під час спроби.

Лінія розіграшу (ЛР).

Коли м'яч готовий до гри, лінія розіграшу для кожної команди – це вертикальна площина, яка проходить через точку м'яча, найближчу до її гольової лінії і простягається до бокових ліній.

Гравець перетнув лінію розіграшу, якщо будь-яка частина його тіла перетинає межі відповідної лінії розіграшу.

Розіграш пасом вперед.

Легальний розіграш пасом вперед – це інтервал між моментом снєпа і моментом, коли легальний пас вперед стає завершеним або перехопленим попереду лінії розіграшу. Будь-який пас вперед, виконаний позаду лінії розіграшу, який не був прийнятий або його торкнувся гравець команди захисту, також вважається розіграшем пасом вперед.

Розіграш бігом (виносом).

Розіграш бігом (виносом) – це будь-яка дія з живим м'ячем, відмінна від дій, що здійснюються при розіграші легальним пасом вперед.

Паси, спіймані позаду лінії розіграшу, є легальними і вважаються виносним розіграшем.

4. М'яч живий чи мертвий

Живий м'яч – це м'яч у грі. М'яч під час пасу, який ще не торкнувся землі, є живим м'ячем у польоті.

Мертвий м'яч – це м'яч, який не в грі.

Мертвий м'яч стає готовим до гри після встановлення його на землю та відповідного свистка рефері.

5. Попереду, позаду та максимальне просування

Попереду і позаду.

Терміни "вперед", "попереду за" або "попереду від", що вживаються до будь-якої з команд, вказують напрямок до кінцевої лінії суперника. Терміни "назад" або "позаду" вказують напрямок до своєї кінцевої лінії.

Максимальне просування.

"Форвард прогрес" – це термін, що означає максимальну кінцеву точку просування вперед гравця з м'ячем будь-якої з команд або приймаючого пасу стрибку, який застосовується до положення переднього кінця м'яча, коли він згідно з правилами стає мертвим у межах кінцевих ліній ("точка закінчення розіграшу" або "точка мертвого м'яча").

6. Точки

Точка застосування штрафу.

Точка застосування штрафних санкцій – це точка, з якої застосовується штраф за скоєний фол.

Точка мертвого м'яча (ММ).

Точка мертвого м'яча – це точка, у якій м'яч став мертвим.

Точка фолу (ТФ).

Точка фолу – це точка, в якій відбувся фол. Якщо точка фолу розміщена за межами ігрового поля, то вона переноситься на бічну лінію. Якщо фол відбувається за гольовою лінією, то точка фолу переноситься до кінцевої зони.

Точка виходу за межі поля.

Точка виходу за межі поля – це точка, в якій м'яч стає мертвим через те, що він опинився за межами поля.

7. Фол, штраф та порушення

Фол – це недотримання правил, за яке передбачено правилами відповідний штраф.

Грубий фол – це недотримання правил (настільки грубе або навмисне), яке несе загрозу травмування суперника.

Штраф – це передбачені правилами санкції проти команди, яка вчинила фол. Штраф може включати одне або кілька з такого: втрату ярдів, втрату спроби, першу автоматичну спробу або дискваліфікацію.

Якщо штраф передбачає втрату спроби, така спроба вважається однією із чотирьох спроб цієї серії.

Порушення – це недотримання правил, за яке не передбачено штрафу, воно не компенсується фолом.

Втрата спроби (ВС).

"Втрата спроби" – це скорочення, що означає "втрату права переграти спробу". Втрата спроби може застосовуватися лише у разі фолу з боку команди нападу до зміни командного володіння.

Автоматична перша спроба (АПС).

"Автоматична перша спроба" – це скорочення, що означає "присудити команді нападу нову серію спроб".

Автоматична перша спроба може застосовуватися лише у разі фолу із боку команди захисту до зміни командного володіння.

8. Шифт та моушен

Шифтом називається одночасна зміна положення двох або більше нападників після того, як м'яч був оголошений готовим до гри, і перш ніж буде виконано снеп. Шифт закінчується, коли всі гравці стають нерухомими протягом 1 с.

Моушен – це зміна позиції на полі одним гравцем нападу після закінчення шифту і до снепа.

9. Поводження з м'ячем

Вкладка – успішна передача володіння м'ячем між гравцями однієї команди без здійснення пасу (кидка). Імітація вкладки – будь-який рух руками гравця з м'ячем, витягнутими у напрямку найближчого партнера по команді, що імітує передачу володіння. Імітація пасу (замах на кидок або імітація відкидки м'яча), а також розворот гравця з м'ячем до партнера без витягування рук не є імітацією вкладки.

Пас (кидок) – це будь-яка навмисна дія з м'ячем виконана кидком у будь-якому напрямку або кидок в землю. Для пасу характерний період, коли м'яч не перебуває у володінні будь-якого гравця. Пас починається в момент звільнення м'яча від чіткого контролю під час навмисного руху кисті чи руки. Пас триває доти, доки кинутий м'яч не буде спійманий будь-яким гравцем або стане мертвим.

Фамбл – це будь-яка дія з м'ячем, крім пасу або успішної вкладки, яка призводить до втрати володіння м'ячем.

Фамбл може статися лише після того, як гравець заволодіє м'ячем.

Володіння означає, що гравець міцно тримає живий м'яч або контролює його.

Зміна командного володіння (ЗКВ) відбувається, коли суперник заволодіє м'ячем.

Удар по м'ячу рукою (відбивання) – це навмисний удар по м'ячу за допомогою рук.

Удар по м'ячу ногою – це навмисний удар по м'ячу коліном, гомілкою або ступнею. Будь-які навмисні удари по м'ячу ногами заборонені.

10. Паси

Пас вперед і пас назад.

Пас вважається кинутим вперед, коли м'яч вперше торкнеться чогось попереду від точки, в якій було здійснено кидок. Всі інші паси, включаючи пас убік (паралельно лінії розіграшу), вважаються пасами назад.

Снеп стає пасом назад у той момент, коли м'яч відривається від руки снєпера (навіть якщо вислизає з неї). Якщо снєпер втрачає контроль над м'ячем під час виконання снєпа, це нелегальний снєп.

Пас перетинає лінію розіграшу.

М'яч, кинутий легальним пасом вперед, перетинає лінію розіграшу, як тільки він торкнеться чого-небудь у межах поля попереду від лінії розіграшу.

Ловля та перехоплення.

Ловля – це акт впевненого встановлення та збереження гравцем контролю над живим м'ячем, який перебуває у польоті. Ловля пасу або фамбла, виконаних командою суперника, називається перехопленням. Гравець, що робить стрибок для виконання ловлі паса або перехоплення, повинен впевнено контролювати м'яч у момент першого торкання будь-якою частиною тіла в межах ігрового поля, а також зберігати повний та тривалий контроль над м'ячем протягом усього процесу приземлення. Якщо гравець втрачає контроль над м'ячем, і м'яч торкається землі до завершення процесу ловлі – ловля не зараховується.

Сек – це ситуація, коли з квотербека зривають прапорець позаду лінії розіграшу, поки той все ще перебуває у володінні живим м'ячем. Гравець повинен володіти м'ячем допоки м'яч повністю не буде випущено.

11. Холдинг, заслон, контакт та вицілювання

Холдинг (затримка) – це захоплення та утримання суперника або його екіпірування, що чинить на гравця фізичний вплив. Негайне уникнення захоплення/утримання затримкою не вважається.

Заслон – це перешкоджання супернику у вигляді руху на його шляху без контакту з ним. Гравець у русі без права на шлях, який перешкоджає супернику пробігти пасовий маршрут, дістатися до ранера або перешкоджає легальному бліцеру, виконує заслон.

Гравець, що стоїть на місці (з правом на місце), не виконує заслон навіть якщо цей гравець перешкоджає супернику.

Контакт – це торкання суперника, у якому має місце поштовх чи вплив на положення тіла опонента. Дотик без такого впливу не є контактом.

Вицілювання – це ініціювання контакту з суперником або навмисне натрапляння на опонента, навіть з правом на шлях.

Вицілюванням є будь-який навмисний контакт із надмірною силою, якого можна уникнути проти суперника, навіть при спробі зриву прапорців або під час гри в м'яч під час ловлі пасу.

Вицілювання – це також атака м'яча, що перебуває у володінні іншого гравця, або відбирання м'яча у ранера.

12. Зрив прапорця, захист прапорця, стрибок, просідання, спіни та пірнання

Зрив прапорця – це зняття рукою(-ами) прапорця чи прапорців з пояса суперника. Захисник має право на рух у бік гравця з м'ячем для атаки прапорців.

Захист зриву прапорця – це спроба гравця з м'ячем (ранера) уникнути зривання прапорця, прикриваючи його будь-якою частиною тіла (кистю, рукою, ногою) або м'ячем, а також махання рукою нижче стегна перед прапорцем перед спробою зриву прапорця.

Також захистом прапорців є нахил тіла вперед (пірнання) або виставлення руки (з м'ячем або без м'яча у руці) у бік суперника, що створює перешкоди захиснику при зриванні прапорця.

Стрибок – це спроба ранера уникнути зриву прапорця шляхом відштовхування від землі з метою значної зміни висоти розташування прапорців відносно звичайного бігу. Стрибок – це вид захисту прапорця і є нелегальним.

Просідання – це спроба гравця, перебуваючи у русі, уникнути зриву прапорця шляхом додаткового згинання колін та значного зниження рівня прапорців відносно звичайного бігу. Просідання є легальним.

Спін (обертання) – це спроба гравця уникнути зривання прапорця шляхом обертання тіла вздовж вертикальної осі. Спін є легальною дією, якщо висота розташування прапорців незначно піднята відносно звичайного бігу. Спін у комбінації з просіданням є легальним, а спін у комбінації зі стрибком чи пірнанням є нелегальним.

Пірнання (занурення) – це спроба гравця уникнути зриву прапорця або ускладнення зближення з прапорцями за допомогою нахилу тулуба вперед окремо або у поєднанні зі стрибком, просіданням або спіном. Пірнання – це вид захисту прапорця, а отже є нелегальною дією.

13. Право на місце та право на шлях

Право на місце (ПНМ).

Право на місце мають будь-які нерухомі гравці, які підтримують нормальну (природну) стійку і не роблять рухів у будь-якому горизонтальному напрямку, щоб змінити своє розташування на полі. Суто вертикальний рух для того, щоб кинути або зловити пас не забирає раніше встановлене право на місце.

Право на місце має вищу перевагу над правом на шлях при визначенні винуватця фолу.

Право на шлях (ПНШ).

Право на шлях надається гравцеві, який позначив напрям свого руху нормальними (природним) способом і в процесі свого руху не змінює свій напрямок.

Гравець з правом на шлях має вищу перевагу при визначенні винуватця фолу ніж усі інші гравці, за винятком гравців з правом на місце.

Додаток 3
до Правил спортивних
змагань з флаг-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 флаг-футболу

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).

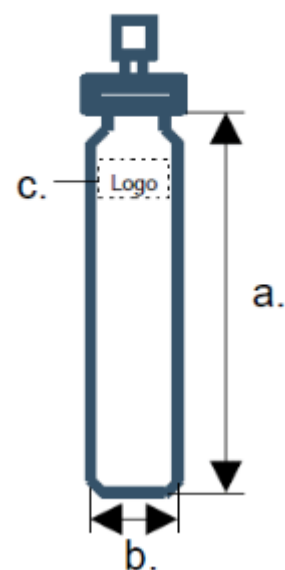
Логотип або бренд: максимальний розмір 2 x 3 дюйми (5,1 x 7,6 см) у чверті прапора, що прилягає до кріплення.

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

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

Опір розриву: мінімум 300 Ньютонів, коли прапорець розміщений 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).

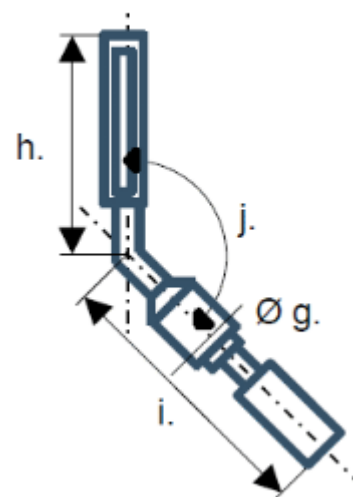
Довжина поясної частини кріплення: від верху до кута від 1,4 до 1,6 дюйма (3,6 – 4,1 см) за віссю.

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.

Поп-паз



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).

Додаток 5
до Правил спортивних
змагань з флаг-футболу

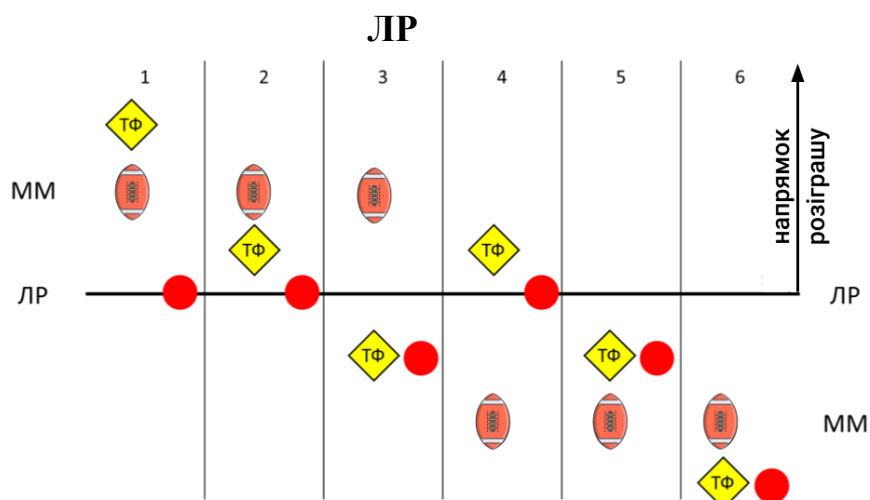
Застосування штрафів з базової точки у флаг-футболі

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).

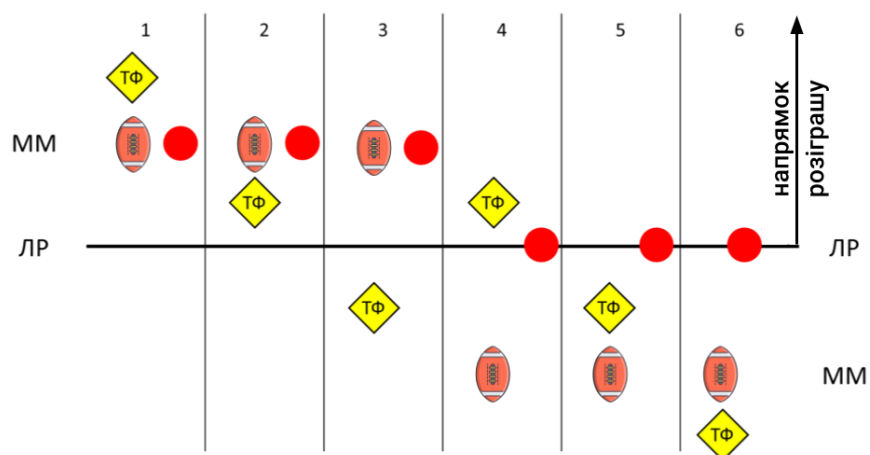
Умовні позначення:

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

Фоли команди нападу – БТ визначається розташуванням ТФ щодо

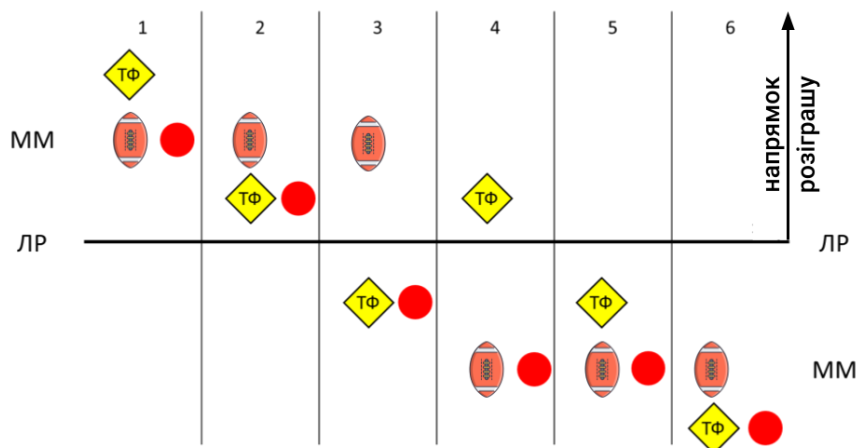


Фоли команди захисту – БТ визначається розташуванням точки ММ щодо ЛР



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.

Незаконний контакт і неспортивна поведінка – це 10 ярдів (9,14 м), неконтактні фоли – 5 ярдів (4,57 м). 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): незаконний сноп, затримка гри, вторгнення, фальстарт, офсайд, сигнал, який вводить в оману, незаконний сигнал бліцера.

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

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

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

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

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

Фолу 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 фолу 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. Фолу, вчинені у своїй заліковій зоні після зміни командного володіння, застосовуються з точки тачбека – 5-ярдової (4,57 м) 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 6
до Правил спортивних
змагань з флаг-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;

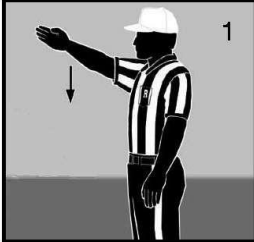
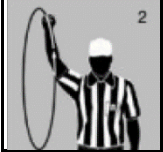


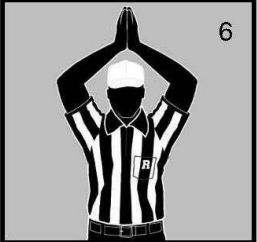
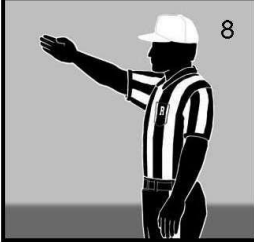
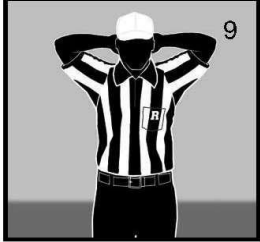

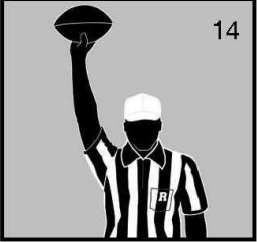
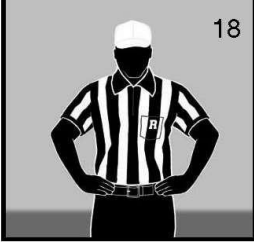
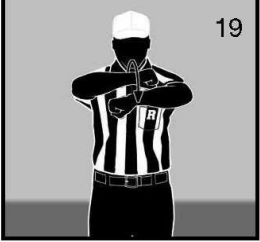


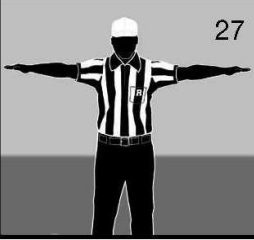

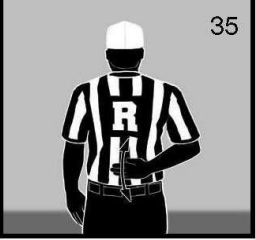
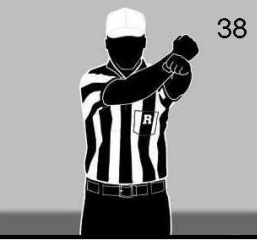
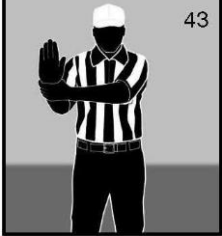
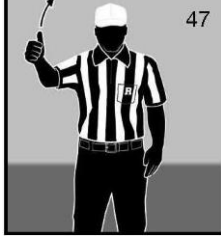
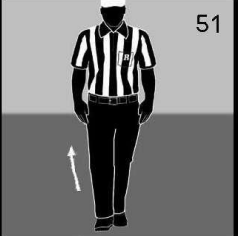
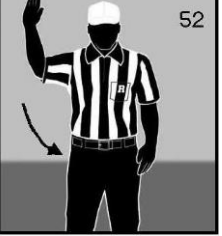
АПС – автоматична перша спроба.

ВТРАТА 10 ЯРДІВ (9,14 м) 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 (9,14 м)			
Неспортивна поведінка	27	9-2-1	ММ
ВТРАТА 5 ЯРДІВ (4,57 м) із 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 (4,57 м)			
Нелегальний сноп	19	7-1-1	ММ
Затримка гри	21	7-1-1	ММ

ВТРАТА 5 ЯРДІВ (4,57 м)	С	П-Р-С	Т
Нелегальний сноп	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 7
до Правил спортивних
змагань з флаг-футболу

Сигнали суддів у флаг-футболі

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

Зміст

I.	Загальні положення	2
II.	Матч	2
III.	Поле	3
IV.	М'яч	4
V.	Гравці та ігрове екіпірування	4
VI.	Періоди та час	5
VII.	Живий м'яч та мертвий м'яч	9
VIII.	Серії спроб	10
IX.	Удари у м'яч ногою	11
X.	Виконання снепа та пасу	11
XI.	Набір очок	15
XII.	Поведінка гравців	16
XIII.	Дисципліна флаг-футбол 7x7	18
XIV.	Дисципліна пляжний флаг-футбол	18
XV.	Дисципліна манежний флаг-футбол	19
XVI.	Обов'язки суддів	19
XVII.	Оскарження рішень	21
XVIII.	Антидопінгові правила	22
	Додатки	25