

**INTERNATIONAL
FEDERATION OF
AMERICAN FOOTBALL**

**АМЕРИКАНСКИЙ
ФУТБОЛ
ПРАВИЛА ИГРЫ**

2023

Команда проекта по переводу



Владимир Платонов
Редактор



Глеб Дьяконов
Редактор



Елисей Родригес
Руководитель проекта



Владимир Вавилов
Перевод



Екатерина Островидова
Перевод, вёрстка



Максим Сподобин
Перевод



Станислав Абрамов
Перевод

По вопросам перевода правил, а также для обратной связи, пишите на электронную почту:
rulebook.assaf@gmail.com

Вступительное слово

Настоящие Правила перерабатываются каждый год с целью повышения уровня безопасности спортсменов, качества игры, а также разъяснения значения и целей определенных правил. Принципы, на которых основаны все изменения правил:

- Правила должны обеспечивать безопасность всех участников;
- Правила должны быть применимы на всех уровнях игр и соревнований;
- Правила должны быть доступными;
- Правила должны быть просты в применении;
- Правила должны поддерживать баланс между защитой и нападением;
- Правила должны быть интересны для зрителей;
- Правила не должны иметь негативные экономические последствия;
- Правила должны сохранять некоторое сходство с правилами NCAA.

IFAF требует от всех федераций проводить матчи согласно правилам IFAF, за исключением следующих ситуаций:

1. национальные федерации могут изменять Правило 1 с учетом местных требований и обстоятельств при условии, что изменения не приведут к ухудшению безопасности игроков и остальных участников;
2. комитет соревнований может адаптировать правила под (а) возраст участников и (b) пол участников;
3. комитет соревнований имеет право вносить правки в определенные правила (перечислены на стр. 16);
4. национальные федерации могут накладывать запрет на упомянутые выше пункты, чтобы все соревнования под их ответственностью проводились в одинаковых условиях.

Настоящие Правила применяются ко всем соревнованиям, проводящимся под эгидой IFAF, и вступают в силу с 1 марта 2023 года. Для сохранения краткости в данном издании используются местоимения мужского рода, однако настоящие Правила в равной степени применимы к участникам как мужского, так и женского пола.

Содержание

Изменения правил	5
Основные принципы	8
Футбольный кодекс	13
Правила и толкование	16
Правило 1 — Матч, поле, игроки и экипировка	18
Правило 2 — Определения	38
Правило 3 — Периоды, временные факторы и замены игроков.....	64
Правило 4 — Мяч в игре, мертвый мяч, за пределами поля	90
Правило 5 — Серии попыток, линия цели	97
Правило 6 — Удары по мячу ногой	102
Правило 7 — Выполнение снэпа и паса	121
Правило 8 — Набор очков.	142
Правило 9 — Поведение игроков и других лиц, подлежащих действию настоящих Правил	154
Правило 10 — Исполнение штрафных санкций.....	183
Правило 11 — Судьи: Полномочия и обязанности	195
Правило 12 — Судья видеоповтора	196
Перечень штрафов	201
Судейские сигналы.....	214
Приложение А — Руководство для судей на случай серьезной травмы игрока.....	217
Приложение В — Руководство для судей и административного персонала по технике безопасности во время грозы	218
Приложение С — Сотрясения головного мозга	221
Приложение D — Схемы разметки поля.....	223
Приложение E — Экипировка: Дополнительные сведения	230

Изменения правил

Основные изменения

Ниже представлен перечень основных изменений с указанием номера правила, описания изменения и номера страницы в данной книге.

Основные изменения отмечены рамкой, как эта. **Новый или исправленный текст отмечен синим цветом (серым, если текст напечатан в черно-белом варианте).**

1-2-5-е	Изменены требования к защитной обивке стоек ворот	22
1-4-6-b-1	Разрешены перчатки без пальцев	32
1-4-6-с	Зеркальные визоры запрещены	32
3-2-4-с-8	25-секундные часы после тачдауна Команды В	70
3-2-5	Минимальное время на розыгрыш после броска мяча в землю	72
3-5-3-с	Штраф за замену Команде В, если Команда А была вынуждена взять тайм-аут	89
4-1-3-г	Мертвый мяч при имитации подката	93
6-5-4 Штраф	Штраф за нелегальный блок после сигнала свободной ловли теперь 10 ярдов	124
7-3-11 Штраф	Штраф за нелегальное касание теперь также включает потерю попытки	141
7-3-12	Новое применение штрафа за неспортивное поведение Команды В во время пасового розыгрыша	142
9-1-6	Легальные блоки ниже пояса ограничены конвертом	160
9-2-1 Штраф	Новое применение штрафа за неспортивное поведение Команды В во время пасового розыгрыша	168
9-3-4 Штраф	Штрафы за все задержки со стороны игроков команды защиты включают автоматическую первую попытку	179

Новые/Пересмотренные Утвержденные Решения

У.Р. 2-4-3:IV	У.Р. 3-3-2:VII	У.Р. 3-3-5:XI	У.Р. 3-3-5:XII	У.Р. 3-3-5:XIII
У.Р. 4-1-3:IV	У.Р. 5-1-3:I	У.Р. 5-1-3:II	У.Р. 7-3-12:II	У.Р. 9-1-6:I
У.Р. 9-1-6:II	У.Р. 9-1-6:IV	У.Р. 9-2-2:VIII	У.Р. 9-3-4:II	У.Р. 12-2-1:I
У.Р. 12-2-2:II	У.Р. 12-2-3:I			

Перечень отличий правил NCAA от правил IFAF

Правило NCAA	Отличие в правиле IFAF
1-2-5-f	Действия при отсутствующих воротах.
1-4-11	Дроны запрещены.
2-11-3	Определение отбивания мяча также включает в себя голову.
2-16-10-a	Пантер должен быть всего в 7 ярдах позади линии розыгрыша; кикер/холдер должен быть всего в 5 ярдах позади линии розыгрыша, чтобы построение считалось для пробития удара из схватки.
2-27-12	Вопрос, дисквалифицирован ли игрок на следующую игру, входит в полномочия дисциплинарного комитета. Нет различий между дисквалифицированным и удаленным игроком - все такие игроки должны покинуть игровое пространство.
2-34-1-a	Центром конверта считается центральный линейный, а не снэппер.
3-1-1	Во время жеребьевки командам необходимо находиться в командных зонах.
3-2-3	Четверть может быть продлена из-за фолла во время филд-гола или из-за нарушения за нелегальное касание.
3-2-4	Часы розыгрыша перезапускаются только в случае, если они показывают меньше 20 секунд, а мяч еще не был объявлен готовым к игре.
3-2-5	Нет минимального времени на розыгрыш после совершения спайка.
3-3-2	Непрерывный отсчет игрового времени.
3-3-7	Отсутствуют короткие тайм-ауты.
3-3-8	2-минутное предупреждение не может произойти до 2:00 на игровых часах.
4-1-2-b	Мяч может принадлежать накрывшей его команде после непреднамеренного свистка. Мяч может принадлежать Команде В после непреднамеренного свистка во время удара из схватки. Непреднамеренный свисток игнорируется, если мяч все равно стал бы мертвым во время немедленно продолжающегося действия.
4-1-3	Мяч становится мертвым, если игроки в непосредственной близости считают его таковым.
6-1-7-b/8-6-2	После всех тачбеков мяч устанавливается на 20-ярдовую линию.
7-2-5	Мяч, который лежит неподвижно, после фамбла и паса назад присуждается согласно принципам фамбла вперед. Правило NCAA применяется только к фамблам.
9-1-3, 9-1-4, 9-5-1	Отсутствуют удаления на половину игры.
9-1-6-a	× (Устранена разница в зонах неограниченных блоков ниже пояса)
9-1-7-c	Точкой фолла за блок за пределами поля является точка на ближайшей боковой линии.
9-2-2	Дополнительные нечестные тактики.
9-2-2-e	Нет дисквалификации за нелегальные бутсы.
9-2-2-f	Не более чем ОДНОМУ игроку может быть присвоен игровой номер в соревновательной игре.
9-2-7	Рефери вправе запросить удаление людей с территории игрового пространства.
9-6	Грубые фоллы за неспортивное поведение могут быть пересмотрены для наложения дополнительных санкций.
10-2-7-a	Не грубые персональные фоллы могут переноситься.

12

Правила о судье видеоповтора.

Данный перечень не включает отличия, касающиеся размеров поля, структуры соревнований NCAA (например, конференций) или ограничения касательно экипировки и оборудования. Также перечень не включает небольшие отличия в формулировках, которые не оказывают большого значения на игру.

Основные принципы

В 2023 г. Комитет Правил рекомендует тренерам, игрокам и судьям обратить особое внимание на нижеуказанные положения.

Судейская механика

IFAF по рекомендации Комитета правил приняла изменения для Правила 11-2-2, касательно судейской механики. Судейские обязанности и механика подробно расписаны в текущем издании Руководства по судейству Американского футбола (*Manual of Football Officiating*, IAFOA). На судей возлагается обязанность по знанию и применению материалов Руководства.

Обоснование изменения правила заключается в необходимости стандартизировать судейскую механику, особенно в бригадах с разным количеством судей. Руководство от IAFOA единственное, которое покрывает бригады от 3 до 8 судей. Комитет правил посчитал, что для судей наиболее комфортно выполнять на поле те же обязанности, которые они выполняют на домашних играх (насколько это возможно). Ввиду того, что домашние игры зачастую обслуживаются бригадами на 4 или 5 судей (а в некоторых странах использование более крупных бригад ограничено из-за особых условий), необходимо, чтобы обязанности и задачи каждой судейской позиции отличались лишь незначительно. Единственное исключение к этому принципу касается больших бригад, в которых обязанности могут быть распределены между судьями, в результате чего можно разгрузить отдельно взятого судью. Самой настоящей трагедией для судей, которые большинство недель в году работают на своих национальных соревнованиях, будет переключение на совершенно другую механику на одну или две недели в году, когда им необходимо поработать на международных соревнованиях.

Мы надеемся, что благодаря следованию этому курсу, все национальные федерации и/или судейские организации придут к тому, чтобы стандартизировать свою механику, и таким образом повысить качество обслуживания матчей на международных соревнованиях. Мы понимаем риск, что организациям в США, Канаде и Японии будет сложно внедрить у себя эту механику. Руководство IAFOA ранее называлось Руководством BAFRA (British American Football Referees' Association). На основе существующего международного консультативного комитета был основан Комитет по Механике IAFOA, который и определил последние версии Руководства.

IFAF в данной ситуации устанавливает стандарт того, как должны обслуживаться игры. В остальных крупных международных видах спорта нет отличий в требованиях к судьям на определенных позициях. В американском футболе вне США (а также Канады и Японии по историческим причинам) также не должно быть различий.

Контроль командной и тренерской зон

Тренерам, которым необходимо уточнить у судей детали применения определенных правил во время игры, необходимо делать это из командной зоны. Тренерам воспрещается выходить на игровое поле или покидать командную зону с целью обжалования судейских решений. Тренеры, допускающие подобные действия, автоматически совершают фол за неспортивное поведение.

Тренерам разрешается подходить к боковой линии для подачи сигналов для защиты или нападения лишь после того, как все игровые действия после розыгрыша прекратятся.

Рабочая область (6-футовая белая зона) необходима судьям для того, чтобы выполнять свои обязанности; для защиты безопасности судей, игроков и тренеров; для того, чтобы позволить командам продемонстрировать хорошее спортивное поведение в своей командной зоне. Особое внимание следует обратить на правило, согласно которому тренер, получивший два фола за неспортивное поведение в рамках одного матча, удаляется до конца игры.

Комитет правил рекомендует судьям быть более тщательными в отслеживании подобных действий. Судьи проинструктированы фиксировать флагом нарушения правил, которые происходят в зоне, за которой они следят. Предполагается, что тренеры будут служить примером для игроков, болельщиков и многих других, кто будет смотреть игру; а также будут вмешиваться, если увидят членов своей команды, которые демонстрируют недопустимое, согласно Футбольному Кодексу, поведение.

Защита незащищенного игрока / таргетинг

Комитет правил продолжает вносить изменения в правило о таргетинге, чтобы способствовать повышению безопасности игроков, снизить количество контактов головой, а также полностью исключить некоторые действия, связанные с таргетингом. Формулировки в Правилах 9-1-3 и 9-1-4 указывают на то, что игрокам запрещено выцеливать и наносить акцентированный удар в область головы или шеи незащищенного игрока, а также совершать контакт против соперника с помощью короны (верхушки) шлема. **Определение “корона шлема”, одобренный с начала сезона 2023, акцентирует внимание на верхушке шлема.** Термин “акцентированный удар” заменил слово “умышленный”, чтобы убедиться, что намерение правила понятно.

× Теперь такие действия описываются в двух правилах: Акцентированный контакт короной шлема (Правило 9-1-3) и Акцентированный контакт в область головы/шеи незащищенного игрока (Правило 9-1-4). Использование шлема в качестве оружия или акцентированный удар в область головы или шеи является серьезной угрозой безопасности игрока. За нарушение обоих правил (Правила 9-1-3 и Правила 9-1-4) предусматривается автоматическая дисквалификация. Комитет подчеркивает, что тренеры и судьи должны осуществлять контроль понимания и соблюдения этих правил игроками.

В Правиле 2-27-14 определены и перечислены характеристики незащищенных игроков.

Шлемы

Шлем предназначен для защиты головы игрока от травм и должен правильно сидеть на голове, чтобы не спадать во время игры. Таким образом, тренеры и судьи обязаны следить за тем, правильно ли сидит шлем на голове игрока и плотно ли застегнут подбородный ремень. Правило 3-3-9 гласит, что игрок, потерявший шлем, обязан покинуть поле на один розыгрыш (при условии, что потеря шлема не являлась результатом фола против этого игрока). Однако игрок может остаться в игре, если команда возьмет тайм-аут.

Игровая форма и легальная экипировка

В игре присутствует тренд, который заключается в том, что игроки по своему усмотрению решают не носить свою форму и/или обязательную экипировку должным образом. На командах лежит ответственность за то, что правила о ношении формы и экипировки понятны игрокам, и те им следуют. На судьях лежит ответственность за применение штрафов в случаях, если игроки явно не соблюдают такие правила.

С сезона 2022 года все судьи будут предупреждены об игроках, которые носят коленные щитки значительно выше колена, и будут готовы принять необходимые меры. Кроме того, соблюдение правила о джерси также важно, и судьи, заметившие игроков, которые выходят

за рамки правила, должны будут исправить это нарушение, либо отправить игрока с поля. Правило также включает незаправленные футболки, которые свисают ниже верхней части бриджей.

Безопасность и медицинские показания

IFAF настоятельно рекомендует тренерам и судьям осуществлять контроль обязательной экипировки игроков. Игрок обязан надевать экипировку на те части тела, для которых она предусмотрена. Особое внимание должно уделяться щиткам на коленях, которые легко смещаются.

Согласно изменениям правил в 2018 году, игроки, тренеры и персонал команды, ответственный за экипировку, обязаны убедиться, что игровые бриджи плотно сидят на игроке. С 2018 года бриджи и наколенники обязаны закрывать колени, чтобы соблюдать правила о легальной экипировке. Если судья обнаружит нелегальную экипировку или игрока, который не смог правильно надеть обязательную экипировку, то ему необходимо уведомить игрока, что тот обязан покинуть поле как минимум на один розыгрыш, и ему нельзя возвращаться в игру, пока экипировка не станет легальной. Игрок может вернуться в игру, не пропуская розыгрыш, если его команда возьмет командный тайм-аут, но только при условии, что игрок также исправит проблемы с экипировкой.

Футболисты относятся к основной группе риска метициллин-резистентного золотистого стафилококка (МРЗС), устойчивого к основным антибиотикам. МРЗС приводит не только к потере игрового времени, но и к серьезным последствиям со здоровьем, в том числе смерти. Обычно болезнь передается через телесный контакт (при наличии у больного открытых ран) или через личные вещи (полотенце и т.д.), соприкасавшиеся с раной. МРЗС не передается воздушно-капельным путем, не содержится в земле, траве или искусственном покрытии стадиона.

IFAF настоятельно рекомендует соблюдать следующие меры предосторожности, чтобы снизить риск заболевания МРЗС:

- Соблюдать все требования, касающиеся экипировки игроков.
- Поддерживать гигиену рук (мылом или другим антибактериальным средством).
- Принимать душ после физических нагрузок.
- Избегать плавания в общественных бассейнах при наличии открытых ран.
- Тщательно мыть спортивное оборудование и полотенца после каждого использования.
- Направлять всех спортсменов, имеющих кожные заболевания, к спортивному врачу.
- Закрывать все пораженные участки кожи перед участием в играх.

Нелегальный контакт против квотербека/пасующего

Ввиду своей позиции пасующий часто находится в уязвимом положении, а также не имеет возможности защититься или подготовиться к акцентированному контакту. Из-за признания этого факта, существует явное правило (Правило 9-1-9), которое охватывает следующую уникальную ситуацию: “Ни один игрок защиты не имеет права умышленно грубо атаковать пасующего игрока, если очевидно, что мяч уже был выброшен”.

Далее в правиле перечислены некоторые определенные действия, которые признаются нелегальными, если совершены против пасующего или потенциального пасующего игрока. Со временем комитет правил предложил квотербекам варианты самостоятельной защиты, такие как совершение подката ногами вперед (т.н. слайда), а также легальное избавление от мяча вне конверта. **Определение уязвимого игрока было расширено, и теперь включает игрока нападения в пасовой стойке с фокусом внимания, направленным в поле.** Из-за чрезвычайно уязвимого амплуа, которое представляет квотербек, для всех судей (для

рефери и центр-джаджа в частности) необходимо распознавать ситуации, в которых пасующий подвержен угрозе или находится в незащищенной позиции. Судейская бригада должна ставить в приоритет предоставление квотербеку полной защиты, как того требует правило.

Симуляция травмы

С ростом популярности быстрого нападения существует возрастающий тренд у игроков защиты, который заключается в симуляции травмы с целью сбить ритм нападения, а также попробовать получить лишний тайм-аут. Согласно правилам, игроку, который страдает в результате своей травмы, должна предоставляться полная защита; однако, иногда потенциальные травмы происходят во время необычных промежутков между розыгрышами, и кажутся постановочными. Комитет правил провел серьезные обсуждения касательно вариантов, которые позволят минимизировать желание игроков симулировать травму, включая добавление времени нахождения вне игры после травмы.

Ожидается, что главные тренеры создадут такую культуру внутри своих команд, в которой не будет места подобной нечестной тактике. Симуляция травмы неэтична и не имеет ничего общего с духом честного состязания. Подобное поведение создает плохую картину для нашей прекрасной игры Футбол.

Обращаем особое внимание на строгую формулировку в Футбольном Кодексе (Кодекс тренера, пункт g).

Сотрясение мозга

Тренеры и медицинский персонал должны проявлять осторожность при лечении участников, у которых проявляются признаки сотрясений головного мозга. В спорных ситуациях, судьи объявят тайм-аут по причине травмы для любого игрока, который проявляет признаки сотрясения. Подробная информация указана в Приложении С.

Сигналы, сбивающие с толку, и другие действия перед снэпом

Правила, касающиеся действий перед снэпом, необходимы для того, чтобы определить дозволенное для команд нападения и защиты. Команда нападения по определению имеет преимущество, обладая знанием о стартовом сигнале, голосовой команде или звуке, а команда защиты, в свою очередь, не ограничена в перемещениях игроков перед снэпом. Чтобы предотвратить использование нечестных тактик на линии розыгрыша, связанных с провокациями на совершение фола и получением нечестного преимущества, судьям необходимо быть предельно внимательными к любым нелегальным действиям перед снэпом со стороны любой команды. Также тренерам нельзя обучать нелегальным действиям перед снэпом с целью провокации соперника на совершение фола.

Иногда такие действия сложно заметить или услышать на наших шумных стадионах, а потом судьям необходимо быть готовыми к предотвращению подобного нелегальных действий. В случае с командой нападения, внимание необходимо обратить на любое движение со стороны одного или нескольких игроков, которые имитируют начало розыгрыша. Особое внимание следует обратить на квотербека и такие действия с его стороны, которые включают быстрые, отрывистые или резкие движения, которые имитируют действия во время снэпа.

Со стороны защиты судьям необходимо обращать особое внимание к звукам и действиям, которые создают помеху для подачи стартового сигнала нападения или провоцируют команду нападения на совершение фальстарта. Такие действия включают защитников около линии розыгрыша, которые совершают быстрые, отрывистые или чрезмерные

действия, не характерные для обычного движения защиты. Игроки защиты могут двигаться и перемещаться, но такие движения не должны имитировать типичные действия при снэпе. Также команда защиты не может использовать слова или сигналы, которые имитируют звуки стартового сигнала команды нападения. Такие действия также включают хлопок со стороны защиты, который может сбить с толку нападение.

Неспортивное поведение / Насмешки

В настоящее время Комитет правил удовлетворен уровнем судейства, который демонстрируется при оценке празднований, и пристальное наблюдение в этой области продолжится. На **текущий** сезон перед судьями ставится задача однозначно наказывать любое проявление насмешек в сторону соперника. Подобные действия оказывают негативное влияние на имидж игры, а также могут привести к ненужным стычкам между командами, и должны быть искоренены.

Правила предыгровой разминки **придуманы** с целью обеспечения надлежащего спортивного поведения перед матчами. Судьям необходимо быть бдительными во время предматчевых разминок и мероприятий, пока игроки находятся на поле. Акты неспортивного поведения перед игрой оказывают негативное влияние на наш спорт и должны пресекаться.

Спортивная честь

После пересмотра розыгрышей, которые включали в себя проявления неспортивного поведения, мы уверены в своей поддержке правил о неспортивном поведении в той форме, в которой они написаны и применяются судьями. Многие из этих фолов обращены против игроков, которые дразнят своих соперников или преднамеренно, чрезмерно или продолжительно привлекают к себе внимание в ненадлежащей форме. Игрокам необходимо обучаться дисциплине, что укрепит имидж футбола, как командного вида спорта.

IFAF напоминает главным тренерам об их ответственности за поведение своих игроков до, после, а также во время игры. Игроков необходимо предупреждать об ответственности за акты неспортивного поведения на поле перед игрой, которые могут привести к конфликту между командами. Подобные действия могут привести к штрафам на начальном ударе, включая потенциальные дисквалификации игроков. Повторяющиеся эпизоды такого неспортивного поведения со стороны одной команды могут привести к административным санкциям со стороны IFAF против главного тренера и всей команды.

Футбольный кодекс

Вступление

Футбол – агрессивный, грубый, контактный вид спорта. Поэтому игроки, тренеры и другие задействованные в игре лица должны показывать исключительно наивысшие стандарты игры и судейства. В футболе нет места нечестным тактикам, неспортивному поведению и умышленному нанесению травм сопернику.

IFAF считает, что:

- a. Футбольный кодекс должен быть неотъемлемой частью кодекса чести, а также должен неукоснительно соблюдаться.
- b. Любой тренер или игрок, стремящийся обманом или пренебрежением правилами получить преимущество над соперником, не подходит для того, чтобы каким-либо образом быть связанным с футболом.

Годами посредством правил и соответствующих штрафов комитет стремился предотвратить любые формы проявления неспортивного поведения, нечестной игры и неоправданной грубости. Но одни лишь правила не способны решить поставленную задачу. Только совместными действиями тренеров, игроков, судей и болельщиков возможно достичь высоких этических стандартов, ожидаемых зрителями в самом популярном спорте колледжей Америки. Таким образом, в помощь всем игрокам, тренерам, судьям и другим ответственным за успешное проведение игры лицам комитет публикует следующий кодекс:

Кодекс тренера

Недопустимо обучать игрока умышленно нарушать правила. Тренировка игрока совершать умышленную задержку соперника, выбивать мяч, совершать запрещенные перемещения, атаковать игрока, не владеющего мячом, симулировать травму, совершать запрещенный пас вперед или умышленно грубые действия в отношении соперника сильно навредит становлению спортивного духа игрока. Такой подход к тренерской работе не только несправедлив по отношению к соперникам, но и пагубно сказывается на самих игроках и поэтому не имеет места в игре, являющейся частью учебной программы.

Недопустимые действия:

- a. Изменение игрового номера во время игры с целью запутать соперника.
- b. Использование шлема в качестве оружия. Шлем может быть использован исключительно для защиты головы игрока.
- c. Таргетинг и **совершение акцентированного** контакта. Игроки, тренеры и судьи должны понимать важность запрета таргетинга или **совершения акцентированного** контакта незащищенным игрокам, а также нанесения ударов короной шлема.
- d. Использование нетерапевтических препаратов в игре в футбол: это запрещено и не соответствует целям и задачам любительского спорта.
- e. Ввод мяча в игру нечестным стартовым сигналом. Это не что иное, как попытка создать себе нечестное преимущество перед оппонентом. Необходимо использовать только честный сигнал. Сигнал, поданный с целью начать игру за мгновение до ввода мяча в надежде, что судьи не заметят совершенного нарушения, запрещен. Это то же самое, как если бы при забеге спринтер был в сговоре с дающим старт человеком и получил бы от него секундное предупреждение о том, когда будет дан стартовый сигнал.

- f. Шифт, имитирующий начало игры, или любая другая нечестная тактика, вынуждающая соперника совершать офсайд. Такая ситуация означает не что иное, как осознанную попытку заработать незаслуженное преимущество. Симуляция травмы неэтична во всех отношениях. Согласно Правилам травмированному игроку должна оказываться полная безопасность и защита. Симуляция травмы является бесчестным, неспортивным поведением и противоречит всем правилам. Такое поведение недопустимо в спортивном сообществе.
- g. Симуляция травмы с любой целью неэтична. Травмированный игрок должен быть обеспечен полной защитой, согласно правилам, но симуляция травмы, это бесчестное и неспортивное поведение, которое противоречит доброму духу правил. Подобным тактикам нет места в обществе честных спортсменов.

IFAF также считает, что:

1. В своих отношениях с игроками, находящимися под его опекой, тренер всегда должен отдавать себе отчет в том, какое огромное влияние (плохое или хорошее) он на них оказывает. Ни при каких обстоятельствах тренер не должен ставить победу выше морали, идеалов и воспитания характера своих игроков. Безопасность и благополучие своих подопечных всегда должны стоять на первом месте и не могут быть принесены в жертву личному престижу или эгоистичной славе.
2. Обучая игроков игре в футбол, тренер должен понимать, что определенные правила созданы с целью обеспечения безопасности игроков и должны служить эталоном, определяющим исход игры: команду-победителя и команду-проигравшего. Любая попытка нарушить правила, получить несправедливое преимущество над соперником или обучить умышленному проявлению неспортивного поведения не имеет ничего общего с игрой в футбол. Тренер несет полную ответственность за совершение данных действий и, тем самым, теряет право называться тренером. Тренер должен служить примером как сдержанного проявления радости победы, так и достойного принятия поражения. Тренер, руководствующийся данными принципами, не будет испытывать страха перед поражением, так как в конечном счете успех проделанной работы будет измеряться уважением своих игроков и игроков-соперников.
3. Постановка диагноза и лечение травм и повреждений игроков являются задачами медицинского персонала и ни при каких условиях не входят в компетенцию тренера.
4. Тренер ни при каких обстоятельствах не имеет права разрешать употребление медицинских препаратов. Лекарства, стимуляторы или сильнодействующие препараты следует применять только по назначению и под наблюдением врача. Тренеры должны понимать, что осведомленность о злоупотреблении препаратами игроков, находящихся под их опекой, может толковаться как потворство таким действиям. Тренеры должны ознакомиться и неукоснительно соблюдать текущую политику IFAF в отношении медицинских препаратов.

Общение с соперником

Разговаривать с соперником в оскорбляющей, уничижительной манере, а также использовать ненормативную лексику или разжигать конфликт запрещено. Тренерам настоятельно рекомендуется объяснять такие моменты игрокам, а также содействовать судьям в осуществлении контроля над таким поведением.

Общение с судьями

Назначая штраф или оглашая свое решение, судья просто выполняет свою работу. Цель его нахождения на поле – поддержание целостности игры. Таким образом, решения судьи являются окончательными и должны приниматься как игроками, так и тренерами.

Наш кодекс чести гласит:

- a. Допускать какую-либо критику в адрес судьи как на публике, так и внутри команды – неэтично.
- b. Во время игры ни тренеры, ни игроки не могут позволять себе отпускать замечания в адрес судьи или совершать действия, способные настроить игроков или зрителей против судьи. Это является грубым нарушением правил и должно расцениваться как поведение, недостойное человека тренерской профессии.

Задержка игрока

Нелегальное использование рук является нечестной игрой, не имеющей ничего общего с мастерством, и не может быть частью игры. Цель игры – продвижение мяча с помощью стратегии, мастерства и скорости без использования запрещенных приемов. Каждый тренер и игрок должен знать и понимать правила игры, чтобы правильно использовать руки как в защите, так и в нападении. Задержка игрока это довольно часто фиксируемый фол и важно понимать, что это влечет за собой штраф.

Спортивная честь

Игрок или тренер, умышленно нарушающий правила, становится виновным в нечестной игре и неспортивном поведении и вне зависимости от того, избежал он наказания или нет, порочит чистое имя игры в то время, как наоборот должен его отстаивать.

Комитет по правилам IFAF

Правила и толкование

Правила

Правила игры в американский футбол IFAF и их толкования разработаны в качестве административных правил и правил поведения. Административными правилами называются правила, которые относятся к подготовке соревнований. Правила поведения это правила, касающиеся игры во время соревнований. Некоторые административные правила, указанные ниже, могут быть изменены по взаимному согласию участвующих команд. Остальные правила не подлежат никаким изменениям. Ни одно из правил поведения не может быть изменено даже по взаимному согласию. Все команды обязаны проводить свои матчи и соревнования в соответствии с настоящими Правилами.

Административные правила, подлежащие изменению по взаимному согласию участвующих в матче команд (с пометкой Ø):

1-2-5-f-3 1-2-5-f-4 1-4-5-b-2 1-4-12-a 3-2-1-b 3-2-2-a

Некоторые правила подлежат изменению административным персоналом матча без взаимного согласия обеих сторон (с пометкой □). К таким правилам относятся:

1-2-1-f 1-2-1-g 1-2-1-h 1-2-1-i 1-2-1-j 1-2-1-k 1-2-4-f
1-2-5-c 1-2-7-c 1-2-7-d 1-2-7-f 3-2-4-a 3-2-4-b

Некоторые правила подлежат изменению административным персоналом матча без взаимного согласия сторон, однако только в том случае, когда соблюдение правила не представляется возможным. В остальных случаях команды обязаны соблюдать все требования Правил там, где это возможно (с пометкой §). К таким правилам относятся:

1-2-1-a 1-2-1-b 1-2-1-c 1-2-1-d 1-2-3-a 1-2-3-c 1-2-5-b
1-2-6 1-3-2-b 1-4-13-a 3-2-1-c

Некоторые административные правила позволяют административному персоналу матча выбрать тот или иной путь решения ситуаций. (Национальная федерация имеет право назначить компетентный орган, отвечающий за проведение всех соревнований). К таким правилам относятся (с пометкой ∇):

3-1-3 3-2-1 3-3-2 3-3-3-c 3-3-3-d 3-3-8-b-3

Остальные административные правила не подлежат изменению. В случае нарушения таких правил рефери должен предоставить отчет компетентным органам (с пометкой #):

1-1-1-a	1-1-2	1-1-3-a	1-1-3-b	1-1-4	1-1-5	1-1-6
1-1-7-b	1-1-7-c	1-2-1-a-1	1-2-1-a-2	1-2-1-e	1-2-1-l	1-2-1-m
1-2-1-n	1-2-1-o	1-2-2	1-2-3-b	1-2-4-a	1-2-4-b	1-2-4-c
1-2-4-d	1-2-4-e	1-2-5-a	1-2-5-c	1-2-5-d	1-2-5-e	1-2-5-f
1-2-7	1-2-7-a	1-2-7-b	1-2-7-e	1-2-8-a	1-2-8-b	1-2-8-c
1-2-8-d	1-2-8-e	1-2-9-a	1-2-9-b	1-3-1-a	1-3-1-b	1-3-1-c
1-3-1-d	1-3-1-e	1-3-1-f	1-3-1-g	1-3-1-h	1-3-1-i	1-3-2-c
1-3-2-d	1-3-2-e	1-3-2-e-1	1-3-2-e-2	1-4-5-b-1	1-4-5-b-3	1-4-9
1-4-9-a	1-4-9-b	1-4-9-c	1-4-9-d	1-4-11-a	1-4-11-a-1	1-4-11-a-2
1-4-11-a-3	1-4-11-b	1-4-11-c	1-4-11-d	1-4-11-e	1-4-11-g	1-4-12
3-2-1-d	3-2-1-e	11-1-1	11-2-1	11-2-2		

Все остальные правила являются правилами поведения и не могут быть изменены.

Толкования

Официальное толкование правила или утвержденное решение (У.Р.) – это официальное решение по отдельно взятой формулировке правила, которое призвано показать истинный смысл и применение данного правила.

Футбольный кодекс, представленный в Правилах игры в американский футбол, должен тщательно изучаться, чтобы установленное им поведение и практика были понятны всем лицам, имеющим отношение к американскому футболу.

ПРАВИЛО 1

Матч, поле, игроки и экипировка

Национальные федерации могут изменять Правило 1 в соответствии с региональными потребностями и обстоятельствами, при условии сохранения надлежащего уровня безопасности игроков и других участников игрового процесса.

РАЗДЕЛ 1. Общие положения

Матч

СТАТЬЯ 1.

- a. # В матче принимают участие две команды, каждая из которых состоит не более чем из 11 игроков, которые играют на прямоугольном поле накачанном мячом, имеющим форму вытянутого сфероида.
- b. Команда может легально играть составом менее 11 игроков, но может заработать фол за нелегальное построение, если не будут выполнены следующие требования:
 1. Во время свободного удара, с каждой из сторон от кикера находится не менее 4 игроков команды А. (Правило 6-1-2-с-3).
 2. Вовремя снэпа на линии схватки находится не менее 5 игроков с номерами от 50 до 79, и не более 4 игроков находятся в бекфилде (Правила 2-21-2, 2-27-4 и 7-1-4-а) (*Исключение:* Правило 7-1-4-а-5). (У.Р. 7-1-4:IV-VI)

Голевые линии

СТАТЬЯ 2.

Голевые линии, по одной для каждой команды, наносятся на противоположных концах поля, и каждой команде должна быть предоставлена возможность пронести мяч через голевую линию соперника за счет выноса, паса или удара ногой по мячу.

Команда-победитель и финальный счет

СТАТЬЯ 3.

- a. # Команде начисляются очки согласно правилам. Если матч не отменен, команда, набравшая наибольшее количество очков в конце игры, считается командой-победителем.
- b. # Счет становится финальным, когда рефери объявляет об окончании игры.

Судьи

СТАТЬЯ 4.

Игра должна проводиться под контролем судейской бригады, [как указано в Правиле 11.](#)

Капитаны команд

СТАТЬЯ 5.

Каждая команда должна представить рефери не более 4 игроков в качестве капитана(ов). Один из этих игроков во время игры представляет свою команду на поле при общении с судьями.

Лица, на которых распространяется действие настоящих Правил

СТАТЬЯ 6.

- a. # Все лица, на которых распространяется действие настоящих Правил, подчиняются решению судей.
- b. # К таким лицам относятся: любой, кто находится в командной зоне, игроки, замененные и запасные игроки, тренеры, спортивные врачи, члены группы поддержки, члены музыкальных групп и оркестров, талисманы, комментаторы соревнований, аудио-/видео-/светооператоры и другие лица, имеющие отношение к командам.

Команды, на которые распространяется действие настоящих Правил

СТАТЬЯ 7.

- a. Настоящие правила распространяются на все соревнования, одобренные IFAF и организациями, входящими в состав IFAF. На основании соглашения IFAF, правила могут быть изменены уполномоченными органами федераций в зависимости от:
 1. Возрастной группы участников.
 2. Пола участников.
- b. # Судейские организации, являющиеся членами IFAF, должны использовать действующее Руководство по судейству, опубликованного IAFOA.
- c. # Члены IFAF, такие как команды и/или соревнования и/или национальные федерации, не соблюдающие правила игры IFAF, подлежат санкциям.

РАЗДЕЛ 2. Поле

Размерности и разметка

СТАТЬЯ 1.

Поле представляет собой прямоугольное пространство с такими размерностями, линиями, зонами, воротами и пилонами, как представлено на рисунках в Приложении D.

- a. § Когда размер стадиона не позволяет осуществить полноразмерную разметку поля, администрация матча может использовать в качестве единицы измерения *IFAF* ярд.
 1. # IFAF ярд составляет 36 дюймов (91.44 см), но он может быть сокращен до 32.12 дюймов (86.67 см) в случае необходимости вместить 100 ярдов поля и две зачётные зоны по 10 ярдов в пределах доступной игровой поверхности.
 2. # Если длина поля уменьшена в соответствии с IFAF ярдом, то и остальные размерности и элементы разметки, указанные в настоящих правилах, должны быть соответственно уменьшены (*Исключение: Длина коротких ярдовых линий и ширина линий*).

Длина ярдовой цепи (Правило 1-2-7) должна быть уменьшена в соответствии с разметкой поля.

- b. § Все размерные линии на поле должны быть белого цвета, шириной в 4 дюйма.
(**Исключения:** Боковые линии и конечные линии могут шире, чем 4 дюйма, голевые линии могут быть 4 или 8 дюймов шириной, и Правило 1-2-1-h).
- c. § 24-дюймовые короткие ярдовые линии, нанесенные на расстоянии 4 дюйма от боковой линии по всей длине хэш-марков, являются обязательными. Все ярдовые линии должны быть нанесены на расстоянии 4 дюйма от боковой линии (Правило 2-12-6).
- d. § Маркировка сплошной белой линией области между боковой линией и линией, ограничивающей тренерскую зону, является обязательной.
- e. # В зачетных зонах допустимо нанесение белых маркировок или контрастных декоративных элементов (например, название команд), но они не должны быть ближе, чем 4 фута к любой из линий.
- f. Декоративные элементы не белого цвета в зачетных зонах могут примыкать к любой линии.
- g. Только такие декоративные маркировки, как логотип соревнований, название команды, логотип команды, допускается наносить в пределах боковых линий и между голевыми линиями, при условиях (См. Приложение D):
 1. Все ярдовые, голевые и боковые линии должны быть четко видны целиком. Никакая их часть не должна перекрываться декоративными линиями.
 2. Никакие декоративные маркировки не могут накладываться на хэш-маркеры или цифры.
 3. Допускается одна декоративная маркировка расположенная в центре поля и максимум четыре небольшие декоративные маркировки по бокам.
- h. Голевые линии могут наноситься цветом отличным от белого.
- i. Размещение рекламы на поле разрешено только в соответствии с Правилами 1-2-1-e, 1-2-1-f и 1-2-1-g.
- j. Рекомендуется наносить номера, обозначающие ярды, белым цветом не более 6 футов в высоту и не более 4 футов в ширину. Вершины номеров должны находиться на расстоянии 9 ярдов от боковой линии.
- k. Рекомендуется наносить стрелки белого цвета рядом с номерами ярдовых линий (кроме центральной ярдовой линии), указывающие направление к ближайшей голевой линии. Стрелка должна иметь форму треугольника с основанием 18 дюймов и сторонами по 36 дюймов.
- l. # Хэш-марки находятся на расстоянии 60 футов от боковых линий. Хэш-марки и продолжающие их короткие ярдовые линии, должны иметь длину 24 дюйма.
- m. # 9-ярдовые отметки 12 дюймов в длину наносятся на поле в 9 ярдах от боковой линии через каждые 10 ярдов. Такая маркировка не требуется, если поле размечено номерами в соответствии с Правилom 1-2-1-j.
- n. # На крытом стадионе крыша должна находиться на высоте не менее 90 футов над полем.
- o. # Если игра проводится на стадионе с выдвижной крышей, руководство должно решить не позже, чем за 90 минут до начального удара, будет игра проводиться с закрытой

крышей или открытой. Крыша должна быть закрыта (в период за 90 минут до начала игры и до конца игры), если осадки или молния находятся вблизи от стадиона, температура опускается ниже 4°C (40°F), или порывы ветра превышают 18 м/с (40 миль/час). Если было принято решение закрыть крышу, то ее нельзя снова открыть во время игры.

Разметка ограничительных линий

СТАТЬЯ 2.

Все расстояния измеряются от внутренних краев ограничительных линий. Голевые линии всей своей шириной находятся в зачетной зоне.

Граница зоны безопасности

СТАТЬЯ 3.

- a. § Граница зоны безопасности наносится прерывистой линией, каждый штрих которой равен 12 дюймам с интервалами 24 дюйма, на расстоянии 18 футов от боковой линии и конечной линии, за исключением стадионов, на которых это не позволяет сделать общая площадь поля. На таких стадионах граница зоны безопасности должна быть не меньше 6 футов от боковых и конечных линий. Граница зоны безопасности должна иметь ширину 4 дюйма и может быть желтого цвета. Линия, обозначающая границу командной зоны, должна быть непрерывной.
- b. # Ни один человек вне командной зоны не должен находиться внутри границ зоны безопасности. Администрация матча несет ответственность за соблюдение данного правила. (*Исключение:* операторы с камерой могут ненадолго оказаться между боковой линией и границей зоны безопасности после того, как мяч стал мертвым и часы остановлены. Это исключение не позволяет им находиться на поле или в зачетной зоне в любое время.)
- c. § Также границы зоны безопасности должны быть нанесены по бокам командной зоны и за ней на расстоянии 6 футов, если это позволяет стадион.

Командная и тренерская зоны

СТАТЬЯ 4.

- a. # По обеим сторонам поля, внутри границ зоны безопасности и между 20-ярдовыми линиями должна быть нанесена командная зона, предназначенная только для запасных игроков, тренеров и другого персонала, связанного с командой. Передний край тренерской зоны должен быть маркирован непрерывной линией на расстоянии 6 футов от боковой линии и между 20-ярдовыми линиями. Зона между тренерской линией и границей безопасности внутри 20-ярдовых линий должна быть четко обозначена диагональными линиями и предназначаться только для тренеров (Правило 9-2-5). На каждой 5-ярдовой линии в 6 футах снаружи от боковой линии, обязательно наносятся квадратные метки размером 4x4 дюйма, которые являются продолжением линии, ограничивающей тренерскую зону. Эти метки необходимы для установки индикатора линии цели и попыток.
- b. # Командная зона предназначена только для членов команды в полной форме и максимум 25 других лиц, которые непосредственно принимают участие в игре. Все лица, находящиеся в командной зоне, подчиняются настоящим правилам и решениям судейской бригады (Правило 1-1-6). 25 человек, не одетые в полную форму, должны

носить специальные командные бейджи. Никакие другие опознавательные знаки в командной зоне не допускаются. Медицинский персонал не подлежит ограничению в 25 человек и должны иметь при себе визуально отличный от остальных специальный пропуск.

- c. # Тренерам разрешается находиться в тренерской зоне (См. Приложение D), ограниченной границей зоны безопасности и тренерской линией в пределах 20-ярдовых линий.
- d. # Представителям средств массовой информации, включая журналистов, работников радио и телевидения с их оборудованием, запрещается находиться в командной или тренерской зоне, а также любым способом общаться с кем-либо в командной или тренерской зоне. На стадионах, где командная зона распространяется до зрительской зоны, должны быть предусмотрены проходные зоны по обеим сторонам поля, чтобы представители СМИ могли перемещаться с одного конца поля на другой.
- e. # Административный персонал матча должен удалить всех лиц, на которых не распространяются правила.
- f. Использование тренировочных сетей для отработки ударов за пределами командной зоны запрещено (**Исключение:** на стадионах, размер игровой зоны которых ограничен, холдер и кикер могут использовать тренировочную сеть для отработки ударов за пределами командной зоны и за пределами границы зоны безопасности) (Правило 9-2-1-b-1).

Ворота

СТАТЬЯ 5.

- a. # Ворота представляют собой 2 стойки белого или желтого цвета, возвышающихся не менее чем на 30 футов над землей. Они соединяются горизонтальной перекладиной белого или желтого цвета, вершина которой находится над землей на уровне 10 футов. Внутренняя сторона стоек и перекладины, должны находиться в одной вертикальной плоскости, что и внутренний край конечной линии. Ворота находятся вне границ поля (См. Приложение D).
- b. § Стойки над перекладиной должны быть белого или желтого цвета и находиться друг от друга на расстоянии 18 футов и 6 дюймов между их внутренними сторонами.
- c. # На вертикальных стойках и перекладине ворот не должно быть никаких декоративных элементов (**Исключение:** в верхней части вертикальных стоек допускается использование оранжевых или красных лент размерами 4 на 42 дюйма, указывающих направление ветра).
- d. # Высота, на которой располагается горизонтальная перекладина, измеряется от вершины с каждого конца до земли строго перпендикулярно поверхности поля.
- e. # Опора ворот должна быть обита упругим материалом от земли до высоты не менее 6 футов. (**Исключение:** требование может не выполняться для опор ворот, расположенных более, чем в 12 футах от конечной линии, или если между конечной линией и опорой находится безопасный оградительный барьер, который не позволит игрокам вбежать в опору ворот.) Размещение рекламы на воротах запрещено. Разрешается разместить один логотип одного производителя, торгового знака или рекламы на мягкой обивке опоры. Допускается наносить логотипы команды/сборной или соревнований. Защитная обивка опоры ворот находится вне границ поля.

- f. # Следующие мероприятия должны быть проведены, если отсутствуют одни или оба ворот, или они по каким-либо причинам были сняты во время игры, но необходимо сыграть реализацию или филд-гол:
- a. Если имеются переносные ворота, они должны быть установлены или удерживаться на месте по требованию команды А.
 - b. Если переносных ворот нет, но есть одни стационарные ворота, тогда:
 - i. На всех попытках из схватки, Команда В должна защищать ту сторону поля, на которой эти ворота расположены.
 - ii. На всех попытках свободным ударом, команда А должна защищать ту сторону поля, с которой эти ворота расположены.
 - iii. После смены командного владения при необходимости команды должны поменяться так, чтобы Команда В защищала ту сторону, где находятся ворота.
 - iv. В конце первой и третьей четверти команды не будут меняться сторонами (будет только минутный тайм-аут). У капитанов в начале половин не будет возможности выбрать, какую голевую линию защищать.
 - c. Ø В качестве альтернативы, если одних ворот нет или они становятся непригодными для использования, игра может продолжиться без них по взаимному согласию главных тренеров обеих команд. При таких обстоятельствах дополнительные очки за филд-голы не будут начисляться. С того момента, как тренеры единогласно решают, что будут играть без ворот, это решение не подлежит пересмотру в течение игры и становится окончательным.
 - d. Ø Если ворота отсутствуют, матч может быть сыгран по взаимному согласию главных тренеров обеих команд. В таком случае не будет филд-голов, за которые начисляются очки. Если один или оба главных тренера не желают играть, игра должна быть прекращена. Как только это будет заявлено, решение тренеров относительно того начинать/продолжать игру будет окончательным.

Утвержденное Решение 1-2-5

- i. Во время осмотра поля было обнаружено, что вертикальные стойки ворот смещены. Плоскость вертикальных стоек оказалась внутри зачетной зоны на расстоянии 1 ярд от конечной линии, опора за пределами на расстоянии 1 ярда. **РЕШЕНИЕ:** Легально. Опора ворот находится за пределами поля.

Пилоны

СТАТЬЯ 6.

§ На поле должны быть установлены четырехсторонние пилоны из мягкого гнущегося материала, размером 4x4 дюйма и высотой 18 дюймов, в которую может входить пространство в 2 дюйма между основанием пилон и поверхностью поля. Пилоны должны быть красного или оранжевого цвета. На каждом пилоне разрешено нанесение одного логотипа производителя. Также допускается нанесение логотипа команд, сборной, соревнований, названия или логотипа спонсора матча. Любой декоративный элемент не должен быть больше 3 дюймов на любой из сторон. Пилоны ставятся в 8 точках, в которых боковые линии пересекаются с голевыми и конечными линиями. 4 пилон, обозначающие место пересечения конечной линии и линии хэшей, устанавливаются за пределами конечной линии на расстоянии 3 футов.

- a. Сдвинутый пилон, это такой пилон, который больше не находится в своем правильном положении. Чтобы пилон находился в правильном положении, хотя бы его часть должна попадать в квадрат 4x4 дюйма. В противном случае к такому пилону нельзя применять правила (например, Правило 8-2-1-а). Сдвинутый пилон может быть возвращен на свое место в любое время.
- b. Если мяч или игрок касаются сдвинутого пилона, который частично или полностью находится за пределами поля, они становятся за пределами поля (Правило 4-2).
- c. Сдвинутый пилон, который полностью находится в пределах поля, больше не является пилоном и становится частью игровой поверхности.
- d. Пилон, сдвинутый с голевой линии, который частично находится в своем правильном положении, считается пилоном, который принадлежит голевой линии в соответствии с правилами. Лишь та часть смещенного пилона, которая находится позади вертикальной плоскости голевой линии, считается находящейся позади голевой линии.
- e. Если пилон на голевой линии не может стоять вертикально, его следует расположить так, чтобы он лежал за пределами поля, продолжая голевую линию, покрывая основанием боковую линию.
- f. Если пилон конечной линии не может стоять вертикально, его следует расположить так, чтобы он лежал за пределами поля, продолжая боковую линию, покрывая основанием конечную линию.

Индикаторы линии цели и попытки

СТАТЬЯ 7.

Официальные индикатор линии цели (ярдовая цепь) и счетчик попыток должны использоваться примерно в 6 футах снаружи от боковой линии, за исключением стадионов, где это не позволяет пространство. Ярдовая цепь и счетчик попыток должны находиться на стороне поля противоположной от пресс-бокса.

- a. # Ярдовая цепь соединяет 2 штанги, высотой не менее 5 футов. Длина растянутой цепи измеряется между внутренними сторонами штанг и составляет 10 ярдов. **Цепь должна быть сделана из такого материала, который не растягивается и не ломается при нормальном использовании.**
- b. # Счетчик попыток должен быть установлен на штангу высотой не менее 5 футов, на расстоянии 6 футов от боковой линии на противоположной стороне от пресс-бокса.
- c. Рекомендуется использовать неофициальные вспомогательные индикатор линии цели и счетчик попыток на расстоянии 6 футов от боковой линии на стороне пресс-бокса.
- d. Рекомендуется использовать неофициальные вспомогательные маркеры красного или оранжевого цвета, сделанные из нескользящего материала, расположенные на земле и обозначающие линию цели. Эти маркеры находятся за боковыми линиями с обеих сторон поля. Маркеры представляют собой прямоугольники из утяжеленного материала размерами 10x32 дюйма, к верхушкам которых крепятся треугольники высотой 5 дюймов со стороны боковой линии.
- e. # Индикаторы линии цели и счетчик попыток должны иметь плоское основание.
- f. Размещение рекламы на индикаторах линии цели и попыток разрешено. Допускается размещение одного логотипа или торговой марки производителя. Допускается размещать логотип команды/сборной или соревнований.

Маркеры или препятствия

СТАТЬЯ 8.

- a. # Все маркеры и препятствия в пределах игровой зоны должны быть размещены или сконструированы таким образом, чтобы избежать любой возможной опасности, как для игроков, находящихся внутри этой зоны, так и для любых лиц, находящихся в пределах границы зоны безопасности.
- b. # После предматчевой проверки игрового пространства, рефери должен дать указания по уборке всех опасных препятствий и маркеров, расположенных в пределах границы зоны безопасности.
- c. # Рефери должен уведомить административный персонал матча о любых маркерах и препятствиях, которые представляют опасность, но расположены за пределами границы зоны безопасности. Окончательное решение о ликвидации опасных объектов принимает административный персонал матча.
- d. # После того, как судейская бригада провела предматчевую проверку поля, ответственность за обеспечение безопасности игрового пространства переходит административному персоналу матча.
- e. # Маркеры ярдовых линий должны располагаться на расстоянии не менее 4 ярдов (12 футов) от боковой линии, и быть сконструированы таким образом, чтобы избежать любой возможной опасности для игроков. **Ярдовые маркеры на голевых линиях должны располагаться на расстоянии не менее 6 ярдов (18 футов) от боковой линии.** Маркеры, которые не соответствуют данному требованию, должны быть устранены. Размещение рекламы на маркерах ярдовых линий допускается.

Покрытие футбольного поля

СТАТЬЯ 9.

- a. # Не допускается использование каких-либо материалов или устройств для улучшения или ухудшения игровой поверхности или других характеристик, с целью предоставить одному игроку или команде преимущество (**Исключение:** Правила 2-16-4-b и 2-16-4-c).

ШТРАФ – Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки [S19: APS].

- b. # Рефери может потребовать улучшить состояние поля для надлежащего и безопасного проведения игры.

РАЗДЕЛ 3. Мяч

Характеристики

СТАТЬЯ 1.

Мяч должен соответствовать следующим характеристикам:

- a. # Быть новым или почти новым. (Почти новый мяч — это мяч, который не подвергся изменениям и сохраняет свойства и качества нового мяча).
- b. # Иметь покрытие из 4 частей из кожи с галько-зернистой поверхностью, не имеющей

каких-либо неровностей, за исключением швов.

- c. # Иметь 8 шнуров, стягивающих мяч, и расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга.
- d. # Быть цвета натуральной коричневой кожи.
- e. # Иметь 2 белые полосы шириной 1 дюйм (2.5 см), расположенные на расстоянии 3-3.2 дюйма (7-8 см) от конца мяча и нанесенные только на двух частях, стянутых шнуровкой.
- f. # Соответствовать размерам и форме, указанным далее на рисунке (*Исключение:* организационный комитет может разрешить использовать мяч меньшего размера в матчах женских или юниорских команд.)

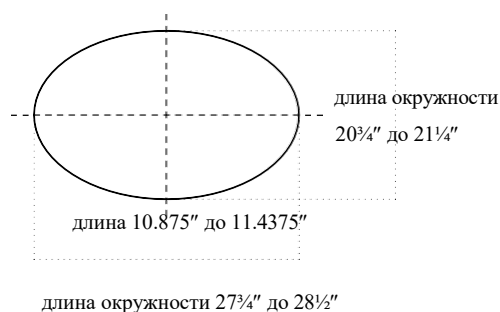


Диаграмма показывает продольное сечение стандартного мяча в дюймах. Используются максимальные и минимальные размеры. Такая диаграмма предоставляется для обеспечения единообразия при изготовлении.

- g. # Быть накачанным до давления 12,5-13,5 psi (0.87- 0.94 атм).
- h. # Иметь вес не менее 14 и не более 15 унций (396-425 грамм).
- i. # Мяч не может быть изменен. Такое требование также относится к использованию любых веществ для просушки мяча. Механические устройства для сушки мяча вблизи боковых линий или в командной зоне использовать запрещено.

Контроль и порядок использования мячей

СТАТЬЯ 2.

- a. Судьи проводят проверку и единолично принимают решение относительно не менее 3-х и не более 6-ти мячей, которые предлагают использовать в матче до начала и во время игры. При необходимости судьи игры могут одобрить использование дополнительных мячей.
- b. § Административный персонал матча должен предоставить насос для накачки мяча и прибор для измерения давления.
- c. # Кроме случаев, когда мяч предоставлен организационным комитетом соревнований, команда, играющая на своем поле, должна предоставить минимум 3 легальных мяча и должна уведомить команду соперника о мячах, которые будут использоваться для игры. Команда гостей, по желанию, может предоставить один или более мячей в дополнение к предложенным командой играющей на своем поле.
- d. # В течение всей игры любая из команд может использовать только мячи,

удовлетворяющие всем вышеуказанным характеристикам и проверенных согласно настоящему Правилу.

- e. # Все мячи, предназначенные для игры, должны быть предоставлены рефери для проверки не менее, чем за 60 минут до начала игры. С момента предоставления мячей рефери, контроль над ними в течение игры переходит к судьям.
 - 1. # Первоочередная задача судей - получить 3 легальных мяча. Если организационный комитет или команда, играющая на своем поле, не может предоставить 3 легальных мяча, рефери должен проинформировать об этом гостевую команду и предложить им предоставить свои легальные мячи. Если предоставлено менее 3-х легальных мячей, то игра должна пройти только с легальными мячами(ом), которые возможно использовать. Если легальные мячи не были предоставлены, рефери должен выбрать по своему усмотрению наилучших 3 мяча из предоставленных.
 - 2. # Когда предоставлено более 3-х мячей, рефери должен выбрать те мячи из предоставленных обеими командами, которые находятся в наилучшем состоянии.
- f. Когда мяч становится мертвым снаружи 9-ярдовых отметок, непригодным для игры, а также при необходимости его проверки или при невозможности возврата мяча на поле, необходимо взять запасной мяч у человека, ответственного за мячи. **(У.Р. 1-3-2:1)**
- g. Прежде чем любой мяч будет введен в игру, рефери или ампайр должен подтвердить его соответствие всем требованиям правил.
- h. При измерении мяча необходимо учитывать следующее:
 - 1. Все измерения необходимо делать после того, как мяч будет правильно накачан.
 - 2. Длинная окружность должна измеряться вокруг концов мяча, но не поверх шнуровки.
 - 3. Длинный диаметр должен измеряться вплотную кронциркулем от конца до конца без учета носовых выемок.
 - 4. Короткая окружность должна измеряться вокруг мяча поверх клапана и шнуровки, но не поверх поперечной шнуровки.

Утвержденное Решение 1-3-2

- i. На четвертой попытке кикер А1 выходит на поле с утвержденным игровым мячом и просит судью заменить мяч, использовавшийся во время предыдущей попытки. **РЕШЕНИЕ:** Замена мяча запрещена. [См. также 1-3-2-f]

Маркировка мячей

СТАТЬЯ 3.

Маркировка мяча, указывающая на его использование определенным игроком или в определенной ситуации, не допускается.

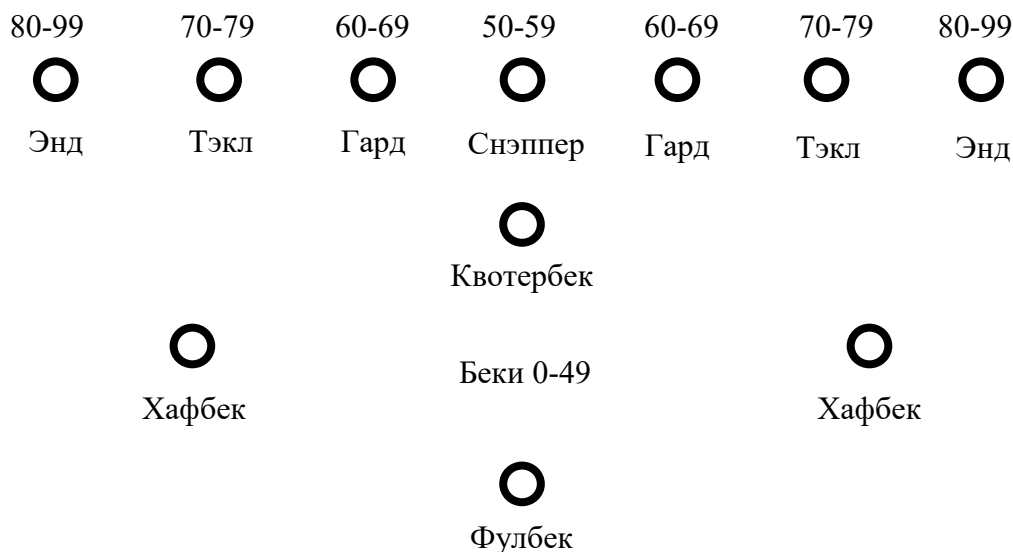
ШТРАФ – Фол на живом мяче. 15 ярдов с предыдущей точки [S27: UC-UNS].

РАЗДЕЛ 4. Игроки и игровая экипировка

Рекомендуемая нумерация

СТАТЬЯ 1.

Настоятельно рекомендуется, чтобы игроки нападения имели номера, соответствующие рисунку ниже, иллюстрирующему один из возможных вариантов построения игроков для нападения:



Нумерация игроков

СТАТЬЯ 2.

- a. Все игроки должны иметь номера от 0 до 99. Номера, в начале которых стоит цифра ноль, такие как “099”, “07”, “00” не допускаются.
- b. Двое и более игроков из одной и той же команды не могут выступать в рамках одной игры под одинаковым номером (Правило 9-2-2-f).
- c. Нанесение каких-либо маркировок в непосредственной близости от номеров запрещено.

ШТРАФ – [a и c] Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки [S23: IPN].

- d. Игрок, вступающий в игру после смены своего игрового номера, обязан сообщить об этом рефери. Судейская бригада, в свою очередь, должна сообщить о данном факте тренеру команды соперника, а рефери объявить для зрителей. Игрок, пренебрегающий данной процедурой, наказывается штрафом за неспортивное поведение. (У.Р. 1-4-2:1)

ШТРАФ – [d] Фол на живом мяче. 15 ярдов с предыдущей точки [S27: UC-UNS].

Систематическое нарушение игроком влечет его дисквалификацию [S47: DSQ].

Утвержденное Решение 1-4-2

- i. Игрок Команды А, начавший игру под номером 77, выходит на поле под номером 88.
РЕШЕНИЕ: Игрок должен сообщить рефери о смене игрового номера, который в свою очередь, не останавливая игровых часов или часов розыгрыша, объявляет о замене в микрофон, а соответствующий боковой судья ставит в известность тренера противоположной команды. Если

A88 не сообщил рефери о смене своего игрового номера, ему присуждается фол за неспортивное поведение. [См. также 1-4-2-d]

Обязательная экипировка

СТАТЬЯ 3.

Следующие элементы экипировки обязательны для всех игроков:

- a. Шлем.
- b. Боковые набедренные щитки.
- c. Джерси.
- d. Наколенники.
- e. Капа.
- f. Бриджи.
- g. Каркас.
- h. Носки (гетры).
- i. Фронтальные набедренные щитки.

Обязательная экипировка: пояснения

СТАТЬЯ 4.

- a. *Шлем.*
 1. Шлем должен быть оснащен маской для защиты лица и накладкой на подбородок, крепящейся к шлему четырьмя или шестью ремешками, которые должны быть застегнуты, когда мяч находится в игре.
 2. Шлемы одной команды должны быть единого цвета и дизайна.
 3. На шлеме должен присутствовать предупреждающий знак, сообщающий о возможных травмах головы, а также знак сертификации производителя на соответствие шлема стандартам Национального Рабочего Комитета по Стандартам Спортивного Оборудования (NOCSAE). Модифицированные шлемы должны иметь знак о ресертификации на соответствие стандартам NOCSAE.
- b. *Боковые набедренные щитки.* Боковые набедренные щитки обязаны включать защитную часть для копчика.
- c. *Джерси.* См. Правило 1-4-5.
- d. *Наколенники.* Наколенники должны надеваться под бриджи. При этом бриджи и наколенники должны закрывать колени. Ни одни щитки или другая защитная экипировка не может быть надета поверх бридж. (См. Приложение E.)
- e. *Капа.* Капа должна быть изготовлена из любого визуально заметного (не белого и непрозрачного) материала одобренного FDA и полностью закрывать верхние зубы. Настоятельно рекомендуется подбирать капу по размеру.
- f. *Бриджи.* Бриджи одной команды должны быть единого цвета и дизайна.
- g. *Каркас.* Особых предписаний к каркасу не имеется. (См. Приложение E.)
- h. *Носки.* Носки или гетры одной команды должны быть единого цвета и дизайна (**Исключения:** медицинский ортопедический наколенник (суппорт); защитный пластырь или бинт, закрывающие травму или предохраняющие от нее; кикеры, выполняющие удар босой ногой).

- i. *Фронтальные набедренные щитки.* Особых предписаний к фронтальным набедренным щиткам не имеется. (См. Приложение Е.)

Утвержденное Решение 1-4-4

- i. Один или несколько игроков одеты в леггинсы, покрывающие ноги. **РЕШЕНИЕ:** Ношение таких леггинсов разрешено. Леггинсы всех игроков команды, которые в них одеты, должны быть одного цвета и дизайна.

Джерси: дизайн, цвет и нумерация

СТАТЬЯ 5.

a. Дизайн

1. Джерси должна иметь рукава, полностью закрывающие каркас, и иметь максимально не рвущийся край. Джерси должна быть полноразмерной и заправляться в бриджи, или иметь длину ровно до пояса. Никакая поддевка (например, футболка) не может быть ниже уровня талии. Джерси должна покрывать все щитки, носимые на поясе и выше. Вторая джерси, которая соответствует требованиям Правила 1-4-5, допускается к ношению одновременно с основной джерси. Жилеты и/или измененные джерси с молниями, велкро или другими застежками запрещены.
2. Помимо игрового номера на джерси может быть нанесено:
 - a. Имя игрока;
 - b. Название команды;
 - c. Имя талисмана команды;
 - d. Полосы на рукавах;
 - e. Логотипы команды, талисмана, памятной игры или армейский логотип;
 - f. Логотип рекламного характера;
 - g. Буква "С" для определения капитана команды; [×]
 - h. Флаг страны.
3. Любой вышеупомянутый элемент не должен превышать 16 квадратных дюймов (100 кв. см), включая любой дополнительный материал (например, нашивку).
4. Допустимо наличие границы вокруг воротника и манжета шириной не более 1 дюйма (2.5 см), а также наличие боковых вставок шириной не более 4-х дюймов (10 см).
5. Джерси не может иметь склеенные элементы и элементы шнуровки.

b. Цвет.

1. # Игроки противоположных команд должны быть одеты в джерси контрастных цветов. Игроки одной команды должны быть одеты в джерси одинаковых цветов и дизайна.
2. ∅ Команда, играющая в гостях, должна быть одета в форму белого цвета. Однако, если перед соревнованиями была достигнута письменная договоренность между двумя командами, то принимающая команда может играть в белой форме.
3. # Если команда хозяев играет в цветной форме, команда гостей также может играть в цветной форме при условии, что:
 - (a) Команда хозяев дала на это согласие в письменной форме перед игрой; и
 - (b) Организационный комитет соревнований подтвердил, что цвета джерси

обеих команд являются контрастными.

4. Если на начальном ударе в начале каждой половины игры команда гостей выходит в цветной форме, нарушая условия, указанные в Правиле 1-4-5-b-3 (выше), то она получает штраф за командное неспортивное поведение.

ШТРАФ – Применяется, как фол на мертвом мяче. 15 ярдов с точки последующего розыгрыша после начального удара. Если результатом возврата начального удара является тачдаун, то штраф, на усмотрение команды хозяев, применяется либо на реализации, либо на последующем начальном ударе. [S27: UC-UNS] Дополнительно к этому судьи должны оштрафовать команду на тайм-аут в начале каждой четверти, в которой используются нелегальные джерси, или присудить фол за задержку игры, если командные тайм-ауты были исчерпаны.

5. Белый цвет на цветной джерси может быть использован только в элементах, указанных в пункте а-2 выше.

с. Нумерация.

1. На джерси должны быть нанесены ясно различимые арабские цифры высотой не менее 8 дюймов на груди и 10 дюймов на спине (20 и 25 см). Цвет номера должен быть явно контрастным цвету джерси, независимо от цвета линии, окантовывающей номер. Номер должен быть строго по центру. Никакие логотипы не должны располагаться ближе, чем 1 дюйм (2.5 см), по отношению к номеру.
2. Командам в джерси, не соответствующих настоящему правилу, будет предложено немедленно заменить их на джерси, удовлетворяющие правилу, до начала игры, а также второй половины. Если на момент свободного удара в начале каждой половины команда совершает нарушение условий, описанных в пункте 1, это является фолом за неспортивное поведение.

ШТРАФ – Применяется, как фол на мертвом мяче. 15 ярдов с точки последующего розыгрыша после начального удара. Если результатом возврата начального удара является тачдаун, то штраф, на усмотрение второй команды, применяется на реализации, либо на последующем начальном ударе. [S27: UC-UNS] Дополнительно к этому судьи должны оштрафовать команду на тайм-аут в начале каждой четверти, в которой используются нелегальные джерси, или присудить фол за задержку игры, если командные тайм-ауты были исчерпаны. (У.Р. 1-4-5:1)

3. Все игроки одной команды должны иметь номера одного цвета и дизайна на груди и на спине. Ширина линий цифр должна равняться примерно 1,5 дюйма (3,75 см). Номера на любой части формы должны соответствовать обязательным номерам на спине и груди джерси игрока.

Утвержденное Решение 1-4-5

1. Команда хозяев одета в красную форму с оранжевыми номерами. По мнению судей, цвет джерси недостаточно контрастирует с цветом номеров, которые таким образом становятся плохо различимыми. Рефери просит главного тренера команды хозяев сменить данные джерси на легальные. Главный тренер сообщает рефери, что команда не намерена переодеть джерси. **РЕШЕНИЕ:** После объявления мяча готовым к игре для открывающего игрока начального удара, рефери штрафует команду хозяев на один командный тайм-аут за нелегальные джерси. Также, в начале каждой половины следует 15-ярдовый штраф с точки последующего после начального удара розыгрыша. Если результатом возврата начального удара является тачдаун, то штраф переносится на реализацию или последующий начальный удар. В каждой четверти, в

которой команда продолжает оставаться в нелегальных джерси, она штрафуетя одним командным тайм-аутом после объявления мяча готовым к игре и перед введением его в игру в начале первого розыгрыша данной четверти. Если у команды не осталось тайм-аутов, то должен будет применен штраф за задержку игры. [См. также 1-4-5 Штраф]

Дополнительная экипировка

СТАТЬЯ 6.

Использование указанных ниже предметов разрешено:

a. *Полотенца и муфты (грелки для рук).*

1. Одноцветное полотенце размером не менее 4x12 дюймов (10x30 см) и не более 6x12 дюймов (15x30 см) без каких-либо слов, символов, букв или цифр. Допускается нанесение логотипа команды, логотипа производителя или дистрибьютора размером не более 2.25 квадратных дюймов (14.5 см²). Использование разноцветных (не сплошного цвета) полотенец запрещено.
2. Муфты (грелки для рук), используемые в плохую погоду.

b. *Перчатки.*

1. Перчатка – соответствующее покрытие для рук, имеющее отделение для каждого пальца без каких-либо дополнительных материалов, **соединяющих пальцы между собой**. × Никаких ограничений в цвете перчаток нет.
2. Перчатки, если они не произведены из простой нервущейся ткани, должны иметь надежно прикрепленный ярлык (“NF/NCAA Specifications”) указывающий добровольное прохождение всех необходимых тестов Ассоциацией Индустрии Спорта и Фитнеса (SFIA) или ярлык Национального Рабочего Комитета по Стандартам Спортивного Снаряжения (NOCSAE).

- c. *Защитный визор.* Защитный визор должен быть прозрачным, не тонированным и быть изготовленным из отливаемого или негнущегося материала. Очки, в том числе защитные, также должны быть прозрачными и не тонированными. Не допускается никаких исключений по состоянию здоровья. **Материал считается непрозрачным, если он ограничивает видимость глаз игрока в любое время под любым углом и при любых условиях освещения.** “Зеркальный” материал для очков или визора запрещен.

d. *Эмблемы.*

3. Люди или события могут быть увековечены с помощью эмблем на форме или шлеме (площадь эмблемы не должна превышать 16 квадратных дюймов (100 см²)).
4. Разрешено использование на шлеме отличительных знаков команды или страны.

a. *Анти-блик.* Затеняющая краска или затеняющие наклейки под глазами игрока должны быть сплошного черного цвета без каких-либо слов, чисел, логотипов или других символов.

b. *Игровая информация.* Любой игрок может иметь на своей руке, запястье или на поясе информацию по игре.

Нелегальная экипировка

СТАТЬЯ 7.

К нелегальной экипировке относятся (подробная информация содержится в Приложение E):

- a. Надетое игроком снаряжение, которое может травмировать или подвергнуть опасности

других игроков.

- b. Использование пластыря или любого другого бинта, предназначенного не для защиты или предотвращения травмы, требует разрешения ампаира.
- c. Использование жестких, абразивных или твердых материалов, если они не закрыты со всех внешних сторон и торцов, требует разрешения ампаира.
- d. Шипы высотой более 1/2 дюйма (1.25 см) от подошвы (подробная информация содержится в Приложении E).
- e. Любая экипировка, способная запутать или обмануть соперника.
- f. Любая экипировка, предоставляющая нечестное преимущество игроку перед соперником.
- g. Клейкий материал, краска, жир или любая другая скользкая субстанция, нанесенная на снаряжение или тело игрока, его одежду или аксессуары (*Исключение:* Анти-блик (Правило 1-4-6-е)).
- h. Дополнительные предметы на форме, кроме полотенец (Правило 1-4-6-а).
- i. Щитки для ребер, дополнительные элементы каркаса и щитки для спины, не закрытые формой полностью. (**У.Р. 1-4-7:II**)
- j. Ношение видимых бандан на поле за пределами командной зоны. (**У.Р. 1-4-7:I**)
- k. Джерси, не соответствующие Правилу 1-4-5.
- l. Нестандартные перегруженные маски для защиты лица. (**У.Р. 1-4-7:IV**) (Подробная информация содержится в Приложение E.)
- m. Экипировка, которая была изменена таким образом, что снижает защиту игрока, применяющего эту экипировку, либо любого другого участника игры.

Утвержденное Решение 1-4-7

- I. A33 надел бандану под шлем, часть которой выбилась из-под задней части шлема. **РЕШЕНИЕ:** Нелегально. Банданы могут надеваться под шлем только в том случае, если ни одна из ее частей не видна из-под шлема. Видимые части банданы рассматриваются в качестве дополнительной экипировки (1-4-7-h). A33 должен покинуть поле минимум на 1 попытку и не может вернуться, пока бандана не будет снята или полностью спрятана под шлем. Команда A может использовать тайм-аут, чтобы игрок A33 не покидал поле на 1 попытку, но бандана должна быть снята или спрятана под шлем. [См. также 1-4-7-j]
- II. Во время розыгрыша каркас игрока B55 перестал быть полностью закрытым джерси. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальная экипировка. Так как данное действие случилось во время розыгрыша, B55 может не покидать поле. Каркас необходимо прикрыть джерси до того момента, как мяч будет введен в игру. [См. также 1-4-7-i, 1-4-8-c]
- III. Перед началом игры обе команды выходят на поле в цветных джерси. Команда гостей не получила письменного согласия на то, что она может играть в джерси цвета, отличного от белого, или такое согласие было получено, но организационный комитет соревнований не подтвердил тот факт, что джерси контрастируют с цветом джерси команды хозяев. **РЕШЕНИЕ:** Фол присуждается команде гостей за нарушение правила о цвете джерси. После того, как мяч объявлен готовым к игре на начальном ударе, рефери штрафует команду гостей на командный тайм-аут. Также, назначается 15-ярдовый штраф с точки последующего после начального удара розыгрыша в начале каждой половины. Если результатом возврата начального удара является тачдаун, 15-ярдовый штраф должен быть перенесен либо на реализацию, либо на последующий начальный удар. В каждой четверти, в которой команда продолжает использовать эти джерси, команда штрафует на командный тайм-аут после того, как мяч объявлен готовым к игре и до того, как будет введен в игру на первом розыгрыше этой четверти. Если тайм-ауты исчерпаны, применяется штраф за задержку игры. (Правило 1-4-5-b)
- IV. Команда A расходится из хадла, когда рефери замечает у игрока A35 перегруженную маску.

РЕШЕНИЕ: A35 должен покинуть поле минимум на 1 попытку, чтобы надеть легальную маску. Команда А может использовать командный тайм-аут, чтобы A35 не покидал поле на 1 попытку, но он не имеет права играть в нелегальной маске. [См. также 1-4-7-1]

- V. У каждого игрока линии нападения имеется белое полотенце размером 4x12 дюймов с маленькой эмблемой команды. На полотенце снайпера находится большой рисунок черепа с костями. **РЕШЕНИЕ:** Использовать полотенце игроками разрешено. Все полотенца легальные, кроме полотенца снайпера. Он должен покинуть поле минимум на 1 попытку и не должен возвращаться, пока не уберет полотенце или не заменит его на легальное. Команда А может использовать тайм-аут, чтобы игрок не покидал поле на 1 попытку, но он не может использовать нелегальное полотенце. (Правила 1-4-6-а и 1-4-8)

Нарушение правил об обязательной и нелегальной экипировке

СТАТЬЯ 8.

- a. Игрок, имеющий нелегальную экипировку или без обязательной экипировки, не может быть допущен к игре. (*Исключение:* Правила 1-4-5-b и 1-4-5-c).
- b. Если судья обнаружил нелегальную экипировку, или у игрока отсутствует обязательная экипировка, то игрок должен покинуть поле минимум на 1 попытку, и он не может вернуться в игру до тех пор, пока экипировка не станет легальной. Игрок может вернуться на поле без пропуска попытки, если команда возьмет тайм-аут, однако игроку запрещено играть в нелегальной экипировке, или без обязательной экипировки.
- c. Если экипировка стала нелегальной во время розыгрыша, то игрок может не покидать поле на 1 попытку, но игрок не может принимать участие в игре пока экипировка не станет легальной. (У.Р. 1-4-7:II)

Утвержденное Решение 1-4-8

- I. После объявления мяча готовым к игре судья видит игрока, находящегося на поле без капы. **РЕШЕНИЕ:** Игрок должен покинуть поле на 1 попытку, и не может вернуться на поле без капы. Игрок может остаться на поле, если команда возьмет тайм-аут, но игроку запрещено играть без обязательной экипировки.
- II. В конце первой половины Команда В исчерпала все командные тайм-ауты. В конце розыгрыша линейный судья заметил, что у игрока В44, принимавшего участие в предыдущем розыгрыше, затемненный или непрозрачный визор. **РЕШЕНИЕ:** Нарушение правила об экипировке. В44 должен покинуть поле минимум на 1 попытку и не может вернуться в игру с нелегальным визором.
- III. После того, как мяч становится мёртвым, ампаир замечает, что у лайнбекера В55 во время розыгрыша защитная накладка спины перестала быть прикрыта джерси на уровне пояса. **РЕШЕНИЕ:** В55 может не покидать поле, но он должен закрыть накладку своей джерси до начала следующей попытки.
- IV. Судья замечает игрока, у которого отсутствует обязательная экипировка, или надета нелегальная экипировка. **РЕШЕНИЕ:** Судья должен уведомить игрока в необходимости покинуть поле. Судья не должен останавливать игровые часы и часы розыгрыша. Если есть возможность, то рефери должен объявить в микрофон номер игрока и причину, по которой он должен покинуть поле. Объявление должно быть сделано с той позиции рефери, в которой он будет продолжать судить, и не будет задерживать начало следующего розыгрыша.

Подтверждение тренеров

СТАТЬЯ 9.

Перед началом игры главный тренер или его уполномоченный представитель должны письменно удостоверить ампаира о том, что все игроки:

- a. # Информированы о том, какая экипировка является обязательной, согласно правилам, и какая считается нелегальной.

- b. # Обеспечены необходимой экипировкой, соответствующей требованиям правил.
- c. # Проинструктированы о том, что обязательная экипировка должна быть надета на протяжении всей игры, и о том, каким именно образом она должна быть надета.
- d. # Проинструктированы о необходимости уведомить тренерский персонал в случае, если экипировка становится нелегальной в ходе игры.

Нелегальные сигнальные устройства

СТАТЬЯ 10.

Запрещается экипировать игроков электронными, механическими или другими сигнальными коммуникационными устройствами, оснащенными какими-либо источниками питания или с функцией записи звука (*Исключения:*

1. Предписанное врачом слуховое устройство с усилением громкости звука для слабослышащих игроков.
2. Устройство передачи данных, используемое исключительно с целью обеспечения безопасности и охраны здоровья.)

ШТРАФ – Применяется, как фол на мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Удаление игрока. [S7, S27, S47: UC-UNS/DSQ].

Нелегальное полевое оборудование

СТАТЬЯ 11.

Полномочия относительно наличия и расположения оборудования связи (камеры, звуковые устройства и тому подобное) в пределах игрового пространства находятся у обслуживающего персонала игры.

- a. # Видео, любой тип фильмов, факсимильные аппараты, видеокассеты, фотографии, аппараты для передачи текста и компьютеры могут использоваться в пределах игрового пространства тренерами во время игры или между половинами.
 1. # Организаторы матча отвечают за обеспечение равных возможностей по доступности телевидения, видео и интернет подключения в командной зоне и в кабинетах тренеров обеих команд.
 2. # Команды несут ответственность за свои компьютеры или другое тренерское оборудование.
 3. # Использование мониторов на бровке разрешено для помощи обслуживающему игру медицинскому персоналу (со стороны команды или администрации матча) в диагностике и оказания медицинской помощи участникам игры.
- b. # Между пресс-боксом и командной зоной разрешается только устная или текстовая коммуникация. **Размер и расположение тренерских лож должны быть практически идентичными для обеих команд, а также должны быть расположены в традиционной зоне пресс-бокса.** Там, где расположение пресс-бокса исключает такую возможность, устная или текстовая коммуникация разрешается из любой точки на трибунах между 20-ярдовыми линиями. Никакой другой вид коммуникации в целях инструктажа игроков где-либо еще не допускается, включая использование коммуникационного оборудования (телефонов, раций и тому подобного) для передачи устной речи, текстовых сообщений, картинок или любого другого вида сообщений внутри или за пределами игрового пространства любым лицом, на которого распространяется действие правил (*дистанционная тренерская работа*).

- c. # Размещение оборудования для коммуникации **или записи** средств массовой информации, включая камеры, звуковые устройства, компьютеры и микрофоны, запрещено на поле, над полем, в командной зоне и над командной зоной. (Правило 2-31-1).

Исключения:

1. Камера, прикрепленная к опоре ворот, если опора расположена позади от вертикальных стоек и перекладины.
2. Камера, расположенная в любом пилоне.
3. С предварительного согласия судей и обеих соревнующихся команд на головной убор любого судьи может быть установлена камера без записи звука.

ПРИМЕЧАНИЕ: Камеры, которые используются лишь с целью развития судейства, могут быть надеты на любого судью без разрешения соревнующихся команд.

4. Камера без записи звука может быть прикреплена к кабелям, протянутыми над командными зонами и игровым полем, включая зачетные зоны.
 5. Видеооператор команды может находиться в командной зоне, как один из 25 аккредитованных на игру персон. Данное видео не может быть использовано для прямой трансляции игры или интернет-трансляции.
- d. # Экипировка тренеров микрофонами для коммуникации с прессой или телевидением или записи звука во время игры запрещена.
- e. # Никто в командной или тренерской зоне не может пользоваться каким-либо звукоусиливающим устройством для коммуникации с игроками на поле.
- f. Любая попытка сделать запись сигналов, которые подает игрок, тренер или другой персонал команды-соперника с помощью аудио- или видеозаписывающих устройств, запрещена.
- g. # **Запрещено использовать дроны (беспилотные летательные аппараты) с любой целью, включая видеозапись/трансляцию игры в течение всего периода полномочия судей (Правило 11-1-1).**
1. Дрон не может находиться внутри зоны, ограниченной стадионом, куполом, трибунами, забором или другими постройками. На полях, где отсутствует стадион, купол или трибуны, дрон не может летать в пределах 165 ярдов (150 метров) от любой зоны, где находятся участники или зрители.
 2. Если дрон был обнаружен в обозначенной зоне, либо каким-либо образом угрожает здоровью участников или зрителей, рефери должен остановить игру до того момента, пока дрон не будет убран из неё.

Утвержденное решение 1-4-11

- i. Главный тренер домашней команды не может самостоятельно посетить игру и хочет наблюдать за ней через ТВ-трансляцию, а также (а) назначать розыгрыши через координатора нападения с помощью мобильного телефона (b) использовать приложение (Zoom, Skype, и прочее.) для связи с командой, пока те находятся в раздевалке. РЕШЕНИЕ: Правило 1-4-11-b определяет порядок использования устройств связи и позволяет лишь голосовую связь между пресс-боксом и командной зоной, и таким образом в случае (а) тренер не может звонить в пресс-бокс или в командную зону по любому вопросу, связанному с тренерскими обязанностями. Несмотря на то, что Правило 1-4-11-a позволяет тренерам использовать технику, данное правило относится только к тренерам, которые присутствуют в пределах игрового пространства (Правило 2-27-16-a). Следовательно, в (b) виртуальная конференция также недопустима. Запрет на такого рода действия начинается за 60 минут до

запланированного начального удара, когда судейская бригада принимает на себя ответственность за матч, и также включает время между четвертями и дополнительными периодами до конца игры, когда рефери объявляет финальный счет.

Телефоны тренеров

СТАТЬЯ 12.

Телефоны и наушники (гарнитуры) тренеров не подлежат действию настоящих правил до или во время игры.

- a. Ø Организационный комитет может разработать руководство для решения ситуаций, связанных с запретом гарнитур тренеров.

Коммуникация рефери

СТАТЬЯ 13.

- a. § Настоятельно рекомендуется наличие микрофона у рефери для использования во время всех объявлений. Настоятельно рекомендуется использование микрофонов петличного типа. Им должен управлять сам рефери, оставляя его выключенным всё остальное время.
- b. Беспроводная связь, доступная лишь судейской бригаде, судье видеоповтора и наблюдателю от судейского корпуса разрешена.
- c. Ни одно лицо, подлежащее действию настоящих правил, не имеет права каким-либо образом присоединяться к беспроводной связи и подслушивать переговоры между судьями до, во время и после игры.

ШТРАФ – Фолы, совершенные до или во время игры, применяются как фол на мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Лицо удаляется до конца игры. Фолы, совершенные после игры, должны быть отражены в рапорте.

ПРАВИЛО 2

Определения

РАЗДЕЛ 1. Утвержденные Решения и Судейские Сигналы

СТАТЬЯ 1.

- a. Утвержденное Решение (У.Р.) является официальным решением по заданному набору событий. Оно служит для иллюстрации духа правил и их применения.
- b. Судейский Сигнал [S] ссылается на Сигналы Футбольных Судей с 1 по 47.

РАЗДЕЛ 2. Мяч: живой, мёртвый, свободный, готов к игре

Живой мяч

СТАТЬЯ 1.

Живой мяч — это мяч в игре. Мяч при пасе, ударе или фамбле, который не коснулся земли, является живым мячом в полёте.

Мёртвый мяч

СТАТЬЯ 2.

Мёртвый мяч — это мяч вне игры.

Свободный мяч

СТАТЬЯ 3.

- a. Свободный мяч — это живой мяч (не во владении игрока) во время:
 1. Выносного розыгрыша.
 2. Удара из схватки или свободного удара до обретения или восстановления владения, или до момента, когда мяч станет мертвым согласно правилам.
 3. Интервала с момента, когда происходит касание мяча, брошенного легальным пасом вперед, и до завершения, незавершения или перехвата такого паса. Такой интервал возникает во время розыгрыша пасом вперед, и любой игрок, который имеет право легально касаться мяча, может отбить мяч в любом направлении.
- b. Все игроки имеют право касаться, ловить или подбирать фамбл (*Исключения:* Правила 7-2-2-а Исключение 2 и 8-3-2-d-5) или пас назад.
- c. Право касаться мяча, пробитого ударом ноги, регулируется правилами выполнения ударов ногой (Правило 6).
- c. Право касаться паса вперёд регулируется правилами выполнения паса (Правило 7).

Когда мяч готов к игре

СТАТЬЯ 4.

Мёртвый мяч готов к игре, когда:

- a. При запущенных 40-секундных часах розыгрыша судья устанавливает мяч на один из хэш-марков или между ними и отходит на свою позицию.
- b. При часах розыгрыша, установленных на 25 секунд (или на 40 секунд в случае травмы или утраты шлема игроком команды защиты), рефери свистит в свисток и подает сигнал либо о запуске игровых часов [S2], либо о готовности мяча к игре [S1].
(У.Р. 4-1-4:1 и II)

РАЗДЕЛ 3. Блоки**Блок**

СТАТЬЯ 1.

- a. Блоком является помеха движению соперника посредством намеренного контакта с соперником любой частью тела блокирующего.
- b. Толчок – блок соперника открытыми ладонями.
- c. Продолжительный контакт – это блок, при котором контакт с соперником длится больше, чем одну секунду.

Блок ниже пояса

СТАТЬЯ 2.

- a. Блок ниже пояса – это блок, в котором сила начального контакта находится ниже пояса соперника, у которого одна или две ноги находятся на земле. В спорной ситуации это контакт ниже пояса. (Правило 9-1-6).
- b. Блокирующий, который создает контакт выше пояса, а затем соскальзывает ниже пояса, не блокирует ниже пояса. Если первый контакт блокирующего приходится на руки соперника на уровне пояса или выше, то это легальный блок "выше пояса". (Правило 9-1-6).

Чоп-блок

СТАТЬЯ 3.

Чоп-блок — это комбинированный блок вверху-внизу или внизу-вверху любыми двумя игроками в отношении соперника (не владеющего мячом) в любом месте на поле, с или без интервала между блоками; нижний блок осуществляется в бедро или ниже. (У.Р. 9-1-10:I-IV)
Не является фолом ситуация, когда контакт инициирует соперник блокирующего.
(У.Р. 9-1-10:V)

Блок в спину

СТАТЬЯ 4.

- a. Блок в спину — это контакт против соперника, при котором сила первоначального контакта направлена сзади и выше пояса. В спорной ситуации – контакт происходит на уровне или ниже пояса (См. Подсечка, Правило 2-5) (Правило 9-3-6). (У.Р. 9-3-3:I-VII, IX) (У.Р. 10-2-2:XII, XVII)

- b. Положение головы или ног блокировщика не обязательно определяет точку первоначального контакта.

Корпус тела

СТАТЬЯ 5.

Корпусом тела игрока считается область тела игрока на уровне плеч и ниже, за исключением спины (Правило 9-3-3-a-1-b Исключение).

Зона свободной блокировки

СТАТЬЯ 6.

- a. Зона свободной блокировки — это прямоугольник, центром которого является центральный линейный игрок нападения, протяженностью по 5 ярдов в сторону каждой боковой линии и по 3 ярда в сторону каждой зачетной зоны. (См. Приложение D.)
- b. Зона свободной блокировки исчезает, когда мяч её покидает.

Блок со слепой стороны

СТАТЬЯ 7.

Блок со слепой стороны — это блок в открытом поле против соперника, который начинается вне поля его зрения или же таким образом, что соперник не имеет возможности защититься от такого блока.

РАЗДЕЛ 4. Ловля, подбор, владение

Владение

СТАТЬЯ 1.

Термин “владение” относится к обладанию (а) живым мячом, как описано дальше в этой статье или (b) мертвым мячом, готовым к снэпу или пробитию свободного удара. Данный термин может относиться как к владению игрока, так и командному владению.

a. Владение игрока

Мяч оказывается во владении игрока, когда игрок крепко держит или контролирует мяч своими ладонями или руками, касаясь при том земли в пределах игрового поля.

b. Командное владение

Мяч находится в командном владении:

1. Когда один из игроков команды владеет мячом, включая ситуации, когда игрок пытается выполнить пант, удар с отскока или удар с земли; или
 2. Когда пас вперёд, выполненный игроком этой команды, находится в полёте; или
 3. Когда мяч является свободным, если игрок этой команды владел мячом последним; или
 4. Когда команда должна выполнить следующий снэп или свободный удар.
- c. Команда находится в легальном владении, если у неё есть командное владение, когда её игроки могут легально ловить или подбирать мяч.

Принадлежит

СТАТЬЯ 2.

Термин “принадлежит”, в отличие от “владения”, обозначает право на мёртвый мяч. Такое “обладание” может быть временным, так как мяч должен быть введён в игру в соответствии с Правилами, которые регулируют текущую ситуацию.

Ловля, перехват, подбор

СТАТЬЯ 3.

- a. Термин “ловля” означает, что игрок:
 1. Устанавливает контроль над живым мячом в полёте, своей рукой (-ами) или ладонью (-нями) до того, как мяч коснётся земли, и
 2. Касается земли в пределах игрового поля любой частью своего тела, а затем
 3. Сохраняет контроль над мячом достаточно долго, чтобы у него была возможность совершить футбольное действие, например, достаточно долго, чтобы отбросить мяч или совершить вкладку, продвинуть мяч, избежать захвата или отстранить соперника и так далее, и
 4. Соблюдает нижеперечисленные пункты b, c и d.
- b. Если игрок падает на землю во время ловли паса (после контакта с соперником или самостоятельно), он обязан сохранять полноценный и продолжительный контроль мяча в течение всего процесса своего контакта с землей, в поле или в зачётной зоне. Это требование также относится к игроку, который пытается совершить ловлю около боковой линии и падает за пределами поля. Если он теряет контроль над мячом, который касается земли прежде, чем игрок восстанавливает контроль, это не считается ловлей. Если он восстанавливает контроль в пределах поля до того, как мяч коснётся земли, это ловля.
- c. Если игрок теряет контроль над мячом, когда любая часть тела игрока одновременно касается земли, или если есть сомнения, что эти два действия произошли одновременно, это не ловля. Если игрок контролирует мяч, небольшое движение мяча, даже если он касается земли, не будет считаться за потерю владения; игрок должен потерять контроль над мячом, чтобы это считалось потерей владения.
- d. Если мяч касается земли после того, как игрок обеспечил контроль над мячом и продолжает сохранять этот контроль, а все условия выше выполнены, это ловля.
- e. Перехватом называется ловля паса или фамбла соперника.
- f. Ловля игроком, который стоит на колене или лежит в пределах поля, будет считаться завершённой ловлей или перехватом ([Правило 7-3-6](#)).
- g. Игрок совершает подбор мяча, если выполняет требования в пунктах a, b, c и d для ловли мяча, который всё ещё остаётся живым после касания земли.
- h. В спорной ситуации ловля, подбор или перехват не завершены.

Утвержденное Решение 2-4-3

- i. В1 пытается поймать пант (без сигнала свободной ловли), который пересекает нейтральную зону, ударяется о его плечо (происходит мафф) и отскакивает в воздух. Мяч не касается земли. А1 в прыжке принимает мяч и приземляется за пределами игрового поля. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде В в точке, где мяч пересек боковую линию. 1-я и 10.

- II. 3-я попытка, В1 блокирует удар из схватки Команды А, который поднимается в воздух и не пересекает нейтральную зону. Мяч не касается земли. А1 прыгает, хватает мяч в воздухе и приземляется за пределами поля. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде В в точке, где мяч пересек боковую линию. 1-я и 10. (Правило 6-3-7)
- III. А3 в прыжке принимает пас на 40-ярдовой линии Команды А. Пока он находится всё еще в воздухе, происходит контакт с игроком В1, после чего А3 приземляется пределами поля с мячом на 37-ярдовой линии Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Непринятый пас (Правило 7-3-7-а). [См. также 7-3-6, 7-3-7-а]

IV. Принимающий А88 находится вблизи от боковой линии и вытягивается для ловли легального паса вперёд. Во время того, как А88 падает на землю в процессе ловли мяча, (а) А88 обретает надежный контроль над мячом, пока носки его стоп находятся в пределах поля, после чего падает на землю за пределами поля, сохраняя надежный контроль; (b) А88 обретает надежный контроль над мячом, пока носки его стоп находятся в пределах поля, после чего, находясь в полете, временно теряет контроль над мячом, и снова его восстанавливает до того, как приземлится за пределами поля, сохраняя надежный контроль; (с) А88 обретает надежный контроль над мячом, пока носки его стоп находятся в пределах поля, после чего падает на землю за пределами поля, теряя контроль над мячом в момент столкновения с землей. **РЕШЕНИЕ:** (а) Ловля игроком А88. (b) Непринятый пас. (с) Непринятый пас.

- V. 2-я попытка, А1 совершает фамбл, который касается земли и отскакивает высоко в воздух. В2 принимает мяч, находясь в воздухе, и приземляется за пределами поля (а) впереди от точки фамбла или (b) позади от точки фамбла. **РЕШЕНИЕ:** (а) Мяч принадлежит Команде А в точке фамбла. (b) Мяч принадлежит Команде А в точке, где мяч пересек боковую линию (Правила 4-2-4-d и 7-2-4).

Одновременная ловля или подбор

СТАТЬЯ 4.

Одновременной ловлей или подбором называется ловля или подбор, в которых есть владение живым мячом соперниками в пределах поля. (У.Р. 7-3-6:І-ІІ)

РАЗДЕЛ 5. Подсечка

СТАТЬЯ 1.

- a. Подсечкой называется блок соперника, при котором сила первоначального контакта направлена сзади и приходится в область пояса или ниже (Правило 9-1-5).
- b. Положение головы или ног блокирующего не обязательно показывает точку первоначального контакта.

РАЗДЕЛ 6. Намеренное продвижение мёртвого мяча

Намеренным продвижением мёртвого мяча называется попытка игрока продвинуть мяч после того, как любая часть его тела, кроме ладони или стопы, касается земли или после того, как мяч был объявлен мертвым согласно правилам (*Исключение:* Правило 4-1-3-b Исключение).

РАЗДЕЛ 7. Попытка, между попытками и потеря попытки

Попытка

СТАТЬЯ 1.

Попытка — это отрезок игры, который начинается (после того, как мяч объявлен готовым к игре) легальным сэпом (попытка из схватки) или свободным ударом (попытка свободным

ударом) и заканчивается, когда мяч становится мёртвым [*Исключение:* Реализация – попытка из схватки, которая начинается, когда рефери объявляет мяч готовым к игре (Правило 8-3-2-b)].

Между попытками

СТАТЬЯ 2.

Между попытками это временной интервал, в течение которого мяч является мёртвым.

Потеря попытки

СТАТЬЯ 3.

“Потеря попытки” это сокращение, которое означает “потеря права повторить попытку”.

РАЗДЕЛ 8. Свободная ловля

Свободная ловля

СТАТЬЯ 1.

- a. Свободная ловля мяча, пробитого ударом из схватки — это ловля впереди от нейтральной зоны игроком Команды В, который подал правильный сигнал во время удара из схватки по мячу, которого не касались впереди от нейтральной зоны.
- b. Свободная ловля мяча, пробитого свободным ударом — это ловля игроком Команды В, который подал правильный сигнал свободной ловли во время свободного удара по мячу, которого не касались.
- c. Правильный или неправильный сигнал свободной ловли лишает принимающую команду возможности продвигать мяч. Мяч объявляется мёртвым в точке ловли или подбора мяча. Если ловля или подбор случились до сигнала, то мяч объявляется мёртвым в момент, когда был впервые показан такой сигнал.
- d. Если принимающий прикрывает глаза от солнца без машущих движений рук(и), мяч остаётся живым и его можно продвигать.

Правильный сигнал

СТАТЬЯ 2.

Правильный сигнал — это сигнал, подаваемый игроком Команды В, который очевидно сигнализирует о своём намерении поймать мяч, вытягивая руку над головой и размахивая ей из стороны в сторону более одного раза.

Неправильный сигнал

СТАТЬЯ 3.

Неправильный сигнал — это любой машущий сигнал игрока Команды В, который:

- a. Не удовлетворяет требования Правила 2-8-2 (выше); или
- b. Подан после того, как мяч, пробитый ударом из схватки, пойман впереди от нейтральной зоны, ударяется о землю или касается игрока впереди от нейтральной зоны (У.Р. 6-5-3:III-V); или
- c. Подан после того, как мяч, пробитый свободным ударом, пойман, ударяется о землю или касается другого игрока (*Исключение:* Правило 6-4-1-f).

Утвержденное Решение 2-8-3

- I. Во время панта Команды А с точки А-20, принимающий В44 показывает пальцем на мяч, который приземлился в середине поля. Когда В44 показывает на мяч, (а) кисти рук остаются ниже уровня плеч и не совершают машущих движений; (b) кисти рук остаются ниже уровня плеч, но при этом совершаются машущие движения; (с) кисти рук оказываются выше уровня плеч, но не совершают машущих движений. **РЕШЕНИЕ:** Правило 2-8-3 указывает, что любое машущее движение, которое не выполняет требований для легального сигнала, признается нелегальным сигналом. Также, принимающий имеет право указывать на пробитый мяч, пока руки остаются ниже уровня плеч, и при этом отсутствует машущее движение. Ситуации (b) и (с) будут признаны Неправильным сигналом о свободной ловле. В случае (а) данное действие не будет признано каким-либо сигналом, и у Команды В сохраняется право на ловлю/подбор и продвижение мяча.

РАЗДЕЛ 9. Вперёд, впереди от и максимальное продвижение вперёд**Вперёд, Впереди от**

СТАТЬЯ 1.

Термины “вперёд”, “впереди от” или “продвижение”, употребляемые в отношении любой из команд, обозначают направление к конечной линии соперника. Противоположные по значению термины – “назад” и “позади от”.

Максимальное продвижение вперёд

СТАТЬЯ 2.

Максимальное продвижение вперёд — это термин, который обозначает конец продвижения мяча несущим или поймавшим мяч в воздухе принимающим игроком любой команды и относится к позиции мяча в момент, когда он становится мёртвым по правилам (Правила 4-1-3-а, 4-1-3-б, 4-1-3-р и 4-1-3-г; Правила 4-2-1 и 4-2-4; и Правило 5-1-3-а Исключение) (У.Р. 5-1-3:І-VІ) (У.Р. 8-2-1:І-ІХ) (*Исключение:* Правило 8-5-1-а (У.Р. 8-5-1:І)).

РАЗДЕЛ 10. Фол и нарушение**Фол**

СТАТЬЯ 1.

Фол — это нарушение правила, за которое полагается штраф.

Персональный фол

СТАТЬЯ 2.

Персональный фол – это фол, в котором присутствует нелегальный физический контакт, который подвергает опасности здоровье другого игрока.

Грубый персональный фол

СТАТЬЯ 3.

Грубый персональный фол — это настолько опасный или намеренный нелегальный физический контакт, что он может причинить сопернику тяжелую травму.

Нарушение

СТАТЬЯ 4.

Нарушение — это нарушение правил, за которое не полагается штрафа. Поскольку это не фол, оно не может сократить другой фол.

РАЗДЕЛ 11. Фамбл, мафф, отбивание и касание мяча; Блокирование удара по мячу ногой

Фамбл

СТАТЬЯ 1.

Фамбл — это любое действие, кроме паса, удара по мячу ногой или успешной вкладки, в результате которого игрок теряет владение мячом. (У.Р. 2-19-2:І) (У.Р. 4-1-3:І) Мяч получает статус фамбла.

Мафф

СТАТЬЯ 2.

Мафф — это неуспешная попытка поймать или подобрать мяч, во время которой произошло касание мяча. Мафф не меняет статуса мяча.

Отбивание

СТАТЬЯ 3.

Отбивание — намеренный удар или намеренное изменение направления движения мяча с помощью головы, ладоней(-ни) или рук(-и). В спорной ситуации считается, что игрок случайно коснулся мяча, а не совершил отбивание. Отбивание не меняет статус мяча.

Касание

СТАТЬЯ 4.

- a. Касание мяча, не находящегося во владении игрока, обозначает любой контакт с мячом. Касание может быть как намеренным, так и случайным, и оно всегда происходит до владения или контроля мяча.
- b. Намеренное касание — это осознанное или намеренное касание.
- c. Вынужденное касание происходит, когда контакт игрока с мячом происходит в результате того, что (i) соперник блокирует этого игрока в мяч, или (ii) соперник совершает отбивание или нелегальный пинок по мячу ногой в этого игрока. Если касание вынужденное, по правилам игрок не касался мяча. (Правила 6-1-4 и 6-3-4)
- d. В спорной ситуации считается, что во время удара по мячу ногой или паса вперёд касания мяча не произошло.

Утвержденное Решение 2-11-4

- i. Мяч, пробитый пантом, катится по земле около игроков А44 и В27, которые блокируют друг друга. (a) Мяч отскакивает в ногу В27, после чего его подбирает А55 на В-35. (b) А44 блокирует В27 в мяч, который затем подбирает А55 на В-35. **РЕШЕНИЕ:** (a) Мяч принадлежит Команде А, 1-я и 10 на В-35. Мяч вкатился в ногу В27, но контакт со стороны А44 не вынудил его коснуться мяча. Вынужденное касание не произошло. (b) Вынужденное касание, потому что блок А44 вынудил В27 коснуться мяча. Нелегальное касание со стороны А55. Мяч принадлежит Команде В в этой точке. [См. также 6-1-4-а, 6-3-4-а]

Блокирование мяча, пробитого ударом из схватки

СТАТЬЯ 5.

Блокирование мяча, пробитого ударом из схватки - это когда соперник команды пробития касается пробитого ногой мяча в попытке не дать мячу пересечь нейтральную зону (Правило 6-3-1-b).

РАЗДЕЛ 12. Линии

Боковые линии

СТАТЬЯ 1.

Боковая линия пролегает от конечной линии до конечной линии с каждой стороны поля. Она разделяет игровое поле и зону, которая находится вне поля. Вся боковая линия находится за пределами поля.

Голевые линии и пилоны

СТАТЬЯ 2.

Голевая линия в каждом конце игрового поля пролегает между боковыми линиями и является частью вертикальной плоскости, которая разделяет зачётную зону от игрового поля. Две голевых линии (обычно) находятся на расстоянии 100 ярдов друг от друга. Плоскость голевой линии находится между пилонами и включает в себя пилоны, которые находятся за пределами поля. Вся голевая линия принадлежит зачётной зоне. Голевой линией команды является та, которую защищает эта команда.

Утвержденное Решение 2-12-2

- I. Удар из схватки команды А, которого не касались, бьётся о землю внутри игрового поля и пересекает плоскость голевой линии команды В. Во время того, как мяч находится в воздухе над зачётной зоной, игрок А81, стоящий в одном ярде от зачётной зоны или в зачётной зоне, выбивает мяч обратно в игровое поле. **РЕШЕНИЕ:** Нарушение за нелегальное касание (Правило 6-3-11). Команда В может принять результат розыгрыша или ввести мяч в следующий розыгрыш снэпом со своей 20-ярдовой линии. (**Исключение:** Правило 8-4-2-b). [см. также 6-3-11, 6-3-2-a]

Конечные линии

СТАТЬЯ 3.

Конечная линия пролегает между боковыми линиями, обычно в 10 ярдах за голевой линией и отделяет зачётную зону от зоны за пределами поля. Вся линия находится за пределами поля.

Ограничительные линии

СТАТЬЯ 4.

Ограничительными линиями являются боковые линии и конечные линии. Зона, которая окружена ограничительными линиями, находится «в пределах поля». Пространство за пределами линий и сами линии находятся «за пределами поля».

Линии сдерживания

СТАТЬЯ 5.

Линия сдерживания является частью вертикальной плоскости, которая ограничивает положение игроков команд для пробития свободного удара. Эта плоскость простирается и за

боковые линии. (У.Р. 2-12-5:1)

Утвержденное Решение 2-12-5

- I. Свободный удар пересекает линию сдерживания команды В. Во время того, как мяч находится в воздухе, игрок А1, находящийся за линией сдерживания команды В, касается мяча.
РЕШЕНИЕ: Легальное касание (Правило 6-1-3-а-2). [см. также 2-12-5, 6-1-3-а-2]

Ярдовые Линии

СТАТЬЯ 6.

Ярдовая линия – любая линия на игровом поле, параллельная конечным линиям. Ярдовые линии команды, отмеченные или неотмеченные, последовательно нумеруются от голевой линии до 50-ярдовой линии.

Хэш-марки

СТАТЬЯ 7.

Два хэш-марка находятся в 60 футах (18.3 м) от боковых линий. Хэш-марки и короткие ярдовые линии должны быть длиной в 24 дюйма (60 см).

9-ярдовые отметки

СТАТЬЯ 8.

9-ярдовые линии, длиной в 12 дюймов (30 см), каждые 10 ярдов располагаются в девяти ярдах от боковых линий. Эти отметки не требуются, если поле пронумеровано согласно Правилу 1-2-1-j.

Раздел 13. Вкладка мяча

СТАТЬЯ 1.

- a. Вкладка мяча – передача владения мячом от одного товарища по команде другому без броска, фамбла или удара ногой.
- b. Вкладка мяча игроку своей команды вперед нелегальна, за исключением разрешённых правилами случаев.
- c. Потеря игроком владения мяча из-за неудачной попытки вкладки является фамблом последнего игрока, имевшего владение. (*Исключение:* снэп (Правило 2-23-1-с)).
- d. Вкладка назад происходит, когда игрок, владеющий мячом, отпускает его до момента, когда мяч окажется впереди ярдовой линии, на которой находится сам игрок.

РАЗДЕЛ 14. Хадл

СТАТЬЯ 1.

Хадл состоит из двух или более игроков, собравшихся вместе после того, как мяч готов к игре, а также перед снэпом или свободным ударом.

РАЗДЕЛ 15. Прыжок через игрока

СТАТЬЯ 1.

- a. Прыжок через игрока – попытка игрока прыгнуть через соперника, пока соперник находится на своих ногах, с выносом одной или обеих ступней или коленей вперёд. (Правило 9-1-13).

- b. «Находящимся на ногах» значит, что ни одна часть тела соперника не касается земли, исключая одну или обе ноги.

РАЗДЕЛ 16. Удары по мячу ногой; Пинок по мячу

Пинок по мячу; Легальные и нелегальные удары по мячу ногой

СТАТЬЯ 1.

- a. Пинок по мячу – намеренный удар по мячу с помощью колена, голени или ступни.
- b. Легальными ударами по мячу ногой являются пант, удар с отскока или удар с земли, пробитые в соответствии с правилами игроком Команды А до смены командного владения. Пинок по мячу любым другим способом является нелегальным. **(У.Р. 6-1-2:1)**
- c. Любой свободный удар или удар из схватки продолжает иметь статус удара до момента, когда мяч пойман или подобран игроком или становится мёртвым.
- d. В случае сомнений – игрок скорее случайно коснулся мяча, нежели пнул его.

Пант

СТАТЬЯ 2.

Пант – удар по мячу ногой, сделанный игроком, который роняет мяч и пинает его до момента касания земли мячом.

Удар с отскока

СТАТЬЯ 3.

Удар с отскока – удар по мячу ногой, сделанный игроком, который роняет мяч и пинает его после касания земли мячом.

Удар с земли

СТАТЬЯ 4.

- a. Филд-гол ударом с земли – удар по мячу ногой игрока команды во владении, в то время как мяч находится на земле под контролем товарища по команде. **(Правило 2-16-9)**
- b. Подставка – устройство, приподнимающее мяч для удара ногой. Подставка не должна поднимать нижнюю точку мяча больше, чем на 1 дюйм от земли **(У.Р. 2-16-4:1)**. При использовании, подставка должна касаться мяча в момент удара, чтобы удар был легальным.
- c. Свободный удар ударом с земли – удар по мячу ногой игрока команды во владении, в то время как мяч расположен на подставке или на земле. Мяч также может находиться на земле под контролем товарища по команде. Мяч может находиться на земле и контактировать с подставкой.
- d. Ни одно устройство или вещество не может быть использовано для обозначения точки или поднятия мяча во время удара из схватки. Это фол на живом мяче во время снапа. **(Правило 6-3-10-d)**

Утвержденное Решение 2-16-4

1. Во время начального удара для того, чтобы начать игру, кикер использует пальцы ноги одноклубника в качестве подставки или строит подставку из грязи или земли. **РЕШЕНИЕ:**

Нелегальный удар по мячу ногой. Фол на мертвом мяче. Штраф 5 ярдов с точки начального удара. [См. также 2-16-4-с, 4-1-1]

Свободный удар

СТАТЬЯ 5.

- a. Свободный удар – удар по мячу ногой игрока команды во владении, совершенный согласно Правилам 4-1-4, 6-1-1 и 6-1-2.
- b. После сейфти свободный удар может быть выполнен посредством панта, удара с отскока или удара с земли.

Начальный удар

СТАТЬЯ 6.

Начальный удар — это свободный удар, с которого начинаются обе половины матча, а также, который следует после реализации или успешного филд-гола. (*Исключение:* в дополнительных периодах). Это должен быть удар с земли или удар с отскока.

Утвержденное решение 2-16-6

- I. После тачдауна и успешной 2-очковой реализации Команда А отстает в счете 22-24, когда игровые часы на стадионе показывают 0:55 в 4-й четверти. Команда А собирается пробить онсайд-кик с отметки А-35. Кикер А90 удерживает мяч таким образом, будто он собирается пробить удар с отскока. А90 подбрасывает мяч в воздух и мяч отскакивает от земли позади линии сдерживания Команды А. Игрок бьет по мячу ногой после того, как тот отскочил на несколько футов в воздух. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный удар по мячу ногой. Фол на мертвом мяче. Штраф – 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Такой удар не удовлетворяет требования для удара с отскока, как указано в Правиле 2-16-3. Для легального удара с отскока кикеру необходимо уронить мяч на землю и ударить по нему в момент касания им земли. Так как Правило 2-16-6 позволяет в качестве начального удара исполнить удар с земли или удар с отскока, такой удар по мячу ногой считается нелегальным. Исполнение штрафа происходит в соответствии с Утвержденным Решением 6-1-2:1.

Удар из схватки

СТАТЬЯ 7.

- a. Удар из схватки — это пант, удар с отскока или попытка филд-гола ударом с земли. Это легальный удар, выполняемый Командой А в нейтральной зоне или позади от нейтральной зоной во время розыгрыша из схватки до смены командного владения.
- b. Удар из схватки пересекает нейтральную зону тогда, когда он касается земли, игрока, судьи или чего-либо ещё впереди от нейтральной зоны. (*Исключение:* Правило 6-3-1-b). (**У.Р. 6-3-1:I-IV**)
- c. Удар из схватки считается нелегальным, если он выполнен во время того, когда всё тела кикера находится впереди от нейтральной зоны. Это является фолом на живом мяче, делающим мяч мёртвым. (Правило 6-3-10-с).

Ответный удар

СТАТЬЯ 8.

Ответный удар — это удар по мячу ногой игрока команды во владении после смены командного владения во время розыгрыша. Это нелегальный удар по мячу ногой и фол на живом мяче, который делает мяч мёртвым. (Правило 6-3-10-b).

Попытка филд-гола

СТАТЬЯ 9.

Попытка филд-гола является ударом из схватки. Он должен быть выполнен посредством удара с земли или с отскока.

Построение для пробития удара из схватки

СТАТЬЯ 10.

- a. Построение для пробития удара из схватки – построение без игроков в позиции принять мяч из рук в руки между ног снэппера, а также включающее либо (1) минимум одного игрока в 7 или более ярдах позади от нейтральной зоны; либо (2) потенциальных холдера и кикера в 5 или более ярдах позади от нейтральной зоны. В случаях (1) или (2) для определения построения, как построения для удара из схватки, должно быть очевидно, что состоится попытка удара по мячу ногой. (**У.Р. 9-1-14:1-III**)
- b. Если Команда А находится в построении для удара из схватки в момент снэпа, то считается, что любое действие Команды А во время розыгрыша было из этого построения.

Утвержденное Решение 2-16-10

1. В момент снэпа у Команды А на поле находятся четыре линейных с номерами 50-79 и три линейных с номерами вне этого диапазона. Потенциальный кикер находится в 6 ярдах от нейтральной зоны, но рядом с ним нет потенциального холдера. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное построение. Команда А не находится в построении для удара из схватки и не имеет нужное количество линейных с правильными номерами.

РАЗДЕЛ 17. Нейтральная зона

СТАТЬЯ 1.

- a. Нейтральная зона — это пространство между двумя линиями схватки, простирающееся до боковых линий. (Правило 2-21-2) Её ширина равна длине мяча.
- b. Нейтральная зона возникает в момент, когда мяч готов к игре и лежит на земле под нужным углом своей длинной оси к линии схватки и параллельно боковым линиям.
- c. Нейтральная зона существует до момента смены владения, до момента пересечения мячом нейтральной зоны после удара из схватки, или до момента объявления мяча мёртвым.

РАЗДЕЛ 18. Вторжение и Офсайд

Вторжение

СТАТЬЯ 1.

Когда мяч объявлен готовым к игре, игрок нападения совершает вторжение, если он находится в нейтральной зоне или впереди от неё после того, как снэппер коснется или сымитирует касание (руки на уровне колен или ниже) мяча перед снэпом. (**Исключение:** при вводе мяча в игру снэппер не совершает вторжения, когда находится в нейтральной зоне).

Офсайд во время розыгрыша из схватки

СТАТЬЯ 2.

Когда мяч объявлен готовым к игре, офсайд наступает (Правило 7-1-5), когда игрок защиты:

- a. Находится в нейтральной зоне или впереди от неё в момент легального снэпа; или
- b. Касается игрока нападения впереди от нейтральной зоны до снэпа; или
- c. Касается мяча до снэпа; или
- d. До снэпа угрожает линейному игроку нападения, вызывая немедленную реакцию последнего (Правило 7-1-2-b-3-Исключение, (У.Р. 7-1-3:V Примечание)); или
- e. Пересекает нейтральную зону и движется в сторону беков Команды А (У. Р. 7-1-5:III).

Офсайд при розыгрыше свободным ударом

СТАТЬЯ 3.

Офсайд происходит (Правило 6-1-2), когда:

- a. Игрок команды защиты не находится позади своей линии сдерживания, когда мяч легально пробивают свободным ударом.
- b. Один или несколько игроков пробивающей команды не находятся позади своей линии сдерживания, когда мяч легально пробит свободным ударом (*Исключение:* кикер и холдер не совершают офсайд, когда находятся впереди от линии сдерживания). ×

РАЗДЕЛ 19. Пасы

Пасы

СТАТЬЯ 1.

Пас — это бросок мяча. Пас длится до тех пор, пока брошенный пасом мяч не будет пойман или перехвачен любым игроком, либо не станет мёртвым.

Пас вперёд и назад

СТАТЬЯ 2.

- a. Пасом вперёд называется такой пас, при котором мяч впервые касается земли, игрока, судьи или чего-либо ещё впереди от точки, в которой был совершён бросок. Все другие пасы считаются пасами назад. В спорных ситуациях, если пас брошен в или позади нейтральной зоны, он считается пасом вперёд
- b. Когда игрок Команды А держит мяч для передачи его пасом вперед по направлению к нейтральной зоне, любое намеренное движение вперёд его руки, уверенно контролирующей мяч, начинает пас вперёд, если игрок явно не начинает возвращать мяч к своему телу, сохраняя полный контроль над мячом. Если игрок Команды В совершает контакт с пасующим или мячом после того, как началось движение руки вперёд, и мяч покидает руку пасующего, то применяются правила, относящиеся к пасу вперёд, независимо от того, где мяч ударяется о землю или игрока (У.Р. 2-19-2:1).
- c. В спорных ситуациях мяч считается переданным пасом вперёд, а не потерянным в результате фамбла при попытке выполнить пас вперёд.
- d. Снэп становится пасом назад, когда снэппер выпускает мяч из рук, исключая передачи из рук в руки (У.Р. 2-23-1:1).

Утвержденное Решение 2-19-2

1. A1 собирается выполнить пас вперёд, но B1 выбивает мяч из его руки до того, как A1 успел начать движение рукой вперёд. **РЕШЕНИЕ:** Фамбл (Правило 2-11-1). [См. Также 2-11-1, 2-19-2-b]

Пересечение нейтральной зоны

СТАТЬЯ 3.

- a. Легальный пас вперёд пересекает нейтральную зону, когда мяч впервые касается земли, игрока, судьи или чего-либо впереди от нейтральной зоны в пределах поля. Пас не считается пересекшим нейтральную зону, когда мяч впервые касается земли, игрока, судьи или чего-либо в нейтральной зоне или позади от нее в пределах поля.
- b. Игрок считается пересекшим нейтральную зону, если его тело полностью находится впереди от нейтральной зоны.
- c. Легальный пас вперёд расценивается как пересекший или не пересекший нейтральную зону в зависимости от расположения точки, в которой мяч пересёк боковую линию.

Утвержденное Решение 2-19-3

- I. Квотербек A12 совершает легальный пас вперед, а принимающий A88 впервые касается мяча, когда тот находится в 1,5 ярдах впереди от нейтральной зоны. Задняя нога принимающего остается позади нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Легальный пас вперед пересекает нейтральную зону. Правило 2-19-3-а утверждает, что пас считается пересекшим нейтральную зону, когда касается чего-либо впереди от нейтральной зоны. Согласно Правилу 2-19-3-b, A88, как игрок, не считается находящимся впереди от нейтральной зоны.

Ловимый пас вперёд

СТАТЬЯ 4.

Ловимый пас вперёд — это нетронутый легальный пас вперёд, пересекающий нейтральную зону, в направлении легального принимающего, у которого есть реальная возможность поймать мяч. В спорных ситуациях считается, что легальный пас вперед - ловимый.

РАЗДЕЛ 20. Штраф

Штраф — это предусмотренные правилами наказания против команды, совершившей фол. Штрафы могут включать один или несколько из следующих вариантов: потерю ярдов, потерю попытки, автоматическую первую попытку, удаление игрока или списание игрового времени (Правило 10-1-1-b).

РАЗДЕЛ 21. Схватка

Попытка из схватки

СТАТЬЯ 1.

Попытка из схватки — это действие между двумя командами во время попытки, которая начинается с легального снэпа.

ПРИМЕЧАНИЕ: Попытка реализации — это попытка из схватки, которая начинается в момент, когда рефери объявляет мяч готовым к игре (Правило 8-3-2-b).

Линия схватки

СТАТЬЯ 2.

Линия схватки для каждой команды возникает после объявления мяча готовым к игре. Ее образуют ярдовая линия и ее вертикальная плоскость, проходящая через точку мяча, расположенную ближе всего к голевой линии каждой из команд.

РАЗДЕЛ 22. Шифт

СТАТЬЯ 1.

- a. Шифтом называется одновременная смена расположения или стойки двух или более игроков нападения после того, как мяч объявлен готовым к игре, и прежде, чем будет выполнен снэп с линии схватки (У.Р. 7-1-3:I-II и У.Р. 7-1-2:I-IV).
- b. Шифт заканчивается, когда все игроки находятся без движения в течение 1 полной секунды.
- c. Шифт считается незаконченным, если хотя бы один игрок или более все еще находится в движении до окончания секундного интервала.

РАЗДЕЛ 23. Передача мяча снэпом

СТАТЬЯ 1.

- a. Легальная передача мяча снэпом (снэп) — это передача мяча из рук в руки или пас назад из его положения на земле с помощью быстрого и непрерывного движения руки (рук), после которого мяч на самом деле покидает руку (руки) (Правило 4-1-4).
- b. Снэп начинается в момент легального начала движения мяча и заканчивается, когда мяч покидает руки снэппера; после этого мяч становится живым (Правило 4-1-1) (У.Р. 7-1-5-I-II).
- c. Если, во время любого легального движения мяча назад легальным снэпом, мяч выскользывает из руки(рук) снэппера, это становится пасом назад и мяч находится в игре (Правило 4-1-1).
- d. Все время, пока мяч находится на земле и до выполнения снэпа, длинная ось мяча должна образовывать прямой угол с линией схватки (Правило 7-1-3).
- e. Снэп является легальным только в том случае, если движение мяча происходит в направлении назад. Если мяч сначала двигают вперед или поднимают, такое действие легальным снэпом не является.
- f. Если во время выполнения легального снэпа мяча касается игрок Команды В, мяч остается мертвым, а Команда В получает штраф. Если игрок Команды В касается мяча во время выполнения нелегального снэпа, мяч остается мертвым, а штраф применяется против на Команды А. (У.Р. 7-1-5-I-II)
- g. Мяч при снэпе не обязательно должен передаваться между ног снэппера; однако, чтобы снэп был легальным, движения мяча назад должно быть быстрым и непрерывным.
- h. Мяч должен быть передан снэпом с одной из хэш-линий или между ними.

Утвержденное Решение 2-23-1

- i. Четвертая и гол на 5-ярдовой линии Команды В. А55 совершает снэп, в результате которого А12 совершает мафф и (а) любой игрок Команды А подбирает его и доставляет в зачетную зону; или (b) игрок Команды В подбирает мяч и продвигает его. **РЕШЕНИЕ:** Снэп является пасом назад, и любой игрок может продвигать его. (а) Тачдаун. На игроков Команды А никаких ограничений на подбор и продвижение мяча вперед не накладывается, поскольку в данной ситуации был выполнен пас назад без совершения фамбла. (b) Мяч остается в игре. [Ссылка на 2-19-2-d, 7-2-2-a, 8-2-1-a]

РАЗДЕЛ 24. Серии и серии владения

Серии

СТАТЬЯ 1.

Серия включает в себя до четырех последовательных попыток, каждая из которых начинается со снэпа (Правило 5-1-1).

Серии владения

СТАТЬЯ 2.

Серия владения — это продолжительное владение мячом командой в дополнительный период (Правило 3-1-3). Она может состоять из одной или более серий.

РАЗДЕЛ 25. Точки

Точка исполнения

СТАТЬЯ 1.

Точка исполнения — это точка, с которой назначается исполнение штрафа за совершенный фол или нарушение.

Предыдущая точка

СТАТЬЯ 2.

Предыдущая точка — это точка, с которой мяч был введен в игру в предыдущий раз.

Точка окончания розыгрыша

СТАТЬЯ 3.

Точка окончания розыгрыша — это точка, с которой мяч должен быть введен в игру в следующем розыгрыше.

Точка мертвого мяча

СТАТЬЯ 4.

Точка мертвого мяча — это точка, в которой мяч стал мертвым.

Точка фола

СТАТЬЯ 5.

Точка фола — это точка, в которой был совершен данный фол. Если он совершен за пределами поля междуголевыми линиями, он считается совершенным в точке пересечения ближайшей хэш-линии и ярдовой линии, проведенной через точку фола. Если фол совершен за пределами поля междуголевой и конечной линиями или за конечной линией, он считается совершенным в зачетной зоне.

Точка выхода за пределы поля

СТАТЬЯ 6.

Точка выхода за пределы поля — это точка, в которой согласно Правилу мяч становится мертвым в результате выхода или объявления вышедшим за пределы поля.

Внутренняя точка

СТАТЬЯ 7.

Внутренняя точка — это точка пересечения ближайшей хэш-линии и ярдовой линии, проходящей через точку мертвого мяча или точку, в которой мяч оставляют в боковой зоне в результате наложения штрафа.

Точка окончания выноса

СТАТЬЯ 8.

Точка окончания выноса — это точка, в которой:

- a. Мяч объявляется мертвым во владении игрока.
- b. Игрок теряет владение в результате фамбла.
- c. Происходит вкладка мяча.
- d. Выполняется нелегальный пас вперед.
- e. Выполняется пас назад.
- f. По мячу нелегально бьют ногой, когда он находится впереди от линии схватки.
- g. Мяч пробивается ответным ударом.
- h. Игрок обретает владение в соответствии с «правилом инерции» (Правило 8-5-1-а Исключения).

Точка, в которой заканчивается удар

СТАТЬЯ 9.

Удар из схватки, в результате которого мяч пересекает нейтральную зону, заканчивается в точке, в которой мячом снова завладевают (ловят, устанавливают контроль) или накрывают, или в которой мяч объявляется мертвым в соответствии с правилами (Правило 2-16-1-с). *(Исключение:* Если был непреднамеренный свисток, то точкой окончания удара становится точка, в которой мяч коснулся игрока, земли или пересек ограничительную линию, после того как прозвучал свисток.)

Базовая точка

СТАТЬЯ 10.

Базовая точка — это исходная точка, от которой определяется точка применения штрафов, подпадающих под действие принципа «3+1» (Правило 2-33). Базовые точки для разных категорий розыгрышей приведены в Правиле 10-2-2-d.

Точка завершения удара из схватки

СТАТЬЯ 11.

Точка завершения удара из схватки служит базовой точкой при определении точки применения штрафов после завершения удара из схватки (Правило 10-2-3).

- a. Когда удар завершается в пределах игрового поля, за исключением особых случаев, описанных ниже, точкой завершения удара из схватки является точка окончания удара.
- b. Когда удар завершается в зачетной зоне Команды В, точкой завершения удара из схватки служит 20-ярдовая линия Команды В.

Особые случаи:

1. При неудачной попытке пробить филд-гол при условии, что Команда В не касалась мяча после пересечения нейтральной зоны и мяч был объявлен мертвым впереди от нейтральной зоны, точка завершения удара из схватки располагается:
 - (a) На предыдущей точке, если она находилась на 20-ярдовой отметке Команды В или дальше (**У.Р. 10-2-3:V**).
 - (b) На 20-ярдовой отметке Команды В, если предыдущая точка находилась в пределах между 20-ярдовой линией Команды В и ее голевой линией.
2. Когда вступает в силу Правило 6-3-11, точкой завершения удара из схватки является 20-ярдовая линия Команды В.
3. Когда вступает в силу Правило 6-5-1-b, точкой завершения удара из схватки является точка, в которой принимающий впервые коснулся мяча.

РАЗДЕЛ 26. Захват

Захват — это обхват соперника с помощью рук(и).

РАЗДЕЛ 27. Определение команд и игроков**Команды А и В****СТАТЬЯ 1.**

Команда А — это команда, которая вводит мяч в игру. Команда В — это команда-соперник. Такое определение команд сохраняется за ними до тех пор, пока мяч снова не будет объявлен готовым к игре.

Команды нападения и защиты**СТАТЬЯ 2.**

Команда нападения — это команда во владении или команда, которой принадлежит мяч; команда защиты — это команда, противостоящая команде нападения.

Кикер и холдер**СТАТЬЯ 3.**

- a. Кикер — это любой игрок, который выполняет пант, бьет с отскока или с земли согласно правилам. Он остается кикером в течение некоторого времени до тех пор, пока вновь не обретет равновесие.
- b. Холдер — это игрок, который удерживает мяч на земле или на подставке. Во время пробития мяча из схватки такой игрок является холдером до тех пор, пока больше нет ни одного игрока, способного пробить по мячу, или, если мяч выбит, в течение некоторого времени до тех пор, пока кикер снова не обретет равновесие.

Линейный игрок и бек**СТАТЬЯ 4.****a. *Линейный игрок.***

1. Линейный игрок — это любой игрок Команды А, легально находящийся на своей линии схватки (Правило 2-21-2).

2. Игрок Команды А легально находится на своей линии схватки, когда он обращен лицом к голевой линии соперника, при этом линия его плеч примерно параллельна ей, и он (1) является снэппером (Правило 2-27-8) или (2) его голова находится в плоскости линии пояса снэппера.
- b. *Внутренний линейный.* Внутренний линейный — это линейный, не находящийся на краю своей линии схватки.
 - c. *Ограниченный линейный.* Ограниченный линейный — это любой внутренний линейный или любой линейный, имеющий номер 50-79, чья рука(и) расположена(ы) ниже колена.
 - d. *Бек.*
 1. Бек — это любой игрок Команды А, который не является линейным, и чья голова или плечи не находятся в плоскости линии пояса самого ближайшего к нему линейного игрока Команды А.
 2. Бек также является игроком, который находится в позиции для приема снэпа из рук в руки.
 3. Линейный игрок становится беком до снэпа, когда он передвигается на позицию бека и останавливается.

Пасующий игрок

СТАТЬЯ 5.

Пасующий игрок — это игрок, который бросает мяч вперед. Он является пасующим игроком с того времени, когда он выпускает мяч из рук, и до тех пор, пока пас не станет принятым, непринятым или не будет перехвачен, или пока игрок не начнет движение, чтобы принять дальнейшее участие в игре.

Игрок

СТАТЬЯ 6.

- a. Игрок — это один из участников игры, который не является запасным или замененным игроком, и на которого распространяются действия правил, когда он находится в пределах поля или за его пределами.
- b. Игрок в воздухе — это игрок, который не касается земли, так как выпрыгивает, подпрыгивает, ныряет, находится в контакте с соперником или с игроком своей команды и тому подобное, совершая движения, отличные от действий при обычном беге.
- c. Игрок, уходящий с поля — это покидающий поле игрок, заменяемый сменяющим его игроком.
- d. Товарищ по команде — это игрок той же команды.

Бегущий и игрок с мячом

СТАТЬЯ 7.

- a. Бегущий — это игрок, владеющий живым мячом или имитирующий, что он владеет живым мячом.
- b. Игрок с мячом — это бегущий, владеющий живым мячом.

Снэппер

СТАТЬЯ 8.

Снэппер — это игрок, который передает мяч снэпом. Такой игрок становится снэппером, когда занимает позицию позади мяча и касается или имитирует (рука(и) на уровне колен или ниже) касание мяча (Правило 7-1-3).

Запасной игрок

СТАТЬЯ 9.

- a. Легальный запасной игрок — это игрок, который заменяет другого игрока или занимающий свободную позицию во время интервала между попытками.
- b. Легальный запасной игрок, выходящий на замену, становится игроком в тот момент, когда он выходит на игровое поле или в зачетную зону и контактирует с одноклубниками или судьями, входит в хаул, занимает позицию в построении защиты или нападения, или принимает участие в розыгрыше.

Замененный игрок

СТАТЬЯ 10.

Замененный игрок — это игрок, принимавший участие в предыдущей попытке, смененный запасным игроком и покинувший игровое поле и зачетные зоны.

Свободная позиция

СТАТЬЯ 11.

Свободная позиция возникает, когда в игре принимают участие менее 11 игроков одной команды.

Дисквалифицированный игрок

СТАТЬЯ 12.

- a. Дисквалифицированный игрок — это игрок, который объявлен утратившим право на дальнейшее участие в игре.
- b. Дисквалифицированный игрок или тренер должен покинуть игровое пространство в сопровождении персонала своей команды до начала следующего розыгрыша. Он должен оставаться вне пределов видимости игрового поля под присмотром персонала своей команды до момента окончания игры .

Член команды

СТАТЬЯ 13.

Член команды — это член группы потенциальных игроков, одетых в форму и готовых к участию в игре или розыгрышах.

Незащищенный игрок

СТАТЬЯ 14.

Незащищенный игрок — это игрок, который ввиду своей физической позиции и концентрации максимально подвержен травмам. В спорной ситуации игрок считается незащищенным. Примеры незащищенных игроков включают в себя, но не ограничены:

- a. Игрок в момент выполнения паса или сразу после броска. **Определение также включает игрока нападения в пасовой стойке с фокусом внимания, направленным в поле.**
- b. Принимающий, пытающийся поймать пас вперед или готовящийся принять пас назад или только что поймавший его и еще не получивший возможность защитить себя или еще очевидно не ставшим игроком с мячом.
- c. Пробивающий игрок в момент или сразу после совершения удара, или во время полета мяча после удара, или во время возврата.
- d. Возвращающий во время попытки поймать или подобрать мяч, или только что поймавший или подобранный мяч, и еще не получивший возможность защитить себя или еще очевидно не ставшим игроком с мячом.
- e. Игрок, лежащий на земле.
- f. Игрок, очевидно не принимающий действия в розыгрыше.
- g. Игрок, против которого совершают блок со слепой стороны.
- h. Игрок с мячом, уже захваченный соперником, и чье максимальное продвижение вперед уже прекращено.
- i. Квотербек в любой момент после смены владения.
- j. Игрок с мячом, который очевидно отказывается от продвижения, и совершает подкат ногами вперед (так называемый слайд).

Игрок в пределах и за пределами игрового поля

СТАТЬЯ 15.

a За пределами игрового поля

1. Игрок находится за пределами игрового поля, когда любая часть его тела касается чего-либо, за исключением другого игрока или судьи за пределами ограничительной линии.
2. Игрок за пределами поля, находящийся в воздухе, остается за пределами поля до тех пор, пока не коснется земли в пределах поля без одновременного нахождения за его пределами.

b В пределах игрового поля

1. Игрок считается в пределах игрового поля, если он не находится за его пределами.
2. Игрок, находящийся в пределах игрового поля, который находится в воздухе, остается в пределах поля, пока не выйдет за них.

Тренер

СТАТЬЯ 16.

- a. Тренер – это лицо на которое распространяется действие настоящих Правил, и располагающееся в командной, тренерской зоне, пресс-боксе (или другом согласованном месте в пределах игрового пространства) наблюдающее за матчем и/или дающее указания игрокам или запасным игрокам.
- b. Игрок-тренер – это человек, являющийся тренером в момент нахождения в командной или тренерской зоне, и являющийся игроком или заменяющим в любом другом случае.

- с. Каждая команда должна назначить любого тренера в качестве главного тренера, указать его в своем ростере и представить рефери. Главный тренер, который подвергся удалению, может назначить нового главного тренера (Правило 9-2-6-d).

РАЗДЕЛ 28. Подножка

Подножка – это намеренное создание препятствия сопернику голенью или ступней в область ниже его коленей. (Правило 9-1-2-с).

РАЗДЕЛ 29. Устройства отсчета времени

Игровые часы

СТАТЬЯ 1.

Игровые часы – это любое устройство, которым пользуется соответствующий судья для отсчета времени игры.

Часы розыгрыша

СТАТЬЯ 2.

- а. На каждом стадионе в обоих концах игровой зоны должны быть установлены визуально заметные часы розыгрыша. Часы розыгрыша должны иметь возможность вести обратный отчет времени от 40 и 25 секунд. Они должны автоматически устанавливаться на отсчет 40 секунд и немедленно быть запущены оператором часов розыгрыша, когда любой судья подает сигнал о том, что мяч стал мертвым после розыгрыша.
- б. В любом другом случае часами розыгрыша может служить любое устройство отсчета времени, управляемое соответствующим судьей, способное осуществлять отсчет 40/25 секунд с момента окончания предыдущего розыгрыша или объявления мяча готовым к игре и до момента введения мяча в игру.

РАЗДЕЛ 30. Классификация розыгрышей

Розыгрыш пасом вперед

СТАТЬЯ 1.

Легальный розыгрыш пасом вперед – это временной интервал между снэпом и моментом, когда легальный пас вперед пойман, не пойман или перехвачен.

Розыгрыш свободным ударом

СТАТЬЯ 2.

Розыгрыш свободным ударом – это временной интервал, начинающийся с момента, когда нанесен легальный удар по мячу, до момента, когда мячом завладевает игрок или мяч объявляется мертвым согласно правилам.

Розыгрыш ударом из схватки

СТАТЬЯ 3.

Розыгрыш ударом из схватки – это временной интервал между снэпом и тем моментом, когда мяч, выбитый ударом из схватки, оказывается во владении игрока или мяч объявляется мертвым согласно правилам.

Выносной розыгрыш и вынос

СТАТЬЯ 4.

- a. Выносной розыгрыш — это любое действие с живым мячом, отличное от такого, которое происходит во время розыгрыша свободным ударом, розыгрыша ударом по мячу из схватки или розыгрыша легальным пасом вперед.
- b. Выносом называется часть выносного розыгрыша, в момент которого игрок с мячом владеет мячом.
- c. Если игрок с мячом утрачивает владение в результате фамбла, паса назад или нелегального паса вперед, то точкой, где заканчивается вынос (Правило 2-25-8), считается та ярдовая линия, на которой игрок с мячом потерял владение. Выносной розыгрыш включает в себя сам вынос и действия при свободном мяче до того, как игрок получает или восстанавливает владение или мяч объявляется мертвым согласно правилам (У.Р. 2-30-4-I и II).
- d. Новый выносной розыгрыш начинается, когда игрок получает или восстанавливает владение мячом.

Утвержденное Решение 2-30-4

- I. A21 ловит мяч, брошенный пасом вперед, находясь коленями на земле. В процессе паса совершается грубость против пасующего. **РЕШЕНИЕ:** Ловля, совершенная игроком A21, начинает выносной розыгрыш, который тут же заканчивается. Штраф 15 ярдов с точки окончания выноса, 1-я попытка Команды А. [См. также 2-30-4-с]
- II. 3-я и 10. A21 ловит мяч, брошенный пасом вперед и, после набора 9 ярдов, теряет его в результате фамбла после захвата. Мяч накрывает игрок A24, который находится на земле в 5 ярдах впереди от места фамбла. В процессе паса совершается грубость против пасующего. **РЕШЕНИЕ:** Штраф 15 ярдов с точки подбора, выполненного игроком A24 (точка окончания последнего выноса), 1-я попытка Команды А. [См. также 2-30-4-с]

Результат розыгрыша

СТАТЬЯ 5.

Результат розыгрыша — это игровая ситуация, когда мяч становится мёртвым и до момента применения штрафных санкций за любые фолы и нарушения, произошедших во время этого розыгрыша.

РАЗДЕЛ 31. Зоны поля

Поле

СТАТЬЯ 1.

Поле — это область, расположенная внутри границ зоны безопасности, которая включает в себя эти границы, а также командные зоны и пространство над ними (*Исключение:* заграждения, расположенные над полем).

Игровое поле

СТАТЬЯ 2.

Игровое поле — это область, ограниченная боковыми иговыми линиями.

Зачетные зоны

СТАТЬЯ 3.

- a. Зачетная зона – это прямоугольная зона на обоих концах поля, расположенная между голевой линией, боковыми линиями и конечной линией.
- b. Голевая линия и пилоны на ней является частью зачетной зоны.
- c. Зачетной зоной команды называется зачетная зона, которую защищает эта команда. (У.Р. 8-5-1:VII и У.Р. 8-6-1:I)

Игровая поверхность

СТАТЬЯ 4.

Игровая поверхность – это материал или вещество, находящееся на игровом поле, включая зачетные зоны.

Игровое пространство

СТАТЬЯ 5.

Игровое пространство – это область внутри стадиона, крытого манежа, трибунами, ограждениями или другими конструкциями. (*Исключение:* Игровое табло, не считаются находящимися в огражденном игровом пространстве). Если отсутствует стадион, крытый манеж или трибуны, то игровым пространством является область, с которой видно игровое поле, или слышны звуки, доносящиеся с игрового поля. (У.Р. 9-2-6-b и 9-2-7)

Боковая зона

СТАТЬЯ 6.

Боковая зона – это зона, расположенная между хэш-марками и ближайшей боковой линией.

РАЗДЕЛ 32. Драка

СТАТЬЯ 1.

Драка, это любая попытка игрока, тренера или члена команды, одетого в форму, ударить соперника способом, который не имеет никакого отношения к игре в футбол. Примеры таких действий включают в себя, но не ограничиваются:

- a. Попытка ударить соперника рукой(-ами), кистью(-ями), ногой(-ами) или стопой (-ями), даже если не было контакта.
- b. Неспортивное действие по отношению к сопернику, провоцирующее его на драку (Правило 9-2-1 и 9-5-1).

РАЗДЕЛ 33. Принцип “3-и-1”

Принцип “3-и-1” используют для исполнения штрафных санкций, когда в формулировке штрафа за фол не указана точка исполнения. Применение данного принципа описано в Правиле 10-2-2-с.

РАЗДЕЛ 34. Конверт

СТАТЬЯ 1.

- a. Конверт – это прямоугольная зона, границей которой является нейтральная зона, две линии, параллельные боковым линиям, находящиеся в пяти ярдах от центрального

линейного игрока нападения и конечной линии Команды А. (См. Приложение D.)

b. Конверт исчезает, когда мяч его покидает.

РАЗДЕЛ 35. Таргетинг

СТАТЬЯ 1.

“Таргетинг” означает выцеливание соперника с целью нанесения сильного удара, очевидно выходящего за пределы легальной блокировки, захвата или игры в мяч. Некоторые признаки таргетинга включают в себя, но не ограничиваются:

- a. Выпрыгивание вперед и (или) вверх по направлению к сопернику с целью нанесения акцентированного удара любой частью тела в область головы или шеи.
- b. Резкий рывок вперед и (или) вверх по направлению к сопернику из низкой стойки с целью нанесения акцентированного удара в область головы или шеи, даже если одна или обе ноги находятся на земле.
- c. Движение по направлению к сопернику с выставленным вперед шлемом, плечом, предплечьем, кулаком, рукой или локтем с целью нанесения акцентированного удара в область головы или шеи.
- d. Опускание головы перед контактом в намерении нанести сопернику акцентированный удар короной шлема.

ПРАВИЛО 3

Периоды, временные факторы и замены игроков

РАЗДЕЛ 1. Начало каждой четверти

Время перед матчем, первая и третья четверть

СТАТЬЯ 1.

- a. До начала матча, во время разминки, команды должны оставаться на своей половине поля; обычно, половина поля, это расстояние с центральной линии до 5-ярдовой линии в левую сторону, если смотреть из своей командной зоны.
- b. Как только любой член команды входит на территорию игрового пространства до того, как судьи выводят капитанов для проведения жеребьевки, главный тренер или ассистент тренера этой команды обязан присутствовать на поле.
- c. Когда члены команды присутствуют на территории игрового пространства, ответственность за которое переходит судейской бригаде, они обязаны носить свои джерси с различимыми номерами. Любой игрок без свободно читаемого номера должен покинуть игровое пространство.
- d. Каждая половина матча начинается с начального удара.
- e. За 3 минуты до запланированного начала игры рефери должен подбросить монету на середине поля в присутствии не более 4 полевых капитанов от каждой команды и еще одного судьи, попросив при этом первым назвать сторону монеты капитана команды, играющей в гостях. Перед началом второй половины рефери узнает выбор команд относительно второй половины игры.
- f. Во время жеребьевки каждая команда должна оставаться в своей командной зоне. Жеребьевка начинается, когда капитаны пересекают боковую линию, и заканчивается, когда они возвращаются обратно.

ШТРАФ — [f] 5 ярдов с точки начала следующего розыгрыша [S19:IPR].

- g. Победитель жеребьевки должен выбрать один из следующих вариантов:
 1. Назначить, какая команда будет пробивать начальный удар.
 2. Назначить, какую голевую линию будет защищать его команда.
 3. Отложить свое решение на вторую половину игры.
- h. После этого команда, проигравшая жеребьевку, выбирает из первого или второго оставшихся вариантов.
- i. Если команда, выигравшая жеребьевку, выбирает вариант 3, то после того, как ее соперник сделает свой выбор, команда-победитель жеребьевки выбирает оставшийся вариант (1 или 2).

- j. На вторую половину команда, проигравшая жеребьевку, или команда, победившая в жеребьевке и выбравшая вариант 3, выбирает между первым и вторым вариантом. Команда-соперник должна принять оставшийся вариант.

Утвержденное Решение 3-1-1

- l. После того, как полномочия за проведение матча перешли судьям, несколько игроков домашней команды входят на территорию игрового пространства без своих джерси, и у них не видно читаемых номеров. **РЕШЕНИЕ:** Игроки без своих джерси или читаемых номеров должны немедленно покинуть игровое пространство. Главный тренер или помощник тренера на поле должны помочь с разрешением этой ситуации.

Вторая и четвертая четверти

СТАТЬЯ 2.

Между первой и второй четвертями, а также между третьей и четвертой четвертями команды меняются сторонами поля.

- a. Мяч должен быть перемещен на точку, точно соответствующую его положению по отношению к голевым и боковым линиям в конце предыдущей четверти.
- b. Владение мячом, номер попытки и дистанция, которую нужно пройти, должны оставаться неизменными.

Дополнительные периоды

СТАТЬЯ 3.

Если по истечении четырех четвертей счет в игре равный, используется система дополнительных периодов МФАФ. (*Исключение:* ∇ организационный комитет соревнований может отказаться от такой системы в случае, когда счет является равным в конце последнего матча сезона. В таком случае матч должен быть признан завершенным, а счет – равным).

Правила игры в футбол МФАФ действуют по следующим исключениям:

- a. Сразу после завершения четвертой четверти судьи должны попросить обе команды вернуться в свои командные зоны. Судьи собираются на 50-ти ярдовой линии и обсудить процедуры выявления победителя.
- b. Судьи сопровождают капитанов (Правило 3-1-1) до центра поля для проведения жеребьевки. Рефери подбрасывает монету на середине поля в присутствии не более 4 капитанов от каждой команды и еще одного судьи, при этом просит первым назвать сторону монеты капитана команды, играющей в гостях. Победитель жеребьевки делает выбор одного из следующих вариантов, без возможности отложить решение:
1. Нападение или защита. Если он выбирает нападение, то первая серия владения команды нападения начинается с 25-ти ярдовой линии соперника.
 2. Какая сторона поля будет использована во время обеих серий этого овертайма.
- c. Проигравший жеребьевку делает оставшийся выбор для первого дополнительного периода и имеет право первого выбора из двух вариантов в последующих четных дополнительных периодах.
- d. *Определение.* Дополнительный период должен состоять из двух серий владений, в котором каждая команда должна вводить мяч в игру снэпом с одной из двух внутренних хэш-линий или с любой точки между ними на 25-ти ярдовой линии соперника (за исключением случаев, когда мяч перенесен в результате применения штрафа); это означает 25-ти ярдовую линию соперника. Снэп осуществляется с точки,

расположенной между хэш-линиями, за исключением тех случаев, когда команда нападения до подачи сигнала «готов к игре» выбирает другое положение на или между хэш-линиями. После подачи сигнала «готов к игре» положение мяча можно изменить, только взяв командный тайм-аут, или если этому действию не предшествовал фол Команды А или взаимный фол.

- e. *Серия владения.* Во время серии каждая команда сохраняет мяч до тех пор, пока не заработает очки или не сможет заработать первую попытку. После смены командного владения мяч остается живым до тех пор, пока его не объявят мертвым. Однако Команде А не может быть засчитана первая попытка, если она снова завладевает мячом после смены командного владения (**У.Р. 3-1-3:1-IX**). Начиная с 3-го дополнительного периода каждое командное владение становится одним розыгрышем в два очка с 3-х ярдовой линии соперника, если мяч не должен быть переставлен в результате нарушения. Наименования Команд А и В определены правилом 2-27-1.
- f. *Счет.* Команда, заработавшая наибольшее количество очков во время обычных и дополнительных периодов, объявляется победителем. В каждом дополнительном периоде количество серий у каждой команды должно быть равным, как это определено пунктом (e) выше, кроме случаев, когда Команда В зарабатывает очки в этом периоде не во время реализации Команды А. Начиная со 2-го дополнительного периода команда, заработавшая тачдаун, должна выполнять 2-очковую реализацию. Попытка 1-очковой реализации Команды А не запрещается, однако очко за нее команде не начисляется (**У.Р. 3-1-3:X**).
- g. Фолы, совершенные после смены командного владения, рассматриваются по-особому (Правило 10-2-7). (**У.Р. 3-1-3:XI-XIV**)
- h. *Тайм-ауты.* Каждой команде предоставляется один тайм-аут на каждый дополнительный период. Тайм-ауты, не использованные в течение основных периодов, не могут быть перенесены в дополнительные периоды. Тайм-ауты, неиспользованные во время одного дополнительного периода, не могут быть перенесены в следующий дополнительный период. Тайм-ауты, взятые между периодами, снимаются в следующем периоде. Радио- и телевизионные тайм-ауты разрешаются только между дополнительными периодами (первым и вторым, вторым и третьим, и т. д.). Командные тайм-ауты не могут продлеваться для радио или телевизионных целей. Любой дополнительный период начинается, когда мяч впервые передают снэпом.
- i. При отсутствии тайм-аутов для СМИ после второго и четвертого дополнительного периода назначается обязательный 2-х минутный перерыв.

Утвержденное Решение 3-1-3

- I. (Не на реализации) Команда В заносит тачдаун после перехвата мяча, брошенного пасом вперед, или после перехвата, или подбора паса назад, или фамбла, или в результате возврата мяча, заблокированного при попытке пробить филд-гол. **РЕШЕНИЕ:** Период и матч завершаются, Команда В признается победителем. [См. также 3-1-3-е]
- II. Во время первой серии владения периода Команда В перехватывает пас вперед, перехватывает или подбирает фамбл или пас назад и не заносит тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** Серия владения Команды А завершается, владение переходит Команде В. Команда В становится Командой А в момент объявления мяча готовым к игре. [См. Также 3-1-3-е]
- III. Во время первой серии владения периода попытка Команды А пробить филд-гол блокируется, и мяч не пересекает нейтральную зону. Игрок Команды А подбирает мяч и забегает в зачетную зону соперника. **РЕШЕНИЕ:** Шесть очков Команде А. Команда В начинает свою серию владения после реализации Команды А. [См. также 3-1-3-е]

- IV. Попытка Команды А пробить филд-гол заблокирована, мяч не пересек нейтральную зону. A23 подбирает мяч, и соперник останавливает его за линией цели. **РЕШЕНИЕ:** Команда А сохраняет мяч и продолжает серию владения. 1-я и 10. [См. Также 3-1-3-е]
- V. Во время первой, второй или третьей попытки филд-гол Команды А заблокирован, мяч не пересекает нейтральную зону. A23 подбирает мяч, и соперником останавливает его рядом с линией цели. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А, следующая попытка. [См. также на 3-1-3-е]
- VI. Во время первой серии владения периода Команда В получает владение, а затем теряет его, в результате чего Команда А (а) заносит тачдаун; (b) не заносит тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** (а) Тачдаун засчитывается. В обоих случаях (а) и (b) владение Командой А заканчивается, Команда В начинает свою серию владения. [См. также на 3-1-3-е]
- VII. Во время первой серии владения периода Команда А на второй попытке совершает фамбл в зачетной зоне Команды В. Команда В подбирает мяч и останавливает его в своей зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Владение Команды А закончено. Переход серии владения Команде В. [См. также 3-1-3-е]
- VIII. Во время первой серии владения периода В10 перехватывает пас вперед на 6-ти ярдовой линии своей команды и останавливает его в своей зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, два очка Команде А. Окончание серии владения Команды А. Команда В вводит мяч в игру с 25-ти ярдовой линии той же половины поля, 1-я и 10. [См. также 3-1-3-е]
- IX. Мяч, выбитый Командой А в попытке забить филд-гол, нетронутым пересекает нейтральную зону, а затем В17 в попытке поймать его совершает мафф на 5-ти ярдовой линии. A75 подбирает мяч на 3-х ярдовой линии. **РЕШЕНИЕ:** продолжение серии владения Команды А; 1-я попытка с 3-х ярдовой линии. [См. также 3-1-3-е]
- X. В первой серии владения периода Команда А заносит тачдаун. Во время реализации Команда В перехватывает мяч и возвращает его в зачетную зону соперника, заработав таким образом двух-очковый тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** Владение переходит Команде В, которая начинает розыгрыш с 25-ти ярдовой линии. Счет в овертайме 6-2 в пользу Команды А. [См. также 3-1-3-f]
- XI. После завершения серии владения Команды А Команда В получает штраф за персональный фол на мертвом мяче. **РЕШЕНИЕ:** Команда В начинает свою серию владения с 40-ярдовой линии, 1-я и 10. [См. также 3-1-3-g]
- XII. Во время первой серии владения периода А12 выполняет пас вперед, при этом Команда А получает флаг за нелегальный шифт. В25 перехватывает пас, а В38 совершает (а) подсечку или (b) грубый персональный фол до того, как В25 успевает пересечь зачетную линию Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Начисления очков не происходит. Фолы взаимно сокращаются, попытка не повторяется. Владение Команды А заканчивается, и серия владения Команды В начнется с 40-ярдовой линии; в случае (b) игрок В38 удаляется с поля. [См. также 3-1-3-g]
- XIII. Во время второй серии владения первого периода В25 перехватывает мяч и заносит его в зачетную зону соперника. Во время выноса В79 совершает подсечку в середине поля. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун не засчитывается. Матч завершается, либо начинается следующий дополнительный период с 1-й и 10 либо на 12.5-ярдовой линии, либо с 40-ярдовой отметки, т.к. штраф подлежит переносу. [См. также 3-1-3-g]
- XIV. Во время первой серии владения В37 перехватывает пас вперед, и имея пустое поле до голевой линии Команды А показывает непристойный жест в адрес ближайшего к нему соперника. **РЕШЕНИЕ:** Набранные Командой В очки отменяются, штраф подлежит переносу. Команда В начинает серию владения с 40-ярдовой линии, 1-я и 10 (Правила 3-1-3, 10-2-7-а и 10-2-7-б). [См. также 3-1-3-g]

РАЗДЕЛ 2. Игровое время и перерывы

Продолжительность четвертей и перерывов

СТАТЬЯ 1.

Общее игровое время в матчах составляет 48 минут и делится на 4 четверти по 12 минут каждая, с перерывом в 1 минуту между первой и второй четвертью (первая половина) и между третьей и четвертой (вторая половина) (*Исключение:* Перерыв в 1 минуту между первой и второй, а также между третьей и четвертой четвертям может быть увеличен для радио и телевизионных тайм-аутов).

∇ Организационный комитет соревнований или национальная федерация имеют право установить иную максимальную продолжительность матчей в 60, 48, 40 или 32 минуты, при условии, что все четверти матча будут длиться равное количество времени.

- a. Четверть не может закончиться до того, как мяч не будет объявлен мертвым, или судья не объявит четверть завершенной [S14]
- b. ∅ Перерыв между половинами должен длиться 20 минут, за исключением тех случаев, когда до начала матча, по взаимному согласию обеих команд и организационного комитета соревнований, он изменяется в большую или меньшую сторону. Сразу после окончания второй четверти рефери должен объявить перерыв и дать сигнал для запуска игровых часов [S2].
- c. § Настоятельно рекомендуется начинать матч не менее чем за 4 часа до наступления темноты (определяется в соответствии с временем заката в данном регионе или временем, в которое обычно включается уличное освещение).
- d. Если матч, отложенный на 5 или более минут, начинается за 3.5 часа до наступления темноты, игровое время должно быть сокращено до 48 или менее минут (**У.Р. 3-2-1: I**).
- e. Если матч, отложенный на 5 или более минут, начинается менее чем за 3 часа до наступления темноты, игровое время должно быть сокращено до 40 или менее минут (**У.Р. 3-2-1: I**).

Утвержденное Решение 3-2-1

- i. Согласно расписанию, матч должен начаться за 3 часа до наступления темноты. (a) Начальный удар, открывающий матч, выполняется вовремя. (b) Пробитие начального удара, открывающего мяч, задерживается на 5 или более минут. **РЕШЕНИЕ:** (a) Матч должен длиться запланированное организационным комитетом количество времени (48 минут по умолчанию). (b) Игровое время должно быть сокращено до 40 или менее минут. [См. также 3-2-1-d, 3-2-1-e]

Корректировка времени

СТАТЬЯ 2.

Перед началом игры рефери имеет право сократить игровое время и перерыв между половинами, если считает, что наступление темноты, или другие факторы могут помешать матчу. Продолжительность всех четвертей должна быть сокращена равномерно до начала матча.

- a. ∅ В любой момент в течение матча игровое время любого оставшейся четверти или четвертей, а также перерыва между половинами может быть сокращено по взаимному согласию главных тренеров и рефери. (**У.Р. 3-2-2-I**)
- b. Ошибки игровых часов могут быть скорректированы, но только в той четверти, в которой они произошли.

- c. Если рефери обладает достоверными сведениями относительно прошедшего времени, он переставляет их и запускает игровые часы заново.
- d. Ошибки времени на часах розыгрыша могут быть скорректированы рефери. После корректировки часы розыгрыша должны быть запущены вновь (Правило 2-29-2).
- e. Когда отсчет часов розыгрыша был прерван по каким-либо обстоятельствам, неподконтрольным обеим командам (без достоверных сведений часов розыгрыша относительно прошедшего времени), отсчет часов розыгрыша начинается заново, а игровые часы запускают в соответствии с **Правилом 3-2-4-b**.
- f. Когда согласно игровым часам в четверти остается менее 40 или 25 секунд, 40/25-секундные часы не включают. Часы розыгрыша должны быть установлены на соответствующее время (25 или 40 секунд) и стоять на паузе, показывая это значение все оставшееся время.
- g. Игровые часы нельзя останавливать, если часы розыгрыша были запущены в противоречии с вышеуказанным пунктом f.
- h. Корректировка времени для матчей с использованием видеоповторов осуществляется согласно **Правилу 12-2-2-a-10**.

Утвержденное Решение 3-2-2

- i. Счет после первой половины 56-0. Рефери и тренеры обеих команд пришли к единому мнению, что третья и четвертая четверти должны быть сокращены до 10 минут каждая. Тренеры также запрашивают, чтобы вторая половина игралась по правилам непрерывного отсчета игровых часов, то есть чтобы игровые часы не останавливались. **РЕШЕНИЕ:** Время каждой из оставшихся четвертей может быть сокращено до 10 минут. Решение о том, использовать ли правило о непрерывном отсчете времени, зависит от регламента проведения соревнований, согласно **Правилу 3-3-2**. Если **Правило 3-3-2** не действует, обычные правила игрового времени будут действовать всю игру. [См. также **3-2-2-a**]

Увеличение продолжительности четвертей

СТАТЬЯ 3.

- a. Четверть должна быть продлена для неограниченной временем попытки в тех случаях, когда во время попытки истекает игровое время и возникает одно или несколько из следующих обстоятельств (при условии, что не действуют правила о непрерывном отсчете игрового времени) (**У.Р. 3-2-3:I-VIII**):
 - 1. Принимается штраф за фол(-ы) на живом мяче (**Исключение:** Правила 10-2-5-a и 10-2-5-d). По выбору команды, которая не совершала фол, четверть *не* продлевается, если фол совершен командой во владении и штраф предусматривает потерю попытки (**У.Р. 3-2-3-VIII**).
 - 2. По выбору команды, которая не совершала фол, принято нарушение за нелегальное касание.
 - 3. Были совершены взаимные фолы.
 - 4. Судья непреднамеренно подал сигнал свистком или сигнал «мертвый мяч».
- b. Если во время неограниченной временем попытки возникают обстоятельства^x, описанные в пунктах 1, 2 или 3 **Правила 3-2-3-a** (см. выше), то такая попытка повторяется.
- c. Если в попытке, в которой истекает время, был занесен тачдаун, четверть продлевается для розыгрыша реализации (**Исключение:** **Правило 8-3-2-a**).

Утвержденное Решение 3-2-3

- I. Во время добавленного времени периода после объявления мяча готовым к игре и до момента снэпа Команда А совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Фол на мертвом мяче. Команда А получает штраф за фол и имеет право завершить попытку. [См. также 3-2-3-а]
- II. В течение свободного удара, исполняемого Командой А, время периода заканчивается. В момент выполнения удара игрок А1 находится в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки, с точки окончания выноса Команды В или точки тачбека; период продлевается. Повтор свободного удара или попытка без учета времени для Команды В. [См. также 3-2-3-а]
- III. В течение попытки Команды А пробить филд-гол время периода истекает. Игрок Команды В находился в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки, период продлевается (Правила 10-2-2-d-4-а). [См. также 3-2-3-а]
- IV. (Не на реализации) игрок Команды А создает помеху возможности поймать пробитый ударом мяч в течение попытки, в которой истекло время. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов с точки совершения фола. Период продлевается. [См. также 3-2-3-а]
- V. Команда А заносит тачдаун в течение попытки, в которой истекло время. После занесения тачдауна, но до начала исполнения реализации, любая команда совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Время периода увеличивается только для исполнения реализации. Штраф может быть применен на реализации, на последующем начальном ударе следующей четверти или на точке начала розыгрыша в дополнительном периоде. [См. также 10-2-5-с, 3-2-3-а]
- VI. Команда А заносит тачдаун в течение попытки, в которой истекло время. Во время успешной реализации Команды А Команда В совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Период не продлевается для исполнения начального удара. Команда А может принять штраф и повторить попытку или отклонить его и принять счет. Штрафы за персональные фолы и фолы за неспортивное поведение подлежат переносу на последующий начальный удар. В дополнительном периоде штрафы за такие фолы назначаются с точки окончания розыгрыша. [См. также 10-2-5-е, 3-2-3-а, 8-3-3-b-1]
- VII. Команда А заносит тачдаун в течение попытки, в которой истекло время. После окончания реализации любая команда совершает фол на мертвом мяче. **РЕШЕНИЕ:** Реализация может быть переиграна ввиду принятого штрафа за фол на живом мяче, возникшего во время реализации; штраф за фол на мертвом мяче также должен быть применен при повторе реализации. Для исполнения штрафа за фол на мертвом мяче период не продлевается. Если команда приняла штраф за фол, он должен быть применен на начальном ударе, открывающем следующую четверть, или на точке окончания розыгрыша, если фол был совершен в дополнительном периоде. [См. также 10-2-5-е, 3-2-3-а, 8-3-3-d-2, 8-3-5]
- VIII. Время первой половины заканчивается на розыгрыше, в котором А12, находясь впереди от нейтральной зоны, выполняет пас, который ловит игрок А88, находящийся в зачетной зоне Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Команда В принимает штраф и тем самым отменяет набор очков. По выбору команды, которая не совершала фол, период не продлевается, поскольку штраф включает потерю попытки. Первая половина заканчивается. [См. также 3-2-3-а-1, 3-2-3-а]

Устройства отсчета времени

СТАТЬЯ 4.

- a. *Игровые часы.* Игровое время измеряется игровыми часами, которыми могут быть либо секундомер, находящийся у лайн-джаджа, бек-джаджа, филд-джаджа или сайд-джаджа, либо игровые часы, которые контролирует ассистент под руководством соответствующего судьи. Тип игровых часов определяет административный персонал матча. Игровые часы не должны показывать доли секунды.
- b. *40-секундные часы.*
 1. Когда судья дает сигнал о том, что мяч стал мертвым, часы розыгрыша должны начать отсчет 40 секунд.

2. Если отсчет 40 секунд не был начат или был прерван по причине, не зависящей от действий судьи или оператора часов розыгрыша (например, сбой часов), рефери должен остановить игровые часы и дать сигнал (обе ладони вверх над головой, движение руками вверх-вниз) о том, что часы розыгрыша необходимо перезапустить и незамедлительно начать 40-секундный отсчет.
 3. Когда 40-секундные часы запущены, но по истечении 20 секунд мяч не готов к снэпу, рефери должен объявить тайм-аут и сигнализировать, что часы розыгрыша необходимо установить на отсчет 25 секунд. Когда матч должен быть возобновлен, рефери дает сигнал «готов к игре» [S1], и часы розыгрыша начинают отсчет 25 секунд. Игровые часы запускаются в момент снэпа, если они уже не были запущены, когда рефери объявлял тайм-аут; в этом случае они запускаются по сигналу рефери (Правило 3-3-2-f). (У.Р. 3-2-4:I и II)
- c. *25-секундные часы.* Если какой-либо судья подает сигнал об остановке игровых часов по любой из следующих причин, то рефери должен сигнализировать (одна открытая ладонь над головой, движение вверх-вниз), что часы должны быть установлены на 25 секунд:
1. Назначение штрафных санкций.
 2. Командный тайм-аут.
 3. Тайм-аут для СМИ.
 4. Тайм-аут по причине травмы или утраты шлема со стороны игрока команды нападения. Часы розыгрыша устанавливаются на 40 секунд по причине травмы или утраты шлема со стороны игрока команды защиты, или в случае, если травмы или утраты шлемов происходят в обеих командах. Это правило вступает в силу только в том случае, если травма/утрата шлема — это единственная причина для остановки часов.
 5. Измерения.
 6. Команда В получила право на 1-ю попытку, кроме такой ситуации после свободного удара.
 7. После завершения попытки при котором происходит пробитие по мячу, за исключением свободного удара, когда Команда В следующей вводит мяч в игру снэпом.
- | |
|--|
| 8. Набор очков, кроме тачдауна Команды А (не во время реализации). |
|--|
9. Начало каждой четверти.
 10. Начало командной серии владения в дополнительном периоде.
 11. Просмотр видеоповтора.
 12. Другая административная остановка. ×
- Когда матч должен быть возобновлен, рефери дает сигнал «готов к игре» [S1], и часы розыгрыша начинают отсчет 25 секунд.
- d. *Сбой устройства.* Если визуальное 40/25-секундное устройство отсчета времени перестает работать корректно, рефери должен немедленно уведомить об этом обоих тренеров, и оба устройства для демонстрации времени должны быть отключены.

Утвержденное Решение 3-2-4

- I. Когда мяч объявлен мертвым после выносной попытки, закончившийся выходом за пределы поля, 40 секундный отсчет времени начался. Ампаир принимает мяч от линейного судьи, и устанавливая его на землю видит, что мяч нелегальный. Он возвращает мяч линейному судье, который пытается взять мяч **у боллбоя**. **РЕШЕНИЕ:** Если часы розыгрыша показывают 20 секунд или меньше, до того времени как легальный мяч будет получен с бровки и будет готовым к игре рефери объявляет сигнал остановки времени и сигнал сбросить часы на 25 секунд. Когда легальный мяч будет готов к игре он дает сигнал о запуске часов розыгрыша и часов игры. [См. также 3-2-4-b-3]
- II. Когда мяч объявлен мертвым после выносной попытки, закончившийся выходом за боковую зону, у судей возникают трудности по доставке мяча внутрь хэш-марки. Часы розыгрыша показывают чуть больше 20 секунд и ампаир устанавливает мяч на землю, и через короткое время судьи готовы к розыгрышу. Часы показывают немного меньше 20 секунд, когда ампаир отходит от мяча. **РЕШЕНИЕ:** Без остановки часов рефери дает сигнал "памп", чтобы часы розыгрыша начали 25 секундный отсчет. Если часы быстро устанавливаются на 25, то игровые часы не останавливаются. Если оператор часов быстро не отвечает рефери подтверждающим сигналом, то рефери объявляет сигнал остановки времени, сигнал сброса часов розыгрыша на 25 секунд и затем сигнал о запуске часов розыгрыша и часов игры. [См. также 3-2-4-b-3]
- III. Команда А заносит тачдаун и часы розыгрыша начинают 40 секундный отсчет. Без остановки игры рефери получает подтверждение от видео судьи о том, что тачдаун занесен верно. Часы розыгрыша показывают: (а) 20 или более секунд, или (b) 19 или менее секунд. **РЕШЕНИЕ:** Рефери (а) дает сигнал центр-джаджу **или ампайру** о разрешении произвести снэп. (b) дает сигнал об установке часов розыгрыша на 25 секунд, и затем сигнал центр-джаджу **или ампайру** о разрешении произвести снэп.
- IV. Команда А заносит тачдаун и часы розыгрыша начинают 40 секундный отсчет. Когда остается менее 25 секунд на розыгрыш Тренер Команды А, или капитан просит переставить мяч на левый хэш-марк. **РЕШЕНИЕ:** Судьи не должны удовлетворять данный запрос. Команда А может взять таймаут для перестановки мяча, если этому не предшествует фол команды А, или взаимно сокращающиеся фолы.

Минимальное время на розыгрыш после спайка**СТАТЬЯ 5.**

- a. В ситуации, если игровые часы останавливаются и должны быть запущены по сигналу рефери "готов к игре", а до конца четверти остается 3 секунды или более, то команда нападения может рассчитывать на то, что может бросить мяч в землю (совершить спайк) (Правило 7-3-2-f) и иметь при этом достаточно времени на еще один розыгрыш.
- b. В случае, если на часах остается 2 секунды или 1 секунда, времени остается лишь на один розыгрыш. (У.Р. 3-2-5:1)

Утвержденное Решение 3-2-5

- I. В конце четверти Команда А, оставшись без тайм-аутов, набирает первую попытку, тем самым останавливая часы, которые показывают 0:03. Команда А намеревается совершить спайк, чтобы сыграть дополнительный розыгрыш. В определенный момент рефери подает сигнал свистком и показывает сигнал "готов к игре", чем запускает игровые часы. Квотербек принимает снэп, поднимает мяч высоко над головой прежде, чем бросить его в землю. Игровые часы показывают 0:00. **РЕШЕНИЕ:** Время в четверти истекло. Хотя часы и показывали 3 секунды до того, как рефери их запустил, эта ситуация не гарантирует, что у нападения будет время еще на один розыгрыш после спайка. Нападение должно в темпе выполнять спайк. [См. также 3-2-5-b]

РАЗДЕЛ 3. Тайм-ауты: Запуск и Остановка Часов

Тайм-аут

СТАТЬЯ 1.

- a. Судья обязан подать сигнал тайм-аута, когда правилами предусмотрена остановка часов, или когда тайм-аут взяла одна из команд или тайм-аут взял рефери. Другие судьи должны продублировать сигнал тайм-аута. Рефери может объявить тайм-аут на свое усмотрение в случае непредвиденных обстоятельств, не описанных в правилах. **(У.Р. 3-3-1:IV)**
- b. Если командные тайм-ауты исчерпаны и команда просит тайм-аут, судья не должен удовлетворять такой запрос (Правило 3-3-4).
- c. Как только игра началась, игроки не должны разминаться с мячом на игровом поле или в зачетных зонах, за исключением перерывов между половинами.

Утвержденное Решение 3-3-1

- I. 3-я и 2.5, игрок А45 пройдя три ярда, совершает фамбл. Судьи сразу не могут установить, где и кем был подобран мяч, поэтому лайн-джадж подает сигнал остановки часов, чтобы определить позицию мяча. А45 оказывается во владении с мячом и он (а) не дошел до линии цели или (b) дошел до линии цели. **РЕШЕНИЕ:** 40 секунд запустятся, когда мяч будет объявлен мертвым. (а) Рефери немедленно подаст сигнал о запуске игровых часов. (b) Игровые часы пойдут по сигналу рефери, когда мяч будет готов к игре.
- II. 2-я и 14, игрок А45 прошел шесть ярдов, после чего был остановлен, всё еще находясь во владении. Лайнсмен, перепутав начало цепи с линией цели, подает неправильный сигнал остановки часов. **РЕШЕНИЕ:** Как только ошибка будет обнаружена, любой судья должен немедленно подать сигнал о запуске игровых часов.
- III. Команда А совершает фамбл или мяч становится свободным после паса назад. Несколько игроков ныряют за мячом, устроив «свалку». **РЕШЕНИЕ:** Ближайший судья, который контролирует точку окончания розыгрыша, должен подать сигнал остановки часов и запустить 40-секунд. Точно установив, кто накрыл мяч, рефери должен указать направление следующего розыгрыша и запустить игровые часы (а) немедленно, если Команда А оказалась во владении вблизи своей линии цели (не заработав первую попытку), или (b) по снапу, если Команда В накрыла мяч. [См. также 3-3-2-е-8]
- IV. Если рвутся шнурки на бутсах, шнурки на каркасе, джерси, игровой номер или ломается экипировка. **РЕШЕНИЕ:** Судейский тайм-аут не предусмотрен для ремонта или замены экипировки. [См. также 3-3-1-а]

Запуск и Остановка Часов

СТАТЬЯ 2.

∇ Если разница в счёте становится больше 34 очков, применяется *правило о непрерывном отсчете игрового времени*. Игровые часы останавливаются только в случаях, помеченных (*). В остальных перечисленных случаях, игровые часы не останавливаются.

Организационный комитет соревнований может внести следующие поправки:

1. полностью отказаться от правила о непрерывном отсчете игрового времени;
2. отказаться от данного правила только в первой половине;
3. применять правило о непрерывном отсчете игрового времени лишь по истечении 2 часов 15 минут после начального удара, но только для игр, которые транслируются в прямом эфире;
4. сократить необходимую разницу в счете, установив ее равной или менее 34 очков.

- a. *Свободный удар.* После того, как мяч был пробит свободным ударом, игровые часы должны быть запущены по сигналу судьи после легального касания мяча в пределах поля или когда мяч пересечет голевую линию после легального касания мяча игроком Команды В в своей зачетной зоне. Часы остановятся по сигналу судьи, когда мяч станет мертвым согласно правилам. **(У.Р. 3-3-2:VII)**
- b. *Попытка из схватки.* В начале периода, который начинается попыткой из схватки, игровые часы должны быть запущены по легальному снэпу. В остальных случаях, игровые часы должны быть запущены по легальному снэпу (Правило 3-3-2-d) или по сигналу рефери (Правило 3-3-2-e). Игровые часы не должны идти во время реализации, если добавлено время к четверти или в дополнительном периоде. **(У.Р. 3-3-2:I-IV)**
- c. *После набора очков.* Игровые часы останавливаются по сигналу судьи после тачдауна, филд-гола или сейфти. Затем, вновь запускаются, как указано в пункте (a) выше. Но если был принят штраф, который отменяет набор очков или попытку нужно повторить, часы запустятся по легальному снэпу.
- d. *Запуск часов по снэпу.* Во всех нижеприведенных случаях, игровые часы останавливаются по сигналу судьи. Если следующий розыгрыш начинается со снэпа, игровые часы будут запущены по снэпу:
1. Тачбек (при условии, что в следующем розыгрыше команда В будет вводить мяч в игру снэпом).
 2. Когда остается менее 2 минут до конца половины и игрок с мячом Команды А выходит за пределы поля или совершает фамбл или пас назад, который выходит за пределы поля. **(Исключение:** после фамбла вперед Команды А, который выходит за пределы поля, часы запускаются по сигналу судьи.)
 3. Команде В присуждается первая попытка и они введут мяч в игру снэпом. **(У.Р. 3-3-2:V)**
 4. Пас вперед не принят.
 5. Команда взяла командный тайм-аут. *
 6. Мяч стал нелегальным. *
 7. Период закончился. *
 8. Легальная попытка ударом по мячу ногой была завешена. **(У.Р. 3-3-2:VI)**
 9. Выполнен ответный удар по мячу ногой.
 10. Удар из схватки по мячу ногой был выполнен впереди от нейтральной зоны.
 11. Команда А получила фол за задержку игры во время выполнения построения для пробития удара из схватки.
- e. *Запуск часов по сигналу рефери.* Во всех нижеприведенных случаях игровые часы останавливаются по сигналу судьи. Если следующий розыгрыш начинается со снэпа, игровые часы будут запущены по сигналу судьи:
1. Команда А заработала первую попытку в результате розыгрыша или штрафа.
 2. Фамбл вперед Команды А вышел за пределы поля.
 3. (Кроме ситуаций, когда остается менее 2 минут до конца половины) игрок с мячом Команды А выходит за пределы поля или совершает фамбл или пас назад, который выходит за пределы поля.
 4. Исполнение штрафных санкций **(Исключение:** Правило 3-4-5-b). *

5. Судейский тайм-аут, взятый рефери, по причине травмы одного или нескольких игроков или судьи. (У.Р. 3-3-5:I-V). *
 6. Непреднамеренный сигнал свистком.
 7. Необходимость измерений, связанных с возможным набором первой попытки. *
 8. Задержка в подготовке мяча готовым к игре, вызванная действиями обеих команд (У.Р. 3-3-1:III).
 9. Живой мяч попадает во владение судьи.
 10. Главный тренер запрашивает совещание с рефери или просмотр повтора. *
 11. Рефери объявляет тайм-аут для СМИ. *
 12. Рефери объявляет тайм-аут по своему усмотрению. *
 13. Рефери объявляет тайм-аут по причине нечестного шумового сопровождения (Правило 9-2-1-b-5).
 14. Был выполнен нелегальный пас с целью экономии времени (У.Р. 7-3-2:II-VII) (*Исключение:* Правило 3-4-5-b).
 15. Рефери прерывает 40/25-секундный отсчет времени.
 16. Шлем игрока полностью снят с головы во время розыгрыша.
 17. Одна из команд совершает фол на мёртвом мяче. *
- f. *Снэп заменяет сигнал судьи.* Всякий раз, когда происходит одно или более событий, в результате которых игровые часы запускаются по сигналу судьи (Правило 3-3-2-e) в сочетании с событиями, в результате которых часы запускаются по снэпу (Правила 3-3-2-c и 3-3-2-d), часы должны быть запущены по снэпу. (*Исключение:* Правило 3-4-5 (10-секундное списание) аннулирует это правило, кроме ситуаций, когда команда берет тайм-аут. (У.Р. 3-3-2:VIII-IX))
- g. *Запуск непрерывного отсчета игрового времени.*
1. Во время непрерывного отсчета игрового времени, часы будут всегда запускаться по сигналу судьи, а не по снэпу. (У.Р. 3-3-2:XII-XIII)
 2. Если во время непрерывного отсчета игрового времени, разница в счёте продолжает составлять больше 34 очков, непрерывный отсчет времени будет продолжаться. Если разница в счёте станет 34 очка и менее, непрерывный отсчёт игрового времени немедленно закончится. Обычные правила остановки и запуска игровых часов будут продолжаться до тех пор, пока разница в счёте вновь не станет более 34 очков. (*Исключение:* Если организационный комитет соревнований внесет поправки для запуска непрерывного отсчета времени и установит разницу в счёте менее 34 очков.) (У.Р. 3-3-2:X-XI)

Утвержденные решения 3-3-2

- I. 4-я и 6. Выносной розыгрыш Команды А, который заканчивается в пределах поля. В результате розыгрыша команда набирает (а) 8 ярдов или (б) 5 ярдов. Игрок В1 совершает офсайд во время розыгрыша. **РЕШЕНИЕ:** (а) Мяч принадлежит Команде А. 1-я и 10. Часы запускаются по сигналу рефери. (б) Мяч принадлежит Команде А. 4-я и 1. Часы запускаются по сигналу рефери. (Правила 3-3-2-e-1 и 3-3-2-e-4) [См. также 3-3-2-b]
- II. 4-я и 4. Выносной розыгрыш Команды А, который заканчивается в пределах поля. В результате розыгрыша команда набирает (а) 6 ярдов или (б) 3 ярда. Игрок В1 совершает офсайд во время розыгрыша. **РЕШЕНИЕ:** (а) Мяч принадлежит Команде А. 1-я и 10. Часы запускаются по сигналу рефери. (б) Мяч принадлежит Команде А. 1-я и 10 после принятия штрафа. Часы запускаются по сигналу рефери. [См. также 3-3-2-b]

- III. 3-я и 4. Пас Команды А был перехвачен игроком В1, которого останавливают в пределах поля. В2 совершает офсайд во время розыгрыша. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А. 1-я и 10. Часы запускаются по сигналу рефери. Не смотря на то, что часы были остановлены в результате смены владения, Команда В не будет следующей вводить мяч в игру. [См. также 3-3-2-b]
- IV. В конце второй или четвертой четверти, игрок с мячом А37 выходит за пределы поля. После остановки игровых часов, они показывают время (а) 2:00 или (b) 1:59. **РЕШЕНИЕ:** (а) Если происходит двухминутное предупреждение, игровые часы будут запущены по снэпу. В противном случае, игровые часы запускаются по сигналу рефери, когда мяч будет готов к игре. (b) Игровые часы запускаются по снэпу. [См. также 3-3-2-b]
- V. В конце второй или четвёртой четверти, 2-я и 8 у Команды А. В44 перехватывает легальный пас вперёд и выносит мяч за пределы поля. Во время снэпа В79 находился в нейтральной зоне. После остановки игровых часов, они показывают время (а) 2:00 или (b) 1:59. **РЕШЕНИЕ:** Команда А принимает штраф и сохраняет владение. В обоих случаях (а) и (b), если было двухминутное предупреждение, игровые часы будут запущены по снэпу. В противном случае, игровые часы запускаются по сигналу рефери, поскольку Команда В не будет следующей вводить мяч в игру. В случае (b) если Команда В ведёт в счете **или команды идут вничью**, часы могут быть запущены по снэпу на выбор Команды А (Правило 3-4-3). [См. также 3-3-2-d-3]
- VI. Конец четвёртой четверти, 4-я и 8 на А-12. Пант заблокирован и мяч не пересекает нейтральную зону. На А-10, бек А22 подбирает мяч и бросает пас вперёд легальному принимающему А88, которого останавливают на В-3. На игровых часах 0:03. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А на В-3, 1-я и гол. Игровые часы запускаются по снэпу, поскольку был розыгрыш легальным ударом. (Правила 3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f) [См. также 3-3-2-d-8]
- VII. Свободный удар с А-35. Команда А выполняет короткий удар. После того, как мяч пролетел 10 ярдов: (а) В21 подает легальный сигнал свободной ловли и ловит мяч; (b) А80 первым касается мяча, и после этого ловит или подбирает мяч; (c) В21 ловит или подбирает мяч, и после этого сразу падает на землю. (d) В21 ловит или подбирает мяч, находясь коленями на земле. **РЕШЕНИЕ:** Мяч объявляется мертвым, и (а) часы не запускаются; (b) часы не запускаются; (c) часы запускаются в момент легального касания и останавливаются, когда мяч объявлен мёртвым по (Правило 3-3-2-a); (d) часы не запускаются. [См. также 3-3-2-a]
- VIII. Конец четвертой четверти, 3-я и 5 на В-15, Команда А отстаёт со счетом 10-7. Квотербек А11 добегают с мячом до В-12 и выполняет пас вперёд, который становится неприкрытым. Когда мяч объявлен мёртвым на игровых часах 0:13. Команда В принимает штраф за нелегальный пас вперёд. **РЕШЕНИЕ:** 4-я и 7 на В-17. У команды В есть опция 10-секундного списания. Предполагая, что команда В воспользуется опцией, судьи устанавливают игровые часы на 0:03 и часы запускаются по сигналу рефери. [См. также 3-3-2-f, 3-4-5-b-Примечание]
- IX. Конец второй четверти, 2-я и 7 на А-5. Квотербек А11 отходит назад и, передвигаясь по своей зачётной зоне, пытается найти открытого принимающего. Перед тем, как быть захваченным, А11 бросает мяч вперед в землю, в область, где нет легального принимающего. Рефери бросает флаг за нелегальный выброс мяча. Когда мяч объявлен мёртвым на игровых часах 0:18. Команда В принимает штраф. **РЕШЕНИЕ:** Результат применения штрафа – сейфти, Команда А будет пробивать свободный удар с А-20. У команды В есть опция 10-секундного списания. Если Команда В воспользуется опцией, игровые часы устанавливаются на 0:08 и запускаются по сигналу судьи. Если команда В не воспользуется опцией, игровые часы останутся на 0:18 и запустятся после легального касания мяча пробитого ударом. [См. Также 3-3-2-f, 3-4-5-b-Примечание]
- X. Счёт матча 35-0. Команда, отстающая в счёте, зарабатывает тачдаун, и счёт становится 35-6. **РЕШЕНИЕ:** Часы останавливаются после успешного набора очков — разница в счёте больше не превышает 34 очков. Обычные правила остановки и запуска игровых часов будут действовать до тех пор, пока ведущая в счете команда вновь не увеличит разрыв в счёте до более чем 34 очков. [См. также 3-3-2-g-2]
- XI. Счёт матча 41-0. Команда, отстающая в счёте, зарабатывает тачдаун, и счёт становится 41-6. Затем она выполняет 1-очковую реализацию, и счёт становится 41-7. **РЕШЕНИЕ:** Часы остановятся после успешной реализации. Поскольку только после набора очков на реализации разница в счете сокращается до 34. [См. также 3-3-2-g-2]

- XII. Счёт матча 30-0. Команда, ведущая в счёте, зарабатывает тачдаун, и счёт становится 36-0. **РЕШЕНИЕ:** Часы останавливаются после тачдауна и будут запущены по сигналу судьи на реализации. Часы не будут останавливаться до тех пор, пока не произойдет одно из событий, отмеченных. (Правило 3-3-2-g) [См. также 3-3-2-g-1]
- XIII. Счёт матча 28-0. Команда, ведущая в счёте, зарабатывает тачдаун, и счёт становится 34-0. Затем она выполняет двухочковую реализацию, и счёт становится 36-0. **РЕШЕНИЕ:** Часы были остановлены после тачдауна и будут запущены по сигналу «готов к игре» на последующем свободном ударе. Часы не будут останавливаться до тех пор, пока не произойдет одно из событий, отмеченных. [См. также 3-3-2-g-1]

Приостановка игры

СТАТЬЯ 3.

- a. При необходимости рефери может временно приостановить игру.
- b. Когда игра остановлена из-за действий лиц, не подлежащих действием настоящих Правил, или по другой причине, которая не указана в настоящих правилах, и игра не может быть продолжена, рефери следует:
1. Приостановить игру и отправить игроков в свои командные зоны.
 2. Указать на проблему ответственным за проведение игры лицам.
 3. Возобновить игру, если условия для продолжения игры удовлетворены.
- c. ▽ Если игра была приостановлена по причинам, указанным в Правилах 3-3-3-a и b, до конца четвертой четверти и не может быть продолжена, то возможен один из следующих вариантов:
1. Возобновить игру в другой день;
 2. Завершить игру с текущим счётом;
 3. Засчитать техническое поражение; или
 4. Объявить матч несостоявшимся.
- Вариант, который вступит в силу, должен быть выбран комитетом соревнования.
- d. ▽ Если игра приостановлена по причине, описанной в Правилах 3-3-3-a и b после завершения четвертой четверти и не может быть продолжена, она должна быть признана сыгранной вничью. Окончательным счётом считается счёт на момент окончания последнего сыгранного периода. (Примечание: Если в матче плей-офф победитель должен быть определен при любых обстоятельствах, комитет соревнования должен определить когда и где игра будет продолжена.)
- e. Если игра продолжается после приостановки, она должна начаться с таким же количеством оставшегося времени и при таких же условиях: номер попытки, расстояние до цели, положение на поле и право игроков на участие в игре.

Командные тайм-ауты

СТАТЬЯ 4.

Если тайм-ауты не исчерпаны, судья разрешает взять командный тайм-аут по запросу любого игрока или главного тренера, когда мяч является мёртвым.

- a. У каждой команды есть 3 командных тайм-аута на каждую половину.
- b. После того, как мяч объявлен мёртвым и до снапа, легальный игрок выходящий на замену может запросить тайм-аут, если находится внутри 9-ярдовых отметок. **(У.Р. 3-3-4:1)**

- c. Игрок, который участвовал в предыдущей попытке, может запросить тайм-аут после того, как мяч был объявлен мертвым и до снэпа, не находясь внутри 9-ярдовых отметок. (У.Р. 3-3-4:1)
- d. Главный тренер, который находится внутри или вблизи от командной зоны или тренерской зоны, может запросить тайм-аут после того, как мяч был объявлен мертвым и до следующего снэпа.
- e. Игрок в поле, выходящий на замену игрок или главный тренер могут запросить совещание главного тренера с рефери, если тренер убежден, что какое-то правило было применено неправильно. Если применение правила остается без изменений, команда тренера потеряет тайм-аут или, если все тайм-ауты были исчерпаны, получит нарушение за задержку игры.
 - 1. Только рефери может остановить часы для совещания с главным тренером.
 - 2. Запрос на совещание главного тренера с рефери или на пересмотр видео может быть сделан до снэпа или до пробития свободного удара в следующем розыгрыше и до конца второй или четвертой четверти (Правило 5-2-9).
 - 3. После совещания с главным тренером или пересмотра видео командам будет дан полный командный тайм-аут, если тайм-аут был инициирован рефери.

Утвержденное Решение 3-3-4

- 1. До снэпа выходящий на замену игрок любой команды выбегает из командной зоны и запрашивает тайм-аут, не побывав внутри 9-ярдовых отметок. Затем он запрашивает тайм-аут еще раз, уже побывав внутри 9-ярдовых отметок. **РЕШЕНИЕ:** Первоначальный запрос не удовлетворен. Второй запрос удовлетворен (Правило 7-1-3-b). [См. также 3-3-4-b, 3-3-4-c, 7-1-3-b-1]

Тайм-аут по причине травмы

СТАТЬЯ 5.

- a. В случае, если игрок(-и) получает(-ют) травму:
 - 1. Судья объявляет тайм-аут, и игрок(-и) обязан(-ы) покинуть поле. Игрок не имеет права вернуться в игру как минимум в течение одной попытки, даже если его команда взяла командный тайм-аут. В спорной ситуации, судьи берут тайм-аут для травмированного игрока.
 - 2. Игрок не может вернуться в игру без разрешения медицинского персонала команды.
 - 3. Судьи и тренеры должны уделять особое внимание игрокам, имеющим признаки сотрясения головного мозга. (См. Приложение С.)
 - 4. Если у участника игры (игрока или судьи) открылось кровотечение, есть пятна крови на форме или открытых участках кожи, игрок или судья должен отправиться в командную зону, где ему должна быть оказана соответствующая медицинская помощь. Такой участник не может вернуться в игру без разрешения медицинского персонала. (У.Р.3-3-5:I-VII)
- b. Симуляция травмы с любой целью неэтична. Травмированный игрок должен быть обеспечен полной защитой, согласно правилам, но симуляция травмы это бесчестное и неспортивное поведение, которое противоречит доброму духу правил. Судейская бригада или команда могут сообщать о подозрительных действиях в соответствующий дисциплинарный комитет. Такие обращения могут быть рассмотрены комитетом с

целью принятия мер против участвующих игроков или тренеров. Нормы поведения подробно изложены в “Футбольном кодексе” (Кодекс Тренера, пункт g).

- c. Тайм-аут по причине травмы может следовать сразу за командным тайм-аутом.
- d. Рефери может объявить тайм-аут по причине травмы судьи.
- e. После тайм-аута по причине травмы игрока защиты (**потенциально совмещенный с тайм-аутом по причине утраты шлема игроком команды защиты**), часы розыгрыша должны быть установлены на 40 секунд. **Это правило вступает в силу лишь в том случае, если травма/утрата шлема является единственной причиной для остановки часов.**
- f. *10-секундное списание.* Если травма игрока является единственной причиной остановки часов (кроме случаев, когда его шлем или шлем товарища по команде слетел с головы, Правило 3-3-9) и до конца половины остается меньше 1 минуты, у команды соперника есть опция 10-секундного списания.
 - 1. Часы розыгрыша устанавливаются на 40 секунд из-за травмы игрока команды защиты и на 25 секунд из-за травмы игрока команды нападения (Правило 3-2-4-с-4).
 - 2. Правило 3-4-6 вступает в силу. (**У.Р. 3-3-5:VIII - X**)

Утвержденное Решение 3-3-5

- I. После окончания розыгрыша игровые часы идут, и рефери замечает, что у A22 открылось кровотечение. **РЕШЕНИЕ:** Рефери останавливает часы и объявляет тайм-аут по причине травмы. A22 должен покинуть поле (или зачетную зону) для получения необходимой медицинской помощи. Если также не было травмы игрока Команды В, часы розыгрыша устанавливаются на 25 секунд и запускаются по сигналу “готов к игре” (Правило 3-2-4-с-4). [См. также 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4].
- II. После получения медицинской помощи по причине кровотечения или сочащейся раны, игрок A22 (**У.Р. 3-3-5:I**) пытается вернуться на поле до следующего снэпа. **РЕШЕНИЕ:** A22 обязан остаться вне игры как минимум на один розыгрыш. В любом случае, он может вернуться только после разрешения медицинского персонала. [См. также 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]
- III. На джерси игрока B52 есть кровавые пятна. **РЕШЕНИЕ:** B52 может оставаться в игре до тех пор, пока судья не определит, что джерси пропитана кровью. (Примечание: “Пропитана кровью” означает, что джерси промокла или стала влажной от крови. Если кровь проникла сквозь форму на кожу или может запачкать другого игрока или судью, это означает, что форма пропитана кровью.) [См. также 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]
- IV. Судья замечает, что джерси B10 пропитана кровью. **РЕШЕНИЕ:** B10 обязан покинуть игру для того, чтобы медицинский персонал мог определить, необходимо ли игроку заменить джерси. [См. также 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]
- V. B10 захватывает игрока A12. Судья определяет, что джерси B10 пропитана кровью из-за пореза на руке A12. **РЕШЕНИЕ:** Оба игрока должны покинуть игру: A12 для обработки открытой раны, B10 для того, чтобы медицинский персонал мог определить, необходимо ли игроку заменить джерси. [См. также 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]
- VI. Пока мяч остаётся мертвым, A85 замечает на своей руке кровоточащий порез. Он добровольно уходит в свою командную зону и ему на замену выходит игрок A88. **РЕШЕНИЕ:** Это легальная замена, которая не влияет на игровое время. A85 может вернуться в игру после того, как рана будет обработана, но при этом он обязан соблюдать правила о замене игроков. [См. также 3-3-5-а-4]
- VII. Во время 2-й попытки игрок с мячом Команды А захвачен в пределах поля. Затем часы останавливаются из-за травмы игрока Команды В. (a) Никто из других игроков не травмирован. (b) Также травмирован игрок Команды А. (c) Рефери объявляет тайм-аут для СМИ. **РЕШЕНИЕ:** В случаях (a), (b) и (c) во время подготовки к продолжению игры рефери показывает, что часы

розыгрыша должны быть установлены на 40 секунд. Часы розыгрыша и игровые часы запускаются по сигналу "готов к игре". [См. также 3-3-5-a-4]

- VIII. В конце половины игрок с мячом А35 захвачен. В79 падает на землю из-за травмы, и судья останавливает игровые часы, на которых осталось (а) 12 секунд; (b) 8 секунд. **РЕШЕНИЕ:** У Команды А есть опция 10-секундного списания. Если 10-секундное списание не применяется, часы запускаются по снэпу. Если Команда А применяет опцию, (а) на часах остается 2 секунды, и они будут запущены по сигналу рефери; (b) половина заканчивается. [См. также 3-3-5-f-2]
- IX. В конце половины игрок с мячом А35 захвачен впереди от линии цели. В79 падает на землю из-за травмы. **РЕШЕНИЕ:** Опции 10-секундного списания нет, т.к. игровые часы также остановились по причине набора первой попытки, а не только из-за травмы игрока. Игровые часы запускаются по сигналу рефери. [См. также 3-3-5-f-2]
- X. Розыгрыш заканчивается в пределах поля, когда часы показывают 1:03 до конца 4-й четверти, и они продолжают идти. 5 секунд спустя судья замечает травмированного игрока и останавливает часы. **РЕШЕНИЕ:** В данном случае применяется опция 10-секундного списания, т.к. часы были остановлены менее, чем за 1 минуту до конца половины. Время окончания розыгрыша не имеет значение, если только часы не должны были остановиться сразу же. [См. также 3-3-5-f-2]

- XI. 1-я и 10 в середине поля. Часы показывают 0:59 до конца игры. А34 набирает 5 ярдов, после чего его продвижение остановлено в пределах поля. Во время розыгрыша игрок А78 получает флаг за задержку игра, а В99 получает травму. **РЕШЕНИЕ:** Часы розыгрыша устанавливаются на 25 секунд, т.к. игровые часы были остановлены как для исполнения штрафных санкций, так и по причине травмы игрока В99. Нет опции 10-секундного списания.
- XII. 1-я и 10 в середине поля. Часы показывают 0:59 до конца игры. А34 набирает 5 ярдов, после чего его продвижение остановлено в пределах поля. Во время розыгрыша А78 утрачивает шлем, а В99 получает травму. **РЕШЕНИЕ:** Часы розыгрыша устанавливаются на 40 секунд, т.к. время было остановлено из-за травмы/утраты шлема в обеих командах. Нет опции 10-секундного списания.
- XIII. 1-я и 10 в середине поля. Часы показывают 0:59 до конца игры. А34 набирает 5 ярдов, после чего его продвижение остановлено в пределах поля игроком В56, который проворачивает и вращает маску игрока А34, в результате чего последний утрачивает шлем. Во время розыгрыша также В99 получает травму. **РЕШЕНИЕ:** Часы розыгрыша устанавливаются на 25 секунд, потому что в дополнение к утрате игроком А34 шлема и травме В99 игровые часы были остановлены для исполнения штрафных санкций. Нет опции 10-секундного списания. Ввиду того, что фол связан со шлемом, игрок А34 может остаться в игре.

Тайм-ауты за нарушения

СТАТЬЯ 6.

За невыполнение требований Правила 1-4-5-c-2 у команды отнимается тайм-аут (Правило 3-4-2-b-2).

Продолжительность тайм-аутов

СТАТЬЯ 7.

- a. Полный командный тайм-аут, запрошенный любым игроком или главным тренером, должен быть длительностью в 1 минуту, плюс 5 секунд на уведомление рефери, а также 25 секунд на часы розыгрыша. (**Исключение:** Правило 3-3-4-e-3).
- b. Другие тайм-ауты не должны быть дольше того времени, которое рефери считает необходимым для выполнения целей, для которых они были объявлены, включая тайм-ауты для радио и ТВ. Однако рефери может продлить любой тайм-аут, если это требуется из-за травмированного игрока (см. руководство для судей в случае серьезной травмы игрока в Приложении А).

- c. Если команда, которая взяла полный командный тайм-аут, хочет продолжить игру до истечения 1 минуты, а их соперники показывают свою готовность, рефери объявит мяч готовым к игре.
- d. Продолжительность судейского тайм-аута зависит от обстоятельств каждого тайм-аута.
- e. Варианты применения штрафа должны быть выбраны до начала командного тайм-аута.
- f. Перерыв после сейфти, реализации или успешного филд-гола не должен длиться более 1 минуты. Он может быть продлен для целей радио или ТВ.

Уведомление рефери

СТАТЬЯ 8.

По истечении 1 минуты во время полного командного тайм-аута (Правило 3-3-7-а) рефери должен уведомить об этом обе команды, а 5 секунд спустя объявить мяч готовым к игре.

- a. Когда команда берет третий тайм-аут в любой половине, рефери должен уведомить об этом полевого капитана и главного тренера этой команды.
- b. Если часы на стадионе не используются в качестве основных игровых часов, рефери должен уведомить полевых капитанов и главных тренеров обеих команд, когда до конца половины остается меньше 2 минут. Чтобы это сделать, он может остановить часы. Если на идущих часах остается 2:00, а мяч при этом мёртвый, то часы должны быть остановлены и должно быть объявлено 2-минутное предупреждение. Если во время наступления 2:00 мяч живой, 2-минутное предупреждение должно быть объявлено после того, как мяч станет мёртвым.
 - 1. Для этой цели часы розыгрыша могут быть сброшены, а затем установлены на 25 секунд.
 - 2. После 2-минутного предупреждения часы запускаются по снэпу.
 - 3. ▽ Комитет соревнований может изменить применение правила таким образом, что даже если часы на стадионе являются официальными игровыми часами, то 2-минутное предупреждение все равно будет объявляться.
- c. Если часы на стадионе не являются основными игровыми часами, в течение последних 2 минут до конца каждой половины рефери или его представитель должен оповестить каждого капитана и главного тренера об оставшемся времени каждый раз, когда часы останавливаются по правилам. В таком случае представитель команды может покинуть командную зону вдоль границы зоны безопасности, чтобы передавать информацию об оставшемся времени.

Потеря шлема — Тайм-аут

СТАТЬЯ 9.

- a. Если шлем игрока оказывается полностью снят с головы во время розыгрыша, и это происходит не в результате фола со стороны соперника, то такой игрок должен покинуть игру на время следующей попытки. Игровые часы остановятся после окончания попытки. Игрок может остаться в игре, если его команда возьмет тайм-аут.
- b. Если потеря шлема это единственная причина остановки часов, не считая травмы этого же игрока или его товарища по команде (Правило 3-3-5), в силу вступают следующие условия (**У.Р. 3-3-3:1-III**):
 - 1. Часы розыгрыша будут установлены на 25 секунд, если это игрок команды

нападения, и на 40 секунд, если это игрок команды защиты **или если одно из событий происходит в обеих командах**. Если до конца половины остается 1:00 или больше, игровые часы запустятся по сигналу рефери.

2. **10-секундное списание**. Если до конца половины остается меньше 1:00, **и часы были остановлены из-за игрока(-ов) только одной команды**, у соперника есть опция 10-секундного списания, если только шлем не был утрачен в результате фола со стороны соперника. В силу вступает Правило 3-4-5.
- с. Если игрок с мячом теряет шлем, как это описано в пункте “а” (выше), мяч становится мёртвым (Правило 4-1-3-г). Если это происходит с игроком без мяча, мяч остается живым, но такой игрок не может продолжать участие в розыгрыше после окончания действия, в которое он уже вовлечён. Дальнейшее участие в игре является персональным фолом (Правило 9-1-17). Такой игрок по определению является вне игры (Правило 9-1-12-б).
- d. Игрок, намеренно снявший свой шлем во время попытки, совершает фол за неспортивное поведение (Правило 9-2-1-а-1-и).

Утвержденное Решение 3-3-9

- I. После того, как мяч стал мёртвым, игрок А55 блокирует В33 в район пояса, опрокидывая того на землю. Когда В33 приземляется, с него слетает шлем. **РЕШЕНИЕ:** А55 совершил фол на мёртвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. В33 обязан покинуть игру на время следующей попытки, т.к. он потерял шлем не в результате фола, связанного со шлемом. Игрок В33 может остаться в игре, если Команда В возьмет тайм-аут. [См. также 3-3-9-б]
- II. В конце первой четверти игрок с мячом А22 легально захвачен, и шлем слетает с его головы, когда он приземляется спиной на землю. Игровые часы показывают 0:00. **РЕШЕНИЕ:** А22 обязан покинуть игру на время следующей попытки, которая будет первой попыткой во второй четверти. Шлем игрока А22 был потерян в результате розыгрыша и со стороны Команды В не было фолов, связанных со шлемом. Однако, игрок А22 может остаться в игре, если Команда А возьмёт тайм-аут. [См. также 3-3-9-б]
- III. Во время розыгрыша игрок А22 теряет свой шлем (без фола команды защиты, связанного со шлемом). Игрок В77 получает травму. Игрок с мячом остановлен в пределах поля. Когда часы остановлены, они показывают 0:58 в четвёртой четверти. **РЕШЕНИЕ:** Если Команда А не возьмёт тайм-аут, А22 обязан покинуть игру на один розыгрыш. Часы розыгрыша устанавливаются на 40 секунд из-за травмы игрока команды защиты, а не на 25 секунд по причине потерянного шлема игрока команды нападения. Опции 10-секундного списания нет, потому что часы остановились из-за потерянного шлема и травмы, и эти события случились с игроками из разных команд. [См. также 3-3-9-б]
- IV. Во время розыгрыша игрок А22 теряет свой шлем (без фола команды защиты, связанного со шлемом), а игрок А45 получает травму. Игрок с мячом остановлен в пределах поля. Когда часы остановлены, они показывают 0:58 в четвёртой четверти. **РЕШЕНИЕ:** Поскольку и травма, и потеря шлема произошли с игроками одной команды, у команды соперника есть опция 10-секундного списания. Команда А может оставить игрока А22 в игре и избежать 10-секундного списания, если возьмет тайм-аут.
- V. Во время розыгрыша выносом, который заканчивается в пределах поля, лайнбекер теряет шлем. Когда мяч становится мертвым, игровые часы устанавливаются и показывают 0:45 во второй четверти. **РЕШЕНИЕ:** Часы розыгрыша устанавливаются на 40 секунд. У Команды А есть опция 10-секундного списания. Если Команда А согласна на эту опцию, а команда Команда В не берёт тайм-аут, игровые часы устанавливаются на 0:35 и запускаются по сигналу рефери. Если Команда В возьмет тайм-аут, чтобы избежать 10-секундного списания, игровые часы останутся на 0:45, часы розыгрыша устанавливаются на 25 секунд и запускаются по сигналу рефери, а игровые часы запускаются по снэпу.

РАЗДЕЛ 4. Задержки игры/тактики использования игрового времени

Задержка начала половины

СТАТЬЯ 1.

- a. Каждая команда в запланированное время начала каждой половины должна вывести своих игроков на поле. Если обе команды отказываются первыми выйти на поле, первой на поле должна выходить команда хозяев.

ШТРАФ — 15 ярдов с точки следующего розыгрыша [S21: DSH].

- b. Административный персонал игры отвечает за освобождение от людей игрового поля и зачетных зон перед началом каждой половины, обеспечивая тем самым своевременное начало каждой из них. Выступления оркестров, произнесение речей, проведение презентаций, празднование возвращения команды и другие подобные мероприятия находятся в юрисдикции административного персонала игры. Каждую половину матча обязательно начать в обозначенное время.

ШТРАФ — 10 ярдов с точки следующего розыгрыша [S21: DSH].

(Исключение: Рефери может не накладывать штрафные санкции при обстоятельствах, не зависящих от административного персонала игры).

Нелегальная задержка игры

СТАТЬЯ 2.

- a. По ходу матча судьи должны постоянно объявлять мяч готовым к игре. Часы розыгрыша начинают отсчёт времени с 40 или 25 секунд в зависимости от обстоятельств и согласно правилам. В случае, когда часы розыгрыша закончили отсчёт, а мяч не был введен в игру, происходит фол за нелегальную задержку (Правило 3-2-4).
- b. Нелегальная задержка также происходит:
1. При намеренном продвижении мяча вперёд после окончания розыгрыша.
 2. Когда команда, уже использовавшая три командных тайм-аута, нарушает Правила 1-4-5-с-2 или 3-3-4-е.
 3. Когда команда не готова к игре после перерыва между периодами, после набора очков, после радио/телевизионного/командного тайм-аута или в любое другое время, когда рефери объявляет мяч готовым к игре (**У.Р. 3-4-2:Г**).
 4. При использовании защитой вербальной тактики, создающей помехи сигналам команды нападения (Правило 7-1-5-а-5).
 5. При действиях команды защиты, цель которых – спровоцировать фальстарт соперника (Правило 7-1-5-а-4).
 6. При вводе мяча в игру до того, как он был объявлен готовым к игре (Правило 4-1-4).
 7. При помехе с бровки (Правило 9-2-5).
 8. При совершении любых действий, очевидно направленных на создание помехи судье в подготовке мяча к игре (**У.Р. 3-4-2:И**).

ШТРАФ — Фол на мертвом мяче, 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S7 и S21: DOG/DOD].

Утвержденное Решение 3-4-2

- I. После любого тайм-аута одна из команд не готова к розыгрышу. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальная задержка игры. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [См. также 3-4-2-b-3]
- II. Во время розыгрыша выносом в конце половины игрок Команды А с мячом захвачен в пределах игрового поля. Игроки Команды В умышленно затягивают время, медленно вставая, не давая тем самым судье подготовить мяч к игре. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команде В за задержку игры. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Запуск часов происходит по снэпу (Правило 3-4-3). [См. Также 3-4-2-b-8]

Нечестные тактики использования игрового времени

СТАТЬЯ 3.

Рефери обладает широкими полномочиями касательно игрового времени.

- a. Рефери может давать команды по запуску или остановке игровых часов или часов розыгрыша в случаях, когда одна из команд очевидно пытается нелегально сэкономить время или намеренно его потратить. Это также относится к запуску игровых часов по снэпу, если фол совершает команда, ведущая в счёте. В качестве ориентира, рефери должен быть готов применять это правило, когда игровые часы показывают менее 5 минут до конца каждой половины.
- b. Если игровые часы были остановлены для исполнения штрафных санкций за фол команды, ведущей в счёте (или любой команды при равном счёте), внутри последних двух минут половины, то они могут быть запущены по снэпу по выбору команды, против которой был совершён такой фол. Игровые часы должны быть запущены по сигналу «готов к игре» после нелегального паса вперёд или назад, совершённого Командой А в попытке сэкономить время (Правило 3-3-2-e-14). **(У.Р. 3-4-3:I-V)**

Утвержденное Решение 3-4-3

- I. В попытке израсходовать время четвёртой четверти Команда А медлит, и время на часах розыгрыша заканчивается. **РЕШЕНИЕ:** Фол за задержку игры. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Запуск игровых часов происходит по снэпу. [См. также 3-4-3]
- II. Две минуты до конца половины, у Команды В закончились тайм-ауты, игрок В77 пересекает нейтральную зону и касается игрока Команды А с целью остановки времени. **РЕШЕНИЕ:** Фол на мёртвом мяче. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Запуск игровых часов происходит по сигналу «готов к игре». Рефери, на свое усмотрение, может установить отсчёт часов розыгрыша на 40 секунд. *Примечание: если до конца половины остаётся менее одной минуты, на такой фол распространяется действие правила о 10-секундном списании времени (Правило 3-4-4).* [См. также 3-4-3]
- III. В конце второй четверти игрок с мячом, пытаясь сохранить время, бросает пас назад за пределы поля с точки, находящейся позади или впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 5 ярдов с точки фола и потеря попытки. Запуск игровых часов происходит по сигналу «готов к игре». *Примечание: если до конца половины остаётся менее одной минуты, на такой фол распространяется действие правила о 10-секундном списании времени (Правило 3-4-4).* [См. также 3-4-3, 7-2-1 Штраф]
- IV. Игрок с мячом, находясь впереди от нейтральной зоны, бросает пас вперед в попытке сохранить время. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 5 ярдов с точки фола и потеря попытки. Запуск часов происходит по сигналу «готов к игре». (Правило 7-3-2 Штраф). *Примечание: если до конца половины остаётся менее одной минуты, на такой фол распространяется действие правила о 10-секундном списании времени (Правило 3-4-4).* [См. также 3-4-3, 7-3-2 Штраф]
- V. В конце четвёртой четверти Команда А отстает в счете на 4 очка и приближается к зачётной зоне соперника. После выносной комбинации игрок с мячом был захвачен в пределах игрового поля, и игроки Команды В намеренно и очевидно медлят, мешая такому игроку подняться на ноги или иным способом мешают судье подготовить мяч к игре. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды В на мертвом мяче, задержка игры. Когда мяч готов к игре, рефери дает сигнал на запуск 25 секунд

на часах розыгрыша, запуск игровых часов происходит по снэпу. [См. также 3-4-3]

- VI. 2-я и 7 на А-25. Команда А ведёт в счёте в конце второй четверти. Когда игрока А22 с мячом останавливают в поле, часы показывают 1:47. Ампаир сообщает рефери о флаге за задержку со стороны снэппера А55. В ходе попытки А22 набрал (а) 3 ярда; (b) 9 ярдов. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (а) и (b) после применения штрафа игровые часы запускаются по снэпу или по сигналу рефери на выбор команды В.
- VII. Команда В ведёт в счете, игровые часы запущены и показывают менее 2:00 до конца половины матча. Игрок с мячом А21 был остановлен в пределах поля, не доходя до линии цели. После окончания розыгрыша игроки А65 и В50 получили флаги за неспортивное поведение. **РЕШЕНИЕ:** Игровые часы запускаются по сигналу "готов к игре". Ввиду обоюдных фолов у Команды А нет опции запуска часов по снэпу ([Правило 3-4-3-b](#)).

10-секундное списание времени игровых часов – фол

СТАТЬЯ 4.

- а. Когда время на игровых часах запущено, а до конца половины остаётся менее минуты игрового времени, если игрок любой команды перед сменой владения совершает фол, приводящий к немедленной остановке игровых часов, рефери может применить 10-секундное списание времени игровых часов по выбору команды, в отношении которой был совершён фол. Фолы такого рода включают, но не ограничиваются следующими:
1. Любой фол, который не даёт совершиться снэпу (например, фальстарт, вторжение, офсайд защиты путём контакта в нейтральной зоне и т.п.) ([У.Р. 3-4-4-IV](#));
 2. Умышленный выброс мяча с целью остановки времени;
 3. Незавершённый нелегальный пас вперед;
 4. Пас назад, выброшенный за пределы поля с целью остановки времени;
 5. Любой другой фол, совершенный с целью остановки времени.

Команда, в отношении которой был совершен фол, может принять штраф и отклонить 10-секундное списание времени. Если команда отказывается от штрафных ярдов, то возможность списания 10 секунд отклоняется по правилам.

- б. Процедура 10-секундного списания игрового времени описана в [Правиле 3-4-6](#).

Утвержденное Решение 3-4-4

- I. 2-я и 10 на В-30. Идет вторая половина, игровые часы запущены. Команда А отстает в счете на 2 очка и не имеет командных тайм-аутов. После объявления мяча готовым к игре линейный игрок А66 совершает фальстарт, и судьи останавливают игровые часы, которые показывают (а) 13 секунд; (b) 8 секунд. Команда В принимает ярдовый штраф и 10-секундное списание. **РЕШЕНИЕ:** (а) Штраф — 5 ярдов и 10-секундное списание времени игровых часов, которые устанавливаются на 0:03. 2-я и 15 на В-35. Запуск часов происходит по сигналу рефери. (b) Матч окончен. Команда В победила.
- II. 2-я и 10 на В-30. Идет вторая половина, игровые часы запущены. Команда А отстает в счете на 2 очка и не имеет в запасе командных тайм-аутов. В момент снэпа 5 игроков Команды А находятся не на линии. А22 делает вынос на 3 ярда и доходит до В-27. Когда мяч объявляется мёртвым, игровые часы показывают (а) 13 секунд; (b) 8 секунд. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (а и b) Штраф — 5 ярдов за нелегальное построение. Вторая и 15 на В-35. Поскольку нелегальное построение не является фолом, приводящим к немедленной остановке часов, 10-секундное списание времени не может быть применено. После применения штрафа запуск игровых часов происходит по сигналу рефери.
- III. Команда А выигрывает со счетом 24-21. До конца матча остается меньше минуты, игровые часы запущены. 3-я и 7 на В-35. После объявления мяча готовым к игре тэкл В55 прыгает, пересекая нейтральную зону и совершая контакт с игроком А77. Судьи останавливают игру,

когда на игровых часах остается 0:38. У Команды В не осталось тайм-аутов. **РЕШЕНИЕ:** Офсайд Команды В. Штраф — 5 ярдов и 10-секундное списание игрового времени. Игровые часы устанавливаются на отметке 0:28. Третья и 2 на В-30. Запуск часов происходит по сигналу рефери. [См. также 3-4-4-a-1]

- IV. Четвёртая четверть, игровые часы запущены. 2-я и 5 на В-20. В момент снэпа тэкл В77 находится в нейтральной зоне, не совершая при этом контакта ни с одним игроком. Квотербек А12 выкатывается из конверта для выполнения паса, добегают до отметки В-17 и бросает пас вперёд, который не принят. Игровые часы показывают 0:15. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный пас вперёд Команды А и офсайд Команды В. Фолы взаимно сокращаются. Списания 10 секунд не происходит. 2-я и 5 на В-20. Время остается неизменным (0:15), запуск часов происходит по снэпу. [См. также на 3-4-6-d]
- V. 2-я и 10 на В-30, игровые часы запущены. Команда А проигрывает. Гард А66 в стойке на 3 точках, выпрыгивает вперёд, совершая фальстарт. Затем игрок В77 совершает персональный фол на мёртвом мяче или фол за неспортивное поведение на мёртвом мяче. Игровые часы остановлены на отметке 0:08. Это происходит (а) в четвёртой четверти; (b) во второй четверти. **РЕШЕНИЕ:** (а) Матч окончен, поскольку Команда В примет 10-секундное списание времени, предусмотренное за фальстарт. Таким образом, штраф за фол игрока В77 на мёртвом мяче не применяется. (b) Половина матча окончена, т.к. Команда В приняла 10-секундное списание за фальстарт. Штраф для Команды В за фол на мёртвом мяче переносится на вторую половину. В результате 10-секундного списания фол Команды В на мертвом мяче фактически происходит после окончания половины, и поэтому штраф переносится на следующую половину. В вариантах (а) или (b), Команда А может избежать 10-секундного списания, используя доступный тайм-аут. В таком случае штраф за фол В77 применяется, а Команда А зарабатывает 1-ю и 10 на В-20 после применения обоих штрафов. Если для В77 это второй фол за неспортивное поведение, игрок дисквалифицирован.
- VI. Вторая четверть. Во время снэпа игровые часы показывают 0:45. Во время розыгрыша с головы А55 слетает шлем. Правый тэкл А77 получает флаг за задержку. Игрок с мячом захвачен в пределах поля, не доходя до линии цели. **РЕШЕНИЕ:** А55 должен покинуть игру на один розыгрыш. 10-секундное списание не применяется, т.к. по окончании розыгрыша время остановилось не только из-за потери шлема, а также для применения штрафа за задержку. Часы розыгрыша устанавливаются на 25 секунд, игра начнется по сигналу рефери. (Правило 3-3-9)

10-секундное списание – Краткий итог

СТАТЬЯ 5.

Следующий перечень перечисляет условия, когда в силу вступают процедуры по 10-секундному списанию:

- a. Тайм-аут по причине травмы (Правило 3-3-5-f).
- b. Тайм-аут по причине утраты шлема (Правило 3-3-9-b).
- c. Фол (Правило 3-4-4).
- d. Пересмотр повтора (Правило 12).

10-секундное списание времени – Общие процедуры

СТАТЬЯ 6.

- a. Правило о списании 10 секунд применяется лишь в тех случаях, когда часы были запущены в момент совершения события, и это событие привело к остановке часов
- b. Если 10-секундное списание было выполнено, игровые часы запускаются по сигналу рефери. Если 10-секундное списание выполнено не было, игровые часы запускаются по снэпу.

ПРИМЕЧАНИЕ: Это правило заменяет Правило 3-3-2-f (снэп заменяет сигнал рефери),

однако не заменяет Правило 3-3-2-g (запуск непрерывного отсчёта игрового времени).
(У.Р. 3-3-2:VIII и IX)

- c. Если у команды, совершившей событие, остался командный тайм-аут, она может использовать его, чтобы избежать 10-секундного списания. В таком случае после тайм-аута игровые часы запускаются по снэпу.
- d. 10-секундное списание не применяется в случае, когда обе команды несут ответственность за остановку часов (например, обоюдные фолы, травмы или потеря шлемов у обеих команд). (У.Р. 3-4-4:IV)

РАЗДЕЛ 5. Замена игроков

Процедура замены игроков

СТАТЬЯ 1.

Любое количество легальных запасных игроков каждой команды может входить в игру между периодами, после набора очков, после реализации или в течение перерыва между попытками исключительно с целью замены игрока(-ов) или заполнения свободного места(мест).

Легальная замена игроков

СТАТЬЯ 2.

Легальный запасной игрок может заменить игрока или заполнить свободное место, если не нарушается какое-либо из следующих условий:

- a. Никто из запасных игроков не может выходить на игровое поле или в зачетную зону, пока мяч находится в игре.
- b. Ни один игрок, если их количество превышает 11 человек, не может покидать игровое поле или зачетную зону, пока мяч находится в игре (У.Р. 3-5-2:I).

ШТРАФ: [a-b] Фол на живом мяче – 5 ярдов с предыдущей точки [S22: SUB].

- c.
 - 1. Выходящий на замену запасной игрок должен выходить на игровое поле непосредственно из своей командной зоны, а запасной игрок, игрок на поле или заменённый игрок должен покинуть поле через ближайшую к его командной зоне боковую линию, двигаясь в свою командную зону.
 - 2. Заменённый игрок должен немедленно покинуть игровое поле, включая зачётные зоны. Заменённый игрок, который покидает хадл или свою позицию в течение 3 секунд после того, как запасной игрок стал полноправным игроком, считается покинувшим поле немедленно.
- d. Запасные, ставшие полноправными игроками (Правило 2-27-9), должны оставаться в игре в течение как минимум одного розыгрыша, а заменённые игроки должны оставаться вне игры в течение как минимум одного розыгрыша, кроме тех случаев, когда замена происходит в перерывах между периодами, после набора очков или при взятии командного или судейского тайм-аута. Исключением являются случаи незавершённого паса вперёд или выхода живого мяча за пределы поля.
(У.Р. 3-5-2-III и VII)

ШТРАФ [c-d]: Фол на мёртвом мяче – 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S22: SUB].

- e. Когда Команда А выпускает на поле запасных игроков, судьи не позволят ввести мяч в

игру, пока у Команды В не будет возможности ответить заменой. Во время замены или имитации замены игрокам Команды А запрещается слишком быстро передвигаться к линии схватки с очевидной целью получить преимущество перед защитой. Если мяч готов к игре, судьи не позволят ввести мяч в игру до тех пор, пока Команда В не закончит расстановку на необходимые позиции вышедших на замену игроков, а заменённые игроки не покинут игровое поле. Команда В должна произвести замену без задержек.

ШТРАФ [e]: (1-е нарушение) – Фол на мёртвом мяче. Задержка игры по вине Команды В, медленно производившей замену игроков, или задержка игры по вине Команды А при завершении отсчёта часов розыгрыша. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S21: SUB]. Рефери должен уведомить главного тренера о том, что любое повторное использование подобной тактики будет расцениваться как фол за неспортивное поведение.

(2-е и последующие нарушения) – Фол на мёртвом мяче, командное неспортивное поведение. Судья немедленно подает сигнал свистком. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша [S27: UC-UNS].

Утвержденное Решение 3-5-2

- I. Игрок(и), превышающий количество одиннадцати игроков, очевидно покидает поле, но не успевает дойти до ограничительной линии поля в момент ввода мяча в игру. При этом игрок не вовлечён в игровой момент и не взаимодействует с другими игроками. **РЕШЕНИЕ:** Фол на живом мяче. Штраф – 5 ярдов с предыдущей точки. [См. также 3-5-2-b]
- II. После смены командного владения или любого тайм-аута мяч объявлен готовым к игре. Когда Команда А завершила построение для розыгрыша, Команда В должна незамедлительно расставить своих игроков по позициям. Команде В будет предоставлено время для завершения замен. **РЕШЕНИЕ:** Обе команды могут быть оштрафованы за задержку игры: Команда В – за то, что не успела своевременно завершить замену (Правило 3-4-2-b-3), или Команда А – если 25-секундные часы розыгрыша истекли. Штраф – 5 ярдов с точки окончания розыгрыша.
- III. Во время 3-й попытки (смены командного владения не происходило), игрок А27 с мячом выходит за пределы игрового поля или легальный пас вперёд Команды А не принят. Между попытками не было судейских тайм-аутов по другим причинам. Перед снэпом 4-й попытки запасной игрок В75 выходит на поле и тут же покидает его, не проведя в игре ни одного розыгрыша. **РЕШЕНИЕ:** Фол на мёртвом мяче. Штраф – 5 ярдов с предыдущей точки. [См. также 3-5-2-d]
- IV. 11 игроков Команды А находятся в хадле. А81 ошибочно посчитал, что его заменили, и направился в командную зону. Его сразу же отправили назад на игровое поле, где он занял позицию на линии схватки, рядом со своей боковой линией. Перед снэпом вся команда замерла на 1 секунду, судейских тайм-аутов не было. **РЕШЕНИЕ:** Фол на мёртвом мяче. А81, входя в командную зону на мёртвом мяче, теряет свой статус игрока и должен соблюсти правила замены игроков. Штраф – 5 ярдов с предыдущей точки или 15 ярдов с предыдущей точки, если такая ситуация была признана нарушением Правила 9-2-2-b. (Правила 3-5-2-d и 9-2-2-b).
- V. После того, как мяч объявлен готовым к игре, и ампайр (или центр-джадж) занял свою позицию, Команда А быстро заменяет несколько своих игроков, замирает на 1 секунду (как того требуют Правила) и выполняет снэп. Ампайр (или центр-джадж) пытается подойти к мячу, чтобы дать возможность команде защиты ответить заменой, но предотвратить снэп ему не удастся. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш прекращается, игровые часы останавливаются. Команде защиты предоставляется возможность совершить ответную замену игроков ввиду поздней замены игроков Командой А. Такая ситуация фолом не является. Часы розыгрыша устанавливаются на отсчёт 25 секунд и запускаются по сигналу «готов к игре». Запуск часов игры происходит по сигналу «готов к игре» или по снэпу, в зависимости от условий в момент остановки игры. Рефери уведомляет главного тренера Команды А о том, что повторение данной ситуации влечет за собой фол команде за неспортивное поведение согласно Правилу 9-2-3. ✕
- VI. После попытки, результатом которой стала 1-я и 10 на В-40, 11 игроков Команды А, играющей

нападение без хадла, занимают свои позиции, подготавливаясь к началу следующего розыгрыша. После объявления мяча готовым к игре, A22 выбегает на игровое поле из своей командной зоны, останавливается на 9-ярдовой линии, но затем он или тренеры понимают, что A22 является 12-м игроком. После этого A22 разворачивается и бежит обратно в командную зону. Снэп не производился. **РЕШЕНИЕ:** Фол на мёртвом мяче за несоблюдение правила замены игроков. В данном случае A22 считается полноценным игроком, вышедшим на поле, и, таким образом, должен оставаться в игре минимум на один розыгрыш. Штраф — 5 ярдов. Мяч Команды А, 1-я и 15 на В-45. (Правило 2-27-9-b)

- VII. В конце первой половины у Команды А закончились тайм-ауты. Розыгрыш пасом на третьей попытке закончен в пределах игрового поля на отметке В-25, не доходя до линии цели. Игровые часы показывали 0:10. На 4-й и 3 Команда А немедленно отправляет на поле свою спец-команду для пробития филд-гола. **РЕШЕНИЕ:** Команда В должна предполагать, что в такой ситуации Команда А предпримет попытку пробития филд-гола, и, таким образом, должна держать свою спец-команду защиты наготове. Ампаир не будет вставать над мячом, откладывая тем самым снэп, поскольку предполагается, что следующий розыгрыш является предсказуемым для команды защиты. [См. Также 3-5-2-d]
- VIII. В конце первой половины у Команды А закончились тайм-ауты. Пасовый розыгрыш на 3-й попытке закончен в пределах игрового поля на отметке В-25, не доходя до линии цели, когда на игровых часах оставалось 0:30. На 4-й и 3 Команда А не предпринимает никаких действий относительно следующего розыгрыша до тех пор, пока игровые часы не показывают 0:10. Затем Команда А стремительно выпускает на поле спец-команду для пробития филд-гола, а Команда В спешит выполнить замену. **РЕШЕНИЕ:** Ампаир выходит к мячу, тем самым откладывая снэп, и находится там до тех пор, пока Команда В не выпустит на поле свою спец-команду защиты. Ампаир отойдёт от мяча тогда, когда посчитает, что Команда В имела достаточно времени для осуществления замены. Если время на игровых часах истечёт до того, как ампаир отойдёт от мяча, то половина считается оконченной.

Более 11 игроков на поле

СТАТЬЯ 3.

- a. Команда А не имеет права расходиться из хадла, если число игроков в нём превышает 11, равно как и не может иметь более 11 игроков в хадле или построении дольше 3 секунд. Судьи должны остановить розыгрыш вне зависимости от того, был ли совершён снэп.

ШТРАФ – Фол на мёртвом мяче. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S22:SUB].

- b. Команде В разрешается иметь более 11 игроков на поле на краткосрочный период времени, чтобы иметь возможность предугадать построение команды нападения, однако нахождение более 11 игроков в построении в момент снэпа недопустимо. Нарушение судится, как фол на живом мяче. **(У.Р. 3-5-3:I-VII)**

ШТРАФ – Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки [S22:SUB].

- c. Когда Команда А находится в построении, Команде В запрещено иметь в построении на поле больше 11 игроков. Если часы розыгрыша истекают до :00 (или меньше :05, и Команда А берет тайм-аут), а Команда В находится в составе больше, чем 11 игроков, то она совершает фол.

ШТРАФ – Фол на мертвом мяче. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S22:SUB].

Утвержденное Решение 3-5-3

- I. Запасной A33 выходит на поле и вступает в хадл или занимает место в построении, после чего игрок A34 покидает хадл и выходит с поля за свою боковую линию (а) приблизительно спустя 2 секунды или (b) приблизительно спустя 4 секунды. **РЕШЕНИЕ:** (а) Легально. (b) Фол. *(Примечание: заменённый игрок, покидающий хадл или свою позицию на поле в течение трёх секунд, считается покинувшим поле немедленно.)*

- II. 3-я и 5 с В-35. В построении Команды В находится 12 игроков, и никто из них не пытается покинуть поле, пока мяч готов к игре. Команда А совершает снэп, и игрок А44 выносом зарабатывает для команды 3 ярда. **РЕШЕНИЕ:** Фол на живом мяче, Команда А 1/10 с В-30.
- III. 11 игроков Команды А находятся в хадле. А27 выходит на поле и подходит к хадлу (находится в пределах 10 ярдов от него) в момент, когда игроки расходятся. **РЕШЕНИЕ:** Фол на мёртвом мяче. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (Правило 2-27-9-а).
- IV. 3-я и 5 с В-35. У Команды В на поле находится 12 игроков, и игрок В44, осознавая, что является 12-м, пытается покинуть поле. В момент снэпа (а) В44 находится все еще в поле, но следующим шагом оказывается за его пределами; или (b) В44 уходит за пределы поля прямо перед снэпом. Команда А совершает снэп, и игрок А44 выносом зарабатывает для команды 3 ярда. **РЕШЕНИЕ:** (а) Фол на живом мяче у игрока В44. Команда А 1/10 с В-30. (b) Нет фولا у игрока В44, 4/2 с В-32. Чтобы не считаться 12-м игроком, В44 обязан быть за пределами поля.
- V. Команда А находится в построении для пробития филд-гола. 11 игроков Команды В также находятся в построении. Непосредственно перед снэпом на поле выбегает 12-й игрок Команды В. Выполняется снэп и кикер выполняет свой удар. **РЕШЕНИЕ:** Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки, либо Команда А может принять результат розыгрыша.
- VI. Команда А выстраивается для выполнения 2-очковой реализации с В-3. У Команды В в построении находятся 11 игроков. Непосредственно перед или во время снэпа 12-й игрок Команды В выбегает на поле. А22 получает вкладку от квотербека и (а) его останавливают в 1 ярде до зачётной зоны; или (b) А22 заносит мяч в зачётную зону. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды В на живом мяче за нелегальную замену. Штраф Команды В в половину расстояния до голевой линии, повтор реализации с В-1.5. (b) Команда А откажется от штрафа и примет результат успешной реализации.
- VII. 3-я и 5 с В-35. У Команды В в построении 12 игроков, и ни один из ее игроков не пытается покинуть поле. Мяч готов к игре, обе команды находятся в построении, и снэп может произойти в любой момент. Квотербек А12, из-за давления часов розыгрыша, не может прочесть защиту и (а) берет тайм-аут; или (b) часы розыгрыша истекают. **РЕШЕНИЕ:** Когда судьи в глубине поля насчитают 12 игроков у Команды В, при этом рассудят, что обе команды были в построении, ни один из игроков Команды В не пытался покинуть поле, а снэп должен был произойти, (а) судейская бригада предложит Команде А вернуть их тайм-аут и оштрафовать Команду В фолом за нелегальную замену. Команда А 1/10 с В-30; (b) нет фولا за задержку игры, штраф Команде В за нелегальную замену. Команда А 1/10 с В-30.

ПРАВИЛО 4

Мяч в игре, мёртвый мяч, за пределами поля

РАЗДЕЛ 1. Мяч в игре – мёртвый мяч

Мёртвый мяч становится живым

СТАТЬЯ 1.

После того, как мёртвый мяч объявлен готовым к игре, он становится живым, если вводится в игру легальным снэпом или легальным свободным ударом. Мяч, введённый в игру снэпом или свободным ударом до того, как объявлен готовым к игре, остается мёртвым.

(У.Р. 2-16-4:1) (У.Р. 4-1-4:1 и II) (У.Р. 7-1-3:IV) (У.Р. 7-1-5:1 и II)

Живой мяч становится мёртвым

СТАТЬЯ 2.

- a. Живой мяч становится мёртвым по правилам, либо когда судья даёт сигнал свистком (даже непреднамеренно), или показывает иной сигнал, объявляя мяч мёртвым.
(У.Р. 4-2-1:II) (У.Р. 4-2-4:1)
- b. Если в течение попытки судья даёт непреднамеренный сигнал свистком или показывает иной сигнал о том, что мяч становится мёртвым (Правила 4-1-3-k, 4-1-3-m и 4-1-3-n)
(У.Р. 4-1-2:1-VI):
 1. Когда мяч находится во владении игрока, команда во владении может ввести мяч в игру с точки, где он был объявлен мёртвым, или повторить попытку.
 2. Когда мяч является свободным в результате фамбла, паса назад или нелегального паса, команда во владении может ввести мяч в игру с точки, где владение было утеряно, или повторить попытку.

Исключения:

- (1) Правило 12.
 - (2) Если мяч покидает пределы поля в ходе мгновенного продолжающегося действия после непреднамеренного свистка, то мяч принадлежит команде, которая совершила фамбл/пас, согласно Правилу 7-2-4.
 - (3) Если очевидные ловля, подбор или перехват свободного мяча были совершены в ходе немедленного продолжающегося действия после непреднамеренного свистка, мяч принадлежит выполнившей подбор команде в точке подбора, а любое продвижение вперёд не засчитывается.
3. Во время легального паса вперёд, свободного удара или удара из схватки мяч возвращается на предыдущую точку, а попытка повторяется.

Исключения:

- (1) Правило 12.
 - (2) Если следующим продолжающимся действием после непреднамеренного свистка легальный пас вперёд оказывается непринятым (Правило 7-3-7), пробитый свободным ударом мяч выходит за пределы поля (Правило 6-2) или касается земли на или за голевой линией Команды В (Правило 6-1-7), пробитый ударом из схватки мяч выходит за пределы поля (Правило 6-3-7 или 6-3-8) или касается земли на или за голевой линией Команды В (Правило 6-3-9), то указанные правила применяются, как если бы непреднамеренного свистка не было.
 - (3) Если очевидные ловля, подбор или перехват паса или пробитого ударом мяча были в ходе немедленного продолжающегося действия после непреднамеренного свистка, мяч принадлежит выполнившей подбор команде в точке подбора, а любое продвижение вперёд не засчитывается.
 - (4) Если удар из схватки пересек нейтральную зону, и никто из игроков Команды В не касался мяча впереди от нейтральной зоны, и если другие исключения неприменимы, то мяч считается мёртвым и принадлежит Команде В в точке окончания удара (Правило 2-25-9). Если данная точка находится впереди от нейтральной зоны – мяч пересёк нейтральную зону, и при соблюдении положений Правила 10-2-3 действуют правила применения штрафов после розыгрыша ударом из схватки. При попытке пробития филд-гола – очки должны быть начислены при соблюдении требований Правила 8-4-1.
4. После того, как Команда В обретает владение мячом во время реализации или дополнительного периода, реализация или серия владения в дополнительном периоде заканчиваются.
- с. Если фол или нарушение происходит во время любой из вышеописанных попыток, штраф за фол или привилегия в результате нарушения применяются так же, как в других игровых ситуациях, если это не противоречит другим правилам.
(У.Р. 4-1-2: I и II)

Утвержденное Решение 4-1-2

- I. 4-я и 15 с А-30, Команда А пробивает панти. В44 пытается поймать мяч, но совершает лишь касание мяча на отметке В-35. Бек-джидж подаёт свисток, когда В44 касается мяча, но мяч катится по земле после касания. А88 бежит к мячу и в ходе немедленного продолжающегося футбольного действия накрывает мяч на В-30. В22 получает флаг за задержку во время удара. **РЕШЕНИЕ:** Непреднамеренный свисток. Применяется Правило 4-1-2-b-3 Исключение 3. Команда А отклоняет штраф и получает 1-ю и 10 с отметки В-30. [См. также 4-1-2-b, 4-1-2-c]
- II. 4-я и 15 с А-30, Команда А пробивает панти. В44 пытается поймать мяч, но совершает лишь касание мяча на отметке В-35. Бек-джидж подаёт свисток, когда В44 касается мяча, но после касания мяч падает и начинает катиться по земле. Мяч оказывается под завалом из игроков. В22 получает флаг за задержку во время удара. **РЕШЕНИЕ:** Непреднамеренный свисток. Т.к. не было очевидного подбора мяча, то мяч возвращается на предыдущую точку, откуда также применяется 10-ярдовый штраф за задержку игрока. Команда А сохраняет владение, и у неё будет 4-я и 5 с А-40. [См. также 4-1-2-b, 4-1-2-c]
- III. 1-я и 10 с В-45. Игрок с мячом А22 захвачен и в процессе падения совершает фамбл. Судья даёт непреднамеренный свисток. Игроки обеих команд пытаются накрыть мяч, и (а) В66 совершает очевидный подбор мяча, будучи приземлённым, либо (б) нет ясности, кто совершил подбор. **РЕШЕНИЕ:** Непреднамеренный свисток. Применяется Правило 4-1-2-b-2 Исключение

3. (a) Если игрок А22 потерял контроль над мячом до того, как был приземлён, то мяч принадлежит Команде В в точке, где В66 подобрал мяч. (b) В ситуации, когда невозможно определить, какая команда подобрала мяч, Команда А сохраняет владение в точке, где мяч стал мёртвым, или может повторить попытку. [См. также 4-1-2-b]
- IV. 4-я и 15 с А-30, Команда А пробивает пант. В44 пытается поймать мяч, но совершает лишь касание мяча на отметке В-35. Бек-джадж подаёт свисток, когда В44 касается мяча, но мяч катится по земле после касания. А88 бежит к мячу и в ходе немедленного продолжающегося футбольного действия накрывает мяч на В-30. **РЕШЕНИЕ:** Непреднамеренный свисток. Применяется Правило 4-1-2-b-3 Исключение 3. Команда А зарабатывает 1-ю и 10 с отметки В-30. [См. также 4-1-2-b]
- V. 4-я и 15 с А-30, Команда А пробивает пант. В44 пытается поймать мяч, но совершает лишь касание мяча на отметке В-35. Бек-джадж подаёт свисток, когда В44 касается мяча, но мяч катится по земле после касания. Мяч оказывается под завалом из игроков. **РЕШЕНИЕ:** Непреднамеренный свисток. Т.к. не было очевидного подбора мяча, то принимается решение о том, что свободный мяч стал мертвым. Повтор попытки с предыдущей точки. [См. также 4-1-2-b]
- VI. Что означает "иной сигнал о том, что мяч становится мёртвым" в Правиле 4-1-2-b? **РЕШЕНИЕ:** Это означает, что судья подал один из следующих сигналов: сигнал остановки часов (S3); успешный тачдаун/филд-гол (S5); сейфти (S6); мёртвый мяч (S7); непринятый пас (S10). Сигналом пренебрегают, если подача сигнала была остановлена до того, как руки судьи установились в окончательном положении. [См. также 4-1-2-b]

Мяч объявлен мёртвым

СТАТЬЯ 3.

Живой мяч становится мёртвым, и судья должен подать сигнал свистком или объявить его мёртвым:

- a. Когда мяч выходит за пределы поля (кроме успешного филд-гола после касания вертикальной стойки или перекладины ворот); когда игрок с мячом выходит за пределы поля или когда игрока с мячом удерживают так, что его продвижение вперёд остановлено. В спорной ситуации мяч считается мёртвым. (У.Р. 4-2-1:II)
(У.Р. 4-1-3:IX-XI)
- b. Когда игрок с мячом любой частью своего тела, за исключением кисти или стопы, касается земли, или падает на землю (по причине захвата или другой), утрачивая владение мячом в момент касания земли любой частью своего тела, за исключением кисти или стопы. (**Исключение:** Мяч остаётся живым, когда игрок команды нападения имитирует удар по мячу ногой или в момент снэпа находится в позиции удержания мяча для удара земли. Такой мяч всё ещё можно пробивать ударом, передавать пасом или продвигать вперёд согласно правилам). (У.Р. 4-1-3:I-II)
- c. Когда произошёл тачдаун, тачбек, сейфти, филд-гол или успешная реализация; или после того, как мяч, пробитый свободным ударом или ударом из схватки, пересекший нейтральную зону, коснулся земли в зачетной зоне Команды В, и никто из игроков Команды В его не касался (Правила 6-1-7-а и 6-3-9). (У.Р. 6-3-9:I)
- d. Когда во время реализации вступают в силу правило о мёртвом мяче (Правило 8-3-2-d-5).
- e. Когда игрок команды, выполняющей удар по мячу, ловит или подбирает мяч, пробитый свободным ударом или ударом из схватки, который пересёк нейтральную зону.
- f. Когда мяч, пробитый свободным ударом, ударом из схватки, или любой другой свободный мяч прекращает движение, и никто из игроков не пытается им завладеть.

- g. Когда мяч, пробитый свободным ударом или ударом из схватки, пойман или подобран любым игроком Команды В после правильного или неправильного сигнала свободной ловли, поданного игроком Команды В; или когда неправильный сигнал свободной ловли подан после приёма или подбора мяча игроком Команды В (Правила 2-8-1, 2-8-2 и 2-8-3).
- h. Когда выполнен ответный удар, либо удар из схватки выполнен впереди от нейтральной зоны.
- i. Когда пас вперед признан непринятым.
- j. Когда до смены командного владения на четвертой попытке или на реализации фамбл, совершенный игроком Команды А, пойман или подобран другим игроком Команды А (Правила 7-2-2-а, 7-2-2-б и 8-3-2-д-5).
- k. Когда живой мяч, не находящийся во владении игрока, касается чего-либо в пределах поля за исключением игрока, экипировки игрока, судьи, экипировки судьи или земли (действуют положения о непреднамеренном сигнале свистком).
- l. Когда происходит одновременная ловля или одновременный подбор живого мяча.
- m. Когда мяч становится нелегальным во время розыгрыша (действуют положения о непреднамеренном сигнале свистком).
- n. Когда мяч оказывается во владении судьи (действуют положения о непреднамеренном сигнале свистком).
- o. Когда игрок с мячом симулирует касание земли коленом.
- p. Когда игрока любой команды, принимающего пас в прыжке, удерживают так, что он не может немедленно вернуться на землю (**У.Р. 7-3-6:III**).
- q. Когда шлем игрока с мячом полностью слетает с головы.
- г. Когда игрок с мячом очевидно начинает делать **или имитирует подкат (слайд)**. (**У.Р. 4-1-3:III**)
- s. Когда все игроки, находящиеся рядом с мячом, прекратили играть и/или считают, что мяч мёртвый.

Утвержденное Решение 4-1-3

- I. Пока игрок А1 держит мяч для удара с земли, Команда В играет в мяч, (а) накрывая свободный мяч, (б) выхватывая его у игрока А1 или (с) выбивая мяч рукой из рук А1. **РЕШЕНИЕ:** (а), (б) и (с) Мяч остается живым. В случае (с) выбивание из рук является легальным действием, и результатом является фамбл. [См. также 2-11-1, 4-1-3-б]
- II. Команда А находится в построении для пробития филд-гола. В момент снэпа А22 находится в позиции кикера (правши), а игрок А33 находится в позиции игрока, удерживающего мяч. Снэп отброшен игроку А33, у которого колено находится на земле. После этого игрок А22 движется влево и вперед к нейтральной зоне, а игрок А33, всё ещё касаясь коленом земли, бросает пас вперед на А22, который ловит его и продвигает вперед от линии цели, где его захватывают. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш, потому что в момент снэпа игрок А22 находился в позиции для удара по мячу с земли. 1-я и 10 для Команды А. [См. также 4-1-3-б]
- III. 3-я и 10 с А-35. Квотербек А11 в процессе выноса начинает совершать подкат (слайд), отказываясь от дальнейшего продвижения. Он начинает подкат, когда самая передняя точка мяча находится на отметке А-44, а заканчивает его на отметке А-46. **РЕШЕНИЕ:** 4-я и 1 с А-44. Мяч объявляется мёртвым в точке, где находится самая передняя точка мяча в момент начала подката. [См. также 4-1-3-г]

- IV. 3-я и 10 с В-40. Квотербек А12 принимает снэп и смещается в правую сторону. Не найдя открытого принимающего, А12 поворачивает в глубину поля и начинает бежать. После того, как квотербек набирает первую попытку, он совершает движение, как будто собирается

сделать подкат на отметке В-27, но затем распрямляется, продолжает забег и зарабатывает тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** Живой мяч превращается в мёртвый в точке, где А12 совершает ложную попытку совершить подкат. Судья должен подать сигнал свистком и объявить мяч мертвым. Команде А присуждается 1-я и 10 с В-27. Ложный подкат не подлежит пересмотру, согласно Правилу 12-2-2. [См. также 4-1-3-г]

- V. В23 ловит мяч пробитый ударом, но не пытается набрать ярды. Никто из игроков Команды А не пытается его захватить. (i) В23 кладет мяч на землю и отходит от него, (ii) откидывает мяч ближайшему судье, или (iii) ждёт несколько секунд и затем пытается набрать ярды. **РЕШЕНИЕ:** Мяч объявляется мёртвым, когда становится очевидно, что игрок В23 не пытается продвигаться вперёд, или очевидно, что игроки Команды А верят в отказ от продвижения (Правило 4-1-3-s). В (iii) случае может быть зафиксирован фол за задержку игры.
- VI. Команда А пробивает пант. Мяч приземляется, но никто из Команды В не пытается его поймать или подобрать. Игрок А40 дотрагивается до мяча, чтобы остановить катящийся мяч, но не пытается обрести владение. А40 отходит от мяча, и никто из Команды В не пытается его подобрать. **РЕШЕНИЕ:** Мяч объявляется мёртвым, когда становится очевидно, что никто из игроков, находящихся рядом с мячом, не пытается его подобрать (Правило 4-1-3-f).
- VII. Команда А пробивает пант. Мяч приземляется, но никто из Команды В не пытается его поймать или подобрать. Игрок А40 дотрагивается до мяча, чтобы остановить катящийся мяч, но не пытается обрести им владение. А40 отходит от мяча, и никто из Команды В не пытается его подобрать. Через 2 секунды В33 кричит "мяч живой" и бежит к мячу, поднимает его и начинает продвижение. **РЕШЕНИЕ:** Мяч объявляется мёртвым, когда становится очевидно, что никто из игроков возле мяча не пытается поднять его. Действия игрока В33 произошли уже после того, как мяч стал мёртвым (Правило 4-1-3-f)
- VIII. 4-я и 10 с отметки В-15. Команда А пробивает филд-гол, но удар заблокирован. Мяч катится по земле и останавливается на отметке В-2, где игрок В15 поднимает его и не предпринимает попытки продвинуться вперёд. А24 останавливается рядом с В15, но не пытается его захватить. Через несколько секунд В15 отдаёт мяч игроку А24, который заходит с ним в зачётную зону. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мёртвым, когда становится очевидным, что В15 отказывается от продвижения вперёд. Передача мяча сопернику доказывает, что В15 считает мяч мёртвым. То, что игрок А24 не пытается захватить соперника, доказывает, что А24 также считает мяч мёртвым. Мяч у Команды В, 1-я и 10 с отметки В-2. (Правило 4-1-3-s и 5-1-1-e-1).
- IX. 4-я и 10 с отметки В-40. Пант Команды А заблокирован и не пересекает нейтральную зону. А84 поднимает мяч позади от нейтральной зоны на отметке А-45, но не пытается продвинуться с ним вперёд. Игроки Команды В начинают покидать поле. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мёртвым, когда очевидно, что А84 не пытается продвигаться вперёд. Мяч у Команды В, 1-я и 10 с А-45. (Правила 4-1-3-s и 5-1-1-c). [См. также 4-1-3-a]
- X. Мяч после удара с земли игрока А2 ударяется в перекладину. Мяч отскакивает от перекладины прямо в шлем игроку В80, который стоит в зачётной зоне. После этого мяч рикошетит от шлема и пролетает над перекладиной и между стойками ворот. **РЕШЕНИЕ:** Очки не начисляются. Мяч становится мёртвым, ударившись о перекладину. Если после удара о перекладину он пролетает дальше между вертикальными стойками, то удар признается успешным, и очки будут начислены, но в данном случае он неуспешен, т.к. касается кого-либо или чего-либо перед тем, как залетает в ворота. [См. также 4-1-3-a]
- XI. Мяч после удара с земли игрока А2 ударяется в перекладину. Мяч отскакивает от перекладины вверх, ударяется о перекладину вновь и проходит между стойками ворот. **РЕШЕНИЕ:** Филд-гол успешен. Очки начисляются, т.к. мяч не касался ничего, кроме перекладины или стоек ворот, прежде чем залетел в ворота. [См. также 4-1-3-a]

Мяч готов к игре

СТАТЬЯ 4.

Ни один из игроков не должен вводить мяч в игру до тех пор, пока мяч не объявлен готовым к игре (У.Р. 4-1-4:1 и II).

ШТРАФ – Фол на мёртвом мяче. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S7 и S19:IPR].

Утвержденное Решение 4-1-4

- I. Снэппер А1 выполняет снэп до момента объявления мяча готовым к игре. Игрок А2 совершает касание мяча, и игрок В1 подбирает мяч. **РЕШЕНИЕ:** Фол на мёртвом мяче. Нелегальная процедура Команды А. Пять ярдов с точки окончания розыгрыша, мяч принадлежит Команде А. Мяч не становится живым, и судьи должны немедленно остановить все действия. [См. также 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-b]
- II. Кикер А1 совершает удар по мячу до того, как рефери объявляет мяч готовым к игре. **РЕШЕНИЕ:** Фол на мёртвом мяче. Штраф – 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Мяч не становится живым, и судьи должны немедленно остановить все действия. [См. также 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-b]

Отсчет часов розыгрыша

СТАТЬЯ 5.

Мяч должен быть введен в игру после объявления его готовым в течение 40 или 25 секунд (Правило 3-2-4), кроме случаев, когда розыгрыш приостанавливается в течение этого интервала. Если розыгрыш приостановлен, отсчет часов розыгрыша будет запущен заново.

ШТРАФ – Фол на мёртвом мяче за задержку игры. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S21: DOG].

РАЗДЕЛ 2. За пределами поля**Игрок за пределами поля**

СТАТЬЯ 1.

- a. Игрок находится за пределами поля, когда любая часть его тела касается чего-либо, за исключением другого игрока или судьи, на ограничительной линии поля или за ней (Правило 2-27-15) (**У.Р. 4-2-1: I и II**).
- b. Игрок, находящийся за пределами поля и совершающий прыжок, остаётся за его пределами до тех пор, пока не коснётся земли в пределах поля, не будучи при этом за его пределами.
- c. Игрок, касающийся пилона, становится за пределами поля.

Утвержденное Решение 4-2-1

- I. Игрок с мячом, находящийся в пределах игрового поля, сталкивается или касается игрока или судьи, которые на боковой линии. **РЕШЕНИЕ:** Игрок с мячом не считается вышедшим за пределы поля. [См. также 4-2-1-a]
- II. Игрок с мячом А1 движется в пределах игрового поля рядом с боковой линией, но его касается член команды В (*прим. пер: запасной, тренер и т.д.*), находящийся на бровке. **РЕШЕНИЕ:** Согласно Правилу 4-2-1 игрок считается за пределами поля, когда любая часть его тела касается чего-либо, кроме игрока или судьи. Штраф – 15 ярдов или иные штрафы, предусмотренные за нечестные действия или помеху ведению игры (Правила 9-2-3 и 9-2-5). [См. также 4-1-2-a, 4-1-3-a, 4-2-1-a, 9-2-3-c]
- III. Команда А выполняет короткий удар с А-35. Игрок А33 движется рядом с боковой линией и выходит за пределы поля на А-45. На отметке А-47 он прыгает и отбивает рукой мяч вперёд, который выкатывается за пределы поля на А-49. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А за выход свободного удара за пределы поля на А-47. Находящийся в прыжке игрок А33 в момент касания мяча находится за пределами поля, поскольку не вернулся в поле после выхода за его пределы. Фола за удар по мячу рукой вперёд нет, поскольку мяч становится мёртвым в момент касания его игроком А33 (Правило 4-2-3-a). [См. также 6-2-1]

Мяч во владении игрока за пределами поля

СТАТЬЯ 2.

Мяч во владении игрока считается за пределами поля, когда мяч или любая часть тела игрока с мячом касаются земли или чего-либо (исключая другого игрока или судью) на ограничительной линии или за ней.

Свободный мяч за пределами поля

СТАТЬЯ 3.

- a. Мяч не во владении игрока (исключая успешный филд-гол) считается вышедшим за пределы поля, когда он касается земли, игрока, судьи или чего-либо за пределами поля, на ограничительной линии поля или за ней.
- b. Мяч, который касается пилона, считается вышедшим за пределы поля за голевой линией.
- c. Если живой мяч не во владении игрока пересекает ограничительную линию поля и затем объявляется вышедшим за его пределы, такой мяч считается вышедшим за пределы поля в точке пересечения им линии.

Утвержденное Решение 4-2-3

- I. A88 находится в воздухе, когда устанавливает контроль над мячом, брошенный пасом вперёд игроком A12. Правая нога A88 приземляется в поле, и он сохраняет контроль над мячом мяч при контакте с землёй. B28, находящийся за пределами поля, касается мяча рукой, когда A88 находился в воздухе с мячом в руках. **РЕШЕНИЕ:** Пас вперёд принят.

Выход за пределы поля передней точкой

СТАТЬЯ 4.

- a. Если живой мяч объявлен вышедшим за пределы поля, не пересекая при этом ограничительную линию, мяч считается вышедшим за пределы в самой передней своей точке в момент объявления мяча мёртвым (**У.Р. 4-2-4:1**) (**Исключение:** Правило 8-5-1-а, (**У.Р. 8-5-1:1**)).
- b. Тачдаун засчитывается, если мяч в пределах игрового поля пересёк плоскость голевой линии (Правило 2-12-2) прежде, чем игрок с мячом вышел за пределы игрового поля, или одновременно с таким действием.
- c. Принимающий, находящийся в зачетной зоне соперника и касающийся земли, считается совершившим ловлю, если он ловит легальный пас, наклоняясь за боковую или конечную линию.
- d. Самая передняя точка мяча, когда он объявляется вышедшим за пределы поля между голевыми линиями, – это точка его максимального продвижения вперёд. (**У.Р. 8-2-1:1** и **У.Р. 8-5-1:VII**) (**Исключение:** Если игрок с мячом находится в прыжке и пересекает боковую линию (также включая широко шагающего игрока), максимальное продвижение вперёд определяется положением мяча в момент пересечения мячом боковой линии (**У.Р. 8-2-1:II-III** и **V-IX**)).

Утвержденное Решение 4-2-4

- I. Игрок, стоящий одной ногой за пределами поля за голевой линией, касается свободного мяча в поле. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мёртвым за пределами поля в своей самой передней точке в поле. Если этот свободный мяч был выбит свободным ударом, которого не касались – это является свободным ударом за пределами поля, что является фолом. Штраф – 5 ярдов с предыдущей точки или мяч Команды В на точке, расположенной в 30 ярдах от линии, с которой Команда А выполняла свободный удар. [См. также 4-1-2-а, 4-2-4-а]

ПРАВИЛО 5

Серии попыток, линия цели

РАЗДЕЛ 1. Начало, прерывание и возобновление серии попыток

Когда предоставляется серия попыток

СТАТЬЯ 1.

- a. Серия (Правило 2-24-1) из четырех последовательных попыток из схватки предоставляется команде, которая следующей должна вводить мяч в игру снэпом после свободного удара, тачбека, свободной ловли или смены командного владения, а также команде нападения в овертайме.
- b. Новая серия предоставляется Команде А, если при объявлении мяча мертвым она легально владеет им на своей линии цели или впереди от неё.
- c. Новая серия предоставляется Команде В, если после четвертой попытки Команда А не смогла заработать первую попытку. (**У.Р. 10-1-5:1**)
- d. Новая серия предоставляется Команде В, если мяч, выбитый ударом из схватки Командой А, выходит за пределы поля или прекращает движение и никто из игроков не пытается им завладеть (**Исключение:** Правило 8-5-1-а).
- e. Новая серия предоставляется команде, легально владеющей мячом в момент объявления мяча мёртвым:
 1. Если во время попытки происходит смена командного владения.
 2. Если мяч, выбитый ударом из схватки, пересекает нейтральную зону (**Исключения:** (1) Когда происходит повтор попытки; (2) Правило 6-3-7).
 3. Если принятый штраф предусматривает передачу мяча команде, в отношении которой был совершен фол.
 4. Если принятый штраф предусматривает присуждение первой попытки.
- f. Новая серия предоставляется Команде В, когда после удара из схватки Команда В выбирает получение мяча в точке нелегального касания (**Исключение:** Когда происходит повтор попытки) (Правила 6-3-2-а и 6-3-2-б).

Линия цели

СТАТЬЯ 2.

- a. Линия цели для серии попыток устанавливается в 10 ярдах впереди от самой передней точки мяча; но если отмеренная таким образом линия находится в зачётной зоне соперника, то линией цели становится голевая линия.
- b. Линия цели устанавливается, когда мяч перед первой попыткой новой серии объявляется готовым к игре.

Максимальное продвижение вперед

СТАТЬЯ 3.

- a. Самая передняя точка мяча после того, как он объявлен мертвым между конечными линиями, является определяющей точкой в измерении пройденной или потерянной дистанции любой из команд в течение любой попытки (**Исключения:**
1. Правило 8-5-1. (**У.Р. 8-5-1:1**)
 2. Когда игрок любой команды, находящийся в воздухе, завершает ловлю мяча в пределах поля, после чего соперник отодвигает его назад, и мяч объявляется мёртвым в точке ловли, то максимальным продвижением вперед считается точка, в которой игрок принял мяч и поддерживал надежный контроль над ним.
- Прежде чем проводить измерения, мяч должен быть расположен таким образом, чтобы его длинная ось была параллельна боковой линии (Правило 4-1-3-p). (**У.Р. 5-1-3:1, III, IV и VI**) (**У.Р. 7-3-6:V**))
- b. При возникновении сомнений относительно набора первой попытки измерения производятся без запроса. Нецелесообразные измерения по определению набора первой попытки производиться не должны.
- c. После того, как мяч объявлен готовым к игре, никакие запросы о проведении измерений удовлетворяться не должны.

Утвержденное Решение 5-1-3

- | |
|--|
| <p>I. Находящийся в воздухе игрок А88 обретает надёжный контроль над мячом, переданным легальным пасом вперед, находясь на 1 ярде внутри зачётной зоны соперника. После того, как А88 обретает контроль над мячом, игрок В21 входит с ним в контакт, и (а) А88 приземляется на колени на 1-ярдовой линии, сохраняя ранее обретенный контроль над мячом; (b) А88 приземляется на ноги на 1-ярдовой линии, сохраняя ранее обретенный контроль над мячом. РЕШЕНИЕ: Тачдаун в обоих случаях (а) и (b) (Правила 5-1-3-а-2, 8-2-1-b). [См. также 2-9-2, 5-1-3-а-2, 8-2-1-b]</p> <p>II. Принимающий А88 пробегает глубокий маршрут в зачётную зону Команды В и разворачивается в сторону квотербека А12, который бросает мяч в сторону А88. Возвращаясь в сторону квотербека, А88 подпрыгивает и обретает надежный контроль над мячом на 1 ярде внутри зачётной зоны Команды В. Находившегося в воздухе игрока А88 не касаются игроки Команды В, и А88 приземляется на 1-ярдовой линии (а) на колени; (b) на ноги. После восстановления баланса игрок А88 начинает бежать, пока его продвижение не останавливают на отметке В-5. РЕШЕНИЕ: Тачдауна нет: (а) мяч принадлежит Команде А в точке В-1, где он был объявлен мёртвым. (b) Мяч принадлежит Команде А в точке В-5, где мяч был объявлен мёртвым. [См. также 2-9-2, 8-2-1-b]</p> |
|--|
- III. Находящийся в воздухе игрок А2 принимает легальный пас вперед на 35-ярдовой линии Команды А. Как только игрок А2 принимает мяч, игрок В1 входит с ним в контакт. Совершив ловлю, А2 приземляется на землю на 33-ярдовой линии Команды А, где мяч объявляется мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А на 35-ярдовой линии. Это точка максимального продвижения вперед. [См. также 2-9-2, 5-1-3-а-2]
- IV. Игрок с мячом А4 ныряет через 50-ярдовую линию таким образом, что мяч также пересекает плоскость 50-ярдовой линии, которая является линией цели для набора первой попытки. Игрока выталкивают назад на 49-ярдовую линию Команды А, где какая-либо часть его тела, за исключением кисти или ступни, касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Первая попытка с точки максимального продвижения вперед (Правило 4-1-3-b). [См. также 2-9-2, 5-1-3-а-2]
- V. Игрок А6 владеет мячом и, не контролируемый соперником, ныряет вперед через 50-ярдовую линию, которая является линией цели для набора первой попытки. Затем игрока выталкивают обратно за 50-ярдовую линию. Игрок А6 продолжает движение, после чего его захватывают на 49-ярдовой линии Команды А, где какая-либо часть его тела, за исключением кисти или ступни, касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Первая попытка не набрана. Точкой максимального продвижения

вперед является 49-ярдовая линия Команды А. [См. также 2-9-2]

VI. Игрок с мячом А5 ныряет через голевую линию таким образом, что мяч также пересекает плоскость голевой линии. Игрока выталкивают на 1-ярдовую линию, где где какая-либо часть его тела, за исключением кисти или ступни, касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун. Мяч становится мёртвым в момент, когда он пересекает плоскость голевой линии, находясь во владении игрока А5. [См. также 2-9-2, 5-1-3-а-2]

Серия попыток прерывается

СТАТЬЯ 4.

Серии попыток из схватки прерывается, когда:

- a. В течение попытки происходит смена командного владения.
- b. Мяч, пробитый ударом из схватки, пересекает нейтральную зону.
- c. Мяч, пробитый ударом, уходит за пределы поля.
- d. Мяч, пробитый ударом, прекращает движение, и никто из игроков не пытается им завладеть.
- e. В конце попытки Команда А набирает первую попытку.
- f. После четвертой попытки Команде А не удается набрать первую попытку.
- g. Принятый штраф предусматривает присуждение первой попытки.
- h. Происходит набор очков.
- i. Какой-либо команде присуждается тачбек.
- j. Заканчивается вторая четверть.
- k. Заканчивается четвертая четверть.

РАЗДЕЛ 2 . Попытка и владение мячом после штрафа

Фол во время попытки при пробитии свободного удара

СТАТЬЯ 1.

Когда попытка с линии схватки следует после штрафа за фол, совершенного во время попытки при пробитии свободного удара, попытка и дистанция, установленные этим штрафом, являются первой попыткой с новой линией цели.

Штраф, результатом которого является новая серия попыток

СТАТЬЯ 2.

Новая серия и новая линия цели возникают:

- a. После штрафа, который оставляет мяч во владении Команды А впереди от ее линии цели.
- b. После штрафа, за который предусмотрена первая попытка.

Фол, совершенный до смены командного владения

СТАТЬЯ 3.

- a. Если штраф принимается за фол, совершенный между голевыми линиями во время попытки до смены командного владения, мяч принадлежит Команде А. Попытку необходимо повторить, за исключением тех случаев, когда штраф предусматривает потерю попытки, присуждение первой попытки или установку мяча на линии цели или

вперед от нее (**Исключения:** Правила 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4, и 10-2-5)
(**У.Р. 10-2-3:1**).

- b. Если штраф предусматривает потерю попытки, такая попытка засчитывается как одна из четырех попыток этой серии.

Утвержденное Решение 5-2-3

- i. На 4-й попытке мяч, отправленный легальным пасом вперед Команды А, ударяется о землю после того, как его коснулся изначально нелегальный принимающий, находящийся далее 3 ярдов впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Фол, нелегальный принимающий в даунфилде. Штраф – 5 ярдов с предыдущей точки. Если штраф отклонен, владение мячом переходит Команде В, 1-я и 10 (Правило 7-3-10). [См. также 7-3-11]

Фол, совершенный после смены командного владения

СТАТЬЯ 4.

Если команда принимает штраф за фол, совершенный в течение попытки после смены командного владения, мяч принадлежит команде, владевшей мячом в момент совершения фола. Попытка и дистанция, определенные любым таким штрафом, являются первой попыткой с новой линией цели (**Исключение:** Правило 10-2-5-a).

Штраф отклонен

СТАТЬЯ 5.

Если штраф отклонен, номер следующей попытки должен быть таким, как если бы фол не был совершен.

Фол, совершенный между попытками

СТАТЬЯ 6.

После фола, совершенного между попытками, номер следующей попытки должен быть таким же, как и до совершения фола, за исключением тех случаев, когда штраф за фол, совершенный Командой В, предусматривает первую попытку или установку мяча на линии цели или впереди от нее (Правило 9-1). (**У.Р. 5-2-6:1**) (**У.Р. 10-1-5:1-III**)

Утвержденное Решение 5-2-6

- i. 4-я и 2 на 35-ярдовой линии Команды А. Игрок А1 принимает снэп и совершает фамбл на 38-ярдовой линии Команды А, в результате чего мяч выходит за пределы игрового поля (а) на 40-ярдовой линии Команды А или (b) на 30-ярдовой линии Команды А. Непосредственно после выхода мяча за пределы игрового поля Команда А совершает персональный фол. **РЕШЕНИЕ:** (а) Мяч принадлежит Команде А, 1-я и 10 на 23-ярдовой линии Команды А. Игровые часы запускаются по сигналу «готов к игре». (b) Мяч принадлежит Команде В, 1-я и 10 на 15-ярдовой линии Команды А. Игровые часы запускаются по снэпу. [См. также 5-2-6]

Фол, совершенный между сериями попыток

СТАТЬЯ 7.

- a. Штраф за любой фол на мертвом мяче (включая фолы на живом мяче, применяемые как фолы на мертвом мяче), совершенный после окончания серии и до объявления мяча готовым к игре, должен быть применен до определения новой линии цели.
- b. Штраф за любой фол на мертвом мяче, совершенный после объявления мяча готовым к игре, должен быть применен после определения новой линии цели. (**У.Р. 5-2-7:1-V**)

Утвержденное Решение 5-2-7

- i. 3-я и 4 на 30-ярдовой линии Команды В. Игрок с мячом А22 выходит за пределы игрового поля

на 18-ярдовой линии. Игрок В88 совершает фол сразу после того, как мяч вышел за пределы игрового поля. **РЕШЕНИЕ:** 1-я и гол для Команды А на 9-ярдовой линии. Игровые часы запускаются по сигналу «готов к игре», за исключением последних 2 минут половины матча. [См. также на 5-2-7-b]

- II. 4-я и 4 на 16-ярдовой линии Команды А. Игрок с мячом А22 выходит за пределы игрового поля на 18-ярдовой линии Команды А. Игрок А77 совершает фол сразу после того, как мяч вышел за пределы игрового поля. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде В на 9-ярдовой линии. 1-я и гол. Игровые часы запускаются по снэпу. [См. также 5-2-7-b]
- III. 4-я и 5. Команда А набирает 6 ярдов и зарабатывает новую серию попыток. После того, как мяч объявлен готовым к игре, но до момента снэпа игрок А55 совершает (а) персональный фол или (b) фальстарт. **РЕШЕНИЕ:** (а) 1-я и 25. (b) 1-я и 15. [См. также 5-2-7-b]
- IV. Мяч принадлежит Команде А, 3-я и 4 на 50-ярдовой линии. После того, как мяч объявлен готовым к игре, но до снэпа игрок В60 атакует через нейтральную зону и совершает контакт со снэппером А50. Затем игрок А61 совершает фол против игрока В60. Фол игрока А61 является персональным фолом. **РЕШЕНИЕ:** Штраф 5 ярдов Команде В за офсайд игрока В60, затем штраф 15 ярдов Команде А. Индикатор линии цели и счетчик попыток устанавливаются на 1-ю и 10 с 40-ярдовой линии Команды А. [См. также 5-2-7-b]
- V. После того, как Команда А заработала первую попытку, ампаир устанавливает мяч на 30-ярдовой линии Команды В. Рефери дает ампаиру сигнал вернуться на позицию, но прежде, чем он успевает объявить мяч готовым к игре, снэппер А55 совершает снэп. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А на мертвом мяче за задержку игры. Штраф 5 ярдов, 1-я и 10 на 35-ярдовой линии Команды В. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Такой фол является фолом, совершенным между сериями, поскольку он произошел до того, как мяч был объявлен готовым к следующей серии. Следовательно, это 1-я и 10, а не 1-я и 15. (Правило 4-1-1, 4-1-4) [См. также 5-2-7-b]
- VI. Игрок с мячом А22 жестко захвачен игроком В44 на 5-ярдовой линии Команды В, результатом является 1-я и гол. После того как мяч объявлен мертвым, А22 поднимается и кулаком бьет игрока В44. **РЕШЕНИЕ:** Штраф 15 ярдов команде А, игрок А22 удаляется с поля. После применения штрафа 1-я и 10 у Команды А с 20-ярдовой линии команды В.

Фолы, совершенные обеими командами

СТАТЬЯ 8.

Если в течение попытки происходят взаимные фолы, такая попытка должна быть переиграна (Правило 10-1-4 Исключения). (У.Р. 10-1-4:III-VI и VII)

Окончательные решения о применении Правил

СТАТЬЯ 9.

Ни одно решение не может быть пересмотрено после того, как мяч был легально передан снэпом, легально пробит свободным ударом или после того, как второй или четвертый период были объявлены завершенными (Правила 3-2-1-а, 3-3-4-е-2 и 11-1-1). (**Исключение:** Номер попытки может быть скорректирован в любое время в пределах серии попыток или до того, как мяч легально введен в игру после окончания серии попыток.)

ПРАВИЛО 6

Удары по мячу ногой

РАЗДЕЛ 1. Свободные Удары

Линии сдерживания

СТАТЬЯ 1.

При любом построении для выполнения свободного удара линией сдерживания команды пробития является ярдовая линия, которая проходит через самую переднюю точку, с которой пробивается мяч, а линией сдерживания принимающей команды является ярдовая линия, находящаяся в 10 ярдах впереди от этой точки. Если не было перемещения мяча в другую точку после применения штрафных санкций, то линией сдерживания команды пробития является линия, находящаяся в 15 ярдах от центральной линии, а при свободном ударе после сейфти – 20-ярдовая линия.

Построение для выполнения свободного удара

СТАТЬЯ 2.

- а. При выполнении свободного удара из такого построения мяч должен быть легально пробит с любой точки, расположенной на линии сдерживания Команды А (*Исключение:* Правило 6-1-2-с-4) между хэш-марками или на них. Рефери объявляет мяч готовым к игре, когда все судьи займут свои позиции после того, как кикер получит мяч.

После сигнала “готов к игре”:

1. Мяч может быть переставлен только после взятия командного тайм-аута и до последующего удара.
2. Все игроки команды пробития, за исключением кикера, находящегося в движении для пробития мяча, и холдера, удерживающего мяч, должны быть позади от своей линии сдерживания [S18:OFK].
3. Если игрок Команды А делает попытку удара по мячу, но промахивается (специально или случайно), это фол на мертвом мяче за нелегальную процедуру [S19:IFK].

ШТРАФ — Фол на мертвом мяче. Нелегальный удар по мячу ногой. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S7 и S18 или S19: IFK/OFK]. (У.Р. 6-1-2:I)

- б. После того, как мяч будет объявлен готовым к игре, все игроки команды пробития, за исключением кикера, должны стоять не далее 5 ярдов позади от своей линии сдерживания. Игрок выполняет данное правило, если одна его ступня находится на или впереди от линии, расположенной в 5 ярдах позади от линии сдерживания. Если игрок находится дальше 5 ярдов от линии сдерживания и любой другой игрок совершает удар по мячу, это расценивается как фол за нелегальное построение [S19:IFK].
(У.Р. 6-1-2:VII)

- с. Когда выполняется удар по мячу (У.Р. 6-1-2:I-IV):
1. Все игроки Команды А, за исключением кикера и холдера, должны быть позади от мяча [S18:OFK] (У.Р. 6-1-2:V).
 2. Все игроки Команды А должны находиться в пределах игрового поля [S19:IFK].
 3. Как минимум 4 игрока Команды А должны находиться с каждой стороны от кикера [S19:IFK]. (У.Р. 6-1-2:II-IV).
 4. После сейфти, при выполнении панта или удара с отскока мяч может быть пробит с точки, находящейся позади линии сдерживания команды пробития. Если ярдový штраф за фол на живом мяче исполняется с предыдущей точки, то он исполняется с 20-ярдовой линии, за исключением тех случаев, когда линия сдерживания команды пробития уже была перенесена в результате предыдущего штрафа [S18 или другой соответствующий сигнал].
 5. После объявления мяча готовым к игре все игроки Команды А должны побывать между 9-ярдowymi отметками [S19:IFK].

ШТРАФ — [b-c5] Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки или 5 ярдов с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде В; либо с точки, куда мяч помещают после тачбека [S18 или S19: IFK/OFK]. (У.Р. 6-1-2:VI).

6. Все игроки Команды В должны находиться в пределах игрового поля [S19:IFK].
7. Все игроки Команды В должны находиться позади своей линии сдерживания [S18:OFK].

ШТРАФ — [c6-c7] Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки [S18 или S19: IFK/OFK].

- d. Если после того, как мяч готов к игре, он по какой-либо причине падает с подставки, Команда А не должна выполнять удар по мячу, а судья должен немедленно дать сигнал свистком.

Утвержденное Решение 6-1-2

- I. Мяч пробит ногой, но был нелегально установлен на подставку; во время начального удара пробивается пант; мяч пробит с точки между хэш-марком и ближайшей боковой линией. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный удар по мячу ногой. Фол на мертвом мяче. Штраф 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (Правило 2-16-1-b). [См. также 2-16-1-b, 6-1-2-с Штраф]
- II. Игрок А11 устанавливает мяч на подставку в центре поля для пробития свободного удара, при этом четыре игрока из его команды располагаются слева от мяча и шесть – справа от мяча. Ветер сдувает мяч с подставки, в результате чего игрок А55, находившийся слева от мяча, вынужден удерживать мяч на подставке для игрока А11, бьющего с правой ноги. Другие игроки команды А остаются на своих местах. Когда мяч пробит игроком А11, А55 находится справа от А11. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А – нелегальное построение для пробития удара. Штраф 5 ярдов с предыдущей точки или 5 ярдов с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде В. [См. также 6-1-2-с-3, 6-1-2-с]
- III. Игрок А11, пробивающий свободный удар, установил мяч на подставку внутри хэш-марок справа от себя. Все его товарищи по команде выстроились слева от него. Во время объявления мяча готовым к игре четыре игрока Команды А, находящиеся слева от А11, перемещаются вправо и в момент пробития мяча оказываются справа от игрока А11. **РЕШЕНИЕ:** Легальное построение. [См. также 6-1-2-с-3, 6-1-2-с]
- IV. Игрок А11 установил мяч на подставку для пробития свободного удара на 35-ярдовой линии в центре поля. Игрок А12 встает рядом с мячом. После объявления мяча готовым к игре игрок А11 смещается вперед, показывая своим видом, что собирается ударить по мячу. В этот момент игрок А12 неожиданного встает перед ним и бьет по мячу. После того, как мяч был выбит, игрок А11 оказывается непосредственно позади мяча вместе с тремя игроками своей

команды на той же стороне, что и мяч. Игрок А12 встает своей опорной ногой на ту же сторону от мяча, на которой находятся три игрока его команды. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А – нелегальное построение. Штраф 5 ярдов с предыдущей точки или повтор удара по мячу (на выбор Команде В); или 5 ярдов с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде В. [См. также на 6-1-2-с-3, 6-1-2-с]

- V. Команда А находится в офсайде в момент пробития свободного удара. В момент подбора мяча колено игрока В27 находится на земле. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А – офсайд. Мяч объявляется мертвым в точке подбора. Штраф: Команда В может выбрать 5 ярдов с предыдущей точки и еще один свободный удар или пять ярдов с точки мертвого мяча, 1-я и 10. После подбора мяча игроком В27 начался выносной розыгрыш, который сразу же завершился. Сценарий аналогичен, если игрок В27 совершает свободную ловлю. [См. также 6-1-2-с-1]
- VI. Команда А находится в офсайде в момент пробития свободного удара, и игрок В17 ловит мяч на своей 15-ярдовой линии. В17 возвращает мяч на свою 45-ярдовую линию и совершает фамбл. А67 подбрасывает мяч на В-47, добегаем с ним до отметки В-35, где также совершает фамбл. Игрок В20, находясь на земле, накрывает мяч на 33-ярдовой линии. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А – офсайд. Команда В может выбрать повтор пробития Командой А с предыдущей точки после применения 5-ярдового штрафа или 1-ю и 10 с 38-ярдовой линии. [См. также на штраф 6-1-2 Штраф]
- VII. Команда А находится в построении для пробития свободного удара с отметки А-35. Игроки А33 и А66 находятся в стойке на четырех точках таким образом, что стопы находятся на отметке А-29, а руки – на А-31. Мяч, не касаясь игроков обеих команд, приземляется на поле в зачетной зоне Команды В и объявляется мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Тачбек. Фол Команды А – нелегальное построение. Команда В имеет право выбора из двух вариантов: ввести мяч в игру с отметки В-25 после штрафа пять ярдов в точке, в которой мертвый мяч стал принадлежит Команде В (отметка В-20), или повтор пробития мяча Командой А с точки А-30 (Правило 6-1-8). [См. также 6-1-2-b-1]
- VIII. В конце игры счет равный. Команда А выстраивается для пробития свободного удара с А-35. Кикер А10 устанавливает мяч на правый хэш-марк для пробития короткого удара. После того, как рефери подает сигнал "готов к игре", игрок А10 подходит к мячу и поднимает его, перебегаем на левый хэш-марк на линии А-35, устанавливает мяч на землю и быстро его пробивает. **РЕШЕНИЕ:** По правилам, когда мяч установлен между хэш-марками в указанном Командой А точке, и после сигнала "готов к игре", мяч может быть переставлен только после взятия командой тайм-аута и до любого повторного пробития по мячу. Фол на мертвом мяче. Штраф 5 ярдов с предыдущей [точки последующего розыгрыша](#).
- IX. После тачдауна и успешной 2-очковой реализации Команда А проигрывает с счетом 24-22. Время 0:55 до конца 4-й четверти. Команда А решает пробить короткий удар с А-35. Кикер А90 держит мяч в руках с намерением выполнить удар с отскока. А90 подбрасывает мяч вверх и мяч ударяется о землю немного позади от линии сдерживания Команды А. Кикер А90 бьет по мячу ногой только после того, как мяч подскакивает на несколько футов в воздух. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный удар по мячу ногой. Фол на мертвом мяче. Штраф - 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Удар не был произведен согласно требованиям к удару с отскока, описанных в правиле 2-16-3. Для легального удара с отскока игрок должен уронить мяч и ударить по нему, как только он коснется земли. Согласно Правилу 2-16-6 на свободном ударе разрешается выполнять удар с земли или удар с отскока, но данный удар легальным не является. Применения штрафа описано в Утвержденном Решении 6-1-2:1.

Касание и подбор пробитого свободным ударом мяча; нелегальное касание СТАТЬЯ 3.

- а. Никто из игроков Команды А не может касаться мяча, пробитого свободным ударом, до того, как:
1. Он коснется игрока Команды В (**Исключение:** Правило 6-1-4 и 6-5-1-b);
 2. Он пересечет плоскость линии сдерживания Команды В и останется впереди от нее (**Исключение:** Правило 6-4-1) (**У.Р. 2-12-5:1**); или

3. Он коснется любого игрока, земли, судьи или какого-либо предмета впереди от линии сдерживания Команды В.

Начиная с этого момента, все игроки Команды А имеют право касаться, подбирать или ловить пробитый ударом мяч.

- b. Любое другое касание мяча Командой А является *нелегальным касанием*, и такое нарушение в момент, когда мяч становится мёртвым, дает принимающей команде привилегию получить мяч в точке нарушения.
- c. Если совершены взаимные фолы или принят штраф за фол, совершенный любой из команд до того, как мяч стал мертвым, привилегия за нелегальное касание отменяется (**У.Р. 6-1-3-I**).
- d. Нелегальное касание в зачетной зоне Команды А игнорируется.

Утвержденное Решение 6-1-3

- I. Игрок А33 нелегально коснулся мяча, пробитого свободным ударом; затем он или игрок А44 нелегально подбирают мяч. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное касание игроками А33 и А44. Если не было взаимных фолов или принятых штрафов, Команда В может получить мяч в любой точке нелегального касания. [См. также 6-1-3-с]
- II. Команда А выполняет свободный удар с точки А-35. В момент, когда нетронутый мяч находится на А-43, игрок А55 ставит блок игроку В44 в переднюю часть тела выше пояса на А-46. А28 касается мяча на А-44, и после того, как мяч докатился до А-46, А88 блокирует В22 на отметке А-42. Затем мяч подбирает игрок А20 на А-44. **РЕШЕНИЕ:** Блок, поставленный игроком А55, является фолом, касание игроком А28 нелегальное, потому что Команда А не имеет права касаться мяча, пока он не пройдет 10 ярдов или Команда В не коснется мяча. Блок, выполненный А88, является легальным, поскольку мяч уже прошел 10 ярдов. Команда А легально владеет мячом после подбора мяча игроком А20 на А-44. Команда В имеет право отказаться от штрафа за нелегальный блок и начать розыгрыш с А-44, воспользовавшись привилегией за нелегальное касание, или отменить такую привилегию, приняв 5-ярдовый штраф за блок игрока А55, и вынудив Команду А повторить удар с точки А-30. Следует учесть, что точка мертвого мяча (А-44) не является точкой исполнения штрафа, т.к. мяч не принадлежит Команде В после окончания попытки. (Правило 6-1-12). [См. также 6-1-12]

Игнорирование вынужденного касания

СТАТЬЯ 4.

- a. Игрок, заблокированный соперником и вследствие этого вынужденный коснуться мяча, пробитого свободным ударом, не считается коснувшимся мяча, пока он находится в пределах игрового поля (**У.Р. 2-11-4-I**).
- b. Находящийся в пределах игрового поля игрок, которого коснулся мяч, который был отбит или по которому соперник совершил нелегальный удар ногой, не считается коснувшимся мяча (Правило 2-11-4-с).

Пробитый свободным ударом мяч прекращает движение

СТАТЬЯ 5.

Если мяч, пробитый свободным ударом, прекращает движение в пределах игрового поля, и никто из игроков не предпринимает попыток завладеть им, мяч становится мертвым и принадлежит принимающей команде в точке, в которой он стал мертвым.

Ловля или подбор мяча, пробитого свободным ударом

СТАТЬЯ 6.

- a. Если мяч, пробитый свободным ударом, пойман или подобран игроком принимающей

команды, мяч продолжает оставаться в игре (**Исключение:** Правила 4-1-3-g, 6-1-7, 6-5-1 и 6-5-2). Если мяч пойман или подобран игроком команды пробития, мяч становится мертвым. Мяч принадлежит принимающей команде в точке, в которой он стал мертвым, кроме случаев, когда команда пробития легально владеет мячом во время объявления его мертвым. В последнем случае мяч принадлежит команде пробития.

- b. Когда игроки разных команд, каждый из которых имеет право касаться мяча, одновременно подбирают катящийся мяч или ловят его в полете, мяч становится мертвым.
- c. Пробитый ударом мяч, объявленный мертвым в результате совместного владения, принадлежит принимающей команде.

Мяч становится мертвым в зачетной зоне

СТАТЬЯ 7.

- a. Когда мяч, пробитый свободным ударом, не касавшийся игроков Команды В, касается земли на или за голевой линией Команды В, он становится мертвым и принадлежит Команде В.
- b. Если в результате свободного удара объявлен тачбек (Правило 8-6-1) для Команды В, они должны вводить мяч в игру со своей 20-ярдовой линии.

Фолы команды пробития

СТАТЬЯ 8.

Штрафы за все фолы, совершенные командой пробития во время свободного удара, кроме помехи ловли пробитого ударом мяча (Правило 6-4), могут назначаться с предыдущей точки с повтором попытки или с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В (на выбор Команды В).

Фолы против кикера

СТАТЬЯ 9.

Кикера, выполняющего свободный удар, нельзя блокировать до тех пор, пока он не продвинется на 5 ярдов за свою линию сдерживания или мяч не коснется игрока, судьи или земли. (Правило 9-1-16-с)

ШТРАФ – 15 ярдов с предыдущей точки [S40: PF-RFK].

Нелегальное построение стенкой

СТАТЬЯ 10

- a. Построение стенкой возникает, когда два игрока или более выстраиваются плечом к плечу на расстоянии не более двух ярдов друг от друга.
- b. Только во время попыток свободным ударом: после совершения удара по мячу любым двум или более игрокам принимающей команды запрещено намеренно выстраиваться стенкой для совершения блокировок перед игроком с мячом. Такой фол является фолом на живом мяче вне зависимости от того, произошел ли контакт между игроками разных команд.

ШТРАФ – Бесконтактный фол. 15 ярдов с точки нарушения или с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В, если это точка расположена позади от точки нарушения. 15 ярдов с предыдущей точки и повтор попытки, если мертвый

мяч находится во владении Команды А [S27: IWK].

- c. Построение стенкой не является нелегальным, если удар выполняется из очевидного построения для выполнения короткого удара.
- d. Фол не фиксируется, если результатом розыгрыша является тачбек, свободная ловля, или совершен фол за выход мяча, пробитого свободным ударом, за пределы поля.

Игрок за пределами поля

СТАТЬЯ 11.

Игрок Команды А, вышедший за пределы поля во время розыгрыша свободным ударом, не может вернуться в его пределы до тех пор, пока данная попытка не завершится

(Исключение: Такое ограничение не накладывается на игрока Команды А, который был вытолкнут за пределы поля блоком и пытается немедленно вернуться обратно в поле).

ШТРАФ – Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки или 5 ярдов с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В, или с точки, в которую мяч был помещен после тачбека [S19: OVK].

Право на блок

СТАТЬЯ 12.

Ни один игрок Команды А не имеет права блокировать соперника до тех пор, пока Команда А не получит право касаться мяча, пробитого свободным ударом (У.Р. 6-1-3:II).

ШТРАФ – Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки, или с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В, или с точки, в которую мяч был помещен после тачбека [S19: IWK].

РАЗДЕЛ 2. Мяч, пробитый свободным ударом, выходит за пределы поля

Команда пробития

СТАТЬЯ 1.

Если мяч, пробитый свободным ударом, выходит за пределы поля между голевыми линиями, и перед этим его не касался ни один игрок Команды В, находящийся в пределах поля, это является фолом. (У.Р. 6-2-1:I-II) (У.Р. 4-2-1:III)

ШТРАФ — Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки или 5 ярдов с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В; либо принимающая команда может ввести мяч в игру на хэш-марке линии, расположенной в 30 ярдах впереди от линии сдерживания Команды А [S19: KOV].

Утвержденное Решение 6-2-1

- I. Команда А выполняет начальный удар с 35-ярдовой линии. Мяч, не тронутый игроками Команды В, летит за пределы поля, и Команда А нелегально касается мяча. **РЕШЕНИЕ:** У Команды В четыре опции: право ввести мяч в игру с точки нарушения за нелегальное касание; принять штраф 5 ярдов с предыдущей точки (при этом Команда А будет пробивать мяч с 30-ярдовой линии); ввести мяч в игру с точки в пределах игрового поля на своей 35-ярдовой линии; или ввести мяч в игру с точки в пределах игрового поля, расположенной в пяти ярдах от места выхода мяча за пределы поля (Правило 6-1-8). [См. также 6-2-1]
- II. Команда А совершает офсайд или нарушает правила замены игроков, и пробивает мяч с 35-ярдовой линии, после чего он уходит за пределы поля после касания Командой В. **РЕШЕНИЕ:**

После офсайда или нарушения правил замены игроков, Команда В имеет право выбора: повтор удара по мячу с 30-ярдовой линии Команды А или ввести мяч в игру с точки в пределах игрового поля, расположенной в 5 ярдах от точки выхода мяча за пределы поля (Правило 6-1-8). [См. также 6-2-1]

Принимающая Команда

СТАТЬЯ 2.

Когда мяч, пробитый свободным ударом, уходит за пределы поля между голевыми линиями, он принадлежит принимающей команде в пределах хэш-марок. Когда мяч, пробитый свободным ударом, уходит за пределы игрового поля за голевой линией, он принадлежит команде, которая защищает эту голевую линию (**У.Р. 6-2-2:I-IV**).

Утвержденное Решение 6-2-2

- I. Свободный удар с 35-ярдовой линии Команды А, Команда В не касается мяча, мяч уходит за пределы поля между голевыми линиями, Команда А была в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** У Команды В три опции на выбор: принять 5-ярдовый штраф с предыдущей точки (при этом Команда А повторно пробивает с 30-ярдовой линии); ввести мяч в игру снэпом со своей 35-ярдовой линии; ввести мяч в игру снэпом с точки в пределах игрового поля, расположенной в 5 ярдах от места выхода мяча за пределы поля. [См. также 6-2-2]
- II. Свободный удар с 35-ярдовой линии Команды А, Команда В не касается мяча, мяч уходит за пределы поля между голевыми линиями, Команда А совершает фол после того, как мяч ушел за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Команда В имеет право выбора: Команда А повторно пробивает мяч после применения 5-ярдового штрафа, за которым следует 15-ярдовый штраф, или вводит мяч в игру в пределах поля с 50-ярдовой линии или с точки, расположенной в 20 ярдах от точки выхода мяча за пределы поля. [См. также 6-2-2]
- III. Пробитый мяч, находясь в полете, попадает в игрока Команды В, находящегося в своей зачетной зоне, затем мяч выходит за пределы поля на 3-ярдовой линии. **РЕШЕНИЕ:** Мяч переходит Команде В, 1-я и 10, розыгрыш начинается с 3-ярдовой линии в пределах поля. [См. также 6-2-2]
- IV. Команда А пробивает свободный удар с А-35. Игрок В17, находясь в пределах поля, подпрыгивает и первым ловит находящийся в воздухе мяч. Затем он приземляется за пределами поля с мячом в руках. **РЕШЕНИЕ:** Фол за пробитие мяча за пределы поля не происходил. Игрок В17 находится в пределах поля в момент касания мяча. Команда В владеет мячом с линии, на которой игрок В17 пересек боковую линию. (Правило 2-27-15). [См. также 6-2-2]

РАЗДЕЛ 3. Удары из схватки

Позади от нейтральной зоны

СТАТЬЯ 1.

- a. Мяч, пробитый ударом из схватки, который не пересекает нейтральную зону, продолжает оставаться в игре. Все игроки могут ловить или подбирать мяч позади нейтральной зоны и продвигать его вперед (**У.Р. 6-3-1:I-III**).
- b. Мяч, заблокированный соперником команды пробития, который находился не далее 3 ярдов впереди от нейтральной зоны, считается заблокированным в пределах или позади от этой зоны. (Правило 2-11-5).

Утвержденное Решение 6-3-1

- I. После панта мяч уходит на 5 ярдов вперед от нейтральной зоны, где игрок В33 касается мяча. Затем мяч отскакивает обратно за нейтральную зону, и игрок А33 подбирает его в поле. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мертвым в момент подбора, продвижение вперед не разрешено. Первая попытка Команды А (Правила 6-3-3 и 6-3-6-а). Игровые часы запускаются по снэпу,

следующему за легальной попыткой ударом по мячу ногой. [См. также 2-16-7-b, 6-3-1-a]

- II. Мяч, пробитый пантом или филд-голом Командой А, не тронутый игроками обеих команд, пересекает нейтральную зону по воздуху, после чего его сдувает обратно и он впервые касается земли, игрока или судьи позади от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** В соответствии с правилом считается, что мяч пересек нейтральную зону, если он касается земли, игрока, судьи, другого объекта впереди от нейтральной зоны. Любой мяч, пробитый ударом из схватки, может быть продвинут после ловли или подбора мяча Командой В или после ловли или подбора Командой А в пределах нейтральной зоны или позади от нее, если мяч не пересек нейтральную зону (Правило 2-16-7). [См. также 2-16-7-b, 6-3-1-a]
- III. Игрок А1 мешает игроку В1 поймать мяч в ситуации, когда мяч после удара из схватки не пересек нейтральную зону. **РЕШЕНИЕ:** Штраф за помеху ловли выбитого ударом мяча не применяется (Правило 6-4-1), все игроки имеют право касаться, подбирать и продвигать мяч. Любой игрок может оттолкнуть соперника во время попытки ловли мяча и завладеть мячом (Правило 9-3-3-с-3); однако игроки не могут совершать задержку соперника, когда тот совершает попытку завладеть мячом, или в попытке позволить товарищу по команде завладеть мячом (Правило 9-1-5 Исключение 3 и Правило 9-3-6 Исключение 3). [См. также 2-16-7-b, 6-3-1-a, 6-4-1-a]
- IV. После панта Команды А с точки, находящейся позади своей голевой линии, мяч пересекает нейтральную зону и попадает в игрока Команды В, находящегося в поле, после чего отскакивает назад за голевую линию Команды А, где его подбирает игрок А32. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти (Правила 6-3-3, 6-3-6-a и 8-5-1-a). [См. также 2-16-7-b, 6-3-6-a, 8-5-1-a]

Впереди от нейтральной зоны

СТАТЬЯ 2.

- a. Ни один игрок команды пробития, который находится в пределах поля, не должен касаться мяча, пробитого ударом из схватки и пересекшего нейтральную зону, прежде, чем мяч коснется соперника. Такое *нелегальное касание* является нарушением, которое в момент, когда мяч становится мертвым, дает принимающей команде привилегию получить мяч в точке нарушения (*Исключение:* Правило 6-3-4) (**У.Р. 2-12-2:І**) (**У.Р. 6-3-2:І**).
- b. Такая привилегия отменяется, если в силу вступают штрафные санкции за фол на живом мяче, совершенный любой из команд (**У.Р. 6-3-2:І-IV**) (**У.Р. 6-3-11:І-III**)
- c. Такая привилегия отменяется, если есть взаимные фолы.
- d. Нелегальное касание в зачетной зоне Команды А игнорируется. **Если применено нарушение за** нелегальное касание во время реализации – нет набора очков. Нелегальное касание в дополнительном периоде – **в случае, если это нарушение применено** – приводит к окончанию командного владения.

Утвержденное Решение 6-3-2

- I. Команда А после совершения удара нелегально касается мяча; после того, как Команда В коснулась мяча, Команда А подбирает мяч. **РЕШЕНИЕ:** Команда А легально коснулась мяча после касания мяча Командой В; чтобы получить мяч, Команда В обязана взять его в той точке, где Команда А совершила нелегальное касание. При условии, что нелегальное касание не являлось также нелегальным подбором со стороны команды пробития и при отсутствии других фолов, принимающая команда может продолжить розыгрыш при гарантии, что позже они получат владение в любой из точек нелегального касания. [См. также 6-3-2-a, 6-3-2-b]
- II. Во время удара из схватки игрок А1 совершает нарушение правил касания мяча, после чего игрок В1 подбирает мяч, продвигает вперед и совершает фамбл. Игрок А2 подбирает фамбл, и во время продвижения вперед игрок В2 совершает задержку, подножку или наносит удар кулаком. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может получить мяч в точке, определяемой штрафом за фол Команды В; если Команда А отказывается от штрафа, мяч получает Команда В в точке нелегального касания. Игрок В2 дисквалифицирован, если флаг был брошен за драку.

[См. также 6-3-2-b]

- III. Пант Команды А пересекает нейтральную зону, где игрок А80 первым касается мяча, после чего мяч подбирает игрок В40, который совершает вынос на 5 ярдов и совершает фамбл. Игрок А20 подбирает потерянный мяч и заносит тачдаун. В момент продвижения игрока А20 игрок В70 совершает задержку. **РЕШЕНИЕ:** Очки не засчитываются. Штрафы в 5 и 10 ярдов не переносятся на реализацию или последующий свободный удар. Штраф за фол Команды В отклоняется в соответствии с правилом, поскольку точка применения штрафа отсутствует. Мяч принадлежит Команде В в точке нелегального касания (Правило 10-2-5-a-2). [См. также 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]
- IV. Пант Команды А пересекает нейтральную зону, где игрок А80 первым касается мяча, после чего мяч подбирает игрок В40, который совершает вынос на 5 ярдов и совершает фамбл. Игрок В70 совершает задержку во время продвижения игрока В40. Игрок А20 подбирает потерянный мяч и заносит тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** Очки не засчитываются. Штрафы в 5 и 10 ярдов не переносятся на реализацию или последующий свободный удар. Поскольку точка нелегального касания представляет точку применения штрафа, штраф за фол Команды В может быть применен в соответствии с Правилем 5-2-4. Мяч принадлежит Команде В в точке нелегального касания, если Команда А отказывается от штрафа, или в точке после применения штрафа, если Команда А принимает его. (Правило 10-2-2 и 10-2-5-a-2). [См. также 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]

Все игроки получают право на прием или подбор мяча

СТАТЬЯ 3.

Когда мяч, пробитый ударом из схватки, который пересек нейтральную зону, касается игрока принимающей команды, находящегося в пределах поля, любой игрок получает право ловить или подбирать мяч (Правило 6-3-1-b) (*Исключение:* Правило 6-3-4 и 6-5-1-b).

Вынужденное касание игнорируется

СТАТЬЯ 4.

- a. Игрок, заблокированный соперником и в результате этого вынужденный коснуться мяча, пробитого ударом из схватки и пересекшего нейтральную зону, не считается коснувшимся мяча, пока он находится в пределах поля (**У.Р. 6-3-4:I-V** и **У.Р. 2-11-4:I**).
- b. Находящийся в пределах поля игрок, которого коснулся мяч после того, как соперник отбил его рукой или совершил нелегальный удар по мячу ногой, не считается коснувшимся мяча (Правило 2-11-4-c) (**У.Р. 6-3-4:II**).

Утвержденное Решение 6-3-4

- I. Команда А совершает пант со своей 30-ярдовой линии. Нетронутый после удара мяч прыгает и приземляется на 3-х ярдовой линии Команды В, когда игрок А3 блокирует игрока В1 на мяч, после чего мяч выкатывается через зачетную зону и конечную линию. **РЕШЕНИЕ:** Тачбек. Поскольку игрок А3 блокировал игрока В1 на мяч, игрок В1 не считается коснувшимся мяча (Правило 2-11-4). Импульс предан в результате удара, а не от касания игроком Команды В (Правило 8-7-1). [См. также 6-3-4-a]
- II. Команда А пробивает дальний филд-гол, игрок А1 первым касается и отбивает рукой катящийся назад мяч в ближайшего к нему игрока В1. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное касание игроком А1. Команда В не считается коснувшейся мяча (Правило 2-11-4 и 8-4-2-b). [См. также 6-3-4-a, 6-3-4-b, 8-4-2-b-2]
- III. Во время удара из схватки мяч, не касаясь игроков, приземляется на 3-ярдовой линии Команды В и прекращает движение, когда игрок В22 блокирует игрока А80 на мяч, после чего мяч касается земли в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мертвым в момент касания земли в зачетной зоне. Тачбек. Касание мяча игроком А80 игнорируется (Правило 2-11-4). По правилам ни одна из команд не коснулась мяча, пробитого ударом (Правило 8-6-1-b). [См. также 6-3-4-a, 8-6-1-b, 8-7-2-a]
- IV. Мяч после панта катится по земле, принимающий игрок В22 блокирует игрока А88 и не дает ему

остановить мяч. Оба игрока продолжают борьбу, мяч отскакивает в ногу игроку В22. А44 подбирает мяч на В-30. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А, 1-я и 10 с В-30. Это не вынужденное касание. Несмотря на то, что в момент касания мяча игрок В22 находился в контакте с игроком А88, такое касание мяча не было вследствие контакта с игроком (Правило 2-11-4). Запуск игровых часов происходит по снэпу. [См. также 6-3-4-а]

- V. Мяч после панта катится по земле, в этот момент игрок А44 блокирует игрока В33 на мяч, мяч отлетает от него и попадает в ногу игроку В48. Команда А подбирает мяч. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А, 1-я и 10 с точки подбора. Хоть игрок В33 совершил вынужденное касание мяча, игрок В48 – нет (Правило 2-11-4). Касание мяча игроком В48 позволяет Команде А легально подобрать мяч. (Правило 6-3-4-а). [См. также 6-3-4-а]

Прием или подбор мяча принимающей командой

СТАТЬЯ 5.

Если мяч, пробитый ударом из схватки, пойман или подобран игроком принимающей команды, мяч продолжает оставаться в игре (*Исключения:* Правила 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1, и 6-5-2). (У.Р. 8-4-2:V)

Прием или подбор мяча командой пробития

СТАТЬЯ 6.

- a. Если игрок команды пробития ловит или подбирает мяч, пробитый ударом из схватки и пересекший нейтральную зону, мяч становится мертвым (У.Р. 6-3-1:IV). Мяч принадлежит принимающей команде в точке, где мяч объявлен мертвым, кроме тех случаев, когда команда пробития находится в легальном владении в момент объявления мяча мертвым. В таком случае мяч принадлежит команде пробития (*Исключение:* Правило 8-4-2-b).
- b. Когда игроки соревнующихся команд, каждый из которых имеет право касаться мяча, одновременно ловят или подбирают мяч, пробитый ударом из схватки, мяч объявляется мертвым. Пробитый мяч, объявленный мертвым в результате совместного владения соперниками, принадлежит принимающей команде (Правила 2-4-4 и 4-1-3-1).

Мяч, вышедший за пределы поля между голевыми линиями или остановившийся в пределах поля

СТАТЬЯ 7.

Если мяч, пробитый ударом из схватки, уходит за пределы поля между голевыми линиями или прекращает движение в его пределах, и никто из игроков не пытается им завладеть, мяч становится мертвым и принадлежит принимающей команде в точке, где он стал мертвым (*Исключение:* Правило 8-4-2-b).

Мяч, вышедший за пределы поля за голевой линией

СТАТЬЯ 8.

Если мяч, пробитый ударом из схватки (не при филд-голе), уходит за пределы поля за голевой линией, он становится мертвым и принадлежит команде, защищающей эту голевую линию (Правило 8-4-2-b).

Касание земли на голевой линии или за ней

СТАТЬЯ 9.

Когда мяч, пробитый ударом из схватки, пересекает нейтральную зону и, не касаясь игрока Команды В, приземляется на или за голевую линию Команды В, он становится мертвым и

принадлежит команде В (Правило 8-4-2-b). (У.Р. 6-3-9:І-ІІ)

Утвержденное Решение 6-3-9

- I. Игрок А33 нелегально касается мяча во время пробития панта, после чего мяч закатывается в зачетную зону Команды В, где Команда В подбирает мяч и продвигает его обратно в поле. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мертвым в момент приземления в зачетной зоне. Команда В имеет право на тачбек или розыгрыш с точки нелегального касания Командой А (Правило 4-1-3-с). [См. также 4-1-3-с, 6-3-9]
- II. Мяч после панта, не касаясь игроков Команды В впереди от нейтральной зоны, попадает в зачетную зону Команды В. После того, как мяч коснулся земли в зачетной зоне, (а) Команда А совершает персональный фол, (b) Команда В совершает персональный фол. **РЕШЕНИЕ:** Тачбек. Фол на мертвом мяче после тачбека. Мяч принадлежит Команде В, 1-я и 10 (а) с 35-ярдовой линии (b) с 10-ярдовой линии после применения штрафа с В-20. [См. также 6-3-9]
- III. Игрок Команды В касается мяча, пробитого из схватки, находящегося в полете в зачетной зоне Команды В, и Команда А накрывает мяч в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун Команды А (Правила 6-3-3 и 8-2-1-d). [См. также 8-2-1-d]

Легальные и нелегальные удары

СТАТЬЯ 10.

- a. Легальным ударом по мячу из схватки является пант, удар с отскока или удар с земли, выполненный согласно правилам.
- b. Ответный удар является нелегальным и считается фолом на живом мяче, в результате которого мяч становится мертвым (Правило 2-16-8).

ШТРАФ – За ответный удар (фол на живом мяче): 5 ярдов с точки фола [S31: КИК].

- c. Удар из схватки, выполненный кикером, который всем своим телом находится впереди от нейтральной зоны, является нелегальным ударом и фолом на живом мяче, в результате которого мяч становится мертвым.

ШТРАФ – За нелегальный удар впереди от нейтральной зоны (фол на живом мяче): 5 ярдов с предыдущей точки и потеря попытки [S31 и S9: КИК].

- d. Использование любого устройства или материала для маркировки места, на которое будет поставлен мяч для пробития его из схватки, или выравнивания его положения запрещено. Такие действия расцениваются как фол на живом мяче, совершенный во время снэпа.

ШТРАФ – 5 ярдов с предыдущей точки [S19: КИК].

Свободный мяч за голевой линией

СТАТЬЯ 11.

Если удар из схватки пересекает нейтральную зону, при этом оставаясь нетронутым игроками Команды В, и игрок Команды А отбивает мяч в зачетной зоне Команды В, это является нарушением за нелегальное касание (Правило 6-3-2). Точкой нарушения в такой ситуации считается 20-ярдовая линия Команды В. Это является особым случаем отбивания мяча в зачетной зоне и фолом не является. (У.Р. 6-3-11:І-V) (У.Р. 2-12-2:І)

Утвержденное Решение 6-3-11

- I. Команда А выполняет снэп с 50-ярдовой линии и пробивает мяч пантом. Мяч, не касаясь игроков впереди от нейтральной зоны, по воздуху пересекает голевую линию Команды В. В этот момент игрок А88 пересекает голевую линию и рукой выбивает мяч назад в поле, после чего мяч выкатывается за пределы поля на В-4. **РЕШЕНИЕ:** Нет фола за отбивание мяча рукой в зачетной зоне. Нелегальное касание. Точка нарушения В-20. Мяч Команды В, 1-я и 10 с В-20. [См. также 6-3-11, 6-3-2-b, 9-4-1-с]

- II. Команда А выполняет снэп с 50-ярдовой линии и пробивает мяч пантом. Мяч, не касаясь игроков впереди от нейтральной зоны, по воздуху пересекает голевую линию Команды В. В этот момент игрок А88 пересекает голевую линию и рукой выбивает мяч назад в поле. Игрок В22 подбирает мяч на В-2 и продвигает мяч до В-12, где его захватывает за маску игрок А66. **РЕШЕНИЕ:** Нет фола за отбивание мяча рукой в зачетной зоне. Нелегальное касание. Команда В может принять штраф за захват за маску, который отменяет привилегию за нелегальное касание, и получить 1-ю и 10 с В-27. [См. также 6-3-11, 6-3-2-b]
- III. Команда А выполняет снэп с 50-ярдовой линии и пробивает мяч пантом. Мяч, не касаясь игроков впереди от нейтральной зоны, по воздуху пересекает голевую линию Команды В. В этот момент игрок А88 пересекает голевую линию и рукой выбивает мяч назад в поле. В22 совершает касание мяча на отметке В-2, после чего игрок А43 подбирает мяч на В-6. Пока мяч является свободным, игрок В77 совершает задержку игрока А21 на В-10. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может отказаться от привилегии за нелегальное касание и принять штраф за задержку, который будет применен с предыдущей точки с присуждением автоматической первой попытки. Правила исполнения штрафов после удара из схватки не применяются к фолу игрока В77, поскольку Команда В не будет следующей вводить мяч в игру (Правило 10-2-3). [См. также 6-3-11, 6-3-2-b]
- IV. Команда А выполняет снэп с 50-ярдовой линии и пробивает мяч пантом. Во время пробития мяча игрок В77 делает подсечку на 25-ярдовой линии Команды В. Игрок Команды А отбивает рукой нетронутый до этого мяч из зачетной зоны обратно в поле, и мяч уходит за его пределы на 2-х ярдовой линии. **РЕШЕНИЕ:** Нет фола за отбивание мяча рукой в зачетной зоне. Нелегальное касание. Фол за подсечку игрока В77 регулируется правилами исполнения штрафов после удара из схватки (Правило 10-2-3). Команда А принимает штраф, что отменяет привилегию за нелегальное касание. Штраф применяется с точки завершения удара из схватки, В-20, половина расстояния до голевой линии. Мяч принадлежит Команде В на В-10. [См. также 6-3-11]
- V. Команда А выполняет снэп с 50-ярдовой линии и пробивает мяч пантом. Мяч, не касаясь игроков впереди от нейтральной зоны, по воздуху пересекает голевую линию Команды В. В этот момент игрок А88 пересекает голевую линию и рукой выбивает мяч назад в поле, после чего мяч выкатывается за пределы поля на В-4. Во время пробития мяча игрок А55 совершает блок ниже пояса. **РЕШЕНИЕ:** Нет фола за отбивание мяча рукой в зачетной зоне. Нелегальное касание. Точка нарушения В-20. Команда В может принять штраф за блок ниже пояса, в этом случае точкой применения штрафа является предыдущая точка и повтор попытки, или точка В-4. Если Команда В отказывается от штрафа, то согласно правилу о нелегальном касании мяч принадлежит Команде В, 1-я и 10 на В-20. [См. также 6-3-11]

Игрок за пределами поля

СТАТЬЯ 12.

Ни один игрок Команды А, вышедший за пределы поля во время **розыгрыша** ударом из схватки, не может вернуться в его пределы до тех пор, пока данная попытка не завершится (**Исключение:** Такое ограничение не накладывается на игрока Команды А, который был вытолкнут за пределы поля блоком и попытался немедленно вернуться в пределы игрового поля).

ШТРАФ – Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки или, в случае пересечения мячом нейтральной зоны, 5 ярдов с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В [S19: ОВК].

Утвержденное Решение 6-3-12

- I. Игрок А88 бежит рядом с боковой линией с целью накрыть мяч, пробитый пантом, когда наступает на боковую линию и затем возвращается в пределы поля. Он захватывает игрока, возвращающего мяч в точке В-30. **РЕШЕНИЕ:** Фол А88 за возврат в поле во время попытки ударом из схватки. Штраф 5 ярдов. Команда В может повторить попытку после применения штрафа или ввести мяч в игру с В-35.

Фолы команды пробития

СТАТЬЯ 13.

Штрафы за все фолы, совершенные командой пробития, кроме помехи ловле пробитого ударом мяча (Правило 6-4) во время розыгрыша ударом из схватки (кроме филд-гола), в котором мяч пересекает нейтральную зону, на усмотрение Команды В могут исполняться, согласно Правилам, с предыдущей точки как с базовой точки с повтором попытки (*Исключение:* Штрафом является сейфти за фолы в зачетной зоне команды А) или с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В. (У.Р. 6-3-13:І-ІІІ).

Утвержденное Решение 6-3-13

- I. 4-я и 7 на А-35, Команда А пробивает пант. Во время снэпа 5 игроков Команды А находятся в бекфилде. Мяч был частично заблокирован и уходит за пределы поля на А-45. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное построение. Команда В может получить владение мячом, 1-я и 10 с А-40 после применения 5-ярдового штрафа с А-45 (точка мертвого мяча) или применить штраф с предыдущей точки с повтором 4-й попытки на А-30. [См. также 6-3-13]
- II. 4-я и 7 на А-35, Команда А пробивает пант. Во время снэпа 5 игроков Команды А находятся в бекфилде. Мяч был частично заблокирован, но не пересек нейтральную зону и был возвращен игроком В88 на отметку А-28, где его захватили. **РЕШЕНИЕ:** Команда В может отклонить штраф и ввести мяч в игру с А-28 или применить штраф с предыдущей точки с повтором 4-й попытки на А-30. [См. также 6-3-13]
- III. 4-я и 7 на А-35, Команда А пробивает пант. Во время снэпа 5 игроков Команды А находятся в бекфилде. После пробития мяч был частично заблокирован, пересек нейтральную зону, после чего вернулся обратно за нейтральную зону и выкатился за пределы поля на отметке А-32. **РЕШЕНИЕ:** Команда В может получить владение мячом, 1-я и 10 на А-27 после применения 5-ярдового штрафа с А-32 (точка мертвого мяча) или применить штраф с предыдущей точки с повтором 4-й попытки на А-30. [См. также 6-3-13]
- IV. 4-я и 15 на А-5. Пантер А88 находится в зачетной зоне Команды А и пробивает мяч ногой. Игрок А77 получает флаг за задержку в своей зачетной зоне. Команда В возвращает мяч до отметки В-45. **РЕШЕНИЕ:** У Команды В есть выбор получить владение после применения штрафа с точки В-45, или принять штраф и получить сейфти. (Правило 10-2-4)

Линейные защиты во время розыгрышей ударом из схватки

СТАТЬЯ 14.

- a. Если Команда А находится в построении для удара из схватки, любой игрок Команды В, находящийся в пределах 1 ярда от линии схватки, должен находиться полностью вне корпуса снэппера в момент снэпа (У.Р. 6-3-14:І-ІІ).
- b. Если Команда А находится в построении для выполнения удара с земли (филд-гола или реализации), три игрока Команды В не могут выстраиваться плечом к плечу на своей линии схватки внутри зоны свободной блокировки и после снэпа двигаться вперед, совершая таким образом контакт с одним игроком Команды А (У.Р. 6-3-14:ІІІ-ІV).

ШТРАФ — Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки [S19:IFD].

Утвержденное Решение 6-3-14

- I. 4-я и 3 на В-25. Команда А встала в построение для попытки филд-гола. В50 встает в 1 ярде от линии схватки в промежутке между снэппером и гардом. Плечо игрока В50 в проекции пересекает плечо снэппера. Филд-гол успешен. **РЕШЕНИЕ:** Фол на живом мяче у игрока В50. Команда А может согласиться на начисление очков за успешный филд-гол, отказавшись от штрафа, или принять штраф. В последнем случае начисления очков не происходит, 1-я и 10 Команды А на В-20. [См. также 6-3-14-a]

- II. 4-я и 6 с А-24. Команда А выполняет пант из построения для ударов из схватки. В момент снэпа В50 находился напротив снэппера в пределах 1 ярда от линии схватки. Мяч, пробитый пантом, выкатывается за пределы поля на отметке В-40. **РЕШЕНИЕ:** Фол на живом мяче у игрока В50. Команда А может принять штраф и получить 4-ю и 1 на А-29 или отказаться от штрафа, и тогда Команда В получит 1-ю и 10 на В-40. [См. также 6-3-14-а]
- III. 4-я и 7 на В-20. Команда А встала в построение для попытки филд-гола. Линейные игроки защиты В55, В57 и В78 стоят плечом к плечу. Игрок В57 напротив правого гарда А66, игроки В55 и В78 находятся соответственно справа и слева от А66. После снэпа все трое вместе двигаются вперед. (а) Три игрока совершают первоначальный контакт с А66; (b) В55 и В57 совершают контакт с А66, В78 двигается в направлении правого тэкла нападения; (с) В57 и В78 пытаются заблокировать А66, В55 выпрыгивает в попытке заблокировать мяч. **РЕШЕНИЕ:** (а) Фол. Штраф 5 ярдов. Если Команда А принимает штраф у них будет 4-я и 2 на В-15. (b) и (с) Нет фолла. Игроки Команды В не совершили контакт с одним игроком, следовательно, розыгрыш легальный. [См. также 6-3-14]
- IV. 4-я и 4 на В-20. Команда А встала в построение для попытки филд-гола. 5 игроков Команды А находятся в бекфилде. Линейные игроки защиты В55, В57 и В78 стоят плечом к плечу друг к другу. Игрок В57 напротив правого гарда А66, а игроки В55 и В78 находятся соответственно справа и слева от А66. После снэпа все трое двигаются вперед. Три игрока совершают контакт против А66. Холдер принимает снэп, встает на ноги и совершает пас на игрока А88, которого захватывают на В-10. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А – нелегальное построение. Фол Команды В – три игрока против линейного нападения. Фолы взаимно сокращаются, повтор попытки. [См. также 6-3-14]

РАЗДЕЛ 4. Возможность ловли мяча, пробитого ударом

Помеха возможности ловли мяча

СТАТЬЯ 1.

- a. Если игрок принимающей команды расположен так, что он имеет возможность поймать мяч, пробитый ударом из схватки или свободным ударом, который пересек нейтральную зону, и если он совершает такую попытку, то такой игрок должен получить беспрепятственную возможность поймать мяч. (У.Р. 6-3-1:III) (У.Р. 6-4-1:V, VI и IX)
- b. Фол за помеху ловле возникает, если до касания мяча принимающим игрок Команды А входит в область, ограниченную плечами принимающего игрока в ширину и одним ярдом впереди от него. В спорной ситуации это фол. (У.Р. 6-4-1:X-XIII)
- c. Такая защита игрока заканчивается, как только мяч коснется земли (*Исключение:* Свободный удар, Правило 6-4-1-f ниже); когда любой игрок Команды В совершает касание мяча, пробитого ударом из схватки, пересекшего нейтральную зону; когда любой игрок Команды В совершает касание свободного удара в пределах игрового поля или зачетной зоне (*Исключение:* Правило 6-5-1-b). (У.Р. 6-4-1:IV)
- d. Если помеха потенциальному принимающему совершена в результате блокировки игрока соперником, такая ситуация фолом не является.
- e. Помеха является фолом, если игрок команды пробития совершает контакт с потенциальным принимающим игроком до того, как тот первый раз коснется мяча, или одновременно с таким действием (У.Р. 6-4-1:II, III, и VIII). В спорных ситуациях это фол за помеху ловли.
- f. Во время свободного удара игрок принимающей команды, находящийся в позиции для совершения ловли мяча, имеет одинаковую защиту как при ловле мяча, пробитого ударом, так и при выполнении ловли после сигнала свободной ловли вне зависимости

от того, был ли мяч пробит с подставки или пробит непосредственно в землю таким образом, что после удара об землю отскакивает в воздух, словно был пробит с подставки.

- g. Если контакт, совершаемый любым игроком Команды А, включает признаки фолла за таргетинг (Правила 9-1-3 и 9-1-4) или любой другой персональный фол, который создает помеху возможности поймать мяч принимающему игроку, он может рассматриваться как помеха ловле, как таргетинг, или как персональный фол. 15-ярдовый штраф в таком случае применяется на усмотрение Команды В с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В, или с точки нарушения.

ШТРАФ — За фол, совершенный между голевыми линиями: мяч принадлежит принимающей команде, 1-я попытка, 15 ярдов вперед от точки нарушения за помеху ловле мяча, пробитого ударом [S33: KCI]. За фол во время розыгрыша свободным ударом, совершенный за ярдовой отметкой В-20 против игрока, который подал сигнал свободной ловли: исполнить с точки В-20 [S33: KCI]. За фол, совершенный за голевой линией: тачбек и штраф с точки окончания розыгрыша. Игроки, совершившие грубые нарушения, подлежат дисквалификации [S47: DSQ].

Утвержденное Решение 6-4-1

- I. Игрок Команды А ловит мяч, пробитый свободным ударом, в непосредственной близости к принимающему В25 и таким образом мешает ему поймать мяч. **РЕШЕНИЕ:** Помеха ловле мяча, пробитого ударом. Штраф 15 ярдов с точки нарушения.
- II. Игрока Команды В, готовящегося поймать пробитый из схватки мяч, захватывают до того, как он выполнил ловлю, но ему удается поймать мяч в падении. **РЕШЕНИЕ:** Помеха ловле мяча, пробитого ударом. Штраф 15 ярдов с точки нарушения. В случае грубого контакта игрок Команды А получает дисквалификацию. Если фол совершен между голевыми линиями, штраф применяется с точки нарушения, Команда В вводит мяч в игру снэпом; если фол совершен за голевой линией Команды В – присуждается тачбек и штраф применяется с точки В-20. Решение будет таким же, если происходит касание мяча или фамбл. Решение также применяется после неудачной попытки филд-гола, т.к. Команда В коснулась мяча впереди от нейтральной зоны. [См. также 6-4-1-е]
- III. Впереди от нейтральной зоны игрок А1 стоит или бежит между летящим мячом, пробитым ударом, и игроком В1, и (а) мяч попадает в игрока А1, пока В1 находится в позиции для ловли мяча; (b) В1 при попытке поймать мяч врезается в игрока А1. **РЕШЕНИЕ:** (а) и (b) Помеха ловле мяча, пробитого ударом. Штраф 15 ярдов с точки нарушения. [См. также 6-4-1-е]
- IV. Игрок Команды В при попытке поймать мяч (не подавая сигнал свободной ловли) совершает касание мяча, которого затем касается соперник, не мешавший принимающему в момент, когда тот находился в позиции для ловли мяча. **РЕШЕНИЕ:** Нет помехи. В отсутствии сигнала свободной ловли защита от помехи ловле заканчивается тогда, когда любой игрок Команды В совершает касание мяча. [См. также 6-4-1-с]
- V. Игрок Команды А, находясь впереди от нейтральной зоны, первым касается или ловит мяч, пробитый из схватки, при этом ни один принимающий не имел возможности поймать летящий мяч. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное касание, но не помеха ловле. [См. также 6-4-1-а]
- VI. Игрок В25 находится на отметке В-35 и готов поймать мяч после панта. В момент снижения мяча игрок А88 подбегает близко к В25, чем вынуждает его изменить свою позицию перед ловлей мяча. А88 не совершает контакта и не подходит к игроку В25 ближе, чем на 1 ярд. **РЕШЕНИЕ:** Фол игрока А88 – помеха возможности ловли мяча. 15 ярдов с точки нарушения. Даже если В25 ловит мяч, действия А88 заставляют его изменить исходное положение и, таким образом, А88 создает помеху возможности ловли мяча. [См. также 6-4-1-а]
- VII. Игрок В10 дает сигнал свободной ловли, совершает касание мяча и затем ловит мяч. **РЕШЕНИЕ:** Если В10 имеет возможность поймать мяч после касания, он должен иметь возможность беспрепятственно завершить ловлю. Если В10 ловит пробитый ударом мяч после

первого касания, такой мяч считается мертвым в точке, в которой игрок первый раз коснулся его.

- VIII. 4-я и 10 на 50-ярдовой линии. Игрок В17 находится на 20-ярдовой линии Команды В и готовится поймать мяч, высоко пробитый из схватки Командой А. В момент снижения мяча игрок А37 совершает грубое столкновение против В17 до того, как тот поймал мяч. А37 не изменил свою скорость или не попытался избежать столкновения с В17. **РЕШЕНИЕ:** Грубый персональный фол игрока Команды А, помеха возможности ловли мяча. Штраф — 15 ярдов с точки нарушения. Дисквалификация игрока А37. [См. также 6-4-1-е]
- IX. 4-я и 10 на 50-ярдовой линии, мяч принадлежит Команде А. Команда А пробивает мяч из схватки, встречный ветер сдувает летящий мяч на 30-ярдовую линию Команды В. Игрок В18, начинающий движение с 20-ярдовой линии, должен обойти игрока А92 на 25-ярдовой линии, чтобы поймать мяч на 30 ярдах. **РЕШЕНИЕ:** Фол игрока А92 – помеха возможности ловли мяча. Штраф 15 ярдов с точки нарушения, которой является 25-ярдовая линия. [См. также 6-4-1-а]
- X. Принимающий пант игрок В44 находится на своей 30-ярдовой линии в положении для ловли мяча. Защитник А11 пробегает по полю, чтобы накрыть пант, и оказывается примерно в 1 футе (30 см) перед В44 в момент снижения мяча. В44 ловит мяч, не меняя своего положения или способа ловли, несмотря на присутствие рядом игрока А11, который не отошел назад, чтобы предоставить свободное пространство для В44. **РЕШЕНИЕ:** Фол – помеха возможности ловли мяча. А11 находился ближе 1 ярда от принимающего В44. Штраф — 15 ярдов. [См. также 6-4 1-b]
- XI. Принимающий пант игрок В22 находится на отметке В-30 и ожидает снижения мяча, его партнер В88 находится в трех ярдах перед ним на отметке В-33. Чтобы накрыть мяч игрок А44 легально толкает игрока В88 в В22 в момент, когда до него долетает мяч. Мяч попадает в плечо В22 и отскакивает. Команда А подбирает мяч на В-25. **РЕШЕНИЕ:** Мяч у Команды А, 1-я и 10 на В-25. Такая ситуация не является помехой возможности ловли мяча. Действия А44 направлены против В88, который не находится в положении ловли мяча, но не против В22. Таким образом, А44 не мешал В22 ловить мяч. Касание мяча игроком В22 позволяет Команде А легально подобрать мяч. [См. также 6-4 1-b]
- XII. 4-я и 5 на А-30. Принимающий пант игрок В22 находится в позиции для ловли мяча на В-30. Он не подает сигнала свободной ловли. А88 находится менее 1 ярда сбоку от В22, но не касается В22 в момент ловли мяча на отметке В-30. Игрока В22 захватывают на В-32. Несмотря на присутствие А88, В22 не изменил свое положение или способ ловли мяча. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш, помехи возможности ловли мяча не происходило. Игрок А88 находится ближе 1 ярда от В22, но не перед ним непосредственно. Он не мешает В22 поймать мяч. 1-я и 10 Команды В на В-32. [См. также 6-4-1-b]
- XIII. Игрок В44 готовится принять пант на В-25. Пока мяч находится высоко в воздухе и до того, как он начинает снижаться к В44, игрок А88 подбегает спереди к В44 на расстоянии менее 1 ярда, но непосредственно в момент ловли мяча А88 не находится рядом с В44. В44 ловит мяч, после чего его захватывают. **РЕШЕНИЕ:** Нет фола. Игрок А88 оказался на расстоянии менее 1 ярда непосредственно перед принимающим в начальной фазе полета мяча, он не мешал В44 принимать мяч. [См. также 6-4-1-b]

РАЗДЕЛ 5. Свободная Ловля

Мяч становится мертвым в точке приема

СТАТЬЯ 1.

- a. Когда игрок Команды В выполняет сигнал свободной ловли, мяч становится мертвым в месте приема и принадлежит Команде В в этой точке. [*Исключение:* Если на свободном ударе игрок Команды В выполняет прием после сигнала свободной ловли позади 20-ярдовой линии Команды В, мяч принадлежит Команде В на своей 20-ярдовой линии. Мяч устанавливается по центру между хэш-марками, если не была выбрана другая позиция мяча командой, которая вводит мяч в игру, до того, как часы

розыгрыша показывают больше 25 секунд, или до того, как подан сигнал "готов к игре". Если часы розыгрыша показывают 25 секунд или меньше, или был подан сигнал "готов к игре", то мяч можно переставить только после того, как команда возьмет тайм-аут, если этому не предшествовал фол Команды А или взаимно сокращающиеся фолы.]

- b. Когда игрок Команды В подает правильный сигнал свободной ловли, право на беспрепятственную возможность ловли мяча, пробитого из схватки или свободным ударом, сохраняется, если игрок касается мяча, но все еще имеет возможность завершить ловлю. Если ему (или другому игроку Команды В) удастся поймать мяч, то мяч **принадлежит Команде В в точке**, где игрок, который подал сигнал, впервые коснулся мяча. Такая защита перестает действовать, когда мяч касается земли. (У.Р. 6-5-1:І-ІІ)
- c. Правила, относящиеся к свободной ловле, применяются только во время свободных ударов или когда мяч, пробитый из схватки, пересекает нейтральную зону.
- d. Цель правил свободной ловли - защитить принимающего игрока, который, используя сигнал свободной ловли, принимает обязательство, что ни он, ни другой член его команды не будут продвигать мяч после его приема (У.Р. 6-5-5:ІІІ).
- e. Если мяч пойман, принимающая команда должна ввести мяч в игру снэпом в точке его приема (**Исключение:** Правила 6-5-1-а, 6-5-1-б, 7-1-1-с и 8-6-1-б).

Утвержденное Решение 6-5-1

- I. После правильно или неправильно поданного сигнала свободной ловли игрок В1 совершает касание мяча после панта, и игрок В2, не подававший сигнал, ловит мяч. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мертвым в момент, когда В2 ловит его, и устанавливается в точке, где В1 впервые его коснулся. [См. также 6-5-1-б, 6-5-3-а]
- II. Нога игрока В1 находится за пределами поля в момент, когда он подает правильный или неправильный сигнал свободной ловли. Затем он ловит мяч в пределах поля. **РЕШЕНИЕ:** Правила не запрещают принимающему выходить за пределы поля во время пробития мяча. Ловля мяча в пределах поля легальна, мяч становится мертвым. [См. также 6-5-1-б]
- III. Во время свободного удара игрок В21 подает сигнал свободной ловли на В-5. В21 допускает касание мяча, но немедленно подбирает его на В-5. **РЕШЕНИЕ:** Незавершенная свободная ловля. Мяч у Команды В. 1-я и 10 с В-5.

Запрет на продвижение мяча

СТАТЬЯ 2.

Ни один игрок Команды В не имеет права продвигать пойманный или подобранный мяч более чем на 2 шага в любом направлении после правильно или неправильно поданного сигнала свободной ловли любым игроком Команды В (У.Р. 6-5-2:І-ІІІ).

ШТРАФ — Фол на мертвом мяче, задержка игры. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S7 и S21: DOG].

Утвержденное Решение 6-5-2

- I. В1 подает сигнал свободной ловли до того, как игрок В2 совершает касание мяча, затем В1 ловит или подбирает мяч и продвигает его вперед. **РЕШЕНИЕ:** Поскольку В1 подал сигнал, мяч является мертвым в точке ловли или подбора. В1 имеет право сделать 2 шага, чтобы остановиться или восстановить равновесие. За третий и последующие шаги в пределах поля игроку назначается штраф с точки, где мяч был пойман или подобран. Если В1 был захвачен, захват игнорируется, кроме случаев, когда такой захват считается неоправданно грубым или поздним ударом и игрок, совершающий захват, должен был понять, что соперник с мячом не собирался продвигать мяч. Если мяч пойман или подобран Командой В в зачетной зоне, это - тачбек. Если В1 захвачен до того, как он завершил ловлю или сделал третий шаг, штраф назначается игроку, выполнившему захват. [См. также 6-5-2]

- II. Команда А пробивает пант. После подачи сигнала свободной ловли на своей 20-ярдовой линии игрок В1 умышленно позволяет мячу приземлиться на землю, после чего В2 подбирает отскочивший мяч и продвигается до 35-ярдовой линии Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Мертвый мяч в точке подбора. Продвижение нелегально. Штраф – 5 ярдов с точки подбора мяча. Мяч принадлежит Команде В, 1-я и 10 (Правило 5-2-7). [См. также 6-5-2]
- III. Принимающий пант игрок В22 подает неправильный сигнал свободной ловли, выполнив быстрый взмах рукой вверх. Он ловит мяч на В-35 и добегают до В-40, где его захватывают. **РЕШЕНИЕ:** Мертвый мяч в точке ловли. Фол В22 за задержку игры; 5 ярдов с точки мертвого мяча. Игрок, выполнивший захват, не нарушал правил, поскольку В22 дал понять, что он является игроком с мячом, имеющим право на продвижение. Мяч принадлежит Команде В, 1-я и 10 на В-30. [См. также 6-5-2]

Неправильные сигналы: ловля или подбор

СТАТЬЯ 3.

- a. Ловля после подачи неправильного сигнала не является свободной ловлей, а мяч становится мертвым там, где был пойман или подобран. (*Исключение:* Во время свободного удара, если принимающий игрок Команды В подает любой сигнал взмахом руки, который не соответствует всем требованиям легального сигнала свободной ловли, и очевидно ловит мяч позади от своей 20-ярдовой линии, мяч принадлежит Команде В на своей 20-ярдовой линии). Если сигнал подается после приема или подбора, то мяч становится мертвым в момент первой подачи такого сигнала (**У.Р. 6-5-1:1**).
- b. Неправильные сигналы, поданные впереди от нейтральной зоны, применяются только по отношению к Команде В.
- c. Неправильный сигнал, поданный впереди от нейтральной зоны, возможен только когда мяч ее пересек (Правило 2-16-7). (**У.Р. 6-5-3:1**)

Утвержденное Решение 6-5-3

- I. Игрок А1 или В1 подают сигнал свободной ловли впереди от нейтральной зоны во время пробития мяча, который не пересекает нейтральную зону. **РЕШЕНИЕ:** Любые сигналы Команды А игнорируются. Команда В может не подавать сигнал свободной ловли, потому что мяч не пересек нейтральную зону. Тем не менее, мяч становится мертвым после ловли или подбора (Правило 2-8-1-а и 4-1-3-г). [См. также 6-5-3-с]
- II. Во время свободного удара В17 подает неправильный сигнал свободной ловли рядом с боковой линией и совершает касание мяча, в результате которого мяч выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде В, 1-я и 10 с хэш-марка.
- III. Пробитый из схватки мяч ударяется об землю впереди от нейтральной зоны и отскакивает высоко в воздух, игрок В1 подает сигнал свободной ловли. **РЕШЕНИЕ:** Неправильный сигнал. Мяч становится мертвым в момент подбора. [См. также 2-8-3-б]
- IV. В1 ловит пробитый из схватки мяч впереди от нейтральной зоны и затем подает сигнал свободной ловли. **РЕШЕНИЕ:** Неправильный сигнал. Мяч становится мертвым в точке, где был подан первый сигнал. [См. также 2-8-3-б]
- IV. Мяч, пробитый из схватки Командой А, катится вперед за нейтральную зону. В этот момент В17 говорит своим партнерам не приближаться к мячу, подавая сигнал руками. **РЕШЕНИЕ:** Неправильный сигнал. Мяч мертвый по правилам после подбора любой из команд. [См. также 2-8-3-б]
- VI. Пока мяч, пробитый свободным ударом, находится в воздухе, В21 подает сигнал взмахом руки, который не соответствует всем требованиям легального сигнала свободной ловли. Мяч пойман (а) игроком В21 на отметке В-5; или (б) игроком В44 на отметке В-5. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мертвым после ловли. (а) Мяч принадлежит Команде В, 1-я и 10 с 20-ярдовой линии; (б) Мяч принадлежит Команде В, 1-я и 10 с 5-ярдовой линии.

Нелегальный блок или контакт

СТАТЬЯ 4.

Игрок Команды В, правильно или неправильно подавший сигнал свободной ловли, при этом не коснувшийся мяча, не может блокировать или совершать фол в отношении соперника во время этой попытки (У.Р. 6-5-4: I и II).

ШТРАФ — Свободный удар: мяч принимающей команды, **10 ярдов с точки нарушения [S40: IBK]**. Удар из схватки: **10 ярдов**, правила исполнения штрафов после удара из схватки [S40: IBK]. **Если совместно с этим действием совершен персональный фол, то штраф составляет 15 ярдов, а игроки, совершившие грубые нарушения, подлежат дисквалификации [S47: DSQ]**.

Утвержденное Решение 6-5-4

- I. В1 подает легальный или нелегальный сигнал свободной ловли и не касается мяча после панта. Пока свободный мяч, не коснувшийся ни одного из игроков, находится в поле, В1 блокирует соперника (а) в поле впереди от нейтральной зоны или (b) в зачетной зоне Команды В. **РЕШЕНИЕ:** (а) Если мяч пересекает нейтральную зону, и Команда В владеет мячом в момент окончания попытки, Команда В получает штраф **10 ярдов** с точки согласно исполнению штрафов после удара из схватки. (b) Сейфти. При неудачной попытке пробития филд-гола решение такое же. [См. также 6-5-4]
- II. В1 подает сигнал на 50-ярдовой линии и не касается мяча после панта. Когда мяч катится по земле на 45-ярдовой линии Команды В, игрок В1 **толкает соперника руками** в попытке завладеть мячом; мяч объявляется мертвым во владении Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Штраф **10 ярдов**, правила исполнения штрафов после удара из схватки. Мяч у Команды В (Правило 10-2-3). [См. также 6-5-4]

Запрет на захват

СТАТЬЯ 5.

Никто из игроков команды пробития не имеет права выполнять захват или иной блок по отношению к сопернику, выполнившему прием мяча после сигнала свободной ловли. Таковую защиту получает только игрок, подавший сигнал свободной ловли (У.Р. 6-5-5: I и II).

ШТРАФ — Фол на мертвом мяче. Мяч принимающей команде, **15 ярдов с точки окончания розыгрыша [S7 и S38: PF-UNR]**.

Утвержденное Решение 6-5-5

- I. Оба игрока, В1 и В2, подают сигнал. В1 совершает касание мяча, В2 близок к тому, чтобы поймать мяч. В этот момент А1 захватывает и приземляет игрока В2. **РЕШЕНИЕ:** Задержка, но помехи ловли нет. Штраф 10 ярдов с предыдущей точки или с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде В. [См. также 6-5-5]
- II. В22 подал сигнал свободной ловли и был захвачен до того, как он прошел с мячом более 2 шагов. **РЕШЕНИЕ:** Фол игроку, выполнившему захват. ШТРАФ 15 ярдов с точки окончания розыгрыша.
- III. В1 ловит пробитый пантом мяч после того, как В3 подал сигнал свободной ловли. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мертвым в тот момент и в том месте, где был пойман. В1 не имеет право на защиту при ловле после сигнала свободной ловли, но имеет право на такую же защиту, как и при любом мертвом мяче (Правило 6-5-1-d). [См. также 6-5-1-d, 6-5-5]

ПРАВИЛО 7

Выполнение снэпа и паса

РАЗДЕЛ 1. Схватка

Начало со снэпа

СТАТЬЯ 1.

- a. Мяч должен быть введен в игру легальным снэпом, если согласно правилам не требуется легальный свободный удар. [S7 и S19: ISP]
- b. Ни один игрок не может ввести мяч в игру до того, как он будет объявлен готовым к игре (Правило 4-1-4). [S7 и S19: IPR] (**У.Р. 4-1-4:І и ІІ**)

ШТРАФ — [a-b] Штраф на мертвом мяче. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S7 и S19: ISP/IPR].

- c. Мяч не может быть введен в игру снэпом в боковой зоне (Правило 2-31-6). Если начальной точкой для любой попытки из схватки является точка, расположенная в боковой зоне, мяч должен быть перемещен к ближайшему хэш-марку.

Шифт и фальстарт

СТАТЬЯ 2.

- a. *Шифт.* После хадла (Правило 2-14) или шифта (Правило 2-22-1) и перед снэпом все игроки Команды А должны полностью остановиться и оставаться неподвижными на своих позициях в течение не менее 1 полной секунды перед снэпом, не совершая движений ступнями, телом, головой или руками. (**У.Р. 7-1-2:І**)
- b. *Фальстарт.* Все нижеперечисленное является фальстартом Команды А, если происходит до совершения снэпа и после объявления мяча готовым к игре, а все игроки находятся в построении для розыгрыша из схватки:
 1. Одни или более игрок совершает любое движение, имитирующее начало розыгрыша.
 2. Снэппер перемещается на другую позицию.
 3. Ограниченный линейный (Правило 2-27-4) совершает движение рукой(-ами) или совершает любое быстрое движение.

Исключения:

- (a) Если линейный игрок Команды А немедленно реагирует на угрозу со стороны игрока Команды В в нейтральной зоне, это не является фальстартом (Правило 7-1-5-a-2) (**У.Р. 7-1-3:V**).
 - (b) Ситуация не является фальстартом, если снэппер отрывает руку(-и) от мяча, не имитируя тем самым начала розыгрыша (Правило 7-1-3-a-3).
4. Игрок команды нападения совершает быстрое отрывистое движение перед снэпом, включая ситуации, когда:

- (a) Линейный игрок совершает движение ступней, плечом, рукой, телом или головой быстрым отрывистым движением в любом направлении.
 - (b) Снэппер смещает или передвигает мяч, совершает движения пальцами рук, локтями, резко дергает головой, опускает плечи или приседает.
 - (c) Квотербек совершает любое быстрое отрывистое движение, имитирующее начало розыгрыша.
 - (d) Бек до снэпа имитирует получение мяча, совершая любое быстрое отрывистое движение, имитирующее начало розыгрыша.
5. Команда нападения не замерла на 1 секунду перед совершением снэпа после объявления мяча готовым к игре (**У.Р. 7-1-2:IV**). Это нелегальный шифт, который превращается в фальстарт.

Утвержденное Решение 7-1-2

- I. После хадла или шифта все игроки Команды А останавливаются и остаются неподвижными в течение 1 секунды. Затем, перед снэпом, двое или более игроков одновременно меняют позиции. **РЕШЕНИЕ:** Все 11 игроков Команды А должны снова остановиться на 1 секунду перед снэпом, в противном случае это является фолом на живом мяче во время снэпа за нелегальный шифт. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки (Правило 2-22-1). [См. также 2-22-1-а, 7-1-2-а]
- II. А1 остается неподвижным, пока 10 человек Команды А выполняют шифт. Затем А1 начинает двигаться назад до того, как прошла 1 секунда, и происходит снэп. **РЕШЕНИЕ:** Если А1, который начал движение, не остановился вместе с остальными игроками на 1 секунду, это является фолом на мертвом мяче за фальстарт. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [См. также 2-22-1-а]
- III. После того, как игроки Команды А остановились на 1 секунду, энд А88 побежал и остановился, а бек А36 начал двигаться назад прежде, чем прошла 1 секунда. **РЕШЕНИЕ:** Легально. Однако, если бек А36 начинает движение прежде, чем энд А88 остановится, одновременное движение двух игроков является шифтом, и все игроки Команды А должны застыть на 1 секунду до снэпа (Правило 2-22-1). [См. также 2-22-1-а]
- IV. Команда А находится в нападении без хадла и движется к линии схватки после объявления мяча готовым к игре. Некоторые игроки занимают свои позиции и останавливаются, однако как минимум один игрок продолжает движение и не останавливается в момент совершения снэпа. **РЕШЕНИЕ:** Фол на мертвом мяче – фальстарт, поскольку Команда А не выполнила правило 1 секунды перед снэпом. Судьи должны остановить розыгрыш и оштрафовать Команду А на 5 ярдов. [См. также 2-22-1-а, 7-1-2-б-5]
- V. 3-я и 3 на В-40 у Команды А. Квотербек А12 находится в построении “шотган”, (a) совершает фальш-хлопок руками, оставаясь в стационарной позиции; (b) совершает фальш-хлопок, наклоняясь плечами и ладонями вперед в действии, которое имитирует начало розыгрыша. **РЕШЕНИЕ:** Правило 7-1-2-б-4-с устанавливает, что быстрые отрывистые движения, которые имитируют начало розыгрыша, являются фальстартом. В случае (a) нет фола; (b) фальстарт у квотербека А12.

Требования к командам – До снэпа

СТАТЬЯ 3.

Каждый нижеуказанный пункт (a-d) является фолом на мертвом мяче. Судьи должны дать сигнал свистком и немедленно остановить розыгрыш. После того, как мяч готов к игре и до совершения снэпа:

- a. *Снэппер.* Снэппер (Правило 2-27-8):
 - 1. Не имеет права перемещаться на другие позиции или находиться какими-либо частями тела впереди от нейтральной зоны;

2. Не имеет права поднимать мяч с земли, двигать его вперед от нейтральной зоны или симулировать начало розыгрыша;
 3. Имеет право отрывать руку(-и) от мяча, только если такое действие не имитирует начало розыгрыша.
- b. *9-ярдовые отметки.*
1. Каждый вышедший на замену игрок Команды А должен побывать внутри 9-ярдовых отметок. Все принимавшие участие в предыдущей попытке игроки Команды А после завершения этой попытки и перед снэпом должны побывать внутри 9-ярдовых отметок. **(У.Р. 3-3-4:1)**
 2. Все игроки Команды А должны побывать в пределах 9-ярдовых отметок после командного тайм-аута, тайм-аута по причине травмы, тайм-аута для СМИ или после окончания периода.
- c. *Вторжение.* После того, как снэппер определен, ни один игрок Команды А не должен находиться в нейтральной зоне или впереди от нее [**Исключения:** (1) Игроки замены или замененные игроки; (2) игроки команды нападения, находящиеся в построении для пробития удара из схватки, которые показывают на соперников и тем самым вторгаются в нейтральную зону своей рукой(-ами)].
- d. *Фальстарт.* Ни один игрок Команды А не должен совершать фальстарт (Правило 7-1-2-b) или контакт с соперником. **(У.Р. 7-1-3:III)**

ШТРАФ — [a-d] Фол на мертвом мяче: 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S7 и S19: FST/ENC].

Утвержденное Решение 7-1-3

- I. A21 легально находится на краю линии схватки рядом с A88, неподвижно стоящим в стойке на 3 точках. Команда А останавливается на 1 секунду, пока A21 и A88 находятся в указанных позициях. Затем A21 передвигается на легальную позицию в бекфилде и останавливается. Вслед за этим A88 смещается на более широкую позицию на линии. **РЕШЕНИЕ:** Легально, если A21 и A88 стоят неподвижно во время снэпа (Правила 2-22-1 и 7-1-4). [См. также 2-22-1-а, 7-1-4-с]
- II. A21 легально находится на краю линии схватки рядом с A88, неподвижно стоящим на позиции ограниченного линейного. Команда А останавливается на секунду, когда A21 покидает линию схватки и совершает моушен в сторону бекфилда. A88 переходит на более широкую позицию на линии. **РЕШЕНИЕ:** A88 может изменить свое положение на трех точках, так как он находится в конец линии схватки, но Команда А должна снова остановиться на 1 секунду, чтобы розыгрыш был легальным (Правило 7-1-4). [См. также 2-22-1-а, 7-1-4-с]
- III. B71 пересекает нейтральную зону в сторону бекфилда Команды А, не угрожая ни одному ее игроку. A23, легально находящийся в бекфилде, умышленно совершает контакт с B71. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, фальстарт. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [См. также 7-1-3-d]
- IV. Снэппер A1 поднимает или перемещает мяч вперед до совершения снэпа. B2 выбивает мяч рукой, после чего B3 подбирает его. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, нелегальный снэп, мяч остается мертвым. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (Правило 4-1-1). [См. также 4-1-1]
- V. A66, ограниченный линейный, находящийся между снэппером и игроком на краю линии, или A72, ограниченный игрок на краю линии схватки:
 1. Поднимает руку(-и) с земли в момент, когда B1, находящийся в нейтральной зоне, ему угрожает. **РЕШЕНИЕ:** Немедленно подать сигнал свистком. Фол Команды В на мертвом мяче за офсайд. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша.

2. Поднимает руку(-и) с земли в результате рывка, начатого игроком В1, который (а) не вошел в нейтральную зону или (b) вошел в нейтральную зону, но не создал угрозу позиции игрока А66 или А72. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (а) и (b) сигнал свистком подается немедленно. Фол Команды А на мертвом мяче за фальстарт. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [См. также 2-18-2-d, 7-1-2-b-3-a, 7-1-5-a-2]

ПРИМЕЧАНИЕ: Перед снэпом игрок Команды В, который входит в нейтральную зону, может угрожать максимум трем линейным Команды А. Если игрок Команды В вошел в нейтральную зону прямо в направлении линейного Команды А, игрок Команды А и два соседних линейных считаются находящимися под угрозой. Если игрок Команды В вошел в нейтральную зону в направлении между двумя линейными Команды А, тогда только эти два игрока Команды А считаются находящимися под угрозой.

- VI. А80, находясь в конце линии на позиции неограниченного внутреннего линейного или бека, ошибается в команде для снэпа и делает случайное движение, не являющееся внезапным, быстрым или резким, и не имитирующим начало розыгрыша. **РЕШЕНИЕ:** Нет фола у Команды А.

Требования к командам — Во время снэпа

СТАТЬЯ 4.

Любое нарушение нижеуказанных пунктов (а-с) является фолом на живом мяче и розыгрыш может быть продолжен.

- a. *Построение.* В момент совершения снэпа Команда А должна находиться в построении, соответствующем следующим требованиям:

1. Все игроки должны быть в пределах игрового поля.
2. Все игроки должны быть либо линейными, либо беками (Правило 2-27-4). **(У.Р. 7-1-4:VII)**
3. Минимум 5 линейных игроков должны иметь номера джерси с 50 по 79 **(Исключение:** выполнение снэпа из построения для пробития удара из схватки, пункт 5 ниже.)
4. Количество беков не может превышать 4 человек.
5. В момент совершения снэпа (Правило 2-16-10) Команда А может иметь менее 5 линейных с номерами 50-79 в построении для пробития удара из схватки, если выполняются следующие условия:
 - (a) После того, как определен снэппер, всякий линейный, имеющий номер не 50-79 и являющийся нелегальным принимающим ввиду своей позиции, становится исключением из правила нумерации.
 - (b) Всякий игрок, подпадающий под действие вышеупомянутого исключения, должен находиться на линии, при этом не имея права быть крайним линейным. В противном случае Команда А получает штраф за нелегальное построение.
 - (c) Во время попытки всякий такой игрок является исключением из правила о нумерации и остается нелегальным принимающим до тех пор, пока не станет легальным в соответствии с Правилom 7-3-5 (пас вперед коснулся судьи или игрока Команды В).

Условия пунктов 5(a) - 5(c) перестают действовать, если четверть завершается до выполнения снэпа или берутся судейский или командный тайм-ауты.

- b. *Игрок, совершающий моушен.*

1. Моушен может совершать один бек, двигаясь в любом направлении, кроме голевой линии соперника.
 2. Игрок, совершающий моушен, может начинать движение с линии схватки только в том случае, если перед этим он перешел на позицию бека и совершил полную остановку.
 3. Игрок, совершающий моушен во время снэпа, должен соблюсти правило 1-секундной остановки – например, он не может начинать моушен до завершения шифта (Правило 2-22-1-с).
- с. *Нелегальный шифт.* В момент снэпа Игроки Команды А не могут выполнять нелегальный шифт (Правило 7-1-2-а). (У.Р. 7-1-3:І-ІІ)

ШТРАФ — [а-с] Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки [S19 или S20: ІLФ/ІLМ/ІSH]. В ситуациях, когда во время или после снэпа при розыгрышах ударом из схватки, за исключением филд-гола, возникает фол на живом мяче: 5 ярдов с предыдущей точки или, в случае если мяч пересекает нейтральную зону, 5 ярдов с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В.

Утвержденное решение 7-1-4

- I. А30, легально занявший позицию бека, начинает легальный моушен. Затем он поворачивается лицом к линии схватки, все еще находясь в легальном моушене и выполняя «шаг в сторону». Во время снэпа А 30 немного наклоняется вперед и продолжает выполнять «шаг в сторону» или «шаг на месте». **РЕШЕНИЕ:** Легально.
- II. А30, легально занявший позицию бека, начинает легальный моушен. Затем он поворачивается лицом к линии схватки, все еще находясь в легальном моушене и выполняя «шаг в сторону». Во время снэпа А30, находясь позади нейтральной зоны, выполняет наклон верхней части корпуса вперед или его движение боком направлено немного в сторону линии схватки. **РЕШЕНИЕ:** Фол на живом мяче во время снэпа за нелегальный моушен. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки.
- III. Во время снэпа только 10 игроков Команды А находятся в построении: 5 игроков под номерами 50-79, стоящие на линии схватки, один игрок под номером 82 и еще 4 игрока в бекфилде. **РЕШЕНИЕ:** Построение легально, поскольку не более 4 игроков Команды А находятся в бекфилде, и необходимое число (5) игроков под номерами 50-79 находятся на линии.
- IV. Команда А, на 4-й и 8, делает замену и выпускает игроков под номерами 21 и 33, в виде исключения из правила обязательной нумерации, и эти игроки легально встают на свою линию схватки между эндами. После снэпа игрок Команды А, находящийся в 15 ярдах позади в построении для пробития удара из схватки, выполняет легальный пас вперед на легального принимающего для набора 10 ярдов. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш (Примечание: Такой же розыгрыш из построения для пробития филд-гола также является легальным). [См. также 1-1-1-b-2]
- V. Игрок А33, исключение из правила обязательной нумерации, занимает позицию рядом с эндом А88 на линии схватки. Перед снэпом А88 выполняет шифт на позицию в бекфилде, а фланкер на другой стороне линии выполняет шифт на позицию энда на линии. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное построение. Поскольку А33 встал в позицию энда, он находится на нелегальной позиции во время снэпа (фол на живом мяче). Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки. [См. также 1-1-1-b-2]
- VI. Игрок А33, исключение из правила обязательной нумерации, занимает позицию на линии схватки слева от снэппера А85, который находится на краю линии. Все остальные игроки Команды А на линии схватки стоят слева от А33. После секундной паузы все игроки на линии, кроме А85, выполняют легальный шифт на линию с другой стороны от мяча, а А33 становится эндом. **РЕШЕНИЕ:** Если снэп был выполнен, пока А33 находился в этой позиции – это фол за нелегальное построение. Во время снэпа А33 должен находиться между эндами. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки. [См. также 1-1-1-b-2]
- VII. Команда А находится на В-45 выполняет построение, при которой снэппер А88 расположен

крайним справа на линии. Линейные слева от снэппера имеют номера 56, 63, 72, 22, 79 и 25. В бекфилде 4 игрока. А44 находится в 10 ярдах непосредственно за снэппером и остальные беки расположены слева от него в нескольких ярдах позади линии розыгрыша. Игроков на позиции удара с земли нет. После снэпа, А44 успешно совершает пас на снэппера А88, который зарабатывает тачдаун. Это происходит на (а) первой или второй попытке; (b) третьей или четвертой попытке. **РЕШЕНИЕ:** В связи с тем, что только 4 линейных нападающих пронумерованы от 50 до 79, легальность розыгрыша зависит от того, находится ли Команда А в построения для пробития удара из схватки. Одним из условий такого построения является то, что “выполнение удара должно быть очевидным”. (а) Нелегальное построение: на первой и второй попытке команды вряд ли будут пробивать пант, поэтому не очевидно, что удар будет выполнен. (b) Легальное построение: тачдаун. На третьей и четвертой попытке пробитие удара вероятно. (Правило 2-16-10)

- VIII. Команда А выстраивается в линию, а игрок А11 встает в 10 ярдах прямо позади снэппера. Остальные 3 игроков-беков размещены широко, вне конверта. Только 4 линейных игрока Команды А имеют нумерацию 50-79. А11 получает пас от снэппера, пока Команда А находится в таком построении. **РЕШЕНИЕ:** Фол на живом мяче. Нелегальное построение, недостаточно игроков с нумерацией 50-79 на линии схватки. Команда А не находится в построении для пробития удара из схватки, потому что по расположению игроков не очевидно, что будет выполнен удар. (Правило 2-16-10) [См. также 7-1-4-а-2]
- IX. Команда А выстраивается в количестве 6 игроков на линии схватки, пятеро из которых имеют нумерацию 50-79. Седьмой игрок, А88, в обычной позиции на краю линии схватки, но его ступни и плечи повернуты под углом 45 градусов к линии схватки. Остальные 4 игроков расположены в бекфилде. Мяч вводится в игру снэпом Командой А, которая расположена подобным образом. **РЕШЕНИЕ:** Фол на живом мяче, нелегальное построение. Каждый игрок Команды А должен быть либо линейным, либо беком; А88 ни тем, ни другим не является.
- X. А30, легально занявший позицию бека, начинает моушен в направлении голевой линии соперника. Не добегая 1 ярд до линии схватки, игрок поворачивается и, все еще совершая моушен, поворачивается лицом к боковой линии и движется параллельно линии схватки. Во время снэпа, А30 продолжает моушен, находясь в 1 ярде позади от линии схватки. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш.

Требования к команде защиты

СТАТЬЯ 5.

Ниже представлены требования к команде защиты:

- а. Каждое из следующих действий (1-5) является фолом на мертвом мяче. Судьи должны подать сигнал свистком и не дать розыгрышу продолжиться. После того, как мяч готов к игре и до снэпа:
1. Ни один игрок не должен касаться мяча, за исключением тех случаев, когда мяч сдвинут нелегально, согласно Правилу 7-1-3-а-1, а также не может вступать в контакт с соперником или иным образом мешать ему. **(У.Р. 7-1-5:І-ІІ)**
 2. Ни один игрок не должен вторгаться в нейтральную зону, угрожая линейному игроку команды нападения, вынуждая того немедленно отреагировать или совершить другие фолы на мертвом мяче, связанные с нейтральной зоной (Правила 2-18-2 и 7-1-2-b-3 Исключения). **(У.Р. 7-1-3:V) (У.Р. 7-1-5:ІІІ)**
 3. Ни один игрок не должен пересекать нейтральную зону и, не совершая контакта, продолжать движение в направлении любого бека.

ШТРАФ — [1-3] Фол на мертвом мяче, офсайд. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S18: DOF].

4. Игрок, занявший неподвижное положение в пределах 1 ярда от линии розыгрыша, не может совершать быстрые, резкие действия, которые не являются частью обычных движений игроков защиты. **(У.Р. 7-1-5:IV)**
5. Ни один игрок не должен использовать слова или сигналы, которые вводят в заблуждения соперников, когда они готовятся ввести мяч в игру. Ни один игрок не может подавать сигналы другим членам своей команды, которые имитируют звучание или ритм стартовых сигналов команды нападения.

ШТРАФ — [4-5] Фол на мертвом мяче, задержка игры. Пять ярдов с точки окончания розыгрыша [S21: DOD].

b. Когда начинается снэп:

1. Ни один игрок не должен находиться в нейтральной зоне или впереди от нее.
2. Все игроки должны находиться в пределах поля.

ШТРАФ — Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки. [S18: DOF].

Утвержденное Решение 7-1-5

- I. Снэппер А1 поднимает мяч до того, как передать пас назад, В2 сбивает мяч и В3 подбирает мяч. **РЕШЕНИЕ:** Фол у Команды А на мертвом мяче, нелегальный снэп. Мяч остается мертвым, поскольку он не был введен в игру легальным снэпом. Штраф – 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Команда А сохраняет владение мячом. [См. также 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- II. Снэппер А1 легально начинает снэп, но В2 выбивает мяч до того, как А1 завершает снэп и В3 подбирает мяч. **РЕШЕНИЕ:** Фол у команды В, мяч остается мертвым. Штраф – 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Игроки Команды В не могут трогать мяч до тех пор, пока не будет совершен снэп. Команда А сохраняет владение мячом. [См. также 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- III. Перед снэпом игрок Команды В пересекает нейтральную зону и, не совершая контакта, продолжает свою атаку, направляясь к квотербеку или кикеру, пройдя мимо линейного Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Игрок Команды В, находящийся на стороне Команды А, за счет того, что пересек нейтральную зону и продолжил свое движение к квотербеку или пробивающему, оставив позади линейного игрока нападения, считается вторгнувшимся в построение Команды А. Штраф Команде В за офсайд на мертвом мяче. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [См. также 2-18-2-e, 7-1-5-a-2]
- IV. Лайнбекер В56 находится в неподвижном положении на расстоянии 1 ярда от нейтральной зоны. Когда нападение подает сигнал о начале снэпа, В56 делает выпад вперед, очевидно нарочно пытаясь спровоцировать фальстарт у нападения. **РЕШЕНИЕ:** Фол на мертвом мяче, задержка игры. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [См. также 7-1-5-a-4]

Вкладка мяча вперед

СТАТЬЯ 6.

Ни один игрок не может делать вкладку мяча вперед, исключая попытки из схватки, когда вкладка выполнена следующим образом:

- a. Бек Команды А может делать вкладку мяча вперед другому беку, только если оба игрока находятся позади своей линии розыгрыша, а также игрок, выполняющий вкладку, не побывал до момента совершения вкладки всем телом впереди от нейтральной зоны во время владения мячом.
- b. Бек Команды А, находясь позади своей линии розыгрыша, может делать вкладку мяча вперед игроку своей команды, который во время снэпа находился на линии, при условии, что он развернется лицом к своей зачетной зоне и будет находиться хотя бы в 2 ярдах позади от линии розыгрыша, когда будет получать мяч. **(У.Р. 7-1-6:I)**

ШТРАФ — 5 ярдов с точки фола; также потеря попытки, если фол совершен Командой А до смены командного владения во время попытки из схватки [S35 и S9: IFH].

Утвержденное Решение 7-1-6

- I. Легальный принимающий А83 стоит крайним на линии рядом со снэппером, образуя несбалансированное «Т» построение. Квотербек А10 получает снэп из рук в руки и тут же передает мяч А83. **РЕШЕНИЕ:** Если движение мяча было вперед, и он покинул руки А10 до того, как А83 коснулся мяча, это легальный пас вперед. А83 мог бы развернуться, чтоб получить пас назад или вкладку (легально); но, если это действие происходит сразу после снэпа, маловероятно, что будет время выполнить вкладку, соблюдая требования «поворот» и «2 ярда позади от линии». [См. также 7-1-6-b]

Запланированный свободный мяч

СТАТЬЯ 7.

Игрок Команды А не может продвигать мяч вперед, если он слал свободным в результате спланированного действия вблизи снэппера.

ШТРАФ — 5 ярдов с предыдущей точки и потеря попытки [S19 and S9: IPR].

РАЗДЕЛ 2. Пас назад и фамбл

На живом мяче

СТАТЬЯ 1.

Игрок с мячом может совершить вкладку или пас назад в любое время, исключая случаи, когда он специально выбрасывает мяч за пределы поля, с целью экономии времени.

ШТРАФ — 5 ярдов с точки фола; также потеря попытки, если фол совершен Командой А до смены командного владения во время попытки из схватки (У.Р. 3-4-3:III) [S35 и S9: IPR].

Пойман или подобран

СТАТЬЯ 2.

- a. Если мяч, переданный пасом назад или потерянный в фамбле, пойман или подобран любым игроком, находящимся в пределах поля, такой мяч остается в игре. (У.Р. 2-23-1:I)

Исключения:

1. Правило 8-3-2-d-5 (Фамбл Команды А во время реализации).
 2. На 4-й попытке, до смены командного владения, если мяч, утраченный в фамбле игроком Команды А, пойман или подобран другим игроком Команды А, то мяч становится мертвым. Если мяч пойман или подобран впереди от точки фамбла, мяч возвращается на точку фамбла. Если мяч пойман или подобран позади от точки фамбла, мяч остается в точке ловли или подбора.
- b. Если мяч, переданный пасом назад или потерянный в фамбле, пойман или подобран одновременно игроками противоположных команд, мяч становится мертвым и принадлежит команде, которая была во владении последней (**Исключение:** Правило 7-2-2-а Исключения).

После снэпа

СТАТЬЯ 3.

Ни один линейный игрок команды нападения не может получать снэп из рук в руки.

ШТРАФ — Фол на живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки [S19: IPR].

Выход мяча за пределы поля

СТАТЬЯ 4.

- a. *Пас назад.* Если пас назад выходит за пределы поля между голевыми линиями, мяч принадлежит пасующей команде в точке выхода мяча за пределы поля.
- b. *Фамбл.* Если мяч выходит за пределы поля между голевыми линиями:
 1. Впереди от точки совершения фамбла, мяч принадлежит команде, совершившей фамбл, в точке фамбла (Правило 3-3-2-e-2).
 2. Позади от точки совершения фамбла, мяч принадлежит команде, совершившей фамбл, в точке выхода мяча за пределы поля.
- c. *Выход мяча за пределы поля в зачетной зоне.* Когда фамбл или пас назад выходят за пределы поля в зачетной зоне, это может быть сейфти или тачбек, в зависимости от импульса и ответственности (Правила 8-5-1, 8-6-1 и 8-7). **(У.Р. 7-2-4:1) (У.Р. 8-6-1:1) (У.Р. 8-7-2:1)**

Утвержденное Решение 7-2-4

- I. В20 перехватывает легальный пас вперед (а) в своей зачетной зоне (b) на своей 3-ярдовой линии и по инерции его относит в зачетную зону (с) в поле, после чего игрок самостоятельно заходит в зачетную зону (не по инерции). Во всех случаях В20 совершает фамбл в зачетной зоне, мяч катится вперед и выходит за пределы поля на 2-ярдовой линии команды В.
РЕШЕНИЕ: Мяч принадлежит Команде В в точке фамбла (точкой фамбла является зачётная зона Команды В): (а) тачбек (b) мяч Команды В на 3-ярдовой линии (с) сейфти (Правила 8-5-1 и 8-6-1). [Ссылки на 7-2-4-с, 8-5-1-а, 8-6-1-а]
- II. Во время 2-й попытки А1 совершает фамбл. Мяч ударяется о землю и отскакивает высоко в воздух. В2 подпрыгивает и в воздухе ловит мяч, затем приземляется на землю за пределами поля (а) впереди от точки фамбла (b) позади от точки фамбла. **РЕШЕНИЕ:** (а) мяч Команды А в точке фамбла (b) мяч Команды А в точке выхода мяча за пределы поля. (Правила 4-2-4-d и 7-2-4). ✕

Мяч без движения

СТАТЬЯ 5.

Если мяч после паса назад или фамбла прекращает движение в пределах поля и ни один игрок не пытается им завладеть, он становится мёртвым и:

- a. Если мяч остановился впереди от точки паса/фамбла, мяч принадлежит команде, которая совершила пас/фамбл в точке паса/фамбла.
- b. Если мяч остановился позади от точки паса/фамбла, мяч принадлежит команде, которая совершила пас/фамбл в точке, где мяч стал мертвым.

РАЗДЕЛ 3. Пас вперед

Легальный пас вперед

СТАТЬЯ 1.

В течении каждой попытки, играемой из схватки, Команда А может выполнить один пас вперед до смены командного владения, при условии, что пас выполнен с точки, находящейся в пределах или позади нейтральной зоны.

Нелегальный пас вперед

СТАТЬЯ 2.

Пас вперед является нелегальным, если:

- a. Пас совершен игроком Команды А, который в момент совершения паса всем телом находился впереди от нейтральной зоны.
- b. Пас совершен игроком Команды В.
- c. Пас совершен после смены командного владения, произошедшей в течение попытки.
- d. Пас является вторым по счету в течении одной попытки.
- e. Пас совершен игроком, находящимся в пределах или позади нейтральной зоны, после того, как игрок с мячом всем телом (а также мяч) уже побывал впереди от нейтральной зоны.

ШТРАФ — [a-e] 5 ярдов с точки фола; также потеря попытки, если фол совершен Командой А до смены командного владения во время попытки из схватки (У.Р. 3-4-3:IV) и (У.Р. 7-3-2:II) [S35 and S9: IFP].

- f. Пасующий игрок с целью сэкономить время бросает мяч непосредственно в землю (1) после того, как мяч уже коснулся земли или (2) не сразу после обретения контроля над ним.
- g. Пасующий игрок с целью сэкономить время бросает мяч вперед в зону, где нет ни одного легального принимающего Команды А. (У.Р. 7-3-2:II-VII)
- h. Пасующий игрок с целью сохранить ярды бросает мяч вперед в зону, где нет ни одного легального принимающего Команды А. (У.Р. 7-3-2:I)

[Исключение: Ситуация не является фолом, если пасующий игрок, находящийся или находившийся вне конверта, бросает мяч так, что он пересекает или приземляется впереди от нейтральной зоны или ее продолжения за пределами поля (Правило 2-19-3) или мог бы пересечь нейтральную зону, если бы его не коснулся игрок Команды В. (У.Р. 7-3-2:VIII-X) Такое условие применимо только к игроку, получившему мяч от снэпера и не передававшему владение другому игроку до момента выброса мяча.]

ШТРАФ — [f-h] Потеря попытки в точки фола [S36 and S9: ING]

Утвержденное Решение 7-3-2

- I. Квотербек А10, находясь в конверте и пытаясь сохранить ярды, намеренно от безысходности бросает пас вперед в зону, где нет ни одного легального принимающего Команды А.
РЕШЕНИЕ: Умышленное избавление от мяча. Штраф – потеря попытки с точки фола. Часы будут запущены по снэпу (Правило 3-3-2-d-4), кроме случаев применения Правила 3-4-4. [См. также 7-3-2-h]
- II. До конца любой половины остается более 1 минуты, когда квотербек А10 не может найти открытого принимающего. С целью сэкономить время он бросает пас вперед в зону, где нет ни

одного легального принимающего Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный пас вперед, умышленное избавление от мяча. Штраф – потеря попытки с точки фола. Часы будут запущены по сигналу “готов к игре” (Правило 3-3-2-е-14 и 3-4-3). [См. также 3-3-2-е-14, 7-3-2-g, 7-3-2 Штраф]

- III. На 3-й попытке в конце любой половины потенциальному холдеру на филд-голе А4 не удается принять снэп. А4 или потенциальный кикер А3 подбирает мяч и немедленно бросает его вперед в землю. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный пас вперед, умышленное избавление от мяча. Команда В имеет право на 10-секундное списание (Правило 3-4-4). Часы будут запущены по сигналу судьи (Правила 3-3-2-е-14 и 3-4-3), если принято 10-секундное списание. [См. также 3-3-2-е-14, 7-3-2-g]
- IV. Мяч, переданный снэпом, пролетает над головой квотербека А12, который находился в построении «шотган». А12 подбирает мяч и немедленно бросает его вперед в землю. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный пас вперед, умышленное избавление от мяча; нелегальная попытка сэкономить время. Штраф – потеря попытки с точки фола. Часы будут запущены по сигналу судьи (Правила 3-3-2-е-14 и 3-4-3). [См. также 3-3-2-е-14, 7-3-2-g]
- V. На 3-й попытке в конце половины А1 не ловит снэп. А1 или А4 ловят в воздухе отлетевший мяч и немедленно бросают его вперед в землю. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш [См. также 3-3-2-е-14, 7-3-2-g]
- VI. На 3-й попытке в конце половины А1, находясь в 7 ярдах позади снэппера, ловит снэп и немедленно бросает мяч вперед в землю. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш [См. также 3-3-2-е-14, 7-3-2-g]
- VII. За несколько секунд до конца половины после объявления мяча готовым к игре Команда А быстро встает в построение и выполняет легальный снэп на квотербека А12, который сразу бросает мяч вперед в землю. Во время снэпа у Команды А было нелегальное построение. Когда мяч стал мертвым, на игровых часах осталось 2 секунды. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное построение. Штраф – 5 ярдов с предыдущей точки. Часы запустятся по снэпу. [См. также 3-3-2-е-14, 7-3-2-g]
- VIII. Квотербек А10 бежит к боковой линии, находясь вне конверта, и бросает легальный пас вперед, но мяч сбивает линейный защиты. В результате мяч летит обратно и приземляется позади нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. Если бы мяч не сбили, он мог бы приземлиться впереди от нейтральной зоны, поэтому А10 действовал согласно правилам. [См. также 7-3-2-h]
- IX. 3-я и 5 с А-40. Квотербек А12, находясь в конверте, отходит назад, чтобы выполнить пас. Под сильным давлением он бросает пас назад на бека А22, который выносит мяч из конверта. Чтобы избежать захвата А22 на А-35 бросает пас вперед, который пересекает нейтральную зону и приземляется в 20 ярдах от ближайшего легального принимающего Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Фол, умышленное избавление от мяча. Исключение из правила о конверте применяется только по отношению к игроку, который принял снэп или пас назад, переданный снэпом. Потеря попытки с точки фола. 4-я и 10 с А-35. (Правило 7-3-2-h Исключение) [См. также 7-3-2-h]
- X. Квотербек А12 находится в построении «шотган». Он не ловит пас назад от снэппера, но мяч подбирает А63, который находится в конверте. Под сильным давлением А63 выходит из конверта и бросает мяч, который стал непойманым впереди от линии розыгрыша. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. А63 принял пас назад, переданный снэпом. (Правило 7-3-2-h Исключение) [См. также 7-3-2-h]
- XI. 2-я и 10 с А-10. Находясь в построении «шотган», А11 получает пас назад от снэппера и вкладывает мяч в руки бегущему А44. А44 делает несколько шагов к линии розыгрыша и откидывает мяч назад на А11, который всё еще находится в конверте. Пытаясь избежать захвата, А11 покидает конверт и, не найдя ни одного открытого принимающего, с точки А-35 бросает мяч в зону, где нет ни одного легального принимающего. Мяч приземляется впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный пас вперед. Потеря попытки с А-35; 3-я и 15. А11 теряет право на то, чтобы легально избавиться от мяча, т.к. до попытки паса он передал владение мячом другому игроку.

- XII. 3-я и 10 с А-30. Квотербек А11 отходит назад для броска. Чтобы избежать захвата на А-20, он бросает мяч вперед в зону, где нет ни одного легального принимающего. Тэкл А77 ловит пас на А-28 и его захватывают на А-32. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный пас вперед; потеря попытки с точки выброса мяча. 4-я и 20 с А-20. Это «умышленное избавление от мяча» с того момента, как А11 бросил мяч в зону, где нет ни одного легального принимающего команды А. Надо заметить, что это не является нелегальным касанием со стороны А77. Чтобы применить правило о нелегальном касании необходимо, чтобы пас вперед был легальным. (Правило 7-3-11)
- XIII. Квотербек А11 отходит назад для броска и затем выходит из конверта. Он совершает фамбл, после чего мяч отскакивает обратно к нему в руки. Затем он совершает пас вперед. Мяч приземляется впереди от нейтральной зоны в зоне, где нет ни одного легального принимающего, который бы мог поймать мяч. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш, так как А11 не передавал владение мячом другому игроку.

Право на касание легального паса вперед

СТАТЬЯ 3.

- a. Правило права на касание действует в течении попытки, в ходе которой был совершен легальный пас вперед.
- b. Все игроки команды В имеют право касаться или ловить пас.
- c. После снэпа, следующие игроки Команды А имеют права на касание мяча:
 1. Любой крайний игрок на линии, имеющий номер, не входящий в диапазон с 50 по 79.
 2. Любой бек, имеющий номер, не входящий в диапазон с 50 по 79.
- d. Игрок, имеющий право на касание, теряет его, когда выходит за пределы поля. (Правило 7-3-4) **(У.Р. 7-3-9:III)**

Потеря права на касание при выходе игрока за пределы поля

СТАТЬЯ 4.

Ни один легальный принимающий команды нападения, вышедший за пределы поля и вернувшийся обратно в течении попытки, не имеет права касаться легального паса вперед, находясь в пределах игрового поля, зачётной зоне или совершая прыжок, до тех пор, пока мяча не коснется соперник или судья. **(У.Р. 7-3-4:I-II и IV)**

[Исключение: это правило не относится к игроку нападения, изначально имевшему право касаться легального паса вперед, который немедленно вернулся в поле после контакта с соперником, в результате которого он оказался за пределами поля. **(У.Р. 7-3-4:III)**]. Если игрок касается мяча, брошенного пасом, до того, как вернется в пределы поля, пас считается непринятым (Правило 7-3-7), и в такой ситуации не будет фолла за нелегальное касание.

ШТРАФ – потеря попытки с предыдущей точки [S16 и S9: ITP].

Утвержденное Решение 7-3-4

- I. Легальный принимающий А88 добровольно выходит за пределы поля, возвращается обратно, и первым касается мяча, брошенного легальным пасом вперед. Такое касание мяча А88 происходит в зачётной зоне команды В. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное касание. Штраф – потеря попытки с предыдущей точки. [См. также 7-3-4]
- II. Легальный принимающий А88 добровольно выходит за пределы поля во время розыгрыша легальным пасом вперед. Он возвращается в поле, но не касается мяча и удерживается соперником до того, как мяч коснется другого игрока. **РЕШЕНИЕ:** Штрафа за помеху ловли нет – А88 не имел права ловить легальный пас вперед. Штраф – 10 ярдов с предыдущей точки за задержку игрока. Автоматическая первая попытка. [См. также 7-3-4]

- III. Принимающий А88 был вытолкнут игроком В1 за пределы поля. Затем, пробежав 20 ярдов вдоль бровки за пределами поля, он возвращается обратно в пределы поля. А88 ловит легальный пас вперед в зачетной зоне Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное касание мяча, поскольку А88 должен был немедленно вернуться в поле. Штраф – потеря попытки с предыдущей точки. [См. также 7-3-4]
- IV. Легальный принимающий А44 бежит пасовый маршрут рядом с боковой линией. Пока легальный пас вперед летит к нему, он случайно наступает на боковую линию и тут же совершает прыжок. Находясь в воздухе, касается мяча, возвращается на землю в пределах поля, хватая мяч и приземляется на колени в пределах поля, крепко удерживая мяч в руках. **РЕШЕНИЕ:** Непринятый пас. А44 впервые касается мяча, находясь в воздухе, при этом находясь за пределами поля, поскольку до ловли игрок не успел вернуться обратно в поле. (Правило 2-27-15) [См. также 7-3-4]

Приобретение или восстановление права на касание

СТАТЬЯ 5.

После того, как игрок Команды В или судья касается легального паса вперед, все игроки становятся легальными принимающими. (У.Р. 7-3-5:1)

Утвержденное Решение 7-3-5

- I. Команда В касается легального паса вперед рядом с боковой линией. Легальный принимающий А1 находился за пределами поля. А1 возвращается в поле и ловит мяч. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. Касание игроками Команды В делает всех игроков Команды А легальными принимающими до конца этого розыгрыша. [См. также 7-3-5]

Принятый пас

СТАТЬЯ 6.

Любой пас вперед считается принятым, если его ловит в пределах поля игрок команды, которая выполняет пас. Мяч продолжает оставаться в игре, если только он не был пойман в зачетной зоне соперника или не был пойман одновременно игроками противоположных команд. Если пас вперед был пойман одновременно игроками противоположных команд, которые находились в пределах поля, мяч становится мертвым и принадлежит пасующей команде. (Правила 2-4-3 и 2-4-4). (У.Р. 2-4-3:III) (У.Р. 7-3-6:I-VIII)

Утвержденное Решение 7-3-6

- I. Два игрока противоположных команд принимают легальный пас вперед, находясь в прыжке. Оба игрока одновременно приземляются в пределах поля. **РЕШЕНИЕ:** Одновременная ловля, мяч принадлежит команде, выполнившей пас. (Правило 2-4-4). [См. также 2-4-4, 7-3-6]
- II. Два игрока противоположных команд принимают легальный пас вперед. Один игрок приземляется раньше другого. **РЕШЕНИЕ:** Не одновременная ловля. Легальный пас вперед завершен или перехвачен игроком, который первым приземлился на землю. (Правило 2-4-4). [См. также 2-4-4, 7-3-6]
- III. Игрок в пределах поля, находясь в прыжке, ловит легальный пас вперед. В этот же момент, игрока находящегося в воздухе, захватывает соперник, удерживает на мгновение и затем уносит в любом направлении. Игрок с мячом приземляется в пределах поля или за пределами. **РЕШЕНИЕ:** Пас принят. Мертвый мяч на той ярдовой отметке, где принимающего или перехватившего мяч игрока держали так, что он не смог сразу вернуться на землю. (Правило 4-1-3-р). [См. также 4-1-3-р, 7-3-6]
- IV. А80 в прыжке ловит легальный пас вперед на своей 30-ярдовой линии. В тот же момент, пока А80 все еще в воздухе, его блокирует В40, по воздуху перемещает на 34-ярдовую отметку Команды А, где роняет его на землю. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А на 34-ярдовой линии. (Правило 5-1-3-а). [См. также 7-3-6]
- V. Игрок А80 в прыжке ловит легальный пас вперед на 30-ярдовой линии. В тот же момент, пока А80 всё еще в воздухе, его блокирует В40, по воздуху передвигает на 26-ярдовую линию

Команды А, где мяч становится мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А на 30-ярдовой линии. [См. также 5-1-3-а-2, 7-3-6]

- VI. Игрок А86 был легально заблокирован и вытолкнут за пределы поля игроком В18 на 2-ярдовой линии команды В. А86, пытаясь немедленно вернуться в поле, прыгает и в прыжке ловит легальный пас вперед. Он приземляется в зачетной зоне команды В, завершив ловлю. **РЕШЕНИЕ:** Непринятый пас. А86 не успел вернуться в поле до приема мяча, он все еще считается игроком за пределами поля. (Правило 2-27-15) [См. также 7-3-6]
- VII. В33 прыгает и в воздухе принимает легальный пас вперед Команды А. Он завершает перехват (а) в поле или (b) в зачетной зоне Команды В, после чего его останавливают. **РЕШЕНИЕ:** В33 становится игроком с мячом до тех пор, пока он не потеряет владение или мяч не станет мертвым согласно правилам. (а) 1-я и 10 Команда В. (b) Тачбек. (Правила 4-1-3-с, 4-2-3-а, 5-1-1-е и 7-3-4). [См. также 7-3-6]
- VIII. Находясь в прыжке и в пределах поля, легальный принимающий А89 касается легального паса вперед и подбивает его таким образом, что (а) мяч ловит легальный принимающий А80; или (b) В27 перехватывает пас. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш легальный, в случаях (а) и (b) мяч остаётся живым. А89 отбил мяч, переданный пасом вперед. (Правила 2-4-3, 2-11-3 and 9-4-1-а). [См. также 7-3-6]
- IX. Находясь в прыжке, принимающий А85 ловит пас вперед, касается земли левой ногой и падает в пределах поля. Сразу же после падения, мяч вылетает из рук А85 и касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Непринятый пас. Принимающий, находясь в прыжке, должен сохранять контроль над мячом, пока падает на землю в процессе завершения ловли.
- X. Находясь в прыжке, принимающий А85 ловит пас вперед, касается земли левой ногой и падает в пределах поля. От удара с землей во время падения, мяч вылетает из рук, но не касается земли и А85 успевает восстановить контроль. **РЕШЕНИЕ:** Ловля. Если принимающий во время приземления, находясь в пределах поля, успевает восстановить контроль до тех пор, пока мяч не коснется земли, пас считается принятым.
- XI. Находясь в прыжке, принимающий А85 ловит пас вперед, касается земли левой ногой в пределах поля и падает за пределами поля. Сразу же после падения, мяч вылетает из рук А85. **РЕШЕНИЕ:** Пас не принят, независимо от того падает мяч на землю или нет, поскольку принимающий находился за пределами поля.
- XII. Принимающий А85 вытягивает руки и на 2-х ядровой линии Команды В, и ловит пас вперед. Самостоятельно падает на землю, пытаясь завершить ловлю. Как только А85 падает на землю в зачетной зоне, мяч немедленно вылетает из его рук и касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Непринятый пас. Любой принимающий, самостоятельно падающий на землю, чтобы завершить ловлю, должен сохранять контроль над мячом в момент контакта с землёй.
- XIII. Находясь в прыжке в зачетной зоне, принимающий А85 ловит пас вперед, но в воздухе его сбивает защитник, в результате чего А85 падает на землю. От удара с землей А85 теряет мяч. Мяч касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Непринятый пас. С принимающим, который находился в прыжке, совершили контакт до того, как он выполнил все требования для того, чтобы ловля считалась завершенной. Для того, чтоб ловля считалась завершенной он должен сохранять контроль над мячом после падения на землю.
- XIV. Легальный принимающий А80 в воздухе ловит легальный пас вперед. Он крепко держит мяч в руках. В момент приземления, нос мяча касается земли прежде, чем любая часть тела игрока. А80 продолжает сохранять контроль над мячом и мяч никуда не движется. Затем А80 приземляется на колени и все еще сохраняет контроль над мячом. **РЕШЕНИЕ:** Завершенный пас.
- XV. Легальный принимающий А80 в воздухе ловит легальный пас вперед, находясь рядом с боковой линией. Он приземляется на землю лицом к полю, и (а) носком ноги явно проводит по земле в пределах поля прежде, чем оказаться за его пределами; (b) носком ноги касается земли в пределах поля, затем пяткой касается боковой линии в продолжающемся движении. В обоих случаях игрок сохраняет контроль над мячом. **РЕШЕНИЕ:** (а) Принятый пас. (b) Непринятый пас. Непрерывное касание “носок-пятка” является частью единого движения, и такой игрок считается приземлившимся за пределами поля, а значит ловля не завершена.

Непринятый пас

СТАТЬЯ 7.

- a. Любой пас считается незавершенным, если мяч уходит за пределы поля согласно правилам (Правило 4- 2-3) или касается земли в результате отсутствия надежного контроля над ним игрока. Пас также считается непринятым, если в момент ловли ступня игрока находится на или за ограничительной линией поля (если его продвижение вперед не было остановлено в пределах поля или зачетной зоне) (Правило 4-1-3-р). **(У.Р. 2-4-3:III) (У.Р. 7-3-7:I)**
- b. Когда легальный пас вперед был признан непринятым, мяч принадлежит выполнявшей пас команде в предыдущей точке.
- c. Когда нелегальный пас вперед был признан непринятым, мяч принадлежит выполнявшей пас команде в точке совершения паса (**Исключение:** если Команда В отказывается от штрафа за нелегальный пас, совершенный из зачетной зоны, мяч должен быть введен в игру с предыдущей точки) **(У.Р. 7-3-7:II-III)**.

Утвержденное решение 7-3-7

- I. Игрок касается легального паса вперед, (a) заступив за ограничительную линию поля; (b) находясь в воздухе, выпрыгнув из-за пределов поля. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (a) и (b) пас является непринятым, а попытка оконченной. Выходя за пределы поля, игрок теряет свое право ловить мяч (Правило 2-27-15, 4-2-3-а, и 7-3-3). [См. также 7-3-7-а]
- II. 4-я и 9 на 6-ярдовой линии Команды А. Чтобы избежать потери ярдов, А1 умышленно бросает мяч в землю в своей зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Команда В может принять штраф, результатом которого является сейфти. Если Команда В отказывается от штрафа, владение мячом переходит ей, 1-я и гол на 6-ярдовой линии Команды А. [См. также 7-3-7-с]
- III. 3-я и 9 на 6-ярдовой линии Команды А. А1 бросает второй по счету пас вперед из своей зачетной зоны. В2 перехватывает мяч, после чего его останавливают на 20-ярдовой линии Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Команда В может принять штраф, результатом которого является сейфти, или принять результат розыгрыша и начать свою первую попытку с 20-ярдовой линии Команды А. [См. также 7-3-7-с]

Нелегальный контакт и помеха ловле

СТАТЬЯ 8.

- a. Во время попытки, в которой легальный пас вперед пересекает нейтральную зону, нелегальный контакт между игроками Команды А и Команды В запрещен с момента снэпа и до момента касания мяча любым игроком или судьей **(У.Р. 7-3-8-II)**.
- b. Помеха ловле паса в нападении игроком Команды А, находящимся впереди от нейтральной зоны во время легального розыгрыша пасом вперед, в котором пас вперед пересекает нейтральную зону – это контакт, который создает помеху игроку Команды В. В обязанности игрока нападения входит избежание контакта с игроками противоположной команды. Следующие действия не считаются помехой ловле в нападении **(У.Р. 7-3-8:IV, V, X, XV и XVI)**:
 1. Когда сразу после снэпа не имеющий права касаться мяча игрок Команды А атакует или совершает контакт с игроком противоположной команды в точке, расположенной не далее 1 ярда впереди от нейтральной зоны, и не продолжает его далее 3-х ярдов впереди от нее. **(У.Р. 7-3-10-II)**
 2. Когда двое или более игроков, имеющих право касаться мяча, совершают одновременную и честную попытку дотянуться, поймать или сбить мяч.

Легальные принимающие игроки обеих команд обладают равными правами на мяч (У.Р. 7-3-8-IX).

3. Когда мяч, брошенный пасом, находится в полете, и двое или более игроков, имеющих право касаться мяча, находятся в зоне, в которой они могут поймать или перехватить мяч, а игрок нападения, находящийся в той же зоне, препятствует сопернику, и при этом пас является неловимым.

ШТРАФ — 15 ярдов с предыдущей точки [S33: OPI].

- d. Помеха ловле в защите – это контакт впереди от нейтральной зоны игроком Команды В, чье намерение помешать игроку противоположной команды, имеющему право касаться мяча, является очевидным и, таким образом, может помешать возможности сопернику принять ловимый пас вперед. В спорных ситуациях, легальный пас вперед является ловимым. Помеха ловле в защите возникает только после выполнения легального паса вперед. (У.Р. 7-3-8-VII, VIII, XI и XII)

Следующие действия не являются помехой ловле в защите (У.Р. 7-3-8:III) (У.Р. 7-3-9:III):

1. Когда сразу после снэпа игроки противоположных команд атакуют или совершают контакт друг с другом в точке, находящейся в пределах 1 ярда впереди от нейтральной зоны.
2. Когда двое или более игроков, имеющих право касаться мяча, совершают одновременную и честную попытку дотянуться, поймать или сбить мяч. Легальные принимающие игроки обеих команд обладают равными правами на мяч. (У.Р. 7-3-8:IX)
3. Когда игрок Команды В совершает легальный контакт с игроком противоположной команды до совершения паса (У.Р. 7-3-8:III и X).
4. Когда игрок Команды В совершает контакт, который считался бы помехой ловле, во время розыгрыша, в котором потенциальный кикер Команды А находится в построении для пробития удара из схватки и имитирует удар из схватки высоким и дальним броском мяча.

ШТРАФ — Мяч принадлежит Команде А в точке нарушения, если фол был совершен на расстоянии менее 15 ярдов впереди от предыдущей точки, также первая попытка. Если фол был совершен на расстоянии 15 или более ярдов впереди от предыдущей точки – мяч принадлежит Команде А, 15 ярдов с предыдущей точки и первая попытка [S33: DPI].

Если снэп выполняется с точки, лежащей между 17-ярдовой и 2-ярдовой отметками Команды В включительно, а фол происходит на 2-ярдовой отметке Команды В или впереди от неё, то штраф с предыдущей точки помещает мяч на 2-ярдовую отметку, также первая попытка. (У.Р. 7-3-8:XIV)

Штраф, исполненный с точки позади 2-ярдовой отметки, не может поместить мяч внутрь 2-ярдовой отметки (*Исключение*: на реализации, когда снэп совершается с 3-ярдовой отметки или ближе, Правило 10-2-5-b).

Если предыдущая точка располагается на или впереди от 2-ярдовой линии, первая попытка назначается с точки, расположенной посередине между предыдущей точкой и голевой линией (Правило 10-2-6 Исключение).

Утвержденное решение 7-3-8

- I. В33, защищаясь в момент легального паса впереди от нейтральной зоны, находится спиной к мячу и машет руками перед лицом легального принимающего А88, но не совершает контакт. **РЕШЕНИЕ:** Нет фола. Нет помехи ловле в защите ввиду отсутствия контакта. [См. также 7-3-9-f]
- II. Принимающий А80, находящийся в 15 ярдах впереди от нейтральной зоны, поворачивается спиной к нейтральной зоне. Пасующий бросает пас вперед выше рук игрока А80, который вытянул их над головой. Мяч перелетает принимающего (неловимый пас), в это время В2 дергает А80 за маску. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол (Правило 9-1-12-а), помехи ловле не происходило. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. 1-я и 10 для Команды А. Грубые нарушители должны быть дисквалифицированы. [См. также 7-3-8-а]
- III. Принимающий А83, находящийся в 10 ярдах от ближайшего внутреннего линейного, бежит маршрут «слэнт» к центру поля. До того, как мяч был брошен, бек В1 легально блокирует и сбивает А83 с ног. **РЕШЕНИЕ:** Легально, если блок не был ниже пояса (Правило 9-1-6). [См. также 7-3-8-с-3, 7-3-8-с]
- IV. В момент снэпа А88 находится на линии схватки в 10 ярдах шире позиции тэкла, а А44 – в бекфилде, на 4 ярда ближе к середине поля, чем А88. Перед тем, как пасующий Команды А бросает мяч, А88 входит в контакт с В1 в 5 ярдах впереди от нейтральной зоны. Мяч брошен на А44, который начинает двигаться вперед и шире от того места, где произошел контакт А88 с В1. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, помеха ловле в нападении. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. [См. также 7-3-8-b]
- V. Перед тем, как мяч брошен, принимающий А88 перемещается на 4 ярда вперед за линию схватки и останавливается непосредственно перед защитником В1. В этой точке В1 отталкивает А88, который в ответ отталкивает руками В1. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, помеха ловле в нападении, если легальный пас вперед пересек нейтральную зону. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. [См. также 7-3-8-b]
- VI. Перед тем, как мяч брошен, принимающий А88, бегущий по маршруту «слэнт», смещается внутрь, где лайнбекер В1 пытается его заблокировать. А88 руками отталкивает В1. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, помеха ловле в нападении, если легальный пас вперед пересек нейтральную зону. Если В1 совершил первоначальный контакт в область ниже пояса и за пределами нейтральной зоны, то Команда В также совершила фол, и в этом случае фолы команд на живом мяче взаимно сокращаются.
- VII. Принимающий А88 пробегает 10 ярдов и сворачивает на 90 градусов к боковой линии. После того, как мяч брошен, В2 входит в контакт с А88 (захватывает, хватает или толкает его) до того, как А88 касается мяча. Пас был ловимым. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды В, помеха ловле в защите. Штраф — Первая попытка с точки нарушения. [См. также 7-3-8-с]
- VIII. А80, тайт-энд, пробегает 10 ярдов вглубь защиты и сворачивает в сторону ворот. В1 находится в одном шаге позади и шире А80, когда тот готовится принять мяч. После того, как легальный пас вперед был брошен, В1 атакует А80, блокирует захватом, хватает или толкает его так, что мяч пролетает над вытянутыми руками А80. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды В за помеху ловле в защите. Штраф — Первая попытка с точки нарушения, если нарушение происходит менее чем в 15 ярдах от предыдущей точки; 15 ярдов с предыдущей точки и первая попытка, если фол произошел более чем в 15 ярдах впереди от нейтральной зоны. [См. также 7-3-8-с]
- IX. А88 и В2 бегут рядом друг с другом до или после того, как был брошен мяч. А88, В2 или они оба падают из-за того, что их ноги переплетаются. Ни с одной из сторон это не была преднамеренная подножка. **РЕШЕНИЕ:** Такая ситуация фолом не является. [Ссылка 7-3-8-b-2, 7-3-8-с-2]
- X. До того, как мяч был брошен, принимающий А88 и защитник В1 бегут плечом к плечу в 15 ярдах впереди от нейтральной зоны. А88 находится ближе к боковой линии, а В1 – ближе к хэш-марку. А88 смещается к центру поля. В1 неподвижен, когда А88 сталкивается с ним. **РЕШЕНИЕ:** Фола не происходило, поскольку мяч еще не был брошен. [Ссылка 7-3-8-b, 7-3-8-с-3]
- XI. Принимающий А88 и защитник В1 бегут плечом к плечу в 15 ярдах впереди от нейтральной зоны. А88 находится ближе к боковой линии, а В1 - ближе к хэш-марку. Легальный пас вперед брошен в сторону ворот. Пока мяч находится в полете, А88 меняет направление в сторону

середины поля, чтобы поймать ловимый пас. В1 не меняет направления и не предпринимает попытки принять мяч в момент, когда А88 с ним сталкивается. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды В, помеха ловле в защите. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки и первая попытка. [См. также 7-3-8-с]

- XII. А44 пробегает 25 ярдов вглубь защиты к пилону на голевой линии. В1 находится между А44 и пилоном, когда мяч брошен. В1 замедляется и сталкивается с А44 до того, как ловимый мяч касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды В, помеха ловле в защите. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки и первая попытка. [См. также 7-3-8-с]
- XIII. До того, как мяч был брошен, тайт-энд А80 пробегает вглубь защиты на 25 ярдов, где инициирует контакт с В1. Принимающий А88, находившийся на противоположной стороне построения от А80 во время снэпа, пробегает позади места контакта А80 и В1, и ловит легальный пас вперед. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, помеха ловле в нападении. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки.
- XIV. 4-я и гол на отметке В-5. Легальный пас вперед Команды А не принят, но Команда В помешала ловле мяча на отметке В-1 или в своей зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** 1-я и гол у Команды А на 2-ярдовой линии Команды В. [См. также 7-3-8 Штраф]
- XV. А80 и В60 пытаются поймать пас вперед, брошенный игроку А80, находящемуся впереди от нейтральной зоны. Пас высокий и расценивается как неловимый. А80 толкает в грудь В60, когда мяч пролетает над ними. **РЕШЕНИЕ:** Нет помехи ловле в нападении. [См. также 7-3-8-b]
- XVI. Во время легального паса вперед, который пересек нейтральную зону, А80 и В60 пытаются поймать мяч, брошенный игроку А80. А14, не пытаясь принять мяч, блокирует В65 впереди от нейтральной зоны: либо до того, как пас был брошен, либо во время полета неловимого мяча. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, помеха ловле в нападении. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. [См. также 7-3-8-b]

Помеха ловле: Сводка

СТАТЬЯ 9.

- a. Игроки обеих команд могут создавать помеху ловле сопернику, находящемуся позади от нейтральной зоны.
- b. Игроки любой команды могут легально создавать помеху впереди от нейтральной зоны после того, как кто-либо коснулся мяча. **(У.Р. 7-3-9:1)**
- c. Игроки защиты могут легально совершать контакт с соперником, который пересекает нейтральную зону, если соперник не находится в позиции для приема ловимого паса вперед.
1. Нарушения, которые происходят в течении попытки, в которой пас вперед пересекает нейтральную зону, считаются помехой ловли только в том случае, если принимающий имел возможность принять ловимый пас вперед.
 2. Нарушения, которые происходят в течении попытки, в которой пас вперед не пересекает нейтральную зону являются нарушениями, описанными в правиле 9-3-4, штраф за которые применяется с предыдущей точки.
- d. Правила о помехе ловле применяются только в течение попытки, в которой легальный пас вперед пересек нейтральную зону (Правила 2-19-3 и 7-3-8-а, b и с).
- e. Контакт игрока Команды В с легальным принимающим, который одновременно создает помеху ловле и является персональным фолом, может трактоваться либо как помеха ловле, либо как персональный фол с применением 15-ярдового штрафа с предыдущей точки. Правило 7-3-8 описывает конкретно контакт во время паса. В любом случае, если такой контакт включает действие, за которое подразумевается дисквалификация, то игрок, совершивший фол, должен быть дисквалифицирован.

- f. Чтобы зафиксировать помеху, нужен физический контакт. **(У.Р. 7-3-8:1)**
- g. Каждый игрок имеет территориальные права, и случайный контакт судится как «попытка дотянуться ... до мяча», как указано в правиле 7-3-8. Если соперники, находясь впереди от нейтральной зоны, сталкиваются во время движения к мячу, фол одному или обоим игрокам происходит только в том случае, если намерение помешать сопернику очевидно. Это будет помехой ловле, только если речь идет о ловимом пасе вперед.
- h. Правила помехи ловле не применяются после того, как брошенный мяч коснулся какого-либо игрока в пределах поля или судьи. Если соперник совершает фол, штраф дается за данный фол, а не за помеху ловле. **(У.Р. 7-3-9:1)**
- i. После того, как было совершено касание паса, любой игрок может выполнять легальный блок в течение оставшегося времени полета мяча.
- j. Блокирование, удержание принимающего или любой другой преднамеренный контакт, который происходит прежде, чем принимающий коснется мяча, являются доказательством того, что блокирующий игнорирует мяч и тем самым совершает нелегальные действия.
- k. Блокирование или столкновение с принимающим, когда пас вперед очевидно не долетает или перелетает, считается игнорированием мяча, но действия являются нелегальными. Такие действия помехой ловле не являются, но подходят под нарушение, описанное в правиле 9-1-12-а, которое предусматривает штраф 15 ярдов с предыдущей точки, а также первую попытку. Грубые нарушители должны быть дисквалифицированы.

Утвержденное Решение 7-3-9

- I. Легальный пас вперед, который пересекает нейтральную зону, ударяется о легального принимающего любой команды или игрок сам задевает мяч, или мяч попадает в судью. Затем, пока мяч еще в полете, игрок любой команды совершает задержку или иной фол против соперника, имеющего право принимать мяч, который находится впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Правила помехи ловле не применяются после того, как было совершено касание мяча. Штраф назначается, как за фол на свободном мяче. ШТРАФ — 10 или 15 ярдов с предыдущей точки (Правило 9-3-4). [См. также 7-3-9-b, 7-3-9-h]
- II. Во время легального паса вперед позади нейтральной зоны, легальный принимающий A1 «занял место» перед B1 и готовился принять мяч, когда B1 толкнул A1. Пас не принят. **РЕШЕНИЕ:** Легально. Правила помехи не применяются позади от нейтральной зоны. (Правила 7-3-9-d, 9-1-5 Исключение 4 и 9-3-6 Исключение 5).
- III. Пробегая маршрут рядом с боковой линией, A88 задевает ее перед тем, как защитник прыгает в него и сбивает мяч в землю, ударяя его по рукам. **РЕШЕНИЕ:** Помехи приёму паса со стороны защиты не было. A88 стал нелегальным принимающим, когда наступил за пределы поля. (Правило 7-3-3) [См. также 7-3-3-d, 7-3-8-c]

Нелегальный принимающий в поле

СТАТЬЯ 10.

Ни один изначально нелегальный принимающий не может находиться или побывать дальше 3-х ярдов впереди от нейтральной зоны до тех пор, пока не будет выполнен легальный пас вперед, пересекающий нейтральную зону. Игрок нарушает это правило, если любая часть его тела находится дальше 3-х ярдов (**Исключение:** Если пасующий игрок легально выбрасывает мяч и мяч приземляется рядом или за боковой линией). **(У.Р. 7-3-10:1 и III)**

ШТРАФ — 5 ярдов с предыдущей точки [S37: IDP].

Утвержденное Решение 7-3-10

- I. Линейный А70, являющийся нелегальным принимающим, забегает дальше, чем 3 ярда вперед за нейтральную зону и не совершает контакта с соперником. Затем, он поворачивает обратно и снова пересекает нейтральную зону до того, как А10 бросает легальный пас вперед, который пересекает нейтральную зону. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный принимающий в поле. ШТРАФ — 5 ярдов с предыдущей точки. [См. также 7-3-10]
- II. Линейный А70, являющийся нелегальным принимающим, совершает контакт с соперником в пределах 1 ярда от нейтральной зоны. А70 отталкивает В4 дальше 3-х ярдов вперед за нейтральную зону, затем возвращается обратно к нейтральной зоне прежде, чем А1 бросает легальный пас вперед, который пересекает нейтральную зону. **РЕШЕНИЕ:** Штраф у Команды А, помеха ловле в нападении. ШТРАФ — 15 ярдов с с предыдущей точки. (Правило 7-3-8-b). [См. также 7-3-8-b-1]
- III. 1-я и 10 с А-37. Линейный А70, являющийся нелегальным принимающим, после снэпа оббегает линейного защиты и устремляется в глубину поля. Когда пасующий игрок бросал мяч, верхняя часть шлема у А70 пересекала плоскость ярдовой линии А-40. Пас пересек нейтральную зону и упал непринятым на А-39. **РЕШЕНИЕ:** Фол, нелегальный принимающий в поле. Часть тела А70 была дальше, чем 3 ярда впереди от нейтральной зоны, когда пасующий выпускал мяч. [См. также 7-3-10]

Нелегальное касание

СТАТЬЯ 11.

Ни один изначально нелегальный принимающий не может намеренно касаться мяча, брошенного легальным пасом вперед, до тех пор, пока его не коснется соперник или судья. **(У.Р. 5-2-3:1) (У.Р. 7-3-11:1-II)**

ШТРАФ — 5 ярдов с предыдущей точки [S16: ITP], а также потеря попытки [S16 и S9: ITP]

Утвержденное Решение 7-3-11

- I. В конце половины квотербк А10, еще не побывав вне конверта, от безысходности бросает пас с целью сохранить ярды. Мяч падает на землю после того, как нелегальный принимающий А58 задевает мяч в попытке поймать его. **РЕШЕНИЕ:** Фол за умышленное избавление от мяча. Нет фола за нелегальное касание, поскольку пас был нелегальным. Штраф – Потеря попытки с точки паса. Часы запускаются по снэпу (Правила 3-3-2-d-4 и 7-3-2-h). Правило 3-4-4 применяется, если на часах осталось меньше 1 минуты. Если в четверти заканчивается время, четверть не продлевается. [См. также 7-3-11]
- II. Команда А выполняет снэп со своей 10-ярдовой линии. А10 отходит назад в свою зачетную зону и бросает мяч нелегальному принимающему А70, находящемуся в своей зачетной зоне, и который (а) задевает мяч, пытаясь его поймать, но пас становится не принятым; (b) ловит мяч, и его останавливают в его же зачетной зоне; или (с) ловит пас, продвигается до своей 3-ярдовой линии, и его останавливают. **РЕШЕНИЕ:** (а) Команда В может принять 5-ярдовый штраф, **который включает потерю попытки**, тогда у Команды А будет следующая попытка (b) Мяч становится мертвым в зачётной зоне. Команда А ответственна за то, что мяч стал мёртвым в зачетной зоне. Команда В может принять сейфти или штраф с предыдущей точки, **который включает потерю попытки**. (с) **5-ярдовый штраф с предыдущей точки и потеря попытки**. Попытка засчитывается, если штраф отклоняется; точка, где мяч стал мёртвым, может быть более выгодной для Команды В, чем штраф. [ПРИМЕЧАНИЕ: Ситуации (а), (b) и (с) могут быть умышленным избавлением от мяча, в зависимости от расположения легального принимающего Команды А или расположения А10 в момент броска] (Правило 10-1-1-b). Если зафиксировано умышленное избавление от мяча, то штраф за нелегальное касание не применяется. [См. также 7-3-11]

Персональные фолы и неспортивное поведение Команды В во время розыгрыша легальным пасом вперед**СТАТЬЯ 12.**

Штрафы за персональные фолы и неспортивное поведение Команды В во время розыгрыша легальным пасом вперед применяются с точки окончания последнего выноса, если он заканчивается впереди от нейтральной зоны. Если пас не принят или перехвачен, или если в течение попытки произошла смена командного владения, штраф применяется с предыдущей точки. (Правило 9-1 Штраф) (У.Р. 7-3-12:1) (У.Р. 9-1-2:III)

Утвержденное Решение 7-3-12

- I. A11 бросает пас вперед на A88. Во время розыгрыша защитный энд В88 получает флаг за удар в голову текла А79. Пас на игрока А88 (а) пойман, а А88 набирает 10 ярдов, и на А-30 его захватывают; (b) не пойман или перехвачен. **РЕШЕНИЕ:** (а) Штраф применяется с точки окончания выноса, а именно с А-30; 1-я и 10 с А-45 для команды А. (b) Штраф применяется с предыдущей точки, 1-я и 10 с А-35 для команды А. (Правило 9-1 Штраф) [См. также 10-2-2-е-1, 7-3-12]
- II. A11 бросает пас вперед на А88. Во время розыгрыша защитный энд В88 получает флаг за неспортивное поведение. Пас на игрока А88 (а) принят, а А88 набирает 10 ярдов, и на А-30 его захватывают; (b) не принят или перехвачен. **РЕШЕНИЕ:** (а) Штраф применяется с точки окончания выноса, а именно с А-30; 1-я и 10 с А-45 для Команды А. (b) Штраф применяется с предыдущей точки, 1-я и 10 с А-35 для Команды А. (Правило 9-2-1 Штраф)

ПРАВИЛО 8

Набор очков

РАЗДЕЛ 1. Количество очков

Розыгрыши с набором очков

СТАТЬЯ 1.

В розыгрышах с набором очков их количество определяется так:

Тачдаун	6 очков
Филд-гол	3 очка
Сейфти (очки начисляются сопернику)	2 очка
Тачдаун во время реализации	2 очка
Филд-гол во время реализации	1 очко
Сейфти во время реализации (очки начисляются сопернику)	1 очко

Матчи с техническим поражением

СТАТЬЯ 2.

В матче, где присуждается техническое поражение или в перенесённом матче, результатом которого позже стало техническое поражение, счёт должен быть следующим: Потерпевшая команда – 1, Соперник – 0. В случае, если потерпевшая команда ведёт в счёте на момент присуждения сопернику технического поражения, то счет остаётся тем же (Правила 3-3-3-а, 3-3-3-б, и 9-2-3).

РАЗДЕЛ 2. Тачдаун

Принцип начисления очков

СТАТЬЯ 1.

Тачдаун засчитывается, когда:

- Игрок с мячом, продвигаясь по игровому полю, легально владеет живым мячом, когда мяч пересекает плоскость голевой линии соперника. Эта плоскость продлевается шире пилонов только в том случае, если игрок коснулся земли в зачетной зоне или пилона. **(У.Р. 2-23-1:I) (У.Р. 8-2-1:I-IX)**
- Игрок ловит пас вперед в зачетной зоне соперника. **(У.Р. 5-1-3:I-II)**
- Фамбл или пас назад пойман, подобран, перехвачен или присужден команде в зачетной зоне соперника **(Исключения: Правила 7-2-2-а Исключение 2, 7-2-5 и 8-3-2-d-5).**

(У.Р. 8-2-1:Х)

- d. Мяч, пробитый ударом из схватки или пробитый свободным ударом, легально пойман или подобран в зачетной зоне соперника. **(У.Р. 6-3-9:III)**
- e. Рефери присуждает тачдаун согласно Штрафу Правила 9-2-3.

Утвержденное Решение 8-2-1

- I. Игрок с мячом А1 в попытке набрать очки бьет ногой по пилону, расположенному на правом пересечении голевой и боковой линий. Мяч находится в правой руке игрока, вытянутой за боковую линию. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун присуждается или не присуждается в зависимости от положения мяча по отношению к голевой линии в момент, когда мяч становится мертвым в соответствии с правилами (Правила 4-2-4-d и 5-1-3-a). [См. также 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- II. Игрок с мячом А1 продвигается по игровому полю и на 2-ярдовой отметке выпрыгивает таким образом, что его первый контакт с землей происходит за пределами поля в 3 ярдах впереди за голевой линией. Мяч, находящийся во владении игрока, проходит над пилоном. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун (Правило 4-2-4-d). [См. также 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- III. Мяч во владении игрока А21, находящегося в прыжке, пересекает боковую линию в районе 1-ярдовой отметки и продолжает движение за проекцию голевой линии, а затем объявляется мертвым за пределами поля, оставаясь при этом во владении А21. **РЕШЕНИЕ:** Мяч объявляется мертвым на 1-ярдовой отметке (Правила 2-12-1 и 4-2-4-d). [См. также 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IV. Квотербек А12 успешно совершает пас вперед на товарища по команде, находящегося в зачетной зоне Команды В. (а) А12 находился впереди от нейтральной зоны во время совершения паса. (б) Принявший пас игрок одет в джерси с номером 73. **РЕШЕНИЕ:** В случаях (а) и (б) результатом розыгрыша является тачдаун, а штраф применяется согласно выбранному Командой В варианту. [См. также 2-9-2, 8-2-1-a]
- V. Игрок с мячом А22, находясь на точке В-1, совершает нырок в зачетную зону. Мяч в его владении (а) касается пилона, (б) проходит над пилоном, (в) пересекает голевую линию с внутренней стороны пилон. Первый контакт игрока А22 с землей происходит за пределами поля в 3 ярдах впереди за голевой линией. **РЕШЕНИЕ:** (а), (б) и (в) — тачдаун в каждом из трех случаев. Мяч во владении игрока А22 пересек проекцию голевой линии во всех трех ситуациях. [См. также 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VI. Игрок с мячом А22 продвигается к правому пилону на голевой линии. На отметке В-2 он совершает нырок или получает блок от соперника, находясь в полете. Мяч, находящийся в правой руке А22, пересекает боковую линию на отметке В-1 и проходит с внешней стороны пилон, после чего А22 (а) касается пилон ногой или левой рукой; (б) совершает первый контакт с землей за пределами поля в 3 ярдах впереди от голевой линии. **РЕШЕНИЕ:** (а) Тачдаун. Проекция голевой линии продолжается за пределы поля в результате касания игроком А22 пилон. (б) Тачдаун не присуждается. Проекция голевой линии не продолжается за пределы поля, так как игрок А22 не коснулся пилон или поля в зачетной зоне. Мяч объявляется вышедшим за пределы поля на отметке В-1. [См. также 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VII. Игрок с мячом А22 продвигается к правому пилону на голевой линии. Мяч в его правой руке пересекает продолжение проекции голевой линии за пределами поля (справа от пилон), после чего А22 наступает (а) на голевую линию; (б) на боковую линию в нескольких дюймах до голевой линии. **РЕШЕНИЕ:** (а) Тачдаун. Проекция голевой линии продолжается за пределы поля в результате касания игроком А22 поля в зачетной зоне. (б) Тачдаун не присуждается. Проекция голевой линии не продолжается за пределы поля. Мяч объявляется вышедшим за пределы поля в точке, где игрок заступил на боковую линию. [См. также 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VIII. Игрок с мячом А22 продвигается к правому пилону на голевой линии. Мяч находится в его правой руке. Его нога касается пилон перед тем, как мяч проходит над (а) пилоном; (б) продолжением проекции голевой линии за пределами поля. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (а) и (б) тачдаун не присуждается. Так как пилон находится за пределами поля, мяч становится мертвым в момент касания его ногой игрока А22, то есть в обоих случаях до пересечения мячом голевой линии. [См. также 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

- IX. Максимальное продвижение вперед игрока с мячом А1 остановлено в пределах поля вблизи голевой линии у правой боковой линии. Когда его остановили, мяч находился в вытянутой над голевой линией правой руке (а) с внутренней стороны пилона; (б) с внешней стороны пилона. **РЕШЕНИЕ:** (а) Тачдаун. Мяч становится мертвым в момент пересечения проекции голевой линии. (б) Тачдаун не присуждается, так как ни одна часть тела игрока не касается поля в зачетной зоне или пилоне, и, следовательно, проекция голевой линии не продолжается за пределы поля. [См. также 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- X. Игрок с мячом А33 бежит по направлению к голевой линии Команды В. Он роняет мяч на 1-ярдовой отметке после чего, полагая, что он заработал тачдаун, совершает круг в зачетной зоне и бежит в свою командную зону. Ни один судья не показывает сигнал тачдауна. Свободный мяч, касаясь поля до голевой линии или за ней, катится по полю в зачетной зоне, где объявляется мертвым в связи с тем, что он прекращает движение, и ни один игрок не предпринимает попыток завладеть им. **РЕШЕНИЕ:** Когда свободный мяч прекращает движение в пределах поля, и ни один игрок не пытается им завладеть впереди от точки фамбла, мяч принадлежит команде, совершившей фамбл в точке фамбла. Мяч во владении Команды А внутри 1-ярдовой линии. [См. также 8-2-1-c]

РАЗДЕЛ 3. Попытка Реализации

Принцип начисления очков

СТАТЬЯ 1.

Если реализация завершается тачдауном, сейфти или филд-голом по правилам, действующим в игре в обычные игровые моменты, количество очков начисляется согласно Правилу 8-1-1. (У.Р. 8-3-1:I-II) (У.Р. 8-3-2:I-III и VI) (У.Р. 10-2-5:X-XV)

Утвержденное решение 8-3-1

- I. Во время реализации Команда В, завладев мячом, совершает фамбл, который подбирает Команда А в зачетной зоне Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Команда В может допустить фамбл после перехвата, ловли или подбора фамбла или подбора паса назад. Тачдаун. Команде А начисляются 2 очка (Правило 8-3-2-d-1). [См. также 8-3-1]
- II. После заблокированной 1-очковой реализации Команды А игрок В19 первым касается мяча впереди от нейтральной зоны в попытке подобрать мяч в зачетной зоне. Игрок А66 подбирает мяч в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются 2 очка. [См. также 8-3-1]

Возможность заработать дополнительные очки

СТАТЬЯ 2.

Реализация – это предоставляемая команде возможность заработать 1 или 2 очка, пока игровые часы остановлены после тачдауна. Это специальный интервал в игре, который, исключительно с целью исполнения штрафа, включает в себя как саму попытку, так и предшествующий ей период «готов к игре».

- а. Мяч вводит в игру команда, заработавшая 6 очков в результате тачдауна. Если тачдаун приносит очки в течение попытки в конце четвертой четверти, время в которой закончилось, или в течение второй серии владений дополнительного периода, реализация не разыгрывается, если очко(и) не влияет на результат матча.

Исключения:

1. Если команда, набравшая очки, лидирует на 1 или 2 очка, то она имеет право отказаться от попытки реализации.
2. Попытка реализации не разыгрывается, если в игре идет непрерывный отсчет игрового времени и время четвертой четверти заканчивается до снапа.

- b. Реализация, разыгрываемая попыткой из схватки, начинается, когда мяч объявляют готовым к игре.
- c. Снэп должен быть произведен с точки посередине между хэш-марками на 3-ярдовой линии соперника или, если команда делает соответствующий запрос не позднее запуска 25-секундных часов или любого сигнала, указывающего на готовность мяча к игре, снэп может быть произведен с любой точки между хэш-марками или на них, с 3-ярдовой линии или позади от нее. Мяч может быть перемещен на другую точку после фола Команды В или командного тайм-аута любой команды, если тайм-ауту не предшествовал фол Команды А или взаимно сокращающиеся фолы (Правила 8-3-3-а и 8-3-3-с-1).
- d. Попытка реализации заканчивается, когда:
 - 1. Какая-либо команда заработала очки.
 - 2. Мяч объявляется мертвым согласно правилам. (У.Р. 8-3-2:IV и VI)
 - 3. Результатом принятого штрафа становится набор очков.
 - 4. Принят штраф Команде А в виде потери попытки (Правило 8-3-3-с-2).
 - 5. До смены командного владения игрок Команды А совершает фамбл, и мяч ловит или подбирает другой игрок этой же команды. В такой ситуации Команде А очки не начисляются. (У.Р. 8-3-2:VIII)

Утвержденное решение 8-3-2

- I. Во время реализации Команда А совершает фамбл. Игрок В2 сообщает свободному мячу новый импульс, в результате которого мяч оказывается в зачетной зоне Команды В, где его накрывает игрок Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, Команде А присуждается 1 очко (Правила 8-3-1 и 8-5-1). [См. также 8-3-1]
- II. Во время реализации Команда А совершает фамбл. Игрок В2 бьет ногой по свободному мячу, который в результате этого оказывается в зачетной зоне Команды В, где его накрывает игрок Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, Команде А присуждается 1 очко, либо Команда А может принять штраф за нелегальный удар по мячу (Правила 8-3-1 и 8-3-3-b-1) ногой и повторить попытку. [См. также 8-3-1, 8-3-3-b-1]
- III. Во время 1-очковой реализации игрок В2 блокирует удар по мячу игрока А1. Игрок А2 подбирает мяч, не пересекший нейтральную зону, и заносит его в зачетную зону Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Команде А присуждаются 2 очка (Правило 8-3-1). [См. также 8-3-1]
- IV. Во время 1-очковой реализации удар по мячу Команды А заблокирован. Игрок А2 подбирает мяч в пределах поля впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мертвым в момент подбора игроком А2. Реализация завершена. [См. также 8-3-2-d-2]
- V. Во время 1-очковой реализации удар по мячу Команды А заблокирован. Никто из игроков не касается мяча впереди от нейтральной зоны, после чего (а) игрок В3 подбирает мяч на своей 1-ярдовой линии; (b) мяч касается земли в зачетной зоне Команды В. **РЕШЕНИЕ:** (а) В3 может продвигать мяч. (b) Мяч объявляется мертвым, реализация завершена (Правило 8-3-1).
- VI. Во время 1-очковой реализации удар по мячу Команды А заблокирован. Игрок В3 подбирает мяч и заносит его в зачетную зону Команды А. Во время выноса мяча игроком В3 игрок В4 совершает подсечку. **РЕШЕНИЕ:** Очки не присуждаются, штраф исполняется на последующем свободном ударе (Правила 10-2-7-а и 10-2-7-б). [См. также 8-3-1, 8-3-2-d-2]
- VII. Во время реализации игрок В1 в своей зачетной зоне перехватывает легальный пас вперед Команды А, после чего он заносит мяч в зачетную зону Команды А, и (а) ни одна из команд не совершает фолов во время возврата; (b) В3 совершает подсечку во время возврата; (c) А2 совершает фол во время возврата. **РЕШЕНИЕ:** (а) Команде В присуждаются 2 очка. (b) Очки не присуждаются, реализация завершается, штраф переносится на свободный удар (Правило 10-2-7-а). (c) Команде В присуждаются два очка, штраф исполняется на последующем свободном ударе (Правила 8-3-1, 10-2-7-а и 10-2-7-б). [См. также 10-2-7-б]

- VIII. Во время реализации игрок А1 в попытке получить снэп совершает касание мяча, который затем подбирает игрок А2 и заносит его в зачетную зону команды В. **РЕШЕНИЕ:** Команде А присуждаются 2 очка (Правило 2-11-2). [См. также 8-3-2-d-5]
- IX. Во время 1-очковой реализации удар по мячу Команды А заблокирован. Игрок В75 подбирает мяч на 2-ярдовой линии. Завладев мячом, он совершает фамбл, в результате которого мяч катится в зачетную зону Команды В, где его накрывает В61, будучи на земле. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти. Команде А присуждается 1 очко (Правило 8-1-1).

Фолы во время реализации до смены командного владения

СТАТЬЯ 3.

- a. *Взаимно сокращающиеся фолы:* Если обе команды совершают фол во время попытки и Команда В совершает фол до смены командного владения, штрафы сокращаются, а попытка повторяется, даже если происходят дополнительные фолы после смены владения. Любой повтор попытки после штрафа за взаимные фолы должен осуществляться с предыдущей точки (**У.Р. 8-3-3:II**).
- b. *Фолы Команды В на реализации:*
1. В случае успешной реализации Команда А имеет право выбрать из двух вариантов: отклонить начисление очков и переиграть попытку после применения штрафа или отклонить штраф(ы) и принять очки. Команда А может принять начисление очков и перенести исполнение штрафных санкций за персональные фолы и фолы за неспортивное поведение на последующий начальный удар или, в дополнительном периоде, выбрать применение штрафа с точки начала следующего розыгрыша. (**У.Р. 3-2-3:VI**) (**У.Р. 8-3-2:II**) (**У.Р. 8-3-3:I**) (**У.Р. 10-2-5:IX-XI**)
 2. Повтор попытки после штрафа, примененного против Команды В, может быть начат с любой точки, расположенной на хэш-марках или между ними, а также на или за ярдовой линией, на которую мяч помещается после применения этого штрафа (**У.Р. 8-3-3:III**).
- c. *Фолы Команды А во время реализации:*
1. После фола, совершенного Командой А во время успешно заверченной реализации, мяч должен быть введен в игру с точки, предусмотренной штрафом (**У.Р. 8-3-3:I**).
 2. Если Команда А получает фол, штраф за который предполагает потерю попытки, реализация считается заверченной, очки за не начисляются, ярдовый штраф на последующий начальный удар не накладывается.
 3. Если до смены командного владения Команда А совершает фол, который взаимно не сокращается, и во время данной попытки не происходило еще одной смены командного владения или набора очков, штраф отменяется согласно правилам.
- d. *Исполнение штрафов на мертвом мяче:*
1. Штрафы за фолы, совершенные после объявления мяча готовым к игре и до снэпа, исполняются до следующего снэпа.
 2. Штрафы за фолы на живом мяче, рассматриваемые, как фолы на мертвом мяче, совершаемые во время реализации, переносятся на последующий начальный удар или, в дополнительных периодах, назначаются с точки начала следующего розыгрыша. Если реализация переигрывается, штрафы переносятся на повторную попытку реализации (Правило 10-1-6). (**У.Р. 3-2-3:VII**)

- e. *Грубость или вбегание в кикера или холдера*: Грубость или вбегание в кикера или холдера считаются фолом на живом мяче.
- f. *Помеха ловле мяча, пробитого ударом*: штраф за помеху ловле мяча, пробитого ударом отклоняется согласно правилам. Любые набранные очки Команды А отменяются.

Утвержденное решение 8-3-3

- I. Во время 1-очковой реализации, когда мяч, пробитый легальным ударом Команды А, находится в полете после пересечения нейтральной зоны, будучи нетронутым, происходит фол. **РЕШЕНИЕ**: Если фол совершен игроком Команды А, реализация была неуспешной, а Команда В не заработала владение мячом, реализация завершается. Если фол совершен Командой А и реализация была успешной, штраф назначается с предыдущей точки. Если фол совершен Командой В и реализация была успешной, Команде А присуждается 1 очко, если только она не принимает штраф для последующей попытки 2-очковой реализации. На реализации не применяются правила применения штрафов после удара из схватки. Штрафы за персональные фолы Команды В во время реализации могут быть исполнены с точки последующего начального удара или, в дополнительных периодах, с точки начала следующего розыгрыша. Если реализация была неуспешной, Команда А может принять штраф и повторить попытку. [См. также 8-3-3-b-1, 8-3-3-c-1]
- II. Во время реализации обе команды совершают фолы, при этом Команда В не зарабатывает владение мячом. **РЕШЕНИЕ**: Повторить попытку с предыдущей точки. [См. также 8-3-3-a]
- III. Команда А, выстроившись для реализации по центру поля на В-3, совершает фальстарт, и в результате применения штрафа отодвигается на отметку В-8. Удар по мячу заблокирован, однако во время снэпа В77 находился в нейтральной зоне. Примененный штраф перемещает точку повтора попытки на отметку В-4. Команда А запрашивает, чтобы мяч был установлен на правом хэш-марке. **РЕШЕНИЕ**: Судьи удовлетворяют запрос, мяч устанавливается на правом хэш-марке отметки В-4. [См. также 8-3-3-b-2]
- IV. Во время реализации обе команды совершают фолы до того, как игрок Команды В перехватывает пас вперед. Во время возврата (а) В23 совершает подсечку; или (б) А18 останавливает игрока с мячом захватом за маску. **РЕШЕНИЕ**: В обоих случаях (а) и (б) фолы сокращаются, а попытка повторяется.
- V. Во время реализации в момент снэпа В79 находится в нейтральной зоне. В20 перехватывает пас вперед, и А55 останавливает его захватом за маску. **РЕШЕНИЕ**: Фолы взаимно сокращаются, а попытка повторяется.

Фолы во время реализации после смены командного владения

СТАТЬЯ 4.

Фолы после смены командного владения предполагают особое применение штрафных санкций (Правило 10-2-7). (**У.Р. 8-3-4: I и II**)

Утвержденное решение 8-3-4

- I. В15 перехватывает легальный пас вперед Команды А и бежит в середине поля, где А19 останавливает его захватом за маску. **РЕШЕНИЕ**: Штраф исполняется **с точки последующего розыгрыша** (Правило 10-2-7-а). [См. также 8-3-4]
- II. В1 перехватывает легальный пас вперед Команды А и бежит в середине поля. Во время возврата В2 совершает подсечку в своей зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ**: Штраф переносится на свободный удар (Правило 10-2-7-а). [См. также 8-3-4]
- III. Во время 2-х очковой реализации Команда А совершает нелегальный шифт. Игрок В21 подбирает мяч после фамбла. Во время возврата В45 совершает подсечку, а А80 бьет соперника кулаком. **РЕШЕНИЕ**: Набранные очки аннулируются, штрафы взаимно сокращаются, попытка не повторяется. Реализация завершается. А80 дисквалифицируется.
- IV. Во время 2-х очковой реализации Команда А совершает нелегальный шифт. Игрок В21 подбирает мяч после фамбла. Во время возврата А80 бьет соперника кулаком. В21 заносит мяч в зачетную зону соперника. **РЕШЕНИЕ**: Команде В присуждаются 2 очка, штраф за грубое

нарушение игрока А80 применяется с точки последующего начального удара или, в дополнительном периоде, с точки начала следующего розыгрыша. Игрок А80 дисквалифицируется.

Фолы после реализации

СТАТЬЯ 5.

Штрафы за фолы, совершенные после реализации, переносятся на последующий начальный удар или, в дополнительных периодах, назначаются с точки начала следующего розыгрыша. Однако, если назначается повтор реализации, штрафы применяются до повтора реализации (Правило 10-1-6). (У.Р. 10-2-5:ХІІІ-ХV) (У.Р. 3-2-3:VІІ)

Следующий розыгрыш

СТАТЬЯ 6.

После реализации мяч должен вводиться в игру начальным ударом или, в дополнительных периодах, с точки начала следующего розыгрыша. Начальный удар должна выполнять команда, заработавшая 6-очковый тачдаун.

РАЗДЕЛ 4. Филд-гол

Принцип начисления очков

СТАТЬЯ 1.

- a. Очки за филд-гол должны быть начислены команде пробития, если мяч, пробитый ударом из схватки, который может быть ударом с земли или ударом с отскока, пролетает над перекладиной между вертикальными стойками ворот принимающей команды до того, как он коснется земли или игрока команды пробития.
- b. Если мяч, пробитый во время легальной попытки пробития филд-гола, пролетает над перекладиной между вертикальными стойками ворот и становится мертвым впереди от конечной линии или вылетает обратно и не возвращается за пределы перекладины вновь, становясь мертвым в любой точке, филд-гол считается успешным. Перекладина и вертикальные стойки в определении максимального продвижения мяча вперед считаются линией, а не плоскостью.

Следующий розыгрыш

СТАТЬЯ 2.

- a. *Успешный филд-гол.* После набора очков в результате филд-гола мяч должен вводиться в игру начальным ударом или, в дополнительных периодах, должен быть введен с точки начала следующего розыгрыша. Начальный удар должна выполнять команда, успешно выполнившая филд-гол.
- b. *Неудачная попытка филд-гола.*
 1. Когда мяч объявляется мертвым и ни один игрок Команды В его не касался после пересечения им нейтральной зоны, мяч принадлежит Команде В. Во всех случаях, кроме дополнительных периодов, Команда В может снэпом ввести мяч в игру с предыдущей точки, 20-ярдовой линии или с точки, где мяч объявлен мертвым (в зависимости от того, какая из точек наиболее выгодная для Команды В).
 - (a) Снэп с 20-ярдовой линии должен быть произведен с точки посередине между хэш-марками, если только Команда В не выберет другое

положение мяча на или между хэш-марками, до того, как мяч объявлен готовым к игре.

- (b) После объявления мяча готовым к игре мяч может быть перемещен только после командного тайм-аута, если только этому не предшествовал фол Команды А или взаимно сокращающиеся фолы.
2. Если мяч не пересек нейтральную зону, или если игрок Команды В коснулся мяча впереди от нейтральной зоны, в силу вступают правила, касающиеся ударов из схватки. (У.Р. 6-3-4:II) (У.Р. 8-4-2:I-VI) (У.Р. 10-2-3:V)

Утвержденное решение 8-4-2

- I. 4-я и 8 на 40-ярдовой линии Команды В. Мяч, пробитый Командой А в попытке забить филд-гол, катится нетронутым по полю до 7-ярдовой линии Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Команда В получает владение на своей 40-ярдовой линии. [См. также 8-4-2-b-2]
- II. 4-я и 8 на 40-ярдовой линии Команды В. Мяч, пробитый Командой А в попытке забить филд-гол, задевает игрока В1 на 10-ярдовой линии и выходит за пределы поля на 5-ярдовой линии. **РЕШЕНИЕ:** Команда В получает владение на своей 5-ярдовой линии. [См. Также 8-4-2-b-2]
- III. 4-я и 8 на 40-ярдовой линии Команды В. Мяч, пробитый филд-голом Командой А, ударяется о землю на 3-х ярдовой линии и отскакивает в зачетную зону, где игрок Команды В ловит его в воздухе и затем опускается на землю. **РЕШЕНИЕ:** Тачбек (Правило 8-6-1-b). Команда В получает владение на своей 20-ярдовой линии. [См. также 8-4- 2-b-2]
- IV. 4-я и 8 на 18-ти ярдовой линии Команды В. После неудачной попытки филд-гола Команды А мяч покидает пределы поля в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Команда В получает владение на своей 20-ярдовой линии. [См. также 8-4-2-b-2]
- V. Мяч, пробитый Командой А в попытке забить филд-гол, пересекает нейтральную зону и отскакивает от земли, пересекая нейтральную зону в обратном направлении, где его подбирает игрок В1 и заносит в зачетную зону соперника. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун (Правило 6-3-5). [См. также 6-3-5, 8-4-2-b-2]
- VI. 4-я и 6 на 18-ярдовой линии Команды В. Мяч, пробитый Командой А в попытке забить филд-гол, пересекает нейтральную зону и отскакивает от земли, пересекая нейтральную зону в обратном направлении до В-28, где выходит за пределы поля или его подбирает и останавливает игрок любой из команд. Мяч после удара остается нетронутым впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Команда В получает мяч, 1-я и 10 на В-28 (Правила 6-3-6, 6-3-7 и 8-4-2-b). [См. также 8-4-2-b-2]
- VII. Команда А пробивает филд-гол с отметки В-15. Удар заблокирован, пересекает нейтральную зону и приземляется на отметке В-12. Нетронутый впереди от нейтральной зоны мяч отскакивает назад, пересекает нейтральную зону в обратном направлении и выходит за пределы поля на отметке (а) В-17; (b) В-25. **РЕШЕНИЕ:** (а) Мяч у Команды В, 1-я и 10 с В-20; (b) Мяч у Команды В, 1-я и 10 с В-25. (Правила 6-3-7 и 8-4-2-b)
- VIII. 4-я и гол с В-10. Филд-гол заблокирован и мяч ударяется о землю на отметке В-7. Затем мяч докатывается до отметки В-13, где игрок В44 касается мяча. А44 накрывает мяч на отметке В-11. **РЕШЕНИЕ:** 1-я и 10 для Команды А с В-11. Команда В коснулась мяча, пробитого ударом из схватки, который пересек нейтральную зону. (Правило 6-3-3)

РАЗДЕЛ 5. Сейфти

Принцип начисления очков

СТАТЬЯ 1.

Сейфти засчитывается, когда:

- a. Мяч становится мертвым за пределами поля позади голевой линии (за исключением незавершенного паса вперед) или когда мяч становится мертвым во владении игрока на его голевой линии, над или позади нее; или становится мертвым в соответствии с правилами, и команда, защищающая эту голевую линию, ответственна за то, что мяч оказался в этой точке. (У.Р. 6-3-1:IV) (У.Р. 7-2-4:I) (У.Р. 8-5-1:I-II, IV и VI-X) (У.Р. 8-7-2:II) (У.Р. 9-4-1:VIII)

В спорных ситуациях, ситуация считается тачбеком, а не сейфти.

Исключение: Следующие ситуации не являются сейфти, если игрок, который находится между своей голевой и 5-ярдовой линиями:

- (a) перехватывает пас или фамбл; подбирает фамбл, совершенный соперником, или пас назад; ловит или подбирает мяч, пробитый соперником ударом ногой; и
- (b) Его тело по инерции попадает в свою зачетную зону; и
- (c) Мяч остается позади голевой линии и объявляется мертвым во владении команды этого игрока. К данной ситуации также относится фамбл, вышедший из зачетной зоны в игровое поле, а затем за его пределы (Правило 7-2-4-b-1).

Если условия (a)-(c), перечисленные выше, были удовлетворены, мяч принадлежит команде данного игрока в точке, где он завладел мячом.

- b. Принятый штраф за фол оставляет мяч на или позади от голевой линии команды, совершившей фол (**Исключение:** Правила 10-2-7-с и 10-2-7-а). (У.Р. 8-5-1:III) (У.Р. 10-2-2:VI)

Утвержденное решение 8-5-1

- I. A10, приняв снэп в своей зачетной зоне, остановлен, при этом мяч находится на голевой линии, а его самая передняя точка оказывается в игровом поле. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти. Часть мяча находится на голевой линии игрока с мячом. [См. также 2-9-2, 4-2-4-а, 5-1-3-а-1, 8-5-1-а]
- II. Удар из схватки не пересекает нейтральную зону, или пересекает, и первым мяча касается игрок Команды В, или мяч остается нетронутым, после чего отскакивает назад в зачетную зону Команды А, где он объявляется мертвым во владении Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти (Правило 8-7-2-а). [См. также 8-5-1-а, 8-7-2-а]
- III. В1 перехватывает легальный пас вперед (не на реализации) глубоко в своей зачетной зоне и начинает продвижение с мячом, но оказывается остановлен, не выходя из своей зачетной зоны. Во время его продвижения В2 совершает подсечку против А1 в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, поскольку применение штрафа оставляет мяч во владении Команды В в ее зачетной зоне. [См. также 8-5-1-б]
- IV. В1 перехватывает пас, подбирает фамбл или ловит мяч, пробитый ударом из схватки или свободным ударом, в точке между отметкой В-5 и своей зачетной зоной, после чего инерция относит его с мячом в зачетную зону. Мяч находится в зачетной зоне Команды В в ее владении в момент, когда он объявляется мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Команда В получает владение в точке, где мяч был перехвачен после паса вперед или фамбла или пойман после удара по мячу ногой. Такое же решение применяется и в случаях, когда мяч был подобран после паса назад, фамбла или удара в аналогичных обстоятельствах. [См. также 8-5-1-а]
- V. В1 перехватывает пас, подбирает фамбл или ловит мяч, пробитый ударом из схватки или свободным ударом, в точке между отметкой В-5 и своей зачетной зоной, после чего инерция относит его с мячом в зачетную зону. До того, как мяч объявлен мертвым, В2 совершает подсечку в своей зачетной зоне. В1 не выходит с мячом из зачетной зоны, после чего мяч объявляется мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти в результате применения штрафа. Базовой точкой

является точка окончания выноса, где В1 получил владение между В-5 и зачетной зоной, и фол совершен позади базовой точки.

- VI. После фамбла или паса назад Команды А мяч ударяется о землю. Игрок Команды В совершает касание мяча в попытке завладеть мячом, и мяч пересекает голевую линию Команды А, где игроки Команды А накрывают его или мяч выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти. Фамбл или пас назад придали мячу импульс (Правило 8-7-2-а). [См. также 8-5-1-а, 8-7-2-а]
- VII. А36 намеревается пробить пант из своей зачетной зоны, но касаясь мяча не ловит его. После подбора мяча А36 задевает пилон на пересечении голевой и боковой линий. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, если только мяч целиком не находился впереди за пределами голевой линии в момент контакта игрока с пилоном или боковой линии. Мяч становится мертвым в его самой передней точке в момент касания игрока А36 пилона или боковой линии (Правила 2-31-3 и 4-2-4-d). [См. также 2-31-3-с, 4-2-4-d, 8-5-1-а]
- VIII. В40 перехватывает пас на 4-ярдовой линии Команды В. Инерция относит его в зачетную зону, и на 1-ярдовой отметке он совершает фамбл, после чего (а) В40 (игрок, совершивший фамбл) накрывает мяч в зачетной зоне или (b) В45, партнер по команде, накрывает мяч в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти в обоих случаях (а) и (b). [См. также 8-5-1-а, 8-7-2-а]
- IX. В47 перехватывает пас на В-3. Инерция относит его в зачетную зону, где он совершает фамбл. Мяч выкатывается в игровое поле. А33 подбирает мяч на В-2 и допускает фамбл в результате контакта с соперником. Мяч закатывается обратно в зачетную зону, где выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Тачбек. Команда В получает владение, 1-я и 10 на отметке В-20. Правило инерции применяется только в случаях, когда мяч остается в зачетной зоне и там объявляется мертвым. (Правило 8-6-1) [См. также 8-5-1-а]
- X. 3-я и 5 на В-20. Дибек В44 перехватывает пас в своей зачетной зоне, где совершает фамбл. Мяч выкатывается вперед в игровое поле и, в результате борьбы за мяч, снова возвращается в зачетную зону, где (а) В44 накрывает мяч; (b) мяч выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти в обоих случаях (а) и (b), 2 очка присуждаются Команде А. Импульс, возвращающий мяч в зачетную зону, относится к фамблу игрока В44. Борьба за мяч не сообщает мячу нового импульса. Правило инерции не применяется, поскольку мяч не остается в зачетной зоне. (Правило 8-7-2) [См. также 8-5-1-а]
- XI. 4-я и гол на В-8. Игрок с мячом А44 сталкивается на В-5 и совершает фамбл, после чего В54 отбивает свободный мяч, который был на земле, в сторону своей зачетной зоны. А88 видит свободный мяч и подбирает его, находясь в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, 2 очка Команде А. Отбивание мяча легально, т.к. игрок В54 совершает отбивание назад (Правило 9-4-1-с), но В54 сообщает мячу новый импульс, а значит становится ответственным за то, что мяч оказался в зачетной зоне Команды В (Правило 8-7-2-b-1). Когда А88 подбирает мяч, то мяч становится мертвым согласно правилу о фамбле на 4-й попытке (Правило 7-2-2-а Исключение 2). Результатом розыгрыша становится сейфти, потому что мяч становится мертвым в зачетной зоне, и за это ответственен игрок В54 (Правило 8-5-1-а). Кажется, что Правила о сейфти и о фамбле на 4-й попытке находятся в конфликте в данной ситуации, но дух и намерение правила о сейфти очень конкретно в данной игровой ситуации и будет сильнее, чем правило о фамбле на 4-й попытке, которое описывает общие процедуры при подборе мяча Командой А на 4-й попытке.

Удар по мячу ногой после сейфти

СТАТЬЯ 2.

После того, как за сейфти были начислены очки, мяч принадлежит защищающейся команде на ее 20-ярдовой линии, и эта команда должна ввести мяч в игру свободным ударом, которым может быть пант, удар с отскока или удар с земли с одного из хэш-марков или с любой точки между ними (**Исключение:** Правила дополнительных периодов и реализации).

РАЗДЕЛ 6. Тачбек

Принцип объявления

СТАТЬЯ 1.

Тачбек объявляется, когда:

- a. Мяч становится мертвым за пределами поля позади голевой линии (за исключением незавершенного паса вперед) или когда мяч становится мертвым во владении игрока на его голевой линии, над или позади нее, и команда, атакующая эту голевую линию, ответственна за то, что мяч оказался в этой точке (Правило 7-2-4-с). **(У.Р. 7-2-4:I) (У.Р. 8-6-1:I-III).**
- b. Мяч, пробитый ударом, становится мертвым в соответствии с правилами позади от голевой линии защищающейся команды, и атакующая команда ответственна за то, что мяч оказался в этой точке (**Исключение:** Правило 8-4-2-b). **(У.Р. 6-3-4:III)**

Утвержденное решение 8-6-1

- I. В результате фамбла Команды А мяч ударяется о пилон на пересечении голевой и боковой линий Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Тачбек. Команда В получает владение на 20-ярдовой отметке (Правила 7-2-4-с и 4-2-3-b). [См. также 2-31-3-с, 7-2-4-с, 8-6-1-а]
- II. В1 перехватывает легальный пас вперед Команды А в своей зачетной зоне, после чего А1, находясь в зачетной зоне, выхватывает мяч у него из рук. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун. Мяч не становится автоматически мертвым в момент перехвата, но он становится мертвым, когда А1 получает владение. Однако, если, по мнению судей, игрок В1 располагал после перехвата достаточным временем, в течение которого не предпринимал попыток к продвижению мяча вперед, может быть оправдано объявление тачбека. [См. также 8-6-1-а]
- III. 3-я и 5 на В-20. Дибек В44 перехватывает пас в своей зачетной зоне, где совершает фамбл, в результате которого мяч выкатывается вперед в игровое поле. В борьбе за мяч А33 пинает по нему ногой, и тот возвращается в зачетную зону и выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Владение Команды В, 1-я и 10 на В-30. Результатом розыгрыша является тачбек, и таким образом, за базовую точку применения штрафа в 10 ярдов за нелегальный пинок по мячу ногой принимается отметка В-20. Тачбек присуждается, так как пинок ногой игрока А33 сообщает мячу новый импульс. (Правила 2-16-1-а, 8-7-1, 10-2-2-d-2-а) [См. также 8-6-1-а]

Снэп после тачбека

СТАТЬЯ 2.

После объявления тачбека мяч принадлежит команде защиты на ее 20-ярдовой линии. Мяч должен быть введен в игру снэпом с одного из хэш-марков или с точки, расположенной между ними (**Исключение:** Правила дополнительных периодов). Снэп должен быть произведен с точки посередине между хэш-марками, кроме случаев, когда команда, вводящая мяч в игру, выбирает другую точку на или внутри хэш-марков, до того, как мяч объявлен готовым к игре, или часы розыгрыша не стали отсчитывать 25 секунд. После объявления мяча готовым к игре он может быть перемещен только после командного тайм-аута, если только этому не предшествовал фол Команды А или взаимно сокращающиеся фолы.

РАЗДЕЛ 7. Ответственность и импульс

Ответственность

СТАТЬЯ 1.

Командой, ответственной за выход мяча за пределы поля позади голевой линии или становление его мертвым во владении игрока на, над или позади голевой линии, является команда, игрок которой несет мяч или придает ему такой импульс, который заставляет мяч оказаться на или над голевой линией или пересечь ее; или команда, ответственная за то, что свободный мяч оказался на, над или позади голевой линии.

Начальный импульс

СТАТЬЯ 2.

- a. Импульс, сообщенный игроком мячу, который он выбивает ударом ноги, передает пасом или снэпом или теряет в фамбле, считается ответственным за движение мяча в любом направлении, даже если его курс отклонился и сменился на обратный после удара о землю, касания судьи или игрока любой команды. **(У.Р. 6-3-4:III) (У.Р. 8-5-1:II, VI и VIII) (У.Р. 8-7-2:I-IV)**
- b. Начальный импульс считается израсходованным, и ответственность за движение мяча возлагается на игрока:
 1. Если игрок пинает ногой мяч, который не находится во владении игрока, или отбивает (рукой или головой) свободный мяч после того, как он ударился о землю.
 2. Если мяч прекращает движение, и игрок придает ему новый импульс в результате любого контакта с ним, кроме вынужденного (Правило 2-11-4-с).
- c. Свободный мяч не меняет свой статус, когда ему сообщается новый импульс.

Утвержденное решение 8-7-2

- I. Игрок с мячом А1 движется к зачетной зоне Команды В и совершает фамбл из-за того, что игрок В1 выбивает мяч из его руки или совершает захват сзади. В любом случае А1 утрачивает контроль над мячом вблизи голевой линии, и мяч оказывается в зачетной зоне Команды В, где игрок Команды В накрывает его. **РЕШЕНИЕ:** Тачбек. Импульс относится к фамбле, допущенному Командой А (Правило 8-6-1-а). [См. также 7-2-4-с, 8-7-2-а]
- II. Мяч, пробитый ногой игроком Команды А, отскакивает от земли, после чего игрок Команды В отбивает его рукой в свою зачетную зону, где мяч выходит за пределы поля или его накрывает игрок Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Игрок Команды В, отбив мяч, сообщил ему новый импульс. Сейфти, Команде А присуждаются 2 очка. Отбивание рукой пробитого ногой мяча рассматривается как прекращение начального импульса и сообщение мячу нового импульса. Однако, легкое касание мяча, отскок или случаи, когда мяч попадает в игрока, не прекращают начальный импульс (Правило 8-5-1-а). [См. также 8-5-1-а, 8-7-2-а]
- III. Команда А пробивает пант. Игрок Команды В касается мяча (не сообщая ему нового импульса), который затем пересекает голевую линию Команды В, после чего выходит за пределы поля в зачетной зоне или накрывается игроками Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Тачбек. То же решение применяется в случае, когда мяч в полете после удара попадает в игрока или игрок лишь слегка задевает мяч в попытке его поймать. Команда В может подобрать и продвигать мяч вперед; но если она отказывается от продвижения, или мяч вышел за пределы поля в зачетной зоне, объявляется тачбек (Правило 8-6-1-а). [См. также 8-7-2-а]
- IV. Команда А пробивает свободный удар со своей 35-ярдовой линии. Мяч катится по полю в районе В-3, где игрок В10 пинает его, в результате чего мяч попадает в зачетную зону и выходит за пределы поля через конечную линию. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, так как В10 сообщил

мячу новый импульс. Фол Команды В за нелегальный удар ногой по мячу. Если Команда А принимает штраф (10 ярдов), попытка свободного удара повторяется с А-45 (Правила 9-4-4 и 10-2-2-d-4). [См. также 8-7-2-а, 9-4-4]

ПРАВИЛО 9

Поведение игроков и других лиц, подлежащих действию настоящих Правил

РАЗДЕЛ 1. Персональные Фолы

Все фолы настоящего раздела (если не указано иное) и любые другие акты неоправданной грубости являются персональными фолами. Грубые персональные фолы, требующие пересмотр со стороны дисциплинарного комитета, указаны в Правиле 9-6. Если не указано иное, то штрафы за все персональные фолы предполагают следующее:

ШТРАФ — Персональный фол. 15 ярдов. Для фолов на мертвом мяче — 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой В, если не противоречит другим правилам. Штрафы за персональные фолы Команды А, совершенные на живом мяче позади нейтральной зоны, применяются с предыдущей точки. Сейфти, если фол на живом мяче происходит позади от голевой линии Команды А. [S7, S24, S25, S26, S28, S34, S38, S39, S40, S41, S45 или S46: PF-*]. Грубые нарушители должны быть дисквалифицированы [S47:DSQ].

За фолы, совершенные Командой А во время розыгрышей свободным ударом или ударом из схватки: штраф может применяться как с предыдущей точки, так и, если мяч пересек нейтральную зону, с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В (исключение: филд-голы) (Правила 6-1-8 и 6-3-13).

За фолы, совершенные Командой В во время розыгрыша легальным пасом вперед (Правила 7-3-12 и 10-2-2-е): штраф применяется с точки окончания последнего выноса, если он заканчивается впереди от нейтральной зоны, и в течение попытки не происходило смены командного владения. Если пас стал непринятым или перехваченным или в течение попытки произошла смена командного владения, штраф применяется с предыдущей точки.

Грубые персональные фолы

СТАТЬЯ 1.

Все грубые персональные фолы (Правило 2-10-3), совершенные до начала матча, во время матча или между четвертями и дополнительными периодами, наказываются дисквалификацией. Грубые персональные фолы Команды В, требующие дисквалификации, предполагают первую попытку, если это не противоречит другим правилам.

Фолы за удары и Подножка

СТАТЬЯ 2.

- a. Ни одно лицо, подлежащее действию настоящих Правил, не имеет права бить соперника коленом; наносить удары сопернику по шлему (включая маску), шее, лицу или любой другой части тела предплечьем, локтем, кистями рук в замке, ладонью, кулаком, пяткой, тыльной стороной или ребром ладони; а также наносить сопернику колющие удары. **(У.Р. 9-1-2:1)**
- b. Ни одно лицо, подлежащее действию настоящих Правил, не имеет права бить соперника ступней или любой другой частью ноги ниже колена.
- c. Запрещается ставить подножки. Подножка - это намеренное использование голени или ступни для создания препятствия сопернику в области ниже колена.

Утвержденное Решение 9-1-2

- I. Игрок в защите выставляет свою ступню, что приводит к падению соперника. (a) Соперником является принимающим на пасовом маршруте. (b) Соперником является игрок с мячом. **РЕШЕНИЕ:** (a) и (b) Персональный фол, подножка. Штраф — 15 ярдов, автоматическая первая попытка. [См. также 9-1-2-а]
- II. Игрок с мячом A1 наносит удар вытянутым предплечьем захватывающему его игроку B6 непосредственно перед захватом. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол. Штраф — 15 ярдов. Если фол совершен позади нейтральной зоны, штраф применяется с предыдущей точки. Сейфти, если фол совершен в зачетной зоне Команды А. Грубые нарушители подлежат дисквалификации.
- III. Игрок A11 совершает пас вперед игроку A88, которого после ловли захватывают в игровом поле. Во время розыгрыша ди-энд B88 получает флаг за персональный фол против A79. **РЕШЕНИЕ:** 15-ярдовый штраф применяется с точки, где A88 был захвачен (Правила 7-3-12 и 9-1 Штраф). [См. также 10-2-2-е-1, 7-3-12]
- IV. 1-я и 10 на A-25. Защитник B21 выполняет плотное прикрытие, и сразу после снэпа ударяет принимающего A88 в маску. В результате такой помехи A88 не может пробежать маршрут. Квотербека A12 захватывают с потерей 7-ми ярдов. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол игроку B21 за удар по игроку A88. 1 и 10 на A-40 у Команды А. Подобное действие не подпадает под продолжительный контакт с лицом, шлемом (включая маску) или шеей, согласно Правилу 9-1-8-а.

Таргетинг и акцентированный контакт короной шлема

СТАТЬЯ 3.

Ни один игрок не имеет права совершать таргетинг или акцентированный контакт короной шлема в отношении соперника. Корона шлема — это верхняя часть шлема, а именно **круговая область с радиусом 6 дюймов (15 см) и центром в самой верхушке шлема**. Для фола необходим хотя бы один индикатор таргетинга (см. Правило 2-35). **(У.Р. 9-1-3:1)**

ШТРАФ – Грубый фол. 15 ярдов и автоматическая дисквалификация. 15-ярдовый штраф не применяется, если после просмотра видеоповтора судья отменил дисквалификацию [S38, S24 и S47: PF-TGC/DSQ].

Утвержденное решение 9-1-3

- I. Пасующий A12, находясь в конверте, ищет открытого принимающего. Перед броском или сразу после броска, ему сбоку наносит удар в ребра, в бедро или в колено игрок B79, совершивший нырок короной шлема вперед. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол B79, таргетинг и акцентированный контакт короной шлема. Штраф 15 ярдов, первая попытка. B79 автоматически дисквалифицируется. [См. также 9-1-3]

Таргетинг и акцентированный контакт незащищенного игрока в область головы или шеи

СТАТЬЯ 4.

Ни один игрок не имеет права наносить таргетинг или совершать акцентированный контакт шлемом, рукой, кулаком, локтем или плечом в область головы или шеи незащищенного игрока (Правило 2-27-14). Для фолы необходим хотя бы один индикатор таргетинга (см. Правило 2-35). (У.Р. 9-1-4:I-VI)

ШТРАФ — Грубый фол. 15 ярдов и автоматическая дисквалификация. 15-ярдовый штраф не применяется, если после просмотра повтора видео-судья отменил дисквалификацию [S38, S24 и S47: PF-TGD/DSQ].

Утвержденное Решение 9-1-4

- I. Принимающий А83 выпрыгивает и ловит мяч, отправленный пасом вперед. Пока он пытается обрести равновесие, игрок В45 совершает рывок и входит с ним в контакт выше уровня плеч шлемом или плечом. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол В45 за умышленный контакт с незащищенным игроком в область головы или шеи. Штраф 15 ярдов, первая попытка. В45 автоматически дисквалифицируется. [См. также 9-1-3]
- II. Игрок с мячом А20, продвигаясь по полю, опускает голову непосредственно перед контактом и (а) ненамеренно врывается в; или (b) намеренно атакует ди-энда В89, который пытается его захватить. **Голова В89 не наклонена, когда** игроки сталкиваются шлем-в-шлем. **РЕШЕНИЕ:** (а) Нет фолы. Ни А20 ни В89 не являются незащищенными игроками, и оба игрока не совершали таргетинг, т.е. действий, указанных в Правиле 9-1-3. (b) Фол игроку А20 за таргетинг. Выбирая атаковать своей головой соперника, А20 становится нарушителем Правила 9-1-3. [См. также 9-1-4]
- III. А44 участвует в набегании на начальном ударе его команды, открывающем вторую половину игры. Во время возврата он бежит в районе отметки В-45, игрок В66 атакует его со слепой стороны, совершая первый контакт предплечьем (а) в шею А44, (b) в плечо А44. **РЕШЕНИЕ:** (а) Фол В66 за нелегальный блок со слепой стороны, включающий таргетинг против незащищенного игрока за акцентированный контакт в область головы или шеи. 15 ярдов с точки окончания выноса. В66 дисквалифицируется. (b) Фол за нелегальный блок со слепой стороны. Это не фол за таргетинг, потому что контакт, который совершает В66, не направлен в область головы или шеи. (Правило 2-27-14) [См. также 9-1-4]
- IV. А12, номинальный квотербек, занимает позицию принимающего позади линии схватки, а игрок А33 встает позади снаппера в построение «шотган», чтобы принять снэп. Пас от игрока А33 игроку А12 перехвачен. Во время возврата перехваченного паса игрок В55 атакует А33, нанося ему удар в шлем сбоку. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол В55 за таргетинг и акцентированный контакт против незащищенного игрока в область головы. С точки зрения правила 2-27-14, А33 является незащищенным игроком, поскольку в рассматриваемом розыгрыше выполняет функцию квотербека. [См. также 9-1-4]
- V. Игрок А81 занимает широкую позицию по левому краю построения, шире ди-энда В89. Во время выносного розыгрыша в сторону В89, тот смещается влево, концентрируя внимание на игроке с мячом и теряя из виду игрока А81. А81, в свою очередь, смещается внутрь и наносит предплечьем нацеленный удар в шею игроку В89. **РЕШЕНИЕ:** Фол за блок со слепой стороны с таргетингом. Согласно Правилу 9-1-4, штраф 15 ярдов, А81 дисквалифицируется. В89 является незащищенным игроком, поскольку подвергся блоку со слепой стороны. (Правило 2-27-14.) [См. также 9-1-4]
- VI. Игрок с мячом А33, продвинувшись на несколько ярдов, захвачен двумя игроками защиты. **Продвижение игрока А33 остановлено, и его оттаскивают назад**, но мяч еще не объявлен мёртвым. Лайнбекер В52 приседает и выпрыгивает вперед, совершая контакт локтем со шлемом игрока А33. **РЕШЕНИЕ:** Таргетинг игроку В52. Штраф 15 ярдов, В52 дисквалифицируется. А33 является незащищенным игроком, поскольку был захвачен игроками соперника и его продвижение вперед было остановлено (Правило 2-27-14). [См. также 9-1-4]

- VII. Принимающий A88 только что поймал мяч, в то время как B55 совершает рывок и входит плечом в верхнюю часть корпуса A88. Бек-джадж бросает флаг игроку B55 за таргетинг против незащищенного игрока в область головы или шеи, B55 дисквалифицируется. Рефери объявляет фол, а игровой момент отправляется на пересмотр. **РЕШЕНИЕ:** В результате пересмотра видео-судья определяет, что контакт с незащищенным игроком не был направлен в область его головы или шеи, в связи с чем дисквалификация игрока отменяется. Рефери объявляет, что игрок B55 не дисквалифицирован, 15-ярдовый штраф отменяется.
- VIII. Игрок B44 занимает позицию для приема панта. A88, набегая, входит боковой частью шлема и плечом в верхнюю часть корпуса B44 за мгновение до его контакта с мячом. Сайд-джадж и филд-джадж бросают флаги, после чего сообщают рефери о помехе ловле мяча, пробитого ударом, со стороны игрока A88 и таргетинге против незащищенного игрока в область головы или шеи. Рефери объявляет фол и дисквалификацию A88; объявляется пересмотр игрового момента. **РЕШЕНИЕ:** В результате пересмотра видео-судья определяет, что контакт с незащищенным игроком не был направлен в область его головы или шеи, что отменяет дисквалификацию игрока. Рефери объявляет, что игрок A88 не дисквалифицирован, 15-ярдовый штраф применяется за помеху ловле мяча, пробитого ударом.
- IX. При проведении игры, не оснащенной оборудованием для пересмотра игровых моментов или без видео-судьи, было решено пересматривать персональные фолы за акцентированный контакт с незащищенным игроком в область головы или шеи, совершенные в первой половине, во время перерыва. В первой четверти B55 совершил контакт плечом и предплечьем в верхнюю часть корпуса игрока A88, находившегося в процессе приема мяча, за что был дисквалифицирован. **РЕШЕНИЕ:** Просмотр видеозаписи в перерыве выявил, что контакт, совершенный игроком B55 против A88, не был направлен в область его головы или шеи, в связи с чем дисквалификация отменяется. Рефери доводит до сведения тренеров обеих команд, что B55 может продолжить участие в игре во второй половине. Перед начальным ударом во второй половине рефери объявляет стадиону, что по итогам пересмотра записи игрового момента дисквалификация B55 была отменена и тот может вернуться к игре во второй половине.
- X. Во время возврата панта, B44 ускоряется к игроку A66 со слепой стороны и входит с ним в контакт плечом. Контакт приходится игроку A66 ниже плеча. **РЕШЕНИЕ:** Фол за блок со слепой стороны. A66 незащищенный игрок, потому что B44 совершает блок со слепой стороны, однако это не является таргетингом, поскольку контакт приходится не в область головы или шеи.

Подсечка

СТАТЬЯ 5.

Совершение подсечки запрещено (Правило 2-5).

Исключения:

1. Игроки нападения, в момент снэпа находящиеся на линии схватки внутри зоны свободной блокировки (Правило 2-3-6), могут легально совершать подсечку в такой зоне, соблюдая следующие ограничения:
 - (a) Игрок, находящийся в зоне свободной блокировки, не может блокировать соперника со спины таким образом, чтобы точка первоначального контакта была в колено или область ниже колена.
 - (b) Игрок, находящийся на линии схватки внутри зоны свободной блокировки, не может легально совершать подсечку после того, как он покинул зону и вернулся обратно.
 - (c) Игрок не должен нарушать Правило 9-1-6 (Блок ниже пояса).

ПРИМЕЧАНИЕ: Зона свободной блокировки перестает существовать, когда мяч ее покидает. (Правило 2-3-6).

2. Когда игрок поворачивается спиной к потенциальному блокирующему, который начал выполнять блок, совершив движение в соответствующем направлении.
3. Когда игрок предпринимает попытку добраться до игрока с мячом или легально поймать или подобрать мяч, потерянный в фамбле, брошенный пасом назад, пробитый ударом или мяч, брошенный пасом вперед, которого до этого коснулись, такой игрок может толкать соперника ниже пояса или ягодиц (Правило 9-3-6, Исключение 3).
4. Когда легальный принимающий, находящийся позади нейтральной зоны, толкает соперника ниже пояса в область ягодиц для того, чтобы осуществить ловлю мяча, выброшенного пасом вперед (Правило 9-3-6, Исключение 5).
5. Подсечка в отношении игрока с мячом, или кто показывает фэйк вынос, разрешена.

Блок ниже пояса

СТАТЬЯ 6.

a. Команда А до смены командного владения:

1. Линейные, которые изначально полностью находятся внутри конверта, могут легально блокировать ниже пояса внутри конверта во время своего первоначального блока на линии. Блок, который совершен до 1 ярда впереди от нейтральной зоны, считается блоком внутри конверта. После первоначального блока на линии, такие линейные могут блокировать ниже пояса внутри конверта до момента, пока мяч не покинет конверт, только если первоначальный контакт направлен спереди.
2. Беки, неподвижно расположенные внутри конверта, могут блокировать ниже пояса внутри конверта до момента, пока мяч не покинет конверт, только если первоначальный контакт направлен спереди.

Под термином “спереди” понимается область циферблата между “10-ю и 2-мя часами” спереди от области концентрации внимания блокируемого игрока.

3. Всем остальным игрокам запрещено блокировать ниже пояса.

b. Команда В до смены командного владения:

1. Игроки, неподвижно расположенные в пределах 1 ярда от линии розыгрыша внутри конверта, могут легально блокировать ниже пояса внутри конверта во время своего первоначального блока на линии.
2. Всем остальным игрокам Команды В запрещено блокировать ниже пояса, кроме игрока с мячом или игрока, имитирующего владение мячом.

c. Удары по мячу ногой:

Во время попытки свободным ударом или ударом из схватки блок ниже пояса запрещен, кроме случаев, когда он выполняется в отношении игрока с мячом или игрока, имитирующего владение мячом.

d. После смены командного владения:

Блок ниже пояса запрещен после любой смены командного владения, кроме случаев, когда он выполняется в отношении игрока с мячом или игрока, имитирующего владение мячом.

e. Подсечка. Ни один игрок не должен нарушать Правило 9-1-5 (Подсечка).

Утвержденное решение 9-1-6

- I. 1-я и 10 на А-40. Бек А44 неподвижно стоит позади правого тэкла, и его левая нога расположена внутри относительно правой ноги тэкла. Во время снэпа А44 смещается назад и блокирует игрока В77 сбоку ниже пояса. В момент блока В77 находится внутри конверта и на 1 ярде в бекфилде команды нападения. Во время розыгрыша игрок А33 совершает вынос и набирает 12 ярдов. **РЕШЕНИЕ:** Блок игрока А44 является нелегальным блоком ниже пояса, так как он не направлен спереди. Беки, располагающиеся в момент снэпа неподвижно внутри конверта, имеют право блокировать ниже пояса внутри этого конверта до тех пор, пока мяч его не покинет, и только при условии, что сила первоначального контакта направлена спереди. Штраф 15 ярдов исполняется с предыдущей точки. 1-я и 25 для Команды А с точки А-25.
- II. 1-я и 10 на А-40. Бек А44 неподвижно стоит в 4 ярдах от нейтральной зоны ровно позади правого гарда. После снэпа квотербек А12 отбегает глубоко в бекфилд и остается в конверте, смотря в поле в поисках цели для паса. Лайнбекер В55 совершает блиц между левым гардом и левым тэплом, когда А44, сместившись влево, блокирует его ниже пояса на отметке А-36. Блок направлен спереди. После блока А12 успешно совершает пас на А88 с набором 15 ярдов. **РЕШЕНИЕ:** Нет фола во время розыгрыша. Блок в исполнении А44 легален, так как неподвижно расположенный бек внутри конверта может блокировать внутри конверта ниже пояса до тех пор, пока мяч его не покинул, и только при условии, что сила первоначального контакта направлена спереди.
- III. Бек А41 в момент снэпа неподвижно стоит позади правого тэкла в сбалансированном построении. Его левое плечо находится внутри конверта. Квотербек вкладывает мяч игроку А22, который бежит прямо вперед. А41 блокирует В2, который продвигается в бекфилд нападения, чтобы захватить игрока с мячом до того, как А22 достигнет линии схватки. Блок выполнен ниже пояса и сбоку от блокируемого. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок. А41 частично находится внутри конверта и позади второго линейного в момент снэпа, но блок выполнен не спереди от блокируемого.
- IV. Ди-энд В88 в момент снэпа неподвижно стоит шире внешнего плеча тэкла А75. В момент первоначального блока, В88 блокирует тэкла А75 ниже пояса сбоку и внутри конверта. **РЕШЕНИЕ:** Нет фола за блок ниже пояса.
- V. Бек А22 в момент снэпа неподвижно стоит внутри конверта. После снэпа он бежит между тэплом и гардом со своей стороны, добегают до лайнбекера В55, блокирует его ниже пояса, и блок приходится игроку защиты спереди. Первоначальный контакт происходит в 3-х ярдах впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок ниже пояса. Блок приходится спереди, но происходит впереди от нейтральной зоны.
- VI. 3-я и 7 на А-30. Мяч установлен на левом хэш-марке. Бек А22 выстраивается широко таким образом, что весь его корпус целиком находится шире позиции левого тэкла; игрок В40 начинает движение, чтобы прикрыть А22. Вкладку получает бек А44, который продвигается широко вправо. В40 преследует А44, а А22, в свою очередь, движется вслед за В40. В районе отметки А-40 шире правого хэш-марка А22 опережает игрока В40 и блокирует его ниже пояса, выполняя блок спереди от него ("от 10 до 2"). × Игрок с мячом А44 остановлен на В-45. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок ниже пояса. Изначальная позиция А22 находится снаружи конверта, и таким образом А22 не может легально блокировать ниже пояса.
- VII. 1-я и 10 на А-40. А12 принимает снэп и начинает движение широко вправо. Гард А66 освобождается и движется перед выносом. Лайнбекер В55 блокирует А66 спереди в бедро на отметке А-39. Игрок с мячом А12 вытолкнут за пределы поля на А-48. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок ниже пояса. В момент снэпа лайнбекер В55 не располагался неподвижно в 1 ярде от линии розыгрыша, а значит не может легально блокировать ниже пояса.
- VIII. В момент снэпа тайт-энд А85 находится в 6 ярдах от снэппера. До того, как мяч покидает конверт, А85 блокирует тэкла А77 ниже пояса сбоку. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок ниже пояса. В момент снэпа А85 находится вне конверта, поэтому не может легально блокировать ниже пояса. Штраф 15 ярдов.
- IX. 1-я и 10 с отметки А-45. Гард А66 стоит рядом со снэппером. Сразу после снэпа А66 блокирует (а) ноуз гарда В55 на отметке А-46; (б) лайнбекера В23 на отметке А-48. В обоих случаях блок

ниже пояса направлен сбоку. **РЕШЕНИЕ:** (а) Легальный блок. А66 покинул конверт, но блок, совершенный в пределах 1 ярда впереди от нейтральной зоны, считается внутри конверта. (b) Фол, нелегальный блок ниже пояса. В данном случае А66 покинул конверт × и ушел на второй уровень защиты, чтобы совершить блок ниже пояса. Чтобы блок был совершен легально, он не должен быть ниже пояса.

×

Поздний удар, действие за пределами игрового поля

СТАТЬЯ 7.

- a. Запрещено принимать участие в свалке игроков, запрещен удар телом или падение на соперника после того, как мяч стал мертвым. (У.Р. 9-1-7:1)
- b. Ни один игрок не имеет права совершать захват или блокировать игрока с мячом противоположной команды, когда тот очевидно находится за пределами игрового поля, или бросать его на землю после того, как мяч стал мертвым.
- c. Ни один игрок не имеет права, находясь за пределами игрового поля, инициировать блок в отношении соперника, также находящегося за пределами поля. Точкой нарушения считается ближайшая точка к боковой линии, где блокирующий игрок совершил контакт.

Утвержденное решение 9-1-7

- I. После объявления мяча мертвым игрок совершает прыжок на лежащего на земле соперника. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол. Штраф — 15 ярдов с точки окончания розыгрыша; первая попытка, если фол совершен игроком Команды В, и не возникает противоречий с другими правилами. «Участие в свалке», применяется к игроку с мячом или любому сопернику, лежащему на земле, когда мяч объявлен мертвым. [См. также 9-1-7-а]
- II. На широком выносе по направлению к боковой линии лайнбекер В55 выходит за пределы поля, чтобы избежать блока. Гард А66 движется лид-блоком и в момент, когда его нога наступает на боковую линию, он входит плечом в район пояса игрока В55, находящегося за пределами поля. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок. Игрок А66 не находится двумя ногами за пределами поля.

Фолы за контакт со шлемом или маской

СТАТЬЯ 8.

- a. Ни один игрок не имеет права совершать продолжительный контакт руками с лицом, со шлемом (включая маску) или шеей соперника (*Исключение:* Контакты разрешаются со стороны или в отношении игрока с мячом или игрока, имитирующего владение мячом). [S26: PF-HTF]
- b. Ни один игрок не имеет права хватать и затем проворачивать, тянуть или вращать маску, накладку на подбородок или любое отверстие шлема соперника. Если игрок не хватал соперника за маску, накладку на подбородок или отверстие шлема и затем не проворачивал, не тянул или не вращал их, такие действия фолом не считаются. В спорных ситуациях считается, что фол был совершен.

Грубость против пасующего

СТАТЬЯ 9.

- a. Ни один игрок защиты не имеет права умышленно грубо атаковать пасующего игрока, если очевидно, что мяч уже был выброшен. Некоторые нелегальные действия, которые являются нарушениями:
 1. Фолы за таргетинг, которые описаны в Правилах 9-1-3 и 9-1-4.

2. Умышленный контакт с головой или шеей, которые не попадают под действия Правила 9-1-4 (и упоминания в Правиле 9-1-2).
 3. Умышленный контакт, который можно было избежать после того, как мяч очевидно покинул руку пасующего. (**Исключение:** Игрок защиты, блокируемый игроком(-ами) Команды А, с таким усилием, что контакт с пасующим неизбежен. Однако это не освобождает игрока защиты от ответственности за персональные фолы, как описано где-либо в настоящем разделе.)
 4. Умышленное бросание пасующего на землю и падение на него, показывающее "карательное" действие по отношению к игроку.
 5. Любое действие, которое попадает под персональный фол, как описано где-либо в настоящем разделе.
- b. Когда игрок нападения находится в стойке для выполнения паса, находясь одной или обеими ногами на земле, ни один игрок защиты, сбавляющий темпа, не имеет права намеренно ударить такого игрока в область колен или ниже. Игрок защиты также не имеет права инициировать толчок и намеренно ударить соперника в область колен и ниже.

Исключения:

1. Фолом не является ситуация, когда игрок нападения является игроком с мячом или игроком, имитирующим владение мячом, не в стойке для выполнения паса, как в конверте, так и вне его.
2. Фолом не является ситуация, когда защитник хватается соперника в попытке совершить обычный захват, не совершая акцентированный контакт головой или плечом.
3. Фолом не является ситуация, когда защитник сбавил темп перед ударом, или был заблокирован таким образом, что контакт с соперником стал неизбежен, или в отношении него был совершен фол, в результате которого, он непреднамеренно столкнулся с соперником.

ШТРАФ 15-ярдовый штраф назначается с точки окончания последнего выноса, если он заканчивается впереди от нейтральной зоны и во время данной попытки не происходило смены командного владения (У.Р. 9-1-9:II-III).

Утвержденное решение 9-1-9

- I. После того, как пасующий А17 выбрасывает мяч, В68 делает два шага и атакует А17, не предпринимая попыток избежать контакта. **РЕШЕНИЕ:** Грубость против пасующего. Пасующий рассматривается как незащищенный игрок, которого легко травмировать, и находится под защитой правил. Совершая два шага, В68 располагал достаточным временем, чтобы разглядеть, что А17 выпустил мяч, и предпринять все усилия по избежанию контакта.
- II. Квотербек А11 в конверте отходит назад и готовится выполнить пас. Непосредственно после броска ди-энд В88 входит плечом в колено А11. Пас (а) не завершен; (b) пойман игроком А44, который остановлен на В-40, набрав 12 ярдов. **РЕШЕНИЕ:** Фол В88 за удар пасующего в колено или ниже, нарушение Правила 9-1-9-b. Автоматически первая попытка, штраф 15 ярдов применяется с (а) предыдущей точки; (b) отметки В-40, где закончилось продвижение А44. [См. также 9-1-9 Штраф]
- III. Квотербек А11 в конверте отходит назад и готовится выполнить пас. Затем он смещается вправо и в момент, когда он снова занимает позицию для броска, ди-энд В88 входит плечом ему в колено. А11 прижимает мяч к себе и падает на землю в результате захвата В88. **РЕШЕНИЕ:** Фол В88, нарушение Правила 9-1-9-b. Несмотря на то, что технически А11 не

является пасующим, т.к. не выбросил мяч, Правило 9-1-9-b нарушено, так как A11 находится в пасовой стойке и является потенциальным пасующим. [См. также 9-1-9 Штраф]

Чоп-блок

СТАТЬЯ 10.

Выполнение чоп-блока запрещено (Правило 2-3-3). (У.Р. 9-1-10:I-V)

Утвержденное решение 9-1-10

- I. На розыгрыше пасом вперед A75 блокирует B66 в область пояса позади нейтральной зоны. В то время как A75 продолжает контакт с B66, A47 блокирует B66 в бедро. **РЕШЕНИЕ:** Чоп-блок, 15 ярдов с предыдущей точки. [См. также 2-3-3, 9-1-10]
- II. Розыгрыш развивается влево; правый тэкл A77 разрывает блок с B50 в момент, когда игрок A27 блокирует B50 в колено. **РЕШЕНИЕ:** Чоп-блок, 15 ярдов. Штраф применяется с предыдущей точки, если фол произошел позади нейтральной зоны. [См. также 2-3-3, 9-1-10]
- III. Сразу после снэпа левый гард A65 и левый тэкл A79 одновременно блокируют B66, находящегося в нейтральной зоне. (a) Оба блока приходятся в бедра. (b) Один контакт приходится в область пояса, а второй — в колено. **РЕШЕНИЕ:** (a) Легальная комбинация двух низких блоков. (b) Фол, чоп-блок. [См. также 2-3-3, 9-1-10]
- IV. Тайт-энд A87 и вингбек A43 продвигаются лид-блоком и одновременно блокируют лайнбекера B17, находящегося в 3 ярдах впереди от нейтральной зоны. (a) Оба блока выполнены выше пояса. (b) Один блок выполнен на уровне пояса, а второй — в колено. **РЕШЕНИЕ:** (a) Легальные блоки. (b) Фол, чоп-блок. [Ссылка на 2-3-3, 9-1-10]
- V. Центр A54 после того, как он отдал снэп, на пути к лайнбекеру, которого он намеревается заблокировать, задевает ноуз-гарда B62. Между игроками происходит легкий контакт, либо B62 вытягивает руку, чтобы инициировать контакт с A54. В то время как A54 и B62 находятся в контакте, правый гард A68 блокирует B62 ниже пояса спереди от него. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. A54 не блокирует B62. Случайный контакт или контакт, инициированный B62, не рассматривается как часть комбинированного блока, следовательно, чоп-блока не происходит. [См. также 2-3-3, 9-1-10]

Упор, прыжок и приземление

СТАТЬЯ 11.

- a. Ни один игрок защиты в попытке заработать преимущество не имеет право наступать, прыгать или вставать на соперника.
- b. Фолом является ситуация, когда игрок защиты бежит вперед и, в попытке заблокировать удар по мячу или предполагаемый удар по мячу во время филд-гола или реализации, отрывает свои ступни от земли и в прыжке пересекает плоскость, расположенную над телом соперника. Не является фолом ситуация, когда игрок находится в стационарной позиции не далее 1 ярда от линии схватки в момент снэпа.
- c. Фолом является ситуация, когда игрок защиты, находящийся внутри конверта, пытается заблокировать пант или предполагаемый пант, отрывает свои ступни от земли и в прыжке пересекает плоскость расположенную над телом соперника.
 1. Фолом не является ситуация, когда игрок предпринимает попытку заблокировать пант, прыгая строго вверх, не совершая попытку перепрыгнуть соперника.
 2. Фолом не является ситуация, когда игрок предпринимает попытку совершить прыжок через или над проходом между игроками.
- d. Игрок защиты, в попытке заблокировать, сбить или поймать мяч, пробитый или предположительно пробитый ударом по мячу ногой, не может:
 1. Наступать, прыгать или вставать на игрока своей команды.

2. Упирается руками на игрока своей команды в попытке находиться выше.
3. Быть поднятым, вытолкнутым или подкинутым игроком своей команды, .

ШТРАФ – 15 ярдов, предыдущая точка и автоматическая первая попытка. [S38: PF-LEA].

е. Игрок не может стоять на спине или плечах игрока своей команды до снэпа.

ШТРАФ – Фол на мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша.

Автоматическая первая попытка, если фол совершен игроком Команды В, и не возникает противоречий с другими правилами. [S27: UC-UNS]

Контакт с соперником вне игры

СТАТЬЯ 12.

- a. Ни один игрок не имеет права блокировать или сталкиваться с принимающим, когда брошенный принимающему пас вперед является очевидно неловимым. Такая ситуация расценивается как персональный фол, а не как помеха ловле.
- b. Ни один игрок, как до объявления мяча мертвым, так и после этого, не имеет права сталкиваться с соперником или бросаться на него, если тот очевидно не принимает участия в розыгрыше.

Прыжок через игрока

СТАТЬЯ 13.

Прыжок через игрока запрещен (*Исключение:* Игрок с мячом имеет право перепрыгивать через соперника).

Контакт со снэппером

СТАТЬЯ 14.

Когда команда находится в построении для пробития удара из схватки, игроку команды защиты запрещено инициировать контакт со снэппером до истечения 1 полной секунды после снэпа. **(У.Р. 9-1-14:1-III)**

Утвержденное решение 9-1-14

- I. A10 находится в построении «шотган» в 5,5 ярдах позади снэппера, голова которого опущена и взгляд направлен назад. Сразу после снэпа ноуз-гард B55 совершает рывок по направлению к снэпперу и входит с ним в контакт, толкая его назад. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. Снэппер не находится под дополнительной защитой Правил, так как Команда А не находится в построении для пробития удара, пока A10 не находится дальше 7 ярдов от снэппера (Правило 2-16-10). Однако снэппер защищен Правилами от персональных фолов и неоправданно грубой игры против него. [См. также 2-16-10-а, 9-1-14]
- II. Команда А находится в построении для пробития удара из схватки, при котором пантер находится в 15 ярдах позади от линии схватки. Сразу после снэпа ноуз-гард B55 совершает рывок по направлению к снэпперу, входит с ним в контакт и толкает назад. Снэп принимает бек в 3 ярдах позади линии схватки или потенциальный пробивающий игрок, который вместо пробития продвигается с мячом или отдает пас вперед. **РЕШЕНИЕ:** Фол. Штраф — 15 ярдов и автоматическая первая попытка. Не допускается контакт со снэппером, если его команда находится в построении для пробития удара из схватки до истечения 1 полной секунды после снэпа. [См. также 2-16-10-а, 9-1-14]
- III. Команда А находится в построении для пробития удара из схватки, при этом ди-лайнер B71 находится в 1 ярде от линии схватки полностью вне корпуса снэппера. Сразу после снэпа B71 пытается «забить проход» между снэппером и соседним линейным. Изначальный легальный контакт игрок B71 осуществляет с соседним относительно снэппера линейным. **РЕШЕНИЕ:**

Легальный розыгрыш. Случайный контакт со снаппером после легального контакта не расценивается как фол (Правило 2-16-10). [См. также 2-16-10-а, 9-1-14]

Захват за хомут

СТАТЬЯ 15.

Ни один игрок не имеет права хватать игрока с мячом или игрока, имитирующего владение мячом, за воротник джерси или хомут каркаса, за область плашки с фамилией игрока на джерси или выше ее, а также за отверстия в каркасе или джерси для рук, и таким образом **резко** тянуть его вниз в сторону земли. Такое правило не распространяется на игрока с мячом или игрока, имитирующего владение мячом, включая потенциального пасующего, находящегося в конверте (Правило 2-34). Стоит помнить о том, что конверт перестает существовать, как только мяч его покидает.

ПРИМЕЧАНИЕ: Необязательно, чтобы игрок оказался на земле в результате захвата. Если колени соперника согнулись в результате этого действия, то это фол, даже если игрок не оказался на земле.

Утвержденное решение 9-1-15

- I. В то время, как игрок с мячом A20 бежит вдоль линии поля, защитник B56 хватает его со спины за джерси в районе хомута или за отверстия для рук каркаса. B56 продолжает контакт на протяжении нескольких ярдов, но A20 не падает на землю, пока его не захватывает другой защитник. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. B56 не нарушил правил, поскольку в его действиях не было **резкого** тянущего движения в сторону земли в отношении A20.

Грубость или вбегание в кикера или холдера

СТАТЬЯ 16.

- a. В ситуациях, когда команда очевидно собирается пробивать мяч ударом из схватки, ни один игрок не имеет права вбегать или совершать грубость в отношении кикера или холдера. (**У.Р. 9-1-16:I, III и VI**)
 1. Грубость в отношении таких игроков расценивается как персональный фол, создающий угрозу травмы.
 2. Вбегание в кикера или холдера расценивается как фол на живом мяче, в результате которого такие игроки смещаются со своих позиций для удержания или пробития мяча, однако угрозы получения ими травмы не создается. (**У.Р. 9-1-16:II**)
 3. Непреднамеренный контакт с кикером или холдером фолом не является.
 4. Защита кикера, согласно данному правилу заканчивается:
 - (a) Когда такой игрок имел достаточно времени, чтобы восстановить баланс (**У.Р. 9-1-16:IV**); или
 - (b) Когда он, прежде чем совершить удар, вынес мяч из конверта **или находится во владении мячом вне конверта** (Правило 2-34).
 5. Если контакт игрока защиты с кикером или холдером произошел в результате блока соперника (легального или нелегального), такая ситуация не считается фолом за вбегание или грубость.
 6. Игрок не наказывается фолом за вбегание или грубость, если совершает контакт с кикером или холдером после касания мяча.

7. Ситуация, когда любой игрок, кроме игрока, заблокировавшего мяч, пробитый ударом из схватки, вбегает или совершает грубость против кикера или холдера, расценивается как фол.
8. В спорных ситуациях касательно того, какой именно фол был совершен (*вбегание* или *грубость*), считается, что был совершен фол за *грубость*.

ШТРАФ - Грубость или любой другой персональный фол против кикера, который произошел в момент совершения удара или сразу после него; или грубость против холдера: 15 ярдов с предыдущей точки, автоматическая первая попытка, если не возникает противоречий с другими правилами. [S38 and S30: PF-RTK/PF-RTH]. Вбегание в кикера или холдера: 5 ярдов с предыдущей точки [S30: RNK/RNH].

- b. Кикер или холдер, симулирующий вбегание или грубость в отношении себя, совершает фол за неспортивное поведение. (У.Р. 9-1-16:V)

ШТРАФ 15 ярдов с предыдущей точки или, если мяч, пробитый ударом из схватки, пересек нейтральную зону, с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде В [S27: UC-SBR].

- c. Кикера на свободном ударе запрещено блокировать до тех пор, пока он не пересечет линию, расположенную в 5 ярдах впереди от линии сдерживания, или пока мяч не коснулся игрока, судьи или земли.

ШТРАФ 15 ярдов с предыдущей точки [S40: PF-RFK].

Утвержденное решение 9-1-16

- I. A1 ловит дальний снап и собирается выполнить пант позади линии схватки, но не попадает по мячу ногой, и тот падает на землю. B1 совершает контакт с A1. **РЕШЕНИЕ:** Фамбл Команды А. Игрок B1 правил не нарушал. Игрок обретает статус кикера только после выполнения удара по мячу. [См. также 9-1-16-a]
- II. A1 выполняет удар по мячу, после чего B1, оказавшийся не в состоянии остановить свою попытку заблокировать удар, совершает контакт с кикером или холдером. **РЕШЕНИЕ:** Действие может быть как "Грубостью", так и "Вбеганием" против кикера или холдера. В спорных ситуациях считается, что это "Грубость", 15 ярдов и автоматическая первая попытка. [См. также 9-1-16-a-2]
- III. A1 не из построения для пробития удара из схватки производит быстрый и внезапный удар по мячу ногой, что защитник B1 не успевает избежать с ним контакта. **РЕШЕНИЕ:** Такая ситуация не считается грубой игрой или вбеганием в кикера, поскольку правило применимо только в тех случаях, когда намерение пробить мяч является очевидным. [См. также 9-1-16-a]
- IV. B1 сталкивается с A1, который произвел удар по мячу, после которого у него было достаточно времени восстановить равновесие. **РЕШЕНИЕ:** B1 не нарушал правил, кроме случаев, когда было установлено, что он намеренно столкнулся или бросился на игрока, очевидно находящегося вне игры (Правило 9-1-12). [См. также 9-1-16-a-4-a]
- V. После того, как B1 совершил вбегание в кикера, кикер A25 симулирует грубую игру в отношении себя. **РЕШЕНИЕ:** Взаимно сокращающиеся фолы. [См. также 9-1-16-b]
- VI. Кикер A1, находясь в построении для пробития удара из схватки, делает 2-3 шага в сторону, чтобы принять неудачный снап, или подбирает пролетевший над его головой снап, после чего выбивает мяч. B2 совершает с ним контакт, безуспешно пытаясь заблокировать мяч. **РЕШЕНИЕ:** В любом случае защита игрока A1 сохраняется, кроме тех случаев, когда он выносит мяч из конверта **или находится во владении мячом вне конверта**. Находясь в конверте, A1 имеет право на защиту, как и в любой другой ситуации при совершении удара по мячу. Если факт того, что A1 намеревается совершить удар по мячу из стандартной позиции для панта, является очевидным, игроки защиты обязаны избегать с ним контакта после выполнения им удара. [См. также 9-1-16-a]
- VII. Пантер A22, находясь в 15 ярдах позади нейтральной зоны, ловит дальний снап, начинает

бежать вправо и под углом к линии схватки, после чего выбегает за пределы конверта. Затем он останавливается и выбивает мяч, и (а) сразу после чего его сбивает находящийся в полете игрок В89; или (b) игрок В89 совершает таргетинг. **РЕШЕНИЕ:** (а) Легальный розыгрыш, В89 не совершал фола. А22 теряет защиту от грубой игры или вбегания, вынося мяч из конверта. (b) Даже при условии, что игрок А22 вышел из конверта, таргетинг это персональный фол, и нарушение будет применяться с предыдущей точки.

Продолжение участия в игре без шлема

СТАТЬЯ 17.

Игрок, чей шлем оказался снятым в течение попытки, не может продолжать участие в игре за рамками мгновенного действия, в которое он уже был вовлечен, вне зависимости от того, был ли шлем надет обратно в течение этой же попытки. **(У.Р. 9-1-17:1)**

Утвержденное решение 9-1-17

1. Во время попытки шлем игрока В55 оказывается снятым с его головы не в результате фола Команды А. В55 сразу же подбирает шлем, надевает его и продолжает преследование игрока с мячом. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол В55 за продолжение игры после потери шлема. Время останавливают после завершения попытки, В55 должен покинуть игру на время следующей попытки (Правило 3-3-9). [См. также 9-1-17]

Блок со слепой стороны

СТАТЬЯ 18.

Ни один игрок не может блокировать соперника со слепой стороны с применением силы. **(Исключения:**

1. игрок с мячом или игрок, имитирующий владение мячом.
2. принимающий в попытке завершить ловлю.)

ПРИМЕЧАНИЕ: Если в данном действии имеют место быть признаки таргетинга, то это блок со слепой стороны с таргетингом (Правила 9-1-3 и 9-1-4). **(У.Р. 9-1-18:1)**

Утвержденное решение 9-1-18

1. Игрок В44 перехватывает пас от А12 на отметке В-20 и разворачивается в поле для возврата мяча. Во время розыгрыша В21 приближается к А88 в середине поля со слепой стороны и ставит блок (а) с выставленными ладонями; (b) используя заслон; (c) атакуя плечом с применением силы в грудь А88; (d) атакуя плечом с применением силы в голову А88. В44 возвращает мяч до отметки А-20. **РЕШЕНИЕ:** (а) Нет фола. (b) Нет фола. (c) Персональный фол, блок со слепой стороны, 15 ярдов с точки нарушения. (d) Персональный фол, блок со слепой стороны с таргетингом, 15 ярдов с точки нарушения, игрок В21 дисквалифицирован.

РАЗДЕЛ 2. Фолы за неспортивное поведение

Неспортивные действия

СТАТЬЯ 1.

Неспортивное поведение или любые другие действия до начала, во время матча или в перерывах со стороны игроков, запасных игроков, тренеров, уполномоченных лиц или других лиц, на которых распространяется действие настоящих правил, мешающие правильному проведению игры, запрещены. Такие действия являются нарушением правил и, в зависимости от ситуации, могут рассматриваться как фолы на живом или мертвом мяче. **(У.Р. 9-2-1:1-X)**

- a. Следующие действия запрещены:

1. Ни один игрок, запасной игрок, тренер или другой человек, на которого распространяются действия настоящих правил, не имеет права использовать оскорбительные, угрожающие или непристойные выражения или жесты, или предпринимать такие действия, которые провоцируют ответную агрессию или унижают соперника, судью или портят репутацию игры. К таким действиям относятся, но не ограничиваются:
 - (a) Указание пальцем(-ами), рукой(-ами) или мячом на соперника или имитация перерезания горла.
 - (b) Высмеивание, передразнивание или травля соперника в устной форме.
 - (c) Провоцирование соперника или зрителей каким-либо иным образом, например, имитацией выстрела из оружия или приставлением руки к уху в ожидании реакции.
 - (d) Любое подчеркнуто медленно исполненное или отрепетированное действие, которым игрок (или игроки) пытается (пытаются) сфокусировать внимание на себя.
 - (e) Явно измененный стиль бега игрока с мячом, который, не встречая препятствий, приближается к голевой линии соперника, или нырок в зачетную зону при отсутствии препятствий.
 - (f) Снятие игроком шлема после объявления мяча мертвым и до вхождения в командную зону (**Исключения:** Командные или тайм-ауты для СМИ, тайм-ауты по причине травмы; приведение в порядок экипировки; во время розыгрыша; в перерывах; во время измерений набора первой попытки).
 - (g) Нанесение ударов руками по груди или скрещивание рук на груди над лежащим на земле игроком.
 - (h) Уход на трибуны для взаимодействия со зрителями или поклоны от пояса после хорошего розыгрыша.
 - (i) Намеренное снятие шлема в момент, когда мяч все еще остается живым.
 - (j) Контактные фолы на мертвом мяче (толчок, удар и т.д.), возникающие после объявления мяча мертвым и не являющиеся частью игрового момента.
(У.Р. 9-2-1-X)
 - (k) Умышленное выталкивание или вытаскивание соперника из образовавшегося завала после того, как мяч объявлен мертвым.
(У.Р. 9-2-1:XI)
 - (l) Симуляция травмы.

ШТРАФ — Неспортивное поведение. Фол, совершенный игроком на живом мяче: 15 ярдов [S27: UC-*]. Фол, совершенный не игроком на живом мяче, а также все фолы на мертвом мяче: 15 ярдов с точки окончания розыгрыша [S7 and S27: UC-*]. Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой В, если это не противоречит другим правилам. Грубые нарушители подлежат дисквалификации [S47: DSQ].

За фолы, совершенные Командой А во время розыгрышей свободным ударом или ударом из схватки: Исполнение штрафа может быть с предыдущей точки или, если удар из схватки пересекает нейтральную зону, с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В (не применяется к филд-голам)

(Правила 6-1-8 и 6-3-13).

За фолы за неспортивное поведение, совершенные Командой В во время розыгрыша легальным пасом вперед (Правила 7-3-12 и 10-2-2-е): Исполнение штрафа происходит с точки окончания последнего выноса, когда он заканчивается впереди от нейтральной зоны, и во время попытки не было смены командного владения. Если пас был не пойман или перехвачен, или во время попытки была смена командного владения, штраф применяется с предыдущей точки.

2. После набора очков или любого другого розыгрыша игрок во владении должен немедленно вернуть мяч судье или оставить его рядом с точкой, где мяч стал мертвым. Настоящим запрещено:
 - (a) Пинать, бросать, вертеть или уносить (в том числе с поля) мяч на любое расстояние, которое потребует от судьи возврата мяча обратно.
 - (b) Бросать мяч в землю (*Исключение:* Пас вперед для сохранения времени (Правило 7-3-2-f)).
 - (c) Подбрасывать мяч высоко в воздух.
 - (d) Любое другое неспортивное поведение или действие, приводящее к задержке игры.

ШТРАФ — Неспортивное поведение. Фол на мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша [S7 and S27: UC-*]. Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой В, если таковое не противоречит другим правилам. Грубые нарушители подлежат дисквалификации [S47: DSQ].

a. Другие запрещенные действия:

1. Тренеры, запасные игроки и уполномоченные помощники, присутствующие в командной зоне, в течение игры не имеют права находиться на игровом поле или за пределами 20-ярдовых линий для оспаривания судейских решений, или для общения с игроками или судьями, без разрешения рефери. (*Исключения:* Правила 1-2-4-f, 3-3-4-d и 3-3-8-c и 3-5-1).
2. Ни одно дисквалифицированное лицо не имеет права находиться в зоне видимости игрового поля (Правило 9-2-6).
3. Ни одно лицо (включая талисманов команд), подлежащее действию настоящих правил, за исключением игроков, судей и легальных игроков замены, не имеет права находиться на игровом поле или в зачетных зонах во время любого периода матча без разрешения рефери. Если игрок был травмирован, обслуживающий персонал может выйти на поле, чтобы помочь ему, однако для этого необходимо получить разрешение судьи.
4. Ни один запасной игрок(-и) не имеет права выходить на поле или в зачетные зоны, кроме как с целью замены игрока или заполнения свободной позиции(-й). Это же правило распространяется на демонстративные действия после любого розыгрыша (**У.Р. 9-2-1:Г**).
5. Лица, на которых распространяется действие настоящих правил, включая оркестры, а также операторов аудио/видео/светооборудования не должны создавать шума или другие отвлекающие факторы, которые могут помешать

команде услышать подаваемые для нее сигналы или провести розыгрыш (Правило 1-1-6).

ШТРАФ — [1-4] Неспортивное поведение. Фол на мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша [S7 and S27: UC-*]. Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой В, если таковое не противоречит другим правилам. Грубые нарушители подлежат дисквалификации [S47: DSQ].

[5] Неспортивное поведение. Рефери может принять любые действия, которые сочтет подходящими конкретной ситуации, включая повтор попытки, исполнение 15-ярдового штрафа, набор очков, приостановку игры, а также присуждение технического поражения [S27: UFA].

Утвержденное Решение 9-2-1

- I. Команда В зарабатывает тачдаун на возврате начального удара. Игроки замены Команды В выбегают из командной зоны в зачетную зону, чтобы поздравить игрока с мячом без намерения входить в игру. **РЕШЕНИЕ:** Неспортивное действие. Штраф — 15 ярдов, применяется на реализации, на последующем начальном ударе или с точки начала следующего розыгрыша в дополнительном периоде. Судьи должны учесть, номера игроков, совершивших фол для возможной дисквалификации в продолжении матча, если последуют повторные фолы за неспортивное поведение теми же игроками (9-2-1-а-Штраф). [См. также 9-2-1, 9-2-1-b-4]
- II. 3-я и 15 на В-20. Легальный принимающий А88 принимает пас на В-18 и направляется к голевой линии. На В-10 он начинает «маршировать» и продолжает это движение, пересекая голевую линию. **РЕШЕНИЕ:** Фол на живом мяче за неспортивное поведение. Штраф 15 ярдов применяется с точки нарушения, которой является В-10, и повтор попытки. 3-я и 20 на В-25. [См. также 9-2-1]
- III. 2-я и 5 на В-40. Бек А22 принимает пас назад от квотербека, оббегает его справа и направляется к голевой линии. Гард А66, который освобождается и движется лид-блоком, легально блокирует В90, сбивая его на землю, затем встает над ним на отметке В-30, начиная дразнить и выкрикивать нецензурные выражения. В результате даун-джадж кидает флаг, когда А22 находится на В-10, а затем А22 продолжает движение в зачетную зону. **РЕШЕНИЕ:** Фол на живом мяче за неспортивное поведение. Штраф 15 ярдов применяется с точки нарушения, которой является В-30, и повтор 2-й попытки. 2-я и 10 на В-45. [См. также 9-2-1]
- IV. 3-я и 15 на В-20. Легальный принимающий А88 принимает пас на В-18 и направляется в зачетную зону. Вблизи голевой линии он ныряет в зачетную зону, хотя в радиусе 10 ярдов от него нет ни одного игрока Команды В. Филд-джадж сомневается, в какой именно точке А88 начал свое ныряющее движение. **РЕШЕНИЕ:** Фол за неспортивное поведение. Применяется, как фол на мертвом мяче. Тачдаун засчитывается и штраф исполняется на реализации, последующем начальном ударе или с точки начала следующего розыгрыша в дополнительном периоде. [См. также 9-2-1]
- V. 2-я и 7 на В-30. На снэпе ноуз-гард В55 стоит в нейтральной зоне. Бек А22 принимает мяч, быстро проходит через середину и прорывается через открытую часть поля. На В-10 он разворачивается и, празднуя, бежит спиной в зачетную зону. Даун-джадж и лайн-джадж бросают флаги за офсайд. Бек-джадж бросает флаг за действия игрока А22. **РЕШЕНИЕ:** Взаимно сокращающиеся фолы, повтор попытки. 2-я и 7 на В-30. [См. также 9-2-1]
- VI. 1-я и 10 на 50-ярдовой линии. Квотербек делает откидку на бегущего А44, который оббегает его справа и устремляется вперед к голевой линии. Лайн-джадж, следующий за розыгрышем, бросает флаг за выкрикивание нецензурных выражений в его адрес лайнбекером В57, жалующимся на то, что он был удержан тайт-эндом. А44 заносит тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** Фол игрока В57 на живом мяче за неспортивное поведение. На усмотрение Команды А штраф переносится либо на реализацию, либо на начальный удар. [См. также 9-2-1]
- VII. 3-я и 15 на А-45. А12 отходит назад для выполнения паса и оказывается захвачен тэклom В77, потеряв 10 ярдов. В77 прыжком встает на ноги, бьет себя в грудь, встает над А12 и дразнит его, бравируя перед толпой, за что получает флаги от рефери и лайн-джаджа. **РЕШЕНИЕ:** Фол В77 на мертвом мяче за неспортивное поведение. Штраф в 15 ярдов с точки становления мяча

мертвым, автоматическая 1-я попытка. 1-я и 10 для Команды А с 50-ярдовой линии. [См. также 9-2-1]

- VIII. Сейфти В23 перехватывает пас на В-10 и возвращает его, зарабатывая тачдаун. Лайн-джадж, передвигаясь по бровке, бросает флаг после того, как вбегает в главного тренера Команды В, который находился на игровом поле рядом с отметкой В-40. **РЕШЕНИЕ:** Хотя фол был совершен на живом мяче, такая ситуация рассматривается, как фол на мертвом мяче, поскольку он совершен не игроком. Тачдаун засчитывается и штраф 15 ярдов исполняется в реализации, последующем начальном ударе или с точки начала следующего розыгрыша в дополнительном периоде. [См. также 9-2-1]
- IX. 2-я и 5 на А-45. Игрок с мячом А33 вырывается на открытое пространство и не видит соперников до голевой линии. На В-2 он неожиданно делает резкий поворот влево и начинает бежать вдоль В-2 в то время, как игроки Команды В начинают его догонять. После этого он заносит мяч в зачетную зону. Затем А33 бежит к трибунам и начинает приветствовать зрителей, хлопая своей ладонью о ладони зрителей. **РЕШЕНИЕ:** Очки не начисляются. А33 получает 2 фола за неспортивное поведение: один фол на живом мяче, второй фол на мертвом мяче. Оба штрафа на 15 ярдов исполняются, и А33 дисквалифицируется. 1-я и 10 для Команды А с В-32 (Правило 9-2-6). [См. также 9-2-1]
- X. После того, как игрок с мячом был захвачен, А55 и В73 устраивают потасовку, таким образом судьи вынуждены разнимать их и бросить флаги. Оба игрока, А55 и В73, совершают персональный фол на мертвом мяче. **РЕШЕНИЕ:** Взаимно сокращающиеся фолы на мертвом мяче. Каждый игрок также получает фол за неспортивное поведение, повтор которого ведет к автоматической дисквалификации. [См. также 9-2-1, 9-2-1-а-1-j]
- XI. Во время розыгрыша игрок с мячом совершает фамбл и несколько игроков бросаются на мяч. В55 хватает А33 и выбрасывает его из завала. **РЕШЕНИЕ:** В55 наказывается фолом за неспортивное поведение. 15 ярдов и автоматическая первая попытка. Рефери объявляет о первом или втором неспортивном поведении игрока В55. Если это второе нарушение, но В55 дисквалифицируется. [См. также 9-2-1-а-1-k]
- XII. После того как мяч объявлен мертвым, главный тренер или помощник тренера выходит в поле и начинает громко и в грубой форме оскорблять судью, за что был выброшен флаг. **РЕШЕНИЕ:** Главный тренер или помощник тренера получают фол за неспортивное поведение. Рефери объявляет о первом или втором неспортивном поведении тренера (или его помощника). Если это второе нарушение, то тренер (или его помощник) дисквалифицируется.

Нечестные тактики

СТАТЬЯ 2.

- a. Ни один игрок не имеет права прятать мяч в своей одежде, экипировке или под ними, а также подменять мяч каким-либо другим предметом.
- b. Запрещается имитировать замену игрока запасным игроком с целью введения соперников в заблуждение. Запрещается использовать какие-либо тактические приемы, основанные на ложной замене игроков, с целью введения соперников в заблуждение (Правило 3-5-2-е). **(У.Р. 9-2-2:I-VI)**
- c. Запрещено использование экипировки с целью введения соперника в заблуждение (Правило 1-4-2-d).
- d. Команде А запрещено использовать необычные действия или выкрики, которые могут ввести в заблуждение соперника в том, что снэпа или начального удара в ближайшее время не произойдет. **Команда А не может продвигать мяч или тратить больше 3 секунд на розыгрыш, если ранее они оповестили соперников о том, что не собираются продвигать мяч (розыгрыш “встать на колени”).**
- e. Запрещено симулировать получение травмы, которое может ввести в заблуждение соперника или судей.

ШТРАФ – [a-e] Неспортивное поведение. Фол на живом мяче. 15 ярдов с предыдущей точки [S27: UFT]. Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой В, если таковое не противоречит другим правилам. Грубые нарушители подлежат дисквалификации [S47: DSQ].

- f. Не более одного игрока может быть назначено на один номер джерси (*Исключение:* Не соревновательные игры).

ШТРАФ – Неспортивное поведение главному тренеру. Игроки должны немедленно исправить нумерацию и сообщить об изменениях. Применяется, как фол на мертвом мяче - 15 ярдов [S27: UC-2PN].

Утвержденное решение 9-2-2

- I. После объявления мяча готовым к игре Команда А становится в построение, в которой по два игрока на линии с каждой стороны от снаппера выстраиваются широко от него, и еще два линейных – плечом к плечу со снаппером; не более четырех игроков являются легальными беками. Затем Команда А отправляет на поле двух запасных, чтобы они заняли позицию рядом с двумя широкими линейными на противоположной от командной зоны Команды А стороне поля, в результате чего в построении Команды А 9 игроков находятся на линии и 4 игрока – легально в бекфилде. Непосредственно перед сэпмом двое линейных со стороны командной зоны Команды А покидают поле. Таким образом, в момент сэпа в построении Команды А насчитывается 7 линейных, 5 из которых носят игровые номера с 50 по 79. **РЕШЕНИЕ:** Штраф 15 ярдов с предыдущей точки. Проведенная замена рассматривается как симуляция, призванная ввести в заблуждение игроков защиты. [См. также 9-2-2-b]
- II. 4-я попытка на отметке В-12. Игрок А1 со специальной бутсой для пробития выходит на поле, когда 11 его партнеров по команде уже находятся в хадле. А1 становится на колено и отмеряет дистанцию для нанесения удара. Когда хадл расходится, А1 с бутсой покидает поле; Команда А разыгрывает мяч выносом. **РЕШЕНИЕ:** Фол команды А. Неспортивное поведение. Штраф 15 ярдов с предыдущей точки. Симуляции при заменах, призванные ввести соперника в заблуждение, недопустимы, а игрок, вышедший на поле и вступивший во взаимодействие с командой, должен оставаться на поле до завершения попытки. [См. также 9-2-2-b]
- III. А1 покидает поле во время попытки. Команда А собирает хадл из 10 игроков. Запасной А12 выходит на поле, а игрок А2 показывает, будто он покидает поле, оставаясь при этом в его пределах рядом с боковой линией, чтобы принять «замаскированный» пас. **РЕШЕНИЕ:** Штраф 15 ярдов с предыдущей точки, симуляция замены с целью ввести соперника в заблуждение. [См. также 9-2-2-b]
- IV. Команда находится в построении для пробития филд-гола. Потенциальный холдер направляется к своей командной зоне с просьбой выдать ему бутсу для пробития. Бутсу выбрасывают на поле, и игрок, движущийся к командной зоне, поворачивается в сторону голевой линии. Мяч отбрасывается сэпмом игроку в позиции кикера, который выполняет пас на игрока, просившего бутсу. **РЕШЕНИЕ:** Штраф 15 ярдов с предыдущей точки. [См. также 9-2-2-b]
- V. Команда А выстраивается для пробития удара из схватки и находится в построении в течение секунды. Один из беков нападения совершает движение по направлению к А40, блокировщику на правом крыле построения, требуя, чтобы он покинул поле. В момент сэпа А40, находясь в легальном моушене по направлению к своей командной зоне, поворачивает в глубину поля и становится принимающим. **РЕШЕНИЕ:** Штраф 15 ярдов с предыдущей точки. Подобная тактика рассматривается как симуляция замены с целью ввести соперника в заблуждение. [См. также 9-2-2-b]
- VI. После окончания розыгрыша Команда А совершает замену и выпускает с бровки на поле 3-х игроков, а 3 игрока начинают покидать поле. А88, который принимал участие в прошлом розыгрыше, идет за 3-мя другими игроками покидающих поле. 3 замененных игрока продолжают движение к своей командной зоне, но игрок А88 останавливается в поле рядом с линией аута и встает на линию схватки. После сэпа А88 бежит вдоль бровки и ловит пас. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команде А в момент сэпа за неспортивное поведение: использование замены

для обмана соперника. Фол на живом мяче. Штраф 15 ярдов с предыдущей точки. [См. также 9-2-2-b]

- VII. 4-я и 10 на отметке А-35. Во время проведения замены Команды А для потенциального панта, обнаруживается, что у Команды А три игрока играют под номером 2. **РЕШЕНИЕ:** Неспортивное поведение главному тренеру. После применения штрафа 4/25 с А-20. Этот фол считается, как одно из двух неспортивных поведений, которые ведут к автоматической дисквалификации.

VIII. 4-я и 1 на отметке А-40. Квотербек А12 смещается из построения "шотган" вплотную к центру и подает голосом резкий и громкий сигнал, чтобы спровоцировать Команду В на офсайд. За 10 секунд до истечения часов розыгрыша А12 отходит от центра, после чего начинает медленно бежать к бровке, демонстративно размахивая руками в сторону своей командной зоны. Когда А12 приближается к боковой линии, бек А44 принимает снэп за мгновение до истечения часов розыгрыша и совершает вынос до отметки В-38. **РЕШЕНИЕ:** Команда А, 4-я и 16 с А-45. Неспортивное поведение у игрока А12; 15-ярдовый штраф применяется с предыдущей точки. Действие А12 является нарушением духа Правила 9-2-2-b.

Нечестные действия

СТАТЬЯ 3.

Следующие действия являются нечестными:

- a. Команда в течение 2 минут отказывается начинать игру после того, как рефери указал ей о необходимости ее начать.
- b. Когда команда последовательно совершает фолы, штраф за которые предусматривает лишь сокращение половины расстояния до ее голевой линии.
- c. Когда в течение игры происходит какое-либо иное очевидно нечестное действие, не предусмотренное настоящими Правилами. Такие действия могут включать ситуации, когда игроки замены, тренеры или любые другие лица, подлежащие действию настоящих правил, за исключением игроков и судей, каким-либо образом мешают мячу или игроку, пока мяч находится в игре (У.Р. 4-2-1:II) (У.Р. 9-2-3:I и IV).

ШТРАФ — Неспортивное поведение. Рефери может предпринять любое действие, которое он сочтет справедливым, включая повтор попытки, назначение 15-ярдового штрафа, начисление очков, приостановку или отмену матча [S27: UFA].

Утвержденное решение 9-2-3

- I. После объявления мяча готовым к игре и занятия ампаиром (или центр-джаджем) своей позиции, Команда А быстро заменяет несколько своих игроков, замирает на 1 секунду и выполняет снэп. Ампаир (или центр-джадж) предпринимает попытку вернуться к мячу и дать возможность команде защиты произвести ответную замену, но предотвратить снэп не успевает. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш прекращается, игровые часы останавливаются, команде защиты дается возможность произвести ответную замену. Фола не происходило. Часы розыгрыша устанавливаются на отсчет 25 секунд и запускаются по сигналу «готов к игре». В зависимости от условий, существовавших на момент остановки розыгрыша, запуск игровых часов происходит либо по сигналу «готов к игре», либо по снэпу. Рефери уведомляет тренера Команды А о том, что повторение таких действий приведет к фолу за неспортивное поведение (Правило 3-5-2). [См. также 9-2-3-с]
- II. Команда А уступает в счете 9 очков и владеет мячом на отметке В-22, 1-я и 10, игровые часы показывают 0:35 до окончания игры. В момент снэпа игроки В21, В20 и В44 начинают преднамеренно удерживать двумя руками принимающих Команды А, после чего роняют их на землю. Квотербек А12 лишается всех принимающих, выбегает из конверта и легально выбрасывает мяч. После окончания розыгрыша часы показывают 0:26. Бек-джадж, филд-джадж и сайд-джадж выкидывают флаги за задержку игрокам Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Это преднамеренное и очевидное нечестное действие, специально использованное для "сжигания" времени. Рефери должен перекалфицировать фолы за задержку в фолы за неспортивное поведение. Штраф - половина расстояния до зачетной зоны. Команда А 1-я и 10 с В-11.

Игровые часы устанавливаются на 0:35 и запускаются по снэпу. Игроки В21, В40 и В44 получают по фолу за неспортивное поведение.

- III. Команда А ведет в счете на 4 очка и владеет мячом на отметке А-30, 4-я и 10, игровые часы показывают 0:14 до окончания игры. Игрок А12 в построении "шотган" получает снэп и бежит назад, к своей голевой линии, и выходит из конверта. После снэпа каждый линейный игрок Команды А намеренно удерживает защитника, который стоит перед ним, чтобы помешать им добраться до квотербека. Когда защитники приближаются к А12 он выбрасывает мяч высоко в воздух который пересекает линию схватки и выходит за боковую линию, игровые часы показывают 0:00. Судьи выбрасывают флаги за умышленный выброс мяча и задержку игрокам команды А. **РЕШЕНИЕ:** Это преднамеренное и очевидное нечестное действие, специально использованное для "сжигания" времени. Рефери должен перекавалифицировать фолы за задержку в фолы за неспортивное поведение. Штраф Команде А в 15 ярдов с предыдущей точки, 4-я и 25 с А-15. Игровые часы устанавливаются на 0:14 и запускаются по снэпу. Все линейные игроки Команды А, которые получили флаг за задержку, получают фол за неспортивное поведение.
- IV. 1-я и 10 на отметке А-25. До конца игры остается 0:01, Команда А отстает на 5 очков. А12 бросает пас, который пойман игроком А88 в центре поля. После ловли игроком А88 происходит череда пасов назад, которая позволяет сохранить мяч в игре и во владении Команды А. В конце концов А21 отправляет боковой пас в сторону А44, но мяч падает на землю. Бровка Команды В думает, что мяч становится мертвым, и много членов команды выбегают на поле. А44 подбирает мяч и начинает продвижение, встречая плотный ряд людей с бровки Команды В, разворачивается, и в итоге его захватывает игрок В50 на отметке В-30. **РЕШЕНИЕ:** Игрок замены, тренер или любое лицо, подлежащее действию настоящих правил не имеет права каким-либо образом мешать мячу или игроку, пока мяч находится в игре. Это нечестное действие наказывается 15-ярдовым штрафом за фол на живом мяче. Рефери может исполнить любой штраф, который посчитает уместным, включая присуждение очков. [См. также 9-2-3-с]

Физический контакт с судьей

СТАТЬЯ 4.

Намеренный грубый физический контакт с судьей, совершенный в течение игры любым лицом, подлежащим действию настоящих Правил (Правило 1-1-6), запрещен.

ШТРАФ — Неспортивное поведение. Расценивается как фол на мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша и автоматическая дисквалификация. Автоматическая первая попытка за фолы Команды В, если таковое не противоречит другим правилам [S7, S27 and S47: FCO/DSQ].

Административный персонал матча и помеха с бровки

СТАТЬЯ 5.

Пока мяч является живым, а также в течение продолжающегося действия после объявления мяча мертвым:

- а. Тренерам, запасным игрокам и уполномоченному персоналу, находящимся в командной зоне, запрещено выходить на игровое поле, а также в зону, расположенную между боковой и тренерской линиями.

ШТРАФ — Расценивается как фол на мертвом мяче.

1-е нарушение: Предупреждение за помеху с бровки. Ярдовый штраф отсутствует. [S15: SLW]

2-е и 3-е нарушение: Задержка игры помехой с бровки, 5 ярдов с точки окончания розыгрыша [S21 and S29: SLI].

4-е и последующие нарушения: Командное неспортивное поведение за помеху с

бровки, 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой В, если таковое не противоречит другим правилам [S27 and S29: SLM].

- b. Физическая помеха с бровки судье судится, как фол за командное неспортивное поведение. (У.Р. 9-2-5:1)

ШТРАФ — Командное неспортивное поведение. Расценивается, как фол на мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой В, если таковое не противоречит другим правилам [S27: UNS].

Утвержденное решение 9-2-5

- I. При пробитии начального свободного удара игрок В22 ловит мяч на своей голевой линии и начинает возврат вдоль боковой линии Команды В. В течение его возврата сайд-джадж вынужден обогнать или сталкивается с тренером Команды В или игроками команды в ограничительной зоне. В22 выходит за пределы поля на отметке А-20. **РЕШЕНИЕ:** В обеих ситуациях это физическая помеха судье во время розыгрыша. Это не предупреждение. Фол Команде В за неспортивное поведение, расценивается как фол на мертвом мяче. После применения 15-ярдового штрафа Команды В 1-я и 10 с А-35. [См. также 9-2-5-b]
- II. Во время длинного возврата свободного удара сайд-джадж вынужден остановиться и оббежать главного тренера, который покинул тренерскую зону и находится в запретной зоне или на самом поле рядом с боковой линией. **РЕШЕНИЕ:** Командный фол за неспортивное поведение. Судится как фол на мертвом мяче. Штраф 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Это командный фол, главный тренер не получает фол за неспортивное поведение.
- III. Во время длинного возврата свободного удара главный тренер и/или другие тренеры выходят из тренерской зоны и находятся в запретной зоне или на самом поле рядом с боковой линией. Никакой физической помехи действиям судьи не происходило. **РЕШЕНИЕ:** Судится как фол на мертвом мяче.
1-е нарушение: Предупреждение за помеху с бровки. Нет ярдового штрафа.
2-е и 3-е нарушение: Задержка игры за помеху с бровки, 5 ярдов с точки окончания розыгрыша.
4-е и последующие нарушения: Командное неспортивное поведение за помеху с бровки. Штраф 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Это командный фол, тренер не получает фол за неспортивное поведение.

Дисквалифицированные игроки и тренеры

СТАТЬЯ 6.

- a. Любой тренер, игрок или член команды, одетый в форму, получивший 2 фолы за неспортивное поведение в одном матче, подлежит дисквалификации.
- b. Дисквалифицированный игрок (Правило 2-27-2) после своей дисквалификации должен покинуть игровое пространство (Правило 2-31-5) в сопровождении персонала своей команды в течение разумного времени после дисквалификации, и до окончания игры должен оставаться за пределами видимости его с игрового поля.
- c. Дисквалифицированный тренер должен покинуть игровое пространство в течение разумного времени после дисквалификации, и до окончания игры должен оставаться за пределами видимости его с игрового поля.
- d. Дисквалифицированный главный тренер может назначить нового главного тренера.

Утвержденное Решение 9-2-6

- I. Во время длинного возврата свободного удара главный тренер команды пробития выходит в поле и решительно и агрессивно начинает оспаривать судейское решение о невыброшенном флаге за задержку игроку возврата. **РЕШЕНИЕ:** Неспортивное поведение главному тренеру. Расценивается как фол на мертвом мяче. Штраф 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Данный фол считается неспортивным поведением главного тренера. Если это второй фол за неспортивное поведение, то главный тренер должен быть дисквалифицирован. Дисквалифицируемый главный тренер может назначить нового главного тренера.

Удаление лиц из игрового пространства

СТАТЬЯ 7.

Рефери имеет право потребовать у административного персонала матча удаления из игрового пространства (Правило 2-31-5) лица, создающего угрозу безопасности судей или лиц, подлежащих действию настоящих Правил, или нарушающего порядок и мешающего проведению матча. Для исполнения такого требования, рефери может остановить матч (Правило 3-3-3-а).

РАЗДЕЛ 3. Блокирование, использование рук или кистей рук

Кто может блокировать

СТАТЬЯ 1.

Игроки обеих команд могут блокировать соперников при условии, что такое действие не является помехой ловле паса, помехой возможности ловле мяча, пробитого ударом или персональным фолом (*Исключение:* Правило 6-1-12 и 6-5-4).

Помеха захвата или помощь игроку с мячом или пасующему

СТАТЬЯ 2.

- a. Игрок с мячом или пасующий имеет право использовать кисть или руку, чтобы оградить себя от соперника или оттолкнуть его.
- b. Игрок с мячом не имеет права хвататься за игрока своей команды, а также ни один игрок его команды не имеет права хватать игрока с мячом, тянуть или поднимать его с целью увеличения максимального продвижения. (**У.Р. 9-3-2:1**)
- c. Игроки команды, к которой принадлежит игрок с мячом или пасующий, могут ставить блоки соперникам, однако при контакте с ними не имеют права создавать помеху, сцепляясь друг с другом каким-либо образом.

ШТРАФ — 5 ярдов [S44: ATR].

Утвержденное решение 9-3-2

- I. Игрок с мячом A44 пытается набрать ярды, игроки команды защиты замедляют его продвижение, пытаясь выполнить захват. Бек A22 (a) кладет руки на нижнюю часть спины игрока A44 и толкает его вперед; (b) толкает «свалку» из своих товарищей по команде, окружающих игрока A44; (c) хватает A44 за руку и тянет его вперед в попытке заработать дополнительные ярды. **РЕШЕНИЕ:** Ситуации (a) и (b) легальны. Толкать игрока с мячом игрока или «свалку» игроков разрешено. (c) Фол за помощь игроку с мячом. 5-ярдовый штраф с применением принципа «Три-и-один» (Правило 9-3-2-b). [См. также 9-3-2-b]

Задержка и использование рук: Игроки команды нападения

СТАТЬЯ 3.

a. Использование рук

Игрок команды, к которой принадлежит игрок с мячом или пасующий, имеет право совершать блок плечами, кистями рук, внешней поверхностью рук или другой частью тела, соблюдая следующие условия.

1. Кисти рук:
 - (a) Должны находиться впереди от локтя.
 - (b) Должны находиться в пределах корпуса тела соперника (**Исключение:** Когда соперник поворачивается к блокирующему игроку спиной). **(У.Р. 9-3-3-VI и VII)**
 - (c) Должны находиться на уровне или ниже плеч блокирующего игрока и соперника (**Исключение:** когда соперник приседает, садится на корточки или резко уходит вниз).
 - (d) Не должны касаться друг друга и не должны быть сцеплены между собой.
2. Кисти рук должны быть открыты, а ладони – направлены к корпусу тела игрока, закрыты, или сложены в форме чаши, и при этом не должны быть направлены в сторону соперника. **(У.Р. 9-3-3:I-IV и VI-VIII)**

b. Задержка

Руки или кисти рук не должны использоваться для того, чтобы хватать, тянуть, зажимать, заграждать или обхватывать соперника с целью создания ему нелегальной помехи или преграды.

ШТРАФ — 10 ярдов. Штрафы за фолы Команды А позади нейтральной зоны применяются с предыдущей точки. Сейфти, если фол совершен позади голевой линии Команды А [S42: IUN/OFH].

c. Команда пробития

Игрок команды пробития может:

1. Во время розыгрыша ударом из схватки использовать кисти или руки для отстранения соперника, который пытается его заблокировать, когда он находится впереди от нейтральной зоны.
2. Во время свободного ударом использовать кисти или руки для отстранения соперника, который пытается его заблокировать.
3. Во время розыгрыша ударом из схватки или свободного удара, когда он может легально касаться мяча, использовать кисти или руки для отталкивания соперника в попытке завладеть свободным мячом.

d. Пасующая команда

Имеющий право касаться мяча игрок пасующей команды может легально использовать руки для отстранения или отталкивания соперника в попытке добраться до свободного мяча после того, как мяч, выброшенный легальным пасом вперед, коснулся любого игрока или судьи (Правила 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 и 7-3-11).

Утвержденное решение 9-3-3

- I. A6 продвигает мяч вперед. Во время выноса игрок A12 блокирует игрока B2 с применением чрезмерной силы, толкая его в спину выше пояса. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок в спину.

Штраф — 10 ярдов. [См. также 2-3-4-а, 9-3-3-а-2, 9-3-6]

- II. Товарищ по команде пасующего игрока, либо игрока с мячом, совершая рывок в нейтральной зоне, входит в контакт с соперником кистями рук, причем его плечи не параллельны земле, либо его кисти сложены лодочкой или сцеплены в замок, а ладони не развернуты к сопернику. **РЕШЕНИЕ:** Легальное использование рук. [См. также 2-3-4-а, 9-3-3-а-2]
- III. Товарищ по команде пасующего игрока, либо игрока с мячом, находясь позади от нейтральной зоны, вытянув руки параллельно земле, выполняет контакт с соперником выше уровня плеч. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное использование рук. Штраф — 10 ярдов или 15 ярдов и персональный фол, применяется с точки предыдущего розыгрыша. Сейфти, если фол совершен в зачетной зоне Команды А. [См. также 2-3-4-а и 9-3-3-а-2]
- IV. Товарищ по команде пасующего игрока, либо игрока с мячом, наносит сопернику удар сложенной кистью (кистями) ниже уровня плеч. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол. Штраф — 15 ярдов, применяется с предыдущей точки, если фол совершен позади от нейтральной зоны. Сейфти, если фол совершен в зачетной зоне Команды А. [См. также 2-3-4-а и 9-3-3-а-2]
- V. Игрок А2, выполняя легальный блок против В2, входит с ним в контакт кистями рук. В2 выполняет «вертушку» в попытке избежать блока, в результате чего контакт приходится в спину игрока В2. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок. [См. также 2-3-4-а]
- VI. В2 выполняет «вертушку» в попытке избежать блока, в результате чего блок игрока А2 приходится в спину В2. А2 продолжает блокировать В2, в то время как он движется по направлению к пасующему. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок. [См. также 2-3-4-а, 9-3-3-а-1-б, 9-3-3-а-2]
- VII. В2 выполняет «вертушку» в попытке избежать блока, в результате чего блок игрока А2 приходится в спину В2. Игроки разрывают контакт, однако А2 совершает движение вперед, толкая В2 в спину. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок в спину. Штраф — 10 ярдов. Применяется с предыдущей точки, если фол совершен позади от нейтральной зоны (Правило 2-3-4). Сейфти, если фол совершен в зачетной зоне Команды А. [См. также 2-3-4-а, 9-3-3-а-1-б, 9-3-3-а-2, 9-3-6]
- VIII. А1, находясь либо позади, либо впереди от нейтральной зоны, входит в контакт с соперником открытой ладонью, либо кистями, сложенными лодочкой или сцепленными в замок, причем ладони не направлены к сопернику. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок. [См. также 9-3-3-а-2]
- IX. А12 принимает снэп и откатывается назад для выполнения паса. Ди-энд В95 прорывается мимо тэкла нападения А75 и намеревается захватить А12, который все еще находится в конверте. А75 толкает В95 в спину, чтобы не допустить захвата. А12 успешно выполняет пас в зачетную зону, где игрок зарабатывает тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок в спину. Штраф - 10 ярдов. [См. также 9-3-6]

Задержка и использование рук: Игроки команды защиты

СТАТЬЯ 4.

- a. Игроки защиты могут использовать руки для того, чтобы отталкивать, тянуть, отстранять или поднимать игроков нападения:
 - 1. Когда они пытаются добраться до игрока с мячом, или игрока, имитирующего владение.
 - 2. Против того, кто очевидно пытается его заблокировать.
- b. Игроки защиты могут легально использовать руки для того, чтобы отстранять или блокировать соперника в попытке завладеть свободным мячом (Правило 9-1-5 Исключение 3 и 4; Правило 9-3-6 Исключение 3 и 5):
 - 1. Во время паса назад, фамбла или удара по мячу, когда они могут легально его касаться.
 - 2. Во время любого паса вперед, который пересек нейтральную зону и был задет любым игроком или судьей.
- c. Игроки защиты должны вести себя в соответствии с Правилами 9-3-3-а и 9-3-3-б, когда

с их стороны не предпринимается попыток добраться до мяча, игрока с мячом или игрока, имитирующего владение мячом.

- d. Игроки защиты не имеют права использовать руки для того, чтобы захватывать, удерживать или иным способом нелегально создавать преграду любому сопернику, не являющемуся игроком с мячом или игроком, имитирующим владение мячом.
- e. Игрок защиты может отстранять или легально блокировать легального принимающего до тех пор, пока этот игрок находится на той же ярдовой линии, что и защитник, или до тех пор, пока соперник не имеет возможности блокировать его. Продолжительный контакт запрещен. (У.Р. 9-3-4:1)

ШТРАФ — [с-е] 10 ярдов, а также автоматическая первая попытка, если это не противоречит другим правилам [S42: IUN/DEH].

Утвержденное решение 9-3-4 [×]

- I. Перед тем, как был выполнен пас вперед, впоследствии пересекший нейтральную зону, игрок Команды В совершил задержку в отношении легального принимающего А1, находящегося впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды В за задержку. Штраф — 10 ярдов и автоматическая первая попытка. Штраф применяется с предыдущей точки. [См. также 9-3-4-е]

- II. 3-я и 15 с отметки В-45. Квотербек А12 отбегает назад и ищет в поле основного принимающего А88, но того удерживает защитник В21 на отметке В-35. А12 совершает пас на другого принимающего, но пас становится непринятым на В-46. **РЕШЕНИЕ:** Команда А, 1-я и 10 с В-35, время пойдет по снэпу. Штраф за задержку со стороны В21 составляет 10 ярдов с предыдущей точки, а также автоматическую первую попытку.

Блок в спину

СТАТЬЯ 5.

Блок в спину (кроме как против игрока с мячом) запрещен. (У.Р. 9-3-3:1, VII и IX)
(У.Р. 10-2-2: XII)

Исключения:

- 1. Игроки нападения, находящиеся в момент снэпа на линии схватки и в пределах зоны свободной блокировки (Правило 2-3-6) могут легально блокировать в спину в зоне свободной блокировки, соблюдая следующие ограничения:
 - (a) Игроки, находящиеся на линии схватки и в зоне свободной блокировки не должны покидать ее и снова возвращаться в зону свободной блокировки, чтобы совершить блок в спину.
 - (b) Зона свободной блокировки перестает существовать, когда мяч ее покидает (Правило 2-3-6).
- 2. Игрок поворачивается спиной к потенциальному блокирующему, который движением продемонстрировал намерение выполнить блок.
- 3. Когда игрок пытается догнать игрока с мячом или легально подобрать или поймать мяч, потерянный в фамбле, переданный пасом назад, пробитый ударом, а также подбитый пас вперед, то такой игрок имеет права толкать соперника в спину выше пояса (Правило 9-1-5 Исключение 3).
- 4. Когда соперник поворачивается спиной к блокирующему игроку согласно Правилу 9-3-3-а-1-б.
- 5. Когда имеющий право касаться мяча игрок, находящийся позади нейтральной зоны, толкает соперника в спину выше пояса для того, чтобы добраться до мяча,

выброшенному пасом вперед (Правило 9-1-5 Исключение 4).

ШТРАФ — 10 ярдов. Штрафы за фолы Команды А, совершенные позади нейтральной зоны, применяются с предыдущей точки. Сейфти, если фол происходит в зачетной зоне Команды А [S43: IBV].

РАЗДЕЛ 4. Отбивание мяча рукой и пинок по мячу ногой

Отбивание свободного мяча рукой

СТАТЬЯ 1.

- a. Пока мяч, переданный пасом, находится в полете, только игрок, имеющий право касаться мяча, может отбить его рукой, направляя его в любую сторону (*Исключение:* Правило 9-4-2).
- b. Любой игрок может блокировать мяч, пробитый ударом из схватки в пределах игрового поля или зачетных зонах.
- c. Ни один игрок не имеет права ударом руки посылать вперед свободный мяч в пределах игрового поля или в любом направлении, если мяч находится зачетной зоне (Правило 2-2-3-а) (*Исключение:* Правило 6-3-11). (У.Р. 6-3-11:1) (У.Р. 9-4-1:1-X) (У.Р. 10-2-2:II)

ШТРАФ — 10 ярдов и потеря попытки за фолы Команды А, если таковое не противоречит другим правилам [S31 and S9: BAT]. [Исключение: потеря попытки не присуждается, если фол был совершен, когда мяч, легально выбитый из схватки, пересек нейтральную зону].

Утвержденное Решение 9-4-1

- I. Команда А пробивает филд-гол с отметки В-30. Игрок Команды В, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и отбивает мяч в полете. Сбитый им мяч приземляется в зачетной зоне, где его подбирают игроки Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное отбивание мяча в зачетной зоне. Результат розыгрыша – тачдаун. [См. также 9-4-1-с]
- II. Команда А пробивает филд-гол с отметки В-30. Игрок Команды В, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и отбивает мяч в полете. Сбитый им мяч приземляется в зачетной зоне, где его подбирают игроки Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное отбивание мяча в зачетной зоне. Результат розыгрыша – тачбек. Сейфти, если Команда А принимает штраф. [См. также 9-4-1-с]
- III. Команда А пробивает филд-гол с отметки В-30. Игрок Команды В, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и отбивает мяч в полете. Сбитый им мяч приземляется в поле. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное отбивание мяча в зачетной зоне. В основное время матча результатом исполнения штрафа после удара из схватки является сейфти. Мяч в результате фола остается живым, и Команда А может выбрать применение штрафа, либо результат розыгрыша. Если Команда А подбирает мяч, не зарабатывает очки и принимает штраф, либо если розыгрыш происходит в дополнительном периоде, штраф применяется с предыдущей точки. [См. также 9-4-1-с]
- IV. Команда А предпринимает попытку 1-очковой реализации. Игрок Команды В, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и отбивает мяч в полете. Сбитый им мяч выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное отбивание мяча в зачетной зоне. Штраф — половина расстояния до зачетной зоны с предыдущей точки. Правила применения штрафа за фолы при совершении розыгрыша ударом из схватки не действуют на реализации (Правило 10-2-3). [См. также 9-4-1-с]
- V. Команда А предпринимает попытку 1-очковой реализации. Игрок Команды В, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и отбивает мяч в полете. Сбитый им мяч

приземляется в зачетной зоне, где его подбирают игроки Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное отбивание мяча в зачетной зоне. Команда А может отклонить штраф и принять 2 очка, как результат розыгрыша. [См. также 9-4-1-с]

- VI. Команда А пробивает филд-гол; игрок В23, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и ловит мяч. **РЕШЕНИЕ:** Легальная игра. [См. также 9-4-1-с]
- VII. Команда А допускает фамбл, и, пока мяч находился в полете, игрок В1 отбивает мяч вперед таким образом, что он выходит за пределы поля в зачетной зоне Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти. Отбивание фамбла в полете не придает мячу нового импульса (Правило 8-7-2-б). Фол Команды В, Штраф — 10 ярдов. [См. также 9-4-1-с]
- VIII. Мяч, переданный пасом назад Командой А, отбит в полете игроком В1 и выходит за пределы поля в зачетной зоне Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти. Пас может быть отбит в любом направлении, и импульс относится к пасу Команды А (Правило 8-5-1-а). [См. также 8-5-1-а, 9-4-1-с]
- IX. Мяч, пробитый свободным ударом, отбит в полете игроком Команды В, находящимся в своей зачетной зоне. Затем игрок Команды В выбивает свободный мяч рукой из зачетной зоны за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** результат розыгрыша - тачбек. Фол Команды В за нелегальное отбивание мяча рукой в зачетной зоне. Штраф — 10 ярдов с предыдущей точки. [См. также 9-4-1-с]
- X. Легальный пас вперед Команды А перехвачен на отметке В-20. Игрок В1 допускает фамбл на отметке В-38, затем на отметке В-30 игрок В2 нелегально отбивает рукой свободный мяч, который летит вперед и выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды В. Штраф — 10 ярдов с точки фола. Мяч принадлежит Команде В, 1-я и 10 на В-20. Потери попытки не происходит, поскольку Команда В получает новую серию попыток после применения штрафа (Правило 5-1-1-е-1). [См. также 9-4-1-с]
- XI. Команда А готова к пробитию начального удара. Мяч установлен на подставку, и рефери сигнализирует о готовности мяча к игре. Когда кикер приближается к мячу и замахивается для выполнения удара, мяч начинает падать с подставки. Кикер продолжает движение и наносит удар по катящемуся мячу. **РЕШЕНИЕ:** Игра в пределах правил; Правила 9-4-4 или 9-2-1-а-2-а не нарушены. Судьи должны остановить розыгрыш и выстроить команды для повтора начального удара. Если того требуют погодные условия, Команда А должна назначить игрока, который будет придерживать мяч на подставке для выполнения начального удара. [См. также 9-4-4]

Отбивание мяча, брошенного пасом назад

СТАТЬЯ 2.

Пасующая команда не имеет права отбивать вперед мяч, брошенный пасом назад.

ШТРАФ — 10 ярдов [S31: ВАТ].

Отбивание мяча во владении игрока

СТАТЬЯ 3.

Запрещено выбивать вперед рукой мяч, находящийся во владении у партнера по команде.

ШТРАФ — 10 ярдов [S31: ВАТ].

Нелегальный пинок по мячу ногой

СТАТЬЯ 4.

Игрок не имеет права пинать свободный мяч, пас вперед или мяч, удерживаемый соперником для выполнения удара с земли. Такие нелегальные действия не влияют на статус свободного мяча или паса вперед; но если игрок, удерживающий мяч для удара с земли, утрачивает владение во время розыгрыша ударом из схватки, это считается фамблом, и мяч становится свободным; если такое действие происходит во время свободного удара, мяч остается мертвым. (У.Р. 8-7-2:IV) (У.Р. 9-4-1:XI)

ШТРАФ — 10 ярдов, также потеря попытки за фолы Команды А, если таковое не противоречит другим правилам [S31 and S9: IKB] (Исключение: Потеря попытки не присуждается, если фол был совершен, когда мяч, легально выбитый из схватки, пересек нейтральную зону).

Утвержденное Решение 9-4-4

1. 4-я и 8 с отметки А-48. Команда А находится в построении для пробития удара из схватки. А32 пробивает пант, который на отметке В-7 ударяется о ногу игрока В25. Игрок В25 пинает по катящемуся по земле мячу на отметке В-4, после чего он ударяется о землю внутри зачетной зоны Команды В и уходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Результат розыгрыша - сейфти. После пинка игрока В25 мячу придается новый импульс. Фол игроку В25 за нелегальный пинок по мячу ногой. Команда А может отказаться от штрафа и заработать 2 очка, либо принять штраф. Фол игрока В25 применяется согласно правилам исполнения штрафов после удара из схватки, и принятый штраф присудит владение мячом Команде В на отметке В-2, 1-я и 10 (Правило 8-5-1-а и 8-7-2-б).

РАЗДЕЛ 5. Драка

СТАТЬЯ 1.

- а. До начала, во время или после матча, включая перерыв между половинами, члены команды, одетые в форму, или тренеры не имеют права принимать участие в драке (Правило 2-32-1).

ШТРАФ — 15 ярдов. Для фолов на мертвом мяче – 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы Команды В, если таковое не противоречит другим правилам. Дисквалификация до конца игры [S7, S27 или S38, и S47: FGT/DSQ].

- б. Во время любой половины игры тренеры и запасные игроки не имеют права покидать командную зону, чтобы принять участия в драке, а также участвовать в драке в своей командной зоне.

ШТРАФ — 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы Команды В, если таковое не противоречит другим правилам. Дисквалификация до конца игры и на следующую игру [S7, S27 или S38, и S47: FGT/DSQ].

СТАТЬЯ 2.

Рефери (письменно) уведомляет свой административный орган, ответственный за назначение на игру, о всех случаях дисквалификации за участие в драке. Соответствующий орган тем самым принимает на себя ответственность за контроль исполнения наказания.

РАЗДЕЛ 6. Грубые персональные фолы

Удаление игрока

СТАТЬЯ 1.

Если игрок дисквалифицирован за совершение грубого персонального фола (Правило 2-10-3) или за грубое неспортивное поведение, дисциплинарный комитет до начала следующей запланированной игры должен, если такое возможно, автоматически выступить с инициативой просмотра видеоповтора на предмет дополнительных возможных санкций.

Фол не зафиксирован

СТАТЬЯ 2.

Если предоставленный видеоповтор содержит в себе розыгрыши, включающие грубые персональные фолы или грубые фолы за неспортивное поведение, оставшиеся не зафиксированными, дисциплинарный комитет имеет право назначить штрафные санкции до начала следующей запланированной игры.

ПРАВИЛО 10

Исполнение штрафных санкций

РАЗДЕЛ 1. Завершение исполнения штрафных санкций

Как и когда завершаются

СТАТЬЯ 1.

- a. Исполнение штрафа считается завершённым, когда штраф принят, отклонен, взаимно сокращен или отменен в соответствии с Правилами, а также когда выбор между этими вариантами очевиден для рефери.
- b. Любой штраф может быть отклонен, однако дисквалифицированный игрок должен покинуть поле вне зависимости от решения, принятого по данному штрафу (Правило 2-27-12).
- c. Исполнение штрафа за совершенный фол должно быть завершено до объявления мяча готовым к игре для любой последующей попытки.
- d. Штрафные санкции не вступают в силу, если они противоречат другим правилам.

Одновременно со снэпом

СТАТЬЯ 2.

Фол, который происходит одновременно с выполнением снэпа или свободного удара, рассматривается как фол, совершенный в течение этой попытки (*Исключение:* Правило 3-5-2-е).

Фолы на живом мяче, совершенные одной командой

СТАТЬЯ 3.

Когда рефери сообщают о двух или более фолах, совершенных одной командой на живом мяче, команда, в отношении которой были совершены данные нарушения, может выбрать только один из предоставленных вариантов штрафов. Игрок, который получил фол, предусматривающий дисквалификацию, должен покинуть игру.

Взаимно сокращающиеся фолы

СТАТЬЯ 4.

Если рефери сообщают о фолах на живом мяче, совершенных обеими командами, фолы взаимно сокращаются, а попытка переигрывается (**У.Р. 10-1-4: I и VII**). Игрок, который получил фол, предусматривающий дисквалификацию, должен покинуть игру.

Исключения:

1. Когда в течение попытки происходит смена командного владения, и команда, последней находившаяся во владении, не совершала фолов до получения этого владения, то она может отклонить взаимно сокращающиеся фолы и, тем самым,

оставить владение за собой после исполнения штрафных санкций за свой фол (У.Р. 10-1-4:II-VII).

2. Когда все фолы Команды В до смены владения регулируются правилами исполнения штрафов после удара их схватки, Команда В может отклонить взаимные фолы и принять исполнение штрафов после удара из схватки.
3. Правила 10-2-7-с (во время реализации или дополнительного периода после владения Командой В).

Утвержденное решение 10-1-4

- I. Команда А пробивает начальный удар. Команда В совершает фол перед тем, как мяч нетронутым выходит за пределы поля между голевыми линиями. **РЕШЕНИЕ:** Взаимно сокращающиеся фолы. Команда А повторит начальный удар с предыдущей точки. [См. также 10-1-4]
- II. Команда А пробивает начальный удар со своей 35-ярдовой линии. Команда В совершает персональный фол после того, как мяч нетронутым выходит за пределы поля между голевыми линиями. **РЕШЕНИЕ:** Команда В может выбрать повторное пробитие начального удара Командой А с 45-ярдовой линии. Если Команда В выберет владение мячом, она получает мяч на В-20 (после применения 15-ярдового штрафа с В-35) или на отметке, находящейся в 15 ярдах позади той, на которую мяч помещается в соответствии с применением 5-ярдового штрафа Команде А (Правила 6-1-8 и 10-1-6). [См. также 10-1-4 Исключение 1]
- III. В момент снэпа Команда А находится в нелегальном построении. В1 перехватывает пас вперед, выполненный игроком А1, и продвигается на 5 ярдов вперед, где его останавливают. Во время выноса В1 игрок Команды В совершает подсечку. **РЕШЕНИЕ:** Команда В может принять взаимно сокращающиеся фолы и повторить попытку. Или отказаться от взаимно сокращающихся фолов и получить владение после завершения исполнения штрафных санкций за совершенный ей фол. В таком случае Команда А может принять штраф за подсечку или отклонить его. [См. также 10-1-4 Исключение 1, 5-2-8]
- IV. А1 отдает нелегальный пас вперед, в то время как игрок Команды В находился в нейтральной зоне в момент снэпа. В23 перехватывает пас, В10 во время возврата совершает подсечку. В23 захвачен в поле. **РЕШЕНИЕ:** Варианты выбора отсутствуют. Фолы взаимно сокращаются, попытка переигрывается. Команда В не может отклонить взаимно сокращающиеся фолы, так как ее игрок нарушил правила до смены командного владения. [См. также 10-1-4 Исключение 1, 5-2-8]
- V. Пас вперед игрока А1 перехватывает игрок В1, который начинает продвижение и допускает фамбл. Игрок В2 подбирает мяч и продвигает его еще на 5 ярдов. Команда А совершает фол во время или после завершения попытки, Команда В совершает фол во время фамбла или продвижения игрока В2. **РЕШЕНИЕ:** Если команда А совершила фол на живом мяче, Команда В может принять взаимно сокращающиеся фолы и повторить попытку или получить владение после завершения исполнения штрафных санкций за совершенный ее игроком фол. Если Команда А совершила фол на мертвом мяче, Команда В получает владение после исполнения штрафов за оба фола. [См. также 10-1-4 Исключение 1, 5-2-8]
- VI. Легальный пас вперед Команды А перехвачен игроком В45, который набирает несколько ярдов. Во время возврата В23 совершает подсечку, а А78 останавливает В45 захватом за маску. **РЕШЕНИЕ:** Поскольку Команда В фолов до смены командного владения не совершала, она может отклонить взаимно сокращающиеся фолы и получить владение после применения штрафа за подсечку. [См. также 10-1-4 Исключение 1, 5-2-8]
- VII. А1 принимает снэп, находясь на своей конечной линии. Игрок Команды В в момент снэпа совершает офсайд. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А за нахождение за пределами поля в момент снэпа взаимно сокращается с фолом Команды В за офсайд, попытка переигрывается. [Примечание: если бы игрок Команды В не находился в офсайде, то Команда В могла бы принять штраф за фол Команды А или сейфти (Правило 8-5-1-а)]. [См. также 10-1-4, 10-1-4 Исключение 1, 5-2-8]

Фолы на мертвом мяче

СТАТЬЯ 5.

Штрафы за фолы на мертвом мяче рассматриваются отдельно и в порядке их совершения (**У.Р. 10-1-5:I-III**) [**Исключение:** Когда рефери сообщают о фолах на мертвом мяче за неспортивное поведение или персональных фолах на мертвом мяче, совершенных обеими командами, а исполнение штрафов за такие фолы еще не было завершено, ярдовые штрафы сокращаются, а номер или тип попытки остается таким же, как им должен был быть перед совершением таких фолов. Любой дисквалифицированный игрок должен покинуть игру (Правила 5-2-6 и 10-2-2-а)].

Утвержденное решение 10-1-5

- I. 4-я и 8, Команда А набирает 4 ярда, и мяч объявляется мертвым, после чего игрок В1 присоединяется к свалке. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол Команды В. Штраф — 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Владение Команды В, 1я и 10 (Правило 5-1-1-с). Запуск часов происходит по снэпу. [См. также 10-1-5, 5-1-1-с, 5-2-6]
- II. После снэпа, отданного до объявления мяча готовым к игре, игрок совершает персональный фол. **РЕШЕНИЕ:** Необходимо прилагать все усилия для предотвращения преждевременных снэпов и дальнейших событий, которые они могут повлечь. Тем не менее, если описанный здесь фол имел место, он должен рассматриваться как совершенный между попытками. Оба штрафа исполняются. Если персональный фол совершил игрок Команды В, то вероятный итоговый результат — 10 ярдов в пользу Команды А. Штраф за фол Команды В также подразумевает автоматическую первую попытку. [См. также 10-1-5, 5-2-6]
- III. 2-я и гол на 3-ярдовой отметке. Игрок с мячом А14 остановлен на 1-ярдовой отметке, после чего В67 присоединяется к завалу. А14 в ответ наносит игроку В67 удар кулаком. **РЕШЕНИЕ:** Штрафы отменяются, поскольку исполнение ни одного из них не было завершено. А14 дисквалифицируется за драку. 3-я и гол (Правило 10-1-1). [См. также 10-1-5, 5-2-6]

Фолы на живом мяче — фолы на мертвом мяче

СТАТЬЯ 6.

- a. Фолы на живом мяче не сокращают фолы на мертвом мяче.
- b. Когда за фолом на живом мяче одной команды следует один или несколько фолов на мертвом мяче (включая фолы на живом мяче, рассматриваемые как фолы на мертвом мяче), совершенных соперниками или игроками одной команды, штрафные санкции накладываются раздельно и в порядке их совершения (**У.Р. 10-1-6:I-VI**).

Утвержденное решение 10-1-6

- I. Команда А, выполняющая пант, находится в нелегальном моушене в момент снэпа. Мяч нетронутым выходит за пределы поля между голевыми линиями, после чего Команда В совершает персональный фол. **РЕШЕНИЕ:** Возможные варианты: (1) если Команда В выбирает повтор попытки, Команда А штрафует 5 ярдами с предыдущей точки, после чего применяется 15-ярдовый штраф за фол Команды В, который также подразумевает автоматическую первую попытку. (2) Команда В может отклонить штраф за нелегальный моушен и получить владение, 1-я и 10 в 15 ярдах позади точки выхода мяча за пределы поля. (3) Команда В может принять 5-ярдовый штраф против Команды А за нелегальный моушен на точке выхода мяча за пределы поля (Правило 6-3-13) с последующим применением 15-ярдового штрафа против Команды В. Во всех вариантах запуск часов происходит по снэпу (Правило 3-3-2-d-8). [См. также 10-1-6-b]
- II. Игрок с мячом В17, находясь на 11-ярдовой линии Команды А, отпускает насмешку в адрес игрока А55, после чего заносит перехваченный мяч в зачетную зону соперника. А55 захватывает В17 в 5 ярдах за голевой линией. **РЕШЕНИЕ:** Неспортивное поведение со стороны обоих игроков. Применяются оба штрафа. Фол В17 совершен на живом мяче, штраф применяется на отметке А-11. Фол А55 совершен на мертвом мяче, штраф применяется с точки

начала следующего розыгрыша. Владение Команды В, 1-я и 10 на отметке А-13. [См. также 10-1-6-b]

- III. В1 совершает фол во время розыгрыша, после чего В2 перехватывает легальный пас вперед. После объявления мяча мертвым А1 присоединяется к свалке игроков. **РЕШЕНИЕ:** Команда А сохраняет владение, применяется штраф против Команды В, после чего Команда А штрафуются за фол на мертвом мяче (Правило 5-2-3). [См. также 10-1-6-b]
- IV. Команда В (не на реализации) совершает офсайд в момент снэпа на отметке В-3. Игрок Команды А отдает легальный пас вперед в зачетную зону соперника, который перехватывает игрок Команды В и возвращает его на 101 ярд в зачетную зону Команды А, после чего игрок Команды А совершает подсечку. **РЕШЕНИЕ:** Команда А повторит попытку с отметки В-16,5. [См. также 10-1-6-b]
- V. Ни один из игроков не совершал фолов, когда Команда В перехватывает легальный пас вперед игрока Команды А. Во время возврата игрок Команды В совершает подсечку. После объявления мяча мертвым игрок Команды А присоединяется к свалке. **РЕШЕНИЕ:** Команда В сохраняет владение. Против нее применяется штраф за подсечку, после чего Команда А штрафуются за фол на мертвом мяче. Результат применения штрафных санкций будет нулевым, если только точка применения какого-либо из штрафов не находится в 30 ярдах (или ближе) от голевой линии, по направлению к которой применяется штраф. [См. также 10-1-6-b]
- VI. Команда А во время пробития панта допускает нарушение правил касания мяча. Во время возврата панта игрок В1 совершает подсечку. Затем В2 совершает фамбл, мяч подбирает игрок А1, а А2 совершает фол после объявления мяча мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Первой право выбора предоставляется Команде А, поскольку Команда В совершила фол на живом мяче. Если Команда А отклоняет штраф за фол Команды В, последняя получает владение в точке нарушения за нелегальное касание, где уже она, в свою очередь, может принять или отклонить штраф против Команды А за фол на мертвом мяче. Если же Команда А принимает штраф за фол Команды В, Команда В обретает владение после применения штрафа за ее фол на живом мяче с последующим применением штрафа против Команды А за фол на мертвом мяче. [См. также 10-1-6-b]

Фолы в перерыве

СТАТЬЯ 7.

Штрафы за фолы, совершенные после завершения четвертой четверти и перед началом дополнительного периода, а также между сериями владения дополнительного периода или между дополнительными периодами, применяются с точки следующей серии владения, расположенной на 25-ярдовой линии (**Исключение:** Правило 10-2-5). (**У.Р. 10-2-5:І-XI**)

РАЗДЕЛ 2. Процедуры исполнения штрафных санкций

Точки исполнения

СТАТЬЯ 1.

- a. Для многих фолов точки исполнения указаны в формулировке штрафа. Если таковое не указано, точка исполнения определяется Принципом «Три-и-один» (Правило 2-33 и 10-2-2-с).
- b. Возможные точки исполнения штрафов: предыдущая точка, точка фолла, точка окончания розыгрыша, точка окончания выноса и (только для ударов по мячу из схватки) точка окончания удара из схватки.

Определение базовой точки и точки исполнения

СТАТЬЯ 2.

- a. Фолы на мертвом мяче. Точкой исполнения фолла, совершенного на мертвом мяче,

служит точка начала последующего розыгрыша.

- b. Фолы, совершенные Командой А позади нейтральной зоны. Для следующих фолов, совершенных Командой А позади нейтральной зоны точкой исполнения фолов является предыдущая точка: нелегальное использование рук, задержка, нелегальный блок или персональный фол (**Исключение:** если фол совершен в зачетной зоне Команды А, штрафом является сейфти). Однако, штрафы за фолы команды пробития во время розыгрыша ударом из схватки указаны в Правиле 6-3-13.
- c. Принцип «Три-и-один» (Правило 2-33):
 - 1. Если команда во владении совершает фол *позади* базовой точки, штраф исполняется с точки нарушения.
 - 2. Если команда во владении совершает фол *вперед* от базовой точки, штраф исполняется с базовой точки.
 - 3. Если команда не во владении совершает фол *позади или вперед* от базовой точки, штраф исполняется с базовой точки.
- d. Ниже указаны базовые точки для различных категорий розыгрышей:
 - 1. *Выносные розыгрыши.*
 - (a) *Предыдущая точка*, если соответствующий вынос завершился позади нейтральной зоны.
 - (b) *Точка окончания соответствующего выноса*, если он завершился впереди от нейтральной зоны.
 - (c) *Точка окончания соответствующего выноса* на выносном розыгрыше, не имеющем нейтральной зоны.
 - 2. *Выносные розыгрыши, когда вынос заканчивается в зачетной зоне после смены командного владения (не на реализации).*
 - (a) *Точка начала следующего розыгрыша*, если фол совершен в зачетной зоне после смены командного владения и результатом розыгрыша стал тачбек.
 - (b) *Голевая линия*, если фол совершен в пределах игрового поля после смены командного владения и соответствующий вынос завершился в зачетной зоне (**Исключение:** Правило 8-5-1-Исключения).
 - (c) *Голевая линия*, если фол совершен в зачетной зоне после смены командного владения и соответствующий вынос завершился в зачетной зоне, а результатом розыгрыша стал не тачбек.
 - 3. *Пасовые розыгрыши.*

Предыдущая точка при розыгрышах легальным пасом вперед.
 - 4. *Розыгрыши ударом по мячу.*
 - (a) *Предыдущая точка* при розыгрышах легальным пробитием, кроме случаев, когда фол назначается в соответствии с применением штрафов при розыгрышах ударом из схватки.
 - (b) *Точка завершения удара из схватки*, если фол назначается в соответствии с правилами исполнения штрафов после удара из схватки.
- e. Для фолов Команды В во время розыгрыша легальным пасом вперед: × Штраф Команде В за персональные фолы, а также за фолы за неспортивное поведение исполняются с точки окончания последнего выноса, если он закончился впереди от

нейтральной зоны, и в течение попытки не происходило смены командного владения (Правило 7-3-12). (У.Р. 7-3-12: I и 9-1-2: III) ×

Утвержденное решение 10-2-2

- I. Начальный удар, не тронутый игроками Команды В, выходит за пределы поля после нелегального касания Командой А. Во время пробития игрок Команды А совершает персональный фол или задерживает соперника руками. **РЕШЕНИЕ:** Команда В может выбрать из следующих вариантов: ввести мяч в игру в точке нелегального касания; повторить попытку пробития Командой А после применения 5, 10 или 15-ярдового штрафа с предыдущей точки; ввести мяч в игру в 5, 10 или 15 ярдах впереди от точки выхода мяча за пределы поля; ввести мяч в игру в 30 ярдах впереди от ограничительной линии Команды А.
- II. После фамбла или паса назад Команды А свободный мяч находится в ее зачетной зоне, где А33 пинает по нему ногой или отбивает его рукой. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – сейфти (Правило 8-5-1-b). [См. также 9-4-1-c]
- III. Игрок А55 совершает подсечку в зачетной зоне Команды В во время удара из схватки, который задел игрока В44 в поле. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – 15 ярдов. Исполняется либо с предыдущей точки (если Команда А сохранил владение), либо с точки, где мертвый мяч будет принадлежать Команде В.
- IV. Команда А пробивает пант из своей зачетной зоны, Команда В возвращает мяч на отметку А-30. Во время возврата А23 в своей зачетной зоне совершает подсечку против В35. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – 15 ярдов с базовой точки, которой в данном случае является точка окончания выноса (отметка А-30). Владение Команды В, 1-я и 10.
- V. Команда А пробивает пант из своей зачетной зоны, Команда В возвращает мяч на отметку А-30, где происходит фамбл. А23, находясь в своей зачетной зоне, совершает подсечку против В35 в момент, когда свободный мяч катится по полю. Мяч накрыт в поле. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – 15 ярдов с базовой точки, которой в данном случае является точка фамбла А-30. Владение команды В, 1-я и 10.
- VI. Пант, выбитый Командой А из своей зачетной зоны, выходит нетронутым за пределы поля на отметке А-40. А2, находясь в своей зачетной зоне, совершает подсечку против игрока Команды В до того момента, как мяч был выбит. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – Сейфти (Правило 9-1), либо Команда В может ввести мяч в игру на отметке А-25 (после исполнения штрафа с отметки, на которой мяч покинул пределы поля). [См. также 8-5-1-b]
- VII. Команда А выполняет снап с отметки А-1, несущий мяч игрок А1, остановлен на отметке А-5. Пока мяч находится в игре, Команда В совершает персональный фол в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – 15 ярдов с базовой точки, которой в данном случае является точка окончания выноса (отметка А-5).
- VIII. Во время пробития панта В1 задерживает руками игрока А2 впереди или позади от нейтральной зоны после того, как мяч ее пересек, но до того, как мяча коснулся игрок Команды В. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – 10 ярдов. Если на следующей попытке мяч будет введен в игру Командой В, данная ситуация относится к исполнению штрафов после удара из схватки.
- IX. Во время выноса игрока А1 игрок В25 фолит в 10 ярдах впереди от нейтральной зоны. Продвинув мяч на 30 ярдов, А1 допускает фамбл, мяч подбирает игрок В48 и заносит его в зачетную зону Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Штраф против Команды В исполняется с базовой точки, которой в данном случае является точка фамбла. Команда А сохраняет владение (Правило 5-2-3).
- X. 1-я и 10 на А-30. А1 продвигает мяч до отметки В-40, где его останавливают. Во время его продвижения В1 совершает подсечку на отметке А-45. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – 15 ярдов с В-40, которая является базовой точкой. 1-я и 10 на отметке В-25.
- XI. 1-я и 10 на А-40. А1 продвигает мяч на отметку В-40, где совершает фамбл. Во время его продвижения или во время фамбла В2 совершает персональный фол на 50-ярдовой линии. В1 подбирает фамбл и возвращает его в зачетную зону Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – 15 ярдов с базовой точки, которой в данном случае является точка окончания выноса (отметка В-40), Команде А присуждается 1-я попытка.

- XII. Во время возврата мяча, пробитого ударом из схватки, В40 блокирует игрока А80 в спину выше пояса на отметке В-25. Игрок с мячом Команды В остановлен на отметке В-40. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды В за нелегальный блок в спину. Штраф – 10 ярдов с точки фолла. Владение Команды В, 1-я и 10 на отметке В-15. [См. также 2-3-4-а, 9-3-6]
- XIII. Команда В перехватывает легальный пас вперед Команды А, и во время возврата игрок, выполнивший пас, совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде В, 1-я и 10 после исполнения штрафа (Правила 2-27-5, 5-2-4 и 9-1).
- XIV. В1 перехватывает легальный пас вперед Команды А (не на реализации) в глубине своей зачетной зоны, где после короткого продвижения его останавливают. Во время его продвижения В2 совершает подсечку против А1 (а) на отметке В-25, (b) на отметке В-14, (с) в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Базовой точкой является отметка В-20. (а) 1-я и 10 на отметке В-10. (b) 1-я и 10 на отметке В-7. (с) Сейфти (Правила 8-5-1-b, 8-6-1 и 10-2-2-d-2-а).
- XV. В17 перехватывает легальный пас вперед Команды А (не на реализации) в глубине своей зачетной зоны. В момент его продвижения А19 совершает подсечку. После подсечки, но до того, как В17 покинул зачетную зону, тот допускает фамбл, который на 2-ярдовой отметке подбирает игрок А26. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – 15 ярдов от голевой линии. Владение Команды В, 1-я и 10 на В-15 (Правило 10-2-2-d-2-с).
- XVI. После сейфти Команда А выполняет пант с отметки А-20. Нетронутый Командой В мяч выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Команда В может выбрать один из следующих вариантов: повторить попытку с А-15, ввести мяч в игру с 50-ярдовой отметки, ввести мяч в игру в 5 ярдах впереди от точки выхода мяча за пределы поля.
- XVII. 2-я и 10 с отметки В-40. А4 получает снэп и бежит на правый фланг, где выходит за пределы поля на отметке В-12. Во время розыгрыша А73 блокирует В95 в спину на отметке В24. **РЕШЕНИЕ:** Штраф – 10 ярдов с точки нарушения. 2я и 4 с отметки В-34.

Исполнение штрафов после удара из схватки

СТАТЬЯ 3.

- a. В соответствии с правилами исполнения штрафов после удара из схватки, фолы Команды В, удовлетворяющие условиям пункта «b» (ниже), рассматриваются, как совершенные во время владения Командой В, даже если согласно Правилу 2-4-1-b-3 смены командного владения не происходило.
- b. Исполнение штрафов после удара из схватки применяется *только* для фолов Команды В, совершенных во время удара из схватки, и только в соответствии с ниже указанными условиями:
1. Удар по мячу происходит не во время реализации, успешного филд-гола или дополнительного периода. (У.Р. 10-2-3:IV)
 2. Мяч пересекает нейтральную зону.
 3. Фол происходит до завершения удара. (У.Р. 10-2-3:I, II, и V)
 4. Команда В следующая вводит мяч в игру.

Если все вышеперечисленные условия были соблюдены, штраф исполняется в соответствии с Принципом Три-и-один. Команда В считается командой во владении, а базовой точкой считается точка завершения удара из схватки (Правило 10-2-2-с).
Смотри Правило 2-25-11 для определения точки завершения удара из схватки.
(У.Р. 10-2-3-I-VII).

Утвержденное решение 10-2-3

- I. Мяч пробит ударом из схватки. После того, как мяча касается игрок впереди от нейтральной зоны, любая из команд совершает фол. Фол происходит впереди от нейтральной зоны, и следующей владение получает Команда В. **РЕШЕНИЕ:** Штрафы за фолы Команды В исполняются в соответствии с принципом “Три-и-один” с базовой точки, которой в данном

случае является точка завершения удара из схватки (Правило 2-25-11). Владение Команды В, 1-я и 10. За фолы Команды А штрафы исполняются либо с предыдущей точки, либо с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде В (Правило 6-3-13). [См. также 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 5-2-3-a]

- II. Заблокированный пант Команды А пересекает нейтральную зону, после чего его не касаются игроки Команды В. Мяч отскакивает назад и оказывается позади нейтральной зоны перед тем, как игрок Команды В совершает подсечку или задерживает соперника руками. В момент совершения фола мяч является свободным. **РЕШЕНИЕ:** Фол рассматривается как совершенный во время удара. Если следующее владение должна получить Команда В, штраф исполняется в соответствии с правилами исполнения штрафов после удара из схватки [См. также 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4]
- III. Пант Команды А заблокирован позади нейтральной зоны перед тем, как игрок Команды В совершил подсечку или задержку впереди от нейтральной зоны. Во время розыгрыша мяч не пересек нейтральную зону. **РЕШЕНИЕ:** Правило 10-2-3 применяется только к случаям, когда мяч пересек нейтральную зону. Команда А сохраняет владение после исполнения штрафа с предыдущей точки. [См. также 10-2-3-b-4]
- IV. Команда А пробивает успешный филд-гол, начав розыгрыш на отметке В-30. Во время удара игрок Команды В совершает фол на отметке В-20. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может отклонить штраф и принять набор очков, либо отказаться от набора очков и принять штраф Команды В с предыдущей точки (Правило 10-2-5-d). [См. также 10-2-3-b-1, 10-2-3-b-4]
- V. Команда А пробивает неуспешный филд-гол, начав розыгрыш на отметке В-30. Никто из игроков не касается мяча после удара. Во время пробития игрок Команды В совершает фол на отметке В-15. **РЕШЕНИЕ:** Владение Команды В. Точкой завершения удара из схватки является В-30, а исполнение штрафа будет с точки нарушения, В-15. Повтор попытки в данном случае не возможен (Правила 2-25-11 и 8-4-2-b). [См. также 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 2-25-11-b-1-a, 8-4-2-b-2]
- VI. Пант команды А пересекает нейтральную зону. Во время пробития В79 задерживает руками А55 в 1 ярде впереди от нейтральной зоны. В44 ловит мяч на отметке В-25 и продвигается до отметки В-40, где его останавливают. **РЕШЕНИЕ:** Фол В79 подпадает под правила исполнения штрафов после удара из схватки. 10-ярдовый штраф исполняется с точки завершения удара, которой является В-25. Владение Команды В, 1-я и 10 на В-15. [См. также 10-2-3-b-4]
- VII. 4-я и 12, Команда А выполняет снэп на А-35. Сразу после снэпа линейный В77 хватает гарда А66, и тянет его в сторону, давая тем самым возможность лайнбекеру В43 прорваться в образовавшийся проход для попытки заблокировать удар. В44 ловит выбитый ударом мяч на отметке В-25 и продвигается до отметки В-40, где его останавливают. **РЕШЕНИЕ:** Задержка со стороны В77 не подпадает под правила исполнения штрафов после удара из схватки. 10-ярдовый штраф исполняется с предыдущей точки. [Для первой попытки Команде А недостаточно одних только штрафных ярдов, однако штраф за задержку со стороны защиты включает автоматическую первую попытку. Таким образом, 1-я и 10 у Команды А на А-45.](#) [См. также 10-2-3-b-4]

Фолы Команды А во время ударов по мячу

СТАТЬЯ 4.

Штрафы за все фолы, совершенные командой пробития, кроме помехи ловле мяча, пробитого ударом (Правило 6-4) во время розыгрыша свободным ударом или ударом из схватки, в которых мяч пересекает нейтральную зону (кроме попыток пробития филд-гола), [согласно правилам](#), исполняются либо с предыдущей точки, [как с базовой точки](#) (*Исключение:* Штрафом за фолы в зачетной зоне команды А является сейфти), либо с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде В (Правила 6-1-8 и 6-3-13).

Фолы, совершенные во время или после тачдауна, филд-гола или реализации

СТАТЬЯ 5.

- a. Фолы, совершенные защищающейся командой в течение попытки, результатом

которой стал тачдаун (не на реализации).

1. Исполнение 15-ярдовых штрафов за персональные фолы и фолы за неспортивное поведение переносятся на реализацию, последующий начальный удар или на следующий розыгрыш в дополнительных периодах на усмотрение команды, набравшей очки. Если после совершения фола начального удара не предполагается, исполнение штрафа переносится на реализацию.
 2. 5- и 10-ярдовые штрафы не могут быть перенесены на реализацию или последующий начальный удар. Такие штрафы отменяются согласно правилам, кроме случаев, когда исполнение штрафа становится возможным ввиду нелегального касания пробитого ударом мяча, совершенного в течение попытки.
(У.Р. 6-3-2:III-IV)
- b. Штрафами за помеху ловле в защите во время реализации с 3-ярдовой линии или ближе к голевой линии является половина расстояния до голевой линии. Если реализация успешна, то штраф отклоняется согласно правилам.
- c. Если фол(-ы) был(-и) совершен(-ы) после тачдауна и до объявления мяча готовым к игре на реализации, или во время розыгрыша завершившегося тачдауном был совершен фол на живом мяче, применяемый, как фол на мертвом мяче, исполнение штрафа переносится на реализацию, последующий начальный удар или следующий розыгрыш в дополнительных периодах на усмотрение команды, в отношении которой был совершен фол. **(У.Р. 3-2-3-V)**
- d. Штрафы за фолы на живом мяче во время розыгрышей филд-голом назначаются в соответствии с правилами. Чтобы получить очки за успешный филд-гол, Команда А должна отказаться от фолов, совершенных Командой В на живом мяче. Принимая штраф за фол Команды В на живом мяче, Команда А выбирает отмену заработанных при филд-голе очков и исполнение штрафа с предыдущей точки. Команда А может согласиться на набор очков и принять нарушение за персональные фолы или фолы за неспортивное поведение. В этом случае исполнение штрафа переносится на последующий начальный удар, или на точку последующего розыгрыша в дополнительных периодах. Штрафы за фолы на живом мяче, которые применяются, как фолы на мертвом мяче, а также фолы на мертвом мяче после попытки филд-голом, исполняются с точки окончания розыгрыша.
- e. Штрафы за фолы во время и после реализации назначаются в соответствии с Правилами 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 и 10-2-5-b **(У.Р. 3-2-3:VI-VII)**.
- f. Ярдовые штрафы за фолы, совершенные любой командой, не могут переносить сдерживающую линию свободного удара дальше 5-ярдовой линии этой команды. Штрафы, которые так или иначе предполагают помещение сдерживающей линии свободного удара позади 5-ярдовой линии, назначаются с точки последующего розыгрыша.

Утвержденное решение 10-2-5

Фолы во время тачдауна или филд-гола Команды А:

- I. Во время выноса игрока Команды А, завершившегося тачдауном, игрок Команды В совершает подсечку в игровом поле или зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может выбрать: перенести исполнение штрафа на реализацию, последующий начальный удар или на следующий розыгрыш в дополнительных периодах (Правило 10-2-5-a-1). [См. также 10-1-7]
- II. Команда В совершает персональный фол во время попытки Команды А, закончившейся тачдауном. Затем Команда А совершает фол после завершения розыгрыша, но до объявления

мяча готовым к игре на реализации. **РЕШЕНИЕ:** Команде А будут начислены очки за тачдаун. Команда А может выбрать между применением штрафа против Команды В на реализации, на последующем начальном ударе или на следующем розыгрыше в дополнительных периодах. После этого Команда В может выбирать между применением штрафа против Команды А на реализации, на последующем начальном ударе или на следующем розыгрыше в дополнительных периодах. Штрафные дистанции за описанные фолы на живом/мертвом мяче могут взаимно сократиться (Правило 10-2-5). [См. также 10-1-7]

- III. Во время выноса игрока Команды А, завершившегося тачдауном, игрок Команды В совершает задержку. После окончания розыгрыша Команда А совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются очки за тачдаун. Фол Команды В за задержку отменяется согласно правилам. Команда В может выбрать: перенести исполнение штрафа против Команды А на реализацию или на последующий начальный удар (Правила 10-2-5-а-2 и 10-2-5-с). [См. также 10-1-7]
- IV. Во время или после выноса игрока Команды А, завершившегося тачдауном, игрок Команды В наносит сопернику удар кулаком. На последующей реализации в момент снэпа игрок Команды В совершает офсайд. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются очки за тачдаун. Игрок Команды В дисквалифицируется за драку. Команда А может выбрать: перенести исполнение штрафа против Команды В на реализацию, на последующий начальный удар или на следующий розыгрыш в дополнительных периодах. В случае успешной реализации команда может повторить попытку после исполнения штрафа за офсайд (Правила 10-2-5 и 8-3-3-б). [См. также 10-1-7]
- V. Игрок Команды В совершает грубость против пасующего во время пасового розыгрыша, закончившегося тачдауном. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются очки за тачдаун. Команда А может выбрать: исполнить штраф против Команды В на реализации, на последующем начальном ударе или на следующем розыгрыше в дополнительных периодах. [См. также 10-1-7]
- VI. Команда В совершает офсайд во время успешной попытки филд-года. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может принять исполнение штрафа с предыдущей точки и повторить попытку, либо отклонить штраф и принять заработанные очки за филд-гол. [См. также 10-1-7]
- VII. Команда В совершает фол во время успешно пробитого филд-гола. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может выбрать: отказаться от набора очков и принять исполнение штрафа с предыдущей точки, или отклонить штраф и оставить набор очков. Команда А может согласиться на набор очков и принять штраф за персональный фол или фол за неспортивное поведение с исполнением штрафа на последующем начальном ударе, или с точки последующего розыгрыша в дополнительном периоде. [См. также 10-1-7]

Фолы после тачдауна Команды А:

- VIII. После окончания розыгрыша, закончившегося тачдауном, Команда А совершает фол. В свою очередь Команда В совершает фол в ходе последующей успешной реализации. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются очки за тачдаун. Команда В может выбрать: применить штраф против Команды А на реализации или на последующем начальном ударе. Команда А может принять штраф против Команды В и повторить попытку реализации. Исполнение штрафа за персональный фол Команды В может быть перенесен на последующий начальный удар или, в дополнительном периоде, быть исполнен с точки последующего розыгрыша. Штрафные ярды, исполнение которых перенесено на последующий начальный удар, могут взаимно сократиться. [См. также 10-1-7]
- IX. После окончания розыгрыша, закончившегося тачдауном, Команда А совершает фол. В свою очередь Команда В совершает фол после успешной реализации. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются очки за тачдаун. Команда В может выбрать: исполнить штраф против Команды А на реализации, на последующем начальном ударе или на следующем розыгрыше в дополнительных периодах. Штраф за фол Команды В после реализации будет исполнен на последующем начальном ударе или, в дополнительном периоде, с точки последующего розыгрыша. [См. также 10-1-7]

Фолы во время реализации без смены командного владения (за исключением фолов на живом мяче, расцениваемые как фолы на мертвом мяче, и фолов с потерей попытки):

- X. Команда В совершает фол во время успешной реализации. **РЕШЕНИЕ:** Команда В штрафуются, реализация переигрывается, или штраф отклоняется согласно правилам. Штрафы за персональный фол или фол за неспортивное поведение могут исполняться на последующем начальном ударе, или, в дополнительном периоде, с точки последующего розыгрыша (Правило 8-3-3-b-1). [См. также 10-1-7, 8-3-1, 8-3-3-b-1]
- XI. - Удален, *ввиду повтора предыдущего У.Р.* (Прим. ред.)
- XII. Во время результативной 1-очковой реализации с 3-ярдовой линии Команда В находится в офсайде. После объявления мяча мертвым Команда В совершает персональный фол. **РЕШЕНИЕ:** Если Команда А выбирает повтор попытки, штрафы за оба нарушения назначаются до сэпа (Правило 10-1-6). Если Команда А отклоняет штраф за офсайд и принимает заработанное очко, штраф за фол Команды В на мертвом мяче исполняется на последующем начальном ударе или, в дополнительном периоде, с точки последующего розыгрыша (Правило 8-3-5). [См. также 10-1-7, 8-3-1]
- XIII. Во время неуспешной 1-очковой реализации с 3-ярдовой отметки Команда А совершает нелегальный моушен. После объявления мяча мертвым Команда В совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Очевидно, что Команда В откажется от штрафа за фол Команды А. Штраф за фол Команды В будет перенесен на последующий начальный удар или, в дополнительном периоде, будет исполнен с точки последующего розыгрыша. [См. также 8-3-1, 8-3-5]
- Фолы между реализацией и последующим начальным ударом:*
- XIV. Любая из команд совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Штраф исполняется на последующем начальном ударе, если только реализация не была последним розыгрышем матча. [См. также 8-3-1, 8-3-5]
- XV. Обе команды совершают фол перед тем, как завершено исполнение штрафных санкций. **РЕШЕНИЕ:** Фолы отменяются. [См. также 8-3-1, 8-3-5]
- XVI. Штраф за фол Команды В после успешной реализации принят и будет исполнен на последующем начальном ударе, а затем:
1. Команда А совершает фолы после реализации. **РЕШЕНИЕ:** Штрафы будут исполнены в порядке совершения фолов с точки начального удара или, в дополнительном периоде, с точки последующего розыгрыша.
 2. Команда В совершает фолы после завершения реализации. **РЕШЕНИЕ:** Штрафы за оба фола исполняются в порядке их совершения с точки начального удара или, в дополнительном периоде, с точки последующего розыгрыша.
 3. Обе команды совершают фолы до завершения исполнения любого штрафа. **РЕШЕНИЕ:** Данные фолы отменяются. Штраф за первоначальный фол Команды В применяется с точки начального удара или, в дополнительном периоде, с точки последующего розыгрыша.

Процедуры исполнения штрафов, предполагающих сокращение половины расстояния

СТАТЬЯ 6.

Ни один ярдовый штраф, включая реализацию с 3-ярдовой линии или точки, находящейся ближе к голевой линии, не может составлять расстояние, превышающее половину расстояния от точки исполнения до голевой линии команды, совершившей фол
[Исключения: (1) Помеха ловле в защите во время розыгрыша из схватки, за исключением реализаций (Правила 7-3-8 и 10-2-5-b); и (2) На реализации помеха ловле в защите, когда сэп производится с точки, расположенной за пределами 3-ярдовой линии].

Особое исполнение штрафных санкций для фолов после окончания владения

СТАТЬЯ 7.

В дополнительном периоде или во время реализации фолы после смены командного владения предполагают особое исполнение штрафных санкций.

- a. Штрафы любой из команд отклоняются согласно правилам. (**Исключение:** Штрафы за персональные фолы, фолы за неспортивное поведение, персональные фолы на мертвом мяче и фолы на живом мяче, расцениваемые как совершенные на мертвом мяче, должны применяться с точки последующего розыгрыша.)
- b. Набор очков командой, которая совершила фол во текущего розыгрыша, должен быть отменен. (**Исключение:** Фолы на живом мяче, расцениваемые как совершенные на мертвом мяче.) (У.Р. 8-3-2-VII)
- c. Если обе команды совершают фол во время розыгрыша, и Команда В не совершала фолов до смены командного владения, то фолы сокращаются и попытка не переигрывается. При совершении фола во время реализации, реализация считается завершенной. (**Исключения:** Штрафы за персональные фолы, фолы за неспортивное поведение, персональные фолы на мертвом мяче, а также на живом мяче, применяемые, как на мертвом мяче, исполняются на последующем свободном ударе или следующем розыгрыше в дополнительных периодах. См. Правило 8-3-5.)

ПРАВИЛО 11

Судьи: Полномочия и обязанности

РАЗДЕЛ 1. Полномочия

СТАТЬЯ 1.

Полномочия судей начинаются за 60 минут до запланированного начального удара, а заканчиваются после того, как рефери объявляет счет финальным [S14].

РАЗДЕЛ 2. Обязанности

СТАТЬЯ 1.

Игра должна проводиться под контролем 4, 5, 6, 7 или 8 судей. Игра может проводиться под контролем 3 судей только в исключительных случаях, таких как травма или задержка судьи в пути.

СТАТЬЯ 2.

Судейские обязанности и механика подробно описаны в актуальном издании *Руководства по Судейству Американского Футбола (Manual of Football Officiating)*, опубликованного IAFOA. Судьи ответственны за знание и применение материала из Руководства.

ПРИМЕЧАНИЕ: Использование систем механики, которые охватывают работу бригад от 3 до 8 судей, имеют важное значение. Запрещены к использованию на международных соревнованиях руководства, которые охватывают лишь часть механики. Национальные федерации и судьи должны использовать стандартную механику в ответственных им играх, чтобы облегчить своим судьям переход между домашними и международными матчами (**Исключения:** США, Канада и Япония).

ПРАВИЛО 12

Судья видеоповтора

РАЗДЕЛ 1. Философия и обоснование

Философия

СТАТЬЯ 1.

Видеотехнологии становятся всё более доступными. IFABF убеждены, что эти технологии должны применяться при первой возможности, чтобы осуществлять поддержку полевым судьям в принятии правильных решений.

Обоснование

СТАТЬЯ 2.

Обоснование включает в себя следующие пункты:

- a. Современные радиотехнологии радиосвязи делают двустороннее общение между полевыми судьями и судьей видеоповтора намного проще. Мы бы хотели воспользоваться этим преимуществом.
- b. Современные технологии значительно упрощают использование видео. Повтор не должен ограничиваться лишь теми играми, у которых есть полноценное телевизионное освещение.
- c. Если на стадионе установлен экран, судьи на поле должны иметь возможность выбора ракурса для повтора, который будет показан на экране, при условии, что выбор между ракурсами не является предвзятым.
- d. Мы не хотим задерживать игру без необходимости, но со стороны фанатов и СМИ усиливается давление на судей, чтобы те фиксировали нарушения правильно.
- e. Мы должны убедиться, что повтор одинаково доступен для обеих команд — он не должен быть, к примеру, эксклюзивной возможностью для команды хозяев. ✕

РАЗДЕЛ 2. Полномочия судьи видеоповтора

Запрос пересмотра

СТАТЬЯ 1.

- a. По требованию любого судьи (включая судью видеоповтора), рефери матча может запросить пересмотр любого розыгрыша в рамках доступного перечня.
- b. Главный тренер может запросить пересмотр используя командный тайм-аут до следующего легального ввода мяча в игру.
 1. После окончания пересмотра:
 - (a) Если любое принятое до пересмотра решение на поле было изменено - командный тайм-аут не списывается.

- (b) Если принятое до пересмотра решение на поле не изменилось - командный тайм-аут списывается, и команда теряет право на запрос пересмотра до конца игры.
2. Если запрашиваемый видеоповтор розыгрыша не подлежит пересмотру (см. Правило 12-2-2), командный тайм-аут списывается, но за командой сохраняется право на запрос пересмотра.
 3. Главный тренер не может запрашивать видеоповтор, если его команда использовала все разрешенные тайм-ауты этой половины или дополнительного периода.
 4. Запрос на видеоповтор должен быть проигнорирован в случае утраты командой права на запрос или в случае использования всех командных тайм-аутов.
 5. Команда не может оспорить решение, из-за которого игра была остановлена, после того, как судья видеоповтора его уже принял. Однако, пока мяч не готов к игре, команда может оспорить отдельный аспект этого же розыгрыша, если эта часть розыгрыша не была учтена при первоначальном пересмотре момента судьей видеоповтора.
 6. Если команда оспаривает определенное решение, но в итоге изменено другое решение, команда не лишается своего тайм-аута и не теряет право на оспаривание.

Утвержденное решение 12-2-1

- | |
|---|
| <p>I. Команда запрашивает пересмотр определенного аспекта предыдущего розыгрыша. Этот аспект остается "за кадром", и её не видно на повторе. (a) Все остальные аспекты предыдущего розыгрыша остались без изменений. (b) Другой аспект предыдущего розыгрыша подвергся изменениям. РЕШЕНИЕ: (a) У команды списывается тайм-аут, и она теряет право на запрос пересмотра. (b) У команды не списывается тайм-аут, и у нее остаётся право на запрос пересмотра. Правило 12-2-1-b было придумано таким образом, чтобы избежать ситуаций, когда команда получает преимущество, постоянно запрашивая пересмотры аспектов розыгрышей, которые не попадают в кадр.</p> |
|---|

Розыгрыши, подлежащие пересмотру

СТАТЬЯ 2.

- а. Пересмотру подлежат лишь розыгрыши, в которых сомнение касается:
1. счета
 2. положение мяча относительно голевой линии
 3. смены владения
 4. фол находится в перечне фолов, которые явно подлежат пересмотру (Правило 12-2-3)
 5. дисквалификации
 6. определения статуса мяча (живой/мертвый, было ли касание), включая то, когда и/или где мяч или игрок вышел за пределы поля или оказался в зачетной зоне; какой игрок владеет мячом; является ли пас пасом назад или вперед; был ли мяч выброшен пасом или утерян в фамбле; является ли пас вперед принятым/непринятым
 7. был ли игрок, поймавший или подобранный утерянный в фамбле мяч, тем, кто совершил фамбл

8. был ли выполнен сигнал о свободной ловле или совершил ли игрок команды возврата продвижение после сигнала о свободной ловле
 9. местонахождения игрока в контексте правил о замене игроков, нелегального паса (включая умышленное избавление от мяча), нелегальные удары по мячу ногой и вкладки (фол может быть создан)
 10. положения мяча относительно первой попытки
 11. номера попытки во время серии попыток или перед новой серией
 12. статуса игровых часов
 13. любых очевидных ошибок, которые могут значительно повлиять на результат игры
- b. Пересмотр также может быть использован для определения, было ли выполнено действие, подлежащее пересмотру.
- c. При пересмотре конкретного момента игры, могут быть рассмотрены и другие аспекты, подлежащие пересмотру. Пересмотрены могут быть любые аспекты, по причине которых была остановлена игра.

Утвержденное решение 12-2-2

- I. При пересмотре розыгрыша для определения был ли пас принятым или непринятым, судья видеоповтора замечает персональный фол игрока A88. **РЕШЕНИЕ:** Фол для A88. Команда B может принять или отказаться от нарушения после того, как принято решение о том, был ли пас принят или нет.

II. Во время пересмотра судья видеоповтора наблюдает очевидное доказательство того, что игрока с мячом захватили, и его продвижение было остановлено до того, как мяч был утерян в фамбле. **РЕШЕНИЕ:** Результат розыгрыша будет изменен, и мёртвый установлен на точку, где продвижение игрока с мячом было остановлено. *В отличие от других правил американского футбола, решение о максимальном продвижении (или его отсутствии) подлежит пересмотру.*

Фолы, явно подлежащие пересмотру

СТАТЬЯ 3.

Розыгрыши из этого списка должны быть обязательно пересмотрены судьей видеоповтора, который в результате пересмотра может создать фол, если его не зафиксировали на поле, или отменить фол, зафиксированный полевым судьей.

- a. Фол, который влечет за собой штраф в 15 ярдов, включая помеху ловле.
- b. Любой фол во время розыгрыша, который заканчивается менее, чем за 2 минуты до конца игры или во время дополнительного периода.
- c. Игрок совершает пас вперед или вкладку мяча вперед, при этом находясь всем корпусом впереди от нейтральной зоны или побывав там до выполнения такого действия, или после смены владения.
- d. Игрок делает удар по мячу ногой, находясь впереди от нейтральной зоны.
- e. Блоки игрока Команды А до того, как он может касаться мяча во время короткого удара по мячу ногой.
- f. Количество игроков любой команды во время розыгрыша.
- g. Нелегальное касание паса вперед изначально легального принимающего, который вышел за пределы поля **или касание мяча, выброшенного пасом, изначально нелегальным принимающим.**

- h. Игрок Команды А, который вышел за пределы поля во время розыгрыша ударом по мячу ногой и вернулся в поле в течение этой попытки, а также, был ли такой игрок вытолкнут за пределы поля соперником.
- i. Игрок за пределами поля, касающийся нетронутого в поле мяча во время свободного удара.
- j. Пас вперед, который стал нелегальным, как второй пас вперед, после того как было изменено решение на поле по поводу паса назад.

Утвержденное решение 12-2-3

- 1. В течение последних 2-х минут игры или во время дополнительного периода судья видеоповтора пересматривает розыгрыш и видит очевидное доказательство совершения фальстарта до снэпа. (а) Команда А продвигает мяч на 3 ярда. (b) Команда А совершает фамбл мяча, и мяч подбирает Команда В. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (а) и (b) после пересмотра результат розыгрыша будет изменён. 5-ярдовый штраф будет исполнен, и Команда А сохранит владение.

Травмированные игроки

СТАТЬЯ 4.

Судья видеоповтора должен объявить тайм-аут по причине травмы, если видит травмированного игрока на поле, которого не заметили его полевые коллеги (Правило 3-3-5).

РАЗДЕЛ 3. Процедуры

Экипировка и персонал

СТАТЬЯ 1.

- a. Судья видеоповтора может использовать любую видеотехнику, которая доступна. Используемые источники видео должны быть определены судьей видеоповтора до начала матча.
- b. Когда повтор показывается на экране стадиона, судьи на поле могут просматривать его во время пересмотра и использовать доказательства оттуда, чтобы изменить решение. Это может включать в себя ситуации, когда во время матча нет судьи видеоповтора, но у рефери есть возможность запросить просмотр повтора.
- c. Пересмотр не может быть использован, если на матче нет судьи видеоповтора И решения о том, какие повторы показывать на экране стадиона, принимаются представителями только одной команды.

Запрос пересмотра

СТАТЬЯ 2.

- a. Пересмотр может быть запрошен остановкой игры в любое время до того, как мяч легально введен в игру, включая ситуации, когда у любого из судей есть положительные намерения запросить видеоповтор, даже если свисток или сигнал о запросе исходят после того, как мяч введен в игру снэпом или ударом по мячу.
- b. Пересмотр может быть запрошен в любой момент, когда судья уверен, что:
 - 1. Имеются объективные причины полагать, что в изначальном принятом решении на поле была допущена ошибка, и
 - 2. Розыгрыш подлежит пересмотру, и

3. Исход пересмотра может сыграть важную роль в изменении хода игры. Видеоповтор не должен быть использован, если это не повлечет за собой важные изменения в ходе игры, включая ситуации, когда применяется правило о запуске непрерывного отсчета игрового времени (Правило 3-3-2).
- c. Судья не должен запрашивать пересмотр в ситуации, когда это может дать одной из команд преимущество относительно времени (как игровых часов, так и часов розыгрыша).
- d. Количество пересмотров инициированных судьями неограничено, как и время, уделяемое на них. Тем не менее, судьи должны уважать длительность игры и не инициировать пересмотры, не играющие важной роли в матче.
- e. Дисквалификации могут быть пересмотрены в любой момент, т.к. от исхода зависит возможность игрока принять участие в следующем матче.

Критерии для изменения решения на поле

СТАТЬЯ 3.

- a. Если присутствует явное и неоспоримое доказательство того, что решение на поле было некорректным, или на повторе видно, что что-то произошло вне поля зрения судей или было ими не замечено, судья видеоповтора может предложить судьям на поле изменить их решение(-ия).
- b. Если присутствует какое-либо другое доказательство (например, не неоспоримое), судья видеоповтора должен проинформировать полевых судей о наличии такового и дать им возможность изменить решение на поле, если доказательство совместимо с тем, что видели судьи на поле. Судья видеоповтора не должен пренебрегать решениями своих коллег, он может давать им советы. Финальное решение должно оставаться за судьями на поле.
- c. Судья (обычно, это рефери) может действовать вместо любого другого судьи на поле, у которого нет возможности связаться с судьей видеоповтора.
- d. Когда по мнению судьи видеоповтора должен был быть объявлен фол, рефери может пренебречь этим мнением, если считает, что действие, описанное ему, не трактовалось бы, как фол, если бы оно было видно полевому судье. Судья видеоповтора должен руководствоваться такими же механиками и философиями, что судьи на поле.

Обмен информацией

СТАТЬЯ 4.

- a. Соответствующий судья должен повторить информацию, полученную от судьи видеоповтора, чтобы оба смогли убедиться в том, что информация была получена верно.
- b. Обычно полевой судья (или рефери от его лица) может попросить судью видеоповтора ответить на уточняющие вопросы.
- c. Если решение на поле изменено, судья видеоповтора должен предоставить рефери всю необходимую информацию по его запросу (номер следующей попытки, расстояние, ярдovou линию, позицию мяча, статус часов или его изменение) с целью продолжения игры при правильных условиях.
 1. Если судья видеоповтора не знает необходимой информации, могут быть использованы предположительные данные.

2. Если игровое время шло и было остановлено исключительно для пересмотра, должно быть добавлено не более 40 секунд, которые могли пройти после окончания предыдущего розыгрыша.
 3. Если в ситуации, когда до конца любой половины остается меньше 1 минуты, корректное решение не остановило игровые часы, то должно быть установлено то время, в которое мяч был признан мертвым по решению судьи видеоповтора. Рефери должен вычесть 10 секунд от игрового времени, которое запустится по его сигналу. Любая из команд может использовать свой тайм-аут, чтобы избежать списания времени.
 4. Если игровое время половины игры истекло, а часы должны были бы запуститься по сигналу рефери после завершения пересмотра, на часах должно остаться как минимум 3 секунды в тот момент, когда мяч нужно было объявить мертвым, чтобы была возможность восстановить игровое время. Если в такой момент часы показывали 2 или 1 секунду, то половина заканчивается, если только Команда А **не использует оставшийся тайм-аут**. (Эта не влияет на ситуации, когда часы остановились и не будут запущены до снэпа, например из-за неприятого паса или игрока с мячом, который вышел за пределы поля.)
 5. Если игровое время истекло в конце любой четверти либо во время попытки, в которой оно должно быть остановлено по правилу розыгрыша, когда мяч объявляется мертвым, либо после попытки по возможному запросу команды взять тайм-аут, судья видеоповтора может восстановить время. **В 4-й четверти это правило применяется только в ситуациях, когда разница в счёте составляет 8 очков или меньше (после тачдауна должны учитываться все возможные варианты исхода реализации).**
- d. После того, как пересмотр выполнен, рефери должен объявить, что:
1. решение на поле **подтверждено**, если видео подтверждает решение на поле;
 2. решение на поле **остается неизменным**, видео оказалось неубедительным;
 3. решение на поле **изменено**, а также причину и последствия решения, если после просмотра были выявлены ошибки.

Перечень штрафов

Судейские сигналы (см. страницы 221 - 223), номера относятся к пронумерованным иллюстрациям; П, Правило; Р, Раздел; С, Статья; Стр., Страница. Дополнительно к сигналам, обозначенным символом *, рефери должен также показать Сигнал 9.

#		Сигнал	П	Р	С	Стр.
ПОТЕРЯ ПОПЫТКИ						
1	Нелегальный удар из схватки	31*	6	3	10	113
2	Нелегальная вкладка мяча вперед	35*	7	1	6	128
3	Умышленный розыгрыш со свободным мячом	19*	7	1	7	129
4	Умышленный пас назад за пределы поля	35*	7	2	1	129
5	Нелегальный пас вперед, выполненный Командой А	35*	7	3	2	131
6	Умышленное избавление от мяча пасом вперед	36*	7	3	2	131
7	Нелегальное касание паса вперед игроком за пределами поля	16*	7	3	4	133
8	Нелегальное касание паса вперед	16*	7	3	11	141
9	Нелегальное отбивание свободного мяча	31*	9	4	1	181
10	Нелегальный пинок по мячу ногой	31*	9	4	4	182
ПОТЕРЯ 5 ЯРДОВ						
1	Изменение игрового покрытия с целью получения преимущества	27	1	2	9	25
2	Неправильная нумерация	23	1	4	2	28
3	Нарушение проведения жеребьевки	19	3	1	1	64
4	Нелегальная задержка игры	21	3	4	2	83
5	Продвижение мертвого мяча	21	3	4	2	83
6	Помехи сигналам команды нападения	21	3	4	2	83
7	Нарушение правил замены игроков	22	3	5	2	87
8	Задержка игры (замены)	21	3	5	2	87
9	Более 11 игроков в построении или во время розыгрыша (Команда А)	22	3	5	3	89
10	Более 11 игроков в построении или во время розыгрыша (Команда В)	22	3	5	3	89
11	Более 11 игроков в момент истечения часов розыгрыша	22	3	5	3	89
12	Введение мяча до того, как он готов к игре	19	4	1	4	95
13	Истечение часов розыгрыша	21	4	1	5	96

#		Сигнал	П	Р	С	Стр.
14	Нелегальное построение на свободном ударе	18, 19	6	1	2	103
15	Игрок за пределами поля во время свободного удара	19	6	1	2	103
16	Нелегальный выход за пределы поля игрока Команды А (свободный удар)	19	6	1	11	108
17	Команда А блокирует во время свободного удара	19	6	1	12	108
18	Выход мяча за пределы поля на свободном ударе [или 30-ярдовая опция]	19	6	2	1	108
19	Ответный удар по мячу	31	6	3	10	113
20	Нелегальный удар из схватки (также потеря попытки)	31*	6	3	10	113
21	Отметка места для удара по мячу с земли	19	6	3	10	113
22	Нелегальный выход за пределы поля игрока Команды А (удар из схватки)	19	6	3	12	114
23	Построение 3-на-1 линейных защиты во время филд-гола	19	6	3	14	115
24	Выполнение более 2 шагов после свободной ловли	21	6	5	2	122
25	Нелегальный снэп	19	7	1	1	122
26	Изменение позиции снэппера и мяча	19	7	1	3	123
27	Игроки команды А находятся вне 9-ярдовых отметок после того, как мяч готов к игре	19	7	1	3	123
28	Вторжение (нападение) во время снэпа	19	7	1	3	123
29	Фальстарт или симуляция начала розыгрыша	19	7	1	3	123
30	Игрок за пределами поля во время снэпа	19	7	1	4	125
31	Нелегальный моушен игрока нападения во время снэпа	20	7	1	4	125
32	Нелегальное построение	19	7	1	4	125
33	Нелегальное построение из-за исключения из правил о нумерации	19	7	1	4	125
34	Нелегальный шифт	20	7	1	4	125
35	Помеха сопернику или мячу	18	7	1	5	127
36	Игрок защиты продолжает движение в сторону бека	18	7	1	5	127
37	Резкие действия игроков защиты	21	7	1	5	127
38	Офсайд (защита)	18	7	1	5	127
39	Игрок защиты находится за пределами поля во время снэпа	19	7	1	5	127
40	Нелегальная вкладка мяча вперед (также потеря попытки)	35*	7	1	6	128
41	Умышленный розыгрыш со свободным мячом	19*	7	1	7	129

#		Сигнал	П	Р	С	Стр.
	(также потеря попытки)					
42	Умышленный пас назад за пределы поля (также потеря попытки)	35*	7	2	1	129
43	Прием снэпа игроком, находящимся на линии схватки	19	7	2	3	130
44	Нелегальный пас вперед, выполненный Командой А (также потеря попытки)	35*	7	3	2	131
45	Нелегальный принимающий в поле	37	7	3	10	140
46	Нелегальное касание паса вперед	16	7	3	11	141
47	Вбегание в кикера или холдера	30	9	1	16	166
48	Помеха игре со стороны игроков/персонала с бровки (также 15 ярдов)	29	9	2	5	175
49	Помеха захвата посредством сцепления игроков или помощь игроку с мячом	44	9	3	2	177
ПОТЕРЯ 10 ЯРДОВ						
1	Задержка начала игры/половины домашней командой	21	3	4	1	83
2	Нелегальный блок игроком, выполнившим сигнал свободной ловли	40	6	5	4	124
3	Нелегальное использование рук (нападение)	42	9	3	3	178
4	Задержка или нелегальный блок (нападение)	42	9	3	3	178
5	Сцепление рук	42	9	3	3	178
6	Нелегальное использование рук (защита) (первая попытка)	42	9	3	4	179
7	Задержка или нелегальный блок (защита) (первая попытка)	42	9	3	4	179
8	Нелегальный блок в спину	38	9	3	5	180
9	Нелегальное отбивание свободного мяча (также потеря попытки)	31*	9	4	1	181
10	Нелегальное отбивание паса назад	31	9	4	2	182
11	Выбивание мяча у игрока во владении	31	9	4	3	182
12	Нелегальный пинок по мячу ногой (также потеря попытки)	31*	9	4	4	182
ПОТЕРЯ 15 ЯРДОВ						
1	Маркировка мяча	27	1	3	3	27
2	Смена игрового номера (также дисквалификация)	27	1	4	2	28
3	Нелегальные цвета джерси	27	1	4	5	30
4	Нелегальные средства связи (также дисквалификация)	27, 47	1	4	10	35

#		Сигнал	П	Р	С	Стр.
5	Нелегальные средства связи (также дисквалификация)	27, 47	1	4	13	37
6	Команда не готова к игре в начале любой половины	21	3	4	1	83
7	Ускоренная замена для получения преимущества	27	3	5	2	87
8	Блок против кикера на свободном ударе	40	6	1	9	107
9	Нелегальное построение стенкой	27	6	1	10	107
10	Помеха возможности поймать мяч, пробитый ударом	33	6	4	1	119
11	Захват или блок игрока, выполнившего свободную ловлю	38	6	5	5	124
12	Помеха ловле в нападении	33	7	3	8	136
13	Помеха ловле в защите (первая попытка)	33	7	3	8	136
14	Персональный фол (первая попытка)	38	9	1	0	156
15	Удар соперника (первая попытка)	38	9	1	2	157
16	Подножка (первая попытка)	46	9	1	2	157
17	Таргетинг/акцентированный контакт короной шлема (первая попытка и дисквалификация)	24, 38, 47	9	1	3	157
18	Акцентированный контакт в область головы/шеи незащищенного игрока (первая попытка и дисквалификация)	24, 38, 47	9	1	4	158
19	Подсечка (первая попытка)	39	9	1	5	159
20	Блок ниже пояса (первая попытка)	40	9	1	6	160
21	Поздний удар (первая попытка)	38	9	1	7	162
22	Действие за пределами поля (первая попытка)	38	9	1	7	162
23	Фолы за контакт со шлемом/маской (первая попытка)	38, 45	9	1	8	162
24	Грубость против пасующего (первая попытка)	34	9	1	9	162
25	Чоп-блок (первая попытка)	41	9	1	10	164
26	Упор/прыжок (первая попытка)	38	9	1	11	164
27	Защитные ограничения	27	9	1	11	164
28	Атака игрока, очевидно находящегося вне игры (первая попытка)	38	9	1	12	165
29	Прыжок через игрока (первая попытка)	38	9	1	13	165
30	Нелегальный контакт со снайпером (первая попытка)	38	9	1	14	165
31	Захват за хомут (первая попытка)	25, 38	9	1	15	166
32	Грубость против кикера или холдера (первая попытка)	30, 38	9	1	16	166

#		Сигнал	П	Р	С	Стр.
33	Симуляция грубости или вбегания	27	9	1	16	166
34	Блок против кикера на свободном ударе	40	9	1	16	166
35	Продолжение участия в игре без шлема (первая попытка)	38	9	1	17	168
36	Блок со слепой стороны (первая попытка)	38	9	1	18	168
37	Неспортивное поведение (первая попытка)	27	9	2	1	168
38	Нецензурная или ненормативная лексика	27	9	2	1	168
39	Лицо, нелегально находящееся на поле	27	9	2	1	168
40	Провокация ответной агрессии	27	9	2	1	168
41	Игрок, не возвращающий мяч судье	27	9	2	1	168
42	Лица, покидающие командную зону	27	9	2	1	168
43	Излишний шум людей, подлежащих действию правил	27	9	2	1	168
44	Соккрытие мяча	27	9	2	2	172
45	Симуляция замены	27	9	2	2	172
46	Экипировка для дезориентации соперника	27	9	2	2	172
47	Необычное действие или речевая команда с целью дезориентации соперника	27	9	2	2	172
48	Симуляция травмы с целью дезориентации судей или соперников	27	9	2	2	172
49	Более одного игрока под одним номером	27	9	2	4	175
50	Умышленный контакт с судьей (также дисквалификация)	27	9	2	4	175
51	Помеха игре со стороны игроков/персонала с бровки (также 5 ярдов)	27	9	2	5	175
52	Физическая помеха судье	27, 47	9	2	5	175
53	Драка (первая попытка) (также дисквалификация)	27, 38, 47	9	5	1	183
ПОТЕРЯ ПОЛОВИНЫ РАССТОЯНИЯ ДО ГОЛЕВОЙ ЛИНИИ						
1	Если ярдовый штраф превышает половину расстояния (кроме помехи ловле в защите)	-	10	2	6	195
МЯЧ КОМАНДЫ НАПАДЕНИЯ СТАВИТСЯ НА ТОЧКУ ФОЛА						
1	Помеха ловле в защите (если штраф менее 15 ярдов) (первая попытка)	33	7	3	8	136
КОМАНДНЫЙ ТАЙМ-АУТ ЗА НАРУШЕНИЕ						
1	Нелегальные номера на джерси	23	1	4	5	30
2	Совещание с главным тренером	21	3	3	4	77

#		Сигнал	П	Р	С	Стр.
3	Запрос главного тренера на пересмотр повтора	21	12	2	1	198
	НАРУШЕНИЕ					
1	Нелегальное касание мяча после свободного удара игроками команды пробития	16	6	1	3	105
2	Нелегальное касание мяча после удара из схватки игроками команды пробития	16	6	3	2	110
3	Исключение из правил отбивания мяча, пробитого ударом из схватки	16	6	3	11	113
	ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ					
1	Нелегальные средства связи	27	1	4	10	35
2	Нелегальные средства связи	27	1	4	13	37
3	Грубые фолы	27	9	1	1	156
4	Таргетинг/акцентированный контакт короной шлема	38	9	1	3	157
5	Акцентированный контакт в область головы/шеи незащищенного игрока	38	9	1	4	158
6	Умышленный контакт с судьей	47	9	2	4	175
7	Два фолы за неспортивное поведение	47	9	2	6	176
8	Драка	47	9	5	1	183
	АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПЕРВАЯ ПОПЫТКА (ФОЛЫ В ЗАЩИТЕ)					
1	Помеха ловле в защите	33	7	3	8	136
2	Помеха ловле в защите (есть штраф менее 15 ярдов)	33	7	3	8	136
3	Персональный фол	38	9	1	0	156
4	Удар соперника	38	9	1	2	157
5	Подножка	46	9	1	2	157
6	Таргетинг/акцентированный контакт короной шлема (также дисквалификация)	24, 38, 47	9	1	3	157
7	Акцентированный контакт в область головы/шеи незащищенного игрока (также дисквалификация)	24, 38, 47	9	1	4	158
8	Подсечка	39	9	1	5	159
9	Блок ниже пояса	40	9	1	6	160
10	Поздний удар	38	9	1	7	162
11	Действие за пределами поля	38	9	1	7	162
12	Фолы за контакт со шлемом/маской	38, 45	9	1	8	162
13	Грубость против пасующего	34	9	1	9	162
14	Чоп-блок	41	9	1	10	164

#		Сигнал	П	Р	С	Стр.
15	Упор/прыжок	38	9	1	11	164
16	Атака игрока, очевидно находящегося вне игры	38	9	1	12	165
17	Прыжок через игрока	38	9	1	13	165
18	Нелегальный контакт со снайпером	38	9	1	14	165
19	Захват за хомут	25, 38	9	1	15	166
20	Грубость против кикера или холдера	30, 38	9	1	16	166
21	Продолжение участия в игре без шлема	38	9	1	17	168
22	Блок со слепой стороны	38	9	1	18	168
23	Неспортивное поведение	27	9	2	1	168
24	Нелегальное использование рук (защита)	42	9	3	4	179
25	Задержка или нелегальный блок (защита)	42	9	3	4	179
26	Драка (также дисквалификация)	27, 38, 47	9	5	1	183
НА УСМОТРЕНИЕ РЕФЕРИ						
1	Штраф за нечестные тактики	-	9	2	3	174
В СПОРНЫХ СИТУАЦИЯХ						
1	Блок ниже пояса	-	2	3	2	39
2	Блок в спину	-	2	3	4	39
3	Ловля, подбор или перехват не завершены / не выполнены	-	2	4	3	41
4	Мяча коснулись случайно, а не отбили	-	2	11	3	45
5	Мяча не касались во время удара или паса вперед	-	2	11	4	45
6	Мяча коснулись случайно, а не пнули	-	2	16	1	48
7	Скорее пас вперед, чем пас назад	-	2	19	2	51
8	Скорее пас вперед, а не фамбл	-	2	19	2	51
9	Пас вперед ловимый	-	2	19	4	52
10	Игрок незащищенный	-	2	27	14	58
11	Остановка часов по причине травмы	-	3	3	5	78
12	Максимальное продвижение остановлено	-	4	1	3	93
13	Помеха ловле мяча, пробитого ударом	-	6	4	1	119
14	Пас вперед ловимый	-	7	3	8	136
15	Скорее тачбек, а не сейфти	-	8	5	1	150
16	Игрок проворачивает, тянет или вращает за маску (отверстие в шлеме)	-	9	1	8	162
17	Скорее грубость против кикера, а не вбегание	-	9	1	16	166

Перечень кодов фолов

По коду:

Код	Фол	
APS	Изменение игрового покрытия	
ATR	Помощь бегущему	
BAT	Нелегальное отбивание	
CLT	Нелегальные бутсы	
DEH	Задержка, защита	
DOD	Задержка игры, защита	
DOF	Офсайд, защита	
DOG	Задержка игры, нападение	
DPI-AB	Помеха ловле, защита, рука-шлагбаум	НОВОЕ 2023
DPI-CO	Помеха ловле, защита, подрезание	НОВОЕ 2023
DPI-GR	Помеха ловле, защита, захват и ограничение	НОВОЕ 2023
DPI-HT	Помеха ловле, защита, захват и разворот	НОВОЕ 2023
DPI-NPB	Помеха ловле, защита, игра не в мяч	НОВОЕ 2023
DPI-PTO	Помеха ловле, защита, игра сквозь соперника	НОВОЕ 2023
DSH	Задержка игры, начало половины	
DSQ	Дисквалификация	
ENC	Вторжение (нападение)	
FGT	Драка	
FST	Фальстарт	
IBB	Нелегальный блок в спину	
IBK	Нелегальный блок во время удара по мячу ногой	
IBP	Нелегальный пас назад	
IDP	Нелегальный принимающий в поле	
IFD	Нелегальное построение, защита (3-на-1)	
IFH	Нелегальная вкладка вперед	
IFK	Нелегальное построение на свободном ударе	
IFP	Нелегальный пас вперед	
IJY	Нелегальные джерси	
IKB	Нелегальный пинок по мячу	
ILF	Нелегальное построение	

Код	Фол	
ILM	Нелегальный моушен	
ING	Умышленное избавление от мяча	
IPN	Неправильная нумерация	
IPR	Нелегальная процедура	
ISH	Нелегальный шифт	
ISP	Нелегальный снэп	
ITP	Нелегальное касание паса вперед	
IUN	Нелегальное использование рук	
IWK	Нелегальное построение стенкой на свободном ударе	
KCI	Помеха ловле мяча, пробитого ударом	
KIK	Нелегальный удар	
KOB	Мяч за пределами поля на свободном ударе	
OBK	Игрок за пределами поля во время удара	
OFH-GR	Задержка, нападение, захват и ограничение	НОВОЕ 2023
OFH-HR	Задержка, нападение, захват и разворот	НОВОЕ 2023
OFH-TD	Задержка, нападение, опрокидывание	НОВОЕ 2023
OFK	Офсайд, свободный удар	
OPI-BK	Помеха ловле, нападение, блокирование	НОВОЕ 2023
OPI-DT	Помеха ловле, нападение, движение сквозь	НОВОЕ 2023
OPI-PK	Помеха ловле, нападение, подбор (“пик-плей”)	НОВОЕ 2023
OPI-PO	Помеха ловле, нападение, отталкивание	НОВОЕ 2023
PF-BBW	Персональный фол, блок ниже пояса	
PF-BOB	Персональный фол, блок за пределами поля	
PF-BTH	Персональный фол, удар в голову	
PF-CHB	Персональный фол, чоп-блок	
PF-CLP	Персональный фол, подсечка	
PF-FMM	Персональный фол, захват за маску	
PF-HCT	Персональный фол, захват за хомут	
PF-HDR	Персональный фол, удар незащищенного принимающего	
PF-HTF	Персональный фол, руки в лицо	
PF-HUR	Персональный фол, прыжок через игрока	

Код	Фол	
PF-ICS	Персональный фол, нелегальный контакт со снэппером	
PF-LEA	Персональный фол, прыжок/упор	
PF-LHP	Персональный фол, поздний удар/свалка	
PF-LTO	Персональный фол, поздний удар за пределами поля	
PF-OTH	Персональный фол, другое	
PF-RFK	Персональный фол, грубость против кикера (свободный удар)	
PF-RTH	Персональный фол, грубость против холдера	
PF-RTK	Персональный фол, грубость против кикера	
PF-RTP	Персональный фол, грубость против пасующего	
PF-SKE	Персональный фол, удар кулаком/коленом/локтем	
PF-TGB	Персональный фол, таргетинг (Правила 9-1-3 и 9-1-4)	НОВОЕ 2023
PF-TGC	Персональный фол, таргетинг (корона шлема)	НОВОЕ 2023
PF-TGD	Персональный фол, таргетинг (незащищенный игрок)	НОВОЕ 2023
PF-TRP	Персональный фол, подножка	
PF-UNR	Персональный фол, излишняя грубость	
RNH	Вбегание в холдера	
RNK	Вбегание в кикера	
SLI	Помеха с бровки, 5 ярдов	
SLM	Помеха с бровки, 15 ярдов	
SLW	Помеха с бровки, предупреждение	
SUB	Нелегальная замена	
UC-2PN	Неспортивное поведение, два игрока с одинаковым номером	
UC-ABL	Неспортивное поведение, оскорбительная лексика	
UC-BCH	Неспортивное поведение, бровка	
UC-DBS	Неспортивное поведение, толчок на мёртвом мяче	НОВОЕ 2023
UC-DEA	Неспортивное поведение, отложенное/чрезмерное действие	
UC-FCO	Неспортивное поведение, грубый контакт с судьей	
UC-RHT	Неспортивное поведение, снятие шлема	
UC-SBR	Неспортивное поведение, симуляция грубой игры против себя	
UC-STB	Неспортивное поведение, бросок мяча	

Код	Фол
UC-TAU	Неспортивное поведение, насмешка/провокация
UC-UNS	Неспортивное поведение, другое
UFA	Нечестные действия
UFT	Нечестные тактики

По фолу:

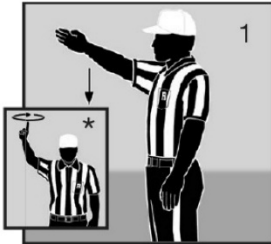
Код	Фол	
RNK	Вбегание в кикера	
RNH	Вбегание в холдера	
ENC	Вторжение (нападение)	
DSQ	Дисквалификация	
FGT	Драка	
DOD	Задержка игры, защита	
DOG	Задержка игры, нападение	
DSH	Задержка игры, начало половины	
DEH	Задержка, защита	
OFH-GR	Задержка, нападение, захват и ограничение	НОВОЕ 2023
OFH-HR	Задержка, нападение, захват и разворот	НОВОЕ 2023
OFH-TD	Задержка, нападение, опрокидывание	НОВОЕ 2023
OBK	Игрок за пределами поля во время удара	
APS	Изменение игрового покрытия	
KOB	Мяч за пределами поля на свободном ударе	
IFH	Нелегальная вкладка вперед	
SUB	Нелегальная замена	
IPR	Нелегальная процедура	
IUH	Нелегальное использование рук	
ITP	Нелегальное касание паса вперед	
BAT	Нелегальное отбивание	
ILF	Нелегальное построение	
IFK	Нелегальное построение на свободном ударе	
IWK	Нелегальное построение стенкой на свободном ударе	
IFD	Нелегальное построение, защита (3-на-1)	
CLT	Нелегальные бутсы	

Код	Фол	
IY	Нелегальные джерси	
IBV	Нелегальный блок в спину	
IBK	Нелегальный блок во время удара по мячу ногой	
ILM	Нелегальный моушен	
IFP	Нелегальный пас вперед	
IBP	Нелегальный пас назад	
IKB	Нелегальный пинок по мячу	
IDP	Нелегальный принимающий в поле	
ISP	Нелегальный снэп	
KIK	Нелегальный удар	
ISH	Нелегальный шифт	
IPN	Неправильная нумерация	
UC-BCH	Неспортивное поведение, бровка	
UC-STB	Неспортивное поведение, бросок мяча	
UC-FCO	Неспортивное поведение, грубый контакт с судьей	
UC-2PN	Неспортивное поведение, два игрока с одинаковым номером	
UC-UNS	Неспортивное поведение, другое	
UC-TAU	Неспортивное поведение, насмешка/провокация	
UC-ABL	Неспортивное поведение, оскорбительная лексика	
UC-DEA	Неспортивное поведение, отложенное/чрезмерное действие	
UC-SBR	Неспортивное поведение, симуляция грубой игры против себя	
UC-RHT	Неспортивное поведение, снятие шлема	
UC-DBS	Неспортивное поведение, толчок на мёртвом мяче	НОВОЕ 2023
UFA	Нечестные действия	
UFT	Нечестные тактики	
DOF	Офсайд, защита	
OFK	Офсайд, свободный удар	
PF-BOB	Персональный фол, блок за пределами поля	
PF-BBW	Персональный фол, блок ниже пояса	
PF-RTK	Персональный фол, грубость против кикера	

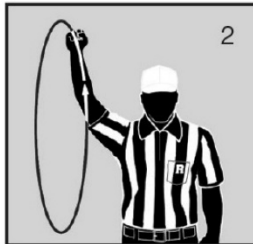
Код	Фол	
PF-RFK	Персональный фол, грубость против кикера (свободный удар)	
PF-RTP	Персональный фол, грубость против пасующего	
PF-RTH	Персональный фол, грубость против холдера	
PF-OTH	Персональный фол, другое	
PF-FMM	Персональный фол, захват за маску	
PF-HCT	Персональный фол, захват за хомут	
PF-UNR	Персональный фол, излишняя грубость	
PF-ICS	Персональный фол, нелегальный контакт со снайпером	
PF-TRP	Персональный фол, подножка	
PF-CLP	Персональный фол, подсечка	
PF-LTO	Персональный фол, поздний удар за пределами поля	
PF-LHP	Персональный фол, поздний удар/свалка	
PF-HUR	Персональный фол, прыжок через игрока	
PF-LEA	Персональный фол, прыжок/упор	
PF-HTF	Персональный фол, руки в лицо	
PF-TGC	Персональный фол, таргетинг (корона шлема)	НОВОЕ 2023
PF-TGD	Персональный фол, таргетинг (незащищенный игрок)	НОВОЕ 2023
PF-TGB	Персональный фол, таргетинг (Правила 9-1-3 и 9-1-4)	НОВОЕ 2023
PF-BTH	Персональный фол, удар в голову	
PF-SKE	Персональный фол, удар кулаком/коленом/локтем	
PF-HDR	Персональный фол, удар незащищенного принимающего	
PF-CHB	Персональный фол, чоп-блок	
KCI	Помеха ловле мяча, пробитого ударом	
DPI-GR	Помеха ловле, защита, захват и ограничение	НОВОЕ 2023
DPI-NT	Помеха ловле, защита, захват и разворот	НОВОЕ 2023
DPI-NPB	Помеха ловле, защита, игра не в мяч	НОВОЕ 2023
DPI-PTO	Помеха ловле, защита, игра сквозь соперника	НОВОЕ 2023
DPI-CO	Помеха ловле, защита, подрезание	НОВОЕ 2023
DPI-AB	Помеха ловле, защита, рука-шлагбаум	НОВОЕ 2023
OPI-BK	Помеха ловле, нападение, блокирование	НОВОЕ 2023
OPI-DT	Помеха ловле, нападение, движение сквозь	НОВОЕ 2023

Код	Фол	
OPI-PO	Помеха ловле, нападение, отгалкивание	НОВОЕ 2023
OPI-PK	Помеха ловле, нападение, подбор (“пик-плей”)	НОВОЕ 2023
SLM	Помеха с бровки, 15 ярдов	
SLI	Помеха с бровки, 5 ярдов	
SLW	Помеха с бровки, предупреждение	
ATR	Помощь бегущему	
ING	Умышленное избавление от мяча	
FST	Фальстарт	

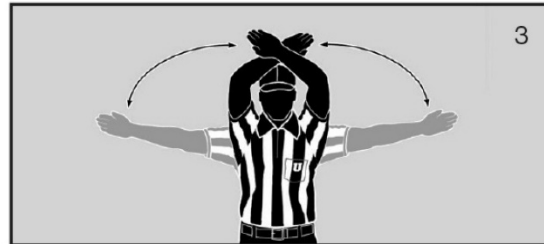
Судейские сигналы



1
Готов к игре, *Попытка без учета времени



2
Запуск часов



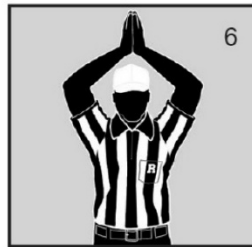
3
Остановка часов



4
ТВ/Радио тайм-аут



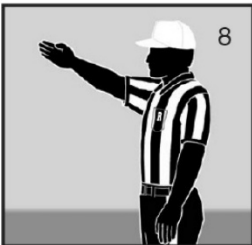
5
Тачдаун
Филд-гол



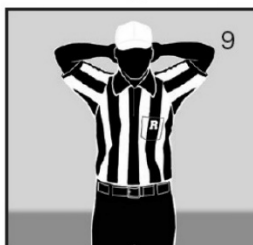
6
Сейфти



7
Фол на мертвом мяче/
тачбек (помахать из стороны в сторону)



8
Первая попытка



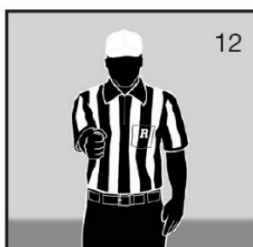
9
Потеря попытки



10
Непринятый пас/неуспешная реализация или филд-гол/штраф отклонен/ решение отложено (на жербыевке)



11
Легальное касание



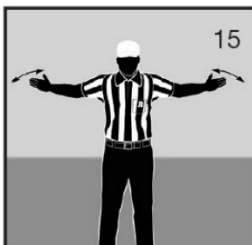
12
Непреднамеренный свисток



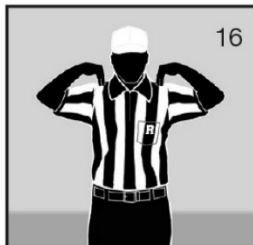
13
Отмена флага



14
Конец четверти/
дополнит. периода



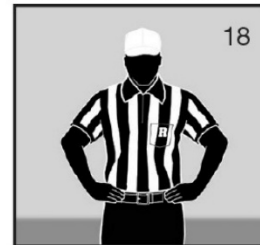
15
Предупреждение бровке



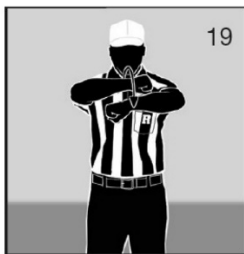
16
Нелегальное касание



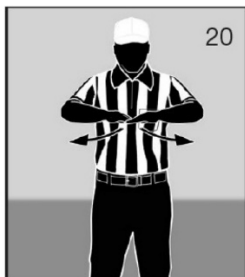
17
Неловимый пас



18
Офсайд В/Офсайд А или В на свободном ударе



19
Фальстарт/Вторжение А
Нелегальное построение



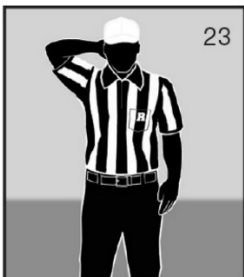
20
Нелегальный моушен (1 рука), Нелегальный шифт (2 руки)



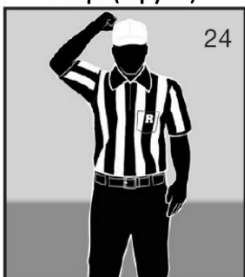
21
Задержка игры



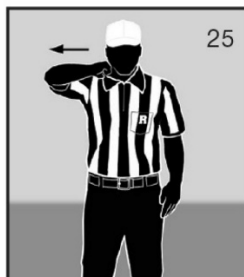
22
Нарушение правил замены



23
Нарушение правил об экипировке



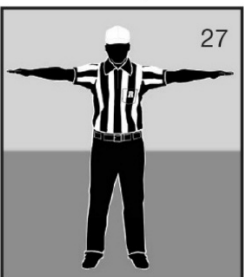
24
Таргетинг



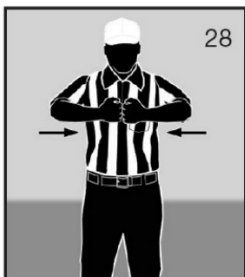
25
Захват за хомут



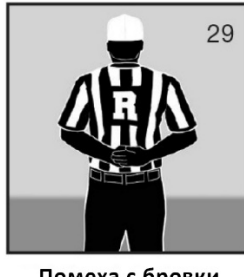
26
Контакт со шлемом или маской



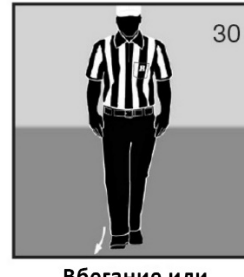
27
Неспортивное поведение



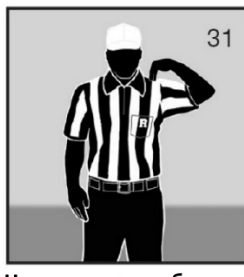
28
Нелегальный блок со слепой стороны



29
Помеха с бровки (Примечание: лицом к пресс-боксу)



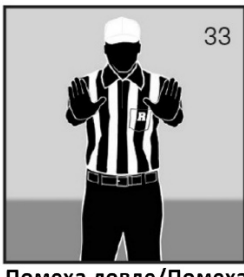
30
Вбегание или грубость против кикера



31
Нелегальное отбивание или пинок по мячу (если пинок - указать на ногу)



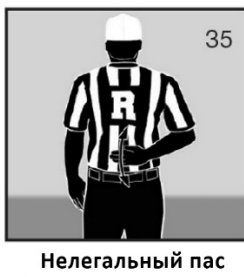
32
Нелегальный сигнал свободной ловли



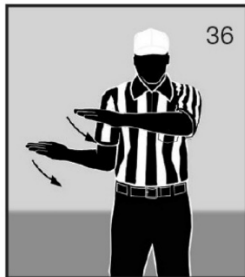
33
Помеха ловле/Помеха ловле мяча, пробитого ударом ноги



34
Грубость против пасующего



35
Нелегальный пас
Нелегальная вкладка вперед (Примечание: лицом к пресс-боксу)



36
Нелегальное избавление от мяча



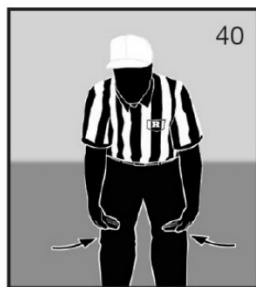
37
Нелегальный принимающий в поле



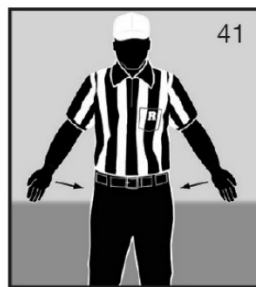
38
Персональный фол



Подсечка



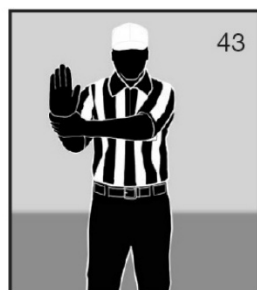
Блок ниже пояса
Нелегальный блок



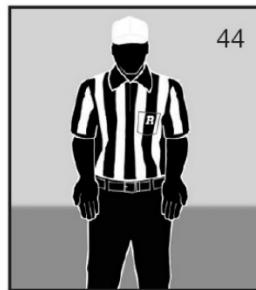
Чоп-блок



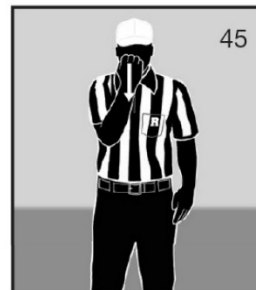
Задержка игрока
Создание помехи
Нелегальное
использование рук



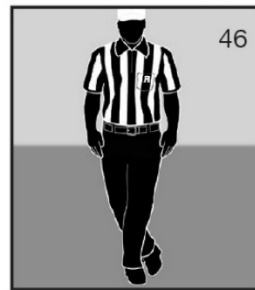
Нелегальный блок
в спину



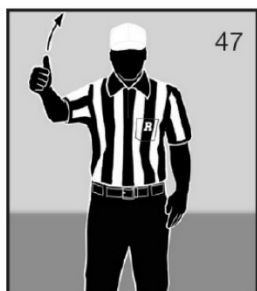
Помощь игроку с
мячом; Помеха
сцеплением игроков



Захват за маску
или за техническое
отверстие в шлеме



Подножка



Дисквалификация/
Удаление

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Руководство для судей на случай серьезной травмы игрока

1. Игроки и тренеры должны пройти и находиться в зоне скамейки запасных. Направьте игроков и тренеров в эту зону. Обеспечьте возможность надлежащего зрительного контакта между медицинским персоналом и персоналом службы экстренной помощи.
2. Постарайтесь держать игроков на значительном расстоянии от серьезно травмированного игрока или игроков.
3. Не позволяйте какому-либо игроку переворачивать травмированного игрока.
4. Не позволяйте игрокам оказывать помощь партнеру по команде, который лежит на поле, то есть снимать шлем или подбородный ремень или пытаться облегчить дыхание игрока, приподнимая его за талию.
5. Не позволяйте игрокам вытаскивать травмированного партнера по команде или оппонента из кучи.
6. Как только медицинский персонал приступает к оказанию помощи травмированному игроку, все члены судейской бригады должны осуществлять контроль за общей обстановкой на игровом поле и персоналом команд и обеспечивать медицинскому персоналу возможность выполнять работу без остановок или вмешательства со стороны.
7. Необходимо соответствующим образом контролировать, чтобы игроки и тренеры воздержались от советов спортивным врачам или врачам команды относительно медицинских услуг или не отнимали их время на оказание таких услуг.

Примечание: судьи должны быть достаточно хорошо осведомлены относительно расположения технических средств персонала службы экстренной помощи на всех стадионах.

(Комитет NCAA по правилам американского футбола выражает признательность Национальной футбольной лиге за усовершенствование данного руководства).

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Руководство для судей и административного персонала по технике безопасности во время грозы

В данном приложении содержится информация для лиц, ответственных за принятие решений о приостановке и возобновлении игр в зависимости от наличия молний.

Молния является самым широко распространенным и опасным метеорологическим явлением, которое может повлиять на соревнования. По данным Национального управления океанических и атмосферных исследований (NOAA) на территории США каждый год от ударов молнии погибает 60-70 человек и вдвое больше получают травмы. В то время как вероятность попасть под удар молнии в обычное время невысока, вероятность этого значительно возрастает во время грозы и в условиях отсутствия надлежащих мер безопасности.

Основными мерами по обеспечению безопасности от удара молнии являются обучение и предотвращение. Данное руководство по безопасности является отличным образовательным ресурсом. Ответственные лица должны внедрять меры по предотвращению ударов молнии задолго до каких-либо спортивных мероприятий или тренировок посредством своего упреждающего подхода и наличия у них плана обеспечения безопасности от ударов молнии. Следующие шаги рекомендованы NCAA и NOAA для минимизации угрозы удара молнии:

1. Назначьте ответственного за мониторинг опасных погодных условий и принятием решения относительно удаления команды или отдельных лиц с территории спортивного комплекса. Правила безопасности должны включать в себя запланированные указания для участников и зрителей, назначение 30-секундных сигналов и сигналов тревоги, соответствующих знаков и назначение более безопасных мест для укрытия от ударов молнии.
2. Проводите мониторинг прогнозов погоды всех дней, на которые назначена тренировка или спортивное мероприятие. Будьте хорошо осведомлены относительно возможных гроз, которые могут начаться во время запланированных спортивных событий или тренировок. Информация о погоде может быть получена из множества источников: телевизионных новостей, интернета, кабельных и спутниковых каналов погоды или сайта национальной метеорологической службы (www.weather.gov).
3. Будьте информированы относительно выпускаемых национальной метеорологической службой предупреждений (watch и warning) и признаков надвигающейся грозы, таких как сильные ветры или темнеющее небо. «Watch» означает, что сложившиеся в данный момент условия способствуют формированию неблагоприятных метеоусловий, в то время как «warning» означает, что неблагоприятные метеоусловия уже сложились в

данном районе и все должны принять соответствующие меры предосторожности. Радио погоды NOAA особенно полезно в предоставлении подобной информации.

4. Знайте, где находится ближайшее к игровой площадке или полю «безопасное здание или место» и сколько времени требуется для того, чтобы добраться туда. «Безопасное здание или место» определяется как:
 - a. Любое здание, занимаемое или часто используемое людьми, то есть здание с водопроводной системой и/или электрической проводкой, которые могут служить для заземления. Избегайте использования душа или сантехники, а также пользования электроприборами во время грозы.
 - b. В условиях отсутствия крепкого часто используемого здания любой автомобиль с жесткой металлической крышей (не кабриолет и не машина для гольфа) является мерой обеспечения безопасности. Жесткая металлическая крыша и корпус, а не резиновые колеса, защищают пассажиров посредством рассеивания тока молнии по автомобилю, тем самым защищая пассажиров. Важно не касаться железных частей автомобиля. Для таких целей в рамках некоторых спортивных мероприятий арендуются школьные автобусы, использующиеся как безопасные места для размещения вокруг открытых треков или полей.
5. Уровень угрозы молнии должен быть повышен вместе с первой вспышкой, звуком грома и/или другими признаками, такими как растущая скорость ветра или темнеющее небо. Вышеупомянутые признаки должны быть первым сигналом тревоги для лиц, ответственных за проведение спортивного мероприятия.

Специалисты по мерам защиты от молний рекомендуют в случае, если вы слышите гром, начать готовиться к эвакуации, а если видите молнию – то рассмотреть вариант приостановки мероприятия и отхода к безопасным местам.

Следующие инструкции по технике безопасности во время грозы были разработаны при содействии экспертов по безопасности во время грозы. Разработайте свой комплекс мер обеспечения безопасности с учетом местных потребностей в мерах безопасности, погодных условий и типов гроз.

- a. Как минимум эксперты советуют, чтобы к тому моменту, как наблюдатель зафиксирует 30-секундный промежуток между молнией и соответствующим ей раскатом грома, все присутствующие покинули спортивное мероприятие и находились в безопасных местах.
- b. Обратите внимания, что во время спортивного мероприятия может быть сложно расслышать гром, особенно на стадионе с большим количеством человек. Выполняйте свой план по обеспечению безопасности во время грозы с учетом данного обстоятельства.
- c. Безоблачное небо и отсутствие дождя не гарантируют отсутствия ударов молнии. Как минимум 10% ударов молний случаются в условиях безоблачного неба и отсутствия дождя, в особенности во время летних гроз. Молния может ударять (часто так и происходит) в 16 и более километрах от дождевого потока.
- d. Используйте проводную телефонную связь только в чрезвычайных ситуациях. Известны случаи гибели людей, которые пользовались проводной связью во время грозы. Мобильные или беспроводные телефоны являются безопасной альтернативой

проводных телефонов, в особенности, если пользователь и антенна находятся внутри безопасного здания или места и выполняются прочие меры предосторожности.

- e. Эксперты по безопасности рекомендуют продолжать спортивное мероприятие спустя не менее 30 минут после последней молнии и раската грома. Если молния видна без звука грома, она может быть вне пределов досягаемости, и, следовательно, с меньшей вероятностью представлять угрозу. Помните, что в ночное время молнию видно гораздо дальше, нежели днем, поскольку она подсвечивает облака изнутри. Большое расстояние может означать, что молния не представляет серьезной угрозы. В ночное время для принятия решения о приостановке спортивного мероприятия на 30 минут руководствуйтесь как звуком грома, так и вспышкой молнии.
- f. Люди, пораженные ударом молнии, не несут электрического заряда. Следовательно, искусственное дыхание и непрямой массаж сердца не являются угрозой для выполняющего их человека. По возможности пациент должен быть перемещен в безопасное место до выполнения вышеуказанной процедуры. Жертвы удара молнии, которые демонстрируют признаки остановки дыхания или сердца, нуждаются в срочной медицинской помощи. Немедленный и интенсивный непрямой массаж сердца и искусственное дыхание - эффективный метод спасения жертв попадания молнии.

Автоматические внешние дефибрилляторы (АВД) стали широко используемым, безопасным и эффективным средством восстановления сердцебиения. Запланированный доступ к ранней дефибрилляции должен быть частью вашего плана на случай чрезвычайной ситуации. Однако непрямой массаж сердца и искусственное дыхание не должны откладываться для поисков АВД.

Примечание: Наблюдатели за погодой, прогнозы погоды в реальном времени и приборы метеорологического предупреждения могут использоваться в процессе принятия решения о приостановке игры, эвакуации и возобновлении игры.

Опасные места

Риск удара молнии во время грозы выше на открытом месте, нежели внутри помещения. Небольшие крытые участки не обеспечивают безопасности в случае удара молнии. Укрытия в земле, дождевые навесы, навесы для игры в гольф и пикников, даже если они соответствующим образом заземлены для безопасности конструкции, чаще всего соответствующим образом не защищены от последствий удара молнии и вспышек молнии сбоку. Обычно они очень небезопасны и могут лишь увеличить риск получения увечий от молнии. Другие опасные места включают районы, связанные с или находящиеся рядом с прожекторными столбами, вышками и заборами, которые могут передать удар находящимся поблизости людям. Также опасным считается место, в котором человек оказывается самым высоким объектом на местности.

Адаптировано IFAF на основе руководства NSAA.

ПРИЛОЖЕНИЕ С

Сотрясения головного мозга

Сотрясение головного мозга - травма головного мозга, которая может возникать от нанесения удара по голове, лицу, шее или другой части тела импульсной силой, сообщаемой голове. Сотрясение головного мозга может протекать без потери сознания или иных явных симптомов. Повторное сотрясение головного мозга, произошедшее до восстановления мозга от предыдущего сотрясения (в течение часов, дней или недель), может замедлить восстановление или повысить вероятность возникновения проблем в будущем. В редких случаях повторные сотрясения головного мозга могут привести к отеку головного мозга, необратимым повреждениям головного мозга и даже смерти.

Выявление: чтобы выявить сотрясение головного мозга, обращайтесь особое внимание на два следующих события, которые могут произойти с вашими спортсменами во время игр и тренировок:

1. Сильный удар в голову или тело, который влечет за собой резкое движение головы.
2. Какое-либо изменение в поведении, мышлении или физическом состоянии спортсмена (см. «Признаки и симптомы»).

ПРИЗНАКИ И СИМПТОМЫ

Признаки, выявленные тренерским штабом:

Выглядит полубессознательным или оглушенным.

Путает задание или позицию.

Забывает розыгрыши.

Не уверен относительно игры, игрового счета или оппонента.

Двигается неуклюже.

Медленно отвечает на вопросы.

Теряет сознание (даже на короткое время).

Демонстрирует изменения в поведении или основных чертах характера.

Не может вспомнить события до удара или падения.

Не может вспомнить события после удара или падения.

Симптомы, о которых сообщил спортсмен:

Головная боль или «ощущение давления» в голове.

Тошнота или рвота.

Нарушения равновесия или головокружение.

Двоение в глазах или затуманенное зрение.

Чувствительность к свету.

Чувствительность к шуму.

Ощущает у себя замедленную реакцию, неясность сознания, растерянность или утомление.

Проблемы с концентрацией и памятью.

Дезориентация.

Чувствует себя «нехорошо».

Спортсмен, который демонстрирует признаки, симптомы или поведение, соответствующие симптомам сотрясения головного мозга, как в состоянии покоя, так и во время нагрузки, должен быть немедленно удален с тренировки или соревнования и не должен возвращаться в

игру до получения разрешения от соответствующего медицинского специалиста. Игры предусматривают замены игроков и тайм-ауты по причине травмы, чтобы спортсмены могли пройти соответствующий медицинский осмотр.

ЕСЛИ ЕСТЬ ПОДОЗРЕНИЕ НА СОТРЯСЕНИЕ ГОЛОВНОГО МОЗГА:

1. Удалите спортсмена из игры. Проверьте наличие признаков и симптомов сотрясения головного мозга, если ваш спортсмен подвергся удару в голову. Не позволяйте спортсмену просто «встряхнуть головой». Каждый спортсмен реагирует на сотрясение головного мозга по-разному.
2. Убедитесь, что спортсмен получил надлежащий осмотр соответствующим медицинским специалистом. Не пытайтесь оценить степень тяжести травмы самостоятельно. Незамедлительно направьте спортсмена к соответствующему медицинскому персоналу, такому как сертифицированный спортивный врач, врач команды или медицинский специалист, имеющий опыт диагностики и лечения сотрясений головного мозга.
3. Позвольте спортсмену вернуться в игру только при наличии допуска от медицинского специалиста с опытом диагностики сотрясения головного мозга. Предоставьте возможность медицинскому персоналу руководствоваться собственным врачебным опытом и медицинскими стандартами для определения соответствующего времени для возвращения спортсмена к игре. Возвращение к игре должно происходить в индивидуальном порядке, поэтапно, с постепенным увеличением физической нагрузки и риска контакта. Следуйте клиническому протоколу лечения сотрясения головного мозга, принятому в вашей организации.
4. Измените план игры. Спортсмен не должен возвращаться к игре до получения разрешения от соответствующего медицинского персонала. Более того, в связи с тем, что лечение сотрясения головного мозга продолжает развиваться с учетом новых научных исследований, уход за больным становится более консервативным, и время возвращения к игре становится более длительным. Тренеры должны иметь план игры, который позволит спортсменам выбыть как минимум на остаток дня.

ПРИЛОЖЕНИЕ D

Схемы разметки поля

Схема установки ворот

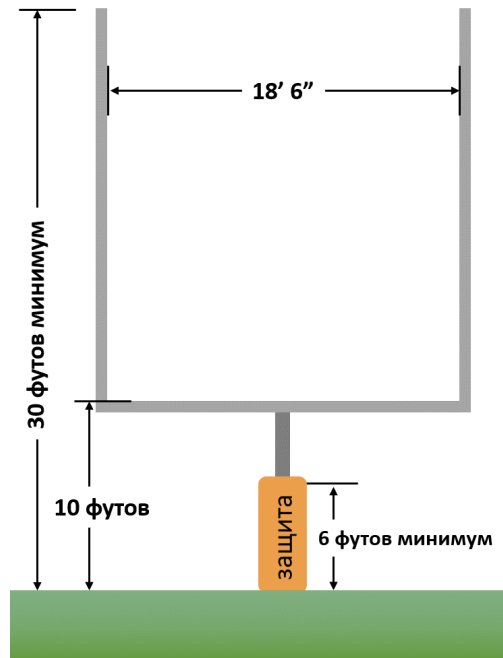


Схема пилона

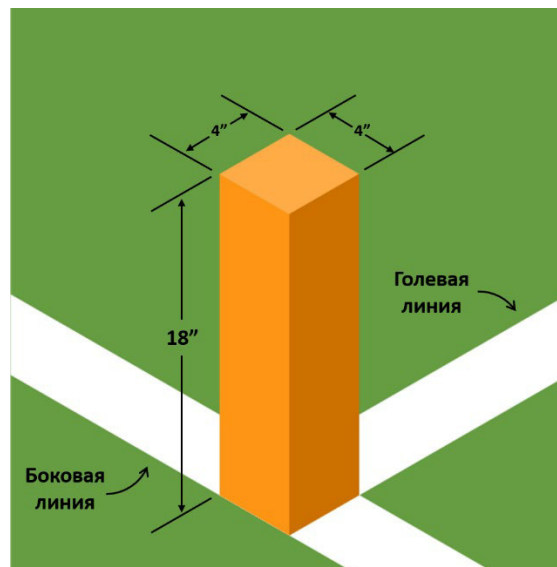


Схема ярдовых отметок

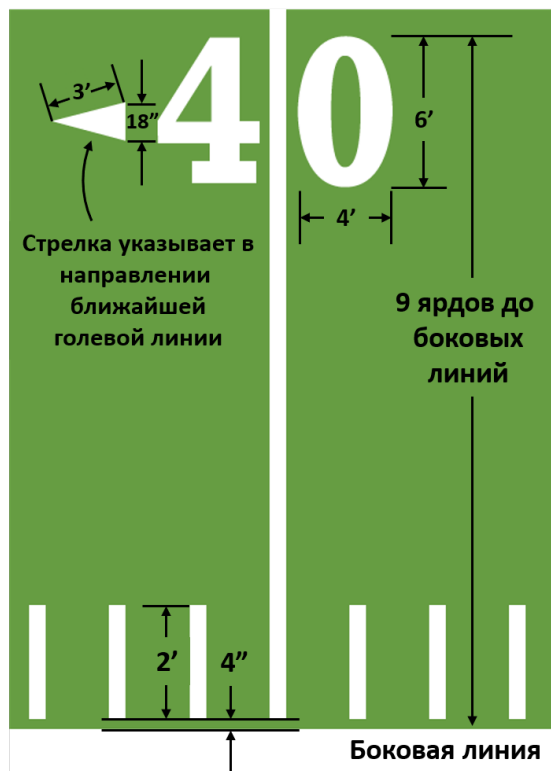


Схема зачетной зоны

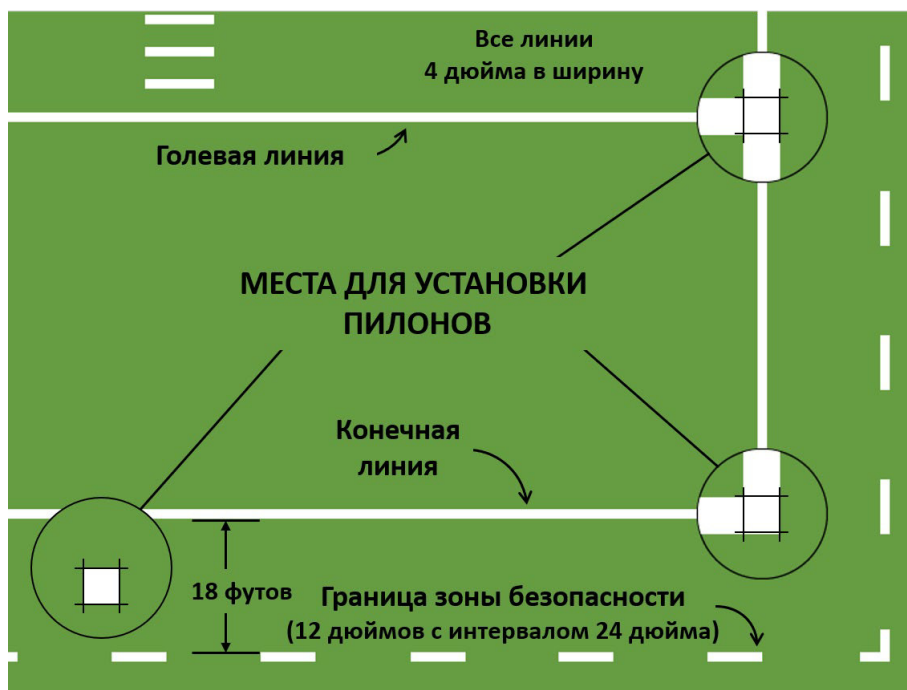
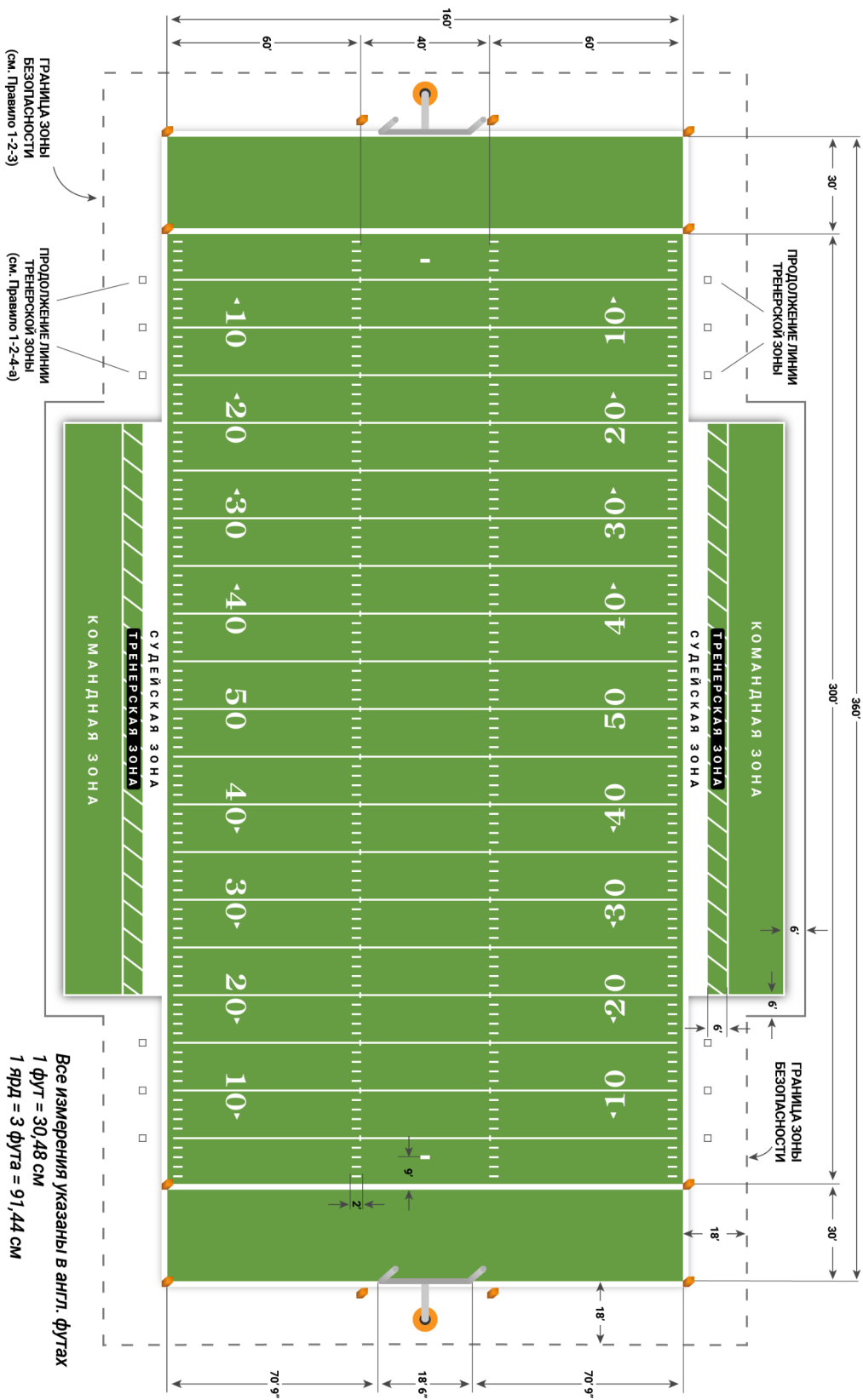
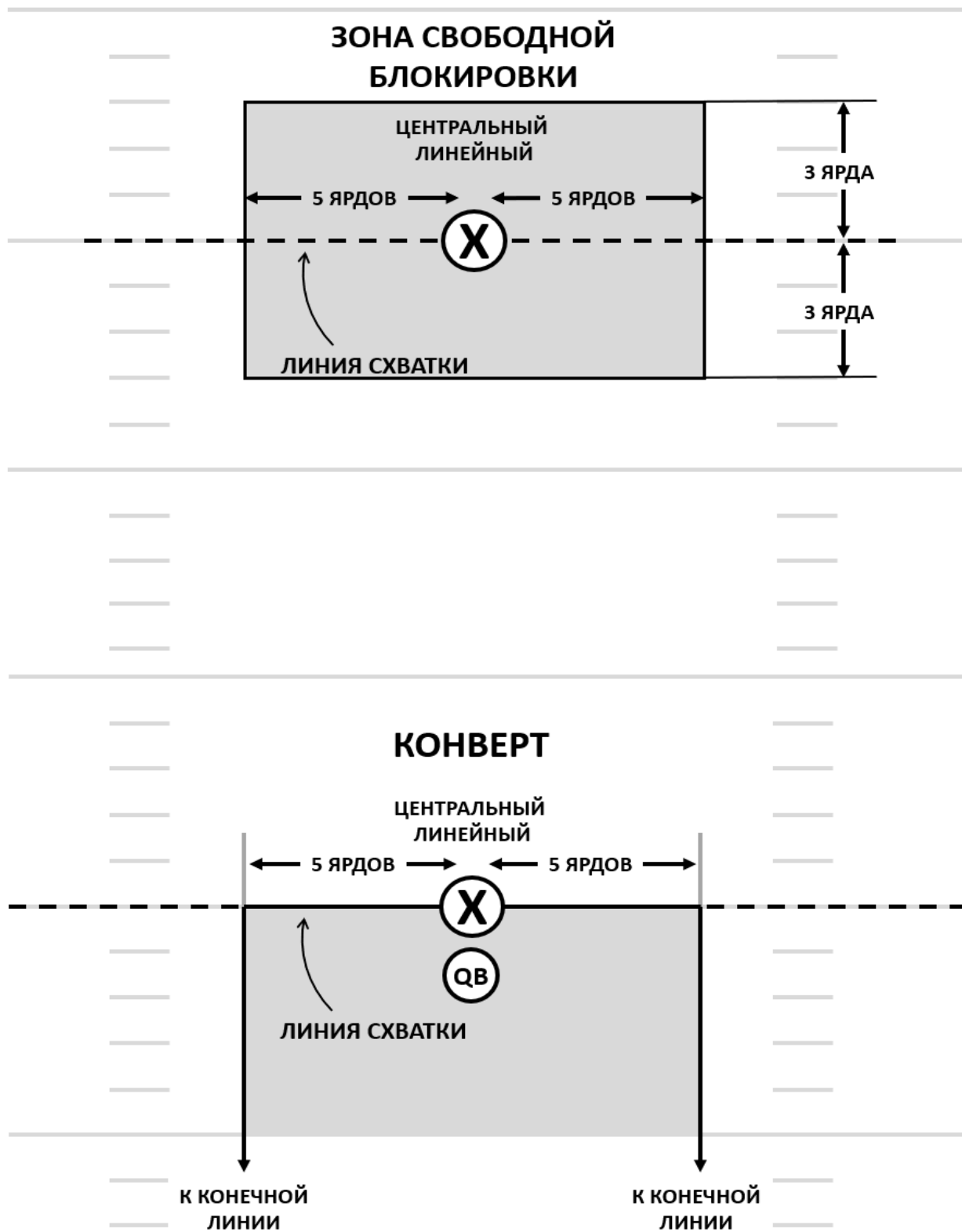


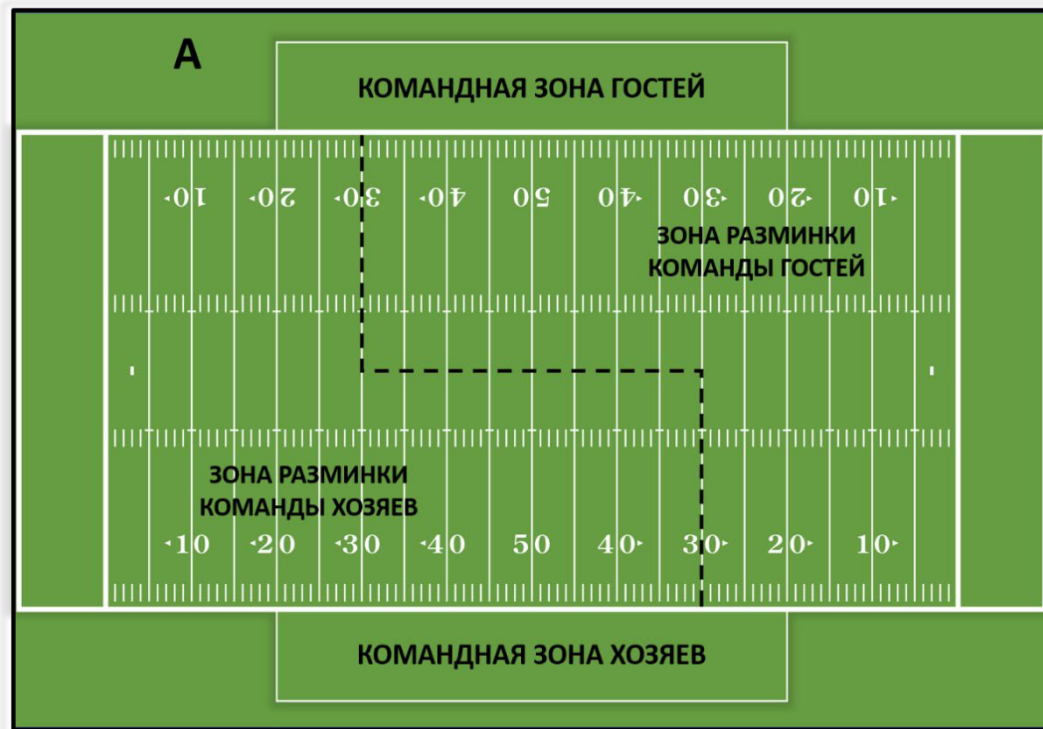
Схема поля



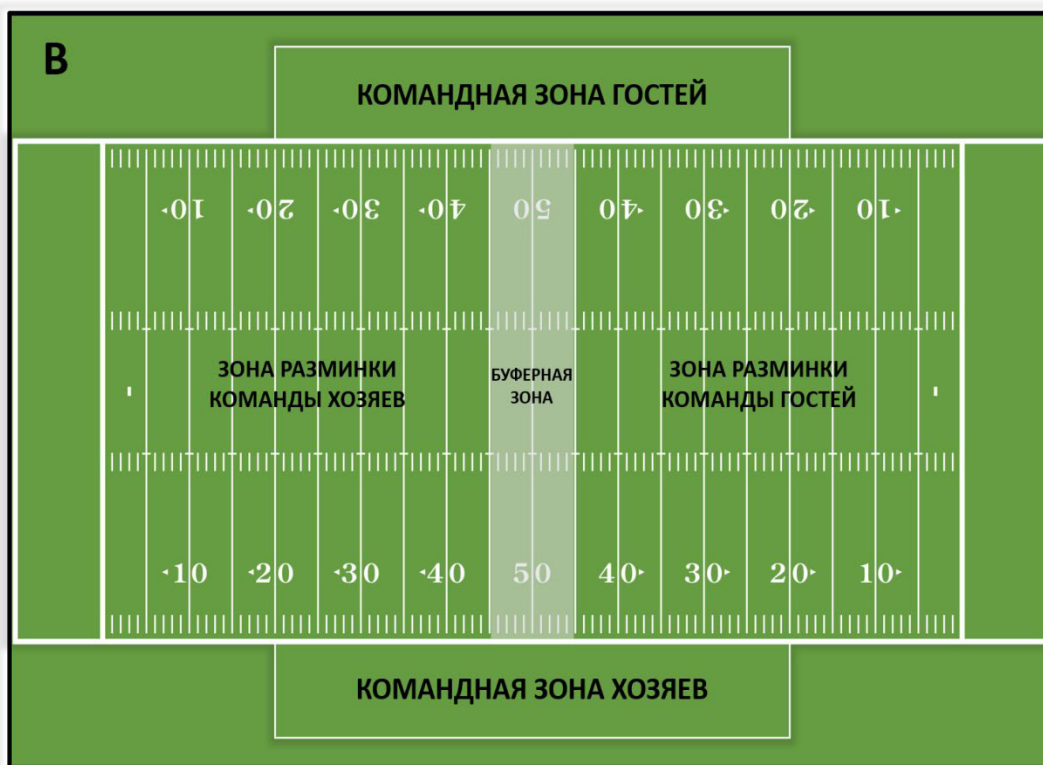
Зона свободной блокировки и конверт



Зоны для разминки (удары по мячу ногой)



Зоны для разминки (перед жеребьевкой, см. Правило 3-1-1-а)



Примечания для персонала, ответственного за разметку футбольного игрового поля

Данные примечания дополняют схему поля в качестве краткого изложения требований к разметке. Подробности см. в 1-2.

1. Поле для Американского футбола не измеряется в метрах. Все измерения осуществляются в ярдах, футах и дюймах.
1 ярд = 3 фута = 36 дюймов = 91,44 см
1 фут = 12 дюймов = 30,48 см
1 дюйм = 2,54 см
Один ярд равен 36 дюймам (91,44 см), однако может быть уменьшен не более чем до 34,12 дюймов (86,67 см) исключительно в случае необходимости разместить 100-ярдовое игровое поле и две 10-ярдовые зачетные зоны в пределах имеющейся спортивной площадки. Если длина поля сокращается по такому принципу, все прочие указанные в правилах измерения и разметка поля должны быть сокращены соразмерно (кроме 2-футовых продолжений ярдовых линий и 4-дюймовой ширины линий).
2. Полноразмерное поле составляет 360 футов в длину и 160 футов в ширину и состоит из двух 10-ярдовых зачетных зон и двадцати 5-ярдовых сегментов. Если длины имеющейся спортивной площадки недостаточно, поле может быть укорочено до 330 футов путем удаления двух 5-ярдовых сегментов из середины (таким образом, 45-ярдовая линия становится линией середины поля). В случае исключительной необходимости дополнительные 18 футов могут быть сэкономлены за счет уменьшения размеров обеих зачетных зон до минимально разрешенных 7 ярдов. Исходя из этого легальное поле не может быть размечено, если расстояние между воротами составляет менее 104 ярдов (312 футов).
3. Необходимо отметить, что ширина поля для Американского футбола значительно меньше ширины полей для таких видов спорта как соккер, регби или хоккей и поэтому не может быть изменена (кроме ситуаций, когда ширина соразмерно сокращена ввиду использования ярда IFAF).
4. Измерения осуществляются от внутреннего угла линий границ игрового поля. Вся ширина голевой линии должна находиться внутри зачетной зоны.
5. Ярдовые линии, наносимые поперек поля через каждые 5 ярдов между голевыми линиями (т.е. не внутри зачетных зон), имеют существенное значение: от них зависит правильное измерение дистанции продвижения мяча. Такие линии должны заканчиваться за 4 дюйма до каждой боковой линии. Только голевая и конечная линия касаются боковых линий.
6. Продолжения коротких ярдовых линий (которые иногда неправильно называют “хэш-линиями”) располагаются на расстоянии 60 футов от каждой боковой линии. (Обратите внимание, что на некоторых схемах это расстояние составляет 53 фута 4 дюйма или 70 футов 9 дюймов от боковых линий. Это неправильно для игр IFAF). Каждое продолжение коротких ярдовых линий должно быть 2 фута в длину (т.е. от точки на расстоянии 60 футов от боковой линии до точки на расстоянии 58 футов от боковой линии) на каждой стороне поля. Продолжения коротких ярдовых линий не входят в зачетные зоны.

7. Аналогичные 2-футовые линии должны быть отмечены на боковых линиях, начиная с 4 дюймов внутри каждой боковой линии (между голевыми линиями). Эти отметки должны находиться на одной линии с хэш-линиями в центре поля, чтобы создавать ряд надежных ориентиров для выравнивания мяча. **По аналогии с ярдовыми линиями, эти линии должны отступать на 4 дюйма от боковых линий.**
8. Также должны быть нанесены номера отметок на расстоянии 27 футов от каждой боковой линии на каждой 10-ярдовой линии (но не 5-ярдовых линиях). Если наносятся номера, верх каждого из номеров должен располагаться в 27 футах от боковой линии. Надлежащий размер номеров составляет 6x4 фута, однако при необходимости размеры номеров могут быть уменьшены. Если номера не наносятся, отметка длиной в один фут должна быть нанесена на расстоянии в 27 футов от каждой боковой линии на каждой 10-ярдовой линии.
9. Две (смежных) зоны, располагающихся на расстоянии 20 ярдов от каждой голевой линии, должны быть отмечены снаружи каждой боковой линии. Если из середины поля убираются сегменты, такие зоны также уменьшаются, поскольку обе их конечные точки привязаны к положению относительно голевых линий. Пространство в пределах от 6 до 12 футов снаружи боковой линии является тренерской зоной. Пространство в пределах 12 футов снаружи боковой линии является командной зоной. Эти пространства являются зонами, в которых тренеры и запасные игроки обязаны находиться во время розыгрыша.
10. Снаружи от боковых и конечных линий должны быть нанесены пунктирные линии по возможности на расстоянии 12 футов от игрового поля. Эти линии отмечают пределы поля, и все зрители, фотографы, черлидеры и другие лица должны находиться снаружи этих границ.
11. Если зрители не ограничены пределами отдельного пространства (например, трибунами), в целях безопасности необходим канат или что-либо аналогичное, что будет держать зрителей на значительном расстоянии от ограничительных линий.
12. В целях безопасности ворота не могут располагаться внутри поля. Они должны устанавливаться на конечных линиях либо снаружи них. Если ворота не могут быть перемещены, длина поля должна быть уменьшена.
13. Верх горизонтальной штанги должен располагаться на расстоянии 10 футов от земли. Вертикальные штанги должны располагаться на расстоянии 18 футов 6 дюймов друг от друга. (Обратите внимание: стандартные регбийные ворота с поперечной штангой на расстоянии 3 м от земли и вертикальными штангами на расстоянии 5,6 м друг от друга приемлемы). Ворота должны быть обиты упругим материалом минимум 6 футов в высоту от поверхности земли.
14. Рекомендованы для использования мягкие гибкие четырехгранные пилоны размерами 4 дюйма в длину на 4 дюйма в ширину на 18 дюймов в высоту, которая может включать двухдюймовое пространство между низом пилон и поверхностью земли. Они должны быть красного или оранжевого цвета и размещаться на внутренних углах восьми пересечений боковых линий с голевыми и конечными линиями. Пилоны, отмечающие пересечения конечных линий и продленных внутренних линий поля, должны быть размещены в 3 футах снаружи от конечных линий.

15. Все линии разметки поля должны быть 4 дюйма в ширину и нанесены белым нетоксичным материалом. (Исключение: боковые и конечные линии могут быть шире 4 дюймов.) Если белый цвет неприемлем, выберите другой контрастный цвет.
16. Реклама или декоративная разметка допустимы. В зачетной зоне такая разметка должна располагаться не ближе 4 футов относительно любой линии кроме тех случаев, когда она наносится контрастным цветом. В пределах игрового поля такая разметка не может закрывать ни одну линию.

ПРИЛОЖЕНИЕ E

Экипировка: Дополнительные сведения

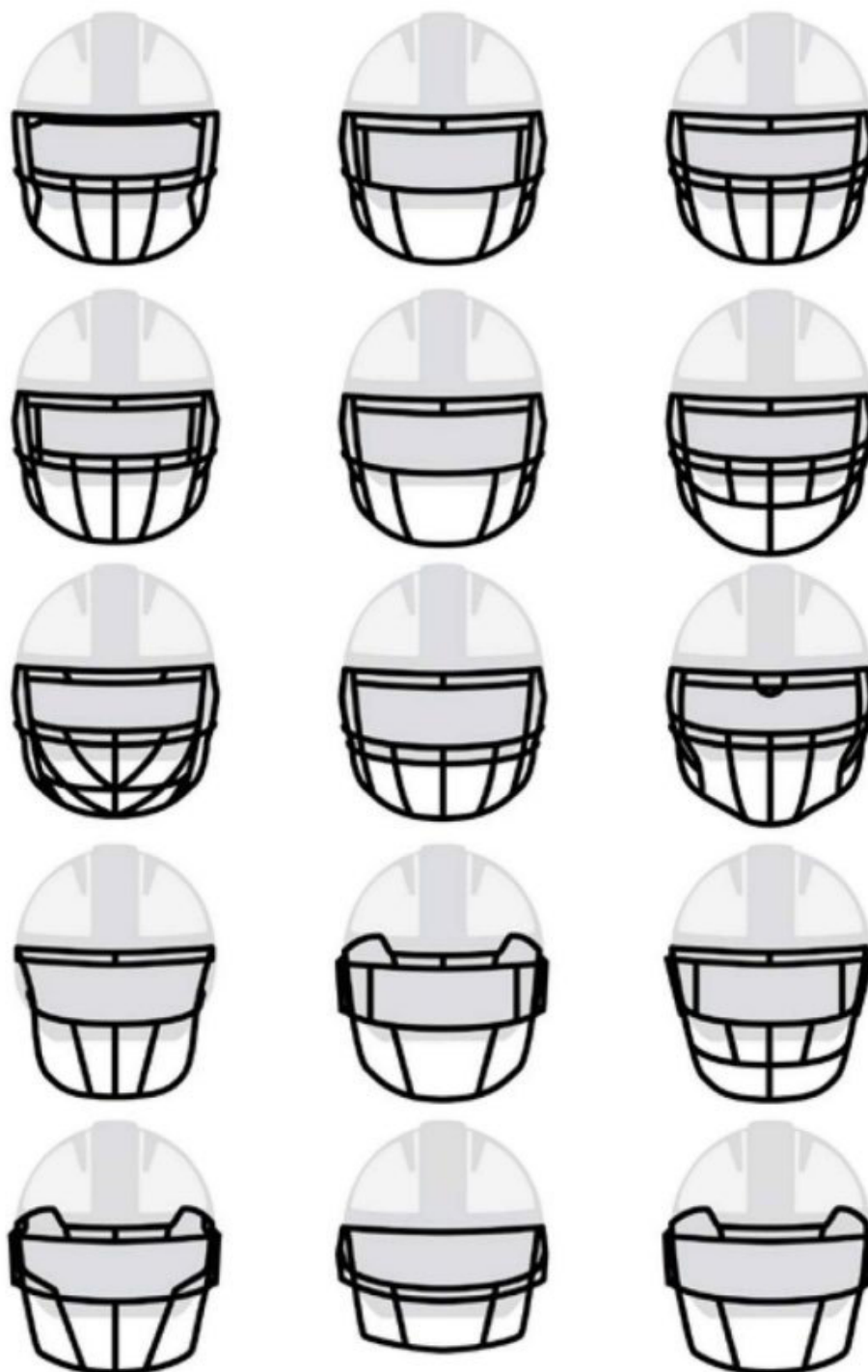
1. Жесткие или твердые материалы разрешены при условии, что они закрыты, и используются исключительно для защиты имеющейся травмы.
2. Протекторы для рук и кистей рук (закрытые гипсовые повязки или лангеты) разрешены только для защиты имеющегося перелома или вывиха.
3. Фронтальные набедренные щитки не могут быть сделаны из каких-либо жестких материалов, если только все поверхности не покрыты материалом по типу закрытопористого винилового пенопласта толщиной минимум в $\frac{1}{4}$ дюйма (0,635 см) на внешней поверхности и минимум $\frac{3}{8}$ дюйма (0,9525 см) на внутренней поверхности, а также закрыты по краям.
4. Щитки на голень должны быть покрыты с обеих сторон и всех торцов закрытопористым поролоновым материалом с медленным восстановлением толщиной минимум $\frac{1}{2}$ дюйма (1,27 см) или альтернативным материалом с аналогичной минимальной толщиной и схожими физическими свойствами.
5. Применяемые в терапевтических или профилактических целях фиксаторы колена должны надеваться под бриджи и быть полностью скрытыми от непосредственной внешней демонстрации.
6. Не допускается наличие выступающих частей из металла или иных твердых материалов на игровом или одежде.
7. Шипы на бутсах (Правило 9-2-2-d) должны соответствовать следующим требованиям:
 - (a) Не должны быть более $\frac{1}{2}$ дюйма (1,27 см) в длину (отмеренную от кончика шипа до подошвы). (См. ниже об исключениях для съёмных шипов.)
 - (b) Не должны быть изготовлены из какого-либо ломающегося или дробящегося материала.
 - (c) Не должны иметь абразивных поверхностей или режущих краев.
 - (d) Только несъёмные шипы могут быть выполнены из какого-либо металлического материала.
 - (e) Съёмные шипы:
 - (i) Должны иметь надёжный фиксатор.
 - (ii) Не должны иметь вогнутых сторон.
 - (iii) Съёмные шипы конической формы не должны иметь плоских свободных краев, которые не параллельны своим основаниям или менее $\frac{3}{8}$ дюйма (0,95 см) в диаметре, или закругленных свободных краев с изгибами более $\frac{7}{16}$ дюйма (1,1 см).

- (iv) Съёмные шипы овальной формы не должны иметь свободных краев, которые не параллельны со своими основаниями или размеры которых менее 1/4 дюйма (0,6 см) на 3/4 дюйма (1,9 см).
- (v) Съёмные шипы цилиндрической или кольцеобразной формы должны иметь закругленные края и защиту толщиной 3/16 дюйма (0,47 см) минимум.
- (vi) Съёмные шипы со стальными наконечниками должны содержать малоуглеродистую сталь (сталь 1006 в соответствии с системой обозначений AISI) с глубиной науглероженного слоя 0,005-0,008 и твердостью по шкале Роквелла около C55.

ПРИМЕЧАНИЕ: размеры съёмных шипов, указанные в параграфе (а), могут превышать 1/2 дюйма (1,27 см), если шип крепится к выступающей на не более 5/32 дюйма (0,4 см) платформе, которая шире основания шипа и имеет протяженность через всю ширину бутсы с точностью до 1/4 дюйма (0,6 см) или менее относительно наружной кромки подошвы. Для шипа на носке не требуется выступающей платформы протяженностью через всю ширину подошвы. Выступающая платформа для шипа на носке ограничена 5/32 дюйма (0,4 см) или менее. 5/32 дюйма (0,4 см) или менее отмеряются от самой нижней точки платформы до подошвы бутсы.

8. Маска для защиты лица должна быть выполнена из неломкого материала с закругленными краями, покрытыми упругим материалом, предназначенным для предотвращения возникновения сколов, зазубрин или износа, которые могут создавать угрозу безопасности игроков.
9. Каркас не должен иметь переднюю кромку эполета радиусом более половины толщины используемого материала.
10. Экипировка, создающая угрозу безопасности игроков, запрещена. Искусственные протезы разрешены при следующих условиях:
 - (a) Протез не должен давать владельцу какого-либо преимущества в конкурентной борьбе.
 - (b) При необходимости протез должен быть защищен щитками так же, как живая конечность.
11. Эмблемы, логотипы, знаки:
 - (a) Форма и все иные предметы экипировки (например, муфты, носки, головные повязки, футболки, напульсники, визоры, шапки или перчатки) должны иметь только один типовой фирменный или товарный знак производителя или дистрибьютора (независимо от видимости этого фирменного или товарного знака), площадью не превышающий 2,25 квадратных дюймов (14,5161 квадратных сантиметров) (например, прямоугольника, квадрата, параллелограмма), включая любой дополнительный материал (например, нашивку), обрамляющий типовой товарный знак или логотип. См. также правило 1-4-6-d.
 - (b) Ярлыки с информацией о размере одежды, уходе за ней или иные знаки, не являющиеся логотипами, не должны быть на внешней поверхности формы.
 - (c) Логотипы профессиональной лиги запрещены.

Примеры допустимых масок



В общем случае, маска с четырьмя или меньшим количеством горизонтальных прутьев ниже уровня глаз допустима.

Примеры перегруженных масок



В общем случае, любая маска с пятью или более горизонтальными прутьями ниже уровня глаз запрещена. Исключение касается лишь маски в примере ниже, т.к. увеличенные расстояния между прутьями 2 и 3, а также между прутьями 4 и 5, делают ее допустимой.



Примеры дизайна игровой формы

ВИД СПЕРЕДИ



ВИД СЗАДИ



