

**INTERNATIONAL
FEDERATION OF
AMERICAN FOOTBALL**

**АМЕРИКАНСЬКИЙ
ФУТБОЛ
ПРАВИЛА ГРИ**



2023

Команда проекту



Керівник проекту – **Лецишин Роман**

Переклад , вичитка – **Чакир Вадим**

Переклад , вичитка – **Буряк Руслан**

Переклад , вичитка – **Котелевець Валентин**

З питань перекладу правил, а також для зворотного зв'язку напишіть на електронну пошту:
leshchyshynri@gmail.com

Вступне слово

Ці Правила переробляються щороку з метою підвищення рівня безпеки спортсменів, якості гри, а також роз'яснення значення та цілей певних правил. Принципи, на яких ґрунтуються всі зміни правил:

- Правила повинні забезпечувати безпеку всіх учасників;
- Правила мають бути застосовані на всіх рівнях ігор та змагань;
- Правила мають бути доступними;
- Правила мають бути прості у застосуванні;
- Правила повинні підтримувати баланс між захистом та нападом;
- Правила мають бути цікавими для глядачів;
- Правила не повинні мати негативних економічних наслідків;
- Правила повинні зберігати деяку подібність до правил NCAA.

IFAF вимагає від усіх федерацій проводити матчі згідно правил IFAF, за винятком таких ситуацій:

1. національні федерації можуть змінювати Правило 1 з урахуванням місцевих вимог та обставин за умови, що зміни не приведуть до погіршення безпеки гравців та інших учасників;
2. Комітет змагань може адаптувати правила під (a) вік учасників та (b) стать учасників;
3. комітет змагань має право вносити правки до певних правил (**перераховані на стор. 16**);
4. національні федерації можуть накладати заборону на згадані вище пункти, щоб усі змагання під їхньою відповідальністю проводилися за однакових умов.

Ці Правила застосовуються до всіх змагань, що проводяться під егідою IFAF, та набирають чинності з 1 березня 2023 року. Для збереження стислості в даному виданні використовуються займенники чоловічого роду, однак ці Правила однаково застосовуються до учасників як чоловічої, так і жіночої статі.

ЗМІСТ

Зміни правил.....	5
Основні принципи.....	8
Футбольний кодекс.....	13
Правила та тлумачення.....	16
Правило 1 — Матч, поле, гравці та екіпірування.....	18
Правило 2 — Визначення.....	37
Правило 3 — Періоди, часові фактори та заміни гравців.....	61
Правило 4 — М'яч у грі, мертвий м'яч, за межами поля.....	87
Правило 5 — Серії спроб, лінія цілі.....	94
Правило 6 — Удари по м'ячу ногою.....	99
Правило 7 — Виконання снепа та пасу.....	117
Правило 8 — Набір очок.....	136
Правило 9 — Поведінка гравців та інших осіб, на яких поширюється дія цих Правил.	148
Правило 10 — Виконання штрафних санкцій.....	174
Правило 11 — Судді: Повноваження та обов'язки.....	185
Правило 12 — Суддя на відеоповторах.....	186
Перелік штрафів.....	192
Суддівські сигнали.....	207
Додаток А — Посібник для суддів на випадок серйозної травми гравця.....	210
Додаток В — Посібник для суддів та адміністративного персоналу з техніки безпеки під час грози.....	211
Додаток С — Струс головного мозку.....	214
Додаток D — Схеми розмітки поля.....	216
Додаток Е — Екіпірування: Додаткові відомості.....	224

Зміни правил

Основні зміни

Нижче наведено перелік основних змін із зазначенням номера правила, опису зміни та номера сторінки в даній книзі.

Основні зміни відзначені рамкою, як ця. **Новий або виправлений текст позначений синім кольором (сірим, якщо текст надрукований у чорно-білому варіанті).**

1-2-5-е	Змінено вимоги до захисної оббивки стійок воріт	22
1-4-6-b-1	Дозволені рукавички без пальців	31
1-4-6-с	Дзеркальні візори заборонені	31
3-2-4-с-8	25-секундний годинник після тачдауну Команди В	68
3-2-5	Мінімальний час на розіграш після кидка м'яча у землю	69
3-5-3-с	Штраф за заміну Команді В, якщо Команда А була змушена взяти тайм-аут	86
4-1-3-г	Мертвий м'яч під час імітації підкату(слайда)	90
6-5-4 Штраф	Штраф за нелегальний блок після сигналу вільного лову тепер 10 ярдів	115
7-3-11 Штраф	Штраф за нелегальний дотик тепер також включає втрату спроби	134
7-3-12	Нове застосування штрафу за неспортивну поведінку Команди В під час пасового розіграшу	135
9-1-6	Легальні блоки нижче пояса обмежені конвертом	151
9-2-1 Штраф	Нове застосування штрафу за неспортивну поведінку Команди В під час пасового розіграшу	160
9-3-4 Штраф	Штрафи за всі затримки (холдінг) з боку гравців команди захисту включають першу автоматичну спробу	170

Нові/Переглянуті Затверджені Рішення

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

Перелік відмінностей правил NCAA від правил IFAF

Правило NCAA	Відмінність у правилі IFAF
1-2-5-f	Дії за відсутніх воріт.
1-4-11	Дрони заборонені.
2-11-3	Визначення відбивання м'яча також включає голову.
2-16-10-a	Пантер має бути всього в 7 ярдах позаду лінії розіграшу; кікер/холдер повинен бути всього в 5 ярдах за лінією розіграшу, щоб формація вважалася для пробиття удару із сутички.
2-27-12	Питання, чи дискваліфікований гравець на наступну гру входить до повноважень дисциплінарного комітету. Немає відмінностей між дискваліфікованим та видаленим гравцем - усі такі гравці повинні залишити ігровий простір.
2-34-1-a	Центром конверта вважається центральний лінійний, а не снапер.
3-1-1	Під час жеребкування командам необхідно перебувати у командних зонах.
3-2-3	Чверть може бути продовжена через фол під час філд-голу або через порушення за нелегальний дотик.
3-2-4	Годинник розіграшу перезапускається тільки у випадку, якщо він показує менше 20 секунд, а м'яч ще не був оголошений готовим до гри.
3-2-5	× (Усунено різницю щодо мінімального часу на розіграш .)
3-3-2	Безперервний відлік ігрового часу.
3-3-7	Відсутні короткі тайм-аути.
3-3-8	2-хвилинне попередження не може статися до 2:00 на ігровому годиннику.
4-1-2-b	М'яч може належати команді, що накрила його, після ненавмисного свистка. М'яч може належати Команді В після ненавмисного свистка під час удару із сутички. Ненавмисний свисток ігнорується, якщо м'яч все одно став би мертвим під час дії, що негайно триває.
4-1-3	М'яч стає мертвим, якщо гравці в безпосередній близькості вважають його таким.
6-1-7-b/8-6-2	Після всіх тачбеків м'яч встановлюється на 20-ярдову лінію..
7-2-5	М'яч, що лежить нерухомо, після фамбла та пасу назад присуджується згідно з принципами фамбла вперед. Правило NCAA застосовується лише до фамблів..
9-1-3, 9-1-4, 9-5-1	Відсутні видалення на половину гри.
9-1-6-a	× (Усунена різниця в зонах необмежених блоків нижче пояса)
9-1-7-c	Точкою фолу за блок за межами поля є точка на найближчій бічній лінії.
9-2-2	Додаткові нечесні тактики.
9-2-2-e	Немає дискваліфікації за нелегальні бутси.
9-2-2-f	Не більше ніж одному гравцю може бути присвоєний ігровий номер у грі змагання.

- | | |
|----------|--|
| 9-2-7 | Рефері мають право запросити видалення людей з території ігрового простору. |
| 9-6 | Грубі фоли за неспортивну поведінку можуть бути переглянуті для накладення додаткових санкцій. |
| 10-2-7-a | Не грубі персональні фоли можуть переноситися. |
| 12 | Правила про суддю відеоповтору. |

Цей перелік не включає відмінності щодо розмірів поля, структури змагань NCAA (наприклад, конференцій) або обмеження щодо екіпірування та обладнання. Також перелік не включає невеликі відмінності у формулюваннях, які не мають великого значення на гру.

Основні принципи

У 2023 р. Комітет Правил рекомендує тренерам, гравцям та суддям звернути особливу увагу на наведені нижче положення.

Суддівська механіка

IFAF за рекомендацією Комітету правил ухвалила зміни для Правила 11-2-2 щодо суддівської механіки. Суддівські обов'язки та механіка докладно розписані у поточному виданні Посібника з суддівства Американського футболу (*Manual of Football Officiating, IAFOA*). На суддів покладається обов'язок знання та застосування матеріалів Керівництва. Обґрунтування зміни правила полягає у необхідності стандартизувати суддівську механіку, особливо у бригадах з різною кількістю суддів. Керівництво від IAFOA єдине, що покриває бригади від 3 до 8 суддів. Комітет правил вважав, що для суддів найкомфортніше виконувати на полі ті самі обов'язки, які вони виконують на домашніх іграх (наскільки це можливо). Зважаючи на те, що домашні ігри часто обслуговуються бригадами у 4 або 5 суддів (а в деяких країнах використання більших бригад обмежено через особливі умови), необхідно, щоб обов'язки та завдання кожної суддівської позиції відрізнялися лише незначно. Єдиний виняток до цього принципу стосується великих бригад, у яких обов'язки можуть бути розподілені між суддями, внаслідок чого можна розвантажити окремо взятого суддю. Справжнісінькою трагедією для суддів, які більшість тижнів на рік працюють на своїх національних змаганнях, буде переключення на зовсім іншу механіку на один або два тижні на рік, коли їм необхідно попрацювати на міжнародних змаганнях. Ми сподіваємося, що завдяки дотриманню цього курсу всі національні федерації та суддівські організації прийдуть до того, щоб стандартизувати свою механіку, і таким чином підвищити якість обслуговування матчів на міжнародних змаганнях. Ми розуміємо ризик, що організаціям у США, Канаді та Японії буде важко впровадити у себе цю механіку. Керівництво IAFOA раніше називалося Керівництвом BAFRA (British American Football Referees' Association). На основі існуючого міжнародного консультативного комітету було засновано Комітет із Механіки IAFOA, який і визначив останні версії Керівництва. IFAF у цій ситуації встановлює стандарт того, як повинні обслуговуватись ігри. У решті великих міжнародних видів спорту немає відмінностей у вимогах до суддів на певних позиціях. В американському футболі поза США (а також Канади та Японії з історичних причин) також не повинно бути відмінностей.

Контроль командної та тренерської зон

Тренерам, яким необхідно уточнити у суддів деталі застосування певних правил під час гри, необхідно робити це із командної зони. Тренерам забороняється виходити на ігрове поле чи залишати командну зону з метою оскарження суддівських рішень. Тренери, що допускають подібні дії, автоматично роблять фол за неспортивну поведінку.

Тренерам дозволяється підходити до бічної лінії для подачі сигналів для захисту або нападу лише після того, як усі ігрові дії після розіграшу припиняться. Робоча область (6-футова

біла зона) призначена суддям для того, щоб виконувати свої обов'язки; для захисту безпеки суддів, гравців та тренерів; для того, щоб дозволити командам продемонструвати хорошу спортивну поведінку у своїй командній зоні. Особливу увагу слід звернути на правило, згідно з яким тренер, який одержав два фолі за неспортивну поведінку в рамках одного матчу, видаляється до кінця гри.

Комітет правил рекомендує суддям бути ретельнішими у відстеженні таких дій. Судді проінструктовані фіксувати флажком порушення правил, що відбуваються у зоні, за якою вони стежать. Передбачається, що тренери будуть служити прикладом для гравців, уболівальників та багатьох інших, хто дивитиметься гру; а також будуть втручатися, якщо побачать членів своєї команди, які демонструють неприпустиму згідно з Футбольним Кодексом поведінку.

Захист незахищеного гравця / таргетинг

Комітет правил продовжує вносити зміни до правила націлення, щоб сприяти підвищенню безпеки гравців, знизити кількість контактів головою, а також повністю виключити деякі дії, пов'язані з націленням. Формулювання у Правилах 9-1-3 та 9-1-4 вказують на те, що гравцям заборонено вицілювати та завдавати акцентованого удару в область голови або шиї незахищеного гравця, а також здійснювати контакт проти суперника за допомогою корони (верхівки) шолома. **Визначення "корона шолома", схвалений з початку сезону 2023 року, акцентує увагу на верхівці шолома.** Термін "акцентований удар" замінив слово "навмисний", щоб переконатися, що намір правила зрозумілий.

× Тепер такі дії описуються у двох правилах: Акцентований контакт короною шолома (Правило 9-1-3) та Акцентований контакт у область голови/шиї незахищеного гравця (Правило 9-1-4). Використання шолома як зброя або акцентований удар в область голови чи шиї є серйозною загрозою безпеці гравця. За порушення обох правил (Правила 9-1-3 та Правило 9-1-4) передбачається автоматична дискваліфікація. Комітет наголошує, що тренери та судді повинні здійснювати контроль розуміння та дотримання цих правил гравцями.

У Правилі 2-27-14 визначено та перераховано характеристики незахищених гравців..

Шоломи

Шолом призначений для захисту голови від травм і повинен правильно сидіти на голові, щоб не спадати під час гри. Таким чином, тренери та судді зобов'язані стежити за тим, чи правильно сидить шолом на голові гравця і чи щільно застебнутий ремінь. Правило 3-3-9 свідчить, що гравець, що втратив шолом, повинен залишити поле на один розіграш (за умови, що втрата шолома не була результатом фолу проти цього гравця). Однак гравець може залишитись у грі, якщо команда візьме тайм-аут.

Ігрова форма та легальне екіпірування

У грі присутній тренд, який полягає в тому, що гравці на свій розсуд вирішують не носити свою форму та/або обов'язкове екіпірування належним чином. На командах лежить відповідальність за те, що правила про носіння форми та екіпірування зрозумілі гравцям, і

ті їх дотримуються. На суддях лежить відповідальність за застосування штрафів у випадках, якщо гравці явно не дотримуються таких правил.

З сезону 2022 року всіх суддів буде попереджено про гравців, які носять колінні щитки значно вище коліна, і будуть готові вжити необхідних заходів. Крім того, дотримання правила про джерсі також є важливим, і судді, які помітили гравців, які виходять за рамки правила, повинні будуть виправити це порушення або відправити гравця з поля. Правило також включає незаправлені футболки, які звисають нижче за верхню частину бриджів.

Безпека та медичні показання

IFAF настійно рекомендує тренерам та суддям здійснювати контроль обов'язкового екіпірування гравців. Гравець повинен надягати екіпірування на ті частини тіла, для яких воно передбачене. Особлива увага повинна приділятися щиткам на колінах, які легко зміщуються.

Відповідно до змін правил у 2018 році, гравці, тренери та персонал команди, відповідальний за екіпірування, зобов'язані переконатися, що ігрові бриджі щільно сидять на гравці. З 2018 року бриджі та наколінники зобов'язані закривати коліна, щоб дотримуватися правил про легальне екіпірування. Якщо суддя виявить нелегальне екіпірування або гравця, який не зміг правильно одягнути обов'язкове екіпірування, йому необхідно повідомити гравця, що той зобов'язаний залишити поле як мінімум на один розіграш, і йому не можна повертатися в гру, доки екіпірування не стане легальним. Гравець може повернутися в гру, не пропускаючи розіграш, якщо його команда візьме командний тайм-аут, але лише за умови, що гравець також виправить проблеми з екіпіруванням.

Футболісти відносяться до основної групи ризику метицилін-резистентного золотистого стафілокока (MR3C), стійкого до основних антибіотиків. MR3C призводить не лише до втрати ігрового часу, а й до серйозних наслідків зі здоров'ям, зокрема смерті. Зазвичай хвороба передається через тілесний контакт (за наявності у хворого на відкриті рани) або через особисті речі (рушник і т.д.), що стикалися з ранюю. MR3C не передається повітряно-краплинним шляхом, не міститься у землі, траві чи штучному покритті стадіону.

IFAF настійно рекомендує дотримуватися таких запобіжних заходів, щоб знизити ризик захворювання на MR3C:

- Дотримуватись усіх вимог щодо екіпірування гравців.
- Підтримувати гігієну рук (милом чи іншим антибактеріальним засобом).
- Приймати душ після фізичних навантажень.
- Уникати плавання у громадських басейнах за наявності відкритих ран.
- Ретельно мити спортивне обладнання та рушники після кожного використання.
- Надсилати всіх спортсменів, які мають шкірні захворювання, до спортивного лікаря.
- Закривайте всі уражені ділянки шкіри перед участю в іграх.

Нелегальний контакт проти квотербека/пасуючого

Через свою позицію пасуючий часто перебуває у вразливому положенні, а також не має можливості захиститися або підготуватися до акцентованого контакту. Через визнання

цього факту, існує явне правило (Правило 9-1-9), яке охоплює таку унікальну ситуацію: “Жоден гравець захисту не має права навмисне грубо атакувати гравця, що пасує, якщо очевидно, що м'яч вже був викинутий”.

Далі в правилі перераховані деякі певні дії, які визнаються нелегальними, якщо вчинені проти пасуючого або потенційного гравця, що пасує. Комітет правил згодом запропонував квотербекам варіанти самостійного захисту, такі як здійснення підкату ногами вперед (т.зв. слайда), а також легальний навмисний викид м'яча поза конвертом. **Визначення вразливого гравця було розширено, і тепер включає гравця нападу у пасовій стійці з фокусом уваги, спрямованим у поле.** Через надзвичайно вразливе ампула, якує представляє квотербек, для всіх суддів (для рефері та центр-джаджа зокрема) необхідно розпізнавати ситуації, в яких пасуючий схильний до загрози або перебуває в незахищеній позиції. Суддівська бригада повинна ставити у пріоритет надання квотербеку повного захисту, як цього вимагає правило.

Симуляція травми

Зі зростанням популярності швидкого нападу існує зростаючий тренд у гравців захисту, який полягає у симуляції травми з метою збити ритм нападу, а також спробувати отримати зайвий тайм-аут. Відповідно до правил, гравцю, який страждає внаслідок своєї травми, має надаватися повний захист; однак, іноді потенційні травми відбуваються під час незвичайних проміжків між розіграшами і здаються постановочними. Комітет правил провів серйозні обговорення щодо варіантів, які дозволять мінімізувати бажання гравців симулювати травму, включаючи додавання часу перебування поза грою після травми. Очікується, що головні тренери створять таку культуру всередині своїх команд, в якій не буде місця подібної до нечесної тактики. Симуляція травми неетична і немає нічого спільного з духом чесного змагання. Подібна поведінка створює погану картину для нашої чудової гри Футбол.

Звертаємо особливу увагу на строгу формулювання у Футбольному Кодексі (Кодекс тренера, пункт g).

Струс мозку

Тренери та медичний персонал повинні бути обережними при лікуванні учасників, у яких виявляються ознаки струсів головного мозку. **У спірних ситуаціях, судді оголосять тайм-аут через травму для будь-якого гравця, який виявляє ознаки струсу.** Детальну інформацію наведено в Додатку С.

Сигнали, що збивають з пантелику, та інші дії перед снепом

Правила, що стосуються дій перед снепом, необхідні для того, щоб визначити дозволене для команд нападу та захисту. Команда нападу за визначенням має перевагу, володіючи знанням про стартовий сигнал, голосову команду або звук, а команда захисту, у свою чергу, не обмежена в переміщеннях гравців перед снепом. Щоб запобігти використанню нечесних тактик на лінії розіграшу, пов'язаних з провокаціями на здійснення фолу та отриманням нечесної переваги, суддям необхідно бути гранично уважними до будь-яких нелегальних

дій перед снопом з боку будь-якої команди. Також тренерам не можна навчати нелегальних дій перед снопом з метою провокації суперника на вчинення фолу.

Іноді такі дії складно помітити чи почути на наших галасливих стадіонах, а потім суддям необхідно бути готовими до запобігання подібним нелегальним діям. У випадку з командою нападу увагу необхідно звернути на будь-який рух з боку одного або кількох гравців, які імітують початок розіграшу. Особливу увагу слід звернути на квотербека і такі дії з його боку, які включають швидкі, уривчасті або різкі рухи, які імітують дії під час снепу.

З боку захисту суддям необхідно звертати особливу увагу до звуків та дій, які створюють перешкоду для подачі стартового сигналу нападу або провокують команду напад на скоєння фальстарту. Такі дії включають захисників біля лінії розіграшу, які здійснюють швидкі, уривчасті або надмірні дії, не характерні для нормального руху захисту. Гравці захисту можуть рухатись та переміщатися, але такі рухи не повинні імітувати типові дії при снепі. Також команда захисту не може використовувати слова чи сигнали, які імітують звуки стартового сигналу команди нападу. Такі дії також включають плескіт з боку захисту, яка може спантеличити напад.

Неспортивна поведінка / Насмішки

В даний час Комітет правил задоволений рівнем суддівства, який демонструється при оцінці святкувань, і пильне спостереження у цій галузі продовжиться. На **даний** сезон перед суддями ставиться завдання однозначно карати будь-який вияв глузування у бік суперника. Подібні дії негативно впливають на імідж гри, а також можуть призвести до непотрібних сутичок між командами, і повинні бути викорінені.

Правила передігрової розминки були **придумані** з метою забезпечення належної спортивної поведінки перед матчами. Суддям необхідно бути пильними під час передматчевих розминок та заходів, доки гравці перебувають на полі. Акти неспортивної поведінки перед грою негативно впливають на наш спорт і повинні припинятися.

Спортивна честь

Після перегляду розіграшів, які включали прояви неспортивної поведінки, ми впевнені у своїй підтримці правил про неспортивну поведінку в тій формі, в якій вони написані та застосовуються суддями. Багато хто з цих фолів звернений проти гравців, які дражнять своїх суперників або навмисно, надмірно або тривало привертають до себе увагу в неналежній формі. Гравцям необхідно навчатися дисципліни, що зміцнить імідж футболу як командного виду спорту.

IFAF нагадує головним тренерам про їхню відповідальність за поведінку своїх гравців до, після, а також під час гри. Гравців необхідно попереджати про відповідальність за акти неспортивної поведінки на полі перед грою, які можуть спричинити конфлікт між командами. Подібні дії можуть спричинити штрафи на початковому ударі, включаючи потенційні дискваліфікації гравців. Епізоди, що повторюються, такої неспортивної поведінки з боку однієї команди можуть призвести до адміністративних санкцій з боку IFAF проти головного тренера і всієї команди.

Футбольний кодекс

ВСТУП

Футбол – агресивний, грубий, контактний вид спорту. Тому гравці, тренери та інші залучені до гри особи повинні показувати виключно найвищі стандарти гри та суддівства. У футболі немає місця нечесним тактикам, неспортивній поведінці та навмисному нанесенню травм супернику.

IFAF вважає, що:

- a. Футбольний кодекс має бути невід'ємною частиною кодексу честі, а також має неухильно дотримуватися.
- b. Будь-який тренер або гравець, який прагне обманом або зневагою до правил отримати перевагу над суперником, не підходить для того, щоб якимось чином бути пов'язаним з футболом.

Роками за допомогою правил та відповідних штрафів комітет прагнув запобігти будь-яким формам прояву неспортивної поведінки, нечесної гри та невинуватості грубості. Але лише правила не здатні вирішити поставлене завдання. Тільки спільними діями тренерів, гравців, суддів та вболівальників можна досягти високих етичних стандартів, очікуваних глядачами у найпопулярнішому спорті коледжів Америки. Таким чином, на допомогу всім гравцям, тренерам, суддям та іншим відповідальним за успішне проведення гри особам комітет публікує наступний кодекс:

Кодекс тренера

Неприпустимо навчати гравця навмисне порушувати правила. Тренування гравця здійснювати навмисну затримку суперника, вибивати м'яч, здійснювати заборонені переміщення, атакувати гравця, який не володіє м'ячем, симулювати травму, вчиняти заборонений пас вперед або навмисне грубі дії щодо суперника сильно зашкодять становленню спортивного духу гравця. Такий підхід до тренерської роботи не тільки несправедливий щодо суперників, а й згубно позначається на самих гравцях і тому не має місця у грі, яка є частиною навчальної програми.

Неприпустимі дії:

- a. Зміна ігрового номера під час гри з метою заплутати суперника.
- b. Використання шолома як зброю. Шолом можна використовувати виключно для захисту голови гравця.
- c. Таргетинг та здійснення акцентованого контакту. Гравці, тренери та судді повинні розуміти важливість заборони таргетинга або здійснення акцентованого контакту незахищеним гравцям, а також завдання ударів короною шолома.
- d. Використання нетерапевтичних препаратів у грі у футбол: це заборонено та не відповідає цілям та завданням аматорського спорту.
- e. Введення м'яча у гру нечесним стартовим сигналом. Це не що інше як спроба створити собі нечесну перевагу перед опонентом. Необхідно використовувати лише чесний

сигнал. Сигнал, поданий з метою розпочати гру за мить до введення м'яча, сподіваючись, що судді не помітять скоєного порушення, заборонено. Це те саме, якби при забігу спринтер був у змові з людиною, що дає старт, і отримав би від нього секундне попередження про те, коли буде дано стартовий сигнал.

f. Шифт, що імітує початок гри, або будь-яка інша нечесна тактика, що змушує суперника здійснювати офсайд. Така ситуація означає нічим іншим, як усвідомлену спробу заробити незаслужену перевагу. Симуляція травми неетична в усіх відношеннях. Відповідно до Правил травмованого гравця має надаватися повна безпека та захист. Симуляція травми є безчесною, неспортивною поведінкою та суперечить усім правилам. Така поведінка неприпустима у спортивній спільноті.

IFAF також вважає, що:

1. У своїх відносинах з гравцями, які перебувають під його опікою, тренер завжди повинен усвідомлювати, який величезний вплив (поганий або хороший) він на них робить. За жодних обставин тренер не повинен ставити перемогу вище за мораль, ідеали і виховання характеру своїх гравців. Безпека та благополуччя своїх підопічних завжди повинні стояти на першому місці і не можуть бути принесені в жертву особистому престижу чи егоїстичній славі.
2. Навчаючи гравців грі у футбол, тренер повинен розуміти, що певні правила створені з метою забезпечення безпеки гравців і повинні бути еталоном, що визначає результат гри: команду-переможця та команду-програвшого. Будь-яка спроба порушити правила, отримати несправедливу перевагу над суперником чи навчити навмисному прояву неспортивної поведінки не має нічого спільного з грою у футбол. Тренер несе повну відповідальність за вчинення цих дій і тим самим втрачає право називатися тренером. Тренер має бути прикладом як стриманого прояви радості перемоги, так і гідного прийняття поразки. Тренер, який керується цими принципами, не відчуватиме страху перед поразкою, оскільки в кінцевому рахунку успіх виконаної роботи буде вимірюватися повагою своїх гравців та гравців-суперників.
3. Постановка діагнозу та лікування травм та пошкоджень гравців є завданнями медичного персоналу і за жодних умов не входять до компетенції тренера.
4. Тренер за жодних обставин не має права дозволяти вживання медичних препаратів. Ліки, стимулятори або сильнодіючі препарати слід застосовувати лише за призначенням та під наглядом лікаря. Тренери повинні розуміти, що поінформованість про надмірне зловживання препаратів гравців, які перебувають під опікою, може тлумачитися як потурання таким діям. Тренери повинні ознайомитися та неухильно дотримуватись поточної політики IFAF щодо медичних препаратів.

Спілкування із суперником

Розмовляти із суперником у образливій, зневажливій манері, а також використовувати ненормативну лексику чи розпалювати конфлікт заборонено. Тренерам настійно

рекомендується пояснювати такі моменти гравцям, а також сприяти суддям у здійсненні контролю за такою поведінкою.

Спілкування із суддями

Призначаючи штраф або оголошуючи своє рішення, суддя просто виконує свою роботу. Мета його перебування на полі – підтримка цілісності гри. Таким чином, рішення судді є остаточними та мають прийматися як гравцями, так і тренерами. Наш кодекс честі каже:

- a. Допускати будь-яку критику на адресу судді як на публіці, так і всередині команди – неетично.
- b. Під час гри ні тренери, ні гравці не можуть дозволяти собі відпускати зауваження на адресу судді або робити дії, здатні налаштувати гравців чи глядачів проти судді. Це є грубим порушенням правил і має розцінюватися як поведінка, недостойна людини тренерської професії.

Затримка гравця

Незаконне використання рук є нечесною грою, яка має нічого спільного з майстерністю, і може бути частиною гри. Мета гри – просування м'яча за допомогою стратегії, майстерності та швидкості без використання заборонених прийомів. Кожен тренер та гравець повинен знати та розуміти правила гри, щоб правильно використовувати руки як у захисті, так і в нападі. Затримка гравця це досить часто фіксований фол і важливо розуміти, що це спричиняє штраф.

Спортивна честь

Гравець чи тренер, який навмисне порушує правила, стає винним у нечесній грі та неспортивній поведінці і незалежно від того, уник він покарання чи ні, паплюжить чисте ім'я гри в той час, як навпаки повинен його відстоювати.

Комітет з правил IFAF

Правила та тлумачення

Правила

Правила гри в американський футбол IFAF та їх тлумачення розроблені як адміністративні правила та правила поведінки. Адміністративними правилами називаються правила, що належать до підготовки змагань. Правила поведінки це правила щодо гри під час змагань. Деякі адміністративні правила, наведені нижче, можуть бути змінені за взаємною згодою команд, що беруть участь. Інші правила не підлягають жодним змінам. Жодне з правил поведінки не може бути змінено навіть за взаємною згодою. Усі команди зобов'язані проводити свої матчі та змагання відповідно до цих Правил.

Адміністративні правила, що підлягають зміні за взаємною згодою команд, що беруть участь у матчі (з позначкою 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

Деякі правила підлягають зміні адміністративним персоналом матчу без взаємної згоди обох сторін (з позначкою □). До таких правил належать:

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

Деякі правила підлягають зміні адміністративним персоналом матчу без взаємної згоди сторін, проте тільки в тому випадку, коли дотримання правила не є можливим. В інших випадках команди зобов'язані дотримуватись усіх вимог Правил там, де це можливо (з позначкою §). До таких правил належать:

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

Деякі адміністративні правила дозволяють адміністративному персоналу матчу вибрати той чи інший шлях вирішення ситуацій. (Національна федерація має право призначити компетентний орган, який відповідає за проведення всіх змагань). До таких правил відносяться (з позначкою ∇):

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

Інші адміністративні правила не підлягають зміні. У разі порушення таких правил рефері повинен надати звіт компетентним органам (з позначкою #):

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		

Всі інші правила є правилами поведінки і не можуть бути змінені.

Тлумачення

Офіційне тлумачення правила або затверджене рішення (З.Р.) – це офіційне рішення щодо окремо взятого формулювання правила, яке покликане показати справжній зміст та застосування цього правила.

Футбольний кодекс, представлений у Правилах гри в американський футбол, повинен ретельно вивчатися, щоб встановлена ним поведінка та практика були зрозумілі всім особам, які мають відношення до американського футболу.

ПРАВИЛО 1

Матч, поле, гравці та екіпірування

Національні федерації можуть змінювати Правило 1 відповідно до регіональних потреб та обставин, за умови збереження належного рівня безпеки гравців та інших учасників ігрового процесу.

РОЗДІЛ 1. Загальні положення

Матч

СТАТТЯ 1.

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

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

1. Під час вільного удару з кожної зі сторін від кікера знаходиться не менше 4 гравців команди А. (Правило 6-1-2-с-3).

2. Під час снепу на лінії сутички знаходиться не менше 5 гравців з номерами від 50 до 79, і не більше 4 гравців перебувають у бекфілді (Правила 2-21-2, 2-27-4 та 7-1-4-а) (**Виняток:** Правило 7-1-4-а-5). (**З.Р. 7-1-4:IV-VI**)

Гольові лінії

СТАТТЯ 2.

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

Команда-переможець та фінальний рахунок

СТАТТЯ 3.

а. # Команді нараховуються очки згідно правил. Якщо матч не скасовано, команда, яка набрала найбільшу кількість очок наприкінці гри, вважається командою-переможцем.

б. # Рахунок стає фінальним, коли рефері повідомляє про закінчення гри.

Судді

СТАТТЯ 4.

Гра повинна проводитись під контролем суддівської бригади. [Як вказано в Правилі 11.](#)

Капітани команд

СТАТТЯ 5.

Кожна команда повинна представити рефері не більше 4 гравців як капітан(ів). Один із цих гравців під час гри представляє свою команду на полі при спілкуванні із суддями.

Особи, на яких поширюється дія цих Правил**СТАТТЯ 6.**

- a. # Усі особи, на яких поширюється дія цих Правил, підпорядковуються рішенням суддів.
- b. # До таких осіб належать: будь-хто, хто знаходиться в командній зоні, гравці, замінені та запасні гравці, тренери, спортивні лікарі, члени групи підтримки, члени музичних груп та оркестрів, талісмани, коментатори змагань, аудіо-/відео-/світлооператори та інші особи, які мають відношення до команд.

Команди, на які поширюється дія цих Правил**СТАТТЯ 7.**

- a. Ці правила поширюються на всі змагання, схвалені IFAF та організаціями, що входять до складу IFAF. На підставі угоди IFAF правила можуть бути змінені уповноваженими органами федерацій в залежності від:
 1. Вікова група учасників.
 2. Стать учасників.
- b. # Суддівські організації, які є членами IFAF, повинні використовувати чинний Посібник із суддівства, опублікований IAFOA.
- c. # Члени IFAF, такі як команди та/або змагання та/або національні федерації, які не дотримуються правил гри IFAF, підлягають санкціям.

РОЗДІЛ 2. Поле**Розміри та розмітка****СТАТТЯ 1.**

Поле є прямокутним простором з такими розмірами, лініями, зонами, воротами і пілонами, як представлено на малюнках у Додатку D.

- a. § Коли розмір стадіону не дозволяє здійснити повнорозмірну розмітку поля, адміністрація матчу може використовувати в якості одиниці виміру IFAF ярд.
 1. # IFAF ярд становить 36 дюймів (91.44 см), але він може бути скорочений до 32.12 дюймів (86.67 см) у разі потреби вмістити 100 ярдів поля та дві залікові зони по 10 ярдів у межах доступної ігрової поверхні.
 2. # Якщо довжина поля зменшена відповідності із IFAF ярдом, то й інші розміри та розмітки, зазначені в цих правилах, повинні бути відповідно зменшені (**Виняток:** Довжина **коротких ярдових ліній** та ширина ліній). Довжина ярдового ланцюга (Правило 1-2-7) має бути зменшена відповідно до розмітки поля.
- b. § Усі розмірні лінії на полі мають бути білого кольору, шириною в 4 дюйми. (**Винятки:** Бокові лінії та кінцеві лінії можуть ширше, ніж 4 дюйми, гольові лінії можуть бути 4 або 8 дюймів шириною, та Правило 1-2-1-h).
- c. § 24-дюймові короткі ярдові лінії, нанесені на відстані 4 дюйми від бокової лінії по всій довжині хеш-маркерів, є обов'язковими. Усі ярдові лінії повинні бути нанесені на відстані 4 дюйми від бокової лінії (Правило 2-12-б).

- d. § Маркування суцільною білою лінією області між боковою лінією та лінією, що обмежує тренерську зону, є обов'язковим.
- e. # У залікових зонах допустиме нанесення білих маркувань або контрастних декоративних елементів (наприклад, назва команд), але вони не повинні бути ближчими, ніж 4 фути до будь-якої з ліній.
- f. □ Декоративні елементи не білого кольору в залікових зонах можуть примикати до будь-якої лінії.
- g. □ Тільки такі декоративні маркування, як логотип змагань, назва команди, логотип команди, допускається наносити в межах бокових ліній та між гольовими лініями, за умов (Див. Додаток D):
1. Всі ярдові, гольові та бокові лінії повинні бути чітко видно цілком. Жодна їх частина не повинна перекриватися декоративними лініями.
 2. Жодні декоративні маркування не можуть накладатися на хеш-маркери або цифри.
 3. Допускається одне декоративне маркування розташоване в центрі поля і максимум чотири невеликі декоративні маркування з боків.
- h. □ Гольові лінії можуть наноситися кольором, відмінним від білого.
- i. □ Розміщення реклами на полі дозволено лише відповідно до Правил 1-2-1-e, 1-2-1-f та 1-2-1-g.
- j. □ Рекомендується наносити номери, що позначають ярди, білим кольором не більше 6 футів заввишки і не більше 4 футів завширшки. Вершини номерів повинні знаходитись на відстані 9 ярдів від бічної лінії.
- k. □ Рекомендується наносити стрілки білого кольору поруч із номерами ярдових ліній (крім центральної ярдової лінії), що вказують напрямком до найближчої гольової лінії. Стрілка повинна мати форму трикутника з основою 18 дюймів та сторонами по 36 дюймів.
1. # Хеш-маркер знаходяться на відстані 60 футів від бокових ліній. Хеш-маркери і короткі ярдові лінії, що їх продовжують, повинні мати довжину 24 дюйми.
- m. # 9-ярдові позначки 12 дюймів у довжину наносяться на полі в 9 ярдах від бокової лінії через кожні 10 ярдів. Таке маркування не потрібне, якщо поле розмічене номерами відповідно до Правил 1-2-1-j.
- n. # На критому стадіоні дах повинен бути на висоті не менше 90 футів над полем.
- o. # Якщо гра проводиться на стадіоні з висувним дахом, керівництво повинне вирішити не пізніше, ніж за 90 хвилин до початкового удару, гра проводитиметься із закритим дахом або відкритим. Дах повинен бути закритий (у період за 90 хвилин до початку гри і до кінця гри), якщо опади або блискавка знаходяться поблизу стадіону, температура опускається нижче 4°C (40°F), або пориви вітру перевищують 18 м/с (40 миль/годину). Якщо було прийнято рішення закрити дах, його не можна знову відкрити під час гри.

Розмітка обмежувальних ліній**СТАТТЯ 2.**

Усі відстані вимірюються від внутрішніх країв обмежувальних ліній. Гольові лінії всією шириною знаходяться в заліковій зоні.

Кордон зони безпеки**СТАТТЯ 3.**

а. § Кордон зони безпеки наноситься пунктирною лінією, кожен штрих якої дорівнює 12 дюймам з інтервалами 24 дюйми, на відстані 18 футів від бокової лінії та кінцевої лінії, за винятком стадіонів, на яких це не дозволяє зробити загальну площу поля. На таких стадіонах кордон зони безпеки не повинен бути меншим 6 футів від бокових і кінцевих ліній. Кордон зони безпеки повинен мати ширину 4 дюйми і може бути жовтого кольору. Лінія, що позначає межу командної зони, має бути суцільною.

б. # Жодна людина поза командною зоною не повинна перебувати в межах кордонів зони безпеки. Адміністрація матчу несе відповідальність за дотримання цього правила. (**Виняток:** оператори з камерою можуть ненадовго опинитися між боковою лінією та межею зони безпеки після того, як м'яч став мертвим і годинник зупинений. Цей виняток не дозволяє їм перебувати на полі або в заліковій зоні в будь-який час.)

с. § Також межі зони безпеки повинні бути нанесені з боків командної зони та за нею на відстані 6 футів, якщо це дозволяє стадіон.

Командна та тренерська зони**СТАТТЯ 4.**

а. # По обидва боки поля, в межах зони безпеки та між 20-ярдовими лініями повинна бути нанесена командна зона, призначена тільки для запасних гравців, тренерів та іншого персоналу, пов'язаного з командою. Передній край тренерської зони повинен бути нанесений суцільною лінією на відстані 6 футів від бічної лінії між 20-ярдовими лініями. Зона між тренерською лінією та кордоном безпеки всередині 20-ярдових ліній має бути чітко позначена діагональними лініями та призначатися лише для тренерів (Правило 9-2-5). На кожній 5-ярдовій лінії за 6 футів зовні від бічної лінії, обов'язково наносяться квадратні мітки розміром 4x4 дюйми, які є продовженням лінії, що обмежує тренерську зону. Ці позначки необхідні для встановлення індикатора лінії цілі та спроб.

б. # Командна зона призначена тільки для членів команди у повній формі та максимум 25 інших осіб, які безпосередньо беруть участь у грі. Усі особи, які перебувають у командній зоні, підпорядковуються цим правилам та рішенням суддівської бригади (Правило 1-1-6). 25 осіб, не одягнених у повну форму, мають носити спеціальні командні бейджі. Жодні інші розпізнавальні знаки у командній зоні не допускаються. Медичний персонал не підлягає обмеженню в 25 осіб і повинні мати при собі візуально відмінну від інших спеціальну перепустку.

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

д. # Представникам засобів масової інформації, включаючи журналістів, працівників радіо та телебачення з їх обладнанням, забороняється перебувати в командній чи тренерській зоні, а також будь-яким способом спілкуватися з будь-ким у командній чи тренерській зоні. На стадіонах, де командна зона поширюється до зони глядачів, повинні

бути передбачені прохідні зони з обох боків поля, щоб представники ЗМІ могли переміщатися з одного кінця поля на інший.

е. # Адміністративний персонал матчу повинен видалити всіх осіб, на яких не поширюються правила.

ф. Використання тренувальних мереж для відпрацювання ударів за межами командної зони заборонено. (**Виняток:** на стадіонах, розмір ігрової зони яких обмежений, холдер і кікер можуть використовувати тренувальну сітку для відпрацювання ударів за межами командної зони та за межами зони безпеки) (Правило 9-2-1-b-1).

Ворота

СТАТТЯ 5.

а. # Ворота це 2 стійки білого або жовтого кольору, що піднімаються не менше ніж на 30 футів над землею. Вони з'єднуються горизонтальною поперечиною білого або жовтого кольору, вершина якої знаходиться над землею на рівні 10 футів. Внутрішня сторона стійок і перекладини повинні знаходитися в одній вертикальній площині, що і внутрішній край кінцевої лінії. Ворота знаходяться поза межами поля (Див. Додаток D).

б. § Стійки над поперечиною повинні бути білого або жовтого кольору і знаходитися один від одного на відстані 18 футів та 6 дюймів між їхніми внутрішніми сторонами.

с. # На вертикальних стійках і поперечині воріт не повинно бути жодних декоративних елементів (**Виняток:** у верхній частині вертикальних стійок допускається використання помаранчевих або червоних стрічок розмірами 4 на 42 дюйми, що вказують напрям вітру).

д. # Висота, на якій розташовується горизонтальна поперечина, вимірюється від вершини з кожного кінця до землі строго перпендикулярно до поверхні поля.

е. # Опора воріт має бути оббита пружним матеріалом від землі до висоти не менше 6 футів. (**Виняток:** вимога може не виконуватися для опор воріт, розташованих більш ніж за 12 футів від кінцевої лінії, або якщо між кінцевою лінією та опорою знаходиться безпечний огорожувальний бар'єр, який не дозволить гравцям зіткнутися з опорою воріт.)

Розміщення реклами на воротах заборонено. Дозволяється розмістити один логотип одного виробника, торгового знака чи реклами на м'якій оббивці опори. Дозпускається наносити логотипи команди/збірної чи змагань. Захисна оббивка опори воріт знаходиться поза

межами поля.

ф. # Наступні заходи слід провести в разі відсутності одних чи обох воріт, або вони з якихось причин були зняті під час гри, але необхідно зіграти реалізацію або філд-гол:

1. Якщо є переносні ворота, вони повинні бути встановлені або утримуватись на місці на вимогу команди А.

2. Якщо переносних воріт немає, але є одна стаціонарна брама, тоді:

(а) На всіх спробах удару із сутички, Команда В повинна захищати той бік поля, на якому ці ворота розташовані.

(б) На всіх спробах вільним ударом команда А повинна захищати ту сторону поля, з якою ці ворота розташовані.

(с) Після зміни командного володіння при необхідності команди повинні помінятися так, щоб Команда В захищала той бік, де знаходяться ворота.

(d) Наприкінці першої та третьої чверті команди не змінюватимуться сторонами (буде лише хвилинний тайм-аут). У капітанів на початку половин не буде можливості вибрати, яку гольову лінію захищати.

3. Ø В якості альтернативи, якщо одних воріт немає або вони стають непридатними для використання, гра може продовжитися без них за взаємною згодою головних тренерів обох команд. За таких обставин додаткові очки за філд-голи не нараховуватимуться. З того моменту, як тренери одногolosно вирішують, що гратимуть без воріт, це рішення не підлягає перегляду протягом гри та стає остаточним.

4. Ø Якщо ворота відсутні, матч може бути зіграний за взаємною згодою головних тренерів обох команд. У такому разі не буде філд-голів, за які нараховуються очки. Якщо один або обидва головні тренери не бажають грати, гра повинна бути припинена. Як тільки це буде заявлено, рішення тренерів щодо того розпочинати / продовжувати гру буде остаточним.

Затверджене Рішення 1-2-5

I. Під час огляду поля було виявлено, що вертикальні стійки воріт зміщені. Площина вертикальних стійок виявилася всередині залікової зони з відривом 1 ярд від кінцевої лінії, опора поза межами з відривом 1 ярду.
РІШЕННЯ: Легально. Опора воріт знаходиться за межами поля.

Пілони

СТАТТЯ 6.

§ На полі повинні бути встановлені чотиристоронні пілони з м'якого матеріалу, що гнеться, розміром 4x4 дюйми і висотою 18 дюймів, в яку може входити простір в 2 дюйми між основою пілона і поверхнею поля. Пілони мають бути червоного чи помаранчевого кольору. На кожному пілоні дозволено нанесення одного логотипу виробника. Також допускається нанесення логотипу команд, збірної, змагань, назви чи логотипу спонсора матчу. Будь-який декоративний елемент не повинен бути більше 3 дюймів на будь-якій стороні. Пілони ставляться в 8 точках, в яких бічні лінії перетинаються з гольовими та кінцевими лініями. 4 пілони, що позначають місце перетину кінцевої лінії та лінії хешів, встановлюються за межами кінцевої лінії на відстані 3 фути.

a. Зрушений пілон, це такий пілон, який більше не перебуває у своєму правильному положенні. Щоб пілон знаходився в правильному положенні, хоча б одна його частина повинна потрапляти в квадрат 4x4 дюйма. А якщо ні, то до такого пілону не можна застосовувати правила (наприклад, Правило 8-2-1-a). Зрушений пілон може бути повернений на своє місце у будь-який час.

b. Якщо м'яч або гравець торкаються зрушеного пілона, який частково або повністю знаходиться за межами поля, вони стають за межами поля (Правило 4-2).

c. Зрушений пілон, що повністю знаходиться в межах поля, більше не є пілоном і стає частиною ігрової поверхні.

d. Пілон, зрушений з гольової лінії, який частково перебуває у своєму правильному положенні, вважається пілоном, який належить гольовій лінії відповідно до правил. Лише та частина зміщеного пілона, яка знаходиться позаду вертикальної площини гольової лінії, вважається за гольовою лінією.

e. Якщо пілон на гольовій лінії не може стояти вертикально, його слід розташувати так, щоб він лежав за межами поля, продовжуючи гольову лінію, покриваючи основою бічну лінію.

f. Якщо пілон кінцевої лінії не може стояти вертикально, його слід розташувати так, щоб він лежав за межами поля, продовжуючи бокову лінію, покриваючи основою кінцеву лінію.

Індикатори лінії цілі та спроби

СТАТТЯ 7.

Офіційний індикатор лінії цілі (ярдвий ланцюг) та лічильник спроб повинні використовуватися приблизно за 6 футів зовні від бокової лінії, за винятком стадіонів, де це не дозволяє простір. Ярдвий ланцюг та лічильник спроб повинні знаходитися на стороні протилежного від прес-боксу поля.

a. # Ярдвий ланцюг з'єднує 2 штанги, висотою не менше 5 футів. Довжина розтягнутого ланцюга вимірюється між внутрішніми сторонами штанг і становить 10 ярдів. Ланцюг повинен бути виготовлений з такого матеріалу, який не розтягується і не ламається при нормальному використанні.

b. # Лічильник спроб повинен бути встановлений на штангу висотою не менше 5 футів, на відстані 6 футів від бічної лінії на протилежному боці від прес-боксу.

c. Рекомендується використовувати неофіційні допоміжні індикатор лінії цілі та лічильник спроб на відстані 6 футів від бокової лінії на стороні прес-боксу.

d. Рекомендується використовувати неофіційні допоміжні маркери червоного або помаранчевого кольору, зроблені з нековзного матеріалу, що розташовані на землі та позначають лінію цілі. Ці маркери знаходяться за боковими лініями з обох боків поля. Маркери є прямокутниками з обтяженого матеріалу розмірами 10x32 дюйми, до верхівок яких кріпляться трикутники висотою 5 дюймів з боку бокової лінії.

e. # Індикатори лінії цілі та лічильник спроб повинні мати плоску основу.

f. Розміщення реклами на індикаторах лінії цілі та спроб дозволено. Допускається розміщення одного логотипу чи торгової марки виробника. Допускається розміщувати логотип команди/збірної чи змагань.

Маркери чи перешкоди

СТАТТЯ 8.

a. # Всі маркери та перешкоди в межах ігрової зони повинні бути розміщені або сконструйовані таким чином, щоб уникнути будь-якої можливої небезпеки, як для гравців, що знаходяться всередині цієї зони, так і для будь-яких осіб, що знаходяться в межах зони безпеки.

b. # Після передматчевої перевірки ігрового простору, рефері повинен дати вказівки щодо прибирання всіх небезпечних перешкод та маркерів, що розташовані в межах кордону зони безпеки.

c. # Рефері повинен повідомити адміністративний персонал матчу про будь-які маркери та перешкоди, що становлять небезпеку, але розташовані за межами зони безпеки.

Остаточне рішення щодо ліквідації небезпечних об'єктів приймає адміністративний персонал матчу.

d. # Після того, як суддівська бригада провела передматчеву перевірку поля, відповідальність за безпеку ігрового простору переходить адміністративному персоналу матчу.

e. Маркери ярдових ліній повинні розташовуватися на відстані не менше 4 ярдів (12 футів) від бокової лінії, і бути сконструйовані таким чином, щоб уникнути будь-якої можливої небезпеки для гравців. **Ярдові маркери на гольових лініях повинні розташовуватися на відстані не менше ніж 6 ярдів (18 футів) від бічної лінії.** Маркери, які не відповідають цій вимозі, повинні бути усунені. Розміщення реклами на маркерах ярдових ліній допускається.

Покриття футбольного поля СТАТТЯ 9.

a. # Не допускається використання будь-яких матеріалів або пристроїв для покращення або погіршення ігрової поверхні або інших характеристик, з метою надати одному гравцю або команді перевагу (**Виняток:** Правила 2-16-4-b та 2-16-4-c).

ШТРАФ - Фол на живому м'ячі. 5 ярдів з попередньої точки [S19: APS].

b. # Рефері може вимагати покращення стану поля для належного та безпечного проведення гри.

РОЗДІЛ 3. М'яч

Характеристики СТАТТЯ 1.

М'яч повинен відповідати наступним характеристикам:

a. # Бути новим чи майже новим. (Майже новий м'яч - це м'яч, який не зазнав змін і зберігає властивості та якості нового м'яча).

b. # Мати покриття з 4 частин зі шкіри з галько-зернистою поверхнею, що не має будь-яких нерівностей, крім швів.

c. # Мати 8 шнурів, що стягують м'яч, і розташовані на однаковій відстані один від одного.

d. # Бути кольорами натуральної коричневої шкіри.

e. # Мати 2 білі смужки шириною 1 дюйм (2.5 см), розташовані на відстані 3-3.2 дюйми (7-8 см) від кінця м'яча і нанесені тільки на двох частинах, стягнутих шнурівкою.

f. # Відповідати розмірам та формі, вказаним далі на малюнку (Виняток: організаційний комітет може дозволити використовувати м'яч меншого розміру у матчах жіночих чи юніорських команд.)



Діаграма показує поздовжній перетин стандартного м'яча у дюймах. Використовуються максимальні та мінімальні розміри. Така діаграма надається для забезпечення одноманітності під час виготовлення

- g. # Бути накачаним до тиску 12,5-13,5 psi (0.87-0.94 атм).
- h. # Мати вагу не менше 14 і не більше 15 унцій (396-425 г).
- i. М'яч не може бути змінений. Така вимога також стосується використання будь-яких речовин для просушування м'яча. Механічні пристрої для сушіння м'яча поблизу бокових ліній або у командній зоні використовувати заборонено.

Контроль та порядок використання м'ячів

СТАТТЯ 2.

- a. Судді проводять перевірку та одноосібно приймають рішення щодо не менше 3-х і не більше 6-ти м'ячів, які пропонують використовувати у матчі до початку та під час гри. За потреби судді гри можуть схвалити використання додаткових м'ячів.
- b. § Адміністративний персонал матчу повинен надати насос для накачування м'яча та прилад для вимірювання тиску.
- c. # Крім випадків, коли м'яч наданий організаційним комітетом змагань, команда, яка грає на своєму полі, повинна надати щонайменше 3 легальні м'ячі та повинна повідомити команду суперника про м'ячі, які будуть використовуватися для гри. Команда гостей, за бажанням, може надати один або більше м'ячів на додаток до запропонованих командою, яка грає на своєму полі.
- d. # Протягом усієї гри будь-яка з команд може використовувати лише м'ячі, що задовольняють усім вищевказаним характеристикам та перевірені згідно з цим Правилком.
- e. # Усі м'ячі, призначені для гри, повинні бути надані рефері для перевірки не менше ніж за 60 хвилин до початку гри. З моменту надання м'ячів рефері контроль над ними протягом гри переходить до суддів.
 - 1. # Першочергове завдання суддів – отримати 3 легальні м'ячі. Якщо організаційний комітет або команда, яка грає на своєму полі, не може надати 3 легальні м'ячі, рефері повинен проінформувати про це гостьову команду та запропонувати їм надати свої легальні м'ячі. Якщо надано менше 3-х легальних м'ячів, то гра повинна пройти тільки з легальними м'ячами, які можна використовувати. Якщо легальні м'ячі не були надані, рефері повинен вибрати на власний розсуд найкращих 3 м'ячі з наданих.
 - 2. # Коли надано понад 3 м'ячі, рефері повинен вибрати ті м'ячі з наданих обома командами, які знаходяться в найкращому стані.
- f. Коли м'яч стає мертвим зовні 9-ярдних позначок, непридатним для гри, а також при необхідності його перевірки або при неможливості повернення м'яча на поле, необхідно взяти запасний м'яч у людини, відповідальної за м'ячі. (З.Р. 1-3-2:І)

- g. Перш ніж будь-який м'яч буде введений у гру, рефері чи ампайр має підтвердити його відповідність усім вимогам правил.
- h. При вимірі м'яча необхідно враховувати наступне:
1. Усі вимірювання необхідно робити після того, як м'яч буде правильно накачаний.
 2. Довге коло має вимірюватися навколо кінців м'яча, але не поверх шнурівки.
 3. Довгий діаметр повинен вимірюватися впритул кронциркулем від кінця до кінця без урахування носових виїмок.
 4. Коротке коло має вимірюватися навколо м'яча поверх клапана та шнурівки, але не поверх поперечної шнурівки.

Затверджене Рішення 1-3-2

I. На четвертій спробі кікер А1 виходить на поле із затвердженим ігровим м'ячем і просить суддю замінити м'яч, який використовувався під час попередньої спроби. **РІШЕННЯ:** Заміна м'яча заборонена. [Див. також 1-3-2-f]

Маркування м'ячів СТАТТЯ 3.

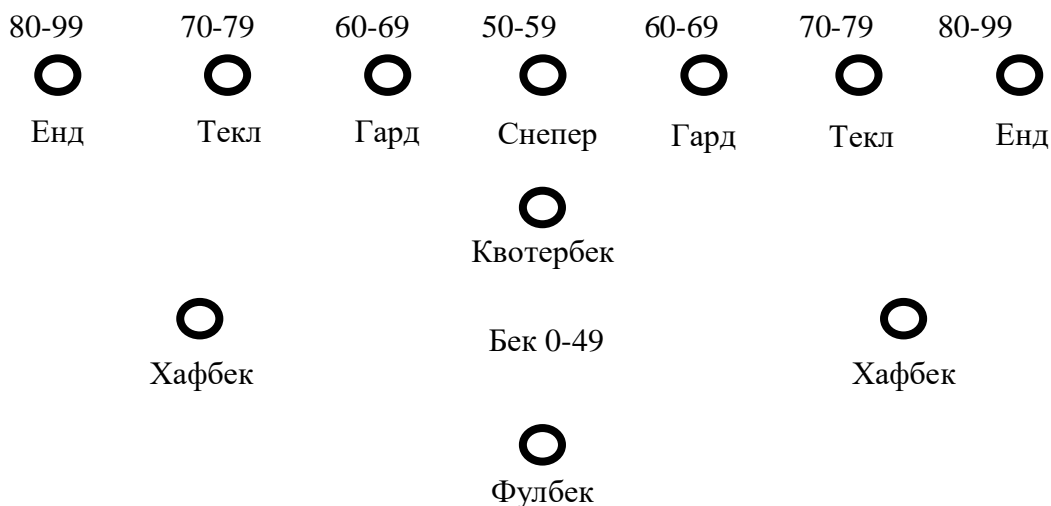
Маркування м'яча, що вказує на його використання певним гравцем або у певній ситуації, не допускається.

ШТРАФ - Фол на живому м'ячі. 15 ярдів з попередньої точки [S27: UC-UNS].

РОЗДІЛ 4. Гравці та ігрове екіпірування

Рекомендована нумерація СТАТТЯ 1.

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



Нумерація гравців СТАТТЯ 2

Усі гравці повинні мати номери від 0 до 99. Номери, на початку яких стоїть цифра нуль, такі як "099", "07", "00" не допускаються.

b. Двоє і більше гравців з однієї команди не можуть виступати в рамках однієї гри під однаковим номером (Правило 9-2-2-f).

c. Нанесення будь-яких маркувань поблизу номерів заборонено.

ШТРАФ – [a та c] Фол на живому м'ячі. 5 ярдів із попередньої точки [S23: IPN].

d. Гравець, який вступає у гру після зміни свого ігрового номера, зобов'язаний повідомити про це рефері. Суддівська бригада, у свою чергу, має повідомити про цей факт тренера команди суперника, а рефері оголосити для глядачів. Гравець, який нехтує цією процедурою, карається штрафом за неспортивну поведінку. (З.Р. 1-4-2:I)

ШТРАФ - [d] Фол на живому м'ячі. 15 ярдів з попередньої точки [S27: UC-UNS].

Систематичне порушення гравцем тягне за собою його дискваліфікацію [S47: DSQ].

Затверджене Рішення 1-4-2

I. Гравець Команди А, який розпочав гру під номером 77, виходить на поле під номером 88. **РІШЕННЯ:** Гравець повинен повідомити рефері про зміну ігрового номера, який у свою чергу, не зупиняючи ігрового годинника або годинника розіграшу, оголошує про заміну в мікрофон, а відповідний боковий суддя повідомляє тренера протилежної команди. Якщо А88 не повідомив рефері про зміну свого ігрового номера, йому присуджується фол за неспортивну поведінку. [Див. також 1-4-2-d]

Обов'язкове екіпірування СТАТТЯ 3.

Наступні елементи екіпірування є обов'язковими для всіх гравців:

- a. Шолом.
- b. Бічні щитки на стегнах.
- c. Джерсі.
- d. Наколінники.
- e. Капа.
- f. Бриджі.
- g. Каркас.
- h. Шкарпетки (гетри).
- i. Фронтальні щитки на стегнах.

Обов'язкове екіпірування: пояснення СТАТТЯ 4.

a. *Шолом.*

1. Шолом повинен бути оснащений маскою для захисту обличчя та накладкою на підборіддя, що кріпиться до шолома чотирма або шістьма ремінцями, які мають бути застебнуті, коли м'яч перебуває у грі.

2. Шоломи однієї команди мають бути однакового кольору та дизайну.

3. На шоломі має бути попереджувальний знак, що повідомляє про можливі травми голови, а також знак сертифікації виробника на відповідність шолома стандартам Національного Робочого Комітету зі Стандартів Спортивного Спорядження (NOCSAE).

Модифіковані шоломи повинні мати знак ресертифікації на відповідність стандартам NOCSAE.

- b. *Бічні щитки на стегнах.* Бічні щитки на стегна повинні включати захисну частину для куприка.
- c. *Джерсі.* Див. Правило 1-4-5.
- d. *Наколінники.* Наколінники повинні одягатися під бриджі. При цьому бриджі та наколінники повинні закривати коліна. Жодні щитки або інше захисне екіпірування не може бути надіте поверх бридж. (Див. Додаток Є.)
- e. *Капа.* Капа має бути виготовлена з будь-якого візуально помітного (не білого та непрозорого) матеріалу схваленого FDA і повністю закривати верхні зуби. Рекомендується підбирати капу за розміром.
- f. *Бриджі.* Бриджі однієї команди мають бути одного кольору та дизайну.
- g. *Каркас.* Особливих розпоряджень до каркасу немає. (Див. Додаток Е.)
- h. *Шкарпетки.* Шкарпетки або гетри однієї команди повинні бути єдиного кольору та дизайну (**Винятки:** медичний ортопедичний наколінник (супорт); захисний пластир або бинт, що закривають травму або захищають від неї; кікери, що виконують удар босою ногою).
- i. *Фронтальні щитки на стегнах.* Особливих розпоряджень до передніх настегнових щитків немає. (Див. Додаток Е.)

Затверджене Рішення 1-4-4

I. Один або кілька гравців одягнені в легінси, що покривають ноги. **РІШЕННЯ:** Носіння таких легінсів дозволено. Легінси всіх гравців команди, які в них одягнені, мають бути одного кольору та дизайну.

Джерсі: дизайн, колір та нумерація

СТАТТЯ 5.

- a. *Дизайн*
 - 1. Джерсі повинна мати рукави, що повністю закривають каркас, і мати крій, що максимально не рветься. Джерсі має бути повнорозмірною і заправлятися в бриджі, або мати довжину рівно до пояса. Ніяка піддівка (наприклад, футболка) не може бути нижчою за рівень талії. Джерсі повинна покривати всі щитки, що носяться на поясі та вище. Друга джерсі, яка відповідає вимогам Правила 1-4-5, допускається до носіння одночасно з основною джерсі. Жилети та/або змінені джерсі зі блискавками, велкро або іншими застібками заборонені.
 - 2. Крім ігрового номера на джерсі може бути нанесено:
 - Ім'я гравця;
 - Назва команди;
 - Ім'я команди талісмана;
 - Смуги на рукавах;
 - Логотипи команди, талісмана, пам'ятної гри чи армійський логотип;
 - Логотип рекламного характеру;
 - Літера "С" для визначення капітана команди; х
 - Прапор країни.
 - 3. Будь-який вищезгаданий елемент не повинен перевищувати 16 квадратних дюймів (100 кв. см), включаючи будь-який додатковий матеріал (наприклад, нашивку).

4. Допустимо наявність межі навколо коміра та манжета шириною не більше 1 дюйма (2.5 см), а також наявність бічних вставок шириною не більше 4-х дюймів (10 см).

5. Джерсі не може мати склеєні елементи та елементи шнурівки.

b. *Колір.*

1. # Гравці протилежних команд повинні бути одягнені в джерсі контрастних кольорів. Гравці однієї команди повинні бути одягнені в джерсі однакових кольорів та дизайну.

2. Ø Команда, яка грає в гостях, має бути одягнена у форму білого кольору. Однак, якщо перед змаганнями було досягнуто письмової домовленості між двома командами, то команда, що приймає, може грати в білій формі.

3. # Якщо команда господарів грає у кольоровій формі, команда гостей також може грати у кольоровій формі за умови, що:

(a) Команда господарів дала на це згоду у письмовій формі перед грою; і

(b) Організаційний комітет змагань підтвердив, що кольори джерсі обох команд є контрастними.

4. Якщо на початковому ударі на початку кожної половини гри команда гостей виходить у кольоровій формі, порушуючи умови, зазначені у Правилу 1-4-5-b-3 (вище), то вона отримує штраф за командну неспортивну поведінку.

ШТРАФ – Застосовується як фол на мертвому м'ячі. 15 ярдів з точки наступного розіграшу після початкового удару. Якщо результатом повернення початкового удару є тачдаун, то штраф, на розсуд команди господарів, застосовується або реалізації, або наступному початковому ударі. [S27: UC-UNS] Додатково до цього судді мають оштрафувати команду на тайм-аут на початку кожної чверті, у якій використовуються нелегальні джерсі, або присудити фол за затримку гри, якщо вичерпані командні тайм-аути.×

5. Білий колір на кольоровому джерсі може бути використаний тільки в елементах, зазначених у пункті a-2 вище.

c. *нумерація.*

1. На джерсі повинні бути нанесені чітко помітні арабські цифри заввишки не менше 8 дюймів на грудях та 10 дюймів на спині (20 і 25 см). Колір номера має бути явно контрастним кольору джерсі, незалежно від кольору лінії, що окантує номер. Номер має бути чітко по центру. Ніякі логотипи не повинні розташовуватися ближче ніж 1 дюйм по відношенню до номера.

2. Командам у джерсі, які не відповідають цьому правилу, буде запропоновано негайно замінити їх на джерсі, що задовольняють правило, до початку гри, а також другої половини. Якщо на момент вільного удару на початку кожної половини команда чинить порушення умов, описаних у пункті 1, це є фолом за неспортивну поведінку.

ШТРАФ – Застосовується як фол на мертвому м'ячі. 15 ярдів з точки наступного розіграшу після початкового удару. Якщо результатом повернення початкового удару є тачдаун, то штраф, на усунення другої команди, застосовується реалізації, чи наступному початковому ударі. [S27: UC-UNS] Додатково до цього судді повинні оштрафувати команду на тайм-аут на початку кожної чверті, в якій використовуються нелегальні джерсі, або присудити фол за затримку гри, якщо командні тайм-аути були вичерпані. (З.Р. 1-4-5:І)

3 Усі гравці однієї команди повинні мати номери одного кольору та дизайну на грудях та на спині. Ширина ліній цифр повинна дорівнювати приблизно 1,5 дюйма (3,75 см). номери на будь-якій частині форми повинні відповідати обов'язковим номерам на спині та грудях джерсі гравця.

Затверджене Рішення 1-4-5

I. Команда господарів одягнена у червону форму з помаранчевими номерами. На думку суддів, колір джерсі недостатньо контрастує із кольором номерів, які таким чином стають погано помітними. Рефері просить головного тренера команди господарів змінити дані джерсі на легальні. Головний тренер повідомляє рефері, що команда не має наміру перевдягати джерсі. **РІШЕННЯ:** Після оголошення м'яча готовим до гри для початкового удару, що відкриває гру, рефері штрафуює команду господарів на один командний тайм-аут за нелегальні джерсі. Також, на початку кожної половини буде 15-ярдовий штраф з точки наступного після початкового удару розіграшу. Якщо результатом повернення початкового удару є тачдаун, то штраф переноситься на реалізацію чи наступний початковий удар. У кожній чверті, в якій команда продовжує залишатися в нелегальних джерсі, вона штрафується одним командним тайм-аутом після оголошення м'яча готовим до гри та перед введенням його в гру на початку першого розіграшу цієї чверті. Якщо у команди не залишилося тайм-аутів, то буде застосовано штраф за затримку гри. [Див. також 1-4-5 Штраф]

Додаткове екіпірування

СТАТТЯ 6.

Використання наведених нижче предметів дозволено:

а. *Рушники та муфти (грілки для рук).*

1. Одноколірний рушник розміром не менше 4x12 дюймів (10x30 см) та не більше 6x12 дюймів (15x30 см) без будь-яких слів, символів, літер або цифр. Допускається нанесення логотипу команди, логотипа виробника чи дистриб'ютора розміром трохи більше 2.25 квадратних дюймів (14.5 см²). Використання різнокольорових (не однокольорових) рушників заборонено.

2. Муфти (грілки для рук), які використовуються в погану погоду.

б. *Рукавички*

1. Рукавичка – відповідне покриття для рук, що має відділення для кожного пальця без будь-яких додаткових матеріалів, **що з'єднують пальці між собою.** ✘. Жодних обмежень у кольорі рукавичок немає.

2. Рукавички, якщо вони не виготовлені з простої тканини яка не рветься, повинні мати надійно прикріплений ярлик (NF/NCAA Specifications), що вказує добровільне проходження всіх необхідних тестів Асоціацією Індустрії Спорту та Фітнесу (SFIA) або ярлик Національного Робочого Комітету з Стандартів NOCSAE).

с. *Захисний візор.* Захисний візор повинен бути прозорим, не тонованим і бути виготовленим з матеріалу, що відливається або негнуться. Окуляри, у тому числі захисні, також мають бути прозорими та не тонованими. Не допускається жодних винятків за станом здоров'я. **Матеріал вважається непрозорим, якщо він обмежує видимість очей гравця у будь-який час під будь-яким кутом та за будь-яких умов освітлення.** "Дзеркальний" матеріал для окулярів або візора заборонено.

d. *Емблеми.*

1. Люди або події можуть бути увічнені за допомогою емблем на формі або шоломі (площа емблеми не повинна перевищувати 16 дюймів квадратних (100 см²)).

2. Дозволено використання на шоломі відмітних знаків команди чи країни.

e. *Анти-відблиск.* Затіняюча фарба або наклейки, що затіняють, під очима гравця повинні бути суцільного чорного кольору без будь-яких слів, чисел, логотипів або інших символів.

f. *Ігрова інформація.* Будь-який гравець може мати на своїй руці, зап'ясті або на поясі інформацію про гру.

Нелегальне екіпірування**СТАТТЯ 7.**

До нелегального екіпірування відносяться (докладна інформація міститься в Додатку Е):

a. Надіте гравцем спорядження, яке може травмувати або наразити на небезпеку інших гравців.

b. Використання пластиру або будь-якого іншого бинта, призначеного для захисту або запобігання травми, вимагає дозволу ампайра.

c. Використання жорстких, абразивних або твердих матеріалів, якщо вони не закриті з усіх зовнішніх сторін та торців, потребує дозволу ампайру.

d. Шипи висотою понад 1/2 дюйма (1.25 см) від підошви (докладна інформація міститься в Додатку Е).

e. Будь-яке екіпірування, здатне заплутати або обдурити суперника.

f. Будь-яке екіпірування, яке надає нечесну перевагу гравцеві перед суперником.

g. Клейкий матеріал, фарба, жир або будь-яка інша слизька субстанція, нанесена на спорядження або тіло гравця, його одяг або аксесуари (**Виняток:** Анти-блик (Правило 1-4-6-е)).

h. Додаткові предмети на формі, крім рушників (Правило 1-4-6-а).

i. Щитки для ребер, додаткові елементи каркаса та щитки для спини, не закриті формою повністю. (З.Р. 1-4-7:II)

j. Носіння видимих бандан на полі поза командної зони. (З.Р. 1-4-7:I)

k. Джерсі, які не відповідають Правилу 1-4-5.

l. Нестандартні перевантажені маски для захисту обличчя. (З.Р. 1-4-7:IV) (Докладна інформація міститься в Додатку Е.)

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

Затверджене Рішення 1-4-7

I. А33 одягнув бандану під шолом, частина якої вибилася з-під задньої частини шолома. **РІШЕННЯ:** Нелегально. Бандани можна надягати під шолом тільки в тому випадку, якщо жодна з її частин не видно з-під шолома. Видимі частини бандани розглядаються як додаткове екіпірування (1-4-7-h). А33 повинен залишити поле мінімум на 1 спробу і не може повернутися, доки бандана не буде знята або повністю захована під шолом. Команда А може використовувати тайм-аут, щоб гравець А33 не залишав поле на 1 спробу, але бандана має бути знята або схована під шолом. [Див. також 1-4-7-j]

II. Під час розіграшу каркас гравця B55 перестав бути повністю закритим джерсі. **РІШЕННЯ:** Нелегальне екіпірування. Так як ця дія трапилася під час розіграшу, B55 може не залишати поле. Каркас необхідно прикрити джерсі до того моменту, як м'яч буде введений у гру. [Див. також 1-4-7-і, 1-4-8-с]

III. Перед початком гри обидві команди виходять на поле у кольорових джерсі. Команда гостей не отримала письмової згоди на те, що вона може грати в джерсі кольору, відмінного від білого, або така згода була отримана, але організаційний комітет змагань не підтвердив той факт, що джерсі контрастують із кольором джерсі команди господарів. **РІШЕННЯ:** Фол присуджується команді гостей за порушення правила про колір джерсі. Після того, як м'яч оголошений готовим на гру на початковому ударі, рефері штрафує команду гостей на командний тайм-аут. Також призначається 15-ярдовий штраф з точки наступного після початкового удару розіграшу на початку кожної половини. Якщо результатом повернення початкового удару є тачдаун, 15-ярдовий штраф має бути перенесений або на реалізацію, або на наступний початковий удар. У кожній чверті, в якій команда продовжує використовувати ці джерсі, команда штрафується на командний тайм-аут після того, як м'яч оголошений готовим до гри і до того, як буде введено в гру на першому розіграші цієї чверті. Якщо тайм-ауту вичерпано, застосовується штраф за затримку гри. (Правило 1-4-5-b)

IV. Команда А розходиться з хадла, коли рефері помічає у гравця A35 перевантажену маску. **РІШЕННЯ:** A35 повинен залишити поле мінімум на 1 спробу, щоб надіти легальну маску. Команда А може використовувати командний тайм-аут, щоб A35 не залишав поле на 1 спробу, але не має права грати в нелегальній масці. [Див. також 1-4-7-1]

V. У кожного гравця лінії нападу є білий рушник розміром 4x12 дюймів з маленькою емблемою команди. На рушник снєпера знаходиться великий малюнок черепа з кістками. **РІШЕННЯ:** Використовувати рушник гравцями дозволено. Усі рушники легальні, крім рушників снєпера. Він повинен залишити поле мінімум на 1 спробу і не повинен повертатися, доки не прибере рушник або не замінить його на легальне. Команда А може використовувати тайм-аут, щоб гравець не залишав поле на 1 спробу, але він не може використати нелегальний рушник. (Правила 1-4-6-а та 1-4-8)

Порушення правил про обов'язкове та нелегальне екіпірування

СТАТТЯ 8.

a. Гравець, який має нелегальне екіпірування або без обов'язкового екіпірування, не може бути допущений до гри. (**Виняток:** Правила 1-4-5-b і 1-4-5-с).

b. Якщо суддя виявив нелегальне екіпірування, або у гравця відсутнє обов'язкове екіпірування, то гравець повинен залишити поле мінімум на 1 спробу, і він не може повернутися в гру доти, доки екіпірування не стане легальним. Гравець може повернутися на поле без пропуску спроби, якщо команда візьме тайм-аут, проте гравцю заборонено грати в нелегальному екіпіруванні або без обов'язкового екіпірування.

c. Якщо екіпірування стало нелегальним під час розіграшу, то гравець може не залишати поле на 1 спробу, але гравець не може брати участь у грі доки екіпірування не стане легальним. (**З.Р. 1-4-7:II**)

Затверджене Рішення 1-4-8

I. Після оголошення м'яча готовим до гри суддя бачить гравця, який перебуває на полі без капи. **РІШЕННЯ:** Гравець повинен залишити поле на 1 спробу, і не може повернутися на поле без капи. Гравець може залишитись на полі, якщо команда візьме тайм-аут, але гравцеві заборонено грати без обов'язкового екіпірування.

II. Наприкінці першої половини команда В вичерпала всі командні тайм-ауті. Наприкінці розіграшу лінійний суддя зауважив, що у гравця B44, який брав участь у попередньому розіграші, затемнений чи непрозорий візор. **РІШЕННЯ:** Порушення правила про екіпірування. B44 повинен залишити поле щонайменше на 1 спробу і не може повернутися в гру з нелегальним візором.

III. Після того, як м'яч стає мертвим, ампайр зауважує, що у лайнбекера B55 під час розіграшу захисна накладка спини перестала бути прикрита джерсі на рівні пояса. **РІШЕННЯ:** B55 може не залишати поле, але він повинен закрити накладку своєї джерсі до початку наступної спроби.

IV. Суддя помічає гравця, у якого відсутнє обов'язкове екіпірування, або одягнене нелегальне екіпірування. **РІШЕННЯ:** Суддя повинен повідомити гравця у необхідності покинути поле. Суддя не повинен зупинити ігровий годинник та годинник розіграшу. Якщо є можливість, то рефері повинен оголосити в мікрофон номер гравця та причину, через яку він має залишити поле. Оголошення має бути зроблене з тієї позиції рефері, в якій він продовжуватиме судити, і не затримуватиме початок наступного розіграшу.

Підтвердження тренерів

СТАТТЯ 9.

Перед початком гри головний тренер або його уповноважений представник повинні письмово засвідчити ампайра про те, що всі гравці:

- a. # Інформовані про те, яке екіпірування є обов'язковим згідно з правилами і яке вважається нелегальним.
- b. # Забезпечені необхідним екіпіруванням, що відповідає вимогам правил.
- c. # Проінструктовані про те, що обов'язкове екіпірування має бути одягнене протягом усієї гри, і про те, яким саме чином воно має бути одягнене.
- d. # Проінструктовані про необхідність повідомити тренерський персонал у разі, якщо екіпірування стає нелегальним під час гри.

Нелегальні сигнальні пристрої

СТАТТЯ 10.

Забороняється екіпірувати гравців електронними, механічними або іншими сигнальними комунікаційними пристроями, які оснащені будь-якими джерелами живлення або з функцією запису звуку (**Виключення:**

1. Предписаний лікарем слуховий пристрій з посиленням гучності звуку для гравців, що слабочують.
2. Пристрій передачі даних, що використовується виключно з метою забезпечення безпеки та охорони здоров'я.)

ШТРАФ – Застосовується як фол на мертвому м'ячі. 15 ярдів з точки закінчення розіграшу. Видалення гравця. [S7, S27, S47: UC-UNS/DSQ].

Нелегальне польове обладнання

СТАТТЯ 11.

Повноваження щодо наявності та розташування обладнання зв'язку (камери, звукові пристрої тощо) у межах ігрового простору знаходяться у обслуговуючого персоналу гри.

- a. # Відео, будь-який тип фільмів, факсимільні апарати, відеокасети, фотографії, апарати передачі тексту та комп'ютери можуть використовуватися в межах ігрового простору тренерами під час гри або між половинами.
 1. # Організатори матчу відповідають за забезпечення рівних можливостей щодо доступності телебачення, відео та інтернет підключення в командній зоні та в кабінетах тренерів обох команд.
 2. Команди несуть відповідальність за свої комп'ютери або інше тренерське обладнання.

3. # Використання моніторів на боковій лінії × дозволено для допомоги команді або медичному персоналу, що обслуговує гру, для діагностики та надання медичної допомоги учасникам гри.

b. # Між прес-боксом та командною зоною дозволяється лише усна або текстова комунікація. Розмір та розташування тренерських лож мають бути практично ідентичними для обох команд, а також мають бути розташовані у традиційній зоні прес-боксу. Там, де розташування прес-боксу виключає таку можливість, усне або текстове спілкування дозволяється з будь-якої точки на трибунах між 20-ярдовими лініями. Ніякий інший вид комунікації з метою інструктажу гравців де-небудь ще не допускається, включаючи використання комунікаційного обладнання (телефонів, рацій тощо) для передачі мовлення, текстових повідомлень, картинок або будь-якого іншого виду повідомлень всередині або за межами ігрового простору будь-якою особою, якого поширюється дію правил. (Дистанційна тренерська робота).

c. # Розміщення обладнання для комунікації або запису засобів масової інформації, включаючи камери, звукові пристрої, комп'ютери та мікрофони, заборонено на полі, над полем, у командній зоні та над командною зоною.

(Правило 2-31-1)

Виятки:

1. Камера, прикріплена до опори воріт, якщо опора розташована позаду вертикальних стійок і поперечини.

2. Камера, розташована у будь-якому пілоні.

3. За попередньою згодою суддів та обох команд, що змагаються на головний убір будь-якого судді, може бути встановлена камера без запису звуку.

ПРИМІТКА: Камери, які використовуються лише з метою розвитку суддівства, можуть бути закріплені на будь-якого суддю без дозволу команд, що змагаються.

4. Камера без запису звуку може бути прикріплена до кабелів, що протягнуті над командними зонами та ігровим полем, включаючи залікові зони.

5. Відеооператор команди може перебувати в командній зоні як один із 25 акредитованих на гру персон. Дане відео не може бути використане для прямої трансляції гри або інтернет-трансляції.

d. # Екіпірування тренерів мікрофонами для комунікації з пресою чи телебаченням чи запису звуку під час гри заборонено.

e. # Ніхто в командній або тренерській зоні не може користуватися будь-яким звукопідсилюючим пристроєм для комунікації з гравцями на полі.

f. Будь-яка спроба зробити запис сигналів, які подає гравець, тренер або інший персонал команди-суперника за допомогою аудіо- або відеозаписів, заборонена.

g. # Заборонено використовувати дрони (безпілотні літальні апарати) з будь-якою метою, включаючи відеозапис/трансляцію гри протягом усього періоду повноважень суддів (Правило 11-1-1).

1. Дрон не може знаходитись всередині зони, обмеженої стадіоном, куполом, трибунами, парканом або іншими спорудами. На полях, де відсутній стадіон, купол чи

трибуни, дрон не може літати в межах 165 ярдів (150 метрів) від будь-якої зони, де перебувають учасники чи глядачі.

2. Якщо дрон був виявлений у зазначеній зоні, або якимось чином загрожує здоров'ю учасників або глядачів, рефері повинен зупинити гру доти, доки дрон не буде прибраний з неї.

Затверджене рішення 1-4-11

І. Головний тренер домашньої команди не може самостійно відвідати гру і хоче спостерігати за нею через ТБ-трансляцію, а також (а) призначати розіграші через координатора нападу за допомогою мобільного телефону (б) використовувати програму (Zoom, Skype та інше) для зв'язку з командою, поки ті перебувають у роздягальні. **РІШЕННЯ:** Правило 1-4-11-б визначає порядок використання пристроїв зв'язку та дозволяє лише голосовий зв'язок між прес-боксом та командною зоною, і таким чином у випадку (а) тренер не може дзвонити в прес-бокс чи командну зону за будь-якого питання, пов'язане з тренерськими обов'язками. Незважаючи на те, що Правило 1-4-11-а дозволяє тренерам використовувати техніку, це правило стосується лише тренерів, які присутні в межах ігрового простору (Правило 2-27-16-а). Отже, (б) віртуальна конференція також неприпустима. Заборона на такі дії починається за 60 хвилин до запланованого початкового удару, коли суддівська бригада бере на себе відповідальність за матч, і також включає час між чвертями та додатковими періодами до кінця гри, коли рефері оголошує фінальний рахунок.

Телефони тренерів

СТАТТЯ 12.

Телефони та навушники (гарнітури) тренерів не підлягають дії цих правил до або під час гри.

а. Ø Організаційний комітет може розробити керівництво для вирішення ситуацій, пов'язаних із забороною гарнітур тренерів.

Комунікація рефері

СТАТТЯ 13.

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

б. Бездротовий зв'язок, доступний лише суддівській бригаді, судді відеоповтору та спостерігачеві від суддівського корпусу дозволено.

с. Жодна особа, яка підлягає дії цих правил, не має права будь-яким чином приєднуватися до бездротового зв'язку та підслуховувати переговори між суддями до, під час та після гри.

ШТРАФ – Фоли, скоєні до гри або під час гри, застосовуються як фол на мертвому м'ячі. 15 ярдів з точки закінчення розіграшу. Особа видаляється до кінця гри. Фоли, скоєні після гри, мають бути відображені у рапорті.

ПРАВИЛО 2

Визначення

РОЗДІЛ 1. Затверджені Рішення та Суддівські Сигнали

СТАТТЯ 1.

- a. Затверджене Рішення (З.Р.) є офіційним рішенням щодо заданого набору подій. Воно служить для ілюстрації духу правил та їх застосування.
- b. Суддівський Сигнал [S] посилається на Сигнали Футбольних Суддів із 1 по 47.

РОЗДІЛ 2. М'яч: живий, мертвий, вільний, готовий до гри

Живий м'яч

СТАТТЯ 1.

Живий м'яч – це м'яч у грі. М'яч при пасі, ударі чи фамблі, що не торкнувся землі, є живим м'ячем у польоті.

Мертвий м'яч

СТАТТЯ 2.

Мертвий м'яч – це м'яч поза грою.

Вільний м'яч

СТАТТЯ 3.

- a. Вільний м'яч – це живий м'яч (не у володінні гравця) під час:
 1. Виносного розіграшу.
 2. Удару із сутички або вільного удару до набуття або відновлення володіння, або до моменту, коли м'яч стане мертвим згідно правил.
 3. Інтервал з моменту, коли відбувається торкання м'яча, кинутого легальним пасом вперед, і до завершення, незавершення або перехоплення такого пасу. Такий інтервал виникає під час розіграшу пасом вперед, і будь-який гравець, який має право легально торкатися м'яча, може відбити м'яч у будь-якому напрямку.
- b. Усі гравці мають право торкатися, ловити або підбирати фамбл (*Винятки:* Правила 7-2-2-а Виняток 2 та 8-3-2-d-5) або пас назад.
- c. Право торкатися м'яча, пробитого ударом ногою, регулюється правилами виконання ударів ногою (Правило 6).
- d. Право торкатися пасу вперед регулюється правилами виконання пасу (Правило 7).

Коли м'яч готовий до гри

СТАТТЯ 4.

Мертвий м'яч готовий до гри, коли:

- a. При запущеному 40-секундному годиннику розіграшу суддя встановлює м'яч на один з хеш-маркерів або між ними і відходить на свою позицію.

- b. При годиннику розіграшу, встановленому на 25 секунд (або на 40 секунд у разі травми або втрати шолома гравцем команди захисту), рефері свистить у свисток і подає сигнал або про запуск ігрового годинника [S2], або про готовність м'яча до гри [S1].
(Р.Р. 4-1-4:І та ІІ)

РОЗДІЛ 3. Блоки

Блок

СТАТТЯ 1.

- a. Блоком є перешкода руху суперника за допомогою навмисного контакту з суперником будь-якою частиною блокуючого тіла.
- b. Поштовх – блок суперника відкритими долонями.
- c. Тривалий контакт - це блок, при якому контакт із суперником триває більше однієї секунди.

Блок нижче пояса

СТАТТЯ 2.

- a. Блок нижче пояса - це блок, в якому сила початкового контакту знаходиться нижче пояса суперника, у якого одна або дві ноги знаходяться на землі. У спірній ситуації це контакт нижче за пояс. (Правило 9-1-6).
- b. Блокуючий, який створює контакт вище пояса, а потім зісковзує нижче пояса, не блокує нижче пояса. Якщо перший контакт блокуючого з суперником відбувається на рівні пояса чи вище, це легальний блок " вище пояса " . (Правило 9-1-6).

Чоп-блок

СТАТТЯ 3.

Чоп-блок - це комбінований блок вгорі-внизу або внизу-вгорі будь-якими двома гравцями щодо суперника (який не володіє м'ячем) у будь-якому місці на полі, з або без інтервалу між блоками; нижній блок здійснюється в стегно або нижче. (З.Р. 9-1-10:І-ІV) Не є фолом ситуація, коли контакт ініціює суперник блокуючого.
(З.Р. 9-1-10: V)

Блок у спину

СТАТТЯ 4.

- a. Блок у спину - це контакт проти суперника, при якому сила початкового контакту спрямована ззаду і вище за пояс. У спірній ситуації – контакт відбувається на рівні або нижче пояса (див. Підсічка, Правило 2-5) (Правило 9-3-6). (З.Р. 9-3-3:І-VII) (З.Р. 10-2-2:ХІІ ХVІІ)
- b. Положення голови або ніг блокувальника не обов'язково визначає точку початкового контакту.

Корпус тіла

СТАТТЯ 5.

Корпусом тіла гравця вважається область тіла гравця на рівні плечей та нижче, за винятком спини (Правило 9-3-3-а-1-в Виняток).

Зона вільного блокування

СТАТТЯ 6.

- a. Зона вільного блокування - це прямокутник, центром якого є центральний лінійний гравець нападу, протяжністю по 5 ярдів у бік кожної бокової лінії та по 3 ярди у бік кожної залікової зони. (Див. Додаток D.)
- b. Зона вільного блокування зникає, коли м'яч її залишає.

Блок зі сліпого боку

СТАТТЯ 7.

Блок зі сліпого боку - це блок у відкритому полі проти суперника, який починається поза полем його зору або таким чином, що суперник не має можливості захиститися від такого блоку.

РОЗДІЛ 4. Ловля, підбір, володіння**Володіння**

СТАТТЯ 1.

Термін "володіння" відноситься до володіння (а) живим м'ячем, як описано далі в цій статті або (б) мертвим м'ячем, готовим до снєпу або пробиття вільного удару. Цей термін може стосуватися як володіння гравця, так і командного володіння.

a. *Володіння гравця*

М'яч перебуває у володінні гравця, коли гравець міцно тримає чи контролює м'яч своїми долонями чи руками, торкаючись землі в межах ігрового поля.

b. *Командне володіння*

М'яч знаходиться у командному володінні:

1. Коли один із гравців команди володіє м'ячем, включаючи ситуації, коли гравець намагається виконати пант, удар із відскоку або удар із землі; або
2. Коли пас вперед, виконаний гравцем цієї команди, перебуває у польоті; або
3. Коли м'яч вільний, якщо гравець цієї команди володіє м'ячем останнім; або
4. Коли команда повинна виконати наступний снєп чи вільний удар.

c. Команда знаходиться у легальному володінні, якщо вона має командне володіння, коли її гравці можуть легально ловити або підбирати м'яч.

Належить

СТАТТЯ 2.

Термін "належить", на відміну від "володіння", означає право на мертвий м'яч. Таке "володіння" може бути тимчасовим, оскільки м'яч має бути введений у гру відповідно до Правил, які регулюють поточну ситуацію.

Ловля, перехоплення, підбір

СТАТТЯ 3.

a. Термін "ловля" означає, що гравець:

1. Встановлює контроль над живим м'ячем у польоті, своєю рукою (-ами) або долонею (-нями) до того, як м'яч торкнеться землі, та

2. Торкається землі в межах ігрового поля будь-якою частиною свого тіла, а потім
 3. Зберігає контроль над м'ячем досить довго, щоб він мав можливість зробити футбольну дію, наприклад, достатньо довго, щоб відкинути м'яч або зробити вкладку, просунути м'яч, уникнути захоплення або усунути суперника і так далі, і
 4. Дотримується нижчеперелічених пунктів b, c і d.
- b. Якщо гравець падає на землю під час ловлі пасу (після контакту з суперником чи самостійно), він зобов'язаний зберігати повноцінний та тривалий контроль м'яча протягом усього процесу свого контакту із землею, у полі чи заліковій зоні. Ця вимога також стосується гравця, який намагається здійснити ловлю біля бокової лінії і падає за межами поля. Якщо він втрачає контроль над м'ячем, який торкається землі, перш ніж гравець відновлює контроль, це не вважається ловлею. Якщо він відновлює контроль у межах поля до того, як м'яч торкнеться землі, це ловля.
- c. Якщо гравець втрачає контроль над м'ячем, коли будь-яка частина тіла гравця одночасно торкається землі, або якщо є сумніви, що ці дві дії сталися одночасно, це не ловля. Якщо гравець контролює м'яч, невеликий рух м'яча, навіть якщо він торкається землі, не вважатиметься за втрату володіння; гравець повинен втратити контроль над м'ячем, щоб це вважалося втратою володіння.
- d. Якщо м'яч торкається землі після того, як гравець забезпечив контроль над м'ячем і продовжує зберігати цей контроль, а всі умови вище виконані, це ловля.
- e. Перехопленням називається ловля пасу або фамбла суперника.
- f. Ловля гравцем, який стоїть на коліні або лежить в межах поля, вважатиметься завершеним ловом або перехопленням ([Правила 7-3-6](#)).
- g. Гравець здійснює підбір м'яча, якщо виконує вимоги в пунктах a, b, c і d для ловлі м'яча, який все ще залишається живим після торкання землі.
- h. У спірній ситуації ловля, підбір чи перехоплення не завершено.

Затверджене Рішення 2-4-3

- I. В1 намагається зловити пант (без сигналу вільного лову), який перетинає нейтральну зону, ударяється об його плече (відбувається мафф) і відскакує у повітря. М'яч не торкається землі. А1 у стрибку приймає м'яч та приземляється за межами ігрового поля. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді В у точці, де м'яч перетнув бокову лінію. 1-а та 10.
- II. 3-я спроба, В1 блокує удар із сутички Команди А, який піднімається в повітря і не перетинає нейтральну зону. М'яч не торкається землі. А1 стрибає, підбирає м'яч у повітрі та приземляється за межами поля. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді В у точці, де м'яч перетнув бокову лінію. 1-а та 10. ([Правило 6-3-7](#))
- III. А3 у стрибку приймає пас на 40-ярдовій лінії Команди А. Поки він все ще в повітрі, відбувається контакт з гравцем В1, після чого А3 приземляється за межами поля з м'ячем на 37-ярдовій лінії Команди А. **РІШЕННЯ:** Неприйнятий пас ([Правило 7-3-7-а](#)). [Див. також [7-3-6](#), [7-3-7-а](#)]

IV. Приймаючий A88 знаходиться поблизу від бічної лінії і витягується для ловлі легального пасу вперед. Під час того, як A88 падає на землю в процесі ловлі м'яча, (а) A88 знаходить надійний контроль над м'ячем, поки шкарпетки його стоп знаходяться в межах поля, після чого падає на землю за межами поля, зберігаючи надійний контроль; (б) A88 знаходить надійний контроль над м'ячем, поки носок його стоп знаходяться в межах поля, після чого, перебуваючи в польоті, тимчасово втрачає контроль над м'ячем, і знову відновлює його до того, як приземлитися за межами поля, зберігаючи надійний контроль; (с) A88 знаходить надійний контроль над м'ячем, поки носок його стоп знаходяться в межах поля, після чого падає на землю за межами поля, втрачаючи контроль над м'ячем у момент зіткнення із землею. РІШЕННЯ: (а) Ловля гравцем A88. (б) Неприйнятий пас. (с) Неприйнятий пас.

V. 2-а спроба, A1 робить фамбл, який торкається землі і відскакує високо в повітря. B2 приймає м'яч, перебуваючи в повітрі, і приземляється за межами поля (а) попереду точки фамбла або (б) позаду точки фамбла. РІШЕННЯ: (а) М'яч належить Команді А у точці фамбла. (б) М'яч належить Команді А у точці, де м'яч перетнув бокову лінію (Правила 4-2-4-d та 7-2-4).

Одночасна ловля або підбір

СТАТТЯ 4.

Одночасним ловом або підбиранням називається ловля або підбір, в яких є володіння живим м'ячем суперниками в межах поля. (З.Р. 7-3-6:І-ІІ)

РОЗДІЛ 5. Підсічка

СТАТТЯ 1.

- а. Підсічка називається блок суперника, при якому сила початкового контакту спрямована ззаду і припадає в область пояса або нижче (Правило 9-1-5).
- б. Положення голови чи ніг блокуючого необов'язково показує точку початкового контакту.

РОЗДІЛ 6. Навмисне просування мертвого м'яча

Наміром просування мертвого м'яча називається спроба гравця просунути м'яч після того, як будь-яка частина його тіла, крім долоні або стопи, торкається землі або після того, як м'яч був оголошений мертвим згідно правил (*Виняток*: Правило 4-1-3-б Виняток).

РОЗДІЛ 7. Спроба, між спробами та втрата спроби

Спроба

СТАТТЯ 1.

Спроба - це відрізок гри, який починається (після того, як м'яч оголошений готовим до гри) легальним снепом (спроба із сутички) або вільним ударом (спроба вільним ударом) і закінчується, коли м'яч стає мертвим [*Виняток*: Реалізація - спроба із сутички, яка починається, коли рефері оголошує м'яч готовим до гри (Правило 8-3-2-б)].

Між спробами

СТАТТЯ 2.

Між спробами це тимчасовий інтервал, протягом якого м'яч є мертвим.

Втрата спроби

СТАТТЯ 3.

"Втрата спроби" - це скорочення, яке означає "втрата права повторити спробу".

РОЗДІЛ 8. Вільна ловля

Вільна ловля

СТАТТЯ 1.

- a. Вільна ловля м'яча, пробитого ударом із сутички - це ловля попереду від нейтральної зони гравцем Команди В, який подав правильний сигнал під час удару із сутички по м'ячу, якого не торкалися попереду від нейтральної зони.
- b. Вільна ловля м'яча, пробитого вільним ударом - це ловля гравцем Команди В, який подав правильний сигнал вільного лову під час вільного удару по м'ячу, якого не торкалися.
- c. Правильний або неправильний сигнал вільної ловлі позбавляє команду, що приймає, можливості просувати м'яч. М'яч оголошується мертвим у точці лову або підбору м'яча. Якщо ловля або підбір трапилися до сигналу, то м'яч оголошується мертвим у момент, коли було вперше показано такий сигнал.
- d. Якщо приймаючий прикриває очі від сонця без помаху рук (і), м'яч залишається живим і його можна просувати.

Правильний сигнал

СТАТТЯ 2.

Правильний сигнал – це сигнал, який подається гравцем Команди В, який явно сигналізує про свій намір зловити м'яч, витягаючи руку над головою та розмахуючи їй з боку в бік більше одного разу.

Неправильний сигнал

СТАТТЯ 3.

Неправильний сигнал – це будь-який сигнал гравця Команди В, який:

- a. Чи не задовольняє вимоги Правила 2-8-2 (вище); або
- b. Подано після того, як м'яч, пробитий ударом із сутички, спійманий попереду від нейтральної зони, ударяється об землю або торкається гравця попереду від нейтральної зони (**З.Р. 6-5-3:III-V**); або
- c. Подано після того, як м'яч, пробитий вільним ударом, спійманий, ударяється об землю або торкається іншого гравця (**Виняток:** Правило 6-4-1-f).

Затверджене рішення 2-8-3

I. Під час панта Команди А з точки А-20 приймаючий В44 показує пальцем на м'яч, який приземлився в середині поля. Коли В44 вказує на м'яч, (а) кисті рук залишаються нижче рівня плечей і не махають руками; (b) кисті рук залишаються нижче рівня плечей, але при цьому здійснюються рухи, що махають; (c) кисті рук виявляються вище рівня плечей, але не здійснюють рухомих рухів. **РІШЕННЯ:** Правило 2-8-3 вказує, що будь-який рух, що махає, який не виконує вимог для легального сигналу, визнається нелегальним сигналом. Також приймаючий має право вказувати на пробитий м'яч, поки руки залишаються нижче рівня плечей, і при цьому відсутній рух, що махає. Ситуації (b) та (c) будуть визнані Неправильним сигналом вільної ловлі. У випадку (a) ця дія не буде визнана будь-яким сигналом, і у Команди В зберігається право на лов/підбір та просування м'яча

РОЗДІЛ 9. Вперед, попереду і максимальне просування вперед

Вперед, Попереду від

СТАТТЯ 1.

Терміни "вперед", "попереду від" або "просування", що вживаються щодо будь-якої з команд, позначають напрямок до кінцевої лінії суперника. Протилежні за значенням терміни - "назад" і "позаду".

Максимальне просування вперед

СТАТТЯ 2.

Максимальне просування вперед - це термін, який позначає кінець просування м'яча гравцем будь-якої команди, що несе або ввіймав м'яч у повітрі, і відноситься до позиції м'яча в момент, коли він стає мертвим за правилами (Правила 4-1-3-а, 4-1-3-б, 4-1-3-р и 4-1-3-г; Правила 4-2-1 та 4-2-4; та Правило 5-1-3-а Виняток) (З.Р. 5-1-3:І-VI) (З.Р. 8-2-1:І-IX) (*Виняток*: Правило 8-5-1-а (З.Р. 8-5- 1: I)).

РОЗДІЛ 10. Фол та порушення

Фол

СТАТТЯ 1.

Фол – це порушення правила, за яке належить штраф.

Персональний фол

СТАТТЯ 2.

Персональний фол - це фол, в якому присутній нелегальний фізичний контакт, який наражає на небезпеку здоров'я іншого гравця.

Грубий персональний фол

СТАТТЯ 3.

Грубий персональний фол – це настільки небезпечний чи навмисний нелегальний фізичний контакт, що він може спричинити супернику важку травму.

Порушення

СТАТТЯ 4.

Порушення – це порушення правил, за яке не належить штраф. Оскільки це не фол, воно не може скоротити інший фол.

РОЗДІЛ 11. Фамбл, мафф, відбивання та дотик до м'яча; Блокування удару по м'ячу ногою

Фамбл

СТАТТЯ 1.

Фамбл – це будь-яка дія, крім пасу, удару по м'ячу ногою або успішної вкладки, в результаті якого гравець втрачає володіння м'ячем. (З.Р. 2-19-2:І) (З.Р. 4-1-3:І) М'яч набуває статусу фамбла.

Мафф

СТАТТЯ 2.

Мафф – це неуспішна спроба зловити чи підібрати м'яч, під час якої стався дотик м'яча. Мафф не змінює статус м'яча.

Відбивання

СТАТТЯ 3.

Відбивання - навмисний удар або навмисне зміна напрямку руху м'яча за допомогою голови, долонь(-і) або рук(-и). У спірній ситуації вважається, що гравець випадково торкнувся м'яча, а не здійснив відбивання. Відбиття не змінює статусу м'яча.

Дотик до м'яча

СТАТТЯ 4.

- a. Дотик до м'яча, що не перебуває у володінні гравця, означає будь-який контакт з м'ячем. Дотик може бути як навмисним, так і випадковим і воно завжди відбувається до володіння або контролю м'яча.
- b. Навмисний дотик до м'яча – це усвідомлений або навмисне торкання.
- c. Вимушений дотик відбувається, коли контакт гравця з м'ячем відбувається внаслідок того, що (і) суперник блокує цього гравця в м'яч, або (ii) суперник здійснює відбивання або нелегальний удар по м'ячу ногою в цього гравця. Якщо дотик був вимушений, за правилами гравець не торкався м'яча. (Правила 6-1-4 та 6-3-4)
- d. У спірній ситуації вважається, що під час удару по м'ячу ногою чи пасу вперед дотику до м'яча не сталося.

Затверджене Рішення 2-11-4

I. М'яч, пробитий пантом, когиться землею біля гравців А44 та В27, які блокують один одного. (а) М'яч відскакує в ногу В27, після чого його підбирає А55 на В-35. (b) А44 блокує В27 у м'яч, який потім підбирає А55 на В-35. **РІШЕННЯ:** (а) М'яч належить Команді А, 1-а та 10 на В-35. М'яч вкотився в ногу В27, але контакт з боку А44 не змусив його торкнутися м'яча. Вимушеного торкання не сталося. (b) Вимушений дотик, тому що блок А44 змусив В27 торкнутися м'яча. Нелегальний торкання А55. М'яч належить Команді В у цій точці. [Див. також 6-1-4-а, 6-3-4-а]

Блокування м'яча, пробитого ударом із сутички

СТАТТЯ 5.

Блокування м'яча, пробитого ударом із сутички – це коли суперник команди пробивання торкається пробитого ногою м'яча у спробі не дати м'ячу перетнути нейтральну зону (Правило 6-3-1-b).

РОЗДІЛ 12. Лінії**Бокові лінії**

СТАТТЯ 1.

Бокова лінія пролягає від кінцевої до кінцевої лінії з кожної сторони поля. Вона поділяє ігрове поле та зону, що знаходиться поза полем. Уся бокова лінія знаходиться поза полем.

Гольові лінії та пілони**СТАТТЯ 2.**

Гольова лінія у кожному кінці ігрового поля пролягає між боковими лініями і є частиною вертикальної площини, яка розділяє залікову зону від ігрового поля. Дві гольові лінії (зазвичай) знаходяться на відстані 100 ярдів один від одного. Площина гольової лінії знаходиться між пілонами і включає пілони, які знаходяться за межами поля. Вся гольова лінія належить заліковій зоні. Гольовою лінією команди є та, яку захищає ця команда.

Затверджене Рішення 2-12-2

I. Удар із сучки команди А, м'яч якого не торкалися, б'ється об землю всередині ігрового поля і перетинає площину гольової лінії команди В. Під час того, як м'яч знаходиться в повітрі над заліковою зоною, гравець А81, що стоїть в одному ярді від залікової зони або у заліковій зоні, вибиває м'яч назад у ігрове поле.

РІШЕННЯ: Порухення за нелегальний дотик (Правило 6-3-11). Команда В може прийняти результат розіграшу або ввести м'яч у наступний розіграш із снопом зі своєї 20-ярдової лінії. (**Виняток:** Правило 8-4-2-b). [див. Також 6-3-11, 6-3-2-a]

Кінцеві лінії**СТАТТЯ 3.**

Кінцева лінія пролягає між боковими лініями, зазвичай, у 10 ярдах за гольовою лінією і відокремлює залікову зону від зони поза полем. Вся лінія знаходиться поза полем.

Обмежувальні лінії**СТАТТЯ 4.**

Обмежувальними лініями є бокові лінії та кінцеві лінії. Зона, яка оточена обмежувальними лініями, знаходиться у межах поля. Простір за межами ліній та самі лінії знаходяться «за межами поля».

Лінії стримування**СТАТТЯ 5.**

Лінія стримування є частиною вертикальної площини, яка обмежує становище гравців команд для пробиття вільного удару. Ця площина простягається і за бокові лінії. (**З.Р. 2-12-5:1**)

Затверджене Рішення 2-12-5

I. Вільний удар перетинає лінію стримування команди В. Під час того, як м'яч перебуває в повітрі, гравець А1, який знаходиться за лінією стримування команди В, торкається м'яча. **РІШЕННЯ:** Легальний дотик (Правило 6-1-3-a-2). [див. також 2-12-5, 6-1-3-a-2]

Ярдові Лінії**СТАТТЯ 6.**

Ярдова лінія – будь-яка лінія на ігровому полі, паралельна кінцевим лініям. Ярдові лінії команди, зазначені або невідзначені, послідовно нумеруються від гольової до 50-ярдової лінії.

Хеш-маркери**СТАТТЯ 7.**

Два хеш-маркери знаходяться за 60 футів (18.3 м) від бокових ліній. Хеш-маркери та короткі ярдові лінії мають бути завдовжки 24 дюйми (60 см).

9-ярдові позначки

СТАТТЯ 8.

9-ярдові лінії, довжиною в 12 дюймів (30 см), кожен 10 ярдів розташовуються за дев'ять ярдів від бічних ліній. Ці позначки не потрібні, якщо поле пронумеровано згідно з Правилком 1-2-1-j.

Розділ 13. Вкладення м'яча

СТАТТЯ 1.

- a. Вкладка м'яча – передача володіння м'ячем від одного товариша по команді іншому без кидка, фамбла чи удару ногою.
- b. Вкладення м'яча гравцеві своєї команди вперед нелегальне, за винятком дозволених правилами випадків.
- c. Втрата гравцем володіння м'яча через невдалу спробу вкладки є фамблом останнього гравця, який мав володіння. (**Виняток:** сноп (Правило 2-23-1-с)).
- d. Вкладка назад відбувається, коли гравець, який володіє м'ячем, відпускає його до моменту, коли м'яч виявиться попереду ярдової лінії, де знаходиться сам гравець.

РОЗДІЛ 14. Хадл

СТАТТЯ 1.

Хадл складається з двох або більше гравців, які зібралися разом після того, як м'яч готовий до гри, а також перед снопом або вільним ударом.

РОЗДІЛ 15. Стрибок через гравця

СТАТТЯ 1.

- a. Стрибок через гравця – спроба гравця стрибнути через суперника, поки суперник перебуває на своїх ногах, з виносом однієї чи обох ступнів чи колін вперед. (Правило 9-1-13).
- b. «Ті, що знаходяться на ногах» означає, що жодна частина тіла суперника не торкається землі, окрім одної або обидвох ніг.

РОЗДІЛ 16. Удари по м'ячу ногою; Удар по м'ячу**Удар по м'ячу; Легальні та нелегальні удари по м'ячу ногою**

СТАТТЯ 1.

- a. Удар по м'ячу - навмисний удар по м'ячу за допомогою коліна, гомілки або ступні.
- b. Легальними ударами по м'ячу ногою є пант, удар з відскоку або удар із землі, пробиті відповідно до правил гравця Команди А до зміни командного володіння. Удар по м'ячу будь-яким іншим способом є нелегальним. (**З.Р. 6-1-2:І**)
- c. Будь-який вільний удар або удар із сугички продовжує мати статус удару до моменту, коли м'яч спійманий або підібраний гравцем або стає мертвим.
- d. У разі сумнівів – гравець швидше випадково торкнувся м'яча, аніж ударив його.

Пант

СТАТТЯ 2.

Пант - удар по м'ячу ногою, зроблений гравцем, який кидає м'яч і ударяє його до моменту торкання м'ячем землі.

Удар з відскоку**СТАТТЯ 3.**

Удар з відскоку - удар по м'ячу ногою, зроблений гравцем, який кидає м'яч і ударяє його після торкання м'ячем землі.

Удар із землі**СТАТТЯ 4.**

- a. Філд-гол ударом із землі – удар по м'ячу ногою гравця команди у володінні, тоді як м'яч перебуває на землі під контролем товариша по команді. (Правило 2-16-9)
- b. Підставка - пристрій, що піднімає м'яч для удару ногою. Підставка не повинна піднімати нижню точку м'яча більше ніж на 1 дюйм від землі (**З.Р. 2-16-4:1**). При використанні підставка повинна торкатися м'яча в момент удару, щоб удар був легальним.
- c. Вільний удар ударом із землі - удар по м'ячу ногою гравця команди у володінні, у той час як м'яч розташований на підставці або землі. М'яч також може бути на землі під контролем товариша по команді. М'яч може бути на землі і контактувати з підставкою.
- d. Жоден пристрій або речовина не може бути використана для позначення точки або підняття м'яча під час удару із сутички. Це фол на живому м'ячі під час снепу. (Правило 6-3-10-d)

Затверджене Рішення 2-16-4

I. Під час початкового удару для того, щоб розпочати гру, кікер використовує пальці ноги одноклубника як підставку або будує підставку із бруду або землі. **РІШЕННЯ:** Нелегальний удар по м'ячу ногою. Фол на мертвому м'ячі. Штраф - 5 ярдів із точки початкового удару. [Див. також 2-16-4-с, 4-1-1]

Вільний удар**СТАТТЯ 5.**

- a. Вільний удар - удар по м'ячу ногою гравця команди у володінні, скоєний згідно з Правилами 4-1-4, 6-1-1 та 6-1-2.
- b. Після сейфті вільний удар може бути виконаний за допомогою панта, удару з відскоку або удару з землі.

Початковий удар**СТАТТЯ 6.**

Початковий удар - це вільний удар, з якого починаються обидві половини матчу, а також, який слідує після реалізації або успішного філд-голу. (**Виняток:** у додаткових періодах). Це має бути удар із землі або удар із відскоку.

Затверджене рішення 2-16-6

I. Після тачдауну та успішної 2-очкової реалізації Команда А відстає в рахунку 22-24, коли ігровий годинник на стадіоні показує 0:55 у 4-й чверті. Команда А збирається пробити онсайд-кік з позначки А-35. Кікер А90 утримує м'яч таким чином, ніби збирається пробити удар з відскоку. А90 підкидає м'яч у повітря і м'яч відскакує від землі за стримуванням Команди А. Гравець б'є по м'ячу ногою після того, як той відскочив на кілька футів у повітря. **РІШЕННЯ:** Нелегальний удар по м'ячу ногою. Фол на мертвому м'ячі. Штраф – 5 ярдів із точки закінчення розіграшу. Такий удар не відповідає вимогам для удару з відскоку, як зазначено в Правилу 2-16-3. Для легального удару з відскоку кікеру необхідно впустити м'яч на землю і вдарити по ньому в момент торкання землі. Так як Правило 2-16-6 дозволяє як початковий удар виконати удар із землі або удар з відскоку, такий удар по м'ячу ногою вважається нелегальним. Виконання штрафу відбувається відповідно до Затвердженого Рішення 6-1-2:1.

Удар із сутички**СТАТТЯ 7.**

- a. Удар із сутички – це пант, удар із відскоку чи спроба філд-голу ударом із землі. Це легальний удар, який виконує Команда А в нейтральній зоні або позаду від нейтральної зони під час розіграшу із сутички до зміни командного володіння.
- b. Удар із сутички перетинає нейтральну зону тоді, коли він торкається землі, гравця, судді чи чогось попереду від нейтральної зони. (**Виняток:** Правило 6-3-1-b). (**З.Р. 6-3-1:I-IV**)
- c. Удар із сутички вважається нелегальним, якщо він виконаний під час того, коли все тіло кікера знаходиться попереду від нейтральної зони. Це є фолом на живому м'ячі, який робить м'яч мертвим. (Правило 6-3-10-c).

Удар у відповідь**СТАТТЯ 8.**

Удар у відповідь - це удар по м'ячу ногою гравця команди у володінні після зміни командного володіння під час розіграшу. Це нелегальний удар по м'ячу ногою та фол на живому м'ячі, який робить м'яч мертвим. (Правило 6-3-10-b).

Спроба філд-голу**СТАТТЯ 9.**

Спроба філд-голу є ударом із сутички. Він повинен бути виконаний за допомогою удару із землі або з відскоку.

Формація для пробиття удару із сутички**СТАТТЯ 10.**

- a. Формація для пробиття удару із сутички - формація без гравців у позиції прийняти м'яч із рук в руки між ніг снопера, а також включає або (1) мінімум одного гравця в 7 або більше ярдах позаду нейтральної зони; або (2) потенційних холдера і кікера в 5 або більше ярдах позаду нейтральної зони. У випадках (1) або (2) для визначення формації, як формації для удару із сутички, має бути очевидним, що відбудеться спроба удару по м'ячу ногою. (**З.Р. 9-1-14: I-III**)
- b. Якщо Команда А знаходиться в формації для удару із сутички в момент снепу, то вважається, що будь-яка дія Команди А під час розіграшу була з цієї формації.

Затвержене Рішення 2-16-10

I. У момент снепу у Команди А на полі знаходяться чотири лінійні з номерами 50-79 і три лінійні з номерами поза цим діапазоном. Потенційний кікер знаходиться за 6 ярдів від нейтральної зони, але поряд з ним немає потенційного холдера. **РІШЕННЯ:** Нелегальна формація. Команда А не знаходиться в формації для удару із сутички і не має потрібної кількості лінійних з правильними номерами.

РОЗДІЛ 17. Нейтральна зона**СТАТТЯ 1.**

- a. Нейтральна зона – це простір між двома лініями сутички, що тягнеться до бокових ліній. (Правило 2-21-2) Її ширина дорівнює довжині м'яча.
- b. Нейтральна зона виникає в момент, коли м'яч готовий до гри і лежить на землі під потрібним кутом своєї довгої осі до лінії сутички та паралельно боковим лініям.

с. Нейтральна зона існує до моменту зміни володіння, до моменту перетину м'ячем нейтральної зони після удару із сутички, або до моменту оголошення м'яча мертвим.

РОЗДІЛ 18. Вторгнення та Офсайд

Вторгнення

СТАТТЯ 1.

Коли м'яч оголошений готовим до гри, гравець нападу здійснює вторгнення, якщо він знаходиться в нейтральній зоні або попереду від неї після того, як снепер торкнеться або зімітує торкання (руки на рівні колін або нижче) м'яча перед снепом. (**Виняток:** при введенні м'яча в гру снепер не вторгається, коли знаходиться в нейтральній зоні).

Офсайд під час розіграшу із сутички

СТАТТЯ 2.

Коли м'яч оголошений готовим до гри, офсайд настає (Правило 7-1-5), коли гравець захисту:

- a. Знаходиться в нейтральній зоні або попереду від неї на момент легального снепу; або
- b. Торкається гравця нападу попереду від нейтральної зони до снепу; або
- c. Торкається м'яча до снепу; або
- d. До снепа загрожує лінійному гравцю нападу, викликаючи негайну реакцію останнього (Правило 7-1-2-b-3-Виняток, (З.Р. 7-1-3:V Примітка)); або
- e. Перетинає нейтральну зону і рухається у бік беків Команди А (З.Р. 7-1-5:III).

Офсайд при розіграві вільним ударом

СТАТТЯ 3.

Офсайд відбувається (Правило 6-1-2), коли:

- a. Гравець команди захисту не знаходиться за своєю лінією стримування, коли м'яч легально пробивають вільним ударом.
- b. Один або кілька гравців команди, що пробиває, не знаходяться позаду своєї лінії стримування, коли м'яч легально пробитий вільним ударом. ×

РОЗДІЛ 19. Паси

Паси

СТАТТЯ 1.

Пас – це кидок м'яча. Пас триває доти, поки кинутий пасом м'яч не буде спійманий або перехоплений будь-яким гравцем, або не стане мертвим.

Пас вперед і назад

СТАТТЯ 2.

- a. Пасом вперед називається такий пас, при якому м'яч вперше торкається землі, гравця, судді або чогось що попереду від точки, в якій було здійснено кидок. Усі інші паси вважаються пасами назад. У спірних ситуаціях, якщо пас кинутий у нейтральній зоні або позаду нейтральної зони, він вважається пасом вперед
- b. Коли гравець Команди А тримає м'яч для передачі його пасом вперед до нейтральної зони, будь-який навмисний рух вперед його руки, яка впевнено контролює м'яч, починає

пас вперед, якщо гравець явно не починає повертати м'яч до свого тіла, зберігаючи повний контроль над м'ячем. Якщо гравець Команди В здійснює контакт з пасуючим або м'ячем після того, як почався рух руки вперед, і м'яч залишає руку пасуючого, то застосовуються правила, що стосуються пасу вперед, незалежно від того, де м'яч ударяється об землю або гравця (**З.Р. 2-19-2:І**).

с. У спірних ситуаціях м'яч вважається переданим пасом **вперед**, а не втраченим у результаті фамбла при спробі виконати пас вперед. ×

d. Снеп стає пасом назад, коли снeper випускає м'яч із рук, виключаючи передачі з рук до рук (**З.Р. 2-23-1:І**).

Затверджене Рішення 2-19-2

І. А1 збирається виконати пас вперед, але В1 вибиває м'яч з його руки до того, як А1 встиг розпочати рух рукою вперед. **РІШЕННЯ:** Фамбл (Правило 2-11-1). [Див. Також 2-11-1, 2-19-2-b]

Перетин нейтральної зони

СТАТТЯ 3.

a. Легальний пас вперед перетинає нейтральну зону, коли м'яч вперше торкається землі, гравця, судді або чогось попереду від нейтральної зони в межах поля. Пас не вважається таким, що перетнув нейтральну зону, коли м'яч вперше торкається землі, гравця, судді або чогось у нейтральній зоні або позаду від неї в межах поля.

b. Гравець вважається таким, що перетнув нейтральну зону, якщо його тіло повністю знаходиться попереду від нейтральної зони.

с. Легальний пас вперед розцінюється як такий, що перетнув або не перетнув нейтральну зону, залежно від розташування точки, в якій м'яч перетнув бокову лінію.

Затверджене Рішення 2-19-3

І. Квотербек А12 здійснює легальний пас вперед, а приймаючий А88 вперше торкається м'яча, коли він знаходиться за 1,5 ярда попереду від нейтральної зони. Задня нога приймаючого залишається позаду нейтральної зони. **РІШЕННЯ:** Легальний пас вперед перетинає нейтральну зону. Правило 2-19-3-а стверджує, що пас вважається таким, що перетнув нейтральну зону, коли торкається чогось попереду від нейтральної зони. Згідно з Правилом 2-19-3-b, А88, як гравець, не вважається таким, що знаходиться попереду від нейтральної зони.

Пас вперед який можна впіймати

СТАТТЯ 4.

Пас вперед який можна впіймати - це незайманий легальний пас вперед, що перетинає нейтральну зону, у напрямку легального приймаючого, який має реальну можливість зловити м'яч. У спірних ситуаціях вважається, що легальний пас вперед можна впіймати.

РОЗДІЛ 20. Штраф

Штраф – це передбачені правилами покарання проти команди, яка вчинила фол. Штрафи можуть включати один або кілька з наступних варіантів: втрату ярдів, втрату спроби, першу автоматичну спробу, видалення гравця або списання ігрового часу (Правило 10-1-1-b).

РОЗДІЛ 21. Сутичка

Спроба із сутички

СТАТТЯ 1.

Спроба із сутички - це дія між двома командами під час спроби, яка починається з легального снепу.

ПРИМІТКА: Спроба реалізації – це спроба із сутички, яка починається в момент, коли рефері оголошує м'яч готовим до гри (Правило 8-3-2-b).

Лінія сутички

СТАТТЯ 2.

Лінія сутички для кожної команди виникає після оголошення м'яча готовим до гри. Її утворюють ярдова лінія та її вертикальна площина, що проходить через точку м'яча, розташовану найближче до гольової лінії кожної з команд.

РОЗДІЛ 22. Шифт

СТАТТЯ 1.

- a. Шифтом називається одночасна зміна розташування або стійки двох або більше гравців нападу після того, як м'яч оголошений готовим до гри, і перш ніж буде виконано сноп з лінії сутички (**З.Р. 7-1-3:I-II та З.Р. 7-1-2:I-IV**).
- b. Шифт закінчується, коли всі гравці перебувають без руху протягом 1 повної секунди.
- c. Шифт вважається незакінченим, якщо хоч один гравець або більше все ще перебуває в русі до закінчення секундного інтервалу.

РОЗДІЛ 23. Передача м'яча снопом

СТАТТЯ 1.

- a. Легальна передача м'яча снопом - це передача м'яча з рук в руки або пас назад з його положення на землі за допомогою швидкого і безперервного руху руки (рук), після якого м'яч насправді залишає руку (руки) (Правило 4-1 -4).
- b. Сноп починається в момент легального початку руху м'яча і закінчується, коли м'яч залишає руки снопера; після цього м'яч стає живим (Правило 4-1-1) (**З.Р. 7-1-5-I-II**).
- c. Якщо під час будь-якого легального руху м'яча назад легальним снопом, м'яч вислизає з руки снопера, це стає пасом назад і м'яч знаходиться в грі (Правило 4-1-1).
- d. Весь час, поки м'яч знаходиться на землі і до виконання снепу, довга вісь м'яча повинна утворювати прямий кут з лінією сутички (Правило 7-1-3).
- e. Сноп є легальним лише у тому випадку, якщо рух м'яча відбувається у напрямку назад. Якщо м'яч спочатку рухають вперед або піднімають, така дія легальним снопом не є.
- f. Якщо під час виконання легального снепу м'яча торкається гравець Команди В, м'яч залишається мертвим, а Команда В отримує штраф. Якщо гравець Команди В торкається м'яча під час виконання нелегального снепу, м'яч залишається мертвим, а штраф застосовується проти Команди А. (**З.Р. 7-1-5-I-II**)
- g. М'яч при снопі не обов'язково повинен передаватися між ногами снопера; однак, щоб сноп був легальним, рух м'яча назад має бути швидким і безперервним.

h. М'яч має бути переданий снепом з однією з хеш-ліній або між ними.

Затверджене Рішення 2-23-1

I. Четверта і гол на 5-ярдовій лінії Команди В. А55 робить сноп, в результаті якого А12 робить мафф і (а) будь-який гравець Команди А підбирає його і доставляє в залікову зону; або (b) гравець команди В підбирає м'яч і просуває його. **РІШЕННЯ:** Сноп є пасом назад, і будь-який гравець може просувати його. (а) Тачдаун. На гравців Команди А жодних обмежень на підбір та просування м'яча вперед не накладається, оскільки в цій ситуації було виконано пас назад без фамбла. (b) М'яч залишається у грі. [Посилання на 2-19-2-d, 7-2-2-a, 8-2-1-a]

РОЗДІЛ 24. Серії та серії володіння

Серії

СТАТТЯ 1.

Серія включає до чотирьох послідовних спроб, кожна з яких починається зі снепу (Правило 5-1-1).

Серії володіння

СТАТТЯ 2.

Серія володіння – це тривале володіння м'ячем командою в додатковий період (Правило 3-1-3). Вона може складатися з однієї чи більше серій.

РОЗДІЛ 25. Точки

Точка виконання

СТАТТЯ 1.

Точка виконання – це точка, з якою призначається виконання штрафу за скоєний фол чи порушення.

Попередня точка

СТАТТЯ 2.

Попередня точка – це точка, з якою м'яч був введений у гру попереднього разу.

Точка закінчення розіграшу

СТАТТЯ 3.

Точка закінчення розіграшу – це точка, з якій м'яч має бути введений у гру наступного розіграшу.

Точка мертвого м'яча

СТАТТЯ 4.

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

Точка фолу

СТАТТЯ 5.

Точка фолу – це точка, в якій було здійснено цей фол. Якщо він скоєний за межами поля між гольовими лініями, він вважається скоєним у точці перетину найближчої хеш-лінії та ярдової лінії, проведеної через точку фолу. Якщо фол здійснено за межами поля між гольовою та кінцевою лініями або за кінцевою лінією, він вважається скоєним у заліковій зоні.

Точка виходу за межі поля

СТАТТЯ 6.

Точка виходу за межі поля - це точка, в якій згідно з Правилком м'яч стає мертвим в результаті виходу або оголошення, що вийшло за межі поля.

Внутрішня точка

СТАТТЯ 7.

Внутрішня точка - це точка перетину найближчої хеш-лінії та ярдової лінії, що проходить через точку мертвого м'яча або точку, в якій м'яч залишають у боковій зоні в результаті накладення штрафу.

Точка закінчення виносу

СТАТТЯ 8.

Точка закінчення виносу – це точка, в якій:

- a. М'яч оголошується мертвим у володінні гравця.
- b. Гравець втрачає володіння внаслідок фамбла.
- c. Відбувається вкладка м'яча.
- d. Виконується нелегальний пас вперед.
- e. Виконується пас назад.
- f. По м'ячу нелегально б'ють ногою, коли він знаходиться попереду лінії сутички.
- g. М'яч пробивається ударом у відповідь.
- h. Гравець набуває володіння відповідно до «правила інерції» (Правило 8-5-1-а Винятки).

Точка, в якій закінчується удар

СТАТТЯ 9.

Удар із сутички, в результаті якого м'яч перетинає нейтральну зону, закінчується в точці, в якій м'ячем знову заволодівають (ловлять, встановлюють контроль) або накривають, або в якій м'яч оголошується мертвим відповідно до правил (Правило 2-16-1-с) . (**Виняток:** Якщо був ненавмисний свисток, то точкою закінчення удару стає точка, в якій м'яч торкнувся гравця, землі або перетнув обмежувальну лінію після того, як пролунав свисток.)

Базова точка

СТАТТЯ 10.

Базова точка – це вихідна точка, від якої визначається точка застосування штрафів, які підпадають під дію принципу "3+1" (Правило 2-33). Базові точки для різних категорій розіграшів наведені у Правил 10-2-2-d.

Точка завершення удару із сутички

СТАТТЯ 11.

Точка завершення удару із сутички є базовою точкою щодо точки застосування штрафів після завершення удару із сутички (Правило 10-2-3).

- a. Коли удар завершується в межах ігрового поля, за винятком особливих випадків, описаних нижче, точкою завершення удару із сутички є точка закінчення удару.
- b. Коли удар завершується в заліковій зоні Команди В, точкою завершення удару із сутички служить 20-ярдова лінія Команди В.

Особливі випадки:

1. При невдалій спробі пробити філд-гол за умови, що Команда В не торкалася м'яча після перетину нейтральної зони і м'яч був оголошений мертвим попереду від нейтральної зони, точка завершення удару із сутички розташовується:

(а) На попередній точці, якщо вона була на 20-ярдовій позначці Команди В або далі (**З.Р. 10-2-3:V**).

(б) На 20-ярдовій позначці Команди В, якщо попередня точка знаходилася в межах між 20-ярдовою лінією Команди В та її гольовою лінією.

2. Коли набуває чинності Правило 6-3-11, точкою завершення удару із сутички є 20-ярдова лінія Команди В.

3. Коли набирає чинності Правило 6-5-1-b, точкою завершення удару із сутички є точка, в якій приймаючий вперше торкнувся м'яча.

РОЗДІЛ 26. Захоплення

Захоплення – це охоплення суперника за допомогою рук.

РОЗДІЛ 27. Визначення команд та гравців**Команди А та В****СТАТТЯ 1.**

Команда А – це команда, яка вводить м'яч у гру. Команда В – це команда-суперник. Таке визначення команд зберігається за ними, поки м'яч знову не буде оголошений готовим до гри.

Команди нападу та захисту**СТАТТЯ 2.**

Команда нападу – це команда у володінні або команда, якій належить м'яч; команда захисту – це команда, яка протистоїть команді нападу.

Кікер та холдер**СТАТТЯ 3.**

а. Кікер – це будь-який гравець, який виконує пант, б'є з відскоку або землі відповідно до правил. Він залишається кікером протягом деякого часу до тих пір, поки знову не набуде рівноваги.

б. Холдер – це гравець, який утримує м'яч на землі або на підставці. Під час пробивання м'яча з сутички такий гравець є холдером до тих пір, поки більше немає жодного гравця, здатного пробити по м'ячу, або, якщо м'яч вибитий, протягом деякого часу, доки кікер знову не набуде рівноваги.

Лінійний гравець та бек**СТАТТЯ 4.**

а. *Лінійний гравець.*

1. Лінійний гравець – це будь-який гравець Команди А, який легально перебуває на своїй лінії сутички (Правило 2-21-2).

2. Гравець Команди А легально знаходиться на своїй лінії сутички, коли він звернений обличчям до гольової лінії суперника, при цьому лінія його плечей приблизно паралельна їй, і він (1) є снапером (Правило 2-27-8) або (2) його голова знаходиться у площині лінії пояса снапера.

в *Внутрішній лінійний*. Внутрішній лінійний - це лінійний, який не знаходиться на краю своєї лінії сутички.

с. *Обмежений лінійний*. Обмежений лінійний - це будь-який внутрішній лінійний або будь-який лінійний, що має номер 50-79, чия рука(и) розташована нижче коліна.

d. *Бек*.

1. Бек – це будь-який гравець Команди А, який не є лінійним, і чия голова чи плечі не знаходяться у площині лінії пояса найближчого до нього лінійного гравця Команди А.

2. Беком також є гравець, який перебуває в позиції прийому снепа з рук у руки.

3. Лінійний гравець стає беком до снепа, коли він пересувається на позицію бека і зупиняється.

Пасуючий гравець

СТАТТЯ 5.

Пасуючий гравець – це гравець, який кидає м'яч вперед. Він є пасуючим гравцем з того часу, коли він випускає м'яч із рук, і доти, доки пас не стане прийнятим, неприйнятим або не буде перехоплений, або поки гравець не почне рух, щоб взяти подальшу участь у грі.

Гравець

СТАТТЯ 6.

a. Гравець – це один із учасників гри, який не є запасним або заміненним гравцем, і на якого поширюються дії правил, коли він знаходиться в межах поля або за його межами.

b. Гравець у повітрі - це гравець, який не торкається землі, тому що вистрибує, підстрибує, пірнає, перебуває в контакт з суперником або з гравцем своєї команди тощо, роблячи рухи, відмінні від дій при звичайному бігу.

c. Гравець, що йде з поля - це гравець, що залишає поле, замінюється гравцем, що його змінює.

d. Товариш за командою – це гравець тієї ж команди.

Раннер і гравець з м'ячем

СТАТТЯ 7.

a. Раннер- це гравець, який володіє живим м'ячем або імітує, що він володіє живим м'ячем.

b. Гравець з м'ячем - це раннер, що володіє живим м'ячем.

Снепер

СТАТТЯ 8.

Снепер – це гравець, який передає м'яч снопом. Такий гравець стає снапером, коли займає позицію за м'ячем і торкається або імітує (рука(и) на рівні колін або нижче) торкання м'яча (Правило 7-1-3).

Запасний гравець

СТАТТЯ 9.

- a. Легальний запасний гравець – це гравець, який замінює іншого гравця або займає вільну позицію під час інтервалу між спробами.
- b. Легальний запасний гравець, який виходить на заміну, стає гравцем у той момент, коли він виходить на ігрове поле або в залікову зону і контактує з одноклубниками або судьями, входить у хаудл, займає позицію у формації захисту чи нападу, або бере участь у розігравші.

Замінений гравець

СТАТТЯ 10.

Замінений гравець – це гравець, який брав участь у попередній спробі, змінений запасним гравцем і залишив ігрове поле та залікові зони.

Вільна позиція

СТАТТЯ 11.

Вільна позиція виникає, коли у грі беруть участь менше 11 гравців однієї команди.

Дискваліфікований гравець

СТАТТЯ 12.

- a. Дискваліфікований гравець – це гравець, який оголошений таким, що втратив право на подальшу участь у грі.
- b. Дискваліфікований гравець або тренер повинен залишити ігровий простір у супроводі персоналу своєї команди до початку наступного розіграшу. Він повинен залишатися поза межами видимості ігрового поля під наглядом персоналу своєї команди до моменту закінчення гри.

Член команди

СТАТТЯ 13.

Член команди – це член групи потенційних гравців, одягнених у форму та готових до участі у грі чи розіграшах.

Незахищений гравець

СТАТТЯ 14.

Незахищений гравець – це гравець, який через свою фізичну позицію та концентрацію максимально схильний до травм. У спірній ситуації гравець вважається незахищеним.

Приклади незахищених гравців включають, але не обмежені:

- a. Гравець у момент виконання пасу або одразу після кидка. [Визначення також включає гравця нападу у пасовій стійці з фокусом уваги, спрямованим у поле.](#)
- b. Той, хто приймає, намагається зловити пас вперед або готується прийняти пас назад або щойно спіймав його і ще не отримав можливості захистити себе або гравцем з м'ячем, який ще очевидно не став.
- c. Пробиваючий гравець в момент або відразу після удару, або під час польоту м'яча після удару, або під час повернення.

- d. Повертаючий під час спроби зловити або підібрати м'яч, або м'яч, що тільки що спіймав або підібрав, і ще не отримав можливість захистити себе або ще явно не став гравцем з м'ячем.
- e. Гравець, що лежить на землі.
- f. Гравець, який, очевидно, не приймає дії в розіграві.
- g. Гравець, проти якого роблять блок зі сліпого боку.
- h. Гравець із м'ячем, уже захоплений суперником, і чиє максимальне просування вперед вже припинено.
- i. Квотербек будь-якої миті після зміни володіння.
- j. Гравець із м'ячем, який явно відмовляється від просування, та здійснює підкат ногами вперед (так званий слайд).

Гравець у межах та за межами ігрового поля
СТАТТЯ 15.

a За межами ігрового поля

- 1. Гравець знаходиться за межами ігрового поля, коли будь-яка частина його тіла торкається будь-чого, за винятком іншого гравця або судді за межами обмежувальної лінії.
- 2. Гравець за межами поля, що знаходиться в повітрі, залишається за межами поля доти, доки не торкнеться землі в межах поля без одночасного перебування за його межами.

b У межах ігрового поля

- 1. Гравець вважається у межах ігрового поля, якщо він не знаходиться за його межами.
- 2. Гравець, що знаходиться в межах ігрового поля, що знаходиться в повітрі, залишається в межах поля, доки не вийде за них.

Тренер
СТАТТЯ 16.

- a. Тренер – це особа, на яку поширюється дія цих Правил, і яка знаходиться в командній, тренерській зоні, прес-боксі (або іншому узгодженому місці в межах ігрового простору), що спостерігає за матчем та/або дає вказівки гравцям або запасним гравцям.
- b. Гравець-тренер – це людина, яка є тренером у момент перебування у командній чи тренерській зоні, і є гравцем або замінює у будь-якому іншому випадку.
- c. Кожна команда повинна призначити будь-якого тренера як головного тренера, вказати його у своєму ростері та подати рефері. Головний тренер, який видався, може призначити нового головного тренера (Правило 9-2-6-d).

РОЗДІЛ 28. Підніжка

Підніжка - це навмисне створення перешкоди супернику гомілки або ступнів в область нижче за його коліна. (Правило 9-1-2-с).

РОЗДІЛ 29. Пристрої відліку часу

Ігровий годинник

СТАТТЯ 1.

Ігровий годинник – це будь-який пристрій, яким користується відповідний суддя для відліку часу гри.

Годинник розіграшу

СТАТТЯ 2.

- а. На кожному стадіоні в обох кінцях ігрової зони повинен бути встановлений візуально помітний годинник розіграшу. Годинник розіграшу повинен мати можливість вести зворотний звіт часу від 40 і 25 секунд. Вони повинні автоматично встановлюватися на відлік 40 секунд і негайно бути запущені оператором годинника розіграшу, коли будь-який суддя подає сигнал про те, що м'яч став мертвим після розіграшу.
- б. У будь-якому іншому випадку годинами розіграшу може бути будь-який пристрій відліку часу, керований відповідним суддею, здатний здійснювати відлік 40/25 секунд з моменту закінчення попереднього розіграшу або оголошення м'яча готовим до гри і до моменту введення м'яча в гру.

РОЗДІЛ 30. Класифікація розіграшів

Розіграш пасом вперед

СТАТТЯ 1.

Легальний розіграш пасом вперед – це часовий інтервал між снопом та моментом, коли легальний пас вперед спійманий, не спійманий чи перехоплений.

Розіграш вільним ударом

СТАТТЯ 2.

Розіграш вільним ударом – це часовий інтервал, що починається з моменту, коли завдано легального удару по м'ячу, до моменту, коли м'ячем заволодіває гравець або м'яч оголошується мертвим згідно правил.

Розіграш ударом із сутички

СТАТТЯ 3.

Розіграш ударом із сутички – це часовий інтервал між снопом і тим моментом, коли м'яч, вибитий ударом із сутички, опиняється у володінні гравця або м'яч оголошується мертвим згідно правил.

Виносний розіграш та винос

СТАТТЯ 4.

- а. Виносний розіграш – це будь-яка дія з живим м'ячем, відмінна від такої, яка відбувається під час розіграшу вільним ударом, розіграшу ударом по м'ячу із сутички або розіграшу легальним пасом вперед.
- б. Виносом називається частина виносного розіграшу, у момент якого гравець із м'ячем володіє м'ячем.
- с. Якщо гравець з м'ячем втрачає володіння внаслідок фамбла, пасу назад чи нелегального пасу вперед, то точкою, де закінчується винос (Правило 2-25-8), вважається та

ярдова лінія, де гравець з м'ячем втратив володіння. Виносний розіграш включає сам винос і дії при вільному м'ячі до того, як гравець отримує або відновлює володіння або м'яч оголошується мертвим згідно правил (З.Р. 2-30-4-I і II).

d. Новий виносний розіграш починається, коли гравець отримує чи відновлює володіння м'ячем.

Затверджене Рішення 2-30-4

I. A21 ловить м'яч, кинутий пасом вперед, перебуваючи колінами землі. У процесі пасу відбувається грубість проти пасуючого. **РІШЕННЯ:** Лов, скоєний гравцем A21, починає виносний розіграш, який відразу закінчується. Штраф 15 ярдів з точки закінчення виносу, 1-ша спроба Команди А. [Див. також 2-30-4-с]
II. 3-я та 10. A21 ловить м'яч, кинутий пасом вперед і після набору 9 ярдів втрачає його в результаті фамбла після захоплення. М'яч накриває гравець A24, який знаходиться на землі за 5 ярдів попереду від місця фамбла. У процесі пасу відбувається грубість проти пасуючого. **РІШЕННЯ:** Штраф 15 ярдів з точки підбору, виконаного гравцем A24 (точка закінчення останнього винесення), 1-а спроба Команди А. [Див. також 2-30-4-с]

Результат розіграшу

СТАТТЯ 5.

Результат розіграшу – це ігрова ситуація, коли м'яч стає мертвим і до моменту застосування штрафних санкцій за будь-які фоли та порушення, що сталися під час розіграшу.

РОЗДІЛ 31. Зони поля

Поле

СТАТТЯ 1.

Поле - це область, розташована всередині кордонів зони безпеки, яка включає ці кордони, а також командні зони і простір над ними (**Виняток:** загородження, розташовані над полем).

Ігрове поле

СТАТТЯ 2.

Ігрове поле – це область, обмежена бічними та гольовими лініями.

Залікові зони

СТАТТЯ 3.

a. Залікова зона – це прямокутна зона на обох кінцях поля, розташована між гольовою лінією, боковими лініями та кінцевою лінією.

b. Гольова лінія та пілони на ній є частиною залікової зони.

c. Заліковою зоною команди називається залікова зона, яку захищає ця команда. (З.Р. 8-5-1:VII та З.Р. 8-6-1:I)

Ігрова поверхня

СТАТТЯ 4.

Ігрова поверхня – це матеріал або речовина, що знаходиться на ігровому полі, включаючи залікові зони.

Ігровий простір

СТАТТЯ 5.

Ігровий простір – це область всередині стадіону, критого манежу, трибунами, огорожами чи іншими конструкціями. (**Виняток:** Ігрове табло, що не вважаються такими, що знаходяться в огороженому ігровому просторі). Якщо відсутня стадіон, критий манеж або трибуни, то

ігровим простором є область, з якої видно ігрове поле, або чути звуки, що доносяться з ігрового поля. (З.Р. 9-2-6-в та 9-2-7)

Бокова зона

СТАТТЯ 6.

Бокова зона – це зона, розташована між хеш-марками та найближчою боковою лінією.

РОЗДІЛ 32. Бійка

СТАТТЯ 1.

Бійка, це будь-яка спроба гравця, тренера або члена команди, одягненого у форму, вдарити суперника у спосіб, який не має жодного відношення до гри у футбол. Приклади таких дій включають, але не обмежуються:

- a. Спроба вдарити суперника рукою (-ами), кистю руки (-ями), ногою (-ами) або стопою (-ями), навіть якщо не було контакту.
- b. Неспортивна дія щодо суперника, що провокує його на бійку (Правило 9-2-1 та 9-5-1).

РОЗДІЛ 33. Принцип “3-і-1”

Принцип "3-і-1" використовують для виконання штрафних санкцій, коли у формулюванні штрафу за фол не вказано точку виконання. Застосування цього принципу описано в Правилі 10-2-2-с.

РОЗДІЛ 34. Конверт

СТАТТЯ 1.

- a. Конверт – це прямокутна зона, межею якої є нейтральна зона, дві лінії, паралельні бічним лініям, що знаходяться за п'ять ярдів від центрального лінійного гравця нападу та кінцевої лінії Команди А. (Див. Додаток D.)
- b. Конверт зникає, коли м'яч залишає його.

РОЗДІЛ 35. Таргетинг

СТАТТЯ 1.

"Таргетинг" означає вицілювання суперника з метою завдання сильного удару, що очевидно виходить за межі легального блокування, захоплення або гри в м'яч. Деякі ознаки таргетингу включають, але не обмежуються:

- a. Вистрибування вперед і (або) вгору до суперника з метою нанесення акцентованого удару будь-якою частиною тіла в область голови або шиї.
- b. Різкий ривок вперед і (або) вгору до суперника з низької стійки з метою завдання акцентованого удару в область голови або шиї, навіть якщо одна або обидві ноги знаходяться на землі.
- c. Рух до суперника з виставленим вперед шоломом, плечем, передпліччям, кулаком, рукою або ліктем з метою завдання акцентованого удару в область голови або шиї.
- d. Опускання голови перед контактом у намірі завдати супернику акцентованого удару короною шолома.

ПРАВИЛО 3

Періоди, часові фактори та заміни гравців

РОЗДІЛ 1. Початок кожної чверті

Час перед матчем, перша та третя чверть

СТАТТЯ 1

- a. До початку матчу, під час розминки команди повинні залишатися на своїй половині поля, зазвичай половина поля це відстань з центральної лінії до 5-ярдової лінії в ліву сторону, якщо дивитися зі своєї командної зони.
- b. Як тільки будь-який член команди входить на територію ігрового простору до того, як судді виводять капітанів для проведення жеребкування, головний тренер або помічник тренера цієї команди зобов'язаний бути присутнім на полі.
- c. Коли члени команди присутні на території ігрового простору, відповідальність за яке переходить до суддівської бригади, вони зобов'язані носити свої джерсі з помітними номерами. Будь-який гравець без вільного номера повинен залишити ігровий простір.
- d. Кожна половина матчу розпочинається з початкового удару.
- e. За 3 хвилини до запланованого початку гри рефері має підкинути монету на середині поля у присутності не більше 4 польових капітанів від кожної команди та ще одного судді, попросивши при цьому першим назвати бік монети капітана команди, яка грає в гостях. Перед початком другої половини рефері дізнається вибір команд щодо другої половини гри.
- f. Під час жеребкування кожна команда має залишатися у своїй командній зоні. Жеребкування починається, коли капітани перетинає бокову лінію і закінчується, коли вони повертаються назад.

ШТРАФ - [f] 5 ярдів з точки завершення розіграшу [S19:IPR].

- g. Переможець жеребкування повинен вибрати один із таких варіантів:
 1. Призначити, яка команда пробиватиме початковий удар.
 2. Призначити, яку гольову лінію захищатиме його команда.
 3. Відкласти своє рішення на другу половину гри.
- h. Після цього команда, що програла жеребкування, вибирає з першого або другого варіантів, що залишилися.
- i. Якщо команда, яка виграла жеребкування, вибирає варіант 3, то після того, як її суперник зробить свій вибір, команда-переможець жеребкування вибирає варіант, що залишився (1 або 2).
- j. На другу половину команда, що програла жеребкування, або команда, що перемогла в жеребкуванні і вибрала варіант 3, вибирає між першим та другим варіантом. Команда-суперник повинна прийняти варіант, що залишився.

Затверджене Рішення 3-1-1

I. Після того, як повноваження за проведення матчу перейшли суддям, кілька гравців домашньої команди входять на територію ігрового простору без своїх джерсі, і у них не видно номерів, що читаються.

РІШЕННЯ: Гравці без своїх джерсі або номерів, що читаються, повинні негайно покинути ігровий простір. Головний тренер чи помічник тренера на полі повинні допомогти з вирішенням цієї ситуації.

Друга та четверта чверті**СТАТТЯ 2.**

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

a. М'яч повинен бути переміщений на точку, що точно відповідає його положенню по відношенню до гольових і бокової лінії наприкінці попередньої чверті.

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

Додаткові періоди**СТАТТЯ 3.**

Якщо після закінчення чотирьох чвертей рахунок у грі рівний, використовується система додаткових періодів IFAF. (**Виняток:** ∇ організаційний комітет змагань може відмовитися від такої системи у разі, коли рахунок є рівним наприкінці останнього матчу сезону. У такому разі матч має бути визнаний завершеним, а рахунок – рівним). Правила гри у футбол IFAF діють за такими винятками:

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

b. Судді супроводжують капітанів (Правило 3-1-1) до центру поля для проведення жеребкування. Рефері підкидає монету на середині поля у присутності не більше 4 капітанів від кожної команди та ще одного судді, при цьому просить першим назвати бік монети капітана команди, яка грає у гостях. Переможець жеребкування робить вибір одного з таких варіантів, без можливості відкласти рішення:

1. Напад чи захист. Якщо він обирає напад, то перша серія володіння команди нападу починається з 25-ти ярдової лінії суперника.

2. Яка сторона поля буде використана під час обох серій цього овертайму.

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

d. Визначення. Додатковий період повинен складатися з двох серій володінь, у якому кожна команда повинна вводити м'яч у гру снопом з однією з двох внутрішніх хеш-ліній або з будь-якої точки між ними на 25 ярдовій лінії суперника (за винятком випадків, коли м'яч перенесений в результаті застосування штрафу); це означає 25-ти ярдову лінію суперника. Сноп здійснюється з точки, розташованої між хеш-лініями, за винятком тих випадків, коли команда нападу до подачі сигналу «готовий до гри» вибирає інше положення або між хеш-лініями. Після подачі сигналу «готовий до гри» положення м'яча

можна змінити лише взявши командний тайм-аут, або якщо цій дії не передував фол Команди А або взаємний фол.

е. *Серія володіння.* Під час серії кожна команда зберігає м'яч, поки не заробить очки або не зможе заробити першу спробу. Після зміни командного володіння м'яч залишається живим доти, доки його не оголосять мертвим. Однак Команді А не може бути зарахована перша спроба, якщо вона знову опанує м'яч після зміни командного володіння (**З.Р. 3-1-3:I-IX**). Починаючи з 3-го додаткового періоду, кожне командне володіння стає одним розіграшем у два очки з 3-х ярдової лінії суперника, якщо м'яч не повинен бути переставлений в результаті порушення. Найменування Команд А та В визначено правилом 2-27-1.

ф. *Рахунок.* Команда, яка заробила найбільшу кількість очок під час звичайних та додаткових періодів, оголошується переможцем. У кожному додатковому періоді кількість серій кожної команди має бути рівною, як це визначено пунктом (е) вище, крім випадків, коли Команда В заробляє очки в цьому періоді не під час реалізації Команди А. Починаючи з 2-го додаткового періоду команда, яка заробила тачдаун, має виконувати 2-очкову реалізацію. Спроба 1-очкової реалізації Команди А не забороняється, проте очко за неї команді не нараховується (**З.Р. 3-1-3: X**).

г. *Фолы, совершенные после смены командного владения, рассматриваются по-особому (Правило 10-2-7).* (**З.Р. 3-1-3:XI-XIV**)

h. *Тайм-аути.* Кожна команда має один тайм-аут на кожен додатковий період. Тайм-аути, які не використані протягом основних періодів, не можуть бути перенесені в додаткові періоди. Тайм-аути, невикористані протягом одного додаткового періоду, не можуть бути перенесені до наступного додаткового періоду. Тайм-аути, взяті між періодами, знімаються наступного періоду. Радіо- та телевізійні тайм-аути дозволяються лише між додатковими періодами (першим та другим, другим та третім тощо). Командні тайм-аути не можуть продовжуватися для радіо або телевізійних цілей. Будь-який додатковий період починається, коли м'яч вперше передають снопом.

і. За відсутності тайм-аутів для ЗМІ після другого та четвертого додаткового періоду призначається обов'язкова 2-хвилинна перерва.

Затверджене Рішення 3-1-3

I. (Не на реалізації) Команда В заносить тачдаун після перехоплення м'яча, кинутого пасом вперед, або після перехоплення, або підбору пасу назад, або фамбла, або в результаті повернення м'яча, заблокованого при спробі пробити філд-гол. **РІШЕННЯ:** Період та матч завершуються, Команда В визнається переможцем. [Див. також 3-1-3-е]

II. Під час першої серії володіння періоду Команда В перехоплює пас вперед, перехоплює чи підбирає фамбл чи пас назад і не заносить тачдаун. **РІШЕННЯ:** Серія володіння Команди А завершується, володіння переходить до Команди В. Команда В стає Командою А в момент оголошення м'яча готовим до гри. [Див. Також 3-1-3-е]

III. Під час першої серії володіння періоду спроба Команди А пробити філд-гол блокується і м'яч не перетинає нейтральну зону. Гравець Команди А підбирає м'яч та забігає до залікової зони суперника. **РІШЕННЯ:** Шість очок Команді А. Команда В починає свою серію володіння після реалізації Команди А. [Див. також 3-1-3-е]

- IV. Спроба Команди А пробити філд-гол заблокована, м'яч не перетнув нейтральну зону. A23 підбирає м'яч і суперник зупиняє його за лінією цілі. **РІШЕННЯ:** Команда А зберігає м'яч і продовжує серію володіння. 1-а та 10. [Див. Також 3-1-3-е]
- V. Під час першої, другої чи третьої спроби філд-гол Команди А заблоковано, м'яч не перетинає нейтральну зону. A23 підбирає м'яч, і суперником зупиняє його поряд із лінією цілі. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді А, наступна спроба. [Див. також на 3-1-3-е]
- VI. Під час першої серії володіння періоду Команда В отримує володіння, а потім втрачає його, у результаті Команда А (а) заносить тачдаун; (б) не заносить тачдаун. **РІШЕННЯ:** (а) Тачдаун зараховується. В обох випадках (а) та (б) володіння Командою А закінчується, Команда В починає свою серію володіння. [Див. також на 3-1-3-і]
- VII. Під час першої серії володіння періоду Команда А на другій спробі робить фамбл у заліковій зоні Команди В. Команда В підбирає м'яч та зупиняє його у своїй заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Володіння Команди А закінчено. Перехід серії володіння Команді В. [Див. також 3-1-3-е]
- VIII. Під час першої серії володіння періоду B10 перехоплює пас вперед на 6-ти ярдовій лінії своєї команди та зупиняє його у своїй заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Сейфті, два очки Команді А. Закінчення серії володіння Команди А. Команда В вводить м'яч у гру з 25-ти ярдової лінії тієї ж половини поля, 1-а та 10. [Див. також 3-1-3-е]
- IX. М'яч, вибитий Командою А у спробі забити філд-гол, недоторканим перетинає нейтральну зону, а потім B17 у спробі зловити його робить мафф на 5-ти ярдовій лінії. A75 підбирає м'яч на 3-х ярдовій лінії. **РІШЕННЯ:** продовження серії володіння Команди А; 1-а спроба з 3-х ярдової лінії. [Див. також 3-1-3-е]
- X. У першій серії володіння періоду Команда А заносить тачдаун. Під час реалізації Команда В перехоплює м'яч і повертає його до залікової зони суперника, заробивши таким чином двоочковий тачдаун. **РІШЕННЯ:** Володіння переходить Команді В, яка починає розіграш з 25-ти ярдової лінії. Рахунок в овертаймі 6-2 на користь Команди А. [Див. також 3-1-3-ф]
- XI. Після завершення серії володіння Команди А Команда В отримує штраф за персональний фол на мертвому м'ячі. **РІШЕННЯ:** Команда В починає свою серію володіння з 40-ярдової лінії, 1-а та 10. [Див. також 3-1-3-г]
- XII. Під час першої серії володіння періоду A12 виконує пас вперед, Команда А отримує флажок за нелегальний шифт. B25 перехоплює пас, а B38 здійснює (а) підсічку або (б) грубий персональний фол до того, як B25 встигає перетнути залікову лінію Команди А. **РІШЕННЯ:** Нарахування очок не відбувається. Фоли взаємно скорочуються, спроба не повторюється. Володіння Команди А закінчується, і серія володіння Команди В розпочнеться з 40-ярдовий лінії; у випадку (б) гравець B38 видаляється з поля. [Див. також 3-1-3-г]
- XIII. Під час другої серії володіння першого періоду B25 перехоплює м'яч та заносить його до залікової зони суперника. Під час виносу B79 робить підсічку в середині поля. **РІШЕННЯ:** Тачдаун не зараховується. Матч завершується, або починається наступний додатковий період з 1-ї та 10 або на 12.5-ярдової лінії, або з 40-ярдової позначки, т.к. штраф підлягає перенесенню. [Див. також 3-1-3-г]
- XIV. Під час першої серії володіння B37 перехоплює пас вперед і маючи порожнє поле до гольової лінії Команди А показує непристойний жест на адресу найближчого суперника. **РІШЕННЯ:** Набрані Командою В очки скасовуються, штраф підлягає перенесенню. Команда В починає серію володіння з 40-ярдової лінії, 1-а та 10 (Правила 3-1-3, 10-2-7-а та 10-2-7-б). [Див. також 3-1-3-г]

РОЗДІЛ 2. Ігровий час та перерви

Тривалість чвертей та перерв

СТАТТЯ 1.

Загальний ігровий час у матчах складає 48 хвилин і ділиться на 4 чверті по 12 хвилин кожна, з перервою в 1 хвилину між першою та другою чвертю (перша половина) та між

третьою та четвертою (друга половина) (**Виняток:** Перерва в 1 хвилину між першою і другою, а також між третьою та четвертою чвертям може бути збільшений для радіо та телевізійних тайм-аутів).

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

a. Чверть не може закінчитись до того, як м'яч не буде оголошений мертвим, або суддя не оголосить чверть завершеної [S14]

b. ∅ Перерва між половинами повинна тривати 20 хвилин, за винятком тих випадків, коли до початку матчу, за взаємною згодою обох команд та організаційного комітету змагань, вона змінюється на більший чи менший бік. Відразу після закінчення другої чверті рефері повинен оголосити перерву і дати сигнал для запуску ігрового годинника [S2].

c. § Настійно рекомендується розпочинати матч не менше ніж за 4 години до настання темряви (визначається відповідно до часу заходу сонця в даному регіоні або часу, до якого зазвичай включається вуличне освітлення).

d. Якщо матч, відкладений на 5 або більше хвилин, починається за 3.5 години до настання темряви, ігровий час має бути скорочений до 48 або менше хвилин (**З.Р. 3-2-1: I**).

e. Якщо матч, відкладений на 5 або більше хвилин, починається менш ніж за 3 години до настання темряви, ігровий час повинен бути скорочений до 40 хвилин або менше (**З.Р. 3-2-1: I**).

Затверджене Рішення 3-2-1

I. Згідно з розкладом, матч має розпочатися за 3 години до настання темряви. (a) Початковий удар, який відкриває матч, виконується вчасно. (b) Пробиття початкового удару, що відкриває м'яч, затримується на 5 або більше хвилин. **РІШЕННЯ:** (a) Матч повинен тривати заплановану організаційним комітетом кількість часу (48 хвилин за замовчуванням). (b) Ігровий час повинен бути скорочений до 40 хвилин або менше. [Див. також 3-2-1-d, 3-2-1-e]

Коригування часу

СТАТТЯ 2.

Перед початком гри рефері має право скоротити ігровий час та перерву між половинами, якщо вважає, що настання темряви або інші фактори можуть перешкодити матчу.

Тривалість усіх чвертей має бути скорочено рівномірно до початку матчу.

a. ∅ У будь-який момент протягом матчу ігровий час будь-якої чверті або чвертей, що залишилася, а також перерви між половинами може бути скорочено за взаємною згодою головних тренерів і рефері. (**З.Р. 3-2-2-I**)

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

c. Якщо рефері має достовірні відомості щодо минулого часу, він переставляє їх і запускає ігровий годинник заново.

d. Помилки часу на годиннику розіграшу можуть бути скориговані рефері. Після коригування годинник розіграшу має бути запущений знову (Правило 2-29-2).

- e. Коли відлік годинника розіграшу було перервано за будь-якими обставинами, невідконтрольними обом командам (без достовірних відомостей годинника розіграшу щодо минулого часу), відлік годинника розіграшу починається заново, а ігровий годинник запускається відповідно до Правилу 3-2-4-b.
- f. Коли згідно ігрового годинника в чверті залишається менше 40 або 25 секунд, 40/25-секундний годинник не включають. Годинник розіграшу повинен бути встановлений на відповідний час (25 або 40 секунд) і стояти на паузі, показуючи це значення весь час, що залишився.
- g. Ігровий годинник не можна зупиняти, якщо годинник розіграшу був запущений у суперечності з вищезазначеним пунктом f.
- h. Корикування часу для матчів з використанням відеоповторів здійснюється згідно з Правилу 12-2-2-a-10.

Затверджене Рішення 3-2-2

I. Рахунок після першої половини 56-0. Рефері та тренери обох команд дійшли єдиної думки, що третя та четверта чверті мають бути скорочені до 10 хвилин кожна. Тренери також запитують, щоб друга половина грала за правилами безперервного відліку ігрового годинника, тобто щоб ігровий годинник не зупинявся. **РІШЕННЯ:** Час кожної з чвертей, що залишилися, може бути скорочено до 10 хвилин. Рішення про те, чи використовувати правило про безперервний відлік часу, залежить від регламенту проведення змагань згідно з Правилу 3-3-2. Якщо Правило 3-3-2 не діє, звичайні правила ігрового часу діятимуть всю гру. [Див. також 3-2-2-a]

Збільшення тривалості чвертей

СТАТТЯ 3.

- a. Чверть повинна бути продовжена для необмеженої часом спроби у тих випадках, коли під час спроби закінчується ігровий час і виникає одна або декілька з таких обставин (за умови, що не діють правила про безперервний відлік ігрового часу) (З.Р. 3-2- 3:I-VIII):
1. Приймається штраф за фол(и) на живому м'ячі (**Виняток:** Правила 10-2-5-a та 10-2-5-d). На вибір команди, яка не здійснювала фол, чверть не продовжується, якщо фол здійснено командою у володінні та штраф передбачає втрату спроби (З.Р. 3-2-3-VIII).
 2. На вибір команди, яка не робила фол, прийнято порушення за нелегальний дотик.
 3. Були здійснені взаємні фоли.
 4. Суддя ненавмисно подав сигнал свистком або сигнал "мертвий м'яч".
- b. Якщо під час необмеженої часом спроби виникають обставини~~x~~, описані в пунктах 1, 2 або 3 Правилу 3-2-3-a (див. вище), то така спроба повторюється.
- c. Якщо в спробі, в якій закінчується час, було занесено тачдаун, чверть продовжується для розіграшу реалізації (**Виняток:** Правило 8-3-2-a).

Затверджене Рішення 3-2-3

I. Під час доданого часу періоду після оголошення м'яча готовим до гри та до моменту снєпу Команда А робить фол. **РІШЕННЯ:** Фол на мертвому м'ячі. Команда А отримує штраф за фол та має право завершити спробу. [Див. також 3-2-3-a]

II. Під час вільного удару, який виконує Команда А, час періоду закінчується. У момент виконання удару гравець А1 перебуває в офсайді. **РІШЕННЯ:** Штраф - 5 ярдів з попередньої точки, з точки закінчення виносу

Команди В або точки тачбека; період продовжується. Повторення вільного удару або спроба без урахування часу для команди В. [Див. також 3-2-3-а]

III. Під час спроби Команди А пробити філд-гол час періоду спливає. Гравець Команди В перебував у офсайді. **РІШЕННЯ:** Штраф - 5 ярдів з попередньої точки, період продовжується (Правила 10-2-2-d-4-a). [Див. також 3-2-3-а]

IV. (Не на реалізації) гравець Команди А створює перешкоду можливості ввіймати пробитий ударом м'яч протягом спроби, коли минув час. **РІШЕННЯ:** Штраф - 15 ярдів з точки фолу. Період продовжується. [Див. також 3-2-3-а]

V. Команда А заносить тачдаун протягом спроби, у якій минув час. Після занесення тачдауну, але до початку виконання реалізації, будь-яка команда робить фол. **РІШЕННЯ:** Час періоду збільшується лише виконання реалізації. Штраф може бути застосований на реалізації на наступному початковому ударі наступної чверті або на точці початку розіграшу в додатковому періоді. [Див. також 10-2-5-с, 3-2-3-а]

VI. Команда А заносить тачдаун протягом спроби, коли минув час. Під час успішної реалізації Команди А Команда В робить фол. **РІШЕННЯ:** Період не продовжується для виконання початкового удару. Команда А може прийняти штраф і повторити спробу або відхилити його та прийняти рахунок. Штрафи за персональні фоли та фоли за неспортивну поведінку підлягають перенесенню на наступний початковий удар. У додатковий період штрафи за такі фоли призначаються з точки закінчення розіграшу. [Див. також 10-2-5-е, 3-2-3-а, 8-3-3-b-1]

VII. Команда А заносить тачдаун протягом спроби, коли минув час. Після закінчення реалізації будь-яка команда робить фол на мертвому м'ячі. **РІШЕННЯ:** Реалізація може бути переграна через ухвалений штраф за фол на живому м'ячі, що виник під час реалізації; штраф за фол на мертвому м'ячі також має бути застосований під час повтору реалізації. Для виконання штрафу за фол на мертвому м'ячі період не продовжується. Якщо команда прийняла штраф за фол, він повинен бути застосований на початковому ударі, що відкриває наступну чверть, або на точці закінчення розіграшу, якщо фол був здійснений у додатковому періоді. [Див. також 10-2-5-е, 3-2-3-а, 8-3-3-d-2, 8-3-5]

VIII. Час першої половини закінчується на розіграші, в якому А12, перебуваючи попереду від нейтральної зони, виконує пас, який ловить гравець А88, що знаходиться в заліковій зоні Команди В. **РІШЕННЯ:** Команда В приймає штраф і скасовує набір очок. На вибір команди, яка не робила фол, період не продовжується, оскільки штраф включає втрату спроби. Перша половина закінчується. [Див. також 3-2-3-а-1, 3-2-3-а]

Пристрої відліку часу

СТАТТЯ 4.

- а. *Ігровий годинник.* Ігровий час вимірюється ігровим годинником, яким може бути або секундомір, що знаходиться біля лайн-джаджа, бек-джаджа, філд-джаджа або сайд-джаджа, або ігровий годинник, який контролює асистент під керівництвом відповідного судді. Тип ігрового годинника визначає адміністративний персонал матчу. Ігровий годинник не повинен показувати частки секунди.
- б. *40-секундний годинник.*
1. Коли суддя дає сигнал про те, що м'яч став мертвим, годинник розіграшу повинен розпочати відлік 40 секунд.
 2. Якщо відлік 40 секунд не був початий або був перерваний з причини, що не залежить від дій судді або оператора годинника розіграшу (наприклад, збій годинника), рефері повинен зупинити ігровий годинник і дати сигнал (обидві долони вгору над головою, рух руками вгору- вниз) про те, що годинник розіграшу необхідно перезапустити та негайно розпочати 40-секундний відлік.

3. Коли 40-секундний годинник запущений, але через 20 секунд м'яч не готовий до снєпу, рефері повинен оголосити тайм-аут і сигналізувати, що годинник розіграшу необхідно встановити на відлік 25 секунд. Коли матч повинен бути відновлений, рефері дає сигнал «готовий до гри» [S1], і годинник розіграшу починає відлік 25 секунд. Ігровий годинник запускається в момент снєпу, якщо вони вже не були запущені, коли рефері оголошував тайм-аут; у цьому випадку вони запускаються сигналом рефері (Правило 3-3-2-f). (З.Р. 3-2-4:І та ІІ)

с. 25-секундний годинник. Якщо будь-який суддя подає сигнал про зупинку ігрового годинника з будь-якої з наступних причин, то рефері повинен сигналізувати (одна відкрита долоня над головою, рух вгору-вниз), що годинник повинен бути встановлений на 25 секунд:

1. Призначення штрафних санкцій.
2. Командний тайм-аут.
3. Тайм-аут для ЗМІ.
4. Тайм-аут через травму або втрату шолома з боку гравця команди нападу.

Годинник розіграшу встановлюється на 40 секунд через травму або втрату шолома з боку гравця команди захисту, або у випадку, якщо травми або втрати шоломів відбуваються в обох командах. Це правило набирає чинності лише в тому випадку, якщо травма/втрату шолома – це єдина причина для зупинки годинника.

5. Вимірювання.

6. Команда В отримала право на першу спробу, **окрім такої ситуації після вільного удару.**

7. Після завершення спроби при якому відбувається пробиття по м'ячу, за винятком вільного удару, коли Команда В наступною вводить м'яч у гру з снєпом.

8. Набір очок, крім тачдауна **Команди А** (не під час реалізації).

9. Початок кожної чверті.
10. Початок командної серії володіння у додатковому періоді.
11. Перегляд відеоповтору.
12. Інша адміністративна зупинка. ×

Коли матч повинен бути відновлений, рефері дає сигнал «готовий до гри» [S1], і годинник розіграшу починає відлік 25 секунд.

d. Збій пристрою. Якщо візуальний 40/25-секундний пристрій відліку часу перестає працювати коректно, рефері повинен негайно повідомити про це обох тренерів, і обидва пристрої для демонстрації часу мають бути вимкнені.

Затверджене Рішення 3-2-4

I. Коли м'яч оголошений мертвим після виносної спроби, що закінчився виходом за межі поля, 40 секундний відлік часу розпочався. Ампайр приймає м'яч від лінійного судді, і встановлюючи його на землю, бачить, що м'яч нелегальний. Він повертає м'яч лінійному судді, який намагається взяти м'яч у **болбоя**. **РІШЕННЯ:** Якщо годинник розіграшу показує 20 секунд або менше, до того часу як легальний м'яч буде отриманий з брівки і буде готовим до гри рефері оголошує сигнал зупинки часу і сигнал скинути годинник на 25 секунд. Коли легальний м'яч буде готовий до гри він дає сигнал про запуск годинника розіграшу та годинника гри. [Див. також 3-2-4-b-3]

II. Коли м'яч оголошений мертвим після виносної спроби, що закінчився виходом за бокову лінію, у суддів виникають труднощі щодо доставки м'яча всередину хеш-маркера. Годинник розіграшу показує трохи більше 20 секунд і ампайр встановлює м'яч на землю, і за короткий час судді готові до розіграшу. Годинник показує трохи менше 20 секунд, коли ампайр відходить від м'яча. **РІШЕННЯ:** Без зупинки годинника рефері дає сигнал "памп", щоб годинник розіграшу почав 25 секундний відлік. Якщо годинник швидко встановлюється на 25, то ігровий годинник не зупиняється. Якщо оператор годинника швидко не відповідає рефері підтверджуючим сигналом, то рефері оголошує сигнал зупинки часу, сигнал скидання годинника розіграшу на 25 секунд і потім сигнал про запуск годинника розіграшу та годин гри. [Див. також 3-2-4-b-3]

III. Команда А заносить тачдаун і годинник розіграшу починає 40 секундний відлік. Без зупинки гри рефері отримує підтвердження відео судді про те, що тачдаун занесено правильно. Годинник розіграшу показує: (а) 20 або більше секунд або (б) 19 або менше секунд. **РІШЕННЯ:** Рефері (а) дає сигнал центр-джаджу або ампайру про дозвіл зробити снєп. (б) дає сигнал про встановлення годинника розіграшу на 25 секунд, а потім сигнал центр-джаджу або ампайру про дозвіл зробити снєп.

IV. Команда А заносить тачдаун і годинник розіграшу починає 40 секундний відлік. Коли залишається менше 25 секунд на розіграш Тренер Команди А або капітан просить переставити м'яч на лівий хеш-маркер.

РІШЕННЯ: Судді не повинні задовольняти цей запит. Команда А може взяти таймаут для перестановки м'яча, якщо цьому не передує фол команди А, або фоли, що взаємно скорочуються.

Мінімальний час на розіграш після спайку

СТАТТЯ 5.

- a. У ситуації, якщо ігровий годинник зупиняється і повинен бути запущений за сигналом рефері "готовий до гри", а до кінця чверті залишається 3 секунди або більше, то команда нападу може розраховувати на те, що може кинути м'яч у землю (здійснити спайк) (Правило 7-3-2-f) і мати при цьому достатньо часу на ще один розіграш.
- b. У випадку, якщо на годиннику залишається 2 секунди або 1 секунда, часу залишається лише на один розіграш. (З.Р. 3-2-5:1)

Затверджене Рішення 3-2-5

I. Наприкінці чверті Команда А, залишившись без тайм-аутів, набирає першу спробу, тим самим зупиняючи годинник, який показує 0:03. Команда А має намір зробити спайк, щоб зіграти додатковий розіграш. У певний момент рефері подає сигнал свистком і показує сигнал готовий до гри, чим запускає ігровий годинник. Квотербек приймає снєп, піднімає м'яч високо над головою, перш ніж кинути його в землю. Ігровий годинник показує 0 годин. **РІШЕННЯ:** Час у чверті минув. Хоча годинник і показував 3 секунди до того, як рефері їх запустив, ця ситуація не гарантує, що напад має час ще на один розіграш після спайку. Напад повинен у темпі виконувати спайк. [Див. також 3-2-5-b]

РОЗДІЛ 3. Тайм-аути: Запуск та Зупинка ігрового Годинника

Тайм-аут

СТАТТЯ 1.

- a. Суддя зобов'язаний подати сигнал тайм-ауту, коли правилами передбачено зупинення годинника, або коли тайм-аут взяла одна з команд або тайм-аут взяв рефері. Інші судді мають продублювати сигнал тайм-ауту. Рефері може оголосити тайм-аут на власний розсуд у разі непередбачених обставин, не описаних у правилах. (З.Р. 3-3-1:IV)
- b. Якщо командні тайм-аути вичерпані та команда просить тайм-аут, суддя не повинен задовольняти такий запит (Правило 3-3-4).

с. Як тільки гра почалася, гравці не повинні розминатися з м'ячем на ігровому полі чи залікових зонах, за винятком перерв між половинами.

Затверджене Рішення 3-3-1

I. 3-я та 2.5, гравець А45 пройшовши три ярди, робить фамбл. Судді відразу не можуть встановити, де і ким був підібраний м'яч, тому лайн-дждадж подає сигнал зупинки годинника, щоб визначити позицію м'яча. А45 опиняється у володінні м'ячем і він (а) не дійшов до лінії цілі або (б) дійшов до лінії цілі. **РІШЕННЯ:** 40 секунд запускаються, коли м'яч буде оголошений мертвим. (а) Рефері негайно подасть сигнал про запуск ігрового годинника. (б) Ігровий годинник піде по сигналу рефері, коли м'яч буде готовий до гри.

II. 2-а та 14, гравець А45 пройшов шість ярдів, після чого був зупинений, все ще перебуваючи у володінні. Лайнсмен, переплутавши початок ланцюга з лінією мети, подає неправильний сигнал зупинки годинника.

РІШЕННЯ: Як тільки помилку буде виявлено, будь-який суддя повинен негайно подати сигнал про запуск ігрового годинника.

III. Команда А робить фамбл або м'яч стає вільним після пасу назад. Декілька гравців пірнають за м'ячем, влаштувавши «звалище». **РІШЕННЯ:** Найближчий суддя, який контролює точку закінчення розіграшу, повинен подати сигнал зупинки годинника та запустити 40-секунд. Точно встановивши, хто накрив м'яч, рефері повинен вказати напрямок наступного розіграшу та запустити ігровий годинник (а) негайно, якщо Команда А опинилася у володінні поблизу своєї лінії мети (не заробивши першу спробу), або (б) по снепу, якщо Команда В накрила м'яч. [Див. також 3-3-2-е-8]

IV. Якщо рвуться шнурки на бутсах, шнурки на каркасі, джерсі, ігровий номер або ламається екіпірування. **РІШЕННЯ:** Суддівський тайм-аут не передбачено для ремонту або заміни екіпірування. [Див. також 3-3-1-а]

Запуск та Зупинка Годинника

СТАТТЯ 2.

∇ Якщо різниця в рахунку стає більшою за 34 очок, застосовується правило про безперервний відлік ігрового часу. Ігровий годинник зупиняється лише у випадках, помічених (*). В інших випадках, ігровий годинник не зупиняється. Організаційний комітет змагань може внести такі зміни:

1. повністю відмовитися від правила про безперервний відлік ігрового часу;
2. відмовитися від цього правила лише у першій половині;
3. застосовувати правило про безперервний відлік ігрового часу лише після закінчення 2 годин 15 хвилин після початкового удару, але тільки для ігор, які транслюються у прямому ефірі;
4. скоротити необхідну різницю у рахунку, встановивши її рівною чи менше 34 очок.

а. *Вільний удар* Після того, як м'яч був пробитий вільним ударом, ігровий годинник повинен бути запущений по сигналу судді після легального торкання м'яча в межах поля або коли м'яч перетне гольову лінію після легального торкання м'яча гравцем Команди В у своїй заліковій зоні. Годинник зупиниться за сигналом судді, коли м'яч стане мертвим згідно правил. **(З.Р. 3-3-2:VII)**

б. *Спроба із сутички.* На початку періоду, який починається спробою із сутички, ігровий годинник повинен бути запущений по легальному снепу. В інших випадках, ігровий годинник повинен бути запущений за легальним снепом (Правило 3-3-2-d) або за сигналом рефері (Правило 3-3-2-е). Ігровий годинник не повинен йти під час реалізації, якщо додано час до чверті або у додатковому періоді. **(З.Р. 3-3-2:I-IV)**

c. *Після набору очок.* Ігровий годинник зупиняється за сигналом судді після тачдауна, філд-голу або сейфті. Потім знову запускаються, як зазначено в пункті (а) вище. Але якщо був прийнятий штраф, який скасовує набір очок або спробу потрібно повторити, годинник запускатиметься легальним снепом.

d. *Запуск годинника по снепу.* У всіх нижченаведених випадках ігровий годинник зупиняється за сигналом судді. Якщо наступний розіграш починається зі снепу, ігровий годинник буде заведений по снепу:

1. Тачбек (за умови, що в наступному розіграші команда В вводитиме м'яч у гру снепом).
2. Коли залишається менше 2 хвилин до кінця половини і гравець з м'ячем Команди А виходить за межі поля або робить фамбл або пас назад, що виходить за межі поля. (Виняток: після фамбла вперед Команди А, який виходить за межі поля, годинник запускається за сигналом судді.)
3. Команді В присуджується перша спроба і вони введуть м'яч у гру снепом. **(З.Р. 3-3-2:V)**
4. Пас вперед не прийнято.
5. Команда взяла командний тайм-аут. *
6. М'яч став нелегальним. *
7. Період закінчився. *
8. Легальну спробу ударом по м'ячу ногою було завершено. **(З.Р. 3-3-2:VI)**
9. Виконаний удар у відповідь по м'ячу ногою.
10. Удар із сутички по м'ячу ногою було виконано попереду від нейтральної зони.
11. Команда А отримала фол за затримку гри під час вишиковування у формацію для пробиття удару із сутички.

e. *Запуск годинника за сигналом рефері.* У всіх нижченаведених випадках ігровий годинник зупиняється за сигналом судді. Якщо наступний розіграш починається зі снепу, ігровий годинник буде заведений за сигналом судді:

1. Команда А заробила першу спробу внаслідок розіграшу чи штрафу.
2. Фамбл вперед Команди А вийшов межі поля.
3. (Окрім ситуацій, коли залишається менше 2 хвилин до кінця половини) гравець з м'ячем Команди А виходить за межі поля або робить фамбл або пас назад, який виходить за межі поля.
4. Виконання штрафних санкцій (Виняток: Правило 3-4-5-b). *
5. Суддівський тайм-аут, взятий рефері, через травму одного або кількох гравців або судді. **(З.Р. 3-3-5:I-V)**. *
6. Ненавмисний сигнал свистком.
7. Необхідність вимірювань, пов'язаних із можливим набором першої спроби. *
8. Затримка у підготовці м'яча готовим до гри, спричинена діями обох команд **(З.Р. 3-3-1:III)**.
9. Живий м'яч потрапляє у володіння судді.
10. Головний тренер запитує нараду з рефері чи перегляд повтору. *

11. Рефері повідомляє тайм-аут для ЗМІ. *
 12. Рефері оголошує тайм-аут на власний розсуд. *
 13. Рефері оголошує тайм-аут через нечесний шумовий супровід (Правило 9-2-1-b-5).
 14. Було виконано нелегальний пас з метою економії часу (**З.Р. 7-3-2:II-VII**) (Виняток: Правило 3-4-5-b).
 15. Рефері перериває 40/25 секундний відлік часу.
 16. Шолом гравця повністю знятий з голови під час розіграшу.
 17. Одна з команд робить фол на мертвому м'ячі. *
- f. *Снеп замінює сигнал судді.* Щоразу, коли відбувається одна або більше подій, в результаті яких ігровий годинник запускається за сигналом судді (Правило 3-3-2-e) у поєднанні з подіями, в результаті яких годинник запускається по снепу (Правила 3-3-2-c і 3-3-2-d), годинник повинен бути запущений по снепу. (**Виняток:** Правило 3-4-5 (10-секундне списання) анулює це правило, крім ситуацій, коли команда бере тайм-аут. (**З.Р. 3-3-2:VIII-IX**))
- g. *Запуск безперервного відліку часу.*
1. Під час безперервного відліку ігрового часу годинник завжди запускатиметься за сигналом судді, а не по снепу. (**З.Р. 3-3-2: XII-XIII**)
 2. Якщо під час безперервного відліку ігрового часу, різниця в рахунку продовжує складати більше 34 очок, безперервний відлік часу триватиме. Якщо різниця в рахунку стане 34 очка і менше, безперервний відлік часу негайно закінчиться. Звичайні правила зупинки та запуску ігрового годинника будуть продовжуватися доти, поки різниця в рахунку знову не стане більше 34 очок. (**Виняток:** Якщо організаційний комітет змагань внесе поправки для запуску безперервного відліку часу та встановить різницю в рахунку менше 34 очок.) (**З.Р. 3-3-2:X-XI**)

Затверджені рішення 3-3-2

I. 4-а та 6. Виносний розіграш Команди А, який закінчується в межах поля. В результаті розіграшу команда набирає (а) 8 ярдів або (б) 5 ярдів. Гравець В1 робить офсайд під час розіграшу. **РІШЕННЯ:** (а) М'яч належить Команді А. 1-а та 10. Годинник запускається за сигналом рефері. (б) М'яч належить Команді А. 4-а та 1. Годинник запускається за сигналом рефері. (Правила 3-3-2-e-1 та 3-3-2-e-4) [Див. також 3-3-2-b]

II. 4-а та 4. Виносний розіграш Команди А, який закінчується в межах поля. В результаті розіграшу команда набирає (а) 6 ярдів або (б) 3 ярди. Гравець В1 робить офсайд під час розіграшу. **РІШЕННЯ:** (а) М'яч належить Команді А. 1-а та 10. Годинник запускається за сигналом рефері. (б) М'яч належить Команді А. 1-а та 10 після ухвалення штрафу. Годинник запускається за сигналом рефері. [Див. також 3-3-2-b]

III. 3-я та 4. Пас Команди А був перехоплений гравцем В1, якого зупиняють у межах поля. В2 здійснює офсайд під час розіграшу. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді А. 1-а та 10. Годинник запускається за сигналом рефері. Не дивлячись на те, що годинник був зупинений внаслідок зміни володіння, Команда В не буде наступною вводити м'яч у гру. [Див. Також 3-3-2-b]

IV. Наприкінці другої чи четвертої чверті гравець із м'ячем А37 виходить за межі поля. Після зупинки ігрового годинника, вони показують час (а) 2:00 або (б) 1:59. **РІШЕННЯ:** (а) Якщо відбувається двохвилинне попередження, ігровий годинник буде запущений по снепу. В іншому випадку, ігровий годинник запускається

за сигналом рефері, коли м'яч буде готовий до гри. (b) Ігровий годинник запускається по снепу. [Див. також 3-3-2-b]

V. Наприкінці другої чи четвертої чверті, 2-а та 8 у Команди А. В44 перехоплює легальний пас вперед і виносить м'яч за межі поля. Під час снепу В79 знаходився у нейтральній зоні. Після зупинки ігрового годинника, вони показують час (a) 2:00 або (b) 1:59. **РІШЕННЯ:** Команда А приймає штраф та зберігає володіння. В обох випадках (a) і (b), якщо було двохвилинне попередження, ігровий годинник буде запущений по снепу. В іншому випадку, ігровий годинник запускається за сигналом рефері, оскільки Команда В не буде наступною вводити м'яч у гру. У випадку (b) якщо Команда В веде в рахунку або команди йдуть внічию, годинник може бути запущений по снепу на вибір Команди А (Правило 3-4-3). [Див. також 3-3-2-d-3]

VI. Кінець четвертої чверті, 4-а та 8 на А-12. Пант заблокований і м'яч не перетинає нейтральну зону. На А-10, бек А22 підбирає м'яч і кидає пас вперед легальному А88, що приймає, якого зупиняють на В-3. На ігровому годиннику 0:03. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді А на В-3, 1-а та гол. Ігровий годинник запускається по снепу, оскільки був розіграш легальним ударом. (Правила 3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f) [Див. також 3-3-2-d-8]

VII Вільний удар із А-35. Команда А виконує короткий удар. Після того, як м'яч пролетів 10 ярдів: (a) В21 подає легальний сигнал вільного лову та ловить м'яч; (b) А80 першим торкається м'яча і після цього ловить або підбирає м'яч; (c) В21 ловить або підбирає м'яч, і після цього відразу падає на землю. (d) В21 ловить або підбирає м'яч, перебуваючи колінами на землі. **РІШЕННЯ:** М'яч оголошується мертвим, і (a) годинник не запускається; (b) годинник не запускається; (c) годинник запускається в момент легального торкання і зупиняється, коли м'яч оголошений мертвим по (Правило 3-3-2-a); (d) годинник не запускається. [Див. також 3-3-2-a]

VIII. Кінець четвертої чверті, 3-я та 5 на В-15, Команда А відстає з рахунком 10-7. Квотербек А11 добігає з м'ячем до В-12 і виконує пас вперед, який стає неприйнятним. Коли м'яч оголошений мертвим на ігровому годиннику 0:13. Команда В приймає штраф за нелегальний пас вперед. **РІШЕННЯ:** 4-а та 7 на В-17. У команді є опція 10-секундного списання. Припускаючи, що команда В скористається опцією, судді встановлюють ігровий годинник на 0:03 і запускаються за сигналом рефері. [Див. також 3-3-2-f, 3-4-5-b-Примітка]

IX. Кінець другої чверті, 2-а та 7 на А-5. Квотербек А11 відходить назад і, пересуваючись своєю заліковою зоною, намагається знайти відкритого приймаючого. Перед тим, як бути захопленим, А11 кидає м'яч вперед у землю, в область, де немає легального приймаючого. Рефері кидає флажок за нелегальне викидання м'яча. Коли м'яч оголошений мертвим на ігровому годиннику 0:18. Команда приймає штраф. **РІШЕННЯ:** Результат застосування штрафу – сейфті, Команда А пробиватиме вільний удар з А-20. У команді є опція 10-секундного списання. Якщо Команда В скористається опцією, ігровий годинник встановлюється на 0:08 і запускається за сигналом судді. Якщо команда В не скористається опцією, ігровий годинник залишиться на 0:18 і запуститься після легального торкання м'яча пробитого ударом. [Див. Також 3-3-2-f, 3-4-5-b-Примітка]

X. Рахунок матчу 35-0. Команда, що відстає в рахунку, заробляє тачдаун, і рахунок стає 35-6. **РІШЕННЯ:** Годинник зупиняється після успішного набору очок - різниця в рахунку більше не перевищує 34 очок. Звичайні правила зупинки та запуску ігрового годинника будуть діяти доти, поки команда, яка веде в рахунку, знову не збільшить розрив у рахунку до більш ніж 34 очок. [Див. також 3-3-2-g-2]

XI. Рахунок матчу 41-0. Команда, що відстає в рахунку, заробляє тачдаун, і рахунок стає 41-6. Потім вона виконує 1-очкову реалізацію, і рахунок стає 41-7. **РІШЕННЯ:** Годинник зупиняється після успішної реалізації. Оскільки лише після набору очок на реалізації різниця у рахунку скорочується до 34. [Див. також 3-3-2-g-2]

XII. Рахунок матчу 30-0. Команда, яка веде у рахунку, заробляє тачдаун, і рахунок стає 36-0. **РІШЕННЯ:** Годинник зупиняється після тачдауну і буде запущено за сигналом судді на реалізації. Годинник не зупинятиметься доти, доки не відбудеться одна з подій, зазначених. (Правило 3-3-2-g) [Див. також 3-3-2-g-1]

XIII. Рахунок матчу 28-0. Команда, яка веде в рахунку, заробляє тачдаун, і рахунок стає 34-0. Потім вона виконує двоочкову реалізацію, і рахунок стає 36-0. **РІШЕННЯ:** Годинник був зупинений після тачдауну і буде запущений за сигналом «готовий до гри» на наступному вільному ударі. Годинник не зупинятиметься доти, доки не відбудеться одна з подій, зазначених. [Див. також 3-3-2-g-1]

Призупинення гри**СТАТТЯ 3.**

- a. За потреби рефері може призупинити гру.
- b. Коли гра зупинена через дії осіб, які не підлягають дії цих Правил, або з іншої причини, яка не вказана в цих правилах, і гра не може бути продовжена, рефері потрібно:
1. Зупинити гру та відправити гравців у свої командні зони.
 2. Вказати на проблему відповідальним за проведення гри особам.
 3. Відновити гру, якщо умови для продовження гри задоволені.
- c. ▽ Якщо гра була припинена з причин, зазначених у Правилах 3-3-3-а та b, до кінця четвертої чверті і не може бути продовжена, то можливий один із таких варіантів:
1. Відновити гру другого дня;
 2. Завершити гру з поточним рахунком;
 3. Зарахувати технічну поразку; або
 4. Оголосити матч таким, що не відбувся.

Варіант, який набуде чинності, має бути обраний комітетом змагання.

- d. ▽ Якщо гра призупинена з причин, описаних у Правилах 3-3-3-а та b після завершення четвертої чверті і не може бути продовжена, вона має бути визнана зіграною внічию. Остаточним рахунком вважається рахунок на момент закінчення останнього зіграного періоду. (Примітка: Якщо у матчі плей-офф переможця має бути визначено за будь-яких обставин, комітет змагання повинен визначити коли і де гра буде продовжена.)
- e. Якщо гра триває після призупинення, вона повинна розпочатися з такою самою кількістю часу, що залишився, і за таких самих умов: номер спроби, відстань до мети, положення на полі та право гравців на участь у грі.

Командні тайм-аути**СТАТТЯ 4.**

Якщо тайм-аути не вичерпані, суддя дозволяє взяти командний тайм-аут на запит будь-якого гравця або головного тренера, коли м'яч є мертвим.

- a. Кожна команда має 3 командні тайм-аути на кожну половину.
- b. Після того, як м'яч оголошений мертвим і до снепа, легальний гравець, який виходить на заміну, може запросити тайм-аут, якщо знаходиться всередині 9-ярдових позначок. **(З.Р. 3-3-4:І)**
- c. Гравець, який брав участь у попередній спробі, може запросити тайм-аут після того, як м'яч був оголошений мертвим і до снепу, не перебуваючи всередині 9-ярдових позначок. **(З.Р. 3-3-4:І)**
- d. Головний тренер, який знаходиться всередині або поблизу командної зони або тренерської зони, може запросити тайм-аут після того, як м'яч був оголошений мертвим і до наступного снепу.
- e. Гравець у полі, що виходить на заміну, гравець або головний тренер можуть запросити нараду головного тренера з рефері, якщо тренер переконаний, що якесь правило було застосовано неправильно. Якщо застосування правила залишається без змін, команда тренера втратить тайм-аут або якщо всі тайм-аути були вичерпані, отримає порушення за затримку гри.

1. Тільки рефері може зупинити годинник для наради з головним тренером.
2. Запит на нараду головного тренера з рефері або перегляд відео може бути зроблений до снєпу або до пробиття вільного удару в наступному розіграші і до кінця другої або четвертої чверті (Правило 5-2-9).
3. Після наради з головним тренером або перегляду відео командам буде надано повний командний тайм-аут, якщо тайм-аут був ініційований рефері.

Затверджене Рішення 3-3-4

I. До снєпу гравець будь-якої команди, що виходить на заміну, вибігає з командної зони і запитує тайм-аут, не побувавши всередині 9-ярдових позначок. Потім він запитує тайм-аут ще раз, побувавши всередині 9-ярдових позначок. **РІШЕННЯ:** Початковий запит не задоволений. Другий запит задоволено (Правило 7-1-3-b). [Див. також 3-3-4-b, 3-3-4-c, 7-1-3-b-1]

Тайм-аут через травму

СТАТТЯ 5.

- a. У випадку, якщо гравець(-і) отримує(-ють) травму:
 1. Суддя оголошує тайм-аут і гравець зобов'язаний залишити поле. Гравець не має права повернутися в гру, як мінімум, протягом однієї спроби, навіть якщо його команда взяла командний тайм-аут. У спірній ситуації судді беруть тайм-аут для травмованого гравця.
 2. Гравець не може повернутися в гру без дозволу медичного персоналу команди.
 3. Судді та тренери повинні приділяти особливу увагу гравцям, які мають ознаки стусу головного мозку. (Див. Додаток С.)
 4. Якщо в учасника гри (гравця або судді) відкрилася кровотеча, є плями крові на формі або відкритих ділянках шкіри, гравець або суддя повинен вирушити до командної зони, де йому має бути надана відповідна медична допомога. Такий учасник не може повернутись у гру без дозволу медичного персоналу. **(З.Р.3-3-5:I-VII)**
- b. Симуляція травм з будь-якою метою неетична. Травмований гравець має бути забезпечений повним захистом, згідно правил, але симуляція травми - це безчесна і неспортивна поведінка, яка суперечить доброму духу правил. Суддівська бригада або команда можуть повідомляти про підозрілі дії у відповідний дисциплінарний комітет. Такі звернення можуть бути розглянуті комітетом з метою вжиття заходів проти гравців або тренерів, що беруть участь. Норми поведінки докладно викладені у "Футбольному кодексі" (Кодекс Тренера, пункт g).
- c. Тайм-аут через травму може йти відразу за командним тайм-аутом.
- d. Рефері може оголосити тайм-аут через травму судді.
- e. Після тайм-ауту через травму гравця захисту (**потенційно суміщений з тайм-аутом через втрату шолома гравцем команди захисту**), годинник розіграшу повинен бути встановлений на 40 секунд. **Це правило набирає чинності лише в тому випадку, якщо травма/втрата шолома є єдиною причиною для зупинки годинника.**
- f. **10-секундне списання.** Якщо травма гравця є єдиною причиною зупинки годинника (крім випадків, коли його шолом або шолом товариша по команді злетів з голови, Правило 3-3-9) і до кінця половини залишається менше 1 хвилини, у команди суперника є опція 10-секундного списання.

1. Годинник розіграшу встановлюється на 40 секунд через травму гравця команди захисту та на 25 секунд через травму гравця команди нападу (Правило 3-2-4-с-4).
2. Правило 3-4-6 набирає чинності. (З.Р. 3-3-5: VIII - X)

Затверджене Рішення 3-3-5

I. Після закінчення розіграшу ігровий годинник іде, і рефері помічає, що у A22 відкрилася кровотеча.

РІШЕННЯ: Рефері зупиняє годинник і оголошує тайм-аут через травму. A22 має залишити поле (або залікову зону) для отримання необхідної медичної допомоги. Якщо також не було травми гравця Команди В, годинник розіграшу встановлюється на 25 секунд і запускається за сигналом "готовий до гри" (Правило 3-2-4-с-4). [Див. також 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4].

II. Після отримання медичної допомоги через кровотечу або рану, що сочиться, гравець A22 (З.Р. 3-3-5: I) намагається повернутися на поле до наступного снепа. **РІШЕННЯ:** A22 повинен залишитися поза грою як мінімум на один розіграш. У будь-якому випадку він може повернутися тільки після дозволу медичного персоналу. [Див. також 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]

III. На джерсі B52 є криваві плями. **РІШЕННЯ:** B52 може залишатися в грі доти, доки суддя не визначить, що джерсі просякнута кров'ю. (Примітка: "Просочена кров'ю" означає, що джерсі промочена або стала вологою від крові. Якщо кров проникла крізь форму на шкіру або може забруднити іншого гравця чи суддю, це означає, що форма просочена кров'ю.) [Див. також 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]

IV. Суддя зауважує, що джерсі B10 просякнута кров'ю. **РІШЕННЯ:** B10 зобов'язаний залишити гру для того, щоб медичний персонал міг визначити, чи необхідно гравцеві замінити джерсі. [Див. також 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]

V. B10 захоплює гравця A12. Суддя визначає, що джерсі B10 просякнута кров'ю через поріз на руці A12.

РІШЕННЯ: Обидва гравці повинні залишити гру: A12 для обробки відкритої рани, B10 для того, щоб медичний персонал міг визначити, чи потрібно гравцеві замінити джерсі. [Див. також 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]

VI. Поки м'яч залишається мертвим, A85 помічає на своїй руці поріз, що кровоточить. Він добровільно вирушає у свою командну зону і йому на заміну виходить гравець A88. **РІШЕННЯ:** Це легальна заміна, яка не впливає на ігровий час. A85 може повернутися в гру після того, як рана буде оброблена, але при цьому він зобов'язаний дотримуватись правил про заміну гравців. [Див. Також 3-3-5-а-4]

VII. Під час 2-ї спроби гравця з м'ячем Команди А захоплено в межах поля. Потім годинник зупиняється через травму гравця Команди В. (а) Ніхто з інших гравців не травмований. (б) Також травмовано гравця Команди А. (с) Рефері повідомляє тайм-аут для ЗМІ. **РІШЕННЯ:** У випадках (а), (б) та (с) під час підготовки до продовження гри рефері показує, що годинник розіграшу повинен бути встановлений на 40 секунд. Годинник розіграшу та ігровий годинник запускається за сигналом "готовий до гри". [Див. також 3-3-5-а-4]

VIII. Наприкінці половини гравця з м'ячем A35 захоплено. B79 падає на землю через травму, і суддя зупиняє ігровий годинник, на якому залишилося (а) 12 секунд; (б) 8 секунд. **РІШЕННЯ:** Команда А має опцію 10-секундного списання. Якщо 10-секундне списання не застосовується, годинник запускається по снепу. Якщо Команда А застосовує опцію, (а) на годиннику залишається 2 секунди, і вони будуть запущені за сигналом рефері; (б) половина закінчується. [Див. також 3-3-5-f-2]

IX. Наприкінці половини гравця з м'ячем A35 захоплено попереду від лінії мети. B79 падає на землю через травму. **РІШЕННЯ:** Опції 10-секундного списання немає, т.к. ігровий годинник також зупинився через набір першої спроби, а не тільки через травму гравця. Ігровий годинник запускається за сигналом рефері. [Див. також 3-3-5-f-2]

X. Розіграш закінчується в межах поля, коли годинник показує 1:03 до кінця 4-ї чверті, і він продовжує йти. Через 5 секунд суддя помічає травмованого гравця і зупиняє годинник. **РІШЕННЯ:** У разі застосовується опція 10-секундного списання, т.к. годинник був зупинений менш ніж за 1 хвилину до кінця половини. Час закінчення розіграшу не має значення, якщо годинник не повинен був зупинитися відразу ж.

[Див. також 3-3-5-f-2]

XI. 1-а та 10 у середині поля. Годинник показує 0:59 до кінця гри. A34 набирає 5 ярдів, після чого його зупинено в межах поля. Під час розіграшу гравець A78 отримує флаг за затримку гри, а B99 отримує травму.

РІШЕННЯ: Годинник розіграшу встановлюється на 25 секунд, т.к. ігровий годинник був зупинений як для виконання штрафних санкцій, так і через травму гравця В99. Немає опції 10-секундного списання.

ХІІ. 1-а та 10 у середині поля. Годинник показує 0:59 до кінця гри. А34 набирає 5 ярдів, після чого його зупинено в межах поля. Під час розіграшу А78 втрачає шолом, а В99 отримує травму. **РІШЕННЯ:** Годинник розіграшу встановлюється на 40 секунд, т.к. час було зупинено через травму/втрату шолома в обох командах. Немає опції 10-секундного списання.

ХІІІ. 1-а та 10 у середині поля. Годинник показує 0:59 до кінця гри. А34 набирає 5 ярдів, після чого його просування зупинено в межах поля гравцем В56, який повертає та обертає маску гравця А34, внаслідок чого останній втрачає шолом. Під час розіграшу також В99 отримує травму. **РІШЕННЯ:** Годинник розіграшу встановлюється на 25 секунд, тому що на додаток до втрати гравцем А34 шолома та травми В99 ігровий годинник був зупинений для виконання штрафних санкцій. Немає опції 10-секундного списання. Зважаючи на те, що фол пов'язаний зі шоломом, гравець А34 може залишитися в грі.

Тайм-аут за порушення

СТАТТЯ 6.

За невиконання вимог Правила 1-4-5-с-2 у команди забирається тайм-аут (Правило 3-4-2-б-2).

Тривалість тайм-аутів

СТАТТЯ 7.

- a. Повний командний тайм-аут, запрошений будь-яким гравцем або головним тренером, повинен бути тривалістю в 1 хвилину, плюс 5 секунд на повідомлення рефері, а також 25 секунд на годиннику розіграшу. (**Виняток:** Правило 3-3-4-е-3).
- b. Інші тайм-ауты не повинні бути довшими за той час, який рефері вважає за необхідне для виконання цілей, для яких вони були оголошені, включаючи тайм-ауты для радіо та ТБ. Однак рефері може продовжити будь-який тайм-аут, якщо це потрібно через травмованого гравця (див. посібник для суддів у разі серйозної травми гравця у Додатку А).
- c. Якщо команда, яка взяла повний командний тайм-аут, хоче продовжити гру до закінчення 1 хвилини, а їхні суперники показують свою готовність, рефері оголосить м'яч готовим до гри.
- d. Тривалість суддівського тайм-ауту залежить від обставин кожного тайм-ауту.
- e. Варіанти застосування штрафу мають бути обрані на початок командного тайм-ауту.
- f. Перерва після сейфту, реалізації або успішного філд-голу не повинна тривати більше 1 хвилини. Він може бути продовжений для цілей радіо або ТБ.

Повідомлення рефері

СТАТТЯ 8.

Після закінчення 1 хвилини під час повного командного тайм-ауту (Правило 3-3-7-а) рефері повинен повідомити про це обидві команди, а через 5 секунд оголосити м'яч готовим до гри.

- a. Коли команда бере третій тайм-аут у будь-якій половині, рефері повинен повідомити про це польового капітана та головного тренера цієї команди.
- b. Якщо годинник на стадіоні не використовується як головний ігровий годинник, рефері повинен повідомити польових капітанів і головних тренерів обох команд, коли до кінця половини залишається менше 2 хвилин. Щоб це зробити, він може зупинити годинник. Якщо на годиннику залишається 2:00, а м'яч при цьому

мертвий, то годинник повинен бути зупинений і має бути оголошено 2-хвилинне попередження. Якщо під час наступу 2:00 м'яч живий, 2-хвилинне попередження має бути оголошено після того, як м'яч стане мертвим.

1. Для цієї мети годинник розіграшу може бути скинутий, а потім встановлений на 25 секунд.
 2. Після 2-хвилинного попередження годинник запускається по снєпу.
 3. ∇ Комітет змагань може змінити застосування правила таким чином, що навіть якщо годинник на стадіоні є офіційним ігровим годинником, то 2-хвилинне попередження все одно оголошуватиметься.
- c. Якщо годинник на стадіоні не є основним ігровим годинником, протягом останніх 2 хвилин до кінця кожної половини рефері або його представник повинен сповістити кожного капітана і головного тренера про час, що залишився, кожного разу, коли годинник зупиняється за правилами. У такому випадку представник команди може залишати командну зону вздовж кордону зони безпеки, щоб передавати інформацію про час, що залишився.

Втрата шолома - Тайм-аут

СТАТТЯ 9.

- a. Якщо шолом гравця виявляється повністю знятий з голови під час розіграшу, і це відбувається не в результаті фолу з боку суперника, такий гравець повинен залишити гру на час наступної спроби. Ігровий годинник зупиниться після закінчення спроби. Гравець може залишитись у грі, якщо його команда візьме тайм-аут.
- b. Якщо втрата шолома це єдина причина зупинки годинника, не рахуючи травми цього ж гравця або його товариша за командою (Правило 3-3-5), набирають чинності такі умови (**З.Р. 3-3-3:І-III**):
 1. Годинник розіграшу буде встановлений на 25 секунд, якщо це гравець команди нападу, і на 40 секунд, якщо це гравець команди захисту **або якщо одна з подій відбувається в обох командах**. Якщо до кінця половини залишається 1 година або більше, ігровий годинник запуститься за сигналом рефері.
 2. **10-секундне стисання**. Якщо до кінця половини залишається менше 1:00, **і годинник був зупинений через гравця(-ів) тільки однієї команди**, у суперника є опція 10-секундного стисання, якщо тільки шолом не був втрачений в результаті фолу з боку суперника. В силу набуває Правила 3-4-5.
- c. Якщо гравець з м'ячем втрачає шолом, як описано в пункті "а" (вище), м'яч стає мертвим (Правило 4-1-3-q). Якщо це відбувається з гравцем без м'яча, м'яч залишається живим, але такий гравець не може продовжувати участь у розіграші після закінчення дії, до якої він вже залучений. Подальша участь у грі є персональним фолом (Правило 9-1-17). Такий гравець за визначенням є поза грою (Правило 9-1-12-b).
- d. Гравець, який навмисно зняв свій шолом під час спроби, робить фол за неспортивну поведінку (Правило 9-2-1-a-1-i).

Затверджене Рішення 3-3-9

I. Після того, як м'яч став мертвим, гравець A55 блокує B33 у район поясу, перекидаючи того на землю. Коли B33 приземляється, з нього злітає шолом. **РІШЕННЯ:** A55 зробив фол на мертвому м'ячі. 15 ярдів з точки закінчення розіграшу. B33 повинен залишити гру тимчасово наступної спроби, т.к. він втратив шолом не внаслідок фолу, пов'язаного із шоломом. Гравець B33 може залишитись у грі, якщо Команда В візьме тайм-аут. [Див. також 3-3-9-b]

II. Наприкінці першої чверті гравець з м'ячем A22 легально захоплений, і шолом злітає з голови, коли він приземляється спиною на землю. Ігровий годинник показує 0 годин. **РІШЕННЯ:** A22 зобов'язаний залишити гру на час наступної спроби, яка буде першою спробою у другій чверті. Шолом гравця A22 було втрачено в результаті розіграшу і з боку Команди В не було фолів, пов'язаних із шоломом. Проте, гравець A22 може залишитись у грі, якщо Команда А візьме тайм-аут. [Див. також 3-3-9-b]

III. Під час розіграшу гравець A22 втрачає свій шолом (без фолу команди захисту, пов'язаного із шоломом). Гравець B77 отримує травму. Гравець із м'ячем зупинено в межах поля. Коли годинник зупинений, він показує 0:58 у четвертій чверті. **РІШЕННЯ:** Якщо Команда А не візьме тайм-аут, A22 зобов'язаний залишити гру на один розіграш. Годинник розіграшу встановлюється на 40 секунд через травму гравця команди захисту, а не на 25 секунд через втрачений шолом гравця команди нападу. Опції 10-секундного списання немає, тому що годинник зупинився через втрачений шолом і травму, і ці події трапилися з гравцями з різних команд. [Див. також 3-3-9-b]

IV. Під час розіграшу гравець A22 втрачає свій шолом (без фолу команди захисту, пов'язаного із шоломом), а гравець A45 отримує травму. Гравець із м'ячем зупинено в межах поля. Коли годинник зупинений, він показує 0:58 у четвертій чверті. **РІШЕННЯ:** Оскільки і травма, і втрата шолома сталися з гравцями однієї команди, команда суперника має опцію 10-секундного списання. Команда А може залишити гравця A22 у грі та уникнути 10-секундного списання, якщо візьме тайм-аут.

V. Під час розіграшу виносом, що закінчується в межах поля, лайнбекер втрачає шолом. Коли м'яч стає мертвим, ігровий годинник зупиняється і показує 0:45 у другій чверті. **РІШЕННЯ:** Годинник розіграшу встановлюється на 40 секунд. Команда А має опцію 10-секундного списання. Якщо Команда А згодна на цю опцію, а команда Команда В не бере тайм-аут, ігровий годинник встановлюється на 0:35 і запускається за сигналом рефері. Якщо Команда В візьме тайм-аут, щоб уникнути 10-секундного списання, ігровий годинник залишиться на 0:45, годинник розіграшу встановлюється на 25 секунд і запускається за сигналом рефері, а ігровий годинник запускається по снепу.

РОЗДІЛ 4. Затримки гри/тактики використання ігрового часу

Затримка початку половини

СТАТТЯ 1.

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

ШТРАФ - 15 ярдів з точки наступного розіграшу [S21: DSH].

- b. Адміністративний персонал гри відповідає за звільнення від людей ігрового поля та залікових зон перед початком кожної половини, забезпечуючи цим своєчасний початок кожної з них. Виступи оркестрів, промови, проведення презентацій, святкування повернення команди та інші подібні заходи перебувають у юрисдикції адміністративного персоналу гри. Кожну половину матчу обов'язково розпочати у зазначений час.

ШТРАФ - 10 ярдів з точки наступного розіграшу [S21: DSH].

(**Виняток:** Рефері може не накладати штрафні санкції за обставин, що не залежать від адміністративного персоналу гри).

Нелегальна затримка гри**СТАТТЯ 2.**

- a. Під час матчу судді повинні постійно оголошувати м'яч готовим до гри. Годинник розіграшу починає відлік часу з 40 або 25 секунд залежно від обставин та згідно з правилами. У разі коли годинник розіграшу закінчив відлік, а м'яч не був введений у гру, відбувається фол за нелегальну затримку (Правило 3-2-4).
- b. Нелегальна затримка також відбувається:
 1. У разі навмисного просування м'яча вперед після закінчення розіграшу.
 2. Коли команда, яка вже використовувала три командні тайм-аути, порушує Правила 1-4-5-с-2 або 3-3-4-е.
 3. Коли команда не готова до гри після перерви між періодами, після набору очок, після радіо/телевізійного/командного тайм-ауту або будь-коли, коли рефері оголошує м'яч готовим до гри (З.Р. 3-4-2: I).
 4. У разі використання захистом вербальної тактики, що створює перешкоди сигналам команди нападу (Правило 7-1-5-а-5).
 5. Під час дій команди захисту, мета яких – спровокувати фальстарт суперника (Правило 7-1-5-а-4).
 6. При введенні м'яча у гру до того, як він був оголошений готовим до гри (Правило 4-1-4).
 7. При перешкоді із бокової (Правило 9-2-5).
 8. При скоєнні будь-яких дій, очевидно, спрямованих на створення перешкоди судді в підготовці м'яча до гри (З.Р. 3-4-2:II).

ШТРАФ - Фол на мертвому м'ячі, 5 ярдів з точки закінчення розіграшу [S7 та S21: DOG/DOD].**Затверджене Рішення 3-4-2**

I. Після будь-якого тайм-ауту одна з команд не готова до розіграшу. **РІШЕННЯ:** Нелегальна затримка гри. Штраф - 5 ярдів з точки закінчення розіграшу. [Див. також 3-4-2-b-3]

II. Під час розіграшу виносом наприкінці половини гравця Команди А з м'ячем захоплено в межах ігрового поля. Гравці Команди В навмисне затягують час, повільно встаючи, не даючи цим судді підготувати м'яч до гри. **РІШЕННЯ:** Фол Команді В за затримку гри. Штраф - 5 ярдів з точки закінчення розіграшу. Запуск годинника відбувається по снепу (Правило 3-4-3). [Див. Також 3-4-2-b-8]

Нечесні тактики використання ігрового часу**СТАТТЯ 3.**

Рефері має широкі повноваження щодо ігрового часу.

- a. **Рефері** може давати команди із запуску або зупинки ігрового годинника або годинника розіграшу у випадках, коли одна з команд очевидно намагається нелегально заощадити час або навмисно його витратити. Це також стосується запуску ігрового годинника по снепу, якщо фол робить команда, яка веде в рахунку. Як орієнтир, рефері повинен бути готовий застосовувати це правило, коли ігровий годинник показує менше 5 хвилин до кінця кожної половини.
- b. Якщо ігровий годинник був зупинений для виконання штрафних санкцій за фол команди, яка веде в рахунку (або будь-якої команди при рівному рахунку), всередині останніх двох хвилин половини, то вони можуть бути запуснені по снепу на вибір команди, проти якої було вчинено такий фол. Ігровий годинник повинен

бути запущений за сигналом «готовий до гри» після нелегального пасу вперед або назад, скоєного Командою А у спробі заощадити час (Правило 3-3-2-е-14). **(З.Р. 3-4-3:І-V)**

Затверджене Рішення 3-4-3

І. У спробі витратити час четвертої чверті Команда А зволікає, і час на годиннику розіграшу закінчується.

РІШЕННЯ: Фол за затримку гри. Штраф - 5 ярдів з точки закінчення розіграшу. Запуск ігрового годинника відбувається по снепу. [Див. також 3-4-3]

ІІ. Дві хвилини до кінця половини у Команди В закінчилися тайм-аути, гравець В77 перетинає нейтральну зону і торкається гравця Команди А з метою зупинення часу. **РІШЕННЯ:** Фол на мертвому м'ячі. Штраф - 5 ярдів з точки закінчення розіграшу. Запуск ігрового годинника відбувається за сигналом «готовий до гри». Рефері, на власний розсуд, може встановити відлік годин розіграшу на 40 секунд. Примітка: якщо до кінця половини залишається менше однієї хвилини, на такий фол поширюється дія правила про 10-секундне списання часу (Правило 3-4-4). [Див. також 3-4-3]

ІІІ. Наприкінці другої чверті гравець із м'ячем, намагаючись зберегти час, кидає пас назад за межі поля з точки, що знаходиться позаду або попереду від нейтральної зони. **РІШЕННЯ:** Штраф - 5 ярдів з точки фолу і втрата спроби. Запуск ігрового годинника відбувається за сигналом «готовий до гри». Примітка: якщо до кінця половини залишається менше однієї хвилини, на такий фол поширюється дія правила про 10-секундне списання часу (Правило 3-4-4). [Див. також 3-4-3, 7-2-1 Штраф]

ІV. Гравець із м'ячем, перебуваючи попереду від нейтральної зони, кидає пас вперед у спробі зберегти час.

РІШЕННЯ: Штраф - 5 ярдів з точки фолу і втрата спроби. Запуск годинника відбувається за сигналом «готовий до гри». (Правило 7-3-2 штраф). Примітка: якщо до кінця половини залишається менше однієї хвилини, на такий фол поширюється дія правила про 10-секундне списання часу (Правило 3-4-4). [Див. також 3-4-3, 7-3-2 Штраф]

V. Наприкінці четвертої чверті Команда А відстає в рахунку на 4 очки і наближається до залікової зони суперника. Після виносної комбінації гравець з м'ячем був захоплений в межах ігрового поля, і гравці Команди В навмисно і очевидно зволікають, заважаючи такому гравцю піднятися на ноги або в інший спосіб заважають судді підготувати м'яч до гри. **РІШЕННЯ:** Фол Команди В на мертвому м'ячі, затримка гри. Коли м'яч готовий до гри, рефері дає сигнал на запуск 25 секунд на годиннику розіграшу, запуск ігрового годинника відбувається по снепу. [Див. також 3-4-3]

VI. 2-а та 7 на А-25. Команда А веде у рахунку наприкінці другої чверті. Коли гравця А22 з м'ячем зупиняють у полі, годинник показує 1:47. Ампайр повідомляє рефері про флажок за затримку з боку снєпера А55. У ході спроби А22 набрав (а) 3 ярди; (б) 9 ярдів. **РІШЕННЯ:** В обох випадках (а) та (б) після застосування штрафу ігровий годинник запускається по снепу або за сигналом рефері на вибір команди В.

VII. Команда В веде в рахунку, ігровий годинник запущений і показує менше 2:00 до кінця половини матчу. Гравець із м'ячем А21 був зупинений у межах поля, не доходячи до лінії мети. Після закінчення розіграшу гравці А65 та В50 отримали флажки за неспортивну поведінку. **РІШЕННЯ:** Ігровий годинник запускається за сигналом «готовий до гри». Зважаючи на взаємні фоли у Команди А немає опції запуску годинника по снепу (Правило 3-4-3-б).

10-секундне списання часу ігрового годинника – фол

СТАТТЯ 4.

а. Коли час на ігровому годиннику запущено, а до кінця половини залишається менше хвилини ігрового часу, якщо гравець будь-якої команди перед зміною володіння здійснює фол, що призводить до негайної зупинки ігрового годинника, рефері може застосувати 10-секундне списання часу ігрового годинника на вибір команди, щодо якої було здійснено фол. Фоли такого роду включають, але не обмежуються такими:

1. Будь-який фол, який не дає відбутися снепу (наприклад, фальстарт, вторгнення, офсайд захисту шляхом контакту в нейтральній зоні тощо) **(З.Р. 3-4-4-IV);**

2. Умисний викид м'яча з метою зупинення часу;
3. Незавершений нелегальний пас вперед;
4. Пас назад, викинутий за межі поля з метою зупинення часу;
5. Будь-який інший фол, скоєний з метою зупинення часу.

Команда, щодо якої було здійснено фол, може прийняти штраф і відхилити 10-секундне списання часу. Якщо команда відмовляється від штрафних ярдів, можливість списання 10 секунд відхиляється за правилами.

б. Процедуру 10-секундного списання ігрового часу описано в Правилу 3-4-6.

Затверджене Рішення 3-4-4

I. 2-а та 10 на В-30. Йде друга половина, ігровий годинник запущений. Команда А відстає в рахунку на 2 очки та не має командних тайм-аутів. Після оголошення м'яча готовим до гри лінійний гравець А66 робить фальстарт, і судді зупиняють ігровий годинник, який показує (а) 13 секунд; (б) 8 секунд. Команда В приймає ярдовий штраф та 10-секундне списання. **РІШЕННЯ:** (а) Штраф — 5 ярдів і 10-секундне списання часу ігрового годинника, що встановлюється на 0:03. 2-а та 15 на В-35. Запуск годинника відбувається за сигналом рефері. (б) Матч закінчено. Команда В перемогла.

II. 2-а та 10 на В-30. Йде друга половина, ігровий годинник запущений. Команда А відстає в рахунку на 2 очки і не має запасу командних тайм-аутів. На момент снєпу 5 гравців Команди А знаходяться не на лінії. А22 робить винос на 3 ярди і сягає В-27. Коли м'яч оголошується мертвим, ігровий годинник показує (а) 13 секунд; (б) 8 секунд. **РІШЕННЯ:** В обох випадках (а та б) Штраф — 5 ярдів за нелегальну формацію. Друга та 15 на В-35. Оскільки нелегальна формація не є фолом, що призводить до негайної зупинки годинника, 10-секундне списання часу не може бути застосоване. Після застосування штрафу запуск ігрового годинника відбувається за сигналом рефері.

III. Команда А виграє із рахунком 24-21. До кінця матчу залишається менше хвилини, ігровий годинник запущений. 3-я та 7 на В-35. Після оголошення м'яча готовий до гри В55 стрибає, перетинаючи нейтральну зону і контактуючи з гравцем А77. Судді зупиняють гру, коли на ігровому годиннику залишається 0:38. Команда В не залишила тайм-аутів. **РІШЕННЯ:** Офсайд Команди В. Штраф – 5 ярдів та 10-секундне списання ігрового часу. Ігровий годинник встановлюється на позначці 0:28. Третя та 2 на В-30. Запуск годинника відбувається за сигналом рефері. [Див. також 3-4-4-а-1]

IV. Четверта чверть, ігровий годинник запущений. 2-а та 5 на В-20. У момент снєпа текел В77 знаходиться в нейтральній зоні, не контактуючи з жодним гравцем. Квотербек А12 викочується з конверта до виконання пасу, добігає до позначки В-17 і кидає пас вперед, який прийнятий. Ігровий годинник показує 0:15. **РІШЕННЯ:** Нелегальний пас вперед Команди А та офсайд Команди В. Фоли взаємно скорочуються. Списання 10 секунд не відбувається. 2-а та 5 на В-20. Час залишається незмінним (0:15), запуск годинника відбувається по снєпу. [Див. також на 3-4-6-d]

V. 2-а та 10 на В-30, ігровий годинник запущений. Команда А програє. Гард А66 у стійці на 3 точках, вистрибує вперед, здійснюючи фальстарт. Потім гравець В77 робить персональний фол на мертвому м'ячі або фол за неспортивну поведінку на мертвому м'ячі. Ігровий годинник зупинено на позначці 0:08. Це відбувається (а) у четвертій чверті; (б) у другій чверті. **РІШЕННЯ:** (а) Матч закінчено, оскільки Команда В прийме 10-секундне списання часу, передбачене фальстартом. Таким чином, штраф за фол гравця В77 на мертвому м'ячі не застосовується. (б) Половина матчу закінчена, оскільки Команда В ухвалила 10-секундне списання за фальстарт. Штраф для команди В за фол на мертвому м'ячі переноситься на другу половину. Внаслідок 10-секундного списання фол Команди В на мертвому м'ячі фактично відбувається після закінчення половини, і тому штраф переноситься на наступну половину. У варіантах (а) або (б) Команда А може уникнути 10-секундного списання, використовуючи доступний тайм-аут. У такому разі штраф за фол В77 застосовується, а Команда А заробляє 1-у та 10 на В-20 після застосування обох штрафів. Якщо для В77 це другий фол за неспортивну поведінку, то гравець дискваліфікований.

VI. Друга чверть. Під час снєпу ігровий годинник показує 0:45. Під час розіграшу з голови А55 злітає шолом. Правий тек А77 отримує флажок за затримку. Гравець із м'ячем захоплений у межах поля, не доходячи до лінії мети. **РІШЕННЯ:** А55 повинен залишити гру на один розіграш. 10-секундне списання не застосовується, т.к. після закінчення розіграшу час зупинився не лише через втрату шолома, а також для

застосування штрафу за затримку. Годинник розіграшу встановлюється на 25 секунд, гра розпочнеться за сигналом рефері. (Правило 3-3-9)

10-секундне списання – Короткий підсумок

СТАТТЯ 5.

Наступний перелік перераховує умови, коли набирають чинності процедури за 10-секундним списанням:

- a. Тайм-аут через травму (Правило 3-3-5-f).
- b. Тайм-аут через втрату шолома (Правило 3-3-9-b).
- c. Фол (Правило 3-4-4).
- d. Перегляд повтору (Правило 12).

10-секундне списання часу – Загальні процедури

СТАТТЯ 6.

- a. Правило про списання 10 секунд застосовується лише в тих випадках, коли годинник був запущений у момент здійснення події, і ця подія призвела до зупинки годинника
- b. Якщо 10-секундне списання було виконано, ігровий годинник запускається за сигналом рефері. Якщо 10-секундне списання виконано не було, ігровий годинник запускається по снепу.

ПРИМІТКА: Це правило замінює Правило 3-3-2-f (Снеп замінює сигнал рефері), однак не замінює Правило 3-3-2-g (запуск безперервного відліку ігрового часу). **(З.Р. 3-3-2: VIII та IX)**

- c. Якщо команда, яка здійснила подію, залишила командний тайм-аут, вона може використовувати його, щоб уникнути 10-секундного списання. У такому разі після тайм-ауту ігровий годинник запускається по снепу.
- d. 10-секундне списання не застосовується у випадку, коли обидві команди несуть відповідальність за зупинку годинника (наприклад, обопільні фоли, травми або втрата шоломів у обох команд). **(З.Р. 3-4-4:IV)**

РОЗДІЛ 5. Заміна гравців

Процедура заміни гравців

СТАТТЯ 1.

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

Легальна заміна гравців

СТАТТЯ 2.

Легальний запасний гравець може замінити гравця або заповнити вільне місце, якщо не порушується жодна з наступних умов:

- a. Ніхто із запасних гравців не може виходити на ігрове поле чи залікову зону, поки м'яч перебуває у грі.
- b. Жоден гравець, якщо їхня кількість перевищує 11 осіб, не може залишати ігрове поле або залікову зону, поки м'яч перебуває в грі **(З.Р. 3-5-2:I)**.

ШТРАФ: [a-b] Фол на живому м'ячі – 5 ярдів із попередньої точки [S22: SUB].

- c. 1. Запасний гравець, що виходить на заміну, повинен виходити на ігрове поле безпосередньо зі своєї командної зони, а запасний гравець, гравець на полі або замінений гравець повинен залишити поле через найближчу до його командної зони бічну лінію, рухаючись у свою командну зону.
2. Замінений гравець повинен негайно залишити ігрове поле, включаючи залікові зони. Замінений гравець, який залишає хадл або свою позицію протягом 3 секунд після того, як запасний гравець став повноправним гравцем, вважається полем негайно.
- d. Запасні, які стали повноправними гравцями (Правило 2-27-9), повинні залишатися в грі протягом як мінімум одного розіграшу, а замінені гравці повинні залишатися поза грою протягом як мінімум одного розіграшу, крім випадків, коли заміна відбувається в перервах між періодами після набору очок або при взятті командного або суддівського тайм-ауту. Винятком є випадки незавершеного пасу вперед або виходу живого м'яча за межі поля. (З.Р. 3-5-2-III та VII)

ШТРАФ [c-d]: Фол на мертвому м'ячі – 5 ярдів з точки закінчення розіграшу [S22: SUB].

- e. Коли Команда А випускає на поле запасних гравців, судді не дозволять ввести м'яч у гру, поки у Команди В не буде можливості відповісти заміною. Під час заміни або імітації заміни гравцям Команди А забороняється надто швидко пересуватися до лінії сутички з очевидною метою отримати перевагу перед захистом. Якщо м'яч готовий до гри, судді не дозволять ввести м'яч у гру доти, доки Команда В не закінчить розстановку на необхідні позиції гравців, що вийшли на заміну, а замінені гравці не покинуть ігрове поле. Команда В повинна зробити заміну без затримок.

ШТРАФ [e]: (1-е порушення) - Фол на мертвому м'ячі. Затримка гри з вини Команди В, яка повільно робила заміну гравців, або затримка гри з вини Команди А при завершенні відліку годин розіграшу. 5 ярдів з закінчення розіграшу [S21: SUB]. Рефері повинен повідомити головного тренера про те, що будь-яке повторне використання такої тактики розцінюватиметься як фол за неспортивну поведінку.

(2-і та наступні порушення) – Фол на мертвому м'ячі, командна неспортивна поведінка. Суддя негайно подає сигнал свистком. 15 ярдів з закінчення розіграшу [S27: UC-UNS].

Затверджене Рішення 3-5-2

I. Гравець(и), що перевищує кількість одинадцяти гравців, очевидно залишає поле, але не встигає дійти до обмежувальної лінії поля в момент введення м'яча у гру. При цьому гравець не залучений до ігрового моменту і не взаємодіє з іншими гравцями. **РІШЕННЯ:** Фол на живому м'ячі. Штраф – 5 ярдів із попередньої точки. [Див. також 3-5-2-b]

II. Після зміни командного володіння або будь-якого тайм-ауту м'яч оголошений готовим до гри. Коли Команда А завершила шиккування для розіграшу, Команда В повинна негайно розставити своїх гравців за позиціями. Команді В буде надано час для завершення заміни. **РІШЕННЯ:** Обидві команди можуть бути оштрафовані за затримку гри: Команда В – за те, що не встигла своєчасно завершити заміну (Правило 3-4-2-b-3), або Команда А – якщо 25-секундний годинник розіграшу минув. Штраф – 5 ярдів із точки закінчення розіграшу.

III. Під час 3-ї спроби (зміни командного володіння не відбувалося), гравець A27 з м'ячем виходить за межі ігрового поля або легальний пас вперед Команди А не прийнято. Між спробами не було суддівських тайм-аутів з інших причин. Перед сепом 4-ї спроби запасний гравець B75 виходить на поле і відразу залишає

його, не провівши в грі жодного розіграшу. **РІШЕННЯ:** Фол на мертвому м'ячі. Штраф – 5 ярдів із попередньої точки. [Див. також 3-5-2-d]

IV. 11 гравців Команди А перебувають у хадлі. А81 помилково вважав, що його замінили, і попрямував до командної зони. Його одразу ж відправили назад на ігрове поле, де він зайняв позицію на лінії сутички, поряд зі своєю бічною лінією. Перед снепом вся команда завмерла на 1 секунду, суддівських тайм-аутів не було. **РІШЕННЯ:** Фол на мертвому м'ячі. А81, входячи в командну зону на мертвому м'ячі, втрачає свій статус гравця і повинен дотриматися правил заміни гравців. Штраф – 5 ярдів із попередньої точки або 15 ярдів із попередньої точки, якщо така ситуація була визнана порушенням Правила 9-2-2-b. (Правила 3-5-2-d та 9-2-2-b).

V. Після того, як м'яч оголошений готовим до гри, і ампайр (або центр-джадж) зайняв свою позицію, Команда А швидко замінює кілька своїх гравців, завмирає на 1 секунду (як вимагають Правила) і виконує сноп. Ампаір (або центр-джадж) намагається підійти до м'яча, щоб дати можливість команді захисту відповісти заміною, але запобігти снепу йому не вдається. **РІШЕННЯ:** Розіграш припиняється, ігровий годинник зупиняється. Команді захисту надається можливість зробити заміну гравців у відповідь через пізню заміну гравців Командою А. Така ситуація фолом не є. Годинник розіграшу встановлюється на відлік 25 секунд і запускається за сигналом "готовий до гри". Запуск годин гри відбувається за сигналом «готовий до гри» або по снепу, залежно від умов у момент зупинки гри. Рефері повідомляє головного тренера Команди А про те, що повторення цієї ситуації спричиняє фол команді за неспортивну поведінку згідно з Правилем 9-2-3. ✕

VI. Після спроби, результатом якої стала 1-а та 10 на В-40, 11 гравців Команди А, яка грає напад без хадла, займають свої позиції, готуючись до початку наступного розіграшу. Після оголошення м'яча готовим до гри А22 вибігає на ігрове поле зі своєї командної зони, зупиняється на 9-ярдовій лінії, але потім він або тренери розуміють, що А22 є 12-м гравцем. Після цього А22 розвертається і біжить у командну зону. Сноп не робився. **РІШЕННЯ:** Фол на мертвому м'ячі за недотримання правила заміни гравців. В даному випадку А22 вважається повноцінним гравцем, який вийшов на поле, і, таким чином, повинен залишатися в грі щонайменше на один розіграш. Штраф - 5 ярдів. М'яч Команди А, 1-а та 15 на В-45. (Правило 2-27-9-b)

VII. Наприкінці першої половини Команди А закінчилися тайм-аути. Розіграш пасом на третій спробі закінчено в межах ігрового поля на позначці В-25, не доходячи до мети. Ігровий годинник показував 0:10. На 4-й та 3-й Команда А негайно відправляє на поле свою спец-команду для пробивання філд-голу. **РІШЕННЯ:** Команда В повинна припускати, що в такій ситуації Команда А спробує пробити філд-гола, і, таким чином, повинна тримати свою спец-команду захисту напоготові. Ампаір не вставатиме над м'ячем, відкладаючи цим сноп, оскільки передбачається, що наступний розіграш є передбачуваним для команди захисту. [Див. Також 3-5-2-d]

VIII. Наприкінці першої половини Команди А закінчилися тайм-аути. Пасовий розіграш на 3-й спробі закінчено в межах ігрового поля на позначці В-25, не доходячи до лінії мети, коли на ігровому годиннику залишалось 0:30. На 4-й та 3 Команда А не робить жодних дій щодо наступного розіграшу доти, доки ігровий годинник не покаже 0:10. Потім Команда А стрімко випускає на поле спец-команду для пробивання філд-голу, а Команда В поспішає виконати заміну. **РІШЕННЯ:** Ампаір виходить до м'яча, тим самим відкладаючи сноп, і знаходиться там доти, поки Команда В не випустить на поле свою спецкоманду захисту. Ампаір відійде від м'яча тоді, коли вважає, що команда В мала достатньо часу для заміни. Якщо час на ігровому годиннику закінчиться до того, як ампаір відійде від м'яча, то половина вважається закінченою.

Понад 11 гравців на полі

СТАТТЯ 3.

- a. Команда А не має права розходитися з хадла, якщо кількість гравців у ньому перевищує 11, так само як і не може мати більше 11 гравців у хадлі або формації довше 3 секунд. Судді повинні зупинити розіграш незалежно від того, чи був здійснений сноп.

ШТРАФ - Фол на мертвому м'ячі. 5 ярдів з закінчення розіграшу [S22:SUB].

- b. Команді В дозволяється мати більше 11 гравців на полі на короткостроковий період години, щоб мати можливість передбачити формацію команди нападу, проте перебування більше 11 гравців у формації в момент снепу неприпустимо. Порушення судиться, як фол на живому м'ячі. **(З.Р. 3-5-3:I-VII)**

ШТРАФ - Фол на живому м'ячі. 5 ярдів із попередньої точки [S22:SUB].

- с. Коли команда А знаходиться у формації, команді В заборонено мати у формації на полі більше 11 гравців. Якщо годинник розіграшу закінчується до :00 (або менше :05, і Команда А бере тайм-аут), а Команда В перебуває у складі більше 11 гравців, вона робить фол.

ШТРАФ - Фол на мертвому м'ячі. 5 ярдів з закінчення розіграшу [S22:SUB].**Затверджене Рішення 3-5-3**

- I. Запасний А33 виходить на поле і вступає в хадл або займає місце в формації, після чого гравець А34 залишає хадл і виходить з поля за свою бокову лінію (а) приблизно через 2 секунди або (б) приблизно через 4 секунди. **РІШЕННЯ:** (а) Легально. (б) Фол. (*Примітка:* замінений гравець, який залишає хадл або свою позицію на полі протягом трьох секунд, вважається таким що покинув поле негайно.)
- II. 3-я та 5 з В-35. У формації Команди В знаходиться 12 гравців, і ніхто з них не намагається залишити поле, поки м'яч готовий до гри. Команда А робить сноп, і гравець А44 виносом заробляє для команди 3 ярди. **РІШЕННЯ:** Фол на живому м'ячі, Команда А 1/10 з В-30.
- III. 11 гравців Команди А перебувають у хадлі. А27 виходить на поле і підходить до хадла (перебуває в межах 10 ярдів від нього) у момент, коли гравці розходяться. **РІШЕННЯ:** Фол на мертвому м'ячі. Штраф – 5 ярдів з точки закінчення розіграшу (Правило 2-27-9-а).
- IV. 3-я та 5 з В-35. У команди В на полі знаходиться 12 гравців, і гравець В44, усвідомлюючи, що є 12-м, намагається покинути поле. У момент снопу (а) В44 все ще знаходиться в полі, але наступним кроком виявляється за його межами; або (б) В44 виходить за межі поля прямо перед снопом. Команда А робить сноп, і гравець А44 виносом заробляє для команди 3 ярди. **РІШЕННЯ:** (а) Фол живого м'яча гравця В44. Команда А 1/10 із В-30. (б) Немає фолу у гравця В44, 4/2 з В-32. Щоб не вважатися 12 гравцем, В44 повинен бути за межами поля.
- V. Команда А знаходиться у формації для пробивання філд-голу. 11 гравців Команди В також знаходяться у формації. Безпосередньо перед снопом на поле вибігає 12 гравець Команди В. Виконується сноп і кікер виконує свій удар. **РІШЕННЯ:** Фол на живому м'ячі. 5 ярдів з попередньої точки або Команда А може прийняти результат розіграшу.
- VI. Команда А вишиковується для виконання 2-очкової реалізації з В-3. У команди В у формації знаходяться 11 гравців. Безпосередньо перед або під час снопу 12 гравець Команди В вибігає на поле. А22 отримує вкладку від квотербека та (а) його зупиняють в 1 ярді до залікової зони; або (б) А22 заносить м'яч у залікову зону. **РІШЕННЯ:** Фол Команди В на живому м'ячі за нелегальну заміну. Штраф Команди В наполовину відстані до гольової лінії, повтор реалізації з В-1.5. (б) Команда А відмовиться від штрафу та прийме результат успішної реалізації.
- VII. 3-я та 5 з В-35. Команда В має у формації 12 гравців, і жоден з її гравців не намагається залишити поле. М'яч готовий до гри, обидві команди перебувають у формації, і сноп може відбутися будь-якої миті. Квотербек А12, через тиск годинника розіграшу, не може прочитати захист і (а) бере тайм-аут; або (б) годинник розіграшу закінчується. **РІШЕННЯ:** Коли глибокі судді нараховують 12 гравців у Команди В, при цьому розсудять, що обидві команди були в формації і жоден з гравців Команди В не намагався залишити поле, а сноп мав статися, (а) бригада запропонує Команді А повернути їх тайм -аут та оштрафувати Команду В фолом за нелегальну заміну. Команда А 1/10 з В-30; (б) немає фолу за затримку гри, штраф Команді В за нелегальну заміну. Команда А 1/10 із В-30.

ПРАВИЛО 4

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

РОЗДІЛ 1. М'яч у грі – мертвий м'яч

Мертвий м'яч стає живим

СТАТТЯ 1.

Після того, як мертвий м'яч оголошений готовим до гри, він стає живим, якщо вводиться в гру легальним снопом чи легальним вільним ударом. М'яч, введений у гру снопом чи вільним ударом доти, як оголошений готовим до гри, залишається мертвим. (З.Р. 2-16-4:І) (З.Р. 4-1-4:І та ІІ) (З.Р. 7-1-3:ІV) (З.Р. 7-1- 5:І та ІІ)

Живий м'яч стає мертвим

СТАТТЯ 2.

- a. Живий м'яч стає мертвим за правилами, або коли суддя дає сигнал свистком (навіть ненавмисно), або показує інший сигнал, оголошуючи м'яч мертвим. (З.Р. 4-2-1:ІІ) (З.Р. 4-2-4:І)
- b. Якщо протягом спроби суддя дає ненавмисний сигнал свистком або показує інший сигнал про те, що м'яч стає мертвим (Правила 4-1-3-к, 4-1-3-м та 4-1-3-н) (З.Р. 4-1-2:І-VI):
 1. Коли м'яч знаходиться у володінні гравця, команда у володінні може ввести м'яч у гру з точки, де він був оголошений мертвим, або повторити спробу.
 2. Коли м'яч є вільним у результаті фамбла, пасу назад чи нелегального пасу, команда у володінні може ввести м'яч у гру з точки, де володіння було втрачено, або повторити спробу.

Винятки:

- (1) Правило 12.
- (2) Якщо м'яч залишає межі поля в ході миттєвої дії після ненавмисного свистка, то м'яч належить команді, яка здійснила фамбл/пас, згідно з Правилом 7-2-4.
- (3) Якщо очевидні ловля, підбір або перехоплення вільного м'яча були здійснені в ході негайної дії після ненавмисного свистка, м'яч належить команді, яка виконала підбір, у точці підбору, а будь-яке просування вперед не зараховується.
3. Під час легального пасу вперед, вільного удару або удару зі сутички м'яч повертається на попередню точку, а спроба повторюється.

Винятки:

- (1) Правило 12.
- (2) Якщо наступною дією після ненавмисного свистка легальний пас вперед виявляється неприйнятним (Правило 7-3-7), пробитий вільним ударом м'яч виходить за межі поля (Правило 6-2) або торкається землі на або за гольовою лінією Команди В (Правило 6-1-7), пробитий ударом із сутички м'яч виходить за межі поля (Правило 6-3-7 або 6-3-8) або торкається землі на

або за гольовою лінією Команди В (Правило 6-3-9), то зазначені правила застосовуються, якщо б ненавмисного свистка не було.

(3) Якщо очевидні ловля, підбір або перехоплення пасу або пробитого ударом м'яча були в ході негайної дії, що триває після ненавмисного свистка, м'яч належить команді, яка виконала підбір, у точці підбору, а будь-яке просування вперед не зараховується.

(4) Якщо удар із сутички перетнув нейтральну зону, і ніхто з гравців Команди В не торкався м'яча попереду від нейтральної зони, і якщо інші винятки не застосовні, то м'яч вважається мертвим і належить Команді В у точці закінчення удару (Правило 2-25-9). Якщо ця точка знаходиться попереду від нейтральної зони – м'яч перетнув нейтральну зону, і за дотримання положень Правила 10-2-3 діють правила застосування штрафів після розіграшу ударом із сутички. При спробі пробиття філд-голу – очки мають бути нараховані за дотримання вимог Правила 8-4-1.

4. Після того, як Команда В набуває володіння м'ячем під час реалізації або додаткового періоду, реалізація чи серія володіння у додатковому періоді закінчуються.

с. Якщо фол чи порушення відбувається під час будь-якої з вищеописаних спроб, штраф за фол чи привілей у результаті порушення застосовуються так само, як в інших ігрових ситуаціях, якщо це не суперечить іншим правилам.

(З.Р. 4-1-2:І та ІІ)

Затверджене Рішення 4-1-2

I. 4-а та 15 з А-30, Команда А пробиває пант. В44 намагається зловити м'яч, але робить лише торкання м'яча на позначці В-35. Бек-дждадж подає свисток, коли В44 торкається м'яча, але м'яч котиться по землі після торкання. А88 біжить до м'яча і в ході негайної футбольної дії, що триває, накриває м'яч на В-30. В22 отримує флажок за затримку під час удару. **РІШЕННЯ:** Ненавмисний свисток. Застосовується Правило 4-1-2-b-3 Виняток 3. Команда А відхиляє штраф та отримує 1-у та 10 з позначки В-30. [Див. також 4-1-2-b, 4-1-2-c]

II. 4-а та 15 з А-30, Команда А пробиває пант. В44 намагається зловити м'яч, але робить лише торкання м'яча на позначці В-35. Бек-дждадж подає свисток, коли В44 торкається м'яча, але м'яч котиться по землі після торкання. М'яч опиняється під завалом із гравців. В22 отримує флажок за затримку під час удару.

РІШЕННЯ: Ненавмисний свисток. Оскільки не має чіткого розуміння хто заволодів м'ячем, м'яч повертається до

попереднє місце та застосовується 10-ярдовий штраф за затримку. Команда А зберігає володіння та матиме чотири й 5 на А-40. [Див. також 4-1-2-b, 4-1-2-c]

III. 1-а та 10 з В-45. Гравець із м'ячем А22 захоплений і в процесі падіння робить фамбл. Суддя дає ненавмисний свисток. Гравці обох команд намагаються накрити м'яч, і (а) В66 здійснює очевидний підбір м'яча, будучи приземленим, або (б) немає ясності, хто здійснив підбір. **РІШЕННЯ:** Ненавмисний свисток. Застосовується Правило 4-1-2-b-2 Виняток 3. (а) Якщо гравець А22 втратив контроль над м'ячем до того, як був приземлений, м'яч належить Команді В у точці, де В66 підібрав м'яч. (б) У ситуації, коли неможливо визначити, яка команда підбрала м'яч, Команда А зберігає володіння в точці, де м'яч став мертвим, або може спробувати повторити. [Див. також 4-1-2-b]

IV. 4-а та 15 з А-30, Команда А пробиває пант. В44 намагається зловити м'яч, але робить лише торкання м'яча на позначці В-35. Бек-дждадж подає свисток, коли В44 торкається м'яча, але м'яч котиться по землі після торкання. А88 біжить до м'яча і в ході негайної футбольної дії, що триває, накриває м'яч на В-30.

РІШЕННЯ: Ненавмисний свисток. Застосовується Правило 4-1-2-b-3 Виняток 3. Команда А заробляє 1-у та 10 з позначки В-30. [Див. також 4-1-2-b]

V. 4-а та 15 з А-30, Команда А пробиває пант. В44 намагається зловити м'яч, але робить лише торкання м'яча на позначці В-35. Бек-дждадж подає свисток, коли В44 торкається м'яча, але м'яч котиться по землі після

дотику. М'яч опиняється під завалом із гравців. **РІШЕННЯ:** Ненавмисний свисток. Оскільки не було очевидного підбору м'яча, то ухвалюється рішення про те, що вільний м'яч став мертвим. Повтор спроби з попередньої точки. [Див. також 4-1-2-b]

VI. Що означає "інший сигнал про те, що м'яч стає мертвим" у Правілі 4-1-2-b? **РІШЕННЯ:** Це означає, що суддя подав один із таких сигналів: сигнал зупинки годинника (S3); успішний тачдаун/філд-гол (S5); сейфті (S6); мертвий м'яч (S7); неприйнятий пас (S10). Сигналом нехтують, якщо подачу сигналу було зупинено до того, як руки судді встановилися в остаточному положенні. [Див. також 4-1-2-b]

М'яч оголошений мертвим

СТАТТЯ 3.

Живий м'яч стає мертвим, і суддя має подати сигнал свистком або оголосити його мертвим:

- a. Коли м'яч виходить за межі поля (крім успішного філд-голу після дотику вертикальної стійки або перекладини воріт); коли гравець з м'ячем виходить за межі поля або коли гравця з м'ячем утримують так, що просування його вперед зупинено. У спірній ситуації м'яч вважається мертвим. **(З.Р. 4-2-1:II) (З.Р. 4-1-3:IX-XI)**
- b. Коли гравець з м'ячем будь-якою частиною свого тіла, за винятком кисті чи стопи, торкається землі, або падає на землю (через захоплення чи іншу причину), втрачаючи володіння м'ячем у момент торкання землі будь-якою частиною свого тіла, за винятком кисті чи стопи. **(Виняток:** М'яч залишається живим, коли гравець команди нападу імітує удар по м'ячу ногою або в момент снєпу знаходиться в позиції утримання м'яча для удару землі. Такий м'яч все ще можна пробивати ударом, передавати пасом або просувати вперед згідно правил). **(З.Р. 4-1-3:I-II)**
- c. Коли відбувся тачдаун, тачбек, сейфті, філд-гол чи успішна реалізація; або після того, як м'яч, пробитий вільним ударом або ударом із сутички, що перетнув нейтральну зону, торкнувся землі в заліковій зоні Команди В, і ніхто з гравців Команди В його не торкався (Правила 6-1-7-а та 6-3-9). **(З.Р. 6-3-9:I)**
- d. Коли під час реалізації набирають чинності правило про мертвий м'яч (Правило 8-3-2-d-5).
- e. Коли гравець команди, яка виконує удар по м'ячу, ловить або підбирає м'яч, пробитий вільним ударом або ударом із сутички, який перетнув нейтральну зону.
- f. Коли м'яч, пробитий вільним ударом, ударом із сутички, або будь-який інший вільний м'яч припиняє рух, і ніхто з гравців не намагається заволодіти ним.
- g. Коли м'яч, пробитий вільним ударом або ударом із сутички, спійманий або підібраний будь-яким гравцем Команди В після правильного або неправильного сигналу вільної ловлі, поданого гравцем Команди В; або коли неправильний сигнал вільної ловлі подано після прийому або підбору м'яча гравцем Команди В (Правила 2-8-1, 2-8-2 та 2-8-3).
- h. Коли виконаний удар у відповідь, або удар із сутички виконаний попереду від нейтральної зони.
- i. Коли пас вперед визнаний неприйнятним.
- j. Коли до зміни командного володіння на четвертій спробі звичайного розіграшу або на реалізації на четвертій спробі або під час фамблу на четвертій спробі, вчиненого гравцем Команди А, м'яч спійманий або підібраний іншим гравцем Команди А (Правила 7-2-2-а, 7-2-2-б і 8-3-2-d -5).

- k. Коли живий м'яч, що не перебуває у володінні гравця, торкається чогось у межах поля за винятком гравця, екіпірування гравця, судді, екіпірування судді або землі (діють положення про ненавмисний сигнал свистком).
- l. Коли відбувається одночасна ловля або одночасний підбір живого м'яча.
- m. Коли м'яч стає нелегальним під час розіграшу (діють положення про ненавмисний сигнал свистком).
- n. Коли м'яч перебуває у володінні судді (діють положення про ненавмисний сигнал свистком).
- o. Коли гравець із м'ячем симулює торкання землі коліном.
- p. Коли гравця будь-якої команди, що приймає пас у стрибку, утримують так, що він не може негайно повернутися на землю (З.Р. 7-3-6:III).
- q. Коли шолом гравця з м'ячем повністю злітає з голови.

г. Коли гравець з м'ячем, очевидно, починає робити **або імітує підкат (слайд)**. (З.Р. 4-1-3:III)

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

Затверджене Рішення 4-1-3

I. Поки гравець А1 тримає м'яч для удару із землі, Команда В грає в м'яч, (а) накриваючи вільний м'яч, (b) вихоплюючи його у гравця А1 або (с) вибиваючи м'яч рукою з рук А1. **РІШЕННЯ:** (а), (b) та (с) М'яч залишається живим. У випадку (с) вибивання з рук є легальною дією і результатом є фамбл. [Див. також 2-11-1, 4-1-3-b]

II. Команда А знаходиться у формації для пробивання філд-голу. У момент снепу А22 знаходиться в позиції кікера (правші), а гравець А33 знаходиться в позиції гравця, який утримує м'яч (холдера). Снеп відкинуто гравцю А33, у якого коліно перебуває на землі. Після цього гравець А22 рухається ліворуч і вперед до нейтральної зони, а гравець А33, все ще торкаючись коліном землі, кидає пас вперед на А22, який ловить його та просуває вперед від лінії мети, де його захоплюють. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш, тому що в момент снепу гравець А22 знаходився в позиції для удару по м'ячу із землі. 1-а та 10 для Команди А. [Див. також 4-1-3-b]

III. 3-я та 10 з А-35. Квотербек А11 у процесі виносу починає підкат (слайд), відмовляючись від подальшого просування. Він починає підкат, коли передня точка м'яча знаходиться на позначці А-44, а закінчує його на позначці А-46. **РІШЕННЯ:** 4-а та 1 з А-44. М'яч оголошується мертвим у точці, де знаходиться передня точка м'яча в момент початку підкату. [Див. також 4-1-3-г]

IV. 3-я та 10 з В-40. Квотербек А12 приймає снеп і зміщується праворуч. Не знайшовши відкритого приймаючого, А12 повертає у глибину поля і починає бігти. Після того, як квотербек набирає першу спробу, він робить рух, ніби збирається зробити підкат на позначці В-27, але потім розпрямляється, продовжує забіг і заробляє тачдаун. **РІШЕННЯ:** Живий м'яч перетворюється на мертвий у точці, де А12 робить помилкову спробу здійснити підкат. Суддя має подати сигнал свистком та оголосити м'яч мертвим. Команді А присуджується 1-а та 10 з В-27. Помилковий підкат не підлягає перегляду згідно з Правилом 12-2-2. [Див. також 4-1-3-г]

V. В23 ловить м'яч, пробитий ударом, але не намагається набрати ярди. Ніхто із гравців Команди А не намагається його захопити. (i) В23 кладе м'яч на землю і відходить від нього, (ii) відкидає м'яч найближчому судді, або (iii) чекає кілька секунд, а потім намагається набрати ярди. **РІШЕННЯ:** М'яч оголошується мертвим, коли стає очевидним, що гравець В23 не намагається просуватися вперед, або очевидно, що гравці Команди А вірять у відмову від просування (Правило 4-1-3-s). У випадку (iii) може бути зафіксований фол за затримку гри.

VI. Команда А пробиває пант. М'яч приземляється, але ніхто з Команди В не намагається його зловити чи підібрати. Гравець А40 торкається м'яча, щоб зупинити м'яч, що котиться, але не намагається здобути володіння. А40 відходить від м'яча, і ніхто з команди В не намагається його підібрати. **РІШЕННЯ:** М'яч

оголошується мертвим, коли стає очевидним, що ніхто з гравців, що знаходяться поруч з м'ячем, не намагається його підібрати (Правило 4-1-3-f).

VII. Команда А пробиває пант. М'яч приземляється, але ніхто з Команди В не намагається його зловити чи підібрати. Гравець А40 торкається м'яча, щоб зупинити м'яч, що котиться, але не намагається здобути їм володіння. А40 відходить від м'яча, і ніхто з команди В не намагається його підібрати. Через 2 секунди В33 кричить "м'яч живий" і біжить до м'яча, піднімає його та починає просування. **РІШЕННЯ:** М'яч оголошується мертвим, коли стає очевидним, що ніхто з гравців біля м'яча не намагається підняти його. Дії гравця В33 сталися вже після того, як м'яч став мертвим (Правило 4-1-3-f)

VIII. 4-а та 10 з позначки В-15. Команда А пробиває філд-гол, але удар заблоковано. М'яч котиться по землі і зупиняється на позначці В-2, де гравець В15 піднімає його і не намагається просунути вперед. А24 зупиняється поряд із В15, але не намагається його захопити. Через кілька секунд В15 віддає м'яч гравцю А24, який заходить із ним у залікову зону. **РІШЕННЯ:** М'яч стає мертвим, коли стає очевидним, що В15 відмовляється від просування вперед. Передача м'яча супернику доводить, що В15 вважає м'яча мертвим. Те, що гравець А24 не намагається захопити суперника, доводить, що А24 також вважає м'яч мертвим. М'яч у Команди В, 1-а та 10 з позначки В-2. (Правило 4-1-3-s та 5-1-1-e-1).

IX. 4-а та 10 з позначки В-40. Пант Команди А заблоковано і не перетинає нейтральну зону. А84 піднімає м'яч позаду нейтральної зони на позначці А-45, але не намагається просунути з ним вперед. Гравці Команди В починають залишати поле. **РІШЕННЯ:** М'яч стає мертвим, коли очевидно, що А84 не намагається просуватися вперед. М'яч у Команди В, 1-а та 10 з А-45. (Правила 4-1-3-s та 5-1-1-c). [Див. також 4-1-3-a]

X. М'яч після удару з землі гравця А2 вдаряється в перекладину. М'яч відскакує від перекладини прямо у шолом гравцю В80, який стоїть у заліковій зоні. Після цього м'яч рикошетить від шолома і пролітає над поперечною та між стійками воріт. **РІШЕННЯ:** Очки не нараховуються. М'яч стає мертвим, ударившись об перекладину. Якщо після удару об перекладину він пролітає далі між вертикальними стійками, то удар визнається успішним, і очки будуть нараховані, але у разі він неуспішний, т.к. стосується будь-кого або чогось перед тим, як залітає у ворота. [Див. також 4-1-3-a]

XI. М'яч після удару з землі гравця А2 вдаряється в перекладину. М'яч відскакує від поперечини вгору, ударяється об поперечину знову і проходить між стійками воріт. **РІШЕННЯ:** Філд-гол успішний. Очки нараховуються, т.к. м'яч не торкався нічого, крім поперечини або стійок воріт, перш ніж залетів у ворота. [Див. також 4-1-3-a]

М'яч готовий до гри

СТАТТЯ 4.

Жоден з гравців не повинен вводити м'яч у гру доти, доки м'яч не оголошений готовим до гри (**З.Р. 4-1-4:І та ІІ**).

Штраф - Фол на мертвому м'ячі. 5 ярдів з точки розіграшу [S7 та S19:IPR].

Затверджене Рішення 4-1-4

I. Снепер А1 виконує снєп до моменту оголошення м'яча готовим до гри. Гравець А2 торкається м'яча, і гравець В1 підбирає м'яч. **РІШЕННЯ:** Фол на мертвому м'ячі. Нелегальна процедура Команди А. П'ять ярдів з точки закінчення розіграшу, м'яч належить Команді А. М'яч не стає живим і судді повинні негайно зупинити всі дії. [Див. Також 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-b]

II. Кікер А1 робить удар по м'ячу до того, як рефері оголошує м'яч готовим до гри. **РІШЕННЯ:** Фол на мертвому м'ячі. Штраф – 5 ярдів з точки розіграшу. М'яч не стає живим і судді повинні негайно зупинити всі дії. [Див. також 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-b]

Відлік годинника розіграшу

СТАТТЯ 5.

М'яч має бути введений у гру після оголошення його готовим протягом 40 або 25 секунд (Правило 3-2-4), крім випадків, коли розіграш припиняється протягом цього інтервалу. Якщо розіграш припинено, відлік годин розіграшу буде запущено заново.

Штраф - Фол на мертвому м'ячі за затримку гри. 5 ярдів з точки розіграшу [S21:DOG].

РОЗДІЛ 2. За межами поля

Гравець поза поля

СТАТТЯ 1.

- a. Гравець знаходиться за межами поля, коли будь-яка частина його тіла торкається будь-чого, за винятком іншого гравця або судді, на обмежувальній лінії поля або за нею (Правило 2-27-15) (З.Р. 4-2-1:І та ІІ).
- b. Гравець, що знаходиться за межами поля і робить стрибок, залишається за його межами до тих пір, поки не торкнеться землі в межах поля, не будучи при цьому за його межами.
- c. Гравець, що торкається пілона, стає поза поля.

Затверджене Рішення 4-2-1

І. Гравець з м'ячем, що знаходиться в межах ігрового поля, стикається або торкається гравця або судді, які знаходяться на боковій лінії. **РІШЕННЯ:** Гравець з м'ячем не вважається таким, що вийшов за межі поля. [Див. також 4-2-1-а]

ІІ. Гравець з м'ячем А1 рухається в межах ігрового поля поряд з боковою лінією, але його торкається член команди В (прим. пров: запасний, тренер і т.д.), що знаходиться на брівці. **РІШЕННЯ:** Згідно з Правилом 4-2-1 гравець вважається за межами поля, коли будь-яка частина його тіла торкається будь-чого, крім гравця або судді. Штраф – 15 ярдів або інші штрафи, передбачені за нечесні дії чи перешкоду веденню гри (Правила 9-2-3 та 9-2-5). [Див. також 4-1-2-а, 4-1-3-а, 4-2-1-а, 9-2-3-с]

ІІІ. Команда А виконує короткий удар із А-35. Гравець А33 рухається поряд з боковою лінією та виходить за межі поля на А-45. На позначці А-47 він стрибає та відбиває рукою м'яч вперед, який викочується за межі поля на А-49. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А за вихід вільного удару за межі поля на А-47. Гравець А33, що знаходиться в стрибку, в момент торкання м'яча знаходиться за межами поля, оскільки не повернувся в поле після виходу за його межі. Фола за удар по м'ячу рукою вперед немає, оскільки м'яч стає мертвим у момент торкання його гравцем А33 (Правило 4-2-3-а). [Див. також 6-2-1]

М'яч у володінні гравця за межами поля

СТАТТЯ 2.

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

Вільний м'яч за межами поля

СТАТТЯ 3.

- a. М'яч не у володінні гравця (за винятком успішного філд-голу) вважається таким, що вийшов за межі поля, коли він торкається землі, гравця, судді або чогось за межами поля, на обмежувальній лінії поля або за нею.
- b. М'яч, що торкається пілона, вважається таким, що вийшов за межі поля за гольовою лінією.
- c. Якщо живий м'яч не у володінні гравця перетинає обмежувальну лінію поля і потім оголошується таким який вийшов за межі поля, такий м'яч вважається таким, що вийде за межі поля в точці перетину ним цієї лінії.

Затверджене Рішення 4-2-3

І. А88 перебуває у повітрі, коли встановлює контроль над м'ячем, кинутий пасом вперед гравцем А12. Права нога А88 приземляється у полі, і він зберігає контроль над м'ячем при контакті із землею. В28, що знаходиться за межами поля, торкається м'яча рукою, коли А88 перебував у повітрі з м'ячем у руках. **РІШЕННЯ:** Пас вперед прийнятий.

Вихід за межі поля передньою точкою**СТАТТЯ 4.**

- a. Якщо живий м'яч оголошений таким який вийшов за межі поля, не перетинаючи при цьому обмежувальну лінію, м'яч вважається таким, що вийде за межі в самій передній своїй точці в момент оголошення м'яча мертвим (**З.Р. 4-2-4:І**) (Виняток: Правило 8- 5-1-а (**З.Р. 8-5-1:І**)).
- b. Тачдаун зараховується, якщо м'яч у межах ігрового поля перетнув площину гольової лінії (Правило 2-12-2) перш, ніж гравець з м'ячем вийшов за межі ігрового поля, або одночасно з такою дією.
- c. Приймаючий, що знаходиться в заліковій зоні суперника і торкається землі, вважається таким, що вчинив ловлю, якщо він ловить легальний пас, нахилившись за бічну або кінцеву лінію.
- d. Найпередніша точка м'яча, коли він оголошується за межами поля між гольовими лініями, – це точка його максимального просування вперед. (**З.Р. 8-2-1:І і З.Р. 8-5-1:VII**) (**Виняток:** Якщо гравець з м'ячем перебуває в стрибку і перетинає бокову лінію (також включаючи гравця, що широко крокує), максимальне просування вперед визначається положенням м'яча в момент перетину м'ячем бокової лінії (**З.Р. 8-2-1:II-III та V-IX**)).

Затверджене Рішення 4-2-4

I. Гравець, що стоїть однією ногою за межами поля за гольовою лінією, торкається вільного м'яча у полі.
РІШЕННЯ: М'яч стає мертвим за межами поля у своїй передній точці в полі. Якщо цей вільний м'яч був вибитий вільним ударом, якого не торкалися – це є фолом за вільний удар за межами поля. Штраф – 5 ярдів із попередньої точки або м'яч Команди В на точці, розташованій за 30 ярдів від лінії, з якою Команда А виконувала вільний удар. [Див. також 4-1-2-а, 4-2-4-а]

ПРАВИЛО 5

Серії спроб, лінія цілі

РОЗДІЛ 1. Початок, переривання та відновлення серії спроб

Коли надається серія спроб

СТАТТЯ 1.

- a. Серія (Правило 2-24-1) з чотирьох послідовних спроб із сутички надається команді, яка наступною повинна вводити м'яч у гру снопом після вільного удару, тачбека, вільної ловлі або зміни командного володіння, а також команді нападу в овертаймі.
- b. Нова серія надається Команді А, якщо при оголошенні м'яча мертвим вона легально володіє ним на лінії цілі або попереду від неї.
- c. Нова серія надається Команді В, якщо після четвертої спроби А не змогла заробити першу спробу. **(З.Р. 10-1-5:І)**
- d. Нова серія надається Команді В, якщо м'яч, вибитий ударом із сутички Командою А, виходить за межі поля або припиняє рух і ніхто з гравців не намагається ним заволодіти **(Виняток:** Правило 8-5-1-а).
- e. Нова серія надається команді, яка легально володіє м'ячем у момент оголошення м'яча мертвим:
 1. Якщо під час спроби змінюється командне володіння.
 2. Якщо м'яч, вибитий ударом із сутички, перетинає нейтральну зону **(Винятки:** (1) Коли відбувається повтор спроби; (2) Правило 6-3-7).
 3. Якщо прийнятий штраф передбачає передачу м'яча команді, щодо якої було здійснено фол.
 4. Якщо ухвалений штраф передбачає присудження першої спроби.
- f. Нова серія надається Команді В, коли після удару із сутички Команда В вибирає отримання м'яча в точці нелегального дотику **(Виняток:** Коли відбувається повтор спроби) (Правила 6-3-2-а та 6-3-2-б).

Лінія цілі

СТАТТЯ 2.

- a. Лінія цілі для серії спроб встановлюється в 10 ярдах попереду від передньої точки м'яча; але якщо відмірена в такий спосіб лінія перебуває у заліковій зоні суперника, то лінією цілі стає гольова лінія.
- b. Лінія цілі встановлюється, коли м'яч перед першою спробою нової серії оголошується готовим до гри.

Максимальне просування вперед**СТАТТЯ 3.**

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

1. Правило 8-5-1. (З.Р. 8-5-1:І)
2. Коли гравець будь-якої команди, що знаходиться в повітрі, завершує ловлю м'яча в межах поля, після чого суперник відсуває його назад, і м'яч оголошується мертвим у точці ловлі, то максимальним просуванням вперед вважається точка, в якій гравець прийняв м'яч і підтримував надійний контроль над ним.

Перш ніж проводити вимірювання, м'яч має бути розташований таким чином, щоб його довга вісь була паралельна боковій лінії (Правило 4-1-3-р). (З.Р. 5-1-3:І, ІІ, ІІІ та VI) (З.Р. 7-3-6:V)

б. У разі сумнівів щодо набору першої спроби вимірювання проводяться без запиту. Недоцільні вимірювання щодо визначення набору першої спроби проводяться не повинні.

с. Після того, як м'яч оголошений готовим до гри, жодних запитів щодо проведення вимірювань задовольнятися не повинні.

Затверджене Рішення 5-1-3

I. A88, що знаходиться в повітрі, отримує надійний контроль над м'ячем, переданим легальним пасом вперед, перебуваючи на 1 ярді всередині залікової зони суперника. Після того, як A88 отримує контроль над м'ячем, гравець B21 входить з ним у контакт, і (а) A88 приземляється на коліна на 1-ярдовій лінії, зберігаючи раніше набутий контроль над м'ячем; (б) A88 приземляється на ноги на 1-ярдовій лінії, зберігаючи раніше набутий контроль над м'ячем. **РІШЕННЯ:** Тачдаун в обох випадках (а) та (б) (Правила 5-1-3-а-2, 8-2-1-б). [Див. також 2-9-2, 5-1-3-а-2, 8-2-1-б]

II. A88, що приймає, пробігає глибокий маршрут у залікову зону Команди В і розвертається у бік квотербека A12, який кидає м'яч у бік A88. Повертаючись у бік квотербека, A88 підстрибує і отримує надійний контроль над м'ячем на 1 ярді всередині залікової зони Команди В. гравця A88, що знаходився в повітрі, не торкаються гравці Команди В, і A88 приземляється на 1-ярдовій лінії (а) на коліна; (б) на ноги. Після відновлення балансу гравець A88 починає бігти, доки його просування не зупиняють на позначці В-5. **РІШЕННЯ:** Тачдауна немає: (а) м'яч належить Команді А у точці В-1, де він був оголошений мертвим. (б) М'яч належить Команді А у точці В-5, де м'яч був оголошений мертвим. [Див. також 2-9-2, 8-2-1-б]

III. гравець A2, що знаходиться в повітрі, приймає легальний пас вперед на 35-ярдовій лінії Команди А. Як тільки гравець A2 приймає м'яч, гравець B1 входить з ним в контакт. Здійснивши ловлю, A2 приземляється на землю на 33-ярдовій лінії Команди А, де м'яч оголошується мертвим. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді А на 35-ярдовій лінії. Це точка максимального просування вперед. [Див. також 2-9-2, 5-1-3-а-2]

IV. Гравець із м'ячем A4 пірнає через 50-ярдову лінію таким чином, що м'яч також перетинає площину 50-ярдової лінії, яка є лінією цілі для набору першої спроби. Гравця виштовхують назад на 49-ярдову лінію Команди А, де будь-яка частина його тіла, за винятком кисті чи ступні, торкається землі. **РІШЕННЯ:** Перша спроба з точки максимального просування вперед (Правило 4-1-3-б). [Див. також 2-9-2, 5-1-3-а-2]

V. Гравець A6 володіє м'ячем і, не контрольований суперником, пірнає вперед через 50-ярдову лінію, яка є лінією цілі для набору першої спроби. Потім гравця виштовхують назад за 50-ярдову лінію. Гравець A6 продовжує рух, після чого його захоплюють на 49-ярдовій лінії Команди А, де будь-яка частина його тіла, за винятком кисті чи ступні, торкається землі. **РІШЕННЯ:** Перша спроба не набрана. Точкою максимального просування вперед є 49-ярдова лінія Команди А. [Див. також 2-9-2]

VI. Гравець з м'ячем A5 пірнає через гольову лінію таким чином, що м'яч також перетинає площину гольової лінії. Гравця виштовхують на 1-ярдову лінію, де будь-яка частина його тіла, за винятком кисті руки або ступні, торкається землі. **РІШЕННЯ:** Тачдаун. М'яч стає мертвим у момент, коли він перетинає площину гольової лінії, перебуваючи у володінні гравця A5. [Див. також 2-9-2, 5-1-3-а-2]

Серія спроб переривається**СТАТТЯ 4.**

Серії спроб із сутички переривається, коли:

- a. Протягом спроби відбувається зміна командного володіння.
- b. М'яч, пробитий ударом із сутички, перетинає нейтральну зону.
- c. М'яч, пробитий ударом, виходить за межі поля.
- d. М'яч, пробитий ударом, припиняє рух, і ніхто з гравців не намагається заволодіти ним.
- e. В кінці спроби Команда А набирає першу спробу.
- f. Після четвертої спроби Команді А не вдається набрати першу спробу.
- g. Ухвалений штраф передбачає присудження першої спроби.
- h. Відбувається набір очок.
- i. Будь-якій команді присуджується тачбек.
- j. Закінчується друга чверть.
- k. Закінчується четверта чверть.

РОЗДІЛ 2 . Спроба та володіння м'ячем після штрафу**Фол під час спроби при пробитті вільним ударом****СТАТТЯ 1.**

Коли спроба з лінії сутички слідує після штрафу за фол, здійсненого під час спроби при пробитті вільного удару, спроба та дистанція, встановлені цим штрафом, є першою спробою з новою лінією цілі.

Штраф, результатом якого є нова серія спроб**СТАТТЯ 2.**

Нова серія та нова лінія цілі виникають:

- a. Після штрафу, який залишає м'яч у володінні Команди А попереду її лінії цілі.
- b. Після штрафу, за який передбачено першу спробу.

Фол, скоєний до зміни командного володіння**СТАТТЯ 3.**

- a. Якщо штраф приймається за фол, скоєний між гольовими лініями під час спроби до зміни командного володіння, м'яч належить Команді А. Спробу необхідно повторити, за винятком тих випадків, коли штраф передбачає втрату спроби, присудження першої спроби або встановлення м'яча на лінії цілі або попереду від неї (**Винятки:** Правила 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4, та 10-2-5) (**З.Р. 10-2-3: I**).
- b. Якщо штраф передбачає втрату спроби, така спроба зараховується як одна із чотирьох спроб цієї серії.

Затверджене Рішення 5-2-3

I. На 4-й спробі м'яч, відправлений легальним пасом вперед Команди А, ударяється об землю, після того його торкнувся нелегальний приймаючий, що знаходиться далі 3 ярди попереду нейтральної зони.

РІШЕННЯ: Фол, за нелегального приймаючого в даунфілді. Штраф – 5 ярдів із попередньої точки. Якщо штраф відхилено, володіння м'ячем переходить Команді В, 1-а та 10 (Правило 7-3-10). [Див. також 7-3-11]

Фол, вчинений після зміни командного володіння**СТАТТЯ 4.**

Якщо команда приймає штраф за фол, здійснений протягом спроби після зміни командного володіння, м'яч належить команді, яка володіла м'ячем у момент здійснення фолу. Спроба та дистанція, визначені будь-яким таким штрафом, є першою спробою з новою лінією цілі (**Виняток:** Правило 10-2-5-а).

Штраф відхилено**СТАТТЯ 5.**

Якщо штраф відхилено, номер наступної спроби повинен бути таким, якщо б фол не був здійснений.

Фол, скоєний між спробами**СТАТТЯ 6.**

Після фолу, скоєного між спробами, номер наступної спроби має бути таким самим, як і до фолу, за винятком тих випадків, коли штраф за фол, скоєний Командою В, передбачає першу спробу або встановлення м'яча на лінії цілі або попереду від неї (Правило 9-1). (**З.Р. 5-2-6:І**) (**З.Р. 10-1-5:І-ІІ**)

Затверджене Рішення 5-2-6

І. 4-а та 2 на 35-ярдовій лінії Команди А. Гравець А1 приймає снєп і здійснює фамбл на 38-ярдовій лінії Команди А, внаслідок чого м'яч виходить за межі ігрового поля (а) на 40-ярдовій лінії Команди А або (б) на 30-ярдовій лінії Команди А. Безпосередньо після виходу м'яча за межі ігрового поля Команда А здійснює персональний фол. **РІШЕННЯ:** (а) М'яч належить Команді А, 1-а та 10 на 23-ярдовій лінії команди А. Ігровий годинник запускається за сигналом «готовий до гри». (б) М'яч належить Команді В, 1-а та 10 на 15-ярдовій лінії Команди А. Ігровий годинник запускається по снєпу. [Див. також 5-2-6]

Фол, скоєний між серіями спроб**СТАТТЯ 7.**

а. Штраф за будь-який фол на мертвому м'ячі (включаючи фоли на живому м'ячі, що застосовуються як фоли на мертвому м'ячі), скоєний після закінчення серії та до оголошення м'яча готовим до гри, повинен бути застосований до визначення нової лінії цілі.

б. Штраф за будь-який фол на мертвому м'ячі, скоєний після оголошення м'яча, готовим до гри, повинен бути застосований після визначення нової лінії цілі. (**З.Р. 5-2-7:І-V**)

Затверджене Рішення 5-2-7

І. 3-я та 4 на 30-ярдовій лінії Команди В. Гравець з м'ячем А22 виходить за межі ігрового поля на 18-ярдовій лінії. Гравець В88 робить фол відразу після того, як м'яч вийшов за межі ігрового поля. **РІШЕННЯ:** 1-а та гол для Команди А на 9-ярдовій лінії. Ігровий годинник запускається за сигналом «готовий до гри», за винятком останніх 2 хвилин половини матчу. [Див. також на 5-2-7-б]

ІІ. 4-а та 4 на 16-ярдовій лінії Команди А. Гравець з м'ячем А22 виходить за межі ігрового поля на 18-ярдовій лінії Команди А. Гравець А77 робить фол відразу після того, як м'яч вийшов за межі ігрового поля. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді В на 9-ярдовій лінії. 1-а та гол. Ігровий годинник запускається по снєпу. [Див. також 5-2-7-б]

ІІІ. 4-а та 5. Команда А набирає 6 ярдів і заробляє нову серію спроб. Після того, як м'яч оголошений готовим до гри, але до моменту снєпу гравець А55 робить (а) персональний фол або (б) фальстарт. **РІШЕННЯ:** (а) 1-а та 25. (б) 1-а та 15. [Див. також 5-2-7-б]

ІV. М'яч належить Команді А, 3-я та 4 на 50-ярдовій лінії. Після того, як м'яч оголошений готовим до гри, але до снєпу гравець В60 атакує через нейтральну зону і контактує зі снєпером А50. Потім гравець А61

робить фол проти гравця В60. Фол гравця А61 є персональним фолом. **РІШЕННЯ:** Штраф 5 ярдів Команді В за офсайд гравця В60, потім штраф 15 ярдів Команді А. Індикатор лінії мети та лічильник спроб встановлюються на 1-у та 10 з 40-ярдової лінії Команди А. [Див. також 5-2-7-b]

V. Після того, як Команда А заробила першу спробу, ампайр встановлює м'яч на 30-ярдовій лінії Команди В. Рефері дає ампайру сигнал повернутися на позицію, але перш ніж він встигає оголосити м'яч готовим до гри, снапер А55 робить снєп. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А на мертвому м'ячі за затримку гри. Штраф 5 ярдів, 1-а та 10 на 35-ярдовій лінії Команди В. ПРИМІТКА: Такий фол є фолом, скоєним між серіями, оскільки він стався до того, як м'яч був оголошений готовим до наступної серії. Отже, це 1-а та 10, а не 1-а та 15. (Правило 4-1-1, 4-1-4) [Див. також 5-2-7-b]

VI. Гравець з м'ячем А22 жорстко захоплений гравцем В44 на 5-ярдовій лінії Команди В, результатом є 1-а та гол. Після того як м'яч оголошений мертвим, А22 піднімається та кулаком б'є гравця В44. **РІШЕННЯ:** Штраф 15 ярдів команді А, гравець А22 видаляється з поля. Після застосування штрафу 1-а та 10 у Команди А з 20-ярдової лінії команди В.

Фоли, здійснені обома командами

СТАТТЯ 8.

Якщо протягом спроби відбуваються взаємні фоли, така спроба має бути переграною (Правило 10-1-4 Винятки). (З.Р. 10-1-4:III-VI та VII)

Остаточні рішення щодо застосування Правил

СТАТТЯ 9.

Жодне рішення не може бути переглянуто після того, як м'яч був легально переданий снєпом, легально пробитий вільним ударом або після того, як другий або четвертий період були оголошені завершеними (Правила 3-2-1-а, 3-3-4-е -2 та 11-1-1). (**Виняток:** Номер спроби може бути скоригований у будь-який час у межах серії спроб або до того, як м'яч легально введений у гру після закінчення серії спроб.)

ПРАВИЛО 6

Удари по м'ячу ногою

РОЗДІЛ 1. Вільні удари

Лінії стримування

СТАТТЯ 1.

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

Формація для виконання вільного удару

СТАТТЯ 2.

а. При виконанні вільного удару для того щоб вважати формацію легальною м'яч повинен бути легально пробитий з будь-якої точки, розташованої на лінії стримування Команди А (**Виняток:** Правило 6-1-2-с-4) між хеш-маркерами або на них. Рефері оголошує м'яч готовим до гри, коли всі судді встануть на свої позиції після того, як кікер отримає м'яч.

Після сигналу "готовий до гри":

1. М'яч може бути переставлений лише після взяття командного тайм-ауту та до наступного удару.
2. Всі гравці команди пробивання, за винятком кікера, що перебуває в русі для пробивання м'яча, і холдера, що утримує м'яч, повинні бути позаду своєї лінії стримування [S18:OFK].
3. Якщо гравець Команди А робить спробу удару по м'ячу, але промахується (спеціально чи випадково), це фол на мертвому м'ячі за нелегальну процедуру [S19:IFK].

Штраф - Фол на мертвому м'ячі. Нелегальний удар по м'ячу ногою. 5 ярдів з точки закінчення розіграшу [S7 та S18 або S19: IFK/OFK]. (З.Р. 6-1-2:І)

б. Після того, як м'яч буде оголошений готовим до гри, всі гравці команди пробивання, за винятком кікера, повинні стояти не далі 5 ярдів позаду своєї лінії стримування. Гравець виконує це правило, якщо одна його ступня знаходиться на або попереду лінії, розташованої в 5 ярдах позаду лінії стримування. Якщо гравець перебуває далі 5 ярдів від лінії стримування і будь-який інший гравець ударяє по м'ячу, це розцінюється як фол за нелегальну формацію [S19:IFK]. **(З.Р. 6-1-2:VII)**

с. Коли виконується удар по м'ячу **(З.Р. 6-1-2:І-IV)**:

1. Усі гравці Команди А, за винятком кікера та холдера, повинні бути позаду м'яча [S18:OFK] **(З.Р. 6-1-2:V)**.
2. Усі гравці Команди А повинні знаходитись у межах ігрового поля [S19:IFK].

3. Щонайменше 4 гравці Команди А повинні знаходитися з кожного боку від кікера [S19:IFK]. (З.Р. 6-1-2: II-IV).
4. Після сейфті, при виконанні панта або удару з відскоку м'яч може бути пробитий з точки, що знаходиться за лінією стримування команди пробивання. Якщо ярдовий штраф за фол на живому м'ячі виконується з попередньої точки, то він виконується з 20-ярдової лінії, за винятком тих випадків, коли лінію стримування команди пробивання вже було перенесено в результаті попереднього штрафу [S18 або інший відповідний сигнал].
5. Після оголошення м'яча готовим до гри всі гравці Команди А повинні перебувати між 9-ярдовими позначками [S19:IFK].

ШТРАФ - [b-c5] Фол на живому м'ячі. 5 ярдів із попередньої точки або 5 ярдів із точки, де мертвий м'яч належить Команді В; або з точки, куди поміщають м'яч після тачбека [S18 або S19: IFK/OFK]. (З.Р. 6-1-2: VI).

6. Усі гравці Команди В повинні знаходитись у межах ігрового поля [S19:IFK].
7. Усі гравці Команди В повинні знаходитися позаду своєї лінії стримування [S18:OFK].

ШТРАФ - [c6-c7] Фол на живому м'ячі. 5 ярдів із попередньої точки [S18 або S19: IFK/OFK].

d. Якщо після того, як м'яч готовий до гри, він з якоїсь причини падає з підставки, Команда А не повинна виконувати удару по м'ячу, а суддя повинен негайно дати сигнал свистком.

Затвержене Рішення 6-1-2

I. М'яч пробитий ногою, але нелегально встановлено на підставку; під час початкового удару пробивається пант; м'яч пробитий з точки між хеш-маркерами та найближчою боковою лінією. **РІШЕННЯ:** Нелегальний удар по м'ячу ногою. Фол на мертвому м'ячі. Штраф 5 ярдів із точки закінчення розіграшу (Правило 2-16-1-b). [Див. також 2-16-1-b, 6-1-2-с Штраф]

II. Гравець A11 встановлює м'яч на підставку в центрі поля для пробиття вільного удару, при цьому чотири гравці з його команди розташовуються ліворуч від м'яча і шість - праворуч від м'яча. Вітер здуває м'яч з підставки, внаслідок чого гравець A55, що знаходився ліворуч від м'яча, змушений утримувати м'яч на підставці для гравця A11, який б'є з правої ноги. Інші гравці команди А залишаються на своїх місцях. Коли м'яч пробитий гравцем A11, A55 знаходиться праворуч від A11. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А – нелегальна формація для удару. Штраф 5 ярдів із попередньої точки або 5 ярдів із точки, де мертвий м'яч належить Команді В. [Див. також 6-1-2-с-3, 6-1-2-с]

III. Гравець A11, який пробиває вільний удар, встановив м'яч на підставку всередині хеш-маркерів праворуч від себе. Усі його товариші по команді вишикувалися ліворуч від нього. Під час оголошення м'яча готовим до гри чотири гравці Команди А, що знаходяться ліворуч від A11, переміщуються праворуч і в момент пробиття м'яча виявляються праворуч від гравця A11. **РІШЕННЯ:** Легальна формація. [Див. також 6-1-2-с-3, 6-1-2-с]

IV. Гравець A11 встановив м'яч на підставку для пробиття вільного удару на 35-ярдовій лінії у центрі поля. Гравець A12 встає поряд із м'ячем. Після оголошення м'яча готовим до гри гравець A11 зміщується вперед, показуючи своїм виглядом, що збирається вдарити по м'ячу. У цей момент гравець A12 несподіваного постає перед ним і б'є по м'ячу. Після того, як м'яч був вибитий, гравець A11 виявляється безпосередньо за м'ячем разом з трьома гравцями своєї команди на тій же стороні, що й м'яч. Гравець A12 стає своєю опорною ногою на ту ж сторону від м'яча, на якій знаходяться три гравці його команди. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А – нелегальна формація. Штраф 5 ярдів із попередньої точки і повтор удару по м'ячу (на вибір Команді В); або 5 ярдів з точки, де мертвий м'яч належить Команді В. [Див. також на 6-1-2-с-3, 6-1-2-с]

V. Команда А перебуває у офсайді у момент пробиття вільного удару. У момент підбору м'яча коліно гравця B27 знаходиться на землі. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А – офсайд. М'яч оголошується мертвим у точці

підбору. Штраф: Команда В може вибрати 5 ярдів з попередньої точки та ще один вільний удар або п'ять ярдів з точки мертвого м'яча, 1-а та 10. Після підбору м'яча гравцем В27 розпочався виносний розіграш, який одразу ж завершився. Сценарій аналогічний, якщо гравець В27 здійснює вільну ловлю. [Див. також 6-1-2-с-1]

VI. Команда А знаходиться в офсайді в момент пробиття вільного удару, і гравець В17 ловить м'яч на своїй 15-ярдовій лінії. В17 повертає м'яч на свою 45-ярдову лінію та робить фамбл. А67 підбирає м'яч на В-47, добігає з ним до позначки В-35, де також робить фамбл. Гравець В20, перебуваючи на землі, накриває м'яч на 33-ярдовій лінії. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А – офсайд. Команда В може вибрати повтор пробивання Командою А з попередньої точки після застосування 5-ярдового штрафу або 1-у та 10 з 38-ярдової лінії. [Див. також на штраф 6-1-2 Штраф]

VII. Команда А знаходиться у формації для пробиття вільного удару з позначки А-35. Гравці А33 та А66 знаходяться у стійці на чотирьох точках таким чином, що стопи знаходяться на позначці А-29, а руки – на А-31. М'яч, не торкаючись гравців обох команд, приземляється на полі в заліковій зоні Команди В і оголошується мертвим. **РІШЕННЯ:** Тачбек. Фол Команди А – нелегальна формація. Команда В має право вибору з двох варіантів: ввести м'яч у гру з позначки В-25 після штрафу п'ять ярдів у точці, в якій мертвий м'яч став належить Команді В (позначка В-20), або повтор пробивання м'яча Командою А з точки А-30 (Правило 6-1-8). [Див. також 6-1-2-b-1]

VIII. Наприкінці гри рахунок рівний. Команда А вишиковується для пробиття вільного удару з А-35. Кікер А10 встановлює м'яч на правий хеш-маркер для пробиття короткого удару. Після того, як рефері подає сигнал "готовий до гри", гравець А10 підходить до м'яча і піднімає його, перебігає на лівий хеш-маркер лінії А-35, встановлює м'яч на землю і швидко його пробиває. **РІШЕННЯ:** За правилами, коли м'яч встановлений між хеш-маркерами у вказаному Командою А точці, і після сигналу "готовий до гри", м'яч може бути переставлений тільки після взяття командою тайм-ауту і до будь-якого повторного пробивання по м'ячу. Фол на мертвому м'ячі. Штраф 5 ярдів із попередньої [точки наступного розіграшу](#).

IX. Після тачдауну та успішної 2-очкової реалізації Команда А програє з рахунком 24-22. Час 0:55 до кінця четвертої чверті. Команда А вирішує пробити короткий удар із А-35. Кікер А90 тримає м'яч у руках із наміром виконати удар з відскоку. А90 підкидає м'яч вгору і м'яч ударяється об землю трохи позаду лінії стримування Команди А. Кікер А90 б'є по м'ячу ногою тільки після того, як м'яч підскакує на кілька футів у повітря. **РІШЕННЯ:** Нелегальний удар по м'ячу ногою. Фол на мертвому м'ячі. Штраф – 5 ярдів з точки закінчення розіграшу. Удар не було здійснено згідно з вимогами до удару з відскоку, описаних у правилі 2-16-3. Для легального удару з відскоку гравець повинен впустити м'яч і вдарити по ньому, як він торкнеться землі. Згідно з Правилом 2-16-6 на вільному ударі дозволяється виконувати удар із землі або удар з відскоку, але цей удар легальним не є. Застосування штрафу описано у Затвердженому Рішенні 6-1-2:І.

Торкання та підбір пробитого вільним ударом м'яча; нелегальний дотик СТАТТЯ 3.

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

1. Він торкнеться гравця Команди В (**Виняток:** Правило 6-1-4 та 6-5-1-b);
2. Він перетне площину лінії стримування Команди В і залишиться попереду від неї (**Виняток:** Правило 6-4-1) (**З.Р. 2-12-5:І**); або
3. Він торкнеться будь-якого гравця, землі, судді чи будь-якого предмета попереду лінії стримування Команди В.

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

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

с. Якщо скоєно взаємні фоли або прийнято штраф за фол, скоєний будь-якою з команд до того, як м'яч став мертвим, привілей за нелегальний дотик скасовується (**З.Р. 6-1-3-І**).

d. Нелегальний дотик у заліковій зоні Команди А ігнорується.

Затверджене Рішення 6-1-3

I. Гравець А33 нелегально торкнувся м'яча, пробитого вільним ударом; потім він чи гравець А44 нелегально підбирають м'яч. **РІШЕННЯ:** Нелегальне торкання гравцями А33 та А44. Якщо не було взаємних фолів або штрафів, Команда В може отримати м'яч у будь-якій точці нелегального дотику. [Див. також 6-1-3-с]

II. Команда А виконує вільний удар з точки А-35. У момент, коли незайманий м'яч перебуває на А-43, гравець А55 ставить блок гравцю В44 у передню частину тіла вище за пояс на А-46. А28 торкається м'яча на А-44 і після того, як м'яч докотився до А-46, А88 блокує В22 на позначці А-42. Потім м'яч підбирає гравець А20 на А-44. **РІШЕННЯ:** Блок, зроблений гравцем А55, є фолом, дотик гравцем А28 нелегальний, тому що Команда А не має права торкатися м'яча, доки він не пройде 10 ярдів або Команда В не торкнеться м'яча. Блок, виконаний А88, є легальним, оскільки м'яч пройшов 10 ярдів. Команда А легально володіє м'ячем після підбору м'яча гравцем А20 на А-44. Команда В має право відмовитися від штрафу за нелегальний блок і почати розіграш з А-44, скориставшись привілеєм за нелегальний дотик, або скасувати такий привілей, прийнявши 5-ярдовий штраф за блок гравця А55 і змусити Команду А повторити удар з точки А-30. Слід врахувати, що точка мертвого м'яча (А-44) не є точкою штрафу, та як м'яч не належить Команді В після закінчення спроби. (Правило 6-1-12). [Див. також 6-1-12]

Ігнорування вимушеного дотику

СТАТТЯ 4.

a. Гравець, заблокований суперником і внаслідок цього змушений торкнутися м'яча, пробитого вільним ударом, не вважається таким, що торкнувся м'яча, поки він знаходиться в межах ігрового поля (З.Р. 2-11-4:І).

b. Гравець, що знаходиться в межах ігрового поля, якого торкнувся м'яч, який був в результаті цього дотику відбитий або було здійснено нелегальний удар ногою, не вважається м'ячем до якого торкнулися (Правило 2-11-4-с).

Пробитий вільним ударом м'яч припиняє рух

СТАТТЯ 5.

Якщо м'яч, пробитий вільним ударом, припиняє рух у межах ігрового поля, і ніхто з гравців не робить спроб заволодіти ним, м'яч стає мертвим і належить команді, що приймає, у точці, в якій він став мертвим.

Ловля або підбір м'яча, пробитого вільним ударом

СТАТТЯ 6.

a. Якщо м'яч, пробитий вільним ударом, спійманий або підібраний гравцем команди, що приймає, м'яч продовжує залишатися в грі (**Виняток:** Правила 4-1-3-g, 6-1-7, 6-5-1 і 6-5-2). Якщо м'яч спійманий або підібраний гравцем команди пробивання, м'яч стає мертвим. М'яч належить команді, що приймає, у точці, в якій він став мертвим, крім випадків, коли команда пробивання легально володіє м'ячем під час оголошення його мертвим. В останньому випадку м'яч належить команді пробивання.

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

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

М'яч стає мертвим у заліковій зоні**СТАТТЯ 7.**

- a. Коли м'яч, пробитий вільним ударом, що не торкається гравців Команди В, торкається землі на або за гольовою лінією Команди В, він стає мертвим і належить Команді В.
- b. Якщо в результаті вільного удару оголошено тачбек (Правило 8-6-1) для Команди В, вони повинні вводити м'яч у гру зі своєї 20-ярдової лінії.

Фоли команди пробивання**СТАТТЯ 8.**

Штрафи за всі фоли, скоєні командою пробивання під час вільного удару, крім перешкоди ловлі пробитого ударом м'яча (Правило 6-4), можуть призначатися з попередньої точки з повтором спроби або з точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В (на вибір Команди В).

Фоли проти кікера**СТАТТЯ 9.**

Кікера, що виконує вільний удар, не можна блокувати доти, доки він не просунеться на 5 ярдів за свою лінію стримування або м'яч не торкнеться гравця, судді чи землі. (Правило 9-1-16-с)

ШТРАФ – 15 ярдів із попередньої точки [S40: PF-RFK].**Нелегальна формація стінкою****СТАТТЯ 10**

- a. Формація стінкою виникає, коли два гравці або більше вишиковуються пліч-о-пліч на відстані не більше двох ярдів один від одного.
- b. Тільки під час спроб вільним ударом: після здійснення удару по м'ячу будь-яким двом або більше гравцям команди, що приймає, заборонено навмисно вишиковуватися стінкою для здійснення блокувань перед гравцем з м'ячем. Такий фол є фолом на живому м'ячі, незалежно від того, чи стався контакт між гравцями різних команд.

Штраф - Безконтактний фол. 15 ярдів з точки порушення або з точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В, якщо ця точка розташована позаду точки порушення. 15 ярдів з попередньої точки і повтор спроби, якщо мертвий м'яч перебуває у володінні Команди А [S27: IWK].

- c. Формація стінкою не є нелегальною, якщо удар виконується з очевидної формації для виконання короткого удару.
- d. Фол не фіксується, якщо результатом розіграшу є тачбек, вільна ловля, або скоєний фол за вихід м'яча, пробитого вільним ударом, за межі поля.

Гравець поза полем**СТАТТЯ 11.**

Гравець Команди А, який вийшов за межі поля під час розіграшу вільним ударом, не може повернутися в його межі доти, доки ця спроба не завершиться (**Виняток:** Таке обмеження не накладається на гравця Команди А, який був виштовхнутий за межі поля блоком і намагається негайно повернутися назад у поле).

Штраф - Фол на живому м'ячі. 5 ярдів з попередньої точки або 5 ярдів з точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В, або з точки, на яку м'яч був встановлений після тачбека [S19: ОВК].

Право на блок

СТАТТЯ 12.

Жоден гравець Команди А не має права блокувати суперника доти, доки Команда А не отримас право торкатися м'яча, пробитого вільним ударом (З.Р. 6-1-3:II).

Штраф - Фол на живому м'ячі. 5 ярдів із попередньої точки, або з точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В, або з точки, на яку м'яч був встановлений після тачбека [S19: ІВК].

РОЗДІЛ 2. М'яч, пробитий вільним ударом, виходить за межі поля

Команда пробивання

СТАТТЯ 1.

Якщо м'яч, пробитий вільним ударом, виходить за межі поля між гольовими лініями, і перед цим його не торкався жоден гравець Команди В, що знаходиться в межах поля, це є фолом. (З.Р. 6-2-1:I-II) (З.Р. 4-2-1:III)

Штраф - Фол на живому м'ячі. 5 ярдів із попередньої точки або 5 ярдів із точки, в якій мертвий м'яч належить Команді Б; або команда, що приймає, може ввести м'яч у гру на хеш-маркері, який розташований в 30 ярдах попереду лінії стримування Команди А [S19: КОВ].

Затверджене Рішення 6-2-1

I. Команда А виконує початковий удар із 35-ярдової лінії. М'яч, не зачеплений гравцями Команди В, летить за межі поля, і Команда А нелегально торкається м'яча. **РІШЕННЯ:** У Команди В чотири опції: право ввести м'яч у гру з точки порушення за нелегальний дотик; прийняти штраф 5 ярдів з попередньої точки (при цьому Команда А пробиватиме м'яч з 30-ярдової лінії); ввести м'яч у гру з точки в межах ігрового поля на своїй 35-ярдовій лінії; або ввести м'яч у гру з точки в межах ігрового поля, розташованої за п'ять ярдів від місця виходу м'яча за межі поля (Правило 6-1-8). [Див. також 6-2-1]

II. Команда А здійснює офсайд або порушує правила заміни гравців, і пробиває м'яч з 35-ярдової лінії, після чого він іде за межі поля після торкання Командою В. **РІШЕННЯ:** Після офсайду або порушення правил заміни гравців, Команда В має право вибору: повтор удару по м'ячу з 30-ярдової лінії Команди А або ввести м'яч у гру з точки в межах ігрового поля, розташованої за 5 ярдів від точки виходу м'яча за межі поля (Правило 6-1-8). [Див. також 6-2-1]

Команда, що приймає

СТАТТЯ 2.

Коли м'яч, пробитий вільним ударом, виходить за межі поля між гольовими лініями, він належить команді, що приймає, в межах хеш-маркерів. Коли м'яч, пробитий вільним ударом, виходить за межі ігрового поля за гольовою лінією, він належить команді, яка захищає цю гольову лінію (З.Р. 6-2-2:I-IV).

Затверджене Рішення 6-2-2

I. Вільний удар з 35-ярдової лінії Команди А, Команда В не торкається м'яча, м'яч виходить за межі поля між гольовими лініями, Команда А була в офсайді. **РІШЕННЯ:** У Команди В є три опції на вибір: прийняти 5-ярдовий штраф із попередньої точки (при цьому Команда А повторно пробиває з 30-ярдової лінії); ввести м'яч у гру снопом зі своєї 35-ярдової лінії; ввести м'яч у гру снопом з точки в межах ігрового поля, розташованої за 5 ярдів від місця виходу м'яча за межі поля. [Див. також 6-2-2]

II. Вільний удар з 35-ярдової лінії Команди А, Команда В не торкається м'яча, м'яч виходить за межі поля між гольовими лініями, Команда А робить фол після того, як м'яч пішов за межі поля. **РІШЕННЯ:** Команда В має право вибору: Команда А повторно пробиває м'яч після застосування 5-ярдового штрафу, за яким слідує 15-ярдовий штраф, або вводить м'яч у гру в межах поля з 50-ярдової лінії або з точки, розташованої в 20 ярдах від точки виходу м'яча межі поля. [Див. також 6-2-2]

III. Пробитий м'яч, перебуваючи у польоті, потрапляє в гравця Команди В, який знаходиться у своїй заліковій зоні, потім м'яч виходить за межі поля на 3-ярдовій лінії. **РІШЕННЯ:** М'яч переходить Команді В, 1-а та 10, розіграш починається з 3-ярдової лінії в межах поля. [Див. також 6-2-2]

IV. Команда А пробиває вільний удар із А-35. Гравець В17, перебуваючи в межах поля, підстрибує і першим ловить м'яч, що знаходиться в повітрі. Потім він приземляється за межами поля з м'ячем у руках.

РІШЕННЯ: Фол за пробиття м'яча за межі поля не відбувся. Гравець В17 знаходиться в межах поля в момент дотику до м'яча. Команда В володіє м'ячем з лінії, на якій гравець В17 перетнув бокову лінію.

(Правило 2-27-15).

[Див. також 6-2-2]

РОЗДІЛ 3. Удари із сутички

Позаду від нейтральної зони

СТАТТЯ 1.

a. М'яч, пробитий ударом із сутички, який не перетинає нейтральну зону, продовжує залишатися у грі. Усі гравці можуть ловити або підбирати м'яч позаду нейтральної зоною і просувати його вперед (З.Р. 6-3-1:I-III).

b. М'яч, заблокований суперником команди пробивання, який був не далі 3 ярдів попереду від нейтральної зони, вважається заблокованим у межах або позаду цієї зони. (Правило 2-11-5).

Затверджене Рішення 6-3-1

I. Після панта м'яч йде на 5 ярдів вперед від нейтральної зони, де гравець В33 торкається м'яча. Потім м'яч відскакує назад за нейтральну зону, і гравець А33 підбирає його в полі. **РІШЕННЯ:** М'яч стає мертвим у момент підбору, просування вперед не дозволено. Перша спроба Команди А (Правила 6-3-3 та 6-3-6-a). Ігровий годинник запускається по снєпу, що йде за легальною спробою ударом по м'ячу ногою. [Див. також 2-16-7-b, 6-3-1-a]

II. М'яч, пробитий пантом або філд-голом Командою А, недоторканий гравцями обох команд, перетинає нейтральну зону повітрям, після чого його здуває назад і він вперше торкається землі, гравця або судді позаду нейтральної зони. **РІШЕННЯ:** Відповідно до правила вважається, що м'яч перетнув нейтральну зону, якщо він торкнувся землі, гравця, судді, іншого об'єкта попереду від нейтральної зони. Будь-який м'яч, пробитий ударом із сутички, може бути просунутий після ловлі або підбору м'яча Командою В або після ловлі або підбору Командою А в межах нейтральної зони або позаду неї, якщо м'яч не перетнув нейтральну зону (Правило 2-16-7). [Див. також 2-16-7-b, 6-3-1-a]

III. Гравець А1 заважає гравцеві В1 зловити м'яч у ситуації, коли м'яч після удару з сутички не перетнув нейтральну зону. **РІШЕННЯ:** Штраф за перешкоду ловлі вибитого ударом м'яча не застосовується (Правило 6-4-1), усі гравці мають право торкатися, підбирати та просувати м'яч. Будь-який гравець може відштовхнути суперника під час спроби ловлі м'яча та заволодіти м'ячем (Правило 9-3-3-с-3); однак гравці не можуть робити затримку суперника, коли той робить спробу заволодіти м'ячем, або в спробі дозволити товаришу по команді заволодіти м'ячем (Правило 9-1-5 Виняток 3 та Правило 9-3-6 Виняток 3). [Див. також 2-16-7-b, 6-3-1-a, 6-4-1-a]

IV. Після панта Команди А з точки, що знаходиться позаду своєї гольової лінії, м'яч перетинає нейтральну зону і потрапляє у гравця Команди В, що знаходиться в полі, після чого відскакує назад за гольову лінію Команди А, де його підбирає гравець А32. **РІШЕННЯ:** Сейфті (Правила 6-3-3, 6-3-6-a та 8-5-1-a). [Див. також 2-16-7-b, 6-3-6-a, 8-5-1-a]

Попереду від нейтральної зони**СТАТТЯ 2.**

- а. Жоден гравець команди пробивання, який знаходиться в межах поля, не повинен торкатися м'яча, пробитого ударом із сутички і який перетнув нейтральну зону, перш ніж м'яч торкнеться суперника. Такий нелегальний дотик є порушенням, яке в момент, коли м'яч стає мертвим, дає команді, яка приймає, привілей отримати м'яч у точці порушення (**Виняток:** Правило 6-3-4) (З.Р. 2-12-2:І) (З.Р. 6-3-2: І).
- б. Такий привілей скасовується, якщо набирають чинності штрафні санкції за фол на живому м'ячі, вчинений будь-якою з команд (З.Р. 6-3-2:І-ІV) (З.Р. 6-3-11:І-ІІІ)
- с. Такий привілей скасовується, якщо є взаємні фоли.
- д. Нелегальний дотик у заліковій зоні Команди А ігнорується. **Якщо застосовано порушення за** нелегальний дотик під час реалізації – очки не нараховуються. Нелегальний дотик у додатковому періоді – **у разі, якщо це порушення застосовано** – призводить до закінчення командного володіння.

Затверджене Рішення 6-3-2

І. Команда А після удару нелегально торкається м'яча; після того, як Команда В торкнулася м'яча, команда А підбирає м'яч. **РІШЕННЯ:** Команда А легально торкнулася м'яча після торкання м'яча Командою В; щоб отримати м'яч, Команда В зобов'язана взяти його в тій точці, де Команда А здійснила нелегальний дотик. За умови, що нелегальний дотик не був також нелегальним підбором з боку команди пробивання і за відсутності інших фолів, команда, що приймає, може продовжити розіграш при гарантії, що пізніше вони отримають володіння в будь-якій з точок нелегального дотику. [Див. також 6-3-2-а, 6-3-2-б]

ІІ. Під час удару із сутички гравець А1 здійснює порушення правил торкання м'яча, після чого гравець В1 підбирає м'яч, просуває вперед і робить фамбл. Гравець А2 підбирає фамбл, і під час просування вперед гравець В2 робить затримку, підніжку або завдає удару кулаком. **РІШЕННЯ:** Команда А може отримати м'яч у точці, що визначається штрафом за фол Команди В; якщо Команда А відмовляється від штрафу, м'яч отримує Команда В у точці нелегального дотику. Гравець В2 дискваліфікований, якщо флажок був кинутий за бійку. [Див. також 6-3-2-б]

ІІІ. Пант Команди А перетинає нейтральну зону, де гравець А80 першим торкається м'яча, після чого м'яч підбирає гравець В40, який виносить на 5 ярдів і робить фамбл. Гравець А20 підбирає втрачений м'яч та заносить тачдаун. У момент просування гравця А20 гравець В70 здійснює затримку. **РІШЕННЯ:** Очки не зараховуються. Штрафи 5 і 10 ярдів не переносяться на реалізацію або наступний вільний удар. Штраф за фол Команди В відхиляється відповідно до правила, оскільки точка застосування штрафу відсутня. М'яч належить Команді В у точці нелегального торкання (Правило 10-2-5-а-2). [Див. Також 10-2-5-а-2, 6-3-2-б]

ІV. Пант Команди А перетинає нейтральну зону, де гравець А80 першим торкається м'яча, після чого м'яч підбирає гравець В40, який виносить на 5 ярдів і робить фамбл. Гравець В70 здійснює затримку під час просування гравця В40. Гравець А20 підбирає втрачений м'яч та заносить тачдаун. **РІШЕННЯ:** Очки не зараховуються. Штрафи 5 і 10 ярдів не переносяться на реалізацію або наступний вільний удар. Оскільки точка нелегального дотику надає точку застосування штрафу, штраф за фол Команди В може бути застосований відповідно до Правил 5-2-4. М'яч належить Команді В у точці нелегального дотику, якщо Команда А відмовляється від штрафу, або у точці після застосування штрафу, якщо Команда А приймає його. (Правило 10-2-2 та 10-2-5-а-2). [Див. також 10-2-5-а-2, 6-3-2-б]

Усі гравці отримують право на прийом або підбір м'яча**СТАТТЯ 3.**

Коли м'яч, пробитий ударом із сутички, який перетнув нейтральну зону, торкається гравця команди, що знаходиться в межах поля, будь-який гравець отримує право ловити або підбирати м'яч (Правило 6-3-1-б) (**Виняток:** Правило 6-3-4 та 6-5-1-б).

Вимушений дотик ігнорується**СТАТТЯ 4.**

- а. Гравець, заблокований суперником і в результаті цього змушений торкнутися м'яча, пробитого ударом із сутички який перетнув нейтральну зону, не вважається таким, що торкнувся м'яча, поки він знаходиться в межах поля (**З.Р. 6-3-4:I-V і З.Р. 2 -11-4: I**).
- б. Гравець, який знаходиться в межах поля, якого торкнувся м'яч після того, як суперник відбив його рукою або здійснив нелегальний удар по м'ячу ногою, не вважається таким, що торкнувся м'яча (Правило 2-11-4-с) (**З.Р. 6-3-4: II**).

Затверджене Рішення 6-3-4

I. Команда А здійснює пант зі своєї 30-ярдової лінії. Недоторканий після удару м'яч стрибає та приземляється на 3-х ярдовій лінії Команди В, коли гравець А3 блокує гравця В1 на м'яч, після чого м'яч викочується через залікову зону та кінцеву лінію. **РІШЕННЯ:** Тачбек. Оскільки гравець А3 блокував гравця В1 на м'яч, гравець В1 не вважається гравцем що торкнувся м'яча (Правило 2-11-4). Імпульс відданий внаслідок удару, а не від торкання гравцем Команди В (Правило 8-7-1). [Див. також 6-3-4-а]

II. Команда А пробиває дальній філд-гол, гравець А1 першим торкається і відбиває рукою м'яч, що котиться назад, у найближчого до нього гравця В1. **РІШЕННЯ:** Нелегальний дотик гравцем А1. Команда В не вважається такою, що торкнулася м'яча (Правило 2-11-4 і 8-4-2-б). [Див. також 6-3-4-а, 6-3-4-б, 8-4-2-б-2]

III. Під час удару із сутички м'яч, не торкаючись гравців, приземляється на 3-ярдовій лінії Команди В і припиняє рух, коли гравець В22 блокує гравця А80 на м'яч, після чого м'яч торкається землі в заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** М'яч стає мертвим у момент торкання землі у заліковій зоні. Тачбек. Дотик м'яча гравцем А80 ігнорується (Правило 2-11-4). За правилами жодна з команд не торкнулася м'яча, пробитого ударом (Правило 8-6-1-б). [Див. також 6-3-4-а, 8-6-1-б, 8-7-2-а]

IV. М'яч після панта котиться по землі, гравець В22, що приймає, блокує гравця А88 і не дає йому зупинити м'яч. Обидва гравці продовжують боротьбу, м'яч відскакує в ногу гравцю В22. А44 підбирає м'яч на В-30. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді А, 1-а та 10 з В-30. Це не вимушений дотик. Незважаючи на те, що в момент дотику до м'яча гравець В22 був у контакті з гравцем А88, такий дотик до м'яча не було внаслідок контакту з гравцем (Правило 2-11-4). Запуск ігрового годинника відбувається по снєпу. [Див. також 6-3-4-а]

V. М'яч після панта котиться по землі, в цей момент гравець А44 блокує гравця В33 на м'яч, м'яч відлітає від нього і влучає в ногу гравцю В48. Команда А підбирає м'яч. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді А, 1-а та 10 з точки підбору. Хоча гравець В33 здійснив вимушений дотик до м'яча, гравець В48 – ні (Правило 2-11-4). Дотик м'яча гравцем В48 дозволяє Команді А легально підібрати м'яч. (Правило 6-3-4-а). [Див. також 6-3-4-а]

Приєм або підбір м'яча командою, що приймає**СТАТТЯ 5.**

Якщо м'яч, пробитий ударом із сутички, спійманий або підібраний гравцем команди, що приймає, м'яч продовжує залишатися в грі (Винятки: Правила 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1, та 6-5-2). (З.Р. 8-4-2: V)

Приєм чи підбір м'яча командою пробивання**СТАТТЯ 6.**

- а. Якщо гравець команди пробивання ловить або підбирає м'яч, пробитий ударом із сутички і перетнув нейтральну зону, м'яч стає мертвим (**З.Р. 6-3-1:IV**). М'яч належить команді, що приймає, в точці, де м'яч оголошений мертвим, крім тих випадків, коли команда пробивання знаходиться в легальному володінні в момент оголошення м'яча мертвим. У такому разі м'яч належить команді пробивання (**Виняток:** Правило 8-4-2-б).
- б. Коли гравці команд, що змагаються, кожен з яких має право торкатися м'яча, одночасно ловлять або підбирають м'яч, пробитий ударом із сутички, м'яч оголошується

мертвим. Пробитий м'яч, оголошений мертвим в результаті спільного володіння суперниками, належить команді, що приймає (Правила 2-4-4 і 4-1-3-1).

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

СТАТТЯ 7.

Якщо м'яч, пробитий ударом із сутички, йде за межі поля між гольовими лініями або припиняє рух у його межах, і ніхто з гравців не намагається ним заволодіти, м'яч стає мертвим і належить команді, що приймає, у точці, де він став мертвим (**Вияток:** Правило 8-4-2-b).

М'яч, що вийшов за межі поля за гольовою лінією
СТАТТЯ 8.

Якщо м'яч, пробитий ударом із сутички (не при філд-голі), виходить за межі поля за гольовою лінією, він стає мертвим і належить команді, яка захищає цю гольову лінію (Правило 8-4-2-b).

Дотик до землі на гольовій лінії або за нею
СТАТТЯ 9.

Коли м'яч, пробитий ударом із сутички, перетинає нейтральну зону і, його не торкаються гравці Команди В, і він приземляється на або за гольову лінію Команди В, він стає мертвим і належить команді В (Правило 8-4-2-b). (**З.Р. 6-3-9:І-ІІ**)

Затверджене Рішення 6-3-9

І. Гравець А33 нелегально торкається м'яча під час пробивання панта, після чого м'яч заковується в залікову зону Команди В, де Команда В підбирає м'яч і просуває його назад у поле. **РІШЕННЯ:** М'яч стає мертвим у момент приземлення у заліковій зоні. Команда В має право на тачбек або розіграш з точки нелегального дотику Командою А (Правило 4-1-3-с). [Див. також 4-1-3-с, 6-3-9]

ІІ. М'яч після панта, не торкаючись гравців Команди В попереду від нейтральної зони, потрапляє в залікову зону Команди В. Після того, як м'яч торкнувся землі в заліковій зоні, (а) Команда А здійснює персональний фол, (б) Команда В здійснює персональний фол. **РІШЕННЯ:** Тачбек. Фол на мертвий м'яч після тачбека. М'яч належить команді В, 1-а та 10 (а) з 35-ярдової лінії (б) з 10-ярдової лінії після застосування штрафу з В-20. [Див. також 6-3-9]

ІІІ. Гравець Команди В торкається м'яча, пробитого із сутички, що знаходиться в польоті в заліковій зоні Команди В, і Команда А накриває м'яч у заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Тачдаун Команди А (Правила 6-3-3 та 8-2-1-d). [Див. також 8-2-1-d]

Легальні та нелегальні удари
СТАТТЯ 10.

- а. Легальним ударом по м'ячу із сутички є пант, удар із відскоку або удар із землі, виконаний згідно з правилами.
- б. Удар у відповідь є нелегальним і вважається фолом на живому м'ячі, в результаті якого м'яч стає мертвим (Правило 2-16-8).

ШТРАФ – За удар у відповідь (фол на живому м'ячі): 5 ярдів з точки фолу [S31: КІК].

- с. Удар із сутички, виконаний кікером, який усім своїм тілом знаходиться попереду від нейтральної зони, є нелегальним ударом і фолом на живому м'ячі, в результаті якого м'яч стає мертвим.

ШТРАФ – За нелегальний удар попереду від нейтральної зони (фол на живому м'ячі): 5 ярдів з попередньої точки та втрата спроби [S31 та S9: КІК].

d. Використання будь-якого пристрою або матеріалу для маркування місця, на яке буде поставлений м'яч для пробивання його із сутички, або вирівнювання положення заборонено. Такі дії розцінюються як фол на живому м'ячі, здійснений під час снепу.

ШТРАФ – 5 ярдів із попередньої точки [S19: КІК].

Вільний м'яч за гольовою лінією

СТАТТЯ 11.

Якщо удар із сутички перетинає нейтральну зону, залишаючись недоторканим гравцями Команди В, і гравець Команди А відбиває м'яч у заліковій зоні Команди В, це є порушенням за нелегальний дотик (Правило 6-3-2). Точкою порушення у такій ситуації вважається 20-ярдова лінія Команди В. Це є особливим випадком відбивання м'яча у заліковій зоні та фолом не являється. **(З.Р. 6-3-11:І-V) (З.Р. 2-12-2:І)**

Затверджене Рішення 6-3-11

I. Команда А виконує сноп з 50-ярдової лінії та пробиває м'яч пантом. М'яч, не торкаючись гравців попереду від нейтральної зони, повітрям перетинає гольову лінію Команди В. У цей момент гравець А88 перетинає гольову лінію і рукою вибиває м'яч назад у поле, після чого м'яч викочується за межі поля на В-4.

РІШЕННЯ: Немає фолу за відбиття м'яча рукою в заліковій зоні. Нелегальний дотик. Точка порушення В-20. М'яч Команди В, 1-а та 10 з В-20. [Див. також 6-3-11, 6-3-2-b, 9-4-1-с]

II. Команда А виконує сноп з 50-ярдової лінії та пробиває м'яч пантом. М'яч, не торкаючись гравців попереду від нейтральної зони, повітрям перетинає гольову лінію Команди В. У цей момент гравець А88 перетинає гольову лінію і рукою вибиває м'яч назад у поле. Гравець В22 підбирає м'яч на В-2 та просуває м'яч до В-12, де його захоплює за маску гравець А66. **РІШЕННЯ:** Немає фолу за відбиття м'яча рукою в заліковій зоні. Нелегальний дотик. Команда В може прийняти штраф за захоплення за маску, яке скасовує привілей за нелегальний дотик, і отримати 1-у та 10 з В-27. [Див. також 6-3-11, 6-3-2-b]

III. Команда А виконує сноп з 50-ярдової лінії та пробиває м'яч пантом. М'яч, не торкаючись гравців попереду від нейтральної зони, повітрям перетинає гольову лінію Команди В. У цей момент гравець А88 перетинає гольову лінію і рукою вибиває м'яч назад у поле. В22 торкається м'яча на позначці В-2, після чого гравець А43 підбирає м'яч на В-6. Поки м'яч є вільним, гравець В77 затримує гравця А21 на В-10.

РІШЕННЯ: Команда А може відмовитися від привілею за нелегальний дотик і ухвалити штраф за затримку, який буде застосовано з попередньої точки з повтором спроби. Правила виконання штрафів після удару із сутички не застосовуються до фолу гравця В77, оскільки Команда В не буде наступною вводити м'яч у гру (Правило 10-2-3). [Див. також 6-3-11, 6-3-2-b]

IV. Команда А виконує сноп з 50-ярдової лінії та пробиває м'яч пантом. Під час пробивання м'яча гравець В77 робить підсічку на 25-ярдовій лінії Команди В. Гравець Команди А відбиває рукою недоторканий до цього м'яч із залікової зони назад у поле, і м'яч виходить за його межі на 2-х ярдовій лінії. **РІШЕННЯ:** Немає фолу за відбиття м'яча рукою в заліковій зоні. Нелегальний дотик. Фол за підсічку гравця В77 регулюється правилами виконання штрафів після удару із сутички (Правило 10-2-3). Команда А приймає штраф, що скасовує привілей за нелегальний дотик. Штраф застосовується з точки завершення удару із сутички, В-20, половина відстані до гольової лінії. М'яч належить Команді В на В-10.

[Див. також 6-3-11]

V. Команда А виконує сноп з 50-ярдової лінії та пробиває м'яч пантом. М'яч, не торкаючись гравців попереду від нейтральної зони, повітрям перетинає гольову лінію Команди В. У цей момент гравець А88 перетинає гольову лінію і рукою вибиває м'яч назад у поле, після чого м'яч викочується за межі поля на В-4.

Під час пробивання м'яча гравець А55 здійснює блок нижче пояса. **РІШЕННЯ:** Немає фолу за відбиття м'яча рукою в заліковій зоні. Нелегальний дотик. Точкою порушення В-20. Команда В може прийняти штраф за блок нижче пояса, у цьому випадку точкою застосування штрафу є попередня точка та повтор спроби, або точка В-4. Якщо Команда В відмовляється від штрафу, то згідно з правилом про нелегальний дотик м'яч належить Команді В, 1-а та 10 на В-20. [Див. також 6-3-11]

Гравець поза полем

СТАТТЯ 12.

Жоден гравець Команди А, який вийшов за межі поля під час розіграшу ударом із сутички, не може повернутися в його межі доти, доки ця спроба не завершиться (**Виняток:** Таке обмеження не накладається на гравця Команди А, який був виштовхнутий за межі поля блоком і спробував негайно повернутися до меж ігрового поля).

ШТРАФ - Фол на живому м'ячі. 5 ярдів із попередньої точки або, у разі перетину м'ячем нейтральної зони, 5 ярдів із точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В [S19: ОВК].

Затверджене Рішення 6-3-12

I. Гравець А88 біжить поруч із боковою лінією з метою накрити м'яч, пробитий пантом, коли наступає на бокову лінію і потім повертається у межі поля. Він захоплює гравця, який повертає м'яч у точці В-30.

РІШЕННЯ: Фол А88 за повернення в поле під час спроби ударом із сутички. Штраф 5 ярдів. Команда В може вибрати повтор спроби після застосування штрафу або ввести м'яч у гру з В-35.

Фоли команди пробивання

СТАТТЯ 13.

Штрафи за всі фоли, скоєні командою пробивання, крім перешкоди ловлі пробитого ударом м'яча (Правило 6-4) під час розіграшу ударом із сутички (крім філд-голу), в якому м'яч перетинає нейтральну зону, на розсуд Команди В можуть виконуватися згідно з Правилами, з попередньої точки як з базової точки з повтором спроби (**Виняток:** Штрафом є сейфті за фоли в заліковій зоні команди А) або з точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В. (З.Р. 6-3-13:І- ІІІ).

Затверджене Рішення 6-3-13

I. 4-а та 7 на А-35, Команда А пробиває пант. Під час снєпу 5 гравців Команди А знаходяться у бекфілді. М'яч був частково заблокований і виходить за межі поля на А-45. **РІШЕННЯ:** Фол за нелегальну формацію. Команда В може отримати володіння м'ячем, 1-а та 10 з А-40 після застосування 5-ярдового штрафу з А-45 (точка мертвого м'яча) або застосувати штраф із попередньої точки з повтором 4-ї спроби на А-30. [Див. також 6-3-13]

II. 4-а та 7 на А-35, Команда А пробиває пант. Під час снєпу 5 гравців Команди А знаходяться у бекфілді. М'яч був частково заблокований, але не перетнув нейтральну зону і повернули гравцем В88 на позначку А-28, де його захопили. **РІШЕННЯ:** Команда В може відхилити штраф і ввести м'яч у гру з А-28 або застосувати штраф із попередньої точки з повтором 4-ї спроби на А-30. [Див. також 6-3-13]

III. 4-а та 7 на А-35, Команда А пробиває пант. Під час снєпу 5 гравців Команди А знаходяться у бекфілді. Після пробивання м'яч був частково заблокований, перетнув нейтральну зону, після чого повернувся назад за нейтральну зону і викотився за межі поля на позначці А-32. **РІШЕННЯ:** Команда В може отримати володіння м'ячем, 1-а та 10 на А-27 після застосування 5-ярдового штрафу з А-32 (точка мертвого м'яча) або застосувати штраф із попередньої точки з повтором 4-ї спроби на А-30. [Див. також 6-3-13]

IV. 4-а та 15 на А-5. Пантер А88 знаходиться у заліковій зоні Команди А та пробиває м'яч ногою. Гравець А77 отримує флажок за затримку у своїй заліковій зоні. Команда В повертає м'яч до позначки В-45.

РІШЕННЯ: Команда В має вибір отримати володіння після застосування штрафу з точки В-45, або прийняти штраф і отримати сейфті. (Правило 10-2-4)

Лінійні захисту під час розіграшів ударом із сутички**СТАТТЯ 14.**

а. Якщо Команда А знаходиться в формації для удару із сутички, будь-який гравець Команди В, що знаходиться в межах 1 ярду від лінії сутички, повинен бути повністю поза проекцією корпусом снєпера на момент снєпа (**З.Р. 6-3-14:І-ІІ**).

б. Якщо Команда А знаходиться в формації для виконання удару з землі (філд-гола або реалізації), три гравці Команди В не можуть вишикуватися пліч-о-пліч на своїй лінії сутички всередині зони вільного блокування і після снєпу рухатися вперед, здійснюючи таким чином контакт з одним гравцем Команди А (**З.Р. 6-3-14: ІІІ-ІV**).

Штраф - Фол на живому м'ячі. 5 ярдів із попередньої точки [S19:IFD].**Затверджене Рішення 6-3-14**

І. 4-а та 3 на В-25. Команда А стала у формацію для спроби філд-голу. В50 встає в одному ярді від лінії сутички в проміжку між снєпером і гардом. Плече гравця В50 у проекції перетинає плече снєпера. Філд-гол успішний. **РІШЕННЯ:** Фол на живому м'ячі гравця В50. Команда А може погодитися на нарахування очок за успішний філд-гол, відмовившись від штрафу, або взяти штраф. В останньому випадку нарахування очок не відбувається, 1-а та 10 Команди А на В-20. [Див. також 6-3-14-а]

ІІ. 4-а та 6 з А-24. Команда А виконує пант із формації для ударів із сутички. У момент снєпу В50 знаходився навпроти снєпера в межах 1 ярду від лінії сутички. М'яч пробитий пантом викинується за межі поля на позначці В-40. **РІШЕННЯ:** Фол на живому м'ячі гравця В50. Команда А може прийняти штраф і отримати 4-у та 1 на А-29 або відмовитися від штрафу, і тоді Команда В отримає 1-у та 10 на В-40. [Див. також 6-3-14-а]

ІІІ. 4-а та 7 на В-20. Команда А стала у формацію для спроби філд-голу. Лінійні гравці захисту В55, В57 і В78 стоять пліч-о-пліч. Гравець В57 навпроти правого гарду А66, гравці В55 та В78 знаходяться відповідно праворуч та ліворуч від А66. Після снєпу всі троє разом рухаються вперед. (а) Три гравці здійснюють початковий контакт з А66; (б) В55 і В57 здійснюють контакт з А66, В78 рухається в напрямку правого нападу текла; (с) В57 та В78 намагаються заблокувати А66, В55 вистрибує у спробі заблокувати м'яч. **РІШЕННЯ:** (а) Фол. Штраф 5 ярдів. Якщо Команда А приймає штраф у них буде 4-а та 2 на В-15. (б) та (с) Немає фолу. Гравці Команди В не зробили контакту з одним гравцем, отже розіграш легальний. [Див. також 6-3-14]

ІV. 4-а та 4 на В-20. Команда А стала у формацію для спроби філд-голу. 5 гравців Команди А знаходяться у бекфілді. Лінійні гравці захисту В55, В57 і В78 стоять пліч-о-пліч один до одного. Гравець В57 навпроти правого гарду А66, а гравці В55 та В78 знаходяться відповідно праворуч та ліворуч від А66. Після снєпу всі троє рухаються вперед. Три гравці контактують проти А66. Холдер приймає снєп, встає на ноги і робить пас на гравця А88, якого захоплюють на В-10. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А – нелегальна формація. Фол Команди В – три гравці проти лінійного нападу. Фоли взаємно скорочуються, повторюються спроби. [Див. також 6-3-14]

РОЗДІЛ 4. Можливість ловлі м'яча, пробитого ударом**Перешкода можливості ловлі м'яча****СТАТТЯ 1.**

а. Якщо гравець приймаючої команди розташований так, що він має можливість зловити м'яч, пробитий ударом із сутички або вільним ударом, який перетнув нейтральну зону, і якщо він робить таку спробу, то такий гравець повинен отримати безперешкодну можливість зловити м'яч. (**З.Р. 6-3-1:ІІІ**) (**З.Р. 6-4-1:V, VI та IX**)

б. Фол за перешкоду ловлі виникає, якщо до дотику до м'яча приймаючим гравець Команди А входить у область, обмежену плечима гравця, що приймає, завширшки і одним ярдом попереду від нього. У спірній ситуації це фол. (**З.Р. 6-4-1: X-XIII**)

- с. Такий захист гравця закінчується, як тільки м'яч торкнеться землі (**Вияток:** Вільний удар, Правило 6-4-1-f нижче); коли будь-який гравець Команди В здійснює дотик до м'яча, пробитого ударом із сутички, що перетнув нейтральну зону; коли будь-який гравець Команди В здійснює дотик до м'яча під час вільного удару в межах ігрового поля або залікової зони (**Вияток:** Правило 6-5-1-b). (**З.Р. 6-4-1:IV**)
- d. Якщо перешкода потенційному приймаючому вчинена внаслідок блокування гравця суперником, така ситуація фолом не є.
- e. Перешкода є фолом, якщо гравець команди пробивання контактує з потенційним гравцем, що приймає, до того, як той вперше торкнеться м'яча, або одночасно з такою дією (**З.Р. 6-4-1:II, III, і VIII**). У спірних ситуаціях це фол за перешкоду ловлі.
- f. Під час вільного удару гравець приймаючої команди, що знаходиться в позиції для здійснення ловлі м'яча, має однаковий захист як при ловлі м'яча, пробитого ударом, так і при виконанні ловлі після сигналу вільної ловлі незалежно від того, був м'яч пробитий з підставки або пробитий безпосередньо в землю таким чином, що після удару об землю відскакує у повітря, ніби був пробитий із підставки.
- g. Якщо контакт, який здійснюється будь-яким гравцем Команди А, включає ознаки фолу за таргетинг (Правила 9-1-3 і 9-1-4) або будь-який інший персональний фол, який створює перешкоду можливості зловити м'яч гравцю, що приймає, він може розглядатися як перешкода ловлі, як таргетинг, або як персональний фол. 15-ярдовий штраф у такому разі застосовується на розсуд Команди В з точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В, або з точки порушення.

ШТРАФ - За фол, скоєний між гольовими лініями: м'яч належить команді, що приймає, 1-а спроба, 15 ярдів вперед від точки порушення за перешкоду ловлі м'яча, пробитого ударом [S33: KCI]. За фол під час розіграшу вільним ударом, скоєний за ярдовою позначкою В-20 проти гравця, який подав сигнал вільної ловлі: виконати з точки В-20 [S33: KCI]. За фол, скоєний за гольовою лінією: тачбек та штраф з точки закінчення розіграшу. Гравці, які вчинили грубі порушення, підлягають дискваліфікації [S47: DSQ].

Затверджене Рішення 6-4-1

- I. Гравець Команди А ловить м'яч, пробитий вільним ударом, у безпосередній близькості до того, хто приймає В25 і таким чином заважає йому зловити м'яч. **РІШЕННЯ:** Перешкода ловлі м'яча, пробитого ударом. Штраф – 15 ярдів із точки порушення.
- II. Гравця Команди В, який готується зловити пробитий м'яч із сутички, захоплюють до того, як він виконав ловлю, але йому вдається зловити м'яч у падінні. **РІШЕННЯ:** Перешкода ловлі м'яча, пробитого ударом. Штраф - 15 ярдів із точки порушення. У разі грубого контакту гравець Команди А отримує дискваліфікацію. Якщо фол скоєно між гольовими лініями, штраф застосовується з точки порушення, Команда В вводить м'яч у гру снепом; якщо фол здійснено за гольовою лінією Команди В – присуджується тачбек та штраф застосовується з точки В-20. Рішення буде таким самим, якщо відбувається дотик до м'яча або фамбл. Рішення також застосовується після невдалої спроби філд-голу, тоді коли. Команда В доторкнулась до м'яча попереду від нейтральної зони. [Див. також 6-4-1-e]
- III. Попереду від нейтральної зони гравець А1 стоїть або біжить між м'ячем, що пролетів, пробитим ударом, і гравцем В1, і (а) м'яч потрапляє в гравця А1, поки В1 знаходиться в позиції для ловлі м'яча; (b) В1 при спробі зловити м'яч вривається у гравця А1. **РІШЕННЯ:** (а) і (b) Перешкода лову м'яча, пробитого ударом. Штраф - 15 ярдів із точки порушення. [Див. також 6-4-1-e]
- IV. Гравець Команди В при спробі зловити м'яч (не подаючи сигналу вільної ловлі) здійснює дотик до м'яча, якого потім торкається суперник, який не заважав тому, хто приймає в момент, коли той знаходився в позиції для ловлі м'яча. **РІШЕННЯ:** Немає перешкоди. Без сигналу вільної ловлі захист від перешкоди ловлі закінчується тоді, коли будь-який гравець Команди В здійснює торкання м'яча. [Див. також 6-4-1-c]

V. Гравець Команди А, перебуваючи попереду від нейтральної зони, першим торкається або ловить м'яч, пробитий із сутички, при цьому жоден приймаючий не мав можливості зловити м'яч, що летить.

РІШЕННЯ: Нелегальний дотик, але не перешкода ловлі. [Див. також 6-4-1-a]

VI. Гравець В25 знаходиться на позначці В-35 і готовий упіймати м'яч після панта. У момент зниження м'яча гравець А88 підбігає близько до В25, чим змушує його змінити свою позицію перед ловлею м'яча. А88 не контактує і не підходить до гравця В25 ближче, ніж на 1 ярд. **РІШЕННЯ:** Фол гравця А88 – перешкода для ловлі м'яча. 15 ярдів із точки порушення. Навіть якщо В25 ловить м'яч, дії А88 змушують його змінити вихідне положення і, таким чином, А88 створює перешкоду можливості ловлі м'яча. [Див. також 6-4-1-a]

VII. Гравець В10 дає сигнал вільної ловлі, торкається м'яча і потім ловить м'яч. **РІШЕННЯ:** Якщо В10 має можливість зловити м'яч після дотику, він повинен мати можливість безперешкодно завершити ловлю. Якщо В10 ловить пробитий ударом м'яч після першого дотику, такий м'яч вважається мертвим у точці, в якій гравець вперше торкнувся його.

VIII. 4-а та 10 на 50-ярдовій лінії. Гравець В17 знаходиться на 20-ярдовій лінії Команди В і готується зловити м'яч, високо пробитий із сутички Командою А. У момент зниження м'яча гравець А37 робить грубе зіткнення проти В17 до того, як той упіймав м'яч. А37 не змінив свою швидкість або спробував уникнути зіткнення з В17. **РІШЕННЯ:** Грубий персональний фол гравця Команди А, перешкода можливості ловлі м'яча. Штраф - 15 ярдів з точки порушення. Дискваліфікація А37. [Див. також 6-4-1-e]

IX. 4-а та 10 на 50-ярдовій лінії, м'яч належить Команді А. Команда А пробиває м'яч із сутички, зустрічний вітер здуває м'яч, що летить, на 30-ярдову лінію Команди В. Гравець В18, який починає рух з 20-ярдової лінії, повинен обійти гравця А92 на 25-ярдовій лінії, щоб зловити м'яч на 30 ярдах. **РІШЕННЯ:** Фол гравця А92 – перешкода можливості ловлі м'яча. Штраф - 15 ярдів з точки порушення, якою є 25-ярдова лінія. [Див. також 6-4-1-a]

X. Гравець В44, що приймає пант, знаходиться на своїй 30-ярдовій лінії в положенні для ловлі м'яча. Захисник А11 пробігає полем, щоб накрити пант, і виявляється приблизно в 1 футі (30 см) перед В44 в момент зниження м'яча. В44 ловить м'яч, не змінюючи свого положення або способу ловлі, незважаючи на присутність поряд гравця А11, який не відійшов назад, щоб надати вільний простір для В44. **РІШЕННЯ:** Фол - перешкода можливості ловлі м'яча. А11 знаходився ближче 1 ярду від приймаючого В44. Штраф - 15 ярдів. [Див. також 6-4 1-b]

XI. Гравець В22, що приймає пант, знаходиться на позначці В-30 і очікує зниження м'яча, його партнер В88 знаходиться в трьох ярдах перед ним на позначці В-33. Щоб накрити м'яч, А44 легально штовхає гравця В88 у В22 в момент, коли до нього долітає м'яч. М'яч потрапляє у плече В22 і відскакує. Команда А підбирає м'яч на В-25. **РІШЕННЯ:** М'яч у Команди А, 1-а та 10 на В-25. Така ситуація не є на заваді можливості ловлі м'яча. Дії А44 спрямовані проти В88, який не знаходиться в проекції м'яча, але на проти В22. Таким чином, А44 не заважав В22 ловити м'яч. Дотик м'яча гравцем В22 дозволяє Команді А легально підібрати м'яч. [Див. також 6-4 1-b]

XII. 4-а та 5 на А-30. Приймаючий пант гравець В22 знаходиться в позиції для ловлі м'яча на В-30. Він не подає сигналу вільної ловлі. А88 знаходиться менше 1 ярда збоку від В22, але не торкається В22 в момент ловлі м'яча на позначці В-30. Гравця В22 захоплюють на В-32. Незважаючи на присутність А88, В22 не змінив своє положення або спосіб ловлі м'яча. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш, перешкоди можливості ловлі м'яча не відбувалося. Гравець А88 знаходиться ближче за 1 ярд від В22, але не перед ним безпосередньо. Він не заважає В22 зловити м'яч. 1-а та 10 Команди В на В-32. [Див. також 6-4-1-b]

XIII. Гравець В44 готується прийняти пант на В-25. Поки м'яч знаходиться високо в повітрі і до того, як він починає знижуватися до В44, гравець А88 підбігає спереду до В44 на відстані менше 1 ярду, але безпосередньо в момент ловлі м'яча А88 не знаходиться поряд з В44. В44 ловить м'яч, після чого його захоплюють. **РІШЕННЯ:** Немає фолу. Гравець А88 виявився на відстані менше 1 ярду безпосередньо перед приймаючим у початковій фазі польоту м'яча, він не заважав В44 приймати м'яч. [Див. також 6-4-1-b]

РОЗДІЛ 5. Вільна ловля

М'яч стає мертвим у точці прийому

СТАТТЯ 1.

а. Коли гравець Команди В виконує сигнал вільної ловлі, м'яч стає мертвим у місці прийому і належить Команди В у цій точці. [**Виняток:** Якщо на вільному ударі гравець

Команди В виконує прийом після сигналу вільної ловлі позаду 20-ярдової лінії Команди В, м'яч належить Команді В на своїй 20-ярдової лінії. М'яч встановлюється по центру між хеш-маркерами, якщо не було обрано іншу позицію м'яча командою, яка вводить м'яч у гру, до того, як запущено 25-секундний годинник, або до того як подано сигнал "готовий до гри". Якщо годинник розіграшу запущений, або був поданий сигнал "готовий до гри", то м'яч можна переставити тільки після того, як команда візьме тайм-аут, якщо цьому не передував фол Команди А або фоли, що взаємно скорочуються.]

б. Коли гравець Команди В подає правильний сигнал вільної ловлі, право на безперешкодну можливість ловити м'яч, пробитого із сутички або вільним ударом, зберігається, якщо гравець торкається м'яча, він все ще має можливість завершити ловлю. Якщо йому (або іншому гравцю Команди В) вдається зловити м'яч, то м'яч **належить Команді В точно**, де гравець, який подав сигнал, вперше торкнувся м'яча. Такий захист припиняє діяти, коли м'яч торкається землі. (З.Р. 6-5-1:І-ІІ)

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

д. Мета правила вільної ловлі - захистити приймаючого гравця, який, використовуючи сигнал вільної ловлі, бере на себе зобов'язання, що ні він, ні інший член його команди не просуватимуть м'яч після його прийому (З.Р. 6-5-5:ІІІ).

е. Якщо м'яч спійманий, команда, що приймає, повинна ввести м'яч у гру снепом у точці його прийому (**Виняток:** Правила 6-5-1-а, 6-5-1-б, 7-1-1-с та 8-6-1- б).

Затверджене Рішення 6-5-1

І. Після правильно або неправильно поданого сигналу вільної ловлі гравець В1 здійснює дотик до м'яча після панта, і гравець В2, який не подавав сигнал, ловить м'яч. **РІШЕННЯ:** М'яч стає мертвим у момент, коли В2 ловить його, і встановлюється в точці, де В1 вперше його торкнувся. [Див. також 6-5-1-б, 6-5-3-а]

ІІ. Нога гравця В1 знаходиться за межами поля в момент, коли він подає правильний або неправильний сигнал вільної ловлі. Потім він ловить м'яч у межах поля. **РІШЕННЯ:** Правила не забороняють приймаючому виходити за межі поля під час пробиття м'яча. Ловля м'яча в межах поля легальна, м'яч стає мертвим. [Див. також 6-5-1-б]

ІІІ. Під час вільного удару гравець В21 подає сигнал вільної ловлі на В-5. В21 допускає дотик до м'яча, але негайно підбирає його на В-5. **РІШЕННЯ:** Незавершена вільна ловля. М'яч у Команди В. 1-а та 10 з В-5.

Заборона просування м'яча

СТАТТЯ 2.

Жоден гравець Команди В не має права просувати спійманий або підібраний м'яч більш ніж на 2 кроки в будь-якому напрямку після правильно або неправильно поданого сигналу вільної ловлі будь-яким гравцем Команди В (З.Р. 6-5-2:І-ІІІ).

Штраф - Фол на мертвому м'ячі, затримка гри. 5 ярдів з точки закінчення розіграшу [S7 та S21: DOG].

Затверджене Рішення 6-5-2

І. В1 подає сигнал вільної ловлі до того, як гравець В2 робить дотик до м'яча, потім В1 ловить або підбирає м'яч і просуває його вперед. **РІШЕННЯ:** Оскільки В1 подав сигнал, м'яч є мертвим у точці ловлі або підбору. В1 має право зробити два кроки, щоб зупинитися або відновити рівновагу. За третій та наступні кроки в межах поля гравцеві призначається штраф із точки, де м'яч був спійманий або підібраний. Якщо В1 було захоплений, захоплення ігнорується, крім випадків, коли таке захоплення вважається невинувато грубим або пізнім ударом і гравець, який здійснює захоплення, повинен був зрозуміти, що суперник з м'ячем не збирався просувати м'яч. Якщо м'яч спійманий або підібраний Командою В у заліковій зоні, це тачбек. Якщо В1 захоплений до того, як він завершив ловлю або зробив третій крок, штраф призначається гравцю, який виконав захоплення. [Див. також 6-5-2]

II. Команда А пробиває пант. Після подачі сигналу вільної ловлі на своїй 20-ярдовій лінії гравець В1 навмисне дозволяє м'ячу приземлитися на землю, після чого В2 підбирає м'яч, що відскочив, і просувається до 35-ярдової лінії Команди В. **РІШЕННЯ:** Мертвий м'яч у точці підбору. Просування нелегальне. Штраф – 5 ярдів із точки підбору м'яча. М'яч належить Команді В, 1-а та 10 (Правило 5-2-7). [Див. також 6-5-2]

III. Гравець В22, що приймає пант, подає неправильний сигнал вільної ловлі, виконавши швидкий помах рукою вгору. Він ловить м'яч на В-35 і добігає до В-40, де його захоплюють. **РІШЕННЯ:** Мертвий м'яч у точці лову. Фол В22 за затримку гри; 5 ярдів з точки мертвого м'яча. Гравець, який виконав захоплення, не порушував правил, оскільки В22 дав зрозуміти, що він є гравцем із м'ячем, який має право на просування. М'яч належить Команді В, 1-а та 10 на В-30. [Див. також 6-5-2]

Неправильні сигнали: ловля або підбір

СТАТТЯ 3.

a. Ловля після подачі неправильного сигналу не є вільною ловлею, а м'яч стає мертвим там, де був спійманий або підбраний. (**Виняток:** Під час вільного удару, якщо приймаючий гравець Команди В подає будь-який сигнал помахом руки, який не відповідає всім вимогам легального сигналу вільного лову, і очевидно ловить м'яч позаду своєї 20-ярдової лінії, м'яч належить Команді В на своїй 20-ярдовій лінії). Якщо сигнал подається після прийому або підбору, м'яч стає мертвим в момент першої подачі такого сигналу (**З.Р. 6-5-1:І**).

b. Неправильні сигнали, подані попереду від нейтральної зони, застосовуються лише до Команді В.

c. Неправильний сигнал, поданий попереду від нейтральної зони, можливий тільки коли м'яч її перетнув (Правило 2-16-7). (**З.Р. 6-5-3:І**)

Затверджене Рішення 6-5-3

I. Гравець А1 або В1 подають сигнал вільної ловлі попереду від нейтральної зони під час пробиття м'яча, який не перетинає нейтральну зону. **РІШЕННЯ:** Будь-які сигнали Команди А ігноруються. Команда В може не подавати сигнал вільної ловлі, тому що м'яч не перетнув нейтральну зону. Тим не менш, м'яч стає мертвим після ловлі або підбору (Правило 2-8-1-а та 4-1-3-г). [Див. також 6-5-3-с]

II. Під час вільного удару В17 подає неправильний сигнал вільної ловлі поряд з боковою лінією та здійснює дотик до м'яча, в результаті якого м'яч виходить за межі поля. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді В, 1-а та 10 з хеш-маркера.

III. Пробитий із сутички м'яч ударяється об землю попереду від нейтральної зони і відскакує високо в повітря, гравець В1 подає сигнал вільної ловлі. **РІШЕННЯ:** Неправильний сигнал. М'яч стає мертвим у момент підбору. [Див. також 2-8-3-б]

IV. В1 ловить пробитий із сутички м'яч попереду від нейтральної зони і потім подає сигнал вільної ловлі. **РІШЕННЯ:** Неправильний сигнал. М'яч стає мертвим у точці, де було подано перший сигнал. [Див. також 2-8-3-б]

IV. М'яч, пробитий із сутички Командою А, копитья вперед за нейтральну зону. У цей момент В17 каже своїм партнерам не наближатися до м'яча, подаючи сигнал руками. **РІШЕННЯ:** Неправильний сигнал. М'яч мертвий за правилами після підбору будь-якої з команд. [Див. також 2-8-3-б]

VI. Поки м'яч, пробитий вільним ударом, перебуває у повітрі, В21 подає сигнал помахом руки, який відповідає всім вимогам легального сигналу вільної ловлі. М'яч спійманий (а) гравцем В21 на позначці В-5; або (б) гравцем В44 на позначці В-5. **РІШЕННЯ:** М'яч стає мертвим після лову. (а) М'яч належить Команді В, 1-а та 10 з 20-ярдової лінії; (б) М'яч належить Команді В, 1-а та 10 з 5-ярдової лінії.

Нелегальний блок чи контакт

СТАТТЯ 4.

Гравець Команди В, який правильно або неправильно подав сигнал вільної ловлі, при цьому не торкнувся м'яча, не може блокувати або здійснювати фол щодо суперника під час цієї спроби (**З.Р. 6-5-4:І і ІІ**).

ШТРАФ - Вільний удар: м'яч приймаючої команди, 10 ярдів з точки порушення [S40: IBK]. Удар із сутички: 10 ярдів, правила виконання штрафів після удару із сутички [S40: IBK]. Якщо разом із цією дією скоєно персональний фол, то штраф становить 15 ярдів, а гравці, які вчинили грубі порушення, підлягають дискваліфікації [S47: DSQ].

Затверджене Рішення 6-5-4

I. В1 подає легальний або нелегальний сигнал вільної ловлі та не торкається м'яча після панта. Поки вільний м'яч, якого не торкнувся жоден з гравців, знаходиться в полі, В1 блокує суперника (а) у полі попереду від нейтральної зони або (б) у заліковій зоні Команди В. **РІШЕННЯ:** (а) Якщо м'яч перетинає нейтральну зону, і Команда В буде володіти м'ячем в момент закінчення спроби, Команда В отримує штраф 10 ярдів з точки відповідно до виконання штрафів після удару з сутички. (б) Сейфті. При невдалій спробі пробиття філд-голу рішення таке саме. [Див. також 6-5-4]

II. В1 подає сигнал на 50-ярдовій лінії не торкається м'яча після панта. Коли м'яч котиться по землі на 45-ярдовій лінії Команди В, гравець В1 штовхає суперника руками у спробі заволодіти м'ячем; м'яч оголошується мертвим у володінні Команди В. **РІШЕННЯ:** Штраф 10 ярдів, правила виконання штрафів після удару із сутички. М'яч у Команди В (Правило 10-2-3). [Див. також 6-5-4]

Заборона на захоплення

СТАТТЯ 5.

Ніхто з гравців команди пробивання не має права виконувати захоплення або інший блок по відношенню до суперника, який виконав прийом м'яча після сигналу вільної ловлі.

Такий захист отримує лише гравець, який подав сигнал вільної ловлі (**З.Р. 6-5-5: I та III**).

ШТРАФ - Фол на мертвому м'ячі. М'яч команди, що приймає, 15 ярдів з точки закінчення розіграшу [S7 і S38:PF-UNR].

Затверджене Рішення 6-5-5

I. Обидва гравці, В1 та В2, подають сигнал. В1 здійснює дотик до м'яча, В2 близький до того, щоб упіймати м'яч. У цей момент А1 захоплює та приземляє гравця В2. **РІШЕННЯ:** Затримка (холдінг), але перешкоди вільної ловні немає. Штраф - 10 ярдів із попередньої точки або з точки, де мертвий м'яч належить Команді В. [Див. також 6-5-5]

II. В22 подав сигнал вільної ловлі і був захоплений до того, як він пройшов з м'ячем понад 2 кроки.

РІШЕННЯ: Фол гравцю, який виконав захоплення. ШТРАФ - 15 ярдів з точки закінчення розіграшу.

III. В1 ловить пробитий пантом м'яч після того, як В3 подав сигнал вільної ловлі. **РІШЕННЯ:** М'яч стає мертвим у той момент і в тому місці, де його спіймали. В1 не має право на захист при лові після сигналу вільної ловлі, але має право на такий самий захист, як і при будь-якому мертвому м'ячі (Правило 6-5-1-d). [Див. також 6-5-1-d, 6-5-5]

ПРАВИЛО 7

Виконання снепа та пасу

РОЗДІЛ 1. Сутичка

Початок зі снепу

СТАТТЯ 1.

- a. М'яч має бути введений у гру легальним снепом, якщо згідно з правилами не потрібний легальний вільний удар. [S7 та S19: ISP]
- b. Жоден гравець не може ввести м'яч у гру до того, як його буде оголошено готовим до гри (Правило 4-1-4). [S7 та S19: IPR] (З.Р. 4-1-4:І та ІІ)

ШТРАФ - [a-b] Штраф на мертвому м'ячі. 5 ярдів з точки закінчення розіграшу [S7 та S19: ISP/IPR].

- c. М'яч не може бути введений у гру снепом у боковій зоні (Правило 2-31-6). Якщо початковою точкою для будь-якої спроби із сутички є точка, розташована в боковій зоні, м'яч повинен бути переміщений на найближчий хеш-маркер.

Шифт та фальстарт

СТАТТЯ 2.

- a. *Шифт*. Після хадла (Правило 2-14) або шифту (Правило 2-22-1) та перед снепом усі гравці Команди А повинні повністю зупинитися та залишатися нерухомими на своїх позиціях протягом не менше 1 повної секунди перед снепом, не здійснюючи рухів ступнями, тілом, головою або руками. (З.Р. 7-1-2:І)
- b. *Фальстарт*. Все нижчеперелічене є фальстартом Команди А, якщо відбувається до здійснення снепу і після оголошення м'яча готовим до гри, а всі гравці знаходяться у формації для розіграшу із сутички:
 1. Один або більше гравців здійснюють будь-який рух, що імітує початок розіграшу.
 2. Снепер переміщається на іншу позицію.
 3. Обмежений лінійний (Правило 2-27-4) здійснює рух рукою (-ами) або здійснює будь-який швидкий рух.

Винятки:

- (a) Якщо лінійний гравець Команди А негайно реагує на загрозу з боку гравця Команди В у нейтральній зоні, це не фальстарт (Правило 7-1-5-a-2) (З.Р. 7-1-3:V).
- (b) Ситуація не є фальстартом, якщо снєпер відриває руку(-и) від м'яча, не імітуючи тим самим початку розіграшу (Правило 7-1-3-a-3).
4. Гравець команди нападу робить швидкий уривчастий рух перед снепом, включаючи ситуації, коли:
 - (a) Лінійний гравець здійснює рух ступнів, плечем, рукою, тілом або головою швидким уривчастим рухом у будь-якому напрямку.

- (b) Снепер зміщує або пересуває м'яч, здійснює рухи пальцями рук, ліктями, різко смикає головою, опускає плечі або присідає.
 - (c) Квотербек робить будь-який швидкий уривчастий рух, що імітує початок розіграшу.
 - (d) Бек до снепа імітує отримання м'яча, здійснюючи будь-який швидкий уривчастий рух, що імітує початок розіграшу.
5. Команда нападу не завмерла на 1 секунду перед скоєнням снепу після оголошення м'яча, готовим до гри (**З.Р. 7-1-2:IV**). Це нелегальний шифт, який перетворюється на фальстарт.

Затверджене Рішення 7-1-2

I. Після хадла або шифту всі гравці Команди А зупиняються та залишаються нерухомими протягом 1 секунди. Потім, перед снепом, двоє чи більше гравців одночасно змінюють позиції. **РІШЕННЯ:** Усі 11 гравців Команди А повинні знову зупинитися на 1 секунду перед снепом, інакше це є фолом на живому м'ячі під час снепу за нелегальний шифт. Штраф – 5 ярдів із попередньої точки (Правило 2-22-1). [Див. також 2-22-1-а, 7-1-2-а]

II. А1 залишається нерухомим, доки 10 осіб Команди А виконують шифт. Потім А1 починає рухатись назад до того, як пройшла 1 секунда, і відбувається снеп. **РІШЕННЯ:** Якщо А1, який почав рух, не зупинився разом з рештою гравців на 1 секунду, це є фолом на мертвому м'ячі за фальстарт. Штраф - 5 ярдів з точки закінчення розіграшу. [Див. також 2-22-1-а]

III. Після того, як гравці Команди А зупинилися на 1 секунду, енд А88 побіг і зупинився, а бек А36 почав рухатись назад, перш ніж минула 1 секунда. **РІШЕННЯ:** Легально. Однак, якщо бек А36 починає рух перед тим, як енд А88 зупиниться, одночасний рух двох гравців є шифтом, і всі гравці Команди А повинні застигнути на 1 секунду до снепу (Правило 2-22-1). [Див. також 2-22-1-а]

IV. Команда А знаходиться в нападі без хадла і рухається до лінії сутички після оголошення м'яча, готовим до гри. Деякі гравці займають свої позиції та зупиняються, проте як мінімум один гравець продовжує рух і не зупиняється у момент скоєння снепу. **РІШЕННЯ:** Фол на мертвому м'ячі - фальстарт, оскільки Команда А не виконала правило 1 секунд перед снепом. Судді повинні зупинити розіграш та оштрафувати Команду А на 5 ярдів. [Див. також 2-22-1-а, 7-1-2-б-5]

V. 3-я та 3 на В-40 у Команди А. Квотербек А12 знаходиться в формації "шотган", (а) робить фальш-плескіт руками, залишаючись у стаціонарній позиції; (б) робить фальш-плескіт, нахилившись плечима і долонями вперед у дії, яка імітує початок розіграшу. **РІШЕННЯ:** Правило 7-1-2-б-4-с встановлює, що швидкі уривчасті рухи, що імітують початок розіграшу, є фальстартом. У разі (а) немає фолу; (б) фальстарт у квотербеку А12.

Вимоги до команд – До снепу

СТАТТЯ 3.

Кожен нище вказаний пункт (а-d) є фолом на мертвому м'ячі. Судді повинні дати сигнал свистком та негайно зупинити розіграш. Після того, як м'яч готовий до гри і до здійснення снепу:

- a. *Снепер.* Снепер (Правило 2-27-8):
 - 1. Не має права переміщатися на інші позиції або знаходитись якими-небудь частинами тіла попереду від нейтральної зони;
 - 2. Не має права піднімати м'яч із землі, рухати його вперед від нейтральної зони або симулювати початок розіграшу;
 - 3. Має право відривати руку(-и) від м'яча, тільки якщо така дія не імітує початок розіграшу.
- b. *9-ярдові позначки.*

1. Кожен гравець Команди А, що вийшов на заміну, повинен побувати всередині 9-ярдових позначок. Усі гравці Команди А, які брали участь у попередній спробі, після завершення цієї спроби і перед снопом повинні побувати всередині 9-ярдових позначок. (З.Р. 3-3-4:І)
2. Усі гравці Команди А повинні побувати в межах 9-ярдових позначок після командного тайм-ауту, тайм-ауту через травму, тайм-ауту для ЗМІ або після закінчення періоду.

с. *Вторгнення.* Після того, як снепер визначено, жоден гравець Команди А не повинен перебувати в нейтральній зоні або попереду від неї [**Винятки:** (1) Гравці заміни або замінені гравці; (2) гравці команди нападу, які перебувають у формації для удару з сутички, які вказують на суперників і тим самим вторгаються в нейтральну зону своєю рукою (-ами)].

d. *Фальстарт.* Жоден гравець Команди А не повинен здійснювати фальстарт (Правило 7-1-2-b) або контакт із суперником. (З.Р. 7-1-3:ІІІ)

ШТРАФ - [a-d] Фол на мертвому м'ячі: 5 ярдів з точки закінчення розіграшу [S7 та S19: FST/ENC].

Затверджене Рішення 7-1-3

I. A21 легально знаходиться на краю лінії сутички поряд з A88, що нерухомо стоїть у стійці на 3 точках. Команда А зупиняється на 1 секунду, поки A21 та A88 знаходяться у зазначених позиціях. Потім A21 пересувається на легальну позицію в бекфілді та зупиняється. Після цього A88 зміщується більш широку позицію лінії. **РІШЕННЯ:** Легально, якщо A21 і A88 стоять нерухомо під час снепу (Правила 2-22-1 та 7-1-4). [Див. також 2-22-1-a, 7-1-4-c]

II. A21 легально знаходиться на краю лінії сутички поряд з A88, що нерухомо стоїть на позиції обмеженого лінійного. Команда А зупиняється на секунду, коли A21 залишає лінію сутички і робить моушен у бік бекфілда. A88 переходить більш широку позицію лінії. **РІШЕННЯ:** A88 може змінити своє положення на трьох точках, оскільки він знаходиться в кінець лінії сутички, але Команда А повинна знову зупинитися на 1 секунду, щоб розіграш був легальним (Правило 7-1-4). [Див. також 2-22-1-a, 7-1-4-c]

III. B71 перетинає нейтральну зону у бік бекфілда Команди А, не загрожуючи жодному її гравцю. A23, що легально знаходиться в бекфілді, навмисне здійснює контакт з B71. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А, фальстарт. Штраф - 5 ярдів з точки закінчення розіграшу. [Див. також 7-1-3-d]

IV. Снепер A1 піднімає або переміщає м'яч вперед до снепу. B2 вибиває м'яча рукою, після чого B3 підбирає його. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А, нелегальний снеп, м'яч залишається мертвим. Штраф - 5 ярдів з точки закінчення розіграшу (Правило 4-1-1). [Див. також 4-1-1]

V. A66, обмежений лінійний, що знаходиться між снепером і гравцем на краю лінії, або A72, обмежений гравець на краю лінії сутички:

1. Піднімає руку з землі в момент, коли B1, що знаходиться в нейтральній зоні, йому загрожує. **РІШЕННЯ:** негайно подати сигнал свистком. Фол Команди В на мертвому м'ячі за офсайд. Штраф - 5 ярдів з точки закінчення розіграшу.
2. Піднімає руку(-и) з землі внаслідок ривка, розпочатого гравцем B1, який (а) не увійшов до нейтральної зони або (б) увійшов до нейтральної зони, але не створив загрози позиції гравця A66 або A72. **РІШЕННЯ:** В обох випадках (а) та (б) сигнал свистком подається негайно. Фол Команди А на мертвому м'ячі за фальстарт. Штраф - 5 ярдів з точки закінчення розіграшу. [Див. також 2-18-2-d, 7-1-2-b-3-a, 7-1-5-a-2]

ПРИМІТКА: Перед снопом гравець Команди В, який входить у нейтральну зону, може загрожувати максимум трьом лінійним Команди А. Якщо гравець Команди В увійшов до нейтральної зони прямо у напрямку лінійного Команди А, гравець Команди А та два сусідніх лінійних вважаються такими, що знаходяться під загрозою. Якщо гравець Команди В увійшов до нейтральної зони в напрямку між двома лінійними Команди А, тоді тільки ці два гравці Команди А вважаються такими, що знаходяться під загрозою.

VI. A80, перебуваючи в кінці лінії на позиції необмеженого внутрішнього лінійного або бека, помиляється в команді для снепа і робить випадковий рух, що не є раптовим, швидким або різким, і не імітуючим початок розіграшу. **РІШЕННЯ:** Немає фолу у Команди А.

Вимоги до команд — Під час снепу

СТАТТЯ 4.

Будь-яке порушення нижченаведених пунктів (а-с) є фолом на живому м'ячі і розіграш може бути продовжений.

а. *Формація.* У момент здійснення снепу Команда А повинна перебувати у формації, що відповідає таким вимогам:

1. Усі гравці мають бути в межах ігрового поля.
2. Усі гравці повинні бути лінійними або беками (Правило 2-27-4). **(З.Р. 7-1-4: VII)**
3. Мінімум 5 лінійних гравців повинні мати номери джерсі з 50 по 79 (**Виняток:** виконання снепу з формації для пробиття удару із сутички, пункт 5 нижче).
4. Кількість беків не може перевищувати 4 осіб.
5. У момент здійснення снепу (Правило 2-16-10) Команда А може мати менше 5 лінійних з номерами 50-79 у формації для пробиття удару із сутички, якщо виконуються такі умови:
 - (а) Після того, як визначено снепер, будь-який лінійний, що має номер не 50-79 і який вважається нелегальним приймаючим через свою позицію, стає винятком з правила нумерації.
 - (б) Будь-який гравець, який підпадає під дію вищезгаданого виключення, повинен перебувати на лінії, при цьому не маючи права бути крайнім лінійним. В іншому випадку, Команда А отримує штраф за нелегальну формацію.
 - (с) Під час спроби будь-який такий гравець є винятком із правила про нумерацію і залишається нелегальним приймаючим доти, доки не стане легальним відповідно до Правил 7-3-5 (пас вперед торкнувся судді або гравця Команди В).

Умови пунктів 5(а) - 5(с) перестають діяти, якщо чверть завершується до виконання снепу або беруться суддівський чи командний тайм-аут.

б. *Гравець, що робить моушен.*

1. Моушен може здійснювати один бек, рухаючись у будь-якому напрямку, крім гольової лінії суперника.
2. Гравець, який робить моушен, може починати рух з лінії сутички тільки в тому випадку, якщо перед цим він перейшов на позицію бека і здійснив повну зупинку.
3. Гравець, який здійснює моушен під час снепу, повинен дотриматися правила 1-секундної зупинки – наприклад, він не може починати моушен до завершення шифту (Правило 2-22-1-с).

с. *Нелегальний шифт.* У момент снепу Гравці Команди А не можуть виконувати нелегальний шифт (Правило 7-1-2-а). **(З.Р. 7-1-3: I-II)**

Штраф - [а-с] Фол на живому м'ячі. 5 ярдів з попередньої точки [S19 або S20: ILF/ILM/ISH]. У ситуаціях, коли під час або після снепу при розіграшах ударом із сутички, за винятком філд-голу, виникає фол на живому м'ячі: 5 ярдів з попередньої точки або, якщо м'яч перетинає нейтральну зону, 5 ярдів з точки, в якій мертвий м'яч належить команді В.

Затверджене рішення 7-1-4

I. A30, який легально зайняв позицію бека, починає легальний моушен. Потім він повертається обличчям до лінії сутички, перебуваючи в легальному моушені і виконуючи «крок убік». Під час снепу A 30 трохи нахиляється вперед і продовжує виконувати "крок убік" або "крок на місці". **РІШЕННЯ:** Легально.

II. A30, який легально зайняв позицію бека, починає легальний моушен. Потім він повертається обличчям до лінії сутички, перебуваючи в легальному моушені і виконуючи «крок убік». Під час снепу A30, перебуваючи позаду нейтральної зони, виконує нахил верхньої частини корпусу вперед або його рух боком спрямований трохи в бік лінії сутички. **РІШЕННЯ:** Фол на живому м'ячі під час снепу за нелегальний моушен. Штраф - 5 ярдів із попередньої точки.

III. Під час снепу лише 10 гравців Команди А знаходяться у формації: 5 гравців під номерами 50-79, що стоять на лінії сутички, один гравець під номером 82 та ще 4 гравці у бекфілді. **РІШЕННЯ:** Формація легальна, оскільки не більше 4 гравців Команди А знаходяться у бекфілді, і необхідна кількість (5) гравців під номерами 50-79 знаходяться на лінії.

IV. Команда А, на 4-й та 8, робить заміну та випускає гравців під номерами 21 та 33, як виняток із правила обов'язкової нумерації, і ці гравці легально стають на свою лінію сутички між ендами. Після снепа гравець Команди А, що знаходиться в 15 ярдах позаду в формації для удару із сутички, виконує легальний пас на легального приймаючого для набору 10 ярдів. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш (Примітка: Такий самий розіграш із формації для пробиття філд-голу також є легальним). [Див. також 1-1-1-b-2]

V. Гравець A33, виняток із правила обов'язкової нумерації, займає позицію поруч із ендом A88 на лінії сутички. Перед снепом A88 виконує шифт на позицію в бекфілді, а фланкер з іншого боку лінії виконує шифт на позицію енду лінії. **РІШЕННЯ:** Нелегальна формація. Оскільки A33 став у позицію енду, він перебуває на нелегальній позиції під час снепу (фол на живому м'ячі). Штраф - 5 ярдів із попередньої точки. [Див. також 1-1-1-b-2]

VI. Гравець A33, виняток із правила обов'язкової нумерації, займає позицію на лінії сутички зліва від снопера A85, що знаходиться на краю лінії. Всі інші гравці Команди А на лінії сутички стоять ліворуч від A33. Після секундної паузи всі гравці на лінії, крім A85 виконують легальний шифт на лінію з іншого боку від м'яча, а A33 стає ендом. **РІШЕННЯ:** Якщо снеп був виконаний, поки A33 перебував у цій позиції – це фол за нелегальну формацію. Під час снепу A33 має бути між ендами. Штраф - 5 ярдів із попередньої точки. [Див. також 1-1-1-b-2]

VII. Команда А знаходиться на В-45 вишиковується у формацію, при якій снепер A88 розташований крайнім праворуч на лінії. Лінійні зліва від снопера мають номери 56, 63, 72, 22, 79 та 25. У бекфілді 4 гравці. A44 знаходиться в 10 ярдах безпосередньо за снепер і інші беки розташовані зліва від нього в декількох ярдах позаду лінії розіграшу. Гравців на позиції удару із землі немає. Після снепу, A44 успішно здійснює пас на снопера A88, який заробляє тачдаун. Це відбувається на (а) першій чи другій спробі; (b) третя або четверта спроба. **РІШЕННЯ:** У зв'язку з тим, що тільки 4 лінійних нападників пронумеровані від 50 до 79, легальність розіграшу залежить від того, чи Команда А знаходиться в формації для пробиття удару з сутички. Однією з умов такої формації є те, що виконання удару має бути очевидним. (а) Нелегальна формація: на першій та другій спробі команди навряд чи пробиватимуть пант, тому не очевидно, що удар буде виконаний. (b) Легальна формація: тачдаун. На третій і четвертій спробі пробиття удару ймовірно. (Правило 2-16-10)

VIII. Команда А вишиковується в лінію, а гравець A11 встає в 10 ярдах прямо позаду снопера. Інші 3 гравці-беки розміщені широко, поза конвертом. Лише 4 лінійні гравці Команди А мають нумерацію 50-79. A11 отримує пас від Снопера, поки Команда А знаходиться в такій формації. **РІШЕННЯ:** Фол на живому м'ячі. Нелегальна формація, недостатньо гравців із нумерацією 50-79 на лінії сутички. Команда А не знаходиться в формації для пробиття удару із сутички, тому що за розташуванням гравців не очевидно, що буде виконано удар. (Правило 2-16-10) [Див. також 7-1-4-a-2]

IX. Команда А вишиковується в кількості 6 гравців на лінії сутички, п'ятеро з яких мають нумерацію 50-79. Сьомий гравець, А88, у звичайній позиції на краю лінії сутички, але його ступні та плечі повернуті під кутом 45 градусів до лінії сутички. Інші 4 гравці розташовані в бекфілді. М'яч вводиться в гру снопом Командою А, яка розташована так. **РІШЕННЯ:** Фол на живому м'ячі, нелегальна формація. Кожен гравець Команди А має бути лінійним, або беком; А88 ні тим, ні іншим не є.

Х. А30, який легально зайняв позицію бека, починає моушен у напрямку гольової лінії суперника. Не добігаючи 1 ярду до лінії сутички, гравець повертається і, все ще здійснюючи моушен, повертається обличчям до бічної лінії і рухається паралельно лінії сутички. Під час снепу, А30 продовжує моушен, перебуваючи в 1 ярді позаду лінії сутички. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш.

Вимоги до команди захисту

СТАТТЯ 5.

Нижче наведено вимоги до команди захисту:

а. Кожна з таких дій (1-5) є фолом на мертвому м'ячі. Судді повинні подати сигнал свистком і не дати розіграшу продовжитись. Після того, як м'яч готовий до гри і до снепу:

1. Жоден гравець не повинен торкатися м'яча, за винятком тих випадків, коли м'яч зрушений нелегально, згідно з Правилком 7-1-3-а-1, а також не може вступати в контакт із суперником або іншим чином заважати йому. **(З.Р. 7-1-5:І-II)**
2. Жоден гравець не повинен вторгтися в нейтральну зону, погрожуючи лінійному гравцю команди нападу, змушуючи того негайно відреагувати або зробити інші фоли на мертвому м'ячі, пов'язані з нейтральною зоною (Правила 2-18-2 та 7-1-2-б- 3 Винятки). **(З.Р. 7-1-3:V) (З.Р. 7-1-5:III)**
3. Жоден гравець не повинен перетинати нейтральну зону і, не здійснюючи контакту, продовжувати рух у напрямку будь-якого бека.

ШТРАФ - [1-3] Фол на мертвому м'ячі, офсайд. 5 ярдів з точки закінчення розіграшу [S18: DOF].

4. Гравець, який зайняв нерухоме положення в межах 1 ярду від лінії розіграшу, не може вчиняти швидкі, різкі дії, які не є частиною звичайних рухів гравців захисту. **(З.Р. 7-1-5:IV)**
5. Жоден гравець не повинен використовувати слова або сигнали, які вводять в оману суперників, коли вони готуються ввести м'яч у гру. Жоден гравець не може подавати сигнали іншим членам своєї команди, які імітують звучання чи ритм стартових сигналів команди нападу.

ШТРАФ - [4-5] Фол на мертвому м'ячі, затримка гри. П'ять ярдів з точки закінчення розіграшу [S21: DOD].

б. Коли починається сноп:

1. Жоден гравець не повинен знаходитись у нейтральній зоні або попереду від неї.
2. Усі гравці повинні перебувати в межах поля.

Штраф - Фол на живому м'ячі. 5 ярдів з попередньої точки. [S18: DOF].

Затвержене Рішення 7-1-5

І. Снепер А1 піднімає м'яч перед тим, як передати пас назад, В2 збиває м'яч і В3 підбирає м'яч. **РІШЕННЯ:** Фол у Команди А на мертвому м'ячі, нелегальний сноп. М'яч залишається мертвим, оскільки він не був введений у гру легальним снопом. Штраф – 5 ярдів із точки закінчення розіграшу. Команда А зберігає м'яч. [Див. також 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]

II. Снепер А1 легально починає сноп, але В2 вибиває м'яч перед тим, як А1 завершує сноп і В3 підбирає м'яч. **РІШЕННЯ:** Фол у команди В, м'яч залишається мертвим. Штраф – 5 ярдів із точки закінчення розіграшу. Команд В не може чіпати м'яч, доки не буде здійснено сноп. Команда А зберігає м'яч. [Див. також 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]

III. Перед снопом гравець Команди В перетинає нейтральну зону і, не здійснюючи контакту, продовжує свою атаку, прямуючи до квотербека або кікера, пройшовши повз лінійний Команди А. **РІШЕННЯ:** Гравець Команди В, що знаходиться на боці Команди А, за рахунок того, що перетнув і продовжив свій рух до квотербека або пробиваючого, залишивши позаду лінійного гравця нападу, вважається таким, що вторгся в формацію Команди А. Штраф Команді В за офсайд на мертвому м'ячі. 5 ярдів з точки закінчення розіграшу. [Див. також 2-18-2-e, 7-1-5-a-2]

IV. Лайнбекер В56 знаходиться у нерухомому положенні на відстані 1 ярду від нейтральної зони. Коли напад подає сигнал про початок снепу, В56 робить випад вперед, очевидно навмисне намагаючись спровокувати фальстарт у нападу. **РІШЕННЯ:** Фол на мертвому м'ячі, затримка гри. 5 ярдів з точки закінчення розіграшу. [Див. також 7-1-5-a-4]

Вкладка м'яча вперед

СТАТТЯ 6.

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

а. Бек Команди А може робити вкладку м'яча вперед іншому беку, тільки якщо обидва гравці знаходяться позаду своєї лінії розіграшу, а також гравець, який виконує вкладку, не побував до моменту здійснення вкладки всім тілом попереду нейтральної зони під час володіння м'ячем.

б. Бек Команди А, перебуваючи позаду своєї лінії розіграшу, може робити вкладку м'яча вперед гравцеві своєї команди, який під час снепу знаходився на лінії, за умови, що він розвернеться обличчям до своєї залікової зони і перебуватиме хоча б за 2 ярди позаду лінії розіграшу, коли отримуватиме м'яч. **(З.Р. 7-1-6:І)**

ШТРАФ - 5 ярдів з точки фолу; також втрата спроби, якщо фол здійснено Командою А до зміни командного володіння під час спроби із сутичкою [S35 і S9: ІFH].

Затверджене Рішення 7-1-6

I. Легальний приймаючий А83 стоїть крайнім лінії поруч зі снепером, утворюючи незбалансовану «Т» формацію. Квотербек А10 отримує сноп із рук в руки і відразу передає м'яч А83. **РІШЕННЯ:** Якщо рух м'яча було вперед, і він залишив руки А10 до того, як А83 торкнувся м'яча, це легальний пас вперед. А83 міг би розвернутися, щоб отримати пас назад чи вкладку (легально); але якщо ця дія відбувається відразу після снепа, малоімовірно, що буде час виконати вкладку, дотримуючись вимог «поворот» і «2 ярди позаду лінії». [Див. також 7-1-6-b]

Запланований вільний м'яч

СТАТТЯ 7.

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

ШТРАФ – 5 ярдів з попередньої точки та втрата спроби [S19 and S9: IPR].

РОЗДІЛ 2. Пас назад та фамбл

На живому м'ячі

СТАТТЯ 1.

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

ШТРАФ - 5 ярдів з точки фолу; також втрата спроби, якщо фол здійснено Командою А до зміни командного володіння під час спроби із сутички (З.Р. 3-4-3:III) [S35 та S9: IВR].

Спійманий чи підібраний

СТАТТЯ 2.

а. Якщо м'яч, переданий пасом назад або втрачений у фамбллі, спійманий або підібраний будь-яким гравцем, що знаходиться в межах поля, такий м'яч залишається у грі. **(З.Р. 2-23-1:І)**

Винятки:

1. Правило 8-3-2-d-5 (Фамбл Команди А під час реалізації).
2. На 4-й спробі, до зміни командного володіння, якщо м'яч, втрачений у фамбллі гравцем Команди А, спійманий або підібраний іншим гравцем Команди А, м'яч стає мертвим. Якщо м'яч спійманий або підібраний попереду точки фамбла, м'яч повертається на точку фамбла. Якщо м'яч спійманий або підібраний позаду точки фамбла, м'яч залишається в точці ловлі або підбору.

б. Якщо м'яч, переданий пасом назад або втрачений у фамбллі, спійманий або підібраний одночасно гравцями протилежних команд, м'яч стає мертвим і належить команді, яка була у володінні останньою (**Виняток:** Правило 7-2-2-а Винятки).

Після снепу

СТАТТЯ 3.

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

ШТРАФ - Фол на живому м'ячі. 5 ярдів із попередньої точки [S19: IPR].

Вихід м'яча за межі поля

СТАТТЯ 4.

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

б. *Фамбл.* Якщо м'яч виходить за межі поля між гольовими лініями:

1. Попереду від точки здійснення фамбла, м'яч належить команді, яка здійснила фамбл, у точці фамбла (Правило 3-3-2-е-2).
2. Позаду від точки здійснення фамбла, м'яч належить команді, яка здійснила фамбл, у точці виходу м'яча межі поля.

с. *Вихід м'яча за межі поля у заліковій зоні.* Коли фамбл або пас назад виходять за межі поля в заліковій зоні, це може бути сейфті або тачбек залежно від імпульсу та відповідальності (Правила 8-5-1, 8-6-1 та 8-7). **(З.Р. 7-2-4:І) (З.Р. 8-6-1:І) (З.Р. 8-7-2:І)**

Затверджене Рішення 7-2-4

І. В20 перехоплює легальний пас вперед (а) у своїй заліковій зоні (б) на своїй 3-ярдовій лінії та за інерцією його відносить до залікової зони (с) у полі, після чого гравець самостійно заходить до залікової зони (не за інерцією). У всіх випадках В20 робить фамбл у заліковій зоні, м'яч котиться вперед і виходить за межі поля на 2-ярдовій лінії команди В. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді В у точці фамбла (точкою фамбла є залікова зона Команди В): (а) тачбек (б) м'яч Команди В на 3-ярдовій лінії (с) сейфті (Правила 8-5-1 та 8-6-1). [Посилання на 7-2-4-с, 8-5-1-а, 8-6-1-а]

ІІ. Під час 2-ї спроби А1 робить фамбл. М'яч ударяється об землю і відскакує високо у повітря. В2 підстрибує й у повітрі ловить м'яч, потім приземляється на землю поза поля (а) попереду точки фамбла (б)

позаду точки фамбла. **РІШЕННЯ:** (а) м'яч Команди А у точці фамбла (b) м'яч Команди А у точці виходу м'яча межі поля. (Правила 4-2-4-d та 7-2-4). ×

М'яч без руху

СТАТТЯ 5.

Якщо м'яч після пасу назад або фамбла припиняє рух у межах поля і жоден гравець не намагається заволодіти ним, він стає мертвим і:

- a. Якщо м'яч зупинився попереду від точки пасу/фамбла, м'яч належить команді, яка здійснила пас/фамбл у точці пасу/фамбла.
- b. Якщо м'яч зупинився позаду точки пасу/фамбла, м'яч належить команді, яка зробила пас/фамбл у точці, де м'яч став мертвим.

РОЗДІЛ 3. Пас вперед

Легальний пас вперед

СТАТТЯ 1.

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

Нелегальний пас вперед

СТАТТЯ 2.

Пас вперед є нелегальним, якщо:

- a. Пас здійснено гравцем Команди А, який у момент здійснення пасу всім тілом знаходився попереду від нейтральної зони.
- b. Пас здійснений гравцем Команди В.
- c. Пас здійснено після зміни командного володіння, що відбулася протягом спроби.
- d. Пас є другим за рахунком протягом однієї спроби.
- e. Пас здійснений гравцем, який знаходиться в межах або позаду нейтральної зони, після того, як гравець з м'ячем усім тілом (а також м'яч) вже побував попереду нейтральної зони.

ШТРАФ - [а-е] 5 ярдів з точки фолу; також втрата спроби, якщо фол здійснено Командою А до зміни командного володіння під час спроби із сутички (З.Р. 3-4-3:IV) та (З.Р. 7-3-2:II) [S35 and S9: IFF].

- f. Пасуючий гравець з метою заощадити час кидає м'яч безпосередньо в землю (1) після того, як м'яч уже торкнувся землі або (2) не відразу після набуття контролю над ним.
- g. Пасуючий гравець з метою заощадити час кидає м'яч вперед у зону, де немає жодного легального приймаючого Команди А. **(З.Р. 7-3-2:II-VII)**
- h. Пасуючий гравець з метою зберегти ярди кидає м'яч вперед у зону, де немає жодного легального приймаючого Команди А. **(З.Р. 7-3-2:I)**

[Виняток: Ситуація не є фолом, якщо пасуючий гравець, що перебуває або перебував поза конвертом, кидає м'яч так, що він перетинає або приземляється попереду від нейтральної зони або її продовження за межами поля (Правило 2-19-3) або міг би перетнути нейтральну зону, якби його не торкнувся гравець Команди В. **(З.Р. 7-3-2:VIII-X)** Така умова застосовується тільки до гравця, який отримав м'яч від снєпера і не передавав володіння іншому гравцю до моменту викиду м'яча.]

ШТРАФ — [f-h] Втрата спроби в точці фолу [S36 and S9: ING]**Затверджене Рішення 7-3-2**

I. Квотербек A10, перебуваючи в конверті і намагаючись зберегти ярди, навмисно від безвиході кидає пас вперед у зону, де немає жодного легального приймаючого Команди А. **РІШЕННЯ:** Навмисний викид м'яча. Штраф – це втрата спроби з точки фолу. Годинник буде запущено після снепу (Правило 3-3-2-d-4), крім випадків застосування Правила 3-4-4. [Див. також 7-3-2-h]

II. До кінця будь-якої половини залишається більше 1 хвилини, коли квотербек A10 не може знайти відкритого приймаючого. З метою заощадити час він кидає пас вперед у зону, де немає жодного легального приймаючого Команди А. **РІШЕННЯ:** Нелегальний пас вперед, навмисний викид м'яча. Штраф – це втрата спроби з точки фолу. Годинник буде запущено за сигналом “готовий до гри” (Правило 3-3-2-e-14 та 3-4-3). [Див. також 3-3-2-e-14, 7-3-2-g, 7-3-2 Штраф]

III. На 3-й спробі наприкінці будь-якої половини потенційному холдеру на філд-голі A4 не вдається прийняти СНЕП. A4 чи потенційний кікер A3 підбирає м'яч і негайно кидає його вперед у землю. **РІШЕННЯ:** Нелегальний пас вперед, навмисний викид м'яча. Команда В має право на 10-секундне списання (Правило 3-4-4). Годинник буде запущено за сигналом судді (Правила 3-3-2-e-14 та 3-4-3), якщо прийнято 10-секундне списання. [Див. також 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]

IV. М'яч, переданий снепом, пролітає над головою квотербека A12, що знаходився у формації «шотган». A12 підбирає м'яч і негайно кидає його вперед у землю. **РІШЕННЯ:** Нелегальний пас вперед, навмисний викид м'яча; нелегальна спроба заощадити час. Штраф – це втрата спроби з точки фолу. Годинник буде запущено за сигналом судді (Правила 3-3-2-e-14 та 3-4-3). [Див. також 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]

V. На 3-й спробі наприкінці половини A1 не ловить снеп. A1 або A4 ловлять у повітрі м'яч, що відлетів, і негайно кидають його вперед у землю. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш [Див. також 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]

VI. На 3-й спробі наприкінці половини A1, перебуваючи в 7 ярдах за снепером, ловить снеп і негайно кидає м'яч вперед у землю. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш [Див. також 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]

VII. За кілька секунд до кінця половини після оголошення м'яча готовим до гри Команда А швидко встає у формацію та виконує легальний снеп на квотербеку A12, який одразу кидає м'яч вперед у землю. Під час снепу Команда А мала нелегальну формацію. Коли м'яч став мертвим, на ігровому годиннику залишилося 2 секунди. **РІШЕННЯ:** Нелегальна формація. Штраф – 5 ярдів із попередньої точки. Годинник запуститься по снепу. [Див. також 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]

VIII. Квотербек A10 біжить до бокової лінії, перебуваючи поза конвертом, і кидає легальний пас вперед, але м'яч збиває лінійний захист. В результаті м'яч летить назад і приземляється позаду нейтральної зони. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш. Якби м'яч не збили, він міг би приземлитися попереду нейтральної зони, тому A10 діяв згідно з правилами. [Див. також 7-3-2-h]

IX. 3-я та 5 з А-40. Квотербек A12, перебуваючи у конверті, відходить назад, щоб виконати пас. Під сильним тиском він кидає пас назад на бека A22, який вносить м'яч із конверта. Щоб уникнути захоплення A22 на А-35 кидає пас вперед, який перетинає нейтральну зону і приземляється в 20 ярдах від найближчого легального Команди, що приймає А. **РІШЕННЯ:** Фол, навмисний викид м'яча. Виняток із правила про конверт застосовується лише до гравця, який прийняв снеп або пас назад, переданий снепом. Втрата спроб з точки фолу. 4-а та 10 з А-35. (Правило 7-3-2-h Виняток) [Див. також 7-3-2-h]

X. Квотербек A12 знаходиться у формації "шотган". Він не ловить пас назад від снепера, але м'яч підбирає A63, який знаходиться у конверті. Під сильним тиском A63 виходить з конверта і кидає м'яч, який став спійманим попереду лінії розіграшу. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш. A63 прийняв пас назад, переданий снепом. (Правило 7-3-2-h Виняток) [Див. також 7-3-2-h]

XI. 2-а та 10 з А-10. Перебуваючи в формації «шотган», A11 отримує пас назад від снепера і вкладає м'яч у руки A44, що біжить. A44 робить кілька кроків до лінії розіграшу та відкидає м'яч назад на A11, який все ще перебуває в конверті. Намагаючись уникнути захоплення, A11 залишає конверт і, не знайшовши жодного відкритого приймаючого, з точки А-35 кидає м'яч у зону, де немає жодного легального приймаючого. М'яч приземляється попереду від нейтральної зони. **РІШЕННЯ:** Нелегальний пас вперед. Втрата спроби з А-35; 3-тя і 15. A11 втрачає право те що, щоб легально позбутися м'яча, оскільки, до спроби пасу він передав володіння м'ячем іншому гравцю.

XII. 3-я та 10 з А-30. Квотербек A11 відходить назад для кидка. Щоб уникнути захоплення на А-20, він кидає м'яч вперед у зону, де немає жодного легального приймаючого. Текл A77 ловить пас на А-28 та його

захоплюють на А-32. **РІШЕННЯ:** Нелегальний пас вперед; втрата спроб з точки викиду м'яча. 4-а та 20 з А-20. Це «навмисний викид м'яча» з того моменту, як А11 кинув м'яч у зону, де немає жодного легального приймаючого команди А. Треба зауважити, що це не є нелегальним дотиком А77. Щоб застосувати правило про нелегальний дотик, необхідно, щоб пас вперед був легальним. (Правило 7-3-11)

ХІІІ. Квотербек А11 відходить назад для кидка і виходить з конверта. Він робить фамбл, після чого м'яч відскакує назад до нього до рук. Потім він робить пас вперед. М'яч приземляється попереду від нейтральної зони в зоні, де немає жодного легального приймаючого, який міг би спіймати м'яч. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш, оскільки А11 не передавав володіння м'ячем іншому гравцю.

Право на дотик легального пасу вперед

СТАТТЯ 3.

- a. Правило права на дотик діє протягом спроби, в ході якої було здійснено легальний пас вперед.
- b. Всі гравці команди мають право торкатися або ловити пас.
- c. Після снепу наступні гравці Команди А мають право на дотик м'яча:
 1. Будь-який крайній гравець на лінії, що має номер, що не входить у діапазон з 50 до 79.
 2. Будь-який бек, що має номер, що не входить у діапазон з 50 до 79.
- d. Гравець, який має право на дотик, втрачає його, коли виходить за межі поля. (Правило 7-3-4) **(З.Р. 7-3-9:ІІІ)**

Втрата права на дотик при виході гравця за межі поля

СТАТТЯ 4.

Жоден легальний приймаючий напад, що вийшов за межі поля і повернувся назад протягом спроби, не має права торкатися легального пасу вперед, перебуваючи в межах ігрового поля, залікової зони або здійснюючи стрибок, доки м'яча не торкнеться суперник або суддя. **(З.Р. 7-3-4:І-ІІ та ІV)**

[Виняток: це правило не стосується гравця нападу, який спочатку мав право торкатися легального пасу вперед, який негайно повернувся в поле після контакту з суперником, в результаті якого він опинився за межами поля. **(З.Р. 7-3-4: ІІІ)**]. Якщо гравець торкається м'яча, кинутого пасом, до того, як повернеться в межі поля, пас вважається неприйнятним (Правило 7-3-7), і в такій ситуації не буде фолу за нелегальний дотик.

ШТРАФ – втрата спроби з попередньої точки [S16 та S9: ІТР].

Затверджене Рішення 7-3-4

I. Легальний приймаючий А88 добровільно виходить за межі поля, повертається назад, і першим торкається м'яча, кинутого легальним пасом вперед. Такий дотик м'яча А88 відбувається у заліковій зоні команди В. **РІШЕННЯ:** Нелегальний дотик. Штраф – втрата спроби із попередньої точки. [Див. також 7-3-4]

II. Легальний приймаючий А88 добровільно виходить за межі поля під час розіграшу легальним пасом вперед. Він повертається в поле, але не торкається м'яча і утримується суперником до того, як м'яч торкнеться іншого гравця. **РІШЕННЯ:** Штрафу за перешкоду ловлі немає – А88 не мав права ловити легальний пас вперед. Штраф – 10 ярдів із попередньої точки за затримку гравця. [Автоматично перша спроба](#). [Див. також 7-3-4]

III. Приймаючий А88, був виштовхнутий гравцем В1 за межі поля. Потім, пробігши 20 ярдів уздовж бокової поза полем, він повертається назад у межі поля. А88 ловить легальний пас вперед у заліковій зоні Команди В. **РІШЕННЯ:** Фол за нелегальний дотик м'яча, оскільки А88 мав негайно повернутися в поле. Штраф – втрата спроби із попередньої точки. [Див. також 7-3-4]

IV. Легальний приймаючий А44 біжить пасовий маршрут поряд з боковою лінією. Поки легальний пас вперед летить до нього, він випадково настає на бокову лінію і тут же робить стрибок. Перебуваючи у повітрі, торкається м'яча, повертається на землю в межах поля, хапає м'яч і приземляється на коліна в межах

поля, міцно утримуючи м'яч у руках. **РІШЕННЯ:** Неприйнятий пас. А44 вперше стосується м'яча, перебуваючи в повітрі, при цьому перебуваючи за межами поля, оскільки до лову гравець не встиг повернутися назад у поле. (Правило 2-27-15) [Див. також 7-3-4]

Набуття або відновлення права на дотик до м'яча

СТАТТЯ 5.

Після того, як гравець Команди В або суддя торкається легального пасу вперед, всі гравці стають легальними. **(З.Р. 7-3-5:І)**

Затверджене Рішення 7-3-5

І. Команда В торкається легального пасу вперед поруч з боковою лінією. Легальний приймаючий А1 перебував поза полем. А1 повертається на поле і ловить м'яч. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш. Дотик гравцями Команди В робить усіх гравців Команди А легальними приймаючими до кінця цього розіграшу. [Див. також 7-3-5]

Прийнятий пас

СТАТТЯ 6.

Будь-який пас вперед вважається прийнятим, якщо його ловить у межах поля гравець команди, яка виконує пас. М'яч продовжує залишатися в грі, якщо тільки його не спіймали в заліковій зоні суперника або не спіймали одночасно гравці протилежних команд. Якщо пас вперед був спійманий одночасно гравцями протилежних команд, які знаходилися в межах поля, м'яч стає мертвим і належить команді, що пасує. (Правила 2-4-3 та 2-4-4).

(З.Р. 2-4-3:ІІ) (З.Р. 7-3-6:І-VІІІ)

Затверджене Рішення 7-3-6

І. Два гравці протилежних команд приймають легальний пас вперед, перебуваючи у стрибку. Обидва гравці одночасно приземляються у межах поля. **РІШЕННЯ:** Одночасна ловля, м'яч належить команді, що виконала пас. (Правило 2-4-4). [Див. також 2-4-4, 7-3-6]

ІІ. Два гравці протилежних команд приймають легальний пас вперед. Один гравець приземляється раніше за іншого. **РІШЕННЯ:** Не одночасна ловля. Легальний пас вперед завершено або перехоплено гравцем, який першим приземлився на землю. (Правило 2-4-4). [Див. також 2-4-4, 7-3-6]

ІІІ. Гравець у межах поля, перебуваючи у стрибку, ловить легальний пас вперед. У цей же момент, гравця, який перебуває в повітрі, захоплює суперник, утримує на мить і потім відносить у будь-якому напрямку. Гравець із м'ячем приземляється у межах поля чи поза. **РІШЕННЯ:** Пас прийнятий. Мертвий м'яч на тій ярдовій позначці, де гравця, що приймає або перехопив м'яч, тримали так, що він не зміг відразу повернутися на землю. (Правило 4-1-3-р). [Див. також 4-1-3-р, 7-3-6]

ІV. А80 у стрибку ловить легальний пас вперед на своїй 30-ярдовій лінії. У той же момент, поки А80 все ще в повітрі, його блокує В40, повітрям переміщає на 34-ярдову позначку Команди А, де кидає його на землю. **РІШЕННЯ:** М'яч належить команді А на 34-ярдовій лінії. (Правило 5-1-3-а). [Див. також 7-3-6]

V. Гравець А80 у стрибку ловить легальний пас вперед на 30-ярдовій лінії. . В той же момент, поки А80 все ще в повітрі, його блокує В40, повітрям пересуває на 26-ярдову лінію Команди А, де м'яч стає мертвим. **РІШЕННЯ:** М'яч належить команді А на 30-ярдовій лінії. [Див. також 5-1-3-а-2, 7-3-6]

VI. Гравець А86 був легально заблокований і виштовхнутий за межі поля гравцем В18 на 2-ярдовій лінії команди В. А86, намагаючись негайно повернутися в поле, стрибає та у стрибку ловить легальний пас вперед. Він приземляється в заліковій зоні команди В, завершивши лов. **РІШЕННЯ:** Неприйнятий пас. А86 не встиг повернутися до поля до прийому м'яча, він все ще вважається гравцем за межами поля. (Правило 2-27-15) [Див. також 7-3-6]

VII. В33 стрибає та в повітрі приймає легальний пас вперед Команди А. Він завершує перехоплення (а) у полі або (б) у заліковій зоні Команди В, після чого його зупиняють. **РІШЕННЯ:** В33 стає гравцем з м'ячем доти, доки він не втратить володіння або м'яч не стане мертвим згідно з правилами. (а) 1-а та 10 Команда В. (б) Тачбек. (Правила 4-1-3-с, 4-2-3-а, 5-1-1-е та 7-3-4). [Див. також 7-3-6]

VIII. Перебуваючи в стрибку та в межах поля, легальний приймаючий А89 торкається легального пасу вперед і підбиває його таким чином, що (а) м'яч ловить легальний приймаючий А80; або (б) В27 перехоплює

пас. **РІШЕННЯ:** Розіграш легальний, у випадках (а) та (б) м'яч залишається живим. А89 відбив м'яч, переданий пасом вперед. (Правила 2-4-3, 2-11-3 та 9-4-1-а). [Див. також 7-3-6]

IX. Перебуваючи у стрибку, приймаючий А85 ловить пас вперед, торкається землі лівою ногою і падає в межах поля. Відразу після падіння, м'яч вилітає з рук А85 і торкається землі. **РІШЕННЯ:** Неприйнятий пас. Приймаючий, перебуваючи у стрибку, повинен зберігати контроль над м'ячем, поки падає на землю в процесі завершення ловлі.

X. Перебуваючи у стрибку, приймаючий А85 ловить пас вперед, торкається землі лівою ногою і падає в межах поля. Від удару об землю під час падіння, м'яч вилітає з рук, але не торкається землі та А85 встигає відновити контроль. **РІШЕННЯ:** Ловля. Якщо приймаючий під час приземлення, перебуваючи в межах поля, встигає відновити контроль доти, доки м'яч торкнувся землі, пас вважається прийнятим.

XI. Перебуваючи в стрибку, приймаючий А85 ловить пас вперед, торкається землі лівою ногою в межах поля та падає за межами поля. Відразу після падіння, м'яч вилітає з рук А85. **РІШЕННЯ:** Пас не прийнятий, незалежно від того падає м'яч на землю чи ні, оскільки приймаючий знаходився за межами поля.

XII. А85, що приймає, витягує руки і на 2-х ядровій лінії Команди В, і ловить пас вперед. Самостійно падає на землю, намагаючись завершити ловлю. Як тільки А85 падає на землю в заліковій зоні, м'яч негайно вилітає з його рук і торкається землі. **РІШЕННЯ:** Неприйнятий пас. Будь-який приймаючий, що самостійно падає на землю, щоб завершити ловлю, повинен зберігати контроль над м'ячем у момент контакту із землею.

XIII. Перебуваючи у стрибку в заліковій зоні, приймаючий А85 ловить пас вперед, але в повітрі його збиває захисник, внаслідок чого А85 падає на землю. Від удару із землею А85 втрачає м'яч. М'яч торкається землі. **РІШЕННЯ:** Неприйнятий пас. З приймаючим, який перебував у стрибку, здійснили контакт до того, як він виконав усі вимоги для того, щоб ловля вважалась завершеною. Для того, щоб ловля вважалась завершеною, він повинен зберігати контроль над м'ячем після падіння на землю.

XIV. Легальний приймаючий А80 у повітрі ловить легальний пас вперед. Він міцно тримає м'яч у руках. У момент приземлення, ніс м'яча торкається землі, перш ніж будь-яка частина тіла гравця. А80 продовжує зберігати контроль над м'ячем, і м'яч нікуди не рухається. Потім А80 приземляється навколішки і зберігає контроль над м'ячем. **РІШЕННЯ:** Завершений пас. Ловля.

XV. Легальний приймаючий А80 у повітрі ловить легальний пас вперед, перебуваючи поряд з боковою лінією. Він приземляється на землю обличчям до поля, і (а) носком ноги явно проводить по землі в межах поля, перш ніж опинитися за його межами; (б) носком ноги торкається землі в межах поля, потім п'ятою торкається бокової лінії. Це все виконується як один безперервний рух. В обох випадках гравець зберігає контроль над м'ячем. **РІШЕННЯ:** (а) Прийнятий пас. (б) Неприйнятий пас. Безперервний дотик "носок-п'ятка" є частиною єдиного руху, і такий гравець вважається таким, що приземлився за межами поля, а отже ловля не завершений.

Неприйнятий пас

СТАТТЯ 7.

а. Будь-який пас вважається незавершеним, якщо м'яч виходить за межі поля згідно з правилами (Правило 4-2-3) або торкається землі через відсутність надійного контролю над ним гравцем. Пас також вважається неприйнятим, якщо в момент ловлі ступня гравця знаходиться на або за обмежувальною лінією поля (якщо його просування вперед не було зупинено в межах поля або залікової зони) (Правило 4-1-3-р). **(З.Р. 2-4-3:III) (З.Р. 7-3-7:I)**

б. Коли легальний пас вперед був визнаний неприйнятим, м'яч належить команді, що виконувала пас, у попередній точці.

с. Коли нелегальний пас вперед був визнаний неприйнятим, м'яч належить команді, яка виконувала пас, у точці здійснення пасу (**Виняток:** якщо Команда В відмовляється від штрафу за нелегальний пас, здійснений із залікової зони, м'яч повинен бути введений у гру з попередньої точки) **(З.Р. 7-3-7: II-III)**.

Затверджене рішення 7-3-7

I. Гравець торкається легального пасу вперед (а) заступивши за обмежувальну лінію поля; (б) перебуваючи у повітрі, вистрибнувши з-за меж поля. **РІШЕННЯ:** В обох випадках (а) і (б) пас є неприйнятим, а спроба

закінченою. Виходячи за межі поля, гравець втрачає своє право ловити м'яч (Правило 2-27-15, 4-2-3-а та 7-3-3). [Див. також 7-3-7-а]

II. 4-а та 9 на 6-ярдовій лінії Команди А. Щоб уникнути втрати ярдів, А1 навмисне кидає м'яч у землю у своїй заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Команда В може прийняти штраф, результатом якого є сейфті. Якщо команда В відмовляється від штрафу, володіння м'ячем переходить їй, 1-а та гол на 6-ярдовій лінії Команди А. [Див. також 7-3-7-с]

III. 3-я та 9 на 6-ярдовій лінії Команди А. А1 кидає другий за рахунком пас вперед зі своєї залікової зони. В2 перехоплює м'яч, після чого його зупиняють на 20-ярдовій лінії Команди А. **РІШЕННЯ:** Команда В може прийняти штраф, результатом якого є сейфті, або прийняти результат розіграшу і розпочати свою першу спробу з 20-ярдової лінії Команди А. [Див. також 7-3-7-с]

Нелегальний контакт і перешкода ловлі

СТАТТЯ 8.

a. Під час спроби, в якій легальний пас вперед перетинає нейтральну зону, нелегальний контакт між гравцями Команди А та Команди В заборонено з моменту снепу і до торкання м'яча будь-яким гравцем або суддею **(З.Р. 7-3-8-II)**.

b. Перешкода ловлі пасу в нападі гравцем Команди А, що знаходиться попереду від нейтральної зони під час легального розіграшу пасом вперед, у якому пас вперед перетинає нейтральну зону – це контакт, який створює перешкоду гравцеві Команди В. До обов'язків гравця нападу входить уникнення контакту з гравцями протилежної команди. Наступні дії не вважаються перешкодою ловлі в нападі **(З.Р. 7-3-8:IV, V, X, XV і XVI)**:

1. Коли відразу після снепу гравець Команди А, що не має права торкатися м'яча, атакує або здійснює контакт з гравцем протилежної команди в точці, розташованій не далі 1 ярда попереду від нейтральної зони, і не продовжує його далі 3 ярдів попереду від неї. **(З.Р. 7-3-10-II)**
2. Коли двоє або більше гравців, які мають право торкатися м'яча, роблять одночасну та чесну спробу дотягнутися, зловити чи збити м'яч. Легальні приймаючі гравці обох команд мають рівні права на м'яч **(З.Р. 7-3-8-IX)**.
3. Коли м'яч, кинутий пасом, знаходиться в польоті, і двоє або більше гравців, які мають право торкатися м'яча, знаходяться в зоні, в якій вони можуть зловити або перехопити м'яч, а гравець нападу, що знаходиться в тій же зоні, перешкоджає супернику, і при цьому пас є неловимим.

ШТРАФ - 15 ярдів з попередньої точки [S33: ОРІ].

d. Перешкода ловлі в захисті – це контакт попереду від нейтральної зони гравцем Команди В, чий намір перешкодити гравцеві протилежної команди, який має право торкатися до м'яча, є очевидним і, таким чином, може перешкодити можливості супернику прийняти пас вперед. У спірних ситуаціях легальний пас вперед є ловивим. Перешкода ловлі у захисті виникає лише після виконання легального пасу вперед. **(З.Р. 7-3-8-VII, VIII, XI та XII)**

Наступні дії не є перешкодою ловлі в захисті **(З.Р. 7-3-8:III) (З.Р. 7-3-9:III)**:

1. Коли відразу після снепу гравці протилежних команд атакують або здійснюють контакт один з одним у точці, що знаходиться в межах 1 ярда попереду нейтральної зони.
2. Коли двоє або більше гравців, які мають право торкатися м'яча, роблять одночасну та чесну спробу дотягнутися, зловити чи збити м'яч. Легальні приймаючі гравці обох команд мають рівні права на м'яч. **(З.Р. 7-3-8:IX)**

3. Коли гравець Команди В здійснює легальний контакт із гравцем протилежної команди до здійснення пасу (З.Р. 7-3-8:III і X).
4. Коли гравець Команди В здійснює контакт, який вважався б перешкодою ловлі, під час розіграшу, в якому потенційний кікер Команди А знаходиться в формації для пробивання удару із сутички та імітує удар із сутички високим та далеким кидком м'яча.

ШТРАФ - М'яч належить Команді А в точці порушення, якщо фол був здійснений на відстані менше 15 ярдів від попереду попередньої точки, також автоматична перша спроба. Якщо фол був здійснений на відстані 15 або більше ярдів попереду від попередньої точки - м'яч належить Команді А, 15 ярдів з попередньої точки і автоматично перша спроба [S33: DPI].

Якщо сноп виконується з точки, що лежить між 17-ярдовою та 2-ярдовою відмітками Команди В включно, а фол відбувається на 2-ярдовій позначці Команди В або попереду від неї, то штраф із попередньої точки поміщає м'яч на 2-ярдову позначку, також перша спроба. (З.Р. 7-3-8: XIV)

Штраф, виконаний з точки позаду 2-ярдової позначки, не може помістити м'яч всередину 2-ярдової позначки (Виняток: на реалізації, коли сноп відбувається з 3-ярдової позначки або ближче, Правило 10-2-5-b).

Якщо попередня точка розташована на або попереду від 2-ярдової лінії, перша спроба призначається з точки, розташованої посередині між попередньою точкою та гольовою лінією (Правило 10-2-6 Виняток).

Затверджене рішення 7-3-8

I. В33, захищаючись в момент легального пасу попереду від нейтральної зони, знаходиться спиною до м'яча і махає руками перед обличчям легального приймаючого А88, але не контактує. **РІШЕННЯ:** Немає фолу. Немає перешкоди лову у захисті через відсутність контакту. [Див. також 7-3-9-f]

II. А80, що приймає, що знаходиться в 15 ярдах попереду від нейтральної зони, повертається спиною до нейтральної зони. Пасуючий кидає пас вперед вище рук гравця А80, який витягнув їх над головою. М'яч перелітає приймаючого (пас не можливо ввіймати), у цей час В2 смикає А80 за маску. **РІШЕННЯ:** Персональний фол (Правило 9-1-12-a), перешкоди ловлі не відбувалось. Штраф - 15 ярдів із попередньої точки. 1-а та 10 для Команди А. Грубі порушники повинні бути дискваліфіковані. [Див. також 7-3-8-a]

III. Приймаючий А83 що знаходиться в 10 ярдах від найближчого внутрішнього лінійного, біжить маршрут «слент» до центру поля. До того, як м'яч був кинутий, бек В1 легально блокує та збиває А83 з ніг. **РІШЕННЯ:** Легально, якщо блок не був нижче пояса (Правило 9-1-6). [Див. також 7-3-8-с-3, 7-3-8-с]

IV. У момент снепа А88 знаходиться на лінії сутички в 10 ярдах ширше позиції текла, а А44 - в бекфілді, на 4 ярди ближче до середини поля, ніж А88. Перед тим, як пасуючий Команди А кидає м'яч, А88 входить у контакт з В1 у 5 ярдах попереду від нейтральної зони. М'яч кинутий на А44, який починає рухатися вперед і ширше від місця, де стався контакт А88 з В1. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А, перешкода лову в нападі. Штраф - 15 ярдів із попередньої точки. [Див. також 7-3-8-b]

V. Перед тим, як м'яч кинутий, приймаючий А88 переміщається на 4 ярди вперед за лінію сутички і зупиняється безпосередньо перед захисником В1. У цій точці В1 відштовхує А88, який у відповідь відштовхує руками В1. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А, перешкода ловлі в нападі, якщо легальний пас вперед перетнув нейтральну зону. Штраф - 15 ярдів із попередньої точки. [Див. також 7-3-8-b]

VI. Перед тим, як м'яч кинутий, приймаючий А88, що біжить маршрутом «слент», зміщується всередину, де лайнбекер В1 намагається його заблокувати. А88 руками відштовхує В1. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А, перешкода ловлі в нападі, якщо легальний пас вперед перетнув нейтральну зону. Якщо В1 здійснив початковий контакт в область нижче пояса та за межами нейтральної зони, то команда В також здійснила фол, і в цьому випадку фолі команд на живому м'ячі взаємно скорочуються.

VII. A88, що приймає, пробігає 10 ярдів і звертає на 90 градусів до бокової лінії. Після того, як м'яч кинутий, B2 входить у контакт з A88 (захоплює, хапає або штовхає його) до того, як A88 торкнувся м'яча. Пас був ловимим. **РІШЕННЯ:** Фол Команди В, перешкода ловлі в захисті. Штраф - Перша спроба з точки порушення. [Див. також 7-3-8-с]

VIII. A80, тайт-енд, пробігає 10 ярдів углиб захисту та звертає у бік воріт. В1 знаходиться в одному кроці ширше за A80, коли той готується ввіймати м'яч. Після того, як легальний пас вперед був кинутий, В1 атакує A80, блокує захопленням, хапає або штовхає його так, що м'яч пролітає над витягнутими руками A80. **РІШЕННЯ:** Фол Команди В за перешкоду ловлі в захисті. Штраф - Перша спроба з точки порушення, якщо порушення відбувається менш ніж за 15 ярдів від попередньої точки; 15 ярдів з попередньої точки і перша спроба, якщо фол стався більш ніж 15 ярдів попереду від нейтральної зони. [Див. також 7-3-8-с]

IX. A88 та B2 біжать поруч один з одним до або після того, як був кинутий м'яч. A88, B2 або вони обидва падають через те, що їхні ноги переплітаються. З жодної зі сторін це була навмисна підніжка. **РІШЕННЯ:** Така ситуація фолом не є. [Посилання 7-3-8-b-2, 7-3-8-с-2]

X. До того, як м'яч був кинутий, приймаючий A88 і захисник В1 біжать пліч-о-пліч в 15 ярдах попереду від нейтральної зони. A88 знаходиться ближче до бокової лінії, а В1 – ближче до хеш-маркера. A88 зміщується до центру поля. В1 нерухомий, коли A88 стикається з ним. **РІШЕННЯ:** Фола не відбувалося, оскільки м'яч ще не був кинутий. [Посилання 7-3-8-b, 7-3-8-с-3]

XI. Приймаючий A88 і захисник В1, біжать пліч-о-пліч в 15 ярдах попереду від нейтральної зони. A88 знаходиться ближче до бокової лінії, а В1 – ближче до хеш-маркера. Легальний пас вперед кинутий у бік воріт. Поки м'яч знаходиться в польоті, A88 змінює напрямок у бік середини поля, щоб упіймати пас, м'яч можна ввіймати. В1 не змінює напрямки і не робить спроби піймати м'яч у момент, коли A88 з ним стикається. **РІШЕННЯ:** Фол Команди В, перешкода ловлі в захисті. Штраф - 15 ярдів з попередньої точки та перша спроба. [Див. також 7-3-8-с]

XII. A44 пробігає 25 ярдів углиб захисту до пілону на гольовій лінії. В1 знаходиться між A44 та пілоном, коли м'яч кинутий. В1 сповільнюється і стикається з A44 до того, як м'яч, який можна ввіймати, торкається землі. **РІШЕННЯ:** Фол Команди В, перешкода лову в захисті. Штраф - 15 ярдів з попередньої точки та перша спроба. [Див. також 7-3-8-с]

XIII. До того, як м'яч був кинутий, тайт-енд A80 пробігає вглиб захисту на 25 ярдів, де ініціює контакт із В1. Приймаючий A88 що знаходився на протилежному боці формації від A80 під час снепу, пробігає позаду місця контакту A80 і В1, і ловить легальний пас вперед. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А, перешкода ловлі в нападі. Штраф - 15 ярдів із попередньої точки.

XIV. 4-а та гол на позначці В-5. Легальний пас вперед Команди А не прийнято, але Команда В завадила ловлі м'яча на позначці В-1 або у своїй заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** 1-а і гол у Команди А на 2-ярдовій лінії Команди В. [Див. також 7-3-8 Штраф]

XV. A80 і В60 намагаються зловити пас вперед, кинутий гравцеві A80, який знаходиться попереду від нейтральної зони. Пас високий і розцінюється як пас який не можна ввіймати. A80 штовхає у груди В60, коли м'яч пролітає над ними. **РІШЕННЯ:** Немає перешкоди ловлі в нападі. [Див. також 7-3-8-b]

XVI. Під час легального пасу вперед, який перетнув нейтральну зону, A80 та В60 намагаються зловити м'яч, кинутий гравцю A80. А14, не намагаючись ловити м'яч, блокує В65 попереду від нейтральної зони: або до того, як пас був кинутий, або під час польоту м'яча. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А, перешкода ловлі в нападі. Штраф - 15 ярдів із попередньої точки. [Див. також 7-3-8-b]

Перешкода ловлі: Підсумки

СТАТТЯ 9.

- a. Гравці обох команд можуть створювати перешкоду ловлі супернику, що знаходиться позаду нейтральної зони.
- b. Гравці будь-якої команди можуть легально створювати перешкоду попереду від нейтральної зони після того, як хтось торкнувся м'яча. (З.Р. 7-3-9:І)
- c. Гравці захисту можуть легально здійснювати контакт із суперником, який перетинає нейтральну зону, якщо суперник не перебуває в позиції для прийому пасу вперед.

1. Порушення, які відбуваються протягом спроби, в якій пас вперед перетинає нейтральну зону, вважаються перешкодою ловлі тільки в тому випадку, якщо приймаючий мав можливість зловити пас вперед який можна впіймати.
 2. Порушення, що відбуваються протягом спроби, в якій пас вперед не перетинає нейтральну зону, є порушеннями, описаними в правилі 9-3-4, штраф за які застосовується з попередньої точки.
- d. Правила про перешкод ловлі застосовуються тільки протягом спроби, в якій легальний пас вперед перетнув нейтральну зону (Правила 2-19-3 та 7-3-8-а, b та c).
- e. Контакт гравця Команди В з легальним приймаючим, який одночасно створює перешкоду ловлі та здійснює персональний фол, може трактуватися або як перешкода ловлі, або як персональний фол із застосуванням 15-ярдового штрафу з попередньої точки. Правило 7-3-8 визначає безпосередньо контакт під час пасу. У будь-якому випадку, якщо такий контакт включає дію, за яку мається на увазі дискваліфікація, то гравець, який зробив фол, має бути дискваліфікований.
- f. Щоб зафіксувати перешкоду, потрібний фізичний контакт. **(З.Р. 7-3-8:І)**
- g. Кожен гравець має територіальні права, і випадковий контакт судиться як «спроба дотянутись ... до м'яча», як зазначено у правилі 7-3-8. Якщо суперники, перебуваючи попереду від нейтральної зони, стикаються під час руху до м'яча, фол одному або обом гравцям відбувається лише в тому випадку, якщо намір перешкодити супернику очевидно. Це буде перешкодою ловлі, тільки якщо йдеться про пас вперед який можна впіймати.
- h. Правила перешкоди ловлі не застосовуються після того, як кинутий м'яч торкнувся будь-якого гравця в межах поля чи судді. Якщо суперник робить фол, штраф дається за цей фол, а не за перешкоду ловлі. **(З.Р. 7-3-9:І)**
- i. Після того, як було здійснено дотик до м'яча під час пасу, будь-який гравець може виконувати легальний блок протягом часу, що залишився, поки м'яч у польоті.
- j. Блокування, утримання приймаючого або будь-який інший навмисний контакт, який відбувається перш, ніж той, приймаючий, торкнеться м'яча, є доказом того, що блокуючий ігнорує м'яч і тим самим робить нелегальні дії.
- k. Блокування або зіткнення з приймаючим коли пас вперед очевидно не долітає або перелітає, вважається ігноруванням м'яча, але дії є нелегальними. Такі дії перешкодою ловлі не є, але підходять під порушення, описане у правилі 9-1-12-а, яке передбачає штраф 15 ярдів із попередньої точки, а також першу спробу. Грубі порушники мають бути дискваліфіковані.

Затверджене Рішення 7-3-9

- I. Легальний пас вперед, який перетинає нейтральну зону, вдаряється об легального приймаючого будь-якої команди або гравець сам торкається м'яча, або м'яч потрапляє до судді. Потім, поки м'яч ще в польоті, гравець будь-якої команди здійснює затримку або інший фол проти суперника, який має право приймати м'яч, який знаходиться попереду нейтральної зони. **РІШЕННЯ:** Правила перешкоди ловлі не застосовуються після того, як було здійснено торкання м'яча. Штраф призначається як за фол на вільному м'ячі. ШТРАФ – 10 або 15 ярдів з попередньої точки (Правило 9-3-4). [Див. також 7-3-9-b, 7-3-9-h]
- II. Під час легального пасу вперед позаду нейтральною зоною, легальний приймаючий А1 «зайняв місце» перед В1 і готувався прийняти м'яч, коли В1 штовхнув А1. Пас не прийнято. **РІШЕННЯ:** Легально. Правила перешкоди ловлі не застосовуються позаду нейтральної зони. (Правила 7-3-9-d, 9-1-5 Виняток 4 та 9-3-6 Виняток 5).
- III. Пробігаючи маршрут поряд з боковою лінією, А88 зачіпає її перед тим, як захисник стрибає в нього та збиває м'яч у землю, ударяючи його по руках. **РІШЕННЯ:** Перешкоди прийому пасу з боку захисту не було.

A88 став нелегальним приймаючим, коли наступив на бокову лінії. (Правило 7-3-3) [Див. також 7-3-3-d, 7-3-8-c]

Нелегальний приймаючий в полі

СТАТТЯ 10.

Жоден спочатку нелегальний приймаючий не має право перебувати чи побувати далі 3-х ярдів попереду від нейтральної зони до того часу, доки буде виконано легальний пас вперед, який пересіче нейтральну зону. Гравець порушує це правило, якщо будь-яка частина його тіла знаходиться далі 3-х ярдів. (**Виняток:** Якщо гравець, що пасує, легально викидає м'яч і м'яч приземляється поруч або за боковою лінією). (З.Р. 7-3-10:І та ІІІ)

ШТРАФ - 5 ярдів з попередньої точки [S37: IDP].

Затверджене Рішення 7-3-10

І. Лінійний А70, що є нелегальним приймаючим, забігає далі, ніж 3 ярди вперед за нейтральну зону і не контактує з суперником. Потім він повертає назад і знову перетинає нейтральну зону до того, як А10 кидає легальний пас вперед, який перетинає нейтральну зону. **РІШЕННЯ:** Нелегальний приймаючий у полі. ШТРАФ - 5 ярдів з попередньої точки. [Див. також 7-3-10]

ІІ. Лінійний А70, що є нелегальним приймаючим, здійснює контакт із суперником у межах 1 ярду від нейтральної зони. А70 відштовхує В4 далі 3-х ярдів вперед за нейтральну зону, потім повертається назад до нейтральної зони перед тим, як А1 кидає легальний пас вперед, який перетинає нейтральну зону. **РІШЕННЯ:** Штраф у Команди А, перешкода ловлі в нападі. ШТРАФ - 15 ярдів з попередньої точки. (Правило 7-3-8-b). [Див. також 7-3-8-b-1]

ІІІ. 1-а та 10 з А-37. Лінійний А70, який є нелегальним приймаючим, після снепу оббігає лінійного захисту і прямує у глибину поля. Коли гравець, що пасує, кидає м'яч, верхня частина шолома у А70 перетинала площину ярдової лінії А-40. Пас перетнув нейтральну зону і впав неприйнятним на А-39. **РІШЕННЯ:** Фол, нелегальний приймаючий в полі. Частина тіла А70 була далі, ніж 3 ярди попереду від нейтральної зони, коли пасуючий випускав м'яч. [Див. також 7-3-10]

Нелегальний дотик

СТАТТЯ 11.

Жоден спочатку нелегальний приймаючий не може навмисно торкатися м'яча, кинутого легальним пасом вперед, доки його не торкнеться суперник чи суддя. (З.Р. 5-2-3:І) (З.Р. 7-3-11:І-ІІ)

ШТРАФ - 5 ярдів з попередньої точки [S16: ITP], а також втрата спроби [S16 та S9: ITP]

Затверджене Рішення 7-3-11

І. Наприкінці половини кватербек А10, ще не побувавши поза конвертом, від безвиході кидає пас із єдиною метою зберегти ярди. М'яч падає на землю після того, як нелегальний приймаючий А58 торкається м'яча у спробі зловити його. **РІШЕННЯ:** Фол за навсминий викид м'яча. Нема фолу за нелегальний дотик, оскільки пас був нелегальним. Штраф - Втрата спроби з точки пасу. Годинник запускається по снепу (Правила 3-3-2-d-4 та 7-3-2-h). Правило 3-4-4 застосовується, якщо на годиннику залишилося менше 1 хвилини. Якщо чверть закінчується час, чверть не продовжується. [Див. також 7-3-11]

ІІ. Команда А виконує сноп зі своєї 10-ярдової лінії. А10 відходить назад у свою залікову зону і кидає м'яч нелегальному приймаючому А70, що знаходиться у своїй заліковій зоні, і який (а) торкається м'яча, намагаючись його зловити, але пас стає неприйнятним; (б) ловить м'яч, і його зупиняють у його заліковій зоні; або (с) ловить пас, просувається до своєї 3-ярдової лінії і його зупиняють. **РІШЕННЯ:** (а) Команда В може прийняти 5-ярдовий штраф, який включає втрата спроби, тоді Команда А матиме наступну спробу (б) М'яч стає мертвим у заліковій зоні. Команда А відповідальна за те, що м'яч став мертвим у заліковій зоні. Команда В може прийняти сейфті або штраф із попередньої точки, що включає втрата спроби. (с) 5-ярдовий штраф із попередньої точки та втрата спроби. Спроба зараховується, якщо штраф відхиляється; точка, де м'яч став мертвим, може бути вигіднішою для Команди В, ніж штраф. [ПРИМІТКА: Ситуації (а), (б) та (с) може бути розглянута як фол за навсмитий викид м'яча, залежно від розташування легального приймаючого

Команди А або розташування А10 у момент кидка] (Правило 10-1-1-b). Якщо зафіксовано навмисний викид м'яча, то штраф за нелегальний дотик не застосовується. [Див. також 7-3-11]

Персональні фоли та неспортивна поведінка Команди В під час розіграшу легальним пасом вперед

СТАТТЯ 12.

Штрафи за персональні фоли та неспортивну поведінку Команди В під час розіграшу легальним пасом вперед застосовуються з точки закінчення останнього винесення, якщо він закінчується попереду нейтральної зони. Якщо пас не прийнято або перехоплено, або якщо протягом спроби відбулася зміна командного володіння, штраф застосовується з попередньої точки. (Правило 9-1 Штраф) **(З.Р. 7-3-12:І) (З.Р. 9-1-2:ІІ)**

Затверджене Рішення 7-3-12

І. А11 кидає пас вперед на А88. Під час розіграшу діфенсів енд В88 отримує флажок за удар у голову текла А79. Пас на гравця А88(а) спійманий, а А88 набирає 10 ярдів, і на А-30 його захоплюють; (b) не спійманий або перехоплений. **РІШЕННЯ:** (а) Штраф застосовується з точки закінчення виносу, а саме з А-30; 1-а та 10 з А-45 для команди А. (b) Штраф застосовується з попередньої точки, 1-а та 10 з А-35 для команди А. (Правило 9-1 Штраф) [Див. також 10-2-2-е-1, 7-3-12]

ІІ. А11 кидає пас вперед на А88. Під час розіграшу діфенсів енд В88 отримує флажок за неспортивну поведінку. Пас на гравця А88(а) прийнятий, а А88 набирає 10 ярдів, і на А-30 його захоплюють; (b) не прийнято або перехоплено. **РІШЕННЯ:** (а) Штраф застосовується з точки закінчення виносу, а саме з А-30; 1-а та 10 з А-45 для Команди А. (b) Штраф застосовується з попередньої точки, 1-а та 10 з А-35 для Команди А. (Правило 9-2-1 Штраф)

ПРАВИЛО 8

Набір очок

РОЗДІЛ 1. Кількість очок

Розіграші з набором очок

СТАТТЯ 1.

У розіграшах із набором очок їх кількість визначається так:

Тачдаун	6 очок
Філд-гол	3 очка
Сейфті (очки нараховуються супернику)	2 очка
Тачдаун під час реалізації	2 очка
Філд-гол під час реалізації	1 очко
Сейфті під час реалізації (очки нараховуються супернику)	1 очко

Матчі з технічною поразкою

СТАТТЯ 2.

У матчі, де присуджується технічна поразка або в перенесеному матчі, результатом якого пізніше стала технічна поразка, рахунок повинен бути наступним: Потерпіла команда – 1, Суперник – 0. рахунок залишається тим самим (Правила 3-3-3-а, 3-3-3-б та 9-2-3).

РОЗДІЛ 2. Тачдаун

Принцип нарахування очок

СТАТТЯ 1.

Тачдаун зараховується, коли:

- a. Гравець із м'ячем, просуваючись ігровим полем, легально володіє живим м'ячем, коли м'яч перетинає площину гольової лінії суперника. Ця площа продовжується ширше пілонів тільки в тому випадку, якщо гравець торкнувся землі в заліковій зоні або пілона. **(З.Р. 2-23-1:І) (З.Р. 8-2-1:І-ІХ)**
- b. Гравець ловить пас вперед у заліковій зоні суперника. **(З.Р. 5-1-3:І-ІІ)**
- c. Фамбл або пас назад спіймано, підібрано, перехоплено або присуджено команді в заліковій зоні суперника **(Винятки:** Правила 7-2-2-а Виняток 2, 7-2-5 та 8-3-2-d-5). **(З.Р. 8-2-1: Х)**
- d. М'яч, пробитий ударом із сугички чи пробитий вільним ударом, легально спійманий чи підібраний у заліковій зоні суперника. **(З.Р. 6-3-9:ІІІ)**
- e. Рефері присуджує тачдаун згідно з Штрафом Правила 9-2-3.

Затверджене Рішення 8-2-1

I. Гравець з м'ячем A1 у спробі набрати очки б'є ногою по пілону, розташованому на правому перетині гольової та бокової лінії. М'яч знаходиться у правій руці гравця, витягнутої за бічну лінію. **РІШЕННЯ:** Тачдаун присуджується або не присуджується залежно від положення м'яча по відношенню до гольової лінії в момент, коли м'яч стає мертвим відповідно до правил (Правила 4-2-4-d та 5-1-3-a). [Див. також 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

II. Гравець з м'ячем A1 просувається ігровим полем і на 2-ярдовій позначці вистрибує таким чином, що його перший контакт із землею відбувається за межами поля в 3 ярдах попереду за гольовою лінією. М'яч, який перебуває у володінні гравця, проходить над пілоном. **РІШЕННЯ:** Тачдаун (Правило 4-2-4-d). [Див. також 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

III. М'яч у володінні гравця A21, який перебуває в стрибку, перетинає бокову лінію в районі 1-ярдовий позначки і продовжує рух за проекцію гольової лінії, а потім оголошується мертвим за межами поля, залишаючись при цьому у володінні A21. **РІШЕННЯ:** М'яч оголошується мертвим на 1-ярдовій позначці (Правила 2-12-1 та 4-2-4-d). [Див. також 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

IV. Квотербек A12 успішно здійснює пас вперед на товариша по команді, що знаходиться в заліковій зоні Команди В. (а) A12 знаходиться попереду від нейтральної зони під час пасу. (б) Приймає пас гравець одягнений у джерсі з номером 73. **РІШЕННЯ:** У випадках (а) та (б) результатом розіграшу є тачдаун, а штраф застосовується згідно з обраним Командою В варіантом. [Див. також 2-9-2, 8-2-1-a]

V. Гравець з м'ячем A22, перебуваючи на точці В-1, робить нирок у заліковій зоні. М'яч у його володінні (а) торкається пілона, (б) проходить над пілоном, (в) перетинає гольову лінію з внутрішньої сторони пілона. Перший контакт гравця A22 із землею відбувається за межами поля в 3 ярдах попереду за гольовою лінією. **РІШЕННЯ:** (а), (б) та (в) - тачдаун у кожному з трьох випадків. М'яч у володінні гравця A22 перетнув проекцію гольової лінії у всіх трьох ситуаціях. [Див. також 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

VI. Гравець із м'ячем A22 просувається до правого пілона на гольовій лінії. На позначці В-2 він здійснює нирок або отримує блок від суперника, перебуваючи у польоті. М'яч, що знаходиться у правій руці A22, перетинає бокову лінію на позначці В-1 і проходить із зовнішнього боку пілона, після чого A22 (а) торкається пілона ногою або лівою рукою; (б) здійснює перший контакт із землею за межами поля в 3 ярдах попереду від гольової лінії. **РІШЕННЯ:** (а) Тачдаун. Проекція гольової лінії продовжується за межі поля в результаті дотику гравцем A22 пілону. (б) Тачдаун не присуджується. Проекція гольової лінії не продовжується за межі поля, оскільки гравець A22 не торкнувся пілона або поля в заліковій зоні. М'яч оголошується за межі поля на позначці В-1. [Див. також 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

VII. Гравець із м'ячем A22 просувається до правого пілона на гольовій лінії. М'яч у правій руці перетинає продовження проекції гольової лінії поза полем (праворуч від пілона), після чого A22 настає (а) на гольову лінію; (б) на бокову лінію в кількох дюймах до гольової лінії. **РІШЕННЯ:** (а) Тачдаун. Проекція гольової лінії продовжується за межі поля в результаті дотику гравцем A22 поля у заліковій зоні. (б) Тачдаун не присуджується. Проекція гольової лінії не продовжується за межі поля. М'яч оголошується за межами поля в точці, де гравець наступив на бокову лінію. [Див. також 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

VIII. Гравець із м'ячем A22 просувається до правого пілона на гольовій лінії. М'яч знаходиться у його правій руці. Його нога торкається пілона перед тим, як м'яч проходить над (а) пілоном; (б) продовженням проекції гольової лінії за межами поля. **РІШЕННЯ:** В обох випадках (а) та (б) тачдаун не присуджується. Так як пілон знаходиться за межами поля, м'яч стає мертвим у момент дотику гравцем A22 до нього ногою, тобто в обох випадках до перетину м'ячем гольової лінії. [Див. також 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

IX. Максимальне просування вперед гравця з м'ячем A1 зупинено в межах поля поблизу гольової лінії біля правої бокової лінії. Коли його зупинили, м'яч знаходився в правій руці у витягнутій над гольовою лінією (а) з внутрішньої сторони пілона; (б) із зовнішнього боку пілону. **РІШЕННЯ:** (а) Тачдаун. М'яч стає мертвим у момент перетину проекції гольової лінії. (б) Тачдаун не присуджується, оскільки жодна частина тіла гравця не торкається поля в заліковій зоні або пілона, а отже, проекція гольової лінії не продовжується за межі поля. [Див. також 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

X. Гравець з м'ячем A33 біжить до гольової лінії Команди В. Він випускає м'яч на 1-ярдовій позначці після чого, вважаючи, що він заробив тачдаун, робить коло в заліковій зоні і біжить у свою командну зону. Жоден суддя не показує сигналу тачдауна. Вільний м'яч, торкаючись поля до гольової лінії або за нею, котиться по полю в заліковій зоні, де оголошується мертвим у зв'язку з тим, що він припиняє рух, і жоден гравець не намагається заволодіти ним. **РІШЕННЯ:** Коли вільний м'яч припиняє рух у межах поля, і жоден гравець не

намагається заволодіти ним попереду від точки фамбла, м'яч належить команді, яка здійснила фамбл у точці фамбла. М'яч у володінні Команди А всередині 1-ярдової лінії. [Див. також 8-2-1-с]

РОЗДІЛ 3. Спроба реалізації

Принцип нарахування очок

СТАТТЯ 1.

Якщо реалізація завершується тачдауном, сейфті або філд-голом за правилами, що діють у грі у звичайному ігровому моменті, кількість очок нараховується згідно з Правилем 8-1-1. **(З.Р. 8-3-1:I-II) (З.Р. 8-3-2:I-III та VI) (З.Р. 10-2-5:X-XV)**

Затверджене рішення 8-3-1

I. Під час реалізації Команда В, заволодівши м'ячем, робить фамбл, який підбирає Команда А у заліковій зоні Команди В. **РІШЕННЯ:** Команда В може допустити фамбл після перехоплення, ловлі чи підбору фамбла або підбору пасу назад. Тачдаун. Команді А нараховуються 2 очки (Правило 8-3-2-d-1). [Див. також 8-3-1]

II. Після заблокованої 1-очкової реалізації Команди А гравець В19 першим торкається м'яча попереду від нейтральної зони у спробі підібрати м'яч у заліковій зоні. Гравець А66 підбирає м'яч у заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Команді А нараховуються 2 очки. [Див. також 8-3-1]

Можливість заробити додаткові очки

СТАТТЯ 2.

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

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

Виятки:

1. Якщо команда, яка набрала очки, лідирує на 1 або 2 очки, вона має право відмовитися від спроби реалізації.
 2. Спроба реалізації не розігрується, якщо у грі йде безперервний відлік ігрового часу та час четвертої чверті закінчується до снепу.
- b. Реалізація, що розігрується спробою зіз сутички, починається, коли м'яч оголошують готовим до гри.
- c. Снеп повинен бути зроблений з точки посередині між хеш-маркерами на 3-ярдовій лінії суперника або, якщо команда робить відповідний запит не пізніше запуску 25-секундного годинника або будь-якого сигналу, що вказує на готовність м'яча до гри, снеп може бути зроблений з будь-якої точки між хеш-маркерами або на них, з 3-ярдової лінії або позаду неї. М'яч може бути переміщений на іншу точку після фолу Команди В або командного тайм-ауту будь-якої команди, якщо тайм-ауту не передував фол Команди А або фолу, що взаємно скорочуються (Правила 8-3-3-а і 8-3-3-с-1).
- d. Спроба реалізації закінчується, коли:
1. Будь-яка команда заробила очки.
 2. М'яч оголошується мертвим згідно з правилами. **(З.Р. 8-3-2:IV та VI)**

3. Результатом ухваленого штрафу стає набір очок.
4. Прийнято штраф Команді А як втрати спроби (Правило 8-3-3-с-2).
5. До зміни командного володіння гравець Команди А робить фамбл, і м'яч ловить або підбирає інший гравець цієї команди. У такій ситуації Команді А очки не нараховуються. (**З.Р. 8-3-2: VIII**)

Затверджене рішення 8-3-2

I. Під час реалізації Команда А робить фамбл. Гравець В2 надає вільному м'ячу новий імпульс, в результаті якого м'яч опиняється в заліковій зоні Команди В, де його накриває гравець Команди В. **РІШЕННЯ:** Сейфті, Команді А присуджується 1 очко (Правила 8-3-1 та 8-5-1). [Див. також 8-3-1]

II. Під час реалізації Команда А робить фамбл. Гравець В2 б'є ногою по вільному м'ячу, який в результаті виявляється в заліковій зоні Команди В, де його накриває гравець Команди В. **РІШЕННЯ:** Сейфті, Команді А присуджується 1 очко, або Команда А може прийняти штраф за нелегальний удар по м'ячу (Правила 8-3-1 та 8-3-3-b-1) ногою і повторити спробу. [Див. також 8-3-1, 8-3-3-b-1]

III. Під час 1-очкової реалізації гравець В2 блокує удар по м'ячу гравця А1. Гравець А2 підбирає м'яч, який не перетнув нейтральну зону, і заносить його до залікової зони Команди В. **РІШЕННЯ:** Команді А присуджуються 2 очки (Правило 8-3-1). [Див. також 8-3-1]

IV. Під час 1-очкової реалізації удар по м'ячу Команди А заблоковано. Гравець А2 підбирає м'яч у межах поля попереду від нейтральної зони. **РІШЕННЯ:** М'яч стає мертвим у момент підбору гравцем А2. Реалізація завершена. [Див. також 8-3-2-d-2]

V. Під час 1-очкової реалізації удар по м'ячу Команди А заблоковано. Ніхто з гравців не торкнувся м'яча попереду від нейтральної зони, після чого (а) гравець В3 підбирає м'яч на своїй 1-ярдовій лінії; (б) м'яч торкається землі в заліковій зоні Команди В. **РІШЕННЯ:** (а) В3 може просувати м'яч. (б) М'яч оголошується мертвим, реалізація завершена (Правило 8-3-1).

VI. Під час 1-очкової реалізації удар по м'ячу Команди А заблоковано. Гравець В3 підбирає м'яч і заносить його в залікову зону Команди А. Під час винесення м'яча гравцем В3 гравець В4 робить підсічку. **РІШЕННЯ:** Очки не присуджуються, штраф виконується на наступному вільному ударі (Правила 10-2-7-а та 10-2-7-б). [Див. також 8-3-1, 8-3-2-d-2]

VII. Під час реалізації гравець В1 у своїй заліковій зоні перехоплює легальний пас вперед Команди А, після чого він заносить м'яч у залікову зону Команди А, та (а) жодна з команд не здійснює фолів під час повернення; (б) В3 робить підсічку під час повернення; (с) А2 здійснює фол під час повернення. **РІШЕННЯ:** (а) Команді В присуджуються 2 очки. (б) Очки не присуджуються, реалізація завершується, штраф переноситься на вільний удар (Правило 10-2-7-а). (с) Команді В присуджуються два очки, штраф виконується на наступному вільному ударі (Правила 8-3-1, 10-2-7-а та 10-2-7-б). [Див. також 10-2-7-б]

VIII. Під час реалізації гравець А1 у спробі отримати снєп здійснює дотик до м'яча, який потім підбирає гравець А2 і заносить його до залікової зони команди В. **РІШЕННЯ:** Команді А присуджуються 2 очки (Правило 2-11-2). [Див. також 8-3-2-d-5]

IX. Під час 1-очкової реалізації удар по м'ячу Команди А заблоковано. Гравець В75 підбирає м'яч на 2-ярдовій лінії. Оволодівши м'ячем, він робить фамбл, в результаті якого м'яч котиться в залікову зону Команди В, де його накриває В61, будучи на землі. **РІШЕННЯ:** Сейфті. Команді А надається 1 очко (Правило 8-1-1).

Фоли під час реалізації до зміни командного володіння

СТАТТЯ 3.

- а. *Фоли, що взаємно скорочуються:* Якщо обидві команди роблять фол під час спроби і Команда В робить фол до зміни командного володіння, штрафи скорочуються, а спроба повторюється, навіть якщо відбуваються додаткові фоли після зміни володіння. Будь-який повтор спроби після штрафу за взаємні фоли має здійснюватися з попередньої точки (**З.Р. 8-3-3:II**).

- b. *Фоли Команди В на реалізації:*
1. У разі успішної реалізації Команда А має право вибрати з двох варіантів: відхилити нарахування очок та переграти спробу після застосування штрафу або відхилити штраф(и) та прийняти очки. Команда А може прийняти нарахування очок та перенести виконання штрафних санкцій за персональні фоли та фоли за неспортивну поведінку на наступний початковий удар або, у додатковому періоді, вибрати застосування штрафу з точки початку наступного розіграшу. **(З.Р. 3-2-3:VI) (З.Р. 8-3-2:II) (З.Р. 8-3-3:I) (З.Р. 10-2-5: IX-XI)**
 2. Повторення спроби після штрафу, застосованого проти Команди В, може бути розпочато з будь-якої точки, розташованої на хеш-маркері або між ними, а також на або за ярдовою лінією, на яку м'яч поміщається після застосування цього штрафу **(З.Р. 8 -3-3: III)**.
- c. *Фоли Команди А під час реалізації:*
1. Після фолу, здійсненого Командою А під час успішно завершеної реалізації, м'яч має бути введений у гру з точки, передбаченої штрафом **(З.Р. 8-3-3:I)**.
 2. Якщо Команда А отримує фол, штраф за який передбачає втрату спроби, реалізація вважається завершеною, очки не нараховуються, ярдовий штраф на наступний початковий удар не накладається.
 3. Якщо до зміни командного володіння Команда А робить фол, який взаємно не скорочується, і під час цієї спроби не відбувалося ще однієї зміни командного володіння або набору очок, штраф скасовується згідно з правилами.
- d. *Виконання штрафів на мертвому м'ячі:*
1. Штрафи за фоли, здійснені після оголошення м'яча готовим до гри та до снепу, виконуються до наступного снепу.
 2. Штрафи за фоли на живому м'ячі, які розглядаються як фоли на мертвому м'ячі, що здійснюються під час реалізації, переносяться на наступний початковий удар або, у додаткових періодах, призначаються з точки початку наступного розіграшу. Якщо реалізація переграється, штрафи переносяться на повторну спробу реалізації (Правило 10-1-б). **(З.Р. 3-2-3:VII)**
- e. *Грубість або вбігання в кікера або холдера:* Грубість або вбігання в кікера або холдера вважаються фолом на живому м'ячі.
- f. *Перешкода ловлі м'яча, пробитого ударом:* штраф за перешкоду ловлі м'яча, пробитого ударом відхиляється згідно з правилами. Будь-які набрані очки Команди А скасовуються.

Затверджене рішення 8-3-3

I. Під час 1-очкової реалізації, коли м'яч, пробитий легальним ударом Команди А, перебуває у польоті після перетину нейтральної зони, будучи недоторканим, відбувається фол. **РІШЕННЯ:** Якщо фол здійснено гравцем Команди А, реалізація була неуспішною, а Команда В не заробила володіння м'ячем, реалізація завершується. Якщо фол здійснено Командою А та реалізація була успішною, штраф призначається з попередньої точки. Якщо фол здійснено Командою В і реалізація була успішною, Команді А присуджується 1 очко, якщо вона не приймає штраф для подальшої спроби 2-очкової реалізації. На реалізації не застосовуються правила застосування штрафів після удару із сутички. Штрафи за персональні фоли Команди В під час реалізації можуть бути виконані з точки наступного початкового удару або, у додаткових

періодах, з початку наступного розіграшу. Якщо реалізація була неуспішною, Команда А може прийняти штраф і повторити спробу. [Див. також 8-3-3-b-1, 8-3-3-c-1]

II. Під час реалізації обидві команди роблять фоли, при цьому Команда В не заробляє володіння м'ячем.

РІШЕННЯ: Повторити спробу з попередньої точки. [Див. також 8-3-3-a]

III. Команда А, вишикувавшись для реалізації по центру поля на В-3, робить фальстарт, і в результаті застосування штрафу відсувається на позначку В-8. Удар по м'ячу заблокований, проте під час снепу В77 був у нейтральній зоні. Застосований штраф переміщає точку повтору спроби на позначку В-4. Команда А запитує, щоб м'яч був встановлений на правому хеш-маркері. **РІШЕННЯ:** Судді задовольняють запит, м'яч встановлюється на правому хеш-маркері позначки В-4. [Див. також 8-3-3-b-2]

IV. Під час реалізації обидві команди виконують фоли, перш ніж гравець Команди В перехоплює пас вперед. Під час повернення (а) В23 здійснює підсічку; або (б) А18 зупиняє гравця із м'ячем захопленням за маску.

РІШЕННЯ: В обох випадках (а) та (б) фоли скорочуються, а спроба повторюється.

V. Під час реалізації в момент снепу В79 знаходиться у нейтральній зоні. В20 перехоплює пас вперед і А55 зупиняє його захопленням за маску. **РІШЕННЯ:** Фоли взаємно скорочуються, а спроба повторюється.

Фоли під час реалізації після зміни командного володіння

СТАТТЯ 4.

Фоли після зміни командного володіння передбачають особливе застосування штрафних санкцій (Правило 10-2-7). **(З.Р. 8-3-4:І та ІІ)**

Затверджене рішення 8-3-4

I. В15 перехоплює легальний пас вперед Команди А і біжить у середині поля, де А19 зупиняє його захопленням маску. **РІШЕННЯ:** Штраф здійснюється з точки наступного розіграшу (Правило 10-2-7-a). [Див. також 8-3-4]

II. В1 перехоплює легальний пас вперед Команди А і біжить у середині поля. Під час повернення В2 робить підсічку у своїй заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Штраф переноситься на вільний удар (Правило 10-2-7-a). [Див. також 8-3-4]

III. Під час 2-х очкової реалізації Команда А робить нелегальний шифт. Гравець В21 підбирає м'яч після фамбла. Під час повернення В45 робить підсічку, а А80 б'є суперника кулаком. **РІШЕННЯ:** Набрані очки анулюються, штрафи взаємно скорочуються, спроба не повторюється. Реалізація завершується. А80 дискваліфікується.

IV. Під час 2-х очкової реалізації Команда А робить нелегальний шифт. Гравець В21 підбирає м'яч після фамбла. Під час повернення А80 б'є суперника кулаком. В21 заносить м'яч у залікову зону суперника. **РІШЕННЯ:** Команді В присуджуються 2 очки, штраф за грубе порушення гравця А80 застосовується з точки наступного початкового удару або, в додатковому періоді, з точки початку наступного розіграшу. Гравець А80 дискваліфікується.

Фоли після реалізації

СТАТТЯ 5.

Штрафи за фоли, здійснені після реалізації, переносяться на наступний початковий удар або, у додаткових періодах, призначаються з початку наступного розіграшу. Однак якщо призначається повтор реалізації, штрафи застосовуються до повтору реалізації (Правило 10-1-6). **(З.Р. 10-2-5: XIII-XV) (З.Р. 3-2-3: VII)**

Наступний розіграш

СТАТТЯ 6.

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

РОЗДІЛ 4. Філд-гол

Принцип нарахування очок

СТАТТЯ 1.

- а. Очки за філд-гол повинні бути нараховані команді пробивання, якщо м'яч, пробитий ударом із сутички, який може бути ударом із землі або ударом з відскоку, пролітає над поперечиною між вертикальними стійками воріт команди, що приймає, до того, як він торкнеться землі або гравця команди пробивання. .
- б. Якщо м'яч, пробитий під час легальної спроби пробиття філд-голу, пролітає над поперечиною між вертикальними стійками воріт і стає мертвим попереду від кінцевої лінії або вилітає назад і не повертається за межі перекладини знову, стаючи мертвим у будь-якій точці, філд-гол вважається успішним. Поперечина та вертикальні стійки у визначенні максимального просування м'яча вперед вважаються лінією, а не площиною.

Наступний розіграш

СТАТТЯ 2.

- а. *Успішний філд-гол.* Після набору очок в результаті філд-голу м'яч повинен вводиться у гру початковим ударом або, у додаткових періодах, повинен бути введений з точки початку наступного розіграшу. Початковий удар має виконувати команда, яка успішно виконала філд-гол.
- б. *Невдала спроба філд-голу.*
1. Коли м'яч оголошується мертвим і жоден гравець Команди В його не торкався після перетину ним нейтральної зони, м'яч належить Команді В. У всіх випадках, крім додаткових періодів, Команда В може снепом ввести м'яч у гру з попередньої точки, 20-ярдової лінії або з точки, де м'яч оголошений мертвим (залежно від того, яка з точок найбільш вигідна для команди В).
 - (а) Снеп з 20-ярдової лінії повинен бути зроблений з точки посередині між хеш-маркерами, якщо тільки Команда В не вибере інше положення м'яча на або між хеш-маркерами, до того, як м'яч оголошений готовим до гри.
 - (б) Після оголошення м'яча готовим до гри м'яч може бути переміщений тільки після командного тайм-ауту, якщо тільки цьому не передував фол Команди А або фоли, що взаємно скорочуються.
 2. Якщо м'яч не перетнув нейтральну зону, або якщо гравець Команди В торкнувся м'яча попереду від нейтральної зони, набирають чинності правила, що стосуються ударів із сутички. **(З.Р. 6-3-4:II) (З.Р. 8-4-2:I-VI) (З.Р. 10-2-3:V)**

Затверджене рішення 8-4-2

I. 4-а та 8 на 40-ярдовій лінії Команди В. М'яч, пробитий Командою А у спробі забити філд-гол, котиться недоторканим по полю до 7-ярдової лінії Команди В. **РІШЕННЯ:** Команда В отримує володіння на своїй 40-ярдовій лінії. [Див. також 8-4-2-b-2]

II. 4-а та 8 на 40-ярдовій лінії Команди В. М'яч, пробитий Командою А у спробі забити філд-гол, зачіпає гравця В1 на 10-ярдовій лінії і виходить за межі поля на 5-ярдовій лінії. **РІШЕННЯ:** Команда В отримує володіння на своїй 5-ярдовій лінії. [Див. Також 8-4-2-b-2]

III. 4-а та 8 на 40-ярдовій лінії Команди В. М'яч, пробитий філд-голом Командою А, ударяється об землю на 3-х ярдовій лінії і відскакує в залікову зону, де гравець Команди В ловить його в повітрі і потім опускається на землю. **РІШЕННЯ:** Тачбек (Правило 8-6-1-б). Команда В отримує володіння на своїй 20-ярдовій лінії. [Див. також 8-4-2-б-2]

IV. 4-а та 8 на 18-ти ярдовій лінії Команди В. Після невдалої спроби філд-голу Команди А м'яч залишає межі поля в заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Команда В отримує володіння на своїй 20-ярдовій лінії. [Див. також 8-4-2-б-2]

V. М'яч, пробитий Командою А у спробі забити філд-гол, перетинає нейтральну зону і відскакує від землі, перетинаючи нейтральну зону у зворотному напрямку, де його підбирає гравець В1 і заносить до залікової зони суперника. **РІШЕННЯ:** Тачдаун (Правило 6-3-5). [Див. також 6-3-5, 8-4-2-б-2]

VI. 4-а та 6 на 18-ярдовій лінії Команди В. М'яч, пробитий Командою А у спробі забити філд-гол, перетинає нейтральну зону і відскакує від землі, перетинаючи нейтральну зону у зворотному напрямку до В-28, де виходить за межі поля або його підбирає та зупиняє гравець будь-якої з команд. М'яч після удару залишається недоторканий попереду від нейтральної зони. **РІШЕННЯ:** Команда В отримує м'яч, 1-а та 10 на В-28 (Правила 6-3-6, 6-3-7 та 8-4-2-б). [Див. також 8-4-2-б-2]

VII. Команда А пробиває філд-гол із позначки В-15. Удар заблокований, перетинає нейтральну зону та приземляється на позначці В-12. Недоторканий попереду від нейтральної зони м'яч відскакує назад, перетинає нейтральну зону у зворотному напрямку та виходить за межі поля на позначці (а) В-17; (б) В-25. **РІШЕННЯ:** (а) М'яч у Команди В, 1-а та 10 з В-20; (б) М'яч у Команди В, 1-а та 10 з В-25. (Правила 6-3-7 та 8-4-2-б)

VIII. 4-а та гол з В-10. Філд-гол заблокований і м'яч ударяється об землю на позначці В-7. Потім м'яч докочується до позначки В-13, де гравець В44 торкається м'яча. А44 накриває м'яч на позначці В-11. **РІШЕННЯ:** 1-а та 10 для Команди А з В-11. Команда В торкнулася м'яча, пробитого ударом із сутички, який перетнув нейтральну зону. (Правило 6-3-3)

РОЗДІЛ 5. Сейфті

Принцип нарахування очок

СТАТТЯ 1.

Сейфті зараховується, коли:

а. М'яч стає мертвим поза поля позаду гольової лінії (крім незавершеного пасу вперед) чи коли м'яч стає мертвим у володінні гравця з його гольової лінії, над чи позаду нею; або стає мертвим відповідно до правил, і команда, що захищає цю гольову лінію, відповідальна за те, що м'яч опинився в цій точці. (З.Р. 6-3-1:IV) (З.Р. 7-2-4:I) (З.Р. 8-5-1:I-II, IV та VI-X) (З.Р. 8-7-2:II) (З.Р. 9-4-1:VIII)

У спірних ситуаціях ситуація вважається тачбеком, а не сейфті.

Вияток: Наступні ситуації не є сейфті, якщо гравець, який знаходиться між своєю гольовою та 5-ярдовою лініями:

- (а) перехоплює пас або фамбл; підбирає фамбл, скоєний суперником, чи пас назад; ловить чи підбирає м'яч, пробитий суперником ударом ногою; і
- (б) Його тіло за інерцією потрапляє до своєї залікової зони; і
- (с) М'яч залишається позаду гольової лінії та оголошується мертвим у володінні команди цього гравця. До цієї ситуації також відноситься фамбл, що вийшов із залікової зони в ігрове поле, а потім за його межі (Правило 7-2-4-б-1).

Якщо умови (а)-(с), перелічені вище, були задоволені, м'яч належить команді даного гравця у точці, де він заволодів м'ячем.

б. Прийнятий штраф за фол залишає м'яч на або ззаду від гольової лінії команди, яка здійснила фол (**Вияток:** Правила 10-2-7-с та 10-2-7-а). (З.Р. 8-5-1:III) (З.Р. 10-2-2:VI)

Затверджене рішення 8-5-1

I. A10, прийнявши снєп у своїй заліковій зоні, зупинений, при цьому м'яч знаходиться на гольовій лінії, а його передня точка опиняється в ігровому полі. **РІШЕННЯ:** Сейфті. Частина м'яча знаходиться на гольовій лінії гравця з м'ячем. [Див. також 2-9-2, 4-2-4-а, 5-1-3-а-1, 8-5-1-а]

II. Удар із сутички не перетинає нейтральну зону, або перетинає, і першим м'яча торкається гравець Команди В, або м'яч залишається недоторканим, після чого відскакує назад у залікову зону Команди А, де він оголошується мертвим у володінні Команди А. **РІШЕННЯ:** Сейфті (Правило 8- 7-2-а). [Див. також 8-5-1-а, 8-7-2-а]

III. В1 перехоплює легальний пас вперед (не на реалізації) глибоко у своїй заліковій зоні і починає просування з м'ячем, але зупинений, не виходячи зі своєї залікової зони. Під час його просування В2 робить підсічку проти А1 в заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Сейфті, оскільки застосування штрафу залишає м'яч у володінні Команди В у її заліковій зоні. [Див. також 8-5-1-б]

IV. В1 перехоплює пас, підбирає фамбл або ловить м'яч, пробитий ударом із сутички або вільним ударом, у точці між позначкою В-5 та своєю заліковою зоною, після чого інерція відносить його з м'ячем до залікової зони. М'яч знаходиться в заліковій зоні Команди В у її володінні в момент, коли він оголошується мертвим. **РІШЕННЯ:** Команда В отримує володіння в точці, де м'яч був перехоплений після пасу вперед або фамбла або спійманий після удару по м'ячу ногою. Таке ж рішення застосовується і у випадках, коли м'яч був підібраний після пасу назад, фамбла або удару за аналогічних обставин. [Див. також 8-5-1-а]

V. В1 перехоплює пас, підбирає фамбл або ловить м'яч, пробитий ударом із сутички або вільним ударом, у точці між позначкою В-5 та своєю заліковою зоною, після чого інерція відносить його з м'ячем до залікової зони. До того, як м'яч оголошений мертвим, В2 робить підсічку у своїй заліковій зоні. В1 не виходить із м'ячем із залікової зони, після чого м'яч оголошується мертвим. **РІШЕННЯ:** Сейфті внаслідок застосування штрафу. Базовою точкою є точка закінчення виносу, де В1 отримав володіння між В-5 і заліковою зоною, і фол здійснений позаду базової точки.

VI. Після фамбла або пасу назад Команди А м'яч ударяється об землю. Гравець Команди В здійснює дотик до м'яча у спробі заволодіти м'ячем, і м'яч перетинає гольову лінію Команди А, де гравці Команди А накривають його або м'яч виходить за межі поля. **РІШЕННЯ:** Сейфті. Фамбл або пас назад надали м'ячу імпульс (Правило 8-7-2-а). [Див. також 8-5-1-а, 8-7-2-а]

VII. А36 має намір пробити пант зі своєї залікової зони, але торкаючись м'яча не ловить його. Після підбору м'яча А36 зачіпає пілон на перетині гольової та бокової ліній. **РІШЕННЯ:** Сейфті, якщо м'яч повністю не знаходився попереду за межами гольової лінії в момент контакту гравця з пілоном або боковою лінією. М'яч стає мертвим у його передній точці в момент торкання гравця А36 пілона або бокової лінії (Правила 2-31-3 і 4-2-4-d). [Див. також 2-31-3-с, 4-2-4-d, 8-5-1-а]

VIII. В40 перехоплює пас на 4-ярдівій лінії Команди В. Інерція відносить його в залікову зону, і на 1-ярдівій позначці він робить фамбл, після чого (а) В40 (гравець, який зробив фамбл) накриває м'яч у заліковій зоні або (б) В45, партнер по команді, накриває м'яч у заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Сейфті в обох випадках (а) та (б). [Див. також 8-5-1-а, 8-7-2-а]

IX. В47 перехоплює пас на В-3. Інерція відносить їх у залікову зону, де він робить фамбл. М'яч викочується у ігрове поле. А33 підбирає м'яч на В-2 і допускає фамбл у результаті контакту із суперником. М'яч закочується назад до залікової зони, де виходить за межі поля. **РІШЕННЯ:** Тачбек. Команда отримує володіння, 1-а і 10 на позначці В-20. Правило інерції застосовується лише у випадках, коли м'яч залишається у заліковій зоні і там оголошується мертвим. (Правило 8-6-1) [Див. також 8-5-1-а]

X. 3-я та 5 на В-20. Дібек В44 перехоплює пас у своїй заліковій зоні, де робить фамбл. М'яч викочується вперед у ігрове поле і, внаслідок боротьби за м'яч, знову повертається до залікової зони, де (а) В44 накриває м'яч; (б) м'яч виходить за межі поля. **РІШЕННЯ:** Сейфті в обох випадках (а) і (б), 2 очки присуджуються Команді А. Імпульс, що повертає м'яч у залікову зону, відноситься до фамбла гравця В44. Боротьба за м'яч не повідомляє м'яча нового імпульсу. Правило інерції не застосовується, оскільки м'яч не залишається у заліковій зоні. (Правило 8-7-2) [Див. також 8-5-1-а]

XI. 4-а та гол на В-8. Гравець з м'ячем А44 стикається з гравцем команди В на В-5 і робить фамбл, після чого В54 відбиває вільний м'яч, який був на землі, у бік своєї залікової зони. А88 бачить вільний м'яч і підбирає його в заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Сейфті, 2 очки Команді А. Відбиття м'яча легально, оскільки гравець В54 здійснює відбивання назад (Правило 9-4-1-с), але В54 надає м'ячу новий імпульс, а значить стає відповідальним за те, що м'яч опинився в заліковій зоні Команди В (Правило 8-7-2-б-1). Коли А88 підбирає

м'яч, м'яч стає мертвим відповідно до правила про фамбл на 4-й спробі (Правило 7-2-2-а Виняток 2). Результатом розіграшу стає сейфті, тому що м'яч стає мертвим у заліковій зоні, і за це відповідальний гравець В54 (Правило 8-5-1-а). Здається, що Правила про сейфті і про фамбл на 4-й спробі перебувають у конфлікті в цій ситуації, але дух і намір правила про сейфті дуже конкретно в цій ігровій ситуації і буде сильнішим, ніж правило про фамбл на 4-й спробі, яке описує загальні процедури при підборі м'яча командою А на 4-й спробі.

Удар по м'ячу ногою після сейфті

СТАТТЯ 2.

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

РОЗДІЛ 6. Тачбек

Принцип оголошення

СТАТТЯ 1.

Тачбек оголошується, коли:

- а. М'яч стає мертвим за межами поля позаду гольової лінії (за винятком незавершеного пасу вперед) або коли м'яч стає мертвим у володінні гравця на його гольовій лінії, над чи позаду неї, і команда, що атакує цю гольову лінію, відповідальна за те, що м'яч опинився у цій точці (Правило 7-2-4-с). (**З.Р. 7-2-4:І**) (**З.Р. 8-6-1: І-ІІ**).
- б. М'яч, пробитий ударом, стає мертвим відповідно до правил позаду від гольової лінії команди, що захищається, і атакуюча команда відповідальна за те, що м'яч опинився в цій точці (**Виняток:** Правило 8-4-2-б). (**З.Р. 6-3-4:ІІ**)

Затверджене рішення 8-6-1

І. В результаті фамбла Команди А м'яч ударяється об пілон на перетині гольової та бокової ліній Команди В.
РІШЕННЯ: Тачбек. Команда В отримує володіння на 20-ярдовій позначці (Правила 7-2-4-с та 4-2-3-б). [Див. також 2-31-3-с, 7-2-4-с, 8-6-1-а]

ІІ. В1 перехоплює легальний пас вперед Команди А у своїй заліковій зоні, після чого А1, перебуваючи у заліковій зоні, вихоплює м'яч у нього з рук. **РІШЕННЯ:** Тачдаун. М'яч не стає автоматично мертвим у момент перехоплення, але стає мертвим, коли А1 отримує володіння. Однак, якщо, на думку суддів, гравець В1 мав після перехоплення достатній час, протягом якого не робив спроб до просування м'яча вперед, може бути виправдане оголошення тачбека. [Див. також 8-6-1-а]

ІІІ. 3-я та 5 на В-20. Дібек В44 перехоплює пас у своїй заліковій зоні, де робить фамбл, в результаті якого м'яч викочується вперед у ігрове поле. У боротьбі за м'яч А33 вдаряє його ногою, і той повертається в залікову зону і виходить за межі поля. **РІШЕННЯ:** Володіння Команди В, 1-а та 10 на В-30. Результатом розіграшу є тачбек, і таким чином за базову точку застосування штрафу в 10 ярдів за нелегальний удар по м'ячу ногою застосовується з позначка В-20. Тачбек присуджується, оскільки удар ногою гравця А33 надає м'ячу новий імпульс. (Правила 2-16-1-а, 8-7-1, 10-2-2-d-2-а) [Див. також 8-6-1-а]

Снеп після тачбека

СТАТТЯ 2.

Після оголошення тачбека м'яч належить команді захисту на її 20-ярдовій лінії. М'яч повинен бути введений в гру снопом з одного з хеш-маркерів або з точки, розташованої між ними (**Виняток:** Правила додаткових періодів). Снеп повинен бути зроблений з точки посередині між хеш-маркерами, крім випадків, коли команда, що вводить м'яч у гру, вибирає іншу точку на або всередині хеш-маркерів, до того, як м'яч оголошений готовим до гри, або годинник розіграшу не став відраховувати 25 секунд. Після оголошення м'яча

готовим до гри він може бути переміщений тільки після командного тайм-ауту, якщо тільки цьому не передував фол Команди А або фоли, що взаємно скорочуються.

РОЗДІЛ 7. Відповідальність та імпульс

Відповідальність

СТАТТЯ 1.

Командою, відповідальною за вихід м'яча за межі поля позаду гольової лінії або зміну його статусу на «мертвий м'яч» у володінні гравця на, над або за гольовою лінією, є команда, гравець якої несе м'яч або надає йому такий імпульс, який змушує м'яч опинитися на або над гольовою лінією або перетнути її; або команда, відповідальна за те, що вільний м'яч опинився на, над чи позаду гольової лінії.

Початковий імпульс

СТАТТЯ 2.

а. Імпульс, наданий гравцем м'ячу, який він вибиває ударом ноги, передає пасом або снопом або втрачає у фамблі, повинен вважатися відповідальним за рух м'яча в будь-якому напрямку, навіть якщо його курс відхилився і змінився на зворотний після удару об землю, торкаючись судді чи гравця будь-якої команди. (З.Р. 6-3-4:III) (З.Р. 8-5-1:II, VI та VIII) (З.Р. 8-7-2:I-IV)

б. Початковий імпульс вважається витраченим, і відповідальність за рух м'яча покладається на гравця:

1. Якщо гравець б'є ногою м'яч, який не перебуває у володінні гравця, або відбиває (рукою чи головою) вільний м'яч після того, як він ударився об землю.
2. Якщо м'яч припиняє рух, і гравець надає йому нового імпульсу внаслідок будь-якого контакту з ним, крім вимушеного (Правило 2-11-4-с).

с. Вільний м'яч не змінює свого статусу, коли йому надають новий імпульс.

Затверджене рішення 8-7-2

I. Гравець з м'ячем А1 рухається до залікової зони Команди В і робить фамбл через те, що гравець В1 вибиває м'яч з його руки або захоплює ззаду. У будь-якому випадку А1 втрачає контроль над м'ячем поблизу гольової лінії, і м'яч залітає у заліковій зоні Команди В, де гравець Команди В накриває його. **РІШЕННЯ:** Тачбек. Імпульс відноситься до фамбла, допущеного Командою А (Правило 8-6-1-а). [Див. також 7-2-4-с, 8-7-2-а]

II. М'яч, пробитий ногою гравцем Команди А, відскакує від землі, після чого гравець Команди В відбиває його рукою у свою залікову зону, де м'яч виходить за межі поля або його накриває гравець Команди В. **РІШЕННЯ:** Гравець Команди В, відбивши м'яч, надав йому новий імпульс. Сейфті, команді А присуджуються 2 очки. Відбивання рукою пробитого ногою м'яча розглядається як припинення початкового імпульсу та надання м'ячу нового імпульсу. Однак, якщо був легкий дотик до м'яча, відскок або випадки, коли м'яч потрапляє у гравця, тоді ми повинні вважати що початковий імпульс не закінчився (Правило 8-5-1-а). [Див. також 8-5-1-а, 8-7-2-а]

III. Команда А пробиває пант. Гравець Команди В торкається м'яча (не надає йому нового імпульсу), який потім перетинає гольову лінію Команди В, після чого виходить за межі поля в заліковій зоні або накривається гравцями Команди В. **РІШЕННЯ:** Тачбек. Те ж саме рішення застосовується у випадку, коли м'яч у польоті після удару потрапляє в гравця або гравець лише злегка зачіпає м'яч у спробі його зловити. Команда може підібрати і просувати м'яч вперед; але якщо вона відмовляється від просування, або м'яч вийшов за межі поля у заліковій зоні, оголошується тачбек (Правило 8-6-1-а). [Див. також 8-7-2-а]

IV. Команда А пробиває вільний удар зі своєї 35-ярдової лінії. М'яч котиться полем в районі В-3, де гравець В10 б'є його, внаслідок чого м'яч потрапляє в залікову зону і виходить за межі поля через кінцеву лінію.

РІШЕННЯ: Сейфті, оскільки В10 надає м'ячу новий імпульс. Фол Команди В за нелегальний удар ногою по м'ячу. Якщо Команда А приймає штраф (10 ярдів), спроба вільного удару повторюється з А-45 (Правила 9-4-4 та 10-2-2-d-4). [Див. також 8-7-2-а, 9-4-4]

ПРАВИЛО 9

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

РОЗДІЛ 1. Персональні Фоли

Усі фолі цього розділу (якщо не зазначено інше) та будь-які інші акти невиправданої грубості є персональними фолами. Грубі персональні фолі, які вимагають перегляду з боку дисциплінарного комітету, вказані у Правилі 9-6. Якщо не зазначено інше, то штрафи за всі персональні фолі передбачають таке:

ШТРАФ - Персональний фол. 15 ярдів. Для фолів на мертвому м'ячі – 15 ярдів з точки закінчення розіграшу. Автоматична перша спроба за фолі, здійснені Командою В, якщо це не суперечить іншим правилам. Штрафи за персональні фолі Команди А, скоєні на живому м'ячі позаду нейтральною зоною, застосовуються з попередньої точки. Сейфті, якщо фол на живому м'ячі відбувається позаду гольової лінії Команди А. [S7, S24, S25, S26, S28, S34, S38, S39, S40, S41, S45 або S46: PF-*]. Грубі порушники мають бути дискваліфіковані [S47: DSQ].

За фолі, здійснені Командою А під час розіграшів вільним ударом або ударом із сутички: штраф може застосовуватися як з попередньої точки, так і якщо м'яч перетнув нейтральну зону, з точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В (виключення: філд-голи) (Правила 6-1-8 та 6-3-13).

За фолі, здійснені Командою В під час розіграшу легальним пасом вперед (Правила 7-3-12 та 10-2-2-е): штраф застосовується з точки закінчення останнього виносу, якщо він закінчується попереду від нейтральної зони, і протягом спроби не відбувалося зміни командного володіння. Якщо пас став неприйнятним чи перехопленим чи протягом спроби відбулася зміна командного володіння, штраф застосовується із попередньої точки.

Грубі персональні фолі

СТАТТЯ 1.

Усі грубі персональні фолі (Правило 2-10-3), скоєні до початку матчу, під час матчу або між чвертями та додатковими періодами, караються дискваліфікацією. Грубі персональні фолі Команди В, які потребують дискваліфікації, передбачають першу спробу, якщо це не суперечить іншим правилам.

Фоли за удари та Підніжка

СТАТТЯ 2.

а. Жодна особа, на яку поширюється дія цих Правил, не має права бити суперника коліном; наносити удари супернику по шолому (включаючи маску), шиї, обличчю або будь-якій іншій частині тіла передпліччям, ліктем, кистями рук у замку, долонею, кулаком, п'ятою, тильною стороною або рубом долоні; а також наносити супернику колючі удари. (З.Р. 9-1-2:І)

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

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

Затверджене Рішення 9-1-2

I. Гравець у захисті виставляє свою ступню, що призводить до падіння суперника. (а) Суперником є приймаючий на пасовому маршруті. (б) Суперником є гравець із м'ячем. **РІШЕННЯ:** (а) та (б) Персональний фол, підніжка. Штраф – 15 ярдів, автоматична перша спроба. [Див. також 9-1-2-а]

II. Гравець з м'ячем А1 завдає удару витягнутим передпліччям гравцю В6, що захоплює його, безпосередньо перед захопленням. **РІШЕННЯ:** Персональний фол. Штраф - 15 ярдів. Якщо фол скоєно позаду нейтральною зоною, штраф застосовується з попередньої точки. Сейфті, якщо фол скоєно у заліковій зоні Команди А. Грубі порушники підлягають дискваліфікації.

III. Гравець А11 робить пас вперед гравцю А88, якого після ловлі захоплюють в ігровому полі. Під час розіграшу дієнд В88 отримує флажок за персональний фол проти А79. **РІШЕННЯ:** 15-ярдовий штраф застосовується з точки, де А88 був захоплений (Правила 7-3-12 та 9-1 Штраф). [Див. також 10-2-2-е-1, 7-3-12]

IV. 1-а та 10 на А-25. Захисник В21 виконує щільне прикриття, і відразу після снепа наносить удар по масці приймаючого А88. Внаслідок такої перешкоди А88 не може пробігти маршрут. Квотербека А12 захоплюють із втратою 7-ми ярдів. **РІШЕННЯ:** Персональний фол В21 за удар по масці гравця А88. 1 і 10 на А-40 у Команди А. Подібна дія не підпадає під тривалий контакт з обличчям, шоломом (включаючи маску) або шиєю, згідно Правила 9-1-8-а.

Таргетинг та акцентований контакт короною шолома

СТАТТЯ 3.

Жоден гравець не має права виконувати таргетинг або акцентований контакт короною шолома щодо суперника. Корона шолома - це верхня частина шолома, а саме **кругова область з радіусом 6 дюймів (15 см) і центром у верхівці шолома**. Для фолу необхідний хоча б один індикатор таргетингу (див. Правило 2-35). **(З.Р. 9-1-3:І)**

ШТРАФ - Грубий фол. 15 ярдів та автоматична дискваліфікація. 15-ярдовий штраф не застосовується, якщо після перегляду відеоповтору суддя скасував дискваліфікацію [S38, S24 та S47: PF-TGC/DSQ].

Затверджене рішення 9-1-3

I. Пасуючий А12, перебуваючи в конверті, шукає відкритого приймаючого. Перед кидком або відразу після кидка, йому збоку завдає удару в ребра, в стегно або в коліно гравець В79, який зробив нирок коронною шолома вперед. **РІШЕННЯ:** Персональний фол В79, таргетинг та акцентований контакт короною шолома. Штраф 15 ярдів, перша спроба. В79 автоматично дискваліфікується. [Див. також 9-1-3]

Таргетинг та акцентований контакт незахищеного гравця в область голови чи шиї

СТАТТЯ 4.

Жоден гравець не має права виконувати таргетинг або робити акцентований контакт шоломом, рукою, кулаком, ліктем чи плечем у область голови чи шиї незахищеного гравця (**Правило 2-27-14**). Для фолу необхідний хоча б один індикатор націлення (див. Правило 2-35). **(З.Р. 9-1-4:І-VI)**

Штраф - Грубий фол. 15 ярдів та автоматична дискваліфікація. 15-ярдовий штраф не застосовується, якщо після перегляду повтора відеосуддя скасував дискваліфікацію [S38, S24 та S47: PF-TGD/DSQ].

Затверджене Рішення 9-1-4

I. Приймаючий A83 вистрибує і ловить м'яч, відправлений пасом вперед. Поки він намагається набути рівноваги, гравець B45 робить ривок і входить з ним в контакт вище рівня плечей шоломом або плечем.

РІШЕННЯ: Персональний фол B45 за умисний контакт із незахищеним гравцем в область голови або шиї. Штраф 15 ярдів, перша спроба. B45 автоматично дискваліфікується. [Див. також 9-1-3]

II. Гравець з м'ячем A20, просуваючись по полю, опускає голову безпосередньо перед контактом і (а) ненавмисно врізається; або (б) навмисно атакує ді-енд B89, який намагається його захопити. **Голова B89 не нахилена, коли** гравці вдаряються шолом-в-шолом. **РІШЕННЯ:** (а) Нема фолу. Ні A20 ні B89 не є незахищеними гравцями, і обидва гравця не здійснювали таргетингу, тобто. дій, зазначених у Правил 9-1-3. (б) Фол гравцю A20 за таргетинг. Обираючи атакувати своєю головою суперника, A20 стає порушником Правила 9-1-3. [Див. також 9-1-4]

III. A44 бере участь у набіганні на початковому ударі його команди, що відкриває другу половину гри. Під час повернення він біжить в районі позначки B-45, гравець B66 атакує його зі сліпого боку, здійснюючи перший контакт передпліччям (а) у шию A44, (б) у плече A44. **РІШЕННЯ:** (а) Фол B66 за нелегальний блок зі сліпого боку, що включає таргетинг проти незахищеного гравця за акцентований контакт в область голови або шиї. 15 ярдів із точки закінчення виносу. B66 дискваліфікується. (б) Фол за нелегальний блок зі сліпого боку. Це не фол за таргетинг, тому що контакт, який здійснює B66, не направлений в область голови чи шиї. (Правило 2-27-14) [Див. також 9-1-4]

IV. A12, номінальний квотербек, займає позицію приймаючого позаду лінії сутички, а гравець A33 встає позаду снопера в формацію «шотган», щоб прийняти снеп. Пас від гравця A33 гравцю A12 перехоплено. Під час повернення перехопленого пасу гравець B55 атакує A33, завдаючи йому удару в шолом збоку.

РІШЕННЯ: Персональний фол B55 за трагетінг та акцентований контакт проти незахищеного гравця в область голови. З точки зору правила 2-27-14, A33 є незахищеним гравцем, оскільки в розіграші, що розглядається, виконує функцію квотербека. [Див. також 9-1-4]

V. Гравець A81 займає широку позицію по лівому краю формації, ширший за ді-енд B89. Під час виносного розіграшу у бік B89, той зміщується вліво, концентруючи увагу на гравці з м'ячем і втрачаючи з уваги гравця A81. A81, у свою чергу, зміщується всередину і наносить передпліччям націлений удар у шию B89.

РІШЕННЯ: Фол за блок зі сліпого боку з таргетингом. Згідно з Правил 9-1-4, штраф 15 ярдів, A81 дискваліфікується. B89 є незахищеним гравцем, оскільки зазнав блоку зі сліпого боку. (Правило 2-27-14) [Див. також 9-1-4]

VI. Гравець з м'ячем A33, просунувшись на кілька ярдів, захоплений двома гравцями захисту. **Просування гравця A33 зупинено і його відтягують назад**, але м'яч ще не оголошений мертвим. Лайнбекер B52 присідає і вистрибує вперед, контактуючи ліктем з шоломом гравця A33. **РІШЕННЯ:** Таргетинг гравцю B52. Штраф 15 ярдів, B52 дискваліфікується. A33 є незахищеним гравцем, оскільки він був захоплений гравцями суперника і його просування вперед було зупинено (Правило 2-27-14). [Див. також 9-1-4]

VII. Приймаючий A88 щойно спіймав м'яч, B55 робить ривок і входить плечем у верхню частину корпусу A88. Бек-джадж кидає флажок B55 за таргетинг проти незахищеного гравця в область голови або шиї, B55 дискваліфікується. Рефері повідомляє фол, і вирушає на перегляд ігрового моменту. **РІШЕННЯ:** У результаті перегляду відео-суддя визначає, що контакт із незахищеним гравцем не був направлений в область його голови або шиї, у зв'язку з чим дискваліфікація гравця скасовується. Рефері повідомляє, що гравець B55 не дискваліфікований, 15-ярдовий штраф скасовується.

VIII. Гравець B44 займає позицію для прийому панта. A88, набігаючи, входить боковою частиною шолома і плечем у верхню частину корпусу B44 за мить до його контакту з м'ячем. Сайд-джадж і філд-джадж кидають флажки, після чого повідомляють рефері про перешкоду ловлі м'яча, пробитого ударом, з боку гравця A88 і таргетинг проти незахищеного гравця в область голови або шиї. Рефері оголошує фол та дискваліфікацію A88; оголошується перегляд ігрового моменту. **РІШЕННЯ:** У результаті перегляду відео-суддя визначає, що контакт із незахищеним гравцем не був направлений в область його голови або шиї, що скасовує дискваліфікацію гравця. Рефері оголошує, що гравець A88 не дискваліфікований, 15-ярдовий штраф застосовується за перешкоду ловлі м'яча, пробитого ударом.

IX. Під час проведення гри, під час якої відсутня можливість для перегляду ігрових моментів або без відео-судді, було вирішено переглядати персональні фоли за акцентований контакт із незахищеним гравцем в область голови або шиї, здійснені в першій половині під час перерви. У першій чверті B55 здійснив контакт плечем та передпліччям у верхню частину корпусу гравця A88, який перебував у процесі прийому м'яча, за

що був дискваліфікований. **РІШЕННЯ:** Перегляд відеозапису в перерві виявив, що контакт, здійснений гравцем В55 проти А88, не був направлений в область його голови або шиї, у зв'язку з чим дискваліфікація скасовується. Рефері доводить до тренерів обох команд, що В55 може продовжити участь у грі в другій половині. Перед початковим ударом у другій половині рефері оголошує стадіону, що за підсумками перегляду запису ігрового моменту дискваліфікацію В55 було скасовано, і той може повернутися до гри у другій половині.

Х. Під час повернення панта, В44 прискорюється до гравця А66 зі сліпого боку та входить із ним у контакт плечем. Контакт припадає гравцю А66 нижче за плече. **РІШЕННЯ:** Фол за блок зі сліпого боку. А66 незахищений гравець, тому що В44 робить блок зі сліпого боку, однак це не є таргетингом, оскільки контакт припадає не в область голови або шиї.

Підсічка

СТАТТЯ 5.

Здійснення підсічок заборонено (Правило 2-5).

Виятки:

1. Гравці нападу, які в момент снєпу знаходяться на лінії сутички всередині зони вільного блокування (Правило 2-3-6), можуть легально здійснювати підсічку в такій зоні, дотримуючись таких обмежень:
 - (а) Гравець, що знаходиться в зоні вільного блокування, не може блокувати суперника зі спини таким чином, щоб точка початкового контакту була в коліно або область нижче коліна.
 - (б) Гравець, що знаходиться на лінії сутички всередині зони вільного блокування, не може легально здійснювати підсічку після того, як він покинув зону і повернувся назад.
 - (с) Гравець не повинен порушувати Правило 9-1-6 (Блок нижче пояса).

ПРИМІТКА: Зона вільного блокування перестає існувати, коли м'яч залишає її. (Правило 2-3-6).

2. Коли гравець повертається спиною до потенційного блокуючого, який почав виконувати блок, здійснивши рух у відповідному напрямку.
3. Коли гравець робить спробу дістатися гравця з м'ячем або легально зловити або підібрати м'яч, втрачений у фамблі, кинутий пасом назад, пробитий ударом або м'яч, кинутий пасом вперед, якого до цього торкнулися, такий гравець може штовхати суперника нижче пояса або сідниць (Правило 9-3-6, Виняток 3).
4. Коли легальний приймаючий, що знаходиться позаду нейтральної зони, штовхає суперника нижче пояса в область сідниць для того, щоб здійснити ловлю м'яча, викинутого пасом вперед (Правило 9-3-6, Виняток 5).
5. Підсічка щодо гравця з м'ячем, або хто показує фейк винос, дозволено.

Блок нижче пояса

СТАТТЯ 6.

а. Команда А до зміни командного володіння:

1. Лінійні, які спочатку повністю знаходяться всередині конверта, можуть легально блокувати нижче пояса всередині конверта **під час свого початкового блоку лінії**. Блок, який здійснено до 1 ярда попереду від нейтральної зони, вважається блоком всередині конверта. Після початкового блоку лінії, такі лінійні можуть блокувати нижче пояса всередині конверта

до моменту, поки м'яч не залишить конверт, тільки якщо початковий контакт спрямований спереду.

2. Беки, що розташовані нерухомо всередині конверта, можуть блокувати нижче пояса всередині конверта до моменту, поки м'яч не залишить конверт, тільки якщо початковий контакт спрямований спереду.

Під терміном "спереду" розуміється область циферблату між "10-ю і 2-ма годинами" спереду від області концентрації уваги гравця, що блокується.

3. Всім іншим гравцям заборонено блокувати нижче за пояс.

b. Команда В до зміни командного володіння:

1. Гравці, які нерухомо розташовані в межах 1 ярда від лінії розіграшу всередині конверта, можуть легально блокувати нижче пояса всередині конверта під час свого початкового блоку в лінії.
2. Всім іншим гравцям Команди В заборонено блокувати нижче пояса, крім гравця з м'ячем або гравця, який імітує володіння м'ячем.

c. Удари по м'ячу ногою:

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

d. Після зміни командного володіння:

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

e. Підсічка. Жоден гравець не повинен порушувати Правило 9-1-5 (Підсічка).

Затверджене рішення 9-1-6

I. 1-а та 10 на А-40. Бек А44 стоїть позаду правого текла, і його ліва нога розташована всередині відносно правої ноги текла. Під час снєпу А44 зміщується назад і блокує гравця В77 збоку, нижче пояса. У момент блоку В77 знаходиться всередині конверта і на 1 ярді у бекфілді команди нападу. Під час розіграшу гравець А33 виносить і набирає 12 ярдів. **РІШЕННЯ:** Блок гравця А44 є нелегальним блоком нижче пояса, оскільки він не спрямований попереду. Беки, що знаходяться в момент снєпа нерухомо всередині конверта, мають право блокувати нижче пояса всередині цього конверта до тих пір, поки м'яч його не залишить, і лише за умови, що сила початкового контакту спрямована вперед. Штраф 15 ярдів виконується з попередньої точки. 1-а та 25 для Команди А з точки А-25.

II. 1-а та 10 на А-40. Бек А44 нерухомо стоїть за 4 ярди від нейтральної зони рівно позаду правого гарда. Після снєпу квотербек А12 відбігає глибоко у бекфілд і залишається в конверті, дивлячись у поле у пошуках мети для пасу. Лайнбекер В55 робить бліц між лівим гардом і лівим теклом, коли А44, змістившись вліво, блокує його нижче пояса на позначці А-36. Блок спрямований спереду. Після блоку А12 успішно здійснює пас на А88 із набором 15 ярдів. **РІШЕННЯ:** Немає фолу під час розіграшу. Блок у виконанні А44 легальний, оскільки нерухомо розташований бек всередині конверта може блокувати всередині конверта нижче пояса доти, поки м'яч його не залишив, і лише за умови, що сила початкового контакту спрямована спереду.

III. Бек А41 в момент снєпу нерухомо стоїть позаду правого текла у збалансованій формації. Його ліве плече знаходиться всередині конверта. Квотербек вкладає м'яч гравцю А22, який біжить прямо вперед. А41 блокує В2, який просувається в бекфілд нападу, щоб захопити гравця з м'ячем до того, як А22 досягне лінії сутички. Блок виконаний нижче пояса та збоку від блокованого. **РІШЕННЯ:** Нелегальний блок. А41 частково знаходиться всередині конверта і за другим лінійним в момент снєпа, але блок виконаний не спереду від блокованого.

IV. Ді-енд В88 в момент снєпа нерухомо стоїть ширше за зовнішнє плече текла А75. У момент початкового блоку, В88 блокує текла А75 нижче пояса збоку та всередині конверта. **РІШЕННЯ:** Немає фолу за блок нижче пояса.

V. Бек А22 в момент снєпу нерухомо стоїть всередині конверта. Після снєпа він біжить між теклом і гардом зі свого боку, добігає до лайнбекера В55, блокує його нижче пояса, і блок припадає спереду. Початковий контакт відбувається в трьох ярдах попереду від нейтральної зони. **РІШЕННЯ:** Нелегальний блок нижче пояса. Блок припадає попереду, але відбувається попереду від нейтральної зони.

VI. 3-я та 7 на А-30. М'яч встановлений на лівому хеш-маркері. Бек А22 вибудовується широко таким чином, що весь його корпус цілком знаходиться ширше за позицію лівого текла; гравець В40 починає рух, щоб прикрити А22. Вкладку отримує бек А44, який просувається широко праворуч. В40 переслідує А44, а А22, своєю чергою, рухається за В40. У районі позначки А-40 ширше за правий хеш-марк А22 випереджає гравця В40 і блокує його нижче пояса, виконуючи блок спереду від нього ("від 10 до 2"). × Гравця з м'ячем А44 зупинено на В-45. **РІШЕННЯ:** Нелегальний блок нижче пояса. Початкова позиція А22 знаходиться зовні конверта, і таким чином А22 не може легально блокувати нижче пояса.

VII. 1-а та 10 на А-40. А12 приймає снєп і починає рух широко вправо. Гард А66 звільняється та рухається перед виносом. Лайнбекер В55 блокує А66 спереду у стегно на позначці А-39. Гравця із м'ячем А12 виштовхують за межі поля на А-48. **РІШЕННЯ:** Нелегальний блок нижче пояса. У момент снєпу лайнбекер В55 не розташовувався нерухомо в 1 ярді від лінії розіграшу, а значить не може легально блокувати нижче пояса.

VIII. У момент снєпу тайт-енд А85 знаходиться за 6 ярдів від снєпера. До того, як м'яч залишає конверт, А85 блокує текла В77 нижче пояса збоку. **РІШЕННЯ:** Нелегальний блок нижче пояса. У момент снєпу А85 знаходиться поза конвертом, тому не може легально блокувати нижче пояса. Штраф 15 ярдів.

IX. 1-а та 10 з позначки А-45. Гард А66 стоїть поряд зі снєпером. Відразу після снєпу А66 блокує (а) ноуз гарда В55 на позначці А-46; (b) лайнбекер В23 на позначці А-48. В обох випадках блок нижче пояса направлений збоку. **РІШЕННЯ:** (а) Легальний блок. А66 залишив конверт, але блок, вчинений в межах 1 ярду попереду від нейтральної зони, вважається всередині конверта. (b) Фол, нелегальний блок нижче пояса. В даному випадку А66 залишив конверт× і пішов на другий рівень захисту, щоб зробити блок нижче пояса. Щоб блок був здійснений легально, він не повинен бути нижче пояса.×

Пізній удар, дія за межами ігрового поля

СТАТТЯ 7.

- a. Заборонено брати участь у звалищі гравців, заборонено удар тілом або падіння на суперника після того, як м'яч став мертвим. **(З.Р. 9-1-7:І)**
- b. Жоден гравець не має права здійснювати захоплення або блокувати гравця з м'ячем протилежної команди, коли той, очевидно, знаходиться за межами ігрового поля, або кидати його на землю після того, як м'яч став мертвим.
- c. Жоден гравець не має права, перебуваючи за межами ігрового поля, ініціювати блок щодо суперника, який також знаходиться за межами поля. Точкою порушення вважається найближча точка до бокової лінії, де гравець, що блокує, здійснив контакт.

Затверджене рішення 9-1-7

I. Після оголошення м'яча мертвим гравець робить стрибок на суперника, що лежить на землі. **РІШЕННЯ:** Персональний фол. Штраф - 15 ярдів з точки закінчення розіграшу; перша спроба, якщо фол здійснено гравцем Команди В, і немає протиріч з іншими правилами. «Участь у звалищі» застосовується до гравця з м'ячем або будь-якого суперника, що лежить на землі, коли м'яч оголошений мертвим. [Див. також 9-1-7-а]

II. На широкому виносі до бокової лінії лайнбекер В55 виходить за межі поля, щоб уникнути блоку. Гард А66 рухається лід-блоком і в момент, коли його нога наступає на бокову лінію, він входить плечем в область пояса гравця В55, що знаходиться за межами поля. **РІШЕННЯ:** Легальний блок. Гравець А66 не перебуває двома ногами за межами поля.

Фоли за контакт із шоломом або маскою

СТАТТЯ 8.

- a. Жоден гравець не має права здійснювати тривалий контакт руками з обличчям, із шоломом (включаючи маску) або шиєю суперника (**Виняток:** Контакти дозволяються з

боку гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем, Або щодо гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем). [S26: PF-НТФ]

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

Грубість проти пасуючого

СТАТТЯ 9.

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

1. Фоли за таргетинг, які описані у Правилах 9-1-3 та 9-1-4.
2. Навмисний контакт із головою або шиєю, які не поширюються під дію Правила 9-1-4 (і згадки у Правилі 9-1-2).
3. Навмисний контакт, який можна було уникнути після того, як м'яч очевидно залишив руку пасуючого. (**Виняток:** Гравець захисту, який блокується гравцем (-ями) Команди А, з таким зусиллям, що контакт з пасуючим неминучий. Однак це не звільняє гравця захисту від відповідальності за персональні фоли, які описано у цьому розділі.)
4. Умисне кидання пасуючого на землю і падіння на нього, що показує "каральну" дію по відношенню до гравця.
5. Будь-яка дія, яка потрапляє під персональний фол, як описано будь-де у цьому розділі.

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

Винятки:

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

ШТРАФ - 15-ярдовий штраф призначається з точки закінчення останнього винесення, якщо він закінчується попереду від нейтральної зони і під час цієї спроби не відбувалося зміни командного володіння (З.Р. 9-1-9:II-III).

Затверджене рішення 9-1-9

I. Після того, як пасуючий A17 викидає м'яч, B68 робить два кроки і атакує A17, не намагаючись уникнути контакту. **РІШЕННЯ:** Грубість проти пасуючого. Пасуючий розглядається як незахищений гравець, якого легко травмувати, і знаходиться під захистом правил. Здійснюючи два кроки, B68 мав достатній час, щоб розглянути, що A17 випустив м'яч, і докласти всіх зусиль для запобігання контакту.

II. Квотербек A11 у конверті відходить назад і готується виконати пас. Безпосередньо після кидка дієнд B88 входить плечем у коліно A11. Пас (а) не завершено; (б) спійманий гравцем A44, який зупинено на B-40, набравши 12 ярдів. **РІШЕННЯ:** Фол B88 за удар пасуючого в коліно або нижче, порушення Правила 9-1-9-b. Автоматично перша спроба, штраф 15 ярдів застосовується з (а) попередньої точки; (б) позначки B-40, де закінчився останній винос A44. [Див. також 9-1-9 Штраф]

III. Квотербек A11 у конверті відходить назад і готується виконати пас. Потім він зміщується праворуч і в момент, коли він знову займає позицію для кидка, дієнд B88 входить плечем йому в коліно. A11 притискає до себе м'яч і падає на землю в результаті захоплення B88. **РІШЕННЯ:** Фол B88, порушення Правила 9-1-9-b. Незважаючи на те, що технічно A11 не пасує, бо не викинув м'яч, Правило 9-1-9-b порушено, оскільки A11 знаходиться в пасовій стійці і є потенційним пасуючим. [Див. також 9-1-9 Штраф]

Чоп-блок

СТАТТЯ 10.

Виконання чоп-блоку заборонено (Правило 2-3-3). **(З.Р. 9-1-10:I-V)**

Затверджене рішення 9-1-10

I. На розіграші пасом вперед A75 блокує B66 в область пояса позаду нейтральної зони. В той час, як A75 продовжує контакт з B66, A47 блокує B66 в стегно. **РІШЕННЯ:** Чоп-блок, 15 ярдів із попередньої точки. [Див. також 2-3-3, 9-1-10]

II. Розіграш розвивається вліво; правий текл A77 розриває блок з B50 у момент, коли гравець A27 блокує B50 в коліно. **РІШЕННЯ:** Чоп-блок, 15 ярдів. Штраф застосовується із попередньої точки, якщо фол стався позаду нейтральної зони. [Див. також 2-3-3, 9-1-10]

III. Відразу після снєпу лівий гард A65 і лівий текл A79 одночасно блокують B66, що знаходиться в нейтральній зоні. (а) Обидва блоки припадають у стегна. (б) Один контакт припадає на область пояса, а другий — на коліно. **РІШЕННЯ:** (а) Легальна комбінація двох низьких блоків. (б) Фол, чоп-блок. [Див. також 2-3-3, 9-1-10]

IV. Тайт-енд A87 і вінгбек A43 просуваються лід-блоком і одночасно блокують лайнбекера B17, що знаходиться в 3 ярдах попереду від нейтральної зони. (а) Обидва блоки виконані вище пояса. (б) Один блок виконаний на рівні пояса, а другий – у коліно. **РІШЕННЯ:** (а) Легальні блоки. (б) Фол, чоп-блок. [Посилання на 2-3-3, 9-1-10]

V. Центр A54 після того, як він віддав снєп, на шляху до лайнбекера, якого він має намір заблокувати, зачіпає ноуз-гарда B62. Між гравцями відбувається легкий контакт або B62 витягує руку, щоб ініціювати контакт з A54. В той час, як A54 і B62 знаходяться в контакті, правий гард A68 блокує B62 нижче пояса спереду від нього. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш. A54 не блокує B62. Випадковий контакт або контакт, ініційований B62, не розглядається як частина комбінованого блоку, отже, чоп-блок не відбувається. [Див. також 2-3-3, 9-1-10]

Упор, стрибок та приземлення

СТАТТЯ 11.

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

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

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

1. Фолом не є ситуація, коли гравець робить спробу заблокувати пант, стрибаючи рівно вгору, не роблячи спроби перестрибнути суперника.
2. Фолом не є ситуація, коли гравець робить спробу зробити стрибок через або над проходом між гравцями.

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

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

ШТРАФ – 15 ярдів з попередньої точка та автоматична перша спроба. [S38: PF-LEA].

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

Штраф - Фол на мертвому м'ячі. 15 ярдів з точки закінчення розіграшу. Автоматична перша спроба, якщо фол скоєно гравцем Команди В, і немає протиріч з іншими правилами. [S27: UC-UNS]

Контакт із суперником поза грою

СТАТТЯ 12.

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

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

Стрибок через гравця

СТАТТЯ 13.

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

Контакт зі снепером

СТАТТЯ 14.

Коли команда знаходиться в формації для удару із сутички, гравцям команди захисту заборонено ініціювати контакт зі снепером до закінчення 1 секунди після снепу. (**З.Р. 9-1-14: I-III**)

Затверджене рішення 9-1-14

I. A10 знаходиться в формації "шотган" в 5,5 ярдах позаду снепера, голова якого опущена і погляд спрямований назад. Відразу після снепа ноуз-гард B55 здійснює ривок до снепера і входить з ним в контакт, штовхаючи його назад. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш. Снепер не знаходиться під додатковим захистом Правил, так як Команда А не знаходиться в формації для пробивання удару, поки A10 не знаходиться далі за 7 ярдів від снепера (Правило 2-16-10). Однак снепер захищений Правилами від персональних фолів та не виправдано грубої гри проти нього. [Див. також 2-16-10-а, 9-1-14]

II. Команда А знаходиться в формації для пробиття удару із сутички, при якому пантер знаходиться за 15 ярдів позаду лінії сутички. Відразу після снепа ноуз-гард B55 робить ривок у напрямку до снепера, входить з ним в контакт і штовхає назад. Снеп приймає бек у 3 ярдах позаду лінії сутички або потенційний гравець,

що пробиває, який замість пробиття просувається з м'ячем або віддає пас вперед. **РІШЕННЯ:** Фол. Штраф - 15 ярдів та автоматична перша спроба. Не допускається контакт зі снепером, якщо його команда знаходиться в формації для пробивання удару із сутички до закінчення 1 секунди після снєпу. [Див. також 2-16-10-а, 9-1-14]

III. Команда А знаходиться в формації для пробиття удару із сутички, при цьому ділайнер В71 знаходиться в 1 ярді від лінії сутички повністю поза корпусом снєпера. Відразу після снєпу В71 намагається «забити прохід» між снєпером і сусіднім лінійним. Початковий легальний контакт гравець В71 здійснює із сусіднім щодо снєпера лінійним. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш. Випадковий контакт із снєпером після легального контакту не розцінюється як фол (Правило 2-16-10). [Див. також 2-16-10-а, 9-1-14]

Захоплення за хомут

СТАТТЯ 15.

Жоден гравець не має права хапати гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем, за комір джерсі або хомут каркаса, за область плашки з прізвиськом гравця на джерсі або вище за неї, а також за отвори для рук в каркасі або джерсі, і таким чином **різко** тягнути його вниз у бік землі. Таке правило не поширюється на гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем, включаючи потенційного пасуючого, що знаходиться в конверті (Правило 2-34). Варто пам'ятати про те, що конверт перестає існувати, як тільки м'яч залишає його.

ПРИМІТКА: Необов'язково, щоб гравець опинився на землі внаслідок захоплення. Якщо коліна суперника зігнулися внаслідок цієї дії, це фол, навіть якщо гравець не опинився на землі.

Затверджене рішення 9-1-15

I. Коли гравець з м'ячем А20 біжить вздовж бокової лінії поля, захисник В56 хапає його зі спини за джерсі в районі хомута або за отвори для рук каркаса. В56 продовжує контакт протягом декількох ярдів, але А20 не падає на землю, доки його не захоплює інший захисник. **РІШЕННЯ:** Легальний розіграш. В56 не порушив правил, оскільки в його діях не було **різкого** руху в бік землі щодо А20.

Грубість чи вбігання у кікера чи холдера

СТАТТЯ 16.

а. У ситуаціях, коли команда, очевидно, збирається пробивати м'яч ударом із сутички, жоден гравець не має права вбігати або робити грубість щодо кікера або холдера. **(З.Р. 9-1-16:I, III та VI)**

1. Грубість щодо таких гравців розцінюється як персональний фол, який створює загрозу травми.
2. Вбігання в кікера або холдера розцінюється як фол на живому м'ячі, в результаті якого такі гравці зміщуються зі своїх позицій для утримання або пробиття м'яча, однак загрози для отримання ними травми не створюється. **(З.Р. 9-1-16:II)**
3. Ненавмисний контакт із кікером або холдером фолом не є.
4. Захист кікера, згідно з цим правилом закінчується:
 - (a) Коли такий гравець мав достатньо часу, щоб відновити баланс **(З.Р. 9-1-16:IV)**; або
 - (b) Коли він, перш ніж зробити удар, виніс м'яч із конверта **або перебуває у володінні м'ячем поза конвертом** (Правило 2-34).

5. Якщо контакт гравця захисту з кікером або холдером стався в результаті блоку суперника (легального чи нелегального), така ситуація не вважається фолом за вбігання чи грубість.
6. Гравець не карається фолом за вбігання або грубість, якщо контактує з кікером або холдером після дотику до м'яча.
7. Ситуація, коли будь-який гравець, окрім гравця, що заблокував м'яч, пробитий ударом із сутички, вбігає або робить грубість проти кікера або холдера, розцінюється як фол.
8. У спірних ситуаціях щодо того, який саме фол був здійснений (вбігання або грубість), вважається, що був здійснений фол за грубість.

ШТРАФ - Грубість або будь-який інший персональний фол проти кікера, який стався в момент удару або відразу після нього; або грубість проти холдера: 15 ярдів із попередньої точки, автоматична перша спроба, якщо не виникає протиріч з іншими правилами. [S38 та S30: PF-RTK/PF-RTH]. Вбігання в кікера або холдера: 5 ярдів із попередньої точки [S30: RNK/RNH].

b. Кікер або холдер, що симулює вбігання або грубість щодо себе, отримує фол за неспортивну поведінку. (З.Р. 9-1-16: V)

ШТРАФ - 15 ярдів із попередньої точки або, якщо м'яч, пробитий ударом із сутички, перетнув нейтральну зону, з точки, де мертвий м'яч належить Команді В [S27: UC-SBR].

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

ШТРАФ - 15 ярдів з попередньої точки [S40: PF-RFK].

Затверджене рішення 9-1-16

I. A1 ловить дальній снеп і збирається виконати пант за лінією сутички, але не потрапляє по м'ячу ногою, і той падає на землю. B1 здійснює контакт з A1. **РІШЕННЯ:** Фамбл Команди А. Гравець B1 правил не порушував. Гравець набуває статусу кікера тільки після виконання удару по м'ячу. [Див. також 9-1-16-a]

II. A1 виконує удар по м'ячу, після чого B1, який виявився не в змозі зупинити свою спробу заблокувати удар, здійснює контакт з кікером або холдером. **РІШЕННЯ:** Дія може бути як "Грубістю", так і "Вбіганням" проти кікера або холдера. У спірних ситуаціях вважається, що це "Грубість", 15 ярдів та автоматична перша спроба. [Див. також 9-1-16-a-2]

III. A1 не з формації для пробиття удару із сутички робить швидкий і раптовий удар по м'ячу ногою, що захисник B1 не встигає уникнути з ним контакту. **РІШЕННЯ:** Така ситуація не вважається грубою грою або вбіганням у кікера, оскільки правило застосовується тільки в тих випадках, коли намір пробити м'яч є очевидним. [Див. також 9-1-16-a]

IV. B1 зіткнувся з A1, який вдарив по м'ячу, після якого у нього було достатньо часу відновити рівновагу. **РІШЕННЯ:** B1 не порушував правил, крім випадків, коли було встановлено, що він навмисно зіткнувся або кинувся на гравця, який, очевидно, перебуває поза грою (Правило 9-1-12). [Див. також 9-1-16-a-4-a]

V. Після того, як B1 виконав вбігання у кікера, кікер A25 симулює грубу гру щодо себе. **РІШЕННЯ:** Фоли, що взаємно скорочуються. [Див. також 9-1-16-b]

VI. Кікер A1, перебуваючи в формації для пробиття удару із сутички, робить 2-3 кроки в бік, щоб прийняти невдалий снеп, або підбирає снеп, що пролетів над його головою, після чого вибиває м'яч. B2 здійснює з ним контакт, безуспішно намагаючись заблокувати м'яч. **РІШЕННЯ:** У будь-якому випадку захист гравця A1 зберігається, крім тих випадків, коли він виносить м'яч із конверта або перебуває у володінні м'ячем поза конвертом. Перебуваючи в конверті, A1 має право на захист, як і в будь-якій іншій ситуації під час удару по

м'ячу. Якщо факт того, що А1 має намір зробити удар по м'ячу зі стандартної позиції для панта, очевидно, гравці захисту зобов'язані уникати з ним контакту після виконання ним удару. [Див. також 9-1-16-а]

VII. Пантер А22, перебуваючи в 15 ярдах позаду нейтральної зони, ловить дальній снєп, починає бігти вправо і під кутом до лінії сутички, після чого вибігає за межі конверта. Потім він зупиняється і вибиває м'яч, і (а) відразу після чого його збиває гравець В89, що знаходиться в польоті; або (б) гравець В89 здійснює таргетинг. **РІШЕННЯ:** (а) Легальний розіграш, В89 не здійснював фолу. А22 втрачає захист від грубої гри або вбігання, виносячи м'яч за конверт. (б) Навіть за умови, що гравець А22 вийшов з конверта, таргетинг це персональний фол, і порушення застосовуватиметься з попередньої точки.

Продовження участі у грі без шолома

СТАТТЯ 17.

Гравець, чий шолом виявився знятим протягом спроби, не може продовжувати участь у грі за рамками миттєвої дії, до якої він уже був залучений, незалежно від того, чи був шолом одягнений назад протягом цієї спроби. **(З.Р. 9-1-17:І)**

Затверджене рішення 9-1-17

I. Під час спроби шолом гравця В55 виявляється знятим з голови не в результаті фолу Команди А. В55 відразу ж підбирає шолом, одягає його і продовжує переслідування гравця з м'ячем. **РІШЕННЯ:** Персональний фол В55 за продовження гри після втрати шолома. Час зупиняється після завершення спроби, В55 повинен залишити гру на час наступної спроби (Правило 3-3-9). [Див. також 9-1-17]

Блок зі сліпого боку

СТАТТЯ 18.

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

(Виятки:

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

ПРИМІТКА: Якщо в цій дії мають місце ознаки таргетинга, то це блок зі сліпого боку з таргетингом (Правила 9-1-3 та 9-1-4). **(З.Р. 9-1-18:І)**

Затверджене рішення 9-1-18

I. Гравець В44 перехоплює пас від А12 на позначці В-20 та розвертається у поле для повернення м'яча. Під час розіграшу В21 наближається до А88 у середині поля зі сліпого боку та ставить блок (а) з виставленими долонями; (б) використовуючи заслін; (с) атакуючи плечем із застосуванням сили в груди А88; (d) атакуючи плечем із застосуванням сили в голову А88. В44 повертає м'яч до позначки А-20. **РІШЕННЯ:** (а) Немає фолу. (б) Немає фолу. (с) Персональний фол, блок зі сліпого боку, 15 ярдів з точки порушення. (d) Персональний фол, блок зі сліпого боку з таргетингом, 15 ярдів з точки порушення, гравець В21 дискваліфікований.

РОЗДІЛ 2. Фоли за неспортивну поведінку

Неспортивні дії

СТАТТЯ 1.

Неспортивна поведінка або будь-які інші дії до початку, під час матчу або у перервах з боку гравців, запасних гравців, тренерів, уповноважених осіб або інших осіб, на яких поширюється дія цих правил, що заважають правильному проведенню гри, заборонені. Такі дії є порушенням правил і, залежно від ситуації, можуть розглядатись як фоли на живому або мертвому м'ячі. **(З.Р. 9-2-1:І-X)**

а. Наступні дії заборонені:

1. Жоден гравець, запасний гравець, тренер або інша людина, на яку поширюються дії цих правил, не має права використовувати образливі, загрозливі або непристойні висловлювання або жести, або робити такі дії,

які проваюють агресію у відповідь або принижують суперника, суддю або псують репутацію гри. До таких дій належать, але не обмежуються:

- (a) Вказівка пальцем(-ями), рукою(-ами) або м'ячем на суперника або імітація перерізання горла.
- (b) висміювання, передраження або цькування суперника в усній формі.
- (c) Провокування суперника чи глядачів будь-яким іншим чином, наприклад, імітацією пострілу зі зброї або приставленням руки до вуха в очікуванні реакції.
- (d) Будь-яка підкреслена повільно виконана або відрепетована дія, якою гравець (або гравці) намагається (намагаються) сфокусувати увагу на себе.
- (e) Явно змінений стиль бігу гравця з м'ячем, який, не зустрічаючи перешкод, наближається до гольової лінії суперника або нирок у заліковій зоні за відсутності перешкод.
- (f) Зняття гравцем шолома після оголошення м'яча мертвим і до входження в командну зону (**Винятки:** Командні або тайм-аути для ЗМІ, тайм-аути через травму; упорядкування екіпірування; під час розіграшу; у перервах; під час вимірювань набору першої спроби).
- (g) Нанесення ударів руками по грудях або схрещування рук на грудях над гравцем, що лежить на землі.
- (h) Вибігання на трибуни для взаємодії з глядачами або поклони від пояса після хорошого розіграшу.
- (i) Зняття шолома в момент, коли м'яч все ще залишається живим.
- (j) Контактні фоли на мертвому м'ячі (поштовх, удар тощо), що виникають після оголошення м'яча мертвим і не є частиною ігрового моменту. (З.Р. 9-2-1-X)
- (k) Умисне виштовхування або витягування суперника з завалу, що утворився після того, як м'яч оголошений мертвим. (З.Р. 9-2-1: XI)
- (l) Симуляція травми.

ШТРАФ - Неспортивна поведінка. Фол гравця на живому м'ячі: 15 ярдів [S27: UC-*]. Фол, скоєний не гравцем на живому м'ячі, а також усі фоли на мертвому м'ячі: 15 ярдів з точки закінчення розіграшу [S7 and S27:UC-*]. Автоматична перша спроба за фоли, здійснені Командою В, якщо це суперечить іншим правилам. Грубі порушники підлягають дискваліфікації [S47: DSQ].

За фоли, здійснені Командою А під час розіграшів вільним ударом або ударом із сутички: Виконання штрафу може бути з попередньої точки або, якщо удар із сутички перетинає нейтральну зону, з точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В (не застосовується до філд-голів) (Правила 6-1-8 та 6-3-13).

За фоли за неспортивну поведінку, здійснені Командою В під час розіграшу легальним пасом вперед (Правила 7-3-12 та 10-2-2-е): Виконання штрафу відбувається з точки закінчення останнього винесення, коли він закінчується попереду від нейтральної зони, та під час спроби було змінити командного володіння.

Якщо пас не спіймали або перехопили, або під час спроби було змінено командне володіння, штраф застосовується з попередньої точки.

2. Після набору очок або будь-якого іншого розіграшу гравець у володінні повинен негайно повернути м'яч судді або залишити його поряд із точкою, де м'яч став мертвим. Заборонено:
 - (a) Відкидати, кидати, крутити або виносити (у тому числі з поля) м'яч на будь-яку відстань, яка вимагатиме від судді повернення м'яча назад.
 - (b) Кинути м'яч у землю (**Виняток:** Пас вперед для збереження часу (Правило 7-3-2-f)).
 - (c) Підкидати м'яч високо у повітря.
 - (d) Будь-яка інша неспортивна поведінка чи дія, що призводить до затримки гри.

ШТРАФ - Неспортивна поведінка. Фол на мертвому м'ячі. 15 ярдів з точки закінчення розіграшу [S7 and S27: UC-*]. Автоматична перша спроба за фоли, здійснені Командою В, якщо це не суперечить іншим правилам. Грубі порушники підлягають дискваліфікації [S47: DSQ].

b. Інші заборонені дії:

1. Тренери, запасні гравці та уповноважені помічники, присутні в командній зоні, протягом гри не мають права перебувати на ігровому полі або за межами 20-ярдових ліній для оскарження суддівських рішень, або для спілкування з гравцями чи суддями без дозволу рефері. (**Винятки:** Правила 1-2-4-f, 3-3-4-d та 3-3-8-c та 3-5-1).
2. Жодна дискваліфікована особа не має права знаходитись у зоні видимості ігрового поля (Правило 9-2-6).
3. Жодна особа (включаючи талісманів команд), яка підлягає дії цих правил, за винятком гравців, суддів та легальних гравців заміни, не має права перебувати на ігровому полі або в залікових зонах під час будь-якого періоду матчу без дозволу рефері. Якщо гравець був травмований, обслуговуючий персонал може вийти на поле, щоб допомогти йому, проте для цього необхідно отримати дозвіл судді.
4. Жоден запасний гравець(-і) не має права виходити на поле або в заліковій зоні, крім як із метою заміни гравця або заповнення вільної позиції(-й). Це правило поширюється на демонстративні дії після будь-якого розіграшу (**З.Р. 9-2-1:І**).
5. Особи, на яких поширюється дія цих правил, включаючи оркестри, а також операторів аудіо/відео/світлообладнання не повинні створювати шуму або інші відволікаючі фактори, які можуть завадити команді почути сигнали, що подаються для неї, або провести розіграш (Правило 1-1-6).

ШТРАФ - [1-4] Неспортивна поведінка. Фол на мертвому м'ячі. 15 ярдів з точки закінчення розіграшу [S7 and S27: UC-*]. Автоматична перша спроба за фоли, здійснені Командою В, якщо це не суперечить іншим правилам. Грубі порушники підлягають дискваліфікації [S47: DSQ].

[5] Неспортивна поведінка. Рефері може прийняти будь-які дії, які вважатиме відповідними конкретній ситуації, включаючи повторення спроби, виконання 15-

ярдowego штрафу, набір очок, призупинення гри, а також присудження технічної поразки [S27: UFA].

Затверджене Рішення 9-2-1

I. Команда В заробляє тачдаун на поверненні початкового удару. Гравці заміни Команди В вибігають із командної зони до залікової зони, щоб привітати гравця з м'ячем без наміру входити в гру. **РІШЕННЯ:** Неспортивна дія. Штраф - 15 ярдів, застосовується на реалізації, на наступному початковому ударі або з початку наступного розіграшу в додатковому періоді. Судді повинні врахувати номери гравців, які вчинили фол для можливої дискваліфікації в продовженні матчу, якщо будуть повторні фоли за неспортивну поведінку тими ж гравцями (9-2-1-а-Штраф). [Див. також 9-2-1, 9-2-1-b-4]

II. 3-я та 15 на В-20. Легальний приймаючий А88 приймає пас на В-18 і прямує до гольової лінії. На В-10 він починає "марширувати" і продовжує цей рух, перетинаючи гольову лінію. **РІШЕННЯ:** Фол на живому м'ячі за неспортивну поведінку. Штраф 15 ярдів застосовується з точки порушення, якою є В-10, та повтор спроби. 3-я та 20 на В-25. [Див. також 9-2-1]

III. 2-а та 5 на В-40. Бек А22 приймає пас назад від квотербека, оббігає його праворуч і прямує до гольової лінії. Гард А66, який звільняється та рухається лід-блоком, легально блокує В90, збиваючи його на землю, потім встає над ним на позначці В-30, починаючи дражнити та викрикувати нецензурні вирази. В результаті даун-джадж кидає флажок, коли А22 знаходиться на В-10, а потім А22 продовжує рух до залікової зони. **РІШЕННЯ:** Фол на живому м'ячі за неспортивну поведінку. Штраф 15 ярдів застосовується з точки порушення, якою є В-30, та повтор 2-ї спроби. 2-а та 10 на В-45. [Див. також 9-2-1]

IV. 3-я та 15 на В-20. Легальний приймаючий А88 приймає пас на В-18 і прямує до залікової зони. Поблизу гольової лінії він пірнає в залікову зону, хоча в радіусі 10 ярдів від нього немає жодного гравця Команди В. Філд-джадж сумнівається, в якій саме точці А88 почав свій рух, що пірнає. **РІШЕННЯ:** Фол за неспортивну поведінку. Застосовується як фол на мертвому м'ячі. Тачдаун зараховується і штраф виконується на реалізації, наступному початковому ударі або з початку наступного розіграшу в додатковому періоді. [Див. також 9-2-1]

V. 2-а та 7 на В-30. На сніпі ноуз-гард В55 стоїть у нейтральній зоні. Бек А22 приймає м'яч, швидко проходить через середину та проривається через відкриту частину поля. На В-10 він розвертається і, святкуючи, біжить спиною до залікової зони. Даун-джадж та лайн-джадж кидають флажок за офсайд. Бек-Джадж кидає флажок за дії гравця А22. **РІШЕННЯ:** Фоли взаємно скорочуються повтор спроби. 2-а та 7 на В-30. [Див. також 9-2-1]

VI. 1-а та 10 на 50-ярдовій лінії. Квотербек робить відкидку на А44, що біжить, який оббігає його праворуч і спрямовується вперед до гольової лінії. Лайн-джадж, що слідкує за розіграшем, кидає флажок за викрикування нецензурних виразів на його адресу лайнбекером В57, який скаржиться на те, що його затримував тайт-енд. А44 заносить тачдаун. **РІШЕННЯ:** Фол В57 на живому м'ячі за неспортивну поведінку. На розсуд Команди А штраф переноситься на реалізацію, або на початковий удар. [Див. також 9-2-1]

VII. 3-я та 15 на А-45. А12 відходить назад для виконання пасу і виявляється захопленим теклом В77, втративши 10 ярдів. В77 стрибком встає на ноги, б'є себе в груди, встає над А12 і дражнить його, бравуючи перед натовпом, за що отримує флажок від рефері та лайн-джаджа. **РІШЕННЯ:** Фол В77 на мертвому м'ячі за неспортивну поведінку. Штраф 15 ярдів з точки становлення м'яча мертвим, автоматична 1-а спроба. 1-а та 10 для Команди А з 50-ярдової лінії. [Див. також 9-2-1]

VIII. Сейфті В23 перехоплює пас на В-10 і повертає його, заробляючи тачдаун. Лайн-джадж, пересуваючись по боковій, кидає флажок після того, як вбігає в головного тренера Команди В, який знаходився на ігровому полі поряд із позначкою В-40. **РІШЕННЯ:** Хоча фол був здійснений на живому м'ячі, така ситуація розглядається як фол на мертвому м'ячі, оскільки він здійснений не гравцем. Тачдаун зараховується і штраф 15 ярдів виконується на реалізації, наступному початковому ударі або з початку наступного розіграшу в додатковому періоді. [Див. також 9-2-1]

IX. 2-а та 5 на А-45. Гравець з м'ячем А33 виривається на відкритий простір і не бачить суперників до гольової лінії. На В-2 він несподівано робить різкий поворот ліворуч і починає бігти вздовж В-2, коли гравці Команди В починають його наздоганяти. Після цього він заносить м'яч у залікову зону. Потім А33 біжить до трибун і починає вітати глядачів, плескаючи своєю долонею об долоні глядачів. **РІШЕННЯ:** Очки не нараховуються. А33 отримує 2 фоли за неспортивну поведінку: один фол на живому м'ячі, другий фол на

мертвому м'ячі. Обидва штрафи на 15 ярдів виконуються, і A33 дискваліфікується. 1-а та 10 для Команди А з В-32 (Правило 9-2-6). [Див. також 9-2-1]

Х. Після того, як гравець із м'ячем був захоплений, A55 та В73 влаштувають бійку, таким чином судді змушені рознімати їх та кинути флажки. Обидва гравці, A55 та В73, виконують персональний фол на мертвому м'ячі. **РІШЕННЯ:** Фоли на мертвому м'ячі взаємно скорочуються. Кожен гравець також отримує фол за неспортивну поведінку, повтор якого призводить до автоматичної дискваліфікації. [Див. також 9-2-1, 9-2-1-а-1-]j]

XI. Під час розіграшу гравець з м'ячем робить фамбл і кілька гравців кидаються на м'яч. В55 хапає A33 і викидає його із завалу. **РІШЕННЯ:** В55 карається фолом за неспортивну поведінку. 15 ярдів та автоматична перша спроба. Рефері повідомляє про першу або другу неспортивну поведінку гравця В55. Якщо це друге порушення, але В55 дискваліфікується. [Див. також 9-2-1-а-1-k]

XII. Після того, як м'яч оголошений мертвим, головний тренер або помічник тренера виходить у поле і починає голосно і грубо ображати суддю, за що був викинутий флажок. **РІШЕННЯ:** Головний тренер або помічник тренера отримують фол за неспортивну поведінку. Рефері оголошує про першу або другу неспортивну поведінку тренера (або його помічника). Якщо це друге порушення, то тренер (чи його помічник) дискваліфікується.

Нечесні тактики

СТАТТЯ 2.

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

б. Забороняється імітувати заміну гравця запасним гравцем з метою введення суперників в оману. Забороняється використовувати будь-які тактичні прийоми, засновані на імітації заміни гравця, з метою введення суперників в оману (Правило 3-5-2). **(З.Р. 9-2-2:I-VI)**

с. Заборонено використання екіпірування з метою введення суперника в оману (Правило 1-4-2-d).

д. Команді А заборонено використовувати незвичайні дії або вигуки, які можуть ввести в оману суперника в тому, що снепу або початкового удару найближчим часом не станеться. **Команда А не може просувати м'яч або витратити більше 3 секунд на розіграш, якщо раніше вони сповістили суперників про те, що не збираються просувати м'яч (розіграш "встати на коліно").**

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

ШТРАФ – [а-е] Неспортивна поведінка. Фол на живому м'ячі. 15 ярдів з попередньої точки [S27: UFT]. Автоматична перша спроба за фоли, здійснені Командою В, якщо це не суперечить іншим правилам. Грубі порушення підлягають дискваліфікації [S47: DSQ].

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

ШТРАФ - Неспортивна поведінка головного тренера. Гравці повинні негайно виправити нумерацію та повідомити про зміни. Застосовується як фол на мертвому м'ячі - 15 ярдів [S27: UC-2PN].

Затверджене рішення 9-2-2

I. Після оголошення м'яча готовим до гри Команда А стає в формацію, в якій по два гравці на лінії з кожної сторони від снопера стоять дуже широко від нього, і ще два лінійних - пліч-о-пліч зі снепером; не більше чотирьох гравців є легальними беками. Потім Команда А відправляється на поле двох запасних, щоб вони зайняли позицію поряд з двома широкими лінійними на протилежній від командної зони Команди А сторони

поля, внаслідок чого у формачії Команди А 9 гравців знаходяться на лінії та 4 гравці – легально у бекфілді. Безпосередньо перед снепом двоє лінійних з боку командної зони Команди А залишають поле. Таким чином, у момент снепу у формачії Команди А налічується 7 лінійних, 5 з яких носять ігрові номери з 50 по 79. **РІШЕННЯ:** Штраф -15 ярдів із попередньої точки. Проведена заміна розглядається як симуляція, покликана ввести в оману гравців захисту. [Див. також 9-2-2-b]

II. 4-а спроба на позначці В-12. Гравець А1 зі спеціальною бутсою для пробиття виходить на поле, коли 11 його партнерів по команді вже перебувають у хадлі. А1 стає на коліно та відміряє дистанцію для завдання удару. Коли хадл розходиться, А1 залишає поле; Команда А розіграє м'яч виносом. **РІШЕННЯ:** Фол команди А. Неспортивна поведінка. Штраф - 15 ярдів із попередньої точки. Симуляції при замінах, покликані ввести суперника в оману, є неприпустимими, а гравець, який вийшов на поле і вступив у взаємодію з командою, повинен залишатися на полі до завершення спроби. [Див. також 9-2-2-b]

III. А1 залишає поле під час спроби. Команда А збирається в хадл із 10 гравців. Запасний А12 виходить на поле, а гравець А2 показує, ніби він залишає поле, залишаючись при цьому в його межах поруч із боковою лінією, щоб прийняти «замаскований» пас. **РІШЕННЯ:** Штраф - 15 ярдів з попередньої точки, симуляція заміни з метою ввести суперника в оману. [Див. також 9-2-2-b]

IV. Команда знаходиться у формачію для пробивання філд-голу. Потенційний холдер прямує до своєї командної зони з проханням видати йому бутсу для пробивання. Бутсу викидають на поле, і гравець, що рухається до командної зони, повертається у бік гольової лінії. М'яч відкидається снепом гравцю в позиції кікера, який виконує пас на гравця, який просив бутсу. **РІШЕННЯ:** Штраф - 15 ярдів з попередньої точки. [Див. також 9-2-2-b]

V. Команда А вишиковується для пробиття удару із сутички і перебуває у формачії протягом секунди. Один із беків нападу здійснює рух у напрямку до А40, блокувальника на правому крилі формачії, вимагаючи, щоб він залишив поле. У момент снепу А40, перебуваючи в легальному моушені до своєї командної зони, повертає в глибину поля і стає приймаючим. **РІШЕННЯ:** Штраф - 15 ярдів із попередньої точки. Подібна тактика розглядається як симуляція заміни з метою ввести суперника в оману. [Див. також 9-2-2-b]

VI. Після закінчення розіграшу Команда А здійснює заміну та випускає на поле 3-х гравців, а 3 гравці починають залишати поле. А88, який брав участь у минулому розіграші, йде за трьома іншими гравцями, що залишають поле. 3 замінені гравці продовжують рух до своєї командної зони, але гравець А88 зупиняється в полі поряд з лінією ауту і встає на лінію сутички. Після снепу А88 біжить вздовж бокової лінії та ловить пас. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А в момент снепу за неспортивну поведінку: використання заміни для обману суперника. Фол на живому м'ячі. Штраф - 15 ярдів із попередньої точки. [Див. також 9-2-2-b]

VII. 4-а та 10 на позначці А-35. Під час проведення заміни Команди А для потенційного панта виявляється, що у Команди А три гравці грають під номером 2. **РІШЕННЯ:** Неспортивна поведінка головному тренеру. Після застосування штрафу 4/25 з А-20. Цей фол вважається як одна з двох неспортивних поведінок, що ведуть до автоматичної дискваліфікації.

VIII. 4-а та 1 на позначці А-40. Квотербек А12 зміщується з формачії "шотган" впритул до центру і голосом подає різкий і гучний сигнал, щоб спровокувати Команду В на офсайд. За 10 секунд до закінчення часу на годиннику для розіграшу А12 відходить від центру, після чого починає повільно бігти до бокової, демонстративно розмахуючи руками у бік своєї командної зони. Коли А12 наближається до бокової лінії, бек А44 приймає сноп за мить до закінчення часу на годиннику для розіграшу і виносить до позначки В-38. **РІШЕННЯ:** Команда А, 4-а та 16 з А-45. Неспортивна поведінка у гравця А12; 15-ярдовий штраф застосовується із попередньої точки. Дія А12 є порушенням духу Правил 9-2-2-b.

Нечесні дії

СТАТТЯ 3.

Наступні дії є нечесними:

- a. Команда протягом 2 хвилин відмовляється розпочинати гру після того, як рефері вказав їй про необхідність її розпочати.
- b. Коли команда послідовно робить фоли, штраф за які передбачає лише скорочення половини відстані до її гольової лінії.

с. Коли протягом гри відбувається якась інша очевидно нечесна дія, не передбачена цими Правилами. Такі дії можуть включати ситуації, коли гравці заміни, тренери або будь-які інші особи, які підлягають дії цих правил, за винятком гравців та суддів, якимось чином заважають м'ячу чи гравцю, поки м'яч перебуває у грі (З.Р. 4-2- 1:II) (З.Р. 9-2-3:I та IV).

ШТРАФ - Неспортивна поведінка. Рефері може зробити будь-яку дію, яку він вважатиме справедливою, включаючи повтор спроби, призначення 15-ярдового штрафу, нарахування очок, призупинення або скасування матчу [S27: UFA].

Затверджене рішення 9-2-3

I. Після оголошення м'яча готовим до гри та заняття ампайром (або центр-джаджем) своєї позиції, Команда А швидко замінює кілька своїх гравців, завмирає на 1 секунду та виконує сноп. Ампайр (або центр-джадж) робить спробу повернутися до м'яча і дати можливість команді захисту зробити заміну у відповідь, але запобігти снопу не встигає. **РІШЕННЯ:** Розіграш припиняється, ігровий годинник зупиняється, команді захисту дається можливість зробити заміну у відповідь. Фола не відбувалося. Годинник розіграшу встановлюється на відлік 25 секунд і запускається сигналом «готовий до гри». Залежно від умов, що існували на момент зупинки розіграшу, запуск ігрових годинників відбувається або за сигналом «готовий до гри», або за снопом. Рефері повідомляє тренера Команди А про те, що повторення таких дій призведе до фолу за неспортивну поведінку (Правило 3-5-2). [Див. також 9-2-3-с]

II. Команда А поступається в рахунку 9 очок і володіє м'ячем на позначці В-22, 1-а і 10, ігровий годинник показує 0:35 до закінчення гри. У момент снопу гравці В21, В20 і В44 починають навмисно утримувати двома руками усіх приймаючих Команди А, після чого кидають їх на землю. Квотербек А12 втрачає всіх приймаючих, вибігає з конверта і легально викидає м'яч. Після закінчення розіграшу годинник показує 0:26. Бек-джадж, філд-джадж та сайд-джадж викидають флажки за затримку гравцям Команди В. **РІШЕННЯ:** Це навмисна та очевидна нечесна дія, спеціально використана для "спалювання" часу. Рефері має перекваліфікувати фоли за затримку у фоли за неспортивну поведінку. Штраф – половина відстані до залікової зони. Команда А 1-а та 10 з В-11. Ігровий годинник встановлюється на 0:35 і запускається по снопі. Гравці В21, В40 та В44 отримують по фолу за неспортивну поведінку.

III. Команда А веде в рахунку на 4 очки і володіє м'ячем на позначці А-30, 4-а та 10, ігровий годинник показує 0:14 до закінчення гри. Гравець А12 у формациї "шотган" отримує сноп і біжить назад, до своєї гольової лінії, і виходить із конверта. Після снопу кожен лінійний гравець Команди А навмисно утримують захисника, який стоїть перед ним, щоб завадити їм дістатися до квотербека. Коли захисники наближаються до А12 він викидає м'яч високо у повітря що перетинає лінію сутички та виходить за бокову лінію, ігровий годинник показує 0:00. Судді викидають флажки за умисний викид м'яча та затримку гравцям команди А. **РІШЕННЯ:** Це навмисна та очевидна нечесна дія, спеціально використана для "спалювання" часу. Рефері має перекваліфікувати фоли за затримку у фоли за неспортивну поведінку. Штраф Команді А в 15 ярдів з попередньої точки, 4-а та 25 з А-15. Ігровий годинник встановлюється на 0:14 і запускається по снопі. Усі лінійні гравці Команди А, які отримали флажки за затримку, одержують фол за неспортивну поведінку.

IV. 1-а та 10 на позначці А-25. До кінця гри залишається 0:01, команда А відстає на 5 очок. А12 кидає пас, який спійманий гравцем А88 у центрі поля. Після ловлі гравцем А88 відбувається низка пасів назад, яка дозволяє зберегти м'яч у грі та у володінні Команди А. Зрештою А21 відправляє боковий пас у бік А44, але м'яч падає на землю. Бровка Команди В вважає, що м'яч стає мертвим, і багато членів команди вибігають на поле. А44 підбирає м'яч і починає просування, зустрічаючи щільну низку людей з бровки Команди В, розвертається, і в результаті його захоплює гравець В50 на позначці В-30. **РІШЕННЯ:** Гравець заміни, тренер або будь-яка особа, що підлягає дії цих правил, не має права будь-яким чином заважати м'ячу або гравцю, поки м'яч перебуває в грі. Ця нечесна дія карається 15-ярдовим штрафом за фол на живому м'ячі. Рефері може виконати будь-який штраф, який вважатиме за доречне, включаючи присудження очок. [Див. також 9-2-3-с]

Фізичний контакт із суддею

СТАТТЯ 4.

Навмисний грубий фізичний контакт із суддею, скоєний протягом гри будь-якою особою, що підлягає дії цих Правил (Правило 1-1-6), заборонено.

ШТРАФ - Неспортивна поведінка. Розцінюється як фол на мертвому м'ячі. 15 ярдів з точки закінчення розіграшу та автоматична дискваліфікація. Автоматична перша спроба за фоли Команди В, якщо це не суперечить іншим правилам [S7, S27 та S47: FCO/DSQ].

Адміністративний персонал матчу та перешкода з бровки
СТАТТЯ 5.

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

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

Штраф - Розцінюється як фол на мертвому м'ячі.

1-е порушення: Попередження за перешкоду з бровки. Ярдowego штрафу немає. [S15: SLW]

2-е та 3-е порушення: Затримка гри за перешкоду з бровки, 5 ярдів з точки закінчення розіграшу [S21 and S29: SLI].

4-ті та наступні порушення: Командна неспортивна поведінка за перешкоду з бровки, 15 ярдів з точки закінчення розіграшу. Автоматична перша спроба за фоли, здійснені Командою В, якщо це не суперечить іншим правилам [S27 and S29: SLM].

б. Фізична перешкода з бровки судді судиться, як фол за командну неспортивну поведінку. **(З.Р. 9-2-5:І)**

ШТРАФ - Командна неспортивна поведінка. Розцінюється як фол на мертвому м'ячі. 15 ярдів з точки закінчення розіграшу. Автоматична перша спроба за фоли, здійснені Командою В, якщо це не суперечить іншим правилам [S27: UNS].

Затвержене рішення 9-2-5

І. При пробитті початкового вільного удару гравець В22 ловить м'яч на своїй гольовій лінії та починає повернення вздовж бокової лінії Команди В. Протягом його повернення сайд-джадж змушений оббігати чи стикається з тренером Команди В чи гравцями команди в обмежувальній зоні. В22 виходить за межі поля на позначці А-20. **РІШЕННЯ:** В обох ситуаціях це фізична перешкода судді під час розіграшу. Це не попередження. Фол Команді В за неспортивну поведінку розцінюється як фол на мертвому м'ячі. Після застосування 15-ярдового штрафу Команди В 1-а та 10 з А-35. [Див. також 9-2-5-б]

ІІ. Під час довгого повернення вільного удару сайд-джадж змушений зупинитися та оббігти головного тренера, який залишив тренерську зону і знаходиться у забороненій зоні або на самому полі поруч із боковою лінією. **РІШЕННЯ:** Командний фол за неспортивну поведінку. Судиться як фол на мертвому м'ячі. Штраф 15 ярдів із точки закінчення розіграшу. Це командний фол, головний тренер не отримує фол за неспортивну поведінку.

ІІІ. Під час довгого повернення вільного удару головний тренер та/або інші тренери виходять із тренерської зони і перебувають у забороненій зоні або на самому полі поруч із боковою лінією. Жодної фізичної перешкоди діям судді не відбувалося. **РІШЕННЯ:** Судиться як фол на мертвому м'ячі.

1-е порушення: Попередження за перешкоду з бровки. Нема ярдового штрафу.

2-е та 3-е порушення: Затримка гри за перешкоду з бровки, 5 ярдів з точки закінчення розіграшу.

4-ті та наступні порушення: Командна неспортивна поведінка за перешкоду з бровки. Штраф 15 ярдів із точки закінчення розіграшу. Це командний фол, тренер не отримує фол за неспортивну поведінку.

Дискваліфіковані гравці та тренери

СТАТТЯ 6.

а. Будь-який тренер, гравець або член команди, одягнений у форму, який отримав 2 фоли за неспортивну поведінку в одному матчі, підлягає дискваліфікації.

- b. Дискваліфікований гравець (Правило 2-27-2) після своєї дискваліфікації повинен залишити ігровий простір (Правило 2-31-5) у супроводі персоналу своєї команди протягом розумного періоду часу після дискваліфікації, і до закінчення гри повинен залишатися поза видимістю його з ігрового поля .
- c. Дискваліфікований тренер повинен залишити ігровий простір протягом розумного періоду часу після дискваліфікації, і до закінчення гри повинен залишатися поза видимістю його з ігрового поля.
- d. Дискваліфікований головний тренер може призначити нового головного тренера.

Затверджене Рішення 9-2-6

I. Під час довгого повернення вільного удару головний тренер команди пробивання виходить у поле і рішуче та агресивно починає заперечувати суддівське рішення про невикинутий флажок за затримку гравцю повернення. **РІШЕННЯ:** Неспортивна поведінка головному тренеру. Розцінюється як фол на мертвому м'ячі. Штраф 15 ярдів із точки закінчення розіграшу. Цей фол вважається неспортивною поведінкою головного тренера. Якщо це другий фол за неспортивну поведінку, то головний тренер має бути дискваліфікований. Головний тренер, що дискваліфікується, може призначити нового головного тренера.

Видалення осіб із ігрового простору

СТАТТЯ 7.

Рефері має право вимагати від адміністративного персоналу матчу видалення з ігрового простору (Правило 2-31-5) особи, яка створює загрозу безпеці суддів або осіб, які підлягають дії цих Правил, або порушують порядок та заважають проведенню матчу. Для виконання такої вимоги рефері може зупинити матч (Правило 3-3-3-а).

РОЗДІЛ 3. Блокування, використання рук або кистей рук

Хто може блокувати

СТАТТЯ 1.

Гравці обох команд можуть блокувати суперників за умови, що така дія не є на заваді ловлі пасу, на заваді можливості ловлі м'яча, пробитого ударом або персональним фолом (Виняток: Правило 6-1-12 і 6-5-4).

Перешкода захоплення або допомога гравцеві з м'ячем або пасуючому

СТАТТЯ 2.

- a. Гравець з м'ячем або пасуючий має право використовувати кисть або руку, щоб захистити себе від суперника або відштовхнути його.
- b. Гравець із м'ячем не має права хапатися за гравця своєї команди, а також жоден гравець його команди не має права хапати гравця з м'ячем, тягнути чи піднімати його з метою збільшення максимального просування. **(З.Р. 9-3-2:І)**
- c. Гравці команди, до якої належить гравець з м'ячем або пасуючий, можуть ставити блоки суперникам, однак при контакті з ними не мають права створювати перешкоди, тримаючись один за одного будь-яким чином.

ШТРАФ - 5 ярдів [S44: ATR].

Затверджене рішення 9-3-2

I. Гравець із м'ячем А44 намагається набрати ярди, гравці команди захисту уповільнюють його просування, намагаючись виконати захоплення. Бек А22 (а) кладе руки на нижню частину спини гравця А44 та штовхає його вперед; (b) штовхає «звалище» зі своїх товаришів за командою, що оточують гравця А44; (c) вистачає А44 за руку і тягне його вперед, намагаючись заробити додаткові ярди. **РІШЕННЯ:** Ситуації (а) та (b) легальні. Виштовхувати гравця з м'ячем гравця або «звалище» гравців дозволено. (c) Фол за допомогу

гравцеві з м'ячем. 5-ярдний штраф із застосуванням принципу «Три-і-один» (Правило 9-3-2-b). [Див. також 9-3-2-b]

Затримка та використання рук: Гравці команди нападу

СТАТТЯ 3.

а. Використання рук

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

1. Кисті рук:

- (a) Повинні бути попереду від ліктя.
- (b) Повинні знаходитися в межах корпусу тіла суперника (**Виняток:** Коли суперник повертається спиною до блокуючого гравця).
(З.Р. 9-3-3-VI та VII)
- (c) Повинні знаходитися на рівні або нижче плечей блокуючого гравця та суперника (**Виняток:** коли суперник присідає, присідає навпочіпки або різко йде вниз).
- (d) Окремо один від одного і не повинні бути зчеплені між собою.

2. Кисті рук повинні бути відкриті, а долоні – спрямовані до корпусу тіла суперника, або закриті/складені у формі чаші, і при цьому не повинні бути спрямовані у бік суперника. (З.Р. 9-3-3:I-IV та VI-VIII)

б. Затримка

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

ШТРАФ - 10 ярдів. Штрафи за фоли Команди А позаду нейтральної зони застосовуються з попередньої точки. Сейфті, якщо фол скоєно позаду гольової лінії Команди А [S42: IUN/OFH].

с. Команда пробивання

Гравець команди пробивання може:

1. Під час розіграшу ударом із сутички використовувати кисті або руки для усунення суперника, який намагається його заблокувати, коли він знаходиться попереду від нейтральної зони.
2. Під час вільного удару використовувати кисті або руки для усунення суперника, який намагається заблокувати його.
3. Під час розіграшу ударом із сутички або вільного удару, коли він може легально торкатися м'яча, використовувати кисті або руки для відштовхування суперника у спробі завладіти вільним м'ячем.

д. Пасуюча команда

Приймаючий гравець пасуючої команди може легально використовувати руки для усунення або відштовхування суперника в спробі дістатися до вільного м'яча після того, як м'яч, викинутий легальним пасом вперед, торкнувся будь-якого гравця або судді (Правила 7-3-5, 7-3- 8, 7-3-9 та 7-3-11).

Затверджене рішення 9-3-3

I. А6 просуває м'яч вперед. Під час виносу гравець А12 блокує гравця В2 із застосуванням надмірної сили, штовхаючи його в спину вище пояса. **РІШЕННЯ:** Нелегальний блок у спину. Штраф - 10 ярдів. [Див. також 2-3-4-а, 9-3-3-а-2, 9-3-6]

II. Товариш по команді гравця, що пасує, або гравця з м'ячем, здійснюючи ривок в нейтральній зоні, входить в контакт з суперником кистями рук, причому їхні руки не паралельні землі, або їхні кисті складені човником або зчеплені в замок, але долоні не розгорнуті до суперника. **РІШЕННЯ:** Легальне використання рук. [Див. також 2-3-4-а, 9-3-3-а-2]

III. Товариш по команді гравця, що пасує, або гравця з м'ячем, перебуваючи позаду від нейтральної зони, витягнувши руки паралельно землі, виконує контакт із суперником вище рівня плечей. **РІШЕННЯ:** Нелегальне використання рук. Штраф - 10 ярдів або 15 ярдів та персональний фол, застосовується з точки попереднього розіграшу. Сейфті, якщо фол здійснено в заліковій зоні Команди А. [Див. також 2-3-4-а та 9-3-3-а-2]

IV. Товариш по команді гравця, що пасує, або гравця з м'ячем, завдає супернику удар складеною кистю (кистями) нижче рівня плечей. **РІШЕННЯ:** Персональний фол. Штраф - 15 ярдів, застосовується з передньої точки, якщо фол скоєно позаду нейтральної зони. Сейфті, якщо фол здійснено в заліковій зоні Команди А. [Див. також 2-3-4-а та 9-3-3-а-2]

V. Гравець А2, виконуючи легальний блок проти В2, входить із ним контакт кистями рук. В2 виконує обертання в спробі уникнути блоку, в результаті чого контакт припадає в спину гравця В2. **РІШЕННЯ:** Легальний блок. [Див. також 2-3-4-а]

VI. Гравець В2 виконує «обертання» у спробі уникнути блоку, внаслідок чого блок гравця А2 припадає у спину В2. А2 продовжує блокувати В2, в той час як він рухається до пасуючого. **РІШЕННЯ:** Легальний блок. [Див. також 2-3-4-а, 9-3-3-а-1-б, 9-3-3-а-2]

VII. В2 виконує "обертання" у спробі уникнути блоку, внаслідок чого блок гравця А2 припадає у спину В2. Гравці розривають контакт, проте А2 здійснює рух вперед, штовхаючи В2 у спину. **РІШЕННЯ:** Нелегальний блок у спину. Штраф - 10 ярдів. Застосовується з передньої точки, якщо фол скоєно позаду нейтральної зони (Правило 2-3-4). Сейфті, якщо фол здійснено в заліковій зоні Команди А. [Див. також 2-3-4-а, 9-3-3-а-1-б, 9-3-3-а-2, 9-3-6]

VIII. А1, перебуваючи або позаду, або попереду від нейтральної зони, входить у контакт із суперником відкритою долонею, або кистями, складеними човником або зчепленими в замок, причому долоні не направлені до суперника. **РІШЕННЯ:** Легальний блок. [Див. також 9-3-3-а-2]

IX. А12 приймає сноп і відкочується назад для виконання пасу. Ді-енд В95 проривається повз текла нападу А75 і має намір захопити А12, який все ще знаходиться в конверті. А75 штовхає В95 у спину, щоб не допустити захоплення. А12 успішно виконує пас у залікову зону, де гравець заробляє тачдаун. **РІШЕННЯ:** Нелегальний блок у спину. Штраф - 10 ярдів. [Див. також 9-3-6]

Затримка та використання рук: Гравці команди захисту

СТАТТЯ 4.

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

1. Коли вони намагаються дістатися гравця з м'ячем, або гравця, що імітує володіння.
2. Проти того, хто, очевидно, намагається його заблокувати.

б. Гравці захисту можуть легально використовувати руки для того, щоб усувати або блокувати суперника у спробі завладіти вільним м'ячем (Правило 9-1-5 Виняток 3 та 4; Правило 9-3-6 Виняток 3 та 5):

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

2. Під час будь-якого пасу вперед, який перетнув нейтральну зону і був зачеплений будь-яким гравцем або суддею.
- с. Гравці захисту повинні поводитися відповідно до Правил 9-3-3-а та 9-3-3-б, коли з їхнього боку не робиться спроб добратися до м'яча, гравця з м'ячем або гравця, що імітує володіння м'ячем.
- d. Гравці захисту не мають права використовувати руки для того, щоб захоплювати, утримувати або в інший спосіб нелегально створювати перешкоду будь-якому супернику, який не є гравцем з м'ячем або гравцем, що імітує володіння м'ячем.
- e. Гравець захисту може усувати або легально блокувати легального приймаючого до тих пір, поки цей гравець перебуває на тій же ярдовій лінії, що й захисник, або доти, доки суперник не може блокувати його. Тривалий контакт заборонено. **(З.Р. 9-3-4:І)**

ШТРАФ — [с-е] 10 ярдів, а також автоматично перша спроба, якщо це не суперчить іншим правилам [S42: IUN/DEN].

Затверджене рішення 9-3-4 ×

I. Перед тим, як був виконаний пас вперед, який згодом перетнув нейтральну зону, гравець Команди В здійснив затримку щодо легального приймаючого А1, що знаходиться попереду від нейтральної зони.

РІШЕННЯ: Фол Команди В за затримку. Штраф - 10 ярдів та автоматична перша спроба. Штраф застосовується із попередньої точки. [Див. також 9-3-4-е]

II. 3-я та 15 з позначки В-45. Квотербек А12 відбігає назад і шукає в полі основного приймаючого А88, але його затримує захисник В21 на позначці В-35. А12 робить пас на іншого приймаючого, але пас стає неприйнятним на В-46. **РІШЕННЯ:** Команда А, 1-а та 10 з В-35, час піде по снепу. Штраф за затримку з боку В21 складає 10 ярдів із попередньої точки, а також автоматично першу спробу.

Блок у спину

СТАТТЯ 5.

Блок у спину (крім проти гравця з м'ячем) заборонений. **(З.Р. 9-3-3:І, VII та ІХ)**
(З.Р. 10-2-2: XII)

Винятки:

1. Гравці нападу, що знаходяться в момент снепу на лінії сутички і в межах зони вільного блокування (Правило 2-3-6), можуть легально блокувати в спину в зоні вільного блокування, дотримуючись таких обмежень:
 - (a) Гравці, що знаходяться на лінії сутички і в зоні вільного блокування, не повинні залишати її і знову повертатися до зони вільного блокування, щоб зробити блок у спину.
 - (b) Зона вільного блокування перестає існувати, коли м'яч її залишає (Правило 2-3-6).
2. Гравець повертається спиною до потенційного блокуючого, який рухом продемонстрував намір виконати блок.
3. Коли гравець намагається наздогнати гравця з м'ячем або легально підібрати або зловити м'яч, втрачений у фамблі, переданий пасом назад, пробитий ударом, а також підбитий пас вперед, такий гравець має право штовхати суперника в спину вище пояса (Правило 9-1- 5 Виняток 3).
4. Коли суперник повертається спиною до блокуючого гравця згідно з Правилем 9-3-3-а-1-б.

5. Коли гравець, який має право торкатися м'яча, що знаходиться позаду нейтральної зони, штовхає суперника в спину вище пояса для того, щоб дістатися до м'яча, викинутого пасом вперед (Правило 9-1-5 Виняток 4).

ШТРАФ - 10 ярдів. Штрафи за фоли Команди А, скоєні позаду нейтральної зони, застосовуються з попередньої точки. Сейфті, якщо фол відбувається у заліковій зоні Команди А [S43: IBV].

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

СТАТТЯ 1.

- а. Поки м'яч, переданий пасом, знаходиться в польоті, тільки гравець, який має право торкатися м'яча, може відбити його рукою, спрямовуючи його в будь-який бік (**Виняток:** Правило 9-4-2).
- б. Будь-який гравець може блокувати м'яч, пробитий ударом із сутички в межах ігрового поля або залікових зонах.
- с. Жоден гравець не має права ударом руки посилати вперед вільний м'яч у межах ігрового поля, або у будь-якому напрямку, якщо м'яч знаходиться в заліковій зоні. (Правило 2-2-3-а) (**Виняток:** Правило 6-3-11). (З.Р. 6-3-11:І) (З.Р. 9-4-1:І-Х) (З.Р. 10-2-2:ІІ)

ШТРАФ - 10 ярдів і втрата спроби за фоли Команди А, якщо таке не суперечить іншим правилам [S31 and S9: BAT]. [Виняток: втрата спроби не присуджується, якщо фол був здійснений, коли м'яч, легально вибитий із сутички, перетнув нейтральну зону].

Затверджене Рішення 9-4-1

- I. Команда А пробиває філд-гол із позначки В-30. Гравець Команди В, який знаходиться у своїй заліковій зоні, вистрибує вище поперечини та відбиває м'яч у польоті. Збитий ним м'яч приземляється у заліковій зоні, де його підбирають гравці Команди А. **РІШЕННЯ:** Фол за нелегальне відбиття м'яча у заліковій зоні. Результат розіграшу – тачдаун. [Див. також 9-4-1-с]
- II. Команда А пробиває філд-гол із позначки В-30. Гравець Команди В, який знаходиться у своїй заліковій зоні, вистрибує вище поперечини та відбиває м'яч у польоті. Збитий ним м'яч приземляється у заліковій зоні, де його підбирають гравці Команди В. **РІШЕННЯ:** Фол за нелегальне відбиття м'яча у заліковій зоні. Результат розіграшу – тачбек. Сейфті, якщо А приймає штраф. [Див. також 9-4-1-с]
- III. Команда А пробиває філд-гол із позначки В-30. Гравець Команди В, який знаходиться у своїй заліковій зоні, вистрибує вище поперечини та відбиває м'яч у польоті. Збитий ним м'яч приземляється у полі. **РІШЕННЯ:** Фол за нелегальне відбиття м'яча у заліковій зоні. В основний час матчу результатом виконання штрафу після удару із сутички є сейфті. М'яч у результаті фолу залишається живим, і Команда А може обрати застосування штрафу або результат розіграшу. Якщо Команда А підбирає м'яч, не заробляє очки та приймає штраф, або якщо розіграш відбувається у додатковому періоді, штраф застосовується з попередньої точки. [Див. також 9-4-1-с]
- IV. Команда А робить спробу 1-очкової реалізації. Гравець Команди В, який знаходиться у своїй заліковій зоні, вистрибує вище поперечини та відбиває м'яч у польоті. Збитий ним м'яч виходить за межі поля. **РІШЕННЯ:** Фол за нелегальне відбиття м'яча у заліковій зоні. Штраф — половина відстані до залікової зони з попередньої точки. Правила застосування штрафу за фоли під час розіграшу ударом із сутички не діють на реалізації (Правило 10-2-3). [Див. також 9-4-1-с]
- V. Команда А робить спробу 1-очкової реалізації. Гравець Команди В, який знаходиться у своїй заліковій зоні, вистрибує вище поперечини та відбиває м'яч у польоті. Збитий ним м'яч приземляється у заліковій зоні, де його підбирають гравці Команди А. **РІШЕННЯ:** Фол за нелегальне відбиття м'яча у заліковій зоні. Команда А може відхилити штраф і прийняти 2 очки, як результат розіграшу. також 9-4-1-с]

VI. Команда А пробиває філд-гол; гравець В23, який знаходиться у своїй заліковій зоні, вистрибує вище за поперечину і ловить м'яч. **РІШЕННЯ:** Легальна гра. [Див. також 9-4-1-с]

VII. Команда А допускає фамбл, і поки м'яч перебував у польоті, гравець В1 відбиває м'яч вперед таким чином, що він виходить за межі поля в заліковій зоні Команди А. **РІШЕННЯ:** Сейфті. Відбивання фамбла в польоті не надає м'яча нового імпульсу (Правило 8-7-2-b). Фол Команди В, Штраф - 10 ярдів. [Див. також 9-4-1-с]

VIII. М'яч, переданий пасом назад командою А, відбитий у польоті гравцем В1 і виходить за межі поля в заліковій зоні команди А. **РІШЕННЯ:** Сейфті. Пас може бути відбитий у будь-якому напрямку, і імпульс відноситься до пасу Команди А (Правило 8-5-1-a). [Див. також 8-5-1-a, 9-4-1-с]

IX. М'яч, пробитий вільним ударом, відбитий у польоті гравцем Команди В, який у своїй заліковій зоні. Потім гравець Команди В вибиває вільний м'яч рукою із залікової зони за межі поля. **РІШЕННЯ:** результат розіграшу – тачбек. Фол Команди В за нелегальне відбиття м'яча рукою у заліковій зоні. Штраф - 10 ярдів із попередньої точки. [Див. також 9-4-1-с]

X. Легальний пас вперед Команди А перехоплено на позначці В-20. Гравець В1 допускає фамбл на позначці В-38, потім на позначці В-30 гравець В2 нелегально відбиває рукою вільний м'яч, який летить вперед і виходить за межі поля. **РІШЕННЯ:** Фол Команди В. Штраф - 10 ярдів з точки фолу. М'яч належить Команді В, 1-а та 10 на В-20. Втрата спроби не відбувається, оскільки Команда В отримує нову серію спроб після застосування штрафу (Правило 5-1-1-e-1). [Див. також 9-4-1-с]

XI. Команда А готова до пробиття початкового удару. М'яч встановлений на підставку і рефері сигналізує про готовність м'яча до гри. Коли кікер наближається до м'яча і замахується для удару, м'яч починає падати з підставки. Кікер продовжує рух і завдає удару по м'ячу, що котиться. **РІШЕННЯ:** Гра в межах правил; Правила 9-4-4 чи 9-2-1-a-2-a не порушені. Судді повинні зупинити розіграш та вишикувати команди для повтору початкового удару. Якщо цього вимагають погодні умови, Команда А повинна призначити гравця, який притримуватиме м'яч на підставці для виконання початкового удару. [Див. також 9-4-4]

Відбивання м'яча, кинутого пасом назад

СТАТТЯ 2.

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

ШТРАФ - 10 ярдів [S31: ВАТ].

Відбиття м'яча у володінні гравця

СТАТТЯ 3.

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

ШТРАФ - 10 ярдів [S31: ВАТ].

Нелегальний удар по м'ячу ногою

СТАТТЯ 4.

Гравець не має права бити ногою вільний м'яч, пас вперед або м'яч, який утримується суперником для виконання удару із землі. Такі нелегальні дії не впливають на статус вільного м'яча чи пасу вперед; але якщо гравець, який утримує м'яч для удару з землі, втрачає володіння під час розіграшу ударом із сугички, це вважається фамблом і м'яч стає вільним; якщо така дія відбувається під час вільного удару, м'яч залишається мертвим. (З.Р. 8-7-2:IV) (З.Р. 9-4-1:XI)

ШТРАФ - 10 ярдів, також втрата спроби за фоли Команди А, якщо таке не суперечить іншим правилам [S31 and S9: ІКВ] (Виняток: Втрата спроби не присуджується, якщо фол був скоєний, коли м'яч, легально вибитий із сугички, перетнув нейтральну зону).

Затверджене Рішення 9-4-4

I. 4-а та 8 з позначки А-48. Команда А знаходиться у формації для пробиття удару із сугички. А32 пробиває пант, який на позначці В-7 ударяється об ногу гравця В25. Гравець В25 б'є по м'ячу, що котиться по землі, на позначці В-4, після чого він ударяється об землю всередині залікової зони Команди В і йде за межі поля.

РІШЕННЯ: Результат розіграшу – сейфті. Після удару гравця В25 м'ячу надається новий імпульс. Фол гравцю В25 за нелегальний удар по м'ячу ногою. Команда А може відмовитися від штрафу та заробити 2 очки або прийняти штраф. Фол гравця В25 застосовується згідно з правилами виконання штрафів після удару із сутички, і прийнятий штраф присудить володіння м'ячем Команді В на позначці В-2, 1-а та 10 (Правило 8-5-1-а та 8-7-2-б).

РОЗДІЛ 5. Бійка

СТАТТЯ 1.

а. До початку, під час або після матчу, включаючи перерву між половинами, члени команди, одягнені у форму, або тренери не мають права брати участь у бійці (Правило 2-32-1).

ШТРАФ - 15 ярдів. Для фолів на мертвому м'ячі – 15 ярдів із точки закінчення розіграшу. Автоматична перша спроба за фолі Команди В, якщо це не суперечить іншим правилам. Дискваліфікація до кінця гри [S7, S27 або S38 та S47: FGT/DSQ].

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

ШТРАФ - 15 ярдів з точки закінчення розіграшу. Автоматична перша спроба за фолі Команди В, якщо це не суперечить іншим правилам. Дискваліфікація до кінця гри та на наступну гру [S7, S27 або S38, та S47: FGT/DSQ].

СТАТТЯ 2.

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

РОЗДІЛ 6. Грубі персональні фолі

Видалення гравця

СТАТТЯ 1.

Якщо гравець дискваліфікований за здійснення грубого персонального фолу (Правило 2-10-3) або за грубу неспортивну поведінку, дисциплінарний комітет до початку наступної запланованої гри повинен, якщо таке можливо, автоматично виступити з ініціативою перегляду відеоповтору щодо додаткових можливих санкцій.

Фол не зафіксовано

СТАТТЯ 2.

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

ПРАВИЛО 10

Виконання штрафних санкцій

РОЗДІЛ 1. Завершення виконання штрафних санкцій

Як і коли завершуються

СТАТТЯ 1.

- a. Виконання штрафу вважається завершеним, коли штраф прийнято, відхилено, взаємно скорочено або скасовано відповідно до Правил, а також коли вибір між цими варіантами очевидний для рефері.
- b. Будь-який штраф може бути відхилений, однак дискваліфікований гравець повинен залишити поле незалежно від рішення, ухваленого за цим штрафом (Правило 2-27-12).
- c. Виконання штрафу за скоєний фол має бути завершено до оголошення м'яча, готовим до гри для будь-якої подальшої спроби.
- d. Штрафні санкції не набувають чинності, якщо вони суперечать іншим правилам.

Одночасно зі снепом

СТАТТЯ 2.

Фол, який відбувається одночасно з виконанням снепу або вільного удару, розглядається як фол, скоєний протягом цієї спроби (Виняток: Правило 3-5-2-е).

Фоли на живому м'ячі, здійснені однією командою

СТАТТЯ 3.

Коли рефері повідомляють про два або більше фолів, здійснених однією командою на живому м'ячі, команда, щодо якої були скоєні дані порушення, може вибрати лише один із наданих варіантів штрафів. Гравець, який отримав фол, що передбачає дискваліфікацію, має залишити гру.

Взаємне скорочення фолів

СТАТТЯ 4.

Якщо рефері повідомляють про фоли на живому м'ячі, здійснені обома командами, фоли взаємно скорочуються, а спроба переграється (**З.Р. 10-1-4: I та VII**). Гравець, який отримав фол, що передбачає дискваліфікацію, має залишити гру.

Винятки:

1. Коли протягом спроби відбувається зміна командного володіння, і команда, яка останньою перебувала у володінні, не здійснювала фолів до отримання цього володіння, то вона може відхилити взаємно скорочені фоли і, тим самим, залишити володіння за собою після виконання штрафних санкцій за свій фол (**З.Р. 10-1-4: II-VII**).
2. Коли всі фоли Команди В до зміни володіння регулюються правилами виконання штрафів після удару із сутички, Команда В може відхилити взаємні фоли та прийняти виконання штрафів після удару із сутички.

3. Правила 10-2-7-с (під час реалізації чи додаткового періоду після володіння Командою В).

Затверджене рішення 10-1-4

- I. Команда А пробиває початковий удар. Команда В робить фол перед тим, як м'яч недоторканий виходить за межі поля між гольовими лініями. **РІШЕННЯ:** Фоли, що взаємно скорочуються. Команда А повторить початковий удар із попередньої точки. [Див. також 10-1-4]
- II. Команда А пробиває початковий удар зі своєї 35-ярдової лінії. Команда В робить персональний фол після того, як м'яч недоторканий виходить за межі поля між гольовими лініями. **РІШЕННЯ:** Команда В може вибрати повторне пробиття початкового удару Командою А з 45-ярдової лінії. Якщо команда В вибере володіння м'ячем, вона отримує м'яч на В-20 (після застосування 15-ярдового штрафу з В-35) або на позначці, що знаходиться в 15 ярдах за тією, на яку м'яч поміщається відповідно до застосування 5-ярдового штрафу Команді А (Правила 6-1-8 та 10-1-6). [Див. також 10-1-4 Виняток 1]
- III. На момент снепу Команда А знаходиться в нелегальній формації. В1 перехоплює пас вперед, виконаний гравцем А1, і просувається на 5 ярдів вперед, де його зупиняють. Під час винесення В1 гравець Команди В робить підсічку. **РІШЕННЯ:** Команда В може прийняти фоли, що взаємно скорочуються, і повторити спробу. Або відмовитися від фолів, що взаємно скорочуються і отримати володіння після завершення виконання штрафних санкцій за вчинений їх фол. У такому разі Команда А може прийняти штраф за підсічку або відхилити його. [Див. також 10-1-4 Виняток 1, 5-2-8]
- IV. А1 віддає нелегальний пас вперед, тоді як гравець Команди В перебував у нейтральній зоні в момент снепу. В23 перехоплює пас, В10 під час повернення робить підсічку. В23 захоплений у полі. **РІШЕННЯ:** Варіантів вибору немає. Фоли взаємно скорочуються, спроба переграється. Команда В не може відхилити фоли, що взаємно скорочуються, оскільки її гравець порушив правила до зміни командного володіння. [Див. також 10-1-4 Виняток 1, 5-2-8]
- V. Пас вперед гравця А1 перехоплює гравець В1, який починає просування та допускає фамбл. Гравець В2 підбирає м'яч та просуває його ще на 5 ярдів. Команда А робить фол під час або після завершення спроби, Команда В робить фол під час фамбла або просування гравця В2. **РІШЕННЯ:** Якщо команда А здійснила фол на живому м'ячі, команда В може прийняти фоли, що взаємно скорочуються, і повторити спробу або отримати володіння після завершення штрафних санкцій за вчинений її гравцем фол. Якщо команда А здійснила фол на мертвому м'ячі, команда В отримує володіння після виконання штрафів за обидва фоли. [Див. також 10-1-4 Виняток 1, 5-2-8]
- VI. Легальний пас вперед Команди А перехоплено гравцем В45, який набирає кілька ярдів. Під час повернення В23 робить підсічку, а А78 зупиняє В45 захопленням за маску. **РІШЕННЯ:** Оскільки команда В фолів до зміни командного володіння не здійснювала, вона може відхилити фоли, що взаємно скорочуються, і отримати володіння після застосування штрафу за підсічку. [Див. також 10-1-4 Виняток 1, 5-2-8]
- VII. А1 приймає сноп, перебуваючи на своїй кінцевій лінії. Гравець Команди В в момент снепу робить офсайд. **РІШЕННЯ:** Фол Команди А за перебування за межами поля в момент снепу взаємно скорочується з фолом Команди В за офсайд, спроба переграється. [Примітка: якби гравець Команди В не перебував у офсайді, то Команда В могла б взяти штраф за фол Команди А або сейфті (Правило 8-5-1-а)]. [Див. також 10-1-4, 10-1-4 Виняток 1, 5-2-8]

Фоли на мертвому м'ячі

СТАТТЯ 5.

Штрафи за фоли на мертвому м'ячі розглядаються окремо і в порядку їх скоєння (**З.Р. 10-1-5:І-ІІІ**) [**Виняток:** Коли рефері повідомляють про фоли на мертвому м'ячі за неспортивну поведінку або персональні фоли на мертвому м'ячі, скоєні обома командами, а виконання штрафів за такі фоли ще не було завершено, ярдові штрафи скорочуються, а номер чи тип спроби залишається таким самим, яким мав бути перед здійсненням таких фолів. Будь-який дискваліфікований гравець повинен залишити гру (Правила 5-2-6 та 10-2-2-а)].

Затверджене рішення 10-1-5

I. 4-а та 8, Команда А набирає 4 ярди, і м'яч оголошується мертвим, після чого гравець В1 приєднується до завали. **РІШЕННЯ:** Персональний фол Команди В. Штраф - 15 ярдів з точки закінчення розіграшу. Володіння Команди В, 1я та 10 (Правило 5-1-1-с). Запуск годинника відбувається по снепу. [Див. також 10-1-5, 5-1-1-с, 5-2-6]

II. Після снепа, відданого до оголошення м'яча, готовим до гри, гравець робить персональний фол.

РІШЕННЯ: Необхідно докладати всіх зусиль для запобігання передчасних снепів та подальших подій, які вони можуть спричинити. Проте, якщо описаний тут фол мав місце, він має розглядатися як скоєний між спробами. Обидва штрафи виконуються. Якщо персональний фол зробив гравець Команди В, то ймовірний підсумковий результат - 10 ярдів на користь Команди А. Штраф за фол Команди В також передбачає першу автоматичну спробу. [Див. також 10-1-5, 5-2-6]

III. 2-а та гол на 3-ярдовій позначці. Гравець з м'ячем А14 зупинено на 1-ярдовій позначці, після чого В67 приєднується до завали. А14 у відповідь завдає гравцю В67 удару кулаком. **РІШЕННЯ:** Штрафи скасовуються, оскільки виконання жодного з них не було завершено. А14 дискваліфікується за бійку. 3-тя та гол (Правило 10-1-1). [Див. також 10-1-5, 5-2-6]

Фоли на живому м'ячі – фоли на мертвому м'ячі**СТАТТЯ 6.**

a. Фоли на живому м'ячі не скорочують фоли на мертвому м'ячі.

b. Коли за фолом на живому м'ячі однієї команди слідує один або кілька фолів на мертвому м'ячі (включаючи фоли на живому м'ячі, що розглядаються як фоли на мертвому м'ячі), скоєних суперниками або гравцями однієї команди, штрафні санкції накладаються окремо та в порядку їх скоєння (**З. Р. 10-1-6: I-VI**).

Затверджене рішення 10-1-6

I. Команда А, що виконує пант, знаходиться в нелегальному моушені в момент снепу. М'яч недоторканий виходить за межі поля між гольовими лініями, після чого Команда В робить персональний фол. **РІШЕННЯ:** Можливі варіанти: (1) якщо Команда В вибирає повтор спроби, Команда А штрафується 5 ярдами з попередньої точки, після чого застосовується 15-ярдовий штраф за фол Команди В, який також передбачає автоматичну першу спробу. (2) Команда В може відхилити штраф за нелегальний моушен і отримати володіння, 1-а та 10 у 15 ярдах позаду точки виходу м'яча за межі поля. (3) Команда В може прийняти 5-ярдовий штраф проти Команди А за нелегальний моушен на точці виходу м'яча за межі поля (Правило 6-3-13) з подальшим застосуванням 15-ярдового штрафу проти Команди В. У всіх варіантах запуск годинника відбувається за снепу (Правило 3-3-2-d-8). [Див. також 10-1-6-b]

II. Гравець з м'ячем В17, перебуваючи на 11-ярдовій лінії Команди А, відпускає глузування на адресу гравця А55, після чого заносить перехоплений м'яч у залікову зону суперника. А55 захоплює В17 у 5 ярдах за гольовою лінією. **РІШЕННЯ:** Неспортивна поведінка в обох гравців. Застосовуються обидва штрафи. Фол В17 здійснено на живому м'ячі, штраф застосовується на позначці А-11. Фол А55 здійснено на мертвому м'ячі, штраф застосовується з точки початку наступного розіграшу Володіння Команди В, 1-а та 10 на позначці А-13. [Див. також 10-1-6-b]

III. В1 робить фол під час розіграшу, після чого В2 перехоплює легальний пас вперед. Після оголошення м'яча мертвим А1 приєднується до завали гравців. **РІШЕННЯ:** Команда А зберігає володіння, застосовується штраф проти Команди В, після чого Команда А штрафується за фол на мертвому м'ячі (Правило 5-2-3). [Див. також 10-1-6-b]

IV. Команда В (не на реалізації) робить офсайд у момент снепу на позначці В-3. Гравець Команди А віддає легальний пас вперед у залікову зону суперника, який перехоплює гравець Команди В та повертає його на 101 ярд у залікову зону Команди А, після чого гравець Команди А робить підсічку. **РІШЕННЯ:** Команда А повторить спробу з позначки В-16,5. [Див. також 10-1-6-b]

V. Жоден з гравців не виконував фолів, коли Команда В перехоплює легальний пас вперед гравця Команди А. Під час повернення гравець Команди В робить підсічку. Після оголошення м'яча мертвим гравець Команди А приєднується до завали гравців. **РІШЕННЯ:** Команда В зберігає володіння. Проти неї застосовується штраф за підсічку, після чого команда А штрафується за фол на мертвому м'ячі. Результат

застосування штрафних санкцій буде нульовим, якщо тільки точка застосування будь-якого зі штрафів не знаходиться за 30 ярдів (або ближче) від гольової лінії, до якої застосовується штраф. [Див. також 10-1-6-b]

VI. Команда А під час пробивання панта допускає порушення правил легальності дотику до м'яча. Під час повернення панта гравець В1 робить підсічку. Потім В2 робить фамбл, м'яч підбирає гравець А1, а А2 робить фол після оголошення м'яча мертвим. **РІШЕННЯ:** Перше право вибору надається Команді А, оскільки Команда В здійснила фол на живому м'ячі. Якщо Команда А відхиляє штраф за фол Команди В, остання отримує володіння в точці порушення за нелегальний дотик, де вона, у свою чергу, може прийняти або відхилити штраф проти Команди А за фол на мертвому м'ячі. Якщо ж Команда А приймає штраф за фол Команди В, Команда В набуває володіння після застосування штрафу за її фол на живому м'ячі з подальшим застосуванням штрафу проти Команди А за фол на мертвому м'ячі. [Див. також 10-1-6-b]

Фоли у перерві

СТАТТЯ 7.

Штрафи за фоли, скоєні після завершення четвертої чверті та перед початком додаткового періоду, а також між серіями володіння додаткового періоду або між додатковими періодами, застосовуються з точки наступної серії володіння, розташованої на 25-ярдовій лінії (**Виняток:** Правило 10-2-5) . (З.Р. 10-2-5:І-ХІ)

РОЗДІЛ 2. Процедури виконання штрафних санкцій

Точки виконання

СТАТТЯ 1.

- a. Для багатьох фолів точки виконання вказані у формулюванні штрафу. Якщо таке не зазначено, точка виконання визначається Принципом «Три-і-один» (Правило 2-33 та 10-2-2-с).
- b. Можливі точки виконання штрафів: попередня точка, точка фолу, точка закінчення розіграшу, точка закінчення виносу та (тільки для ударів по м'ячу із сутички) точка закінчення удару із сутички.

Визначення базової точки та точки виконання

СТАТТЯ 2.

- a. Фоли на мертвому м'ячі. Точкою виконання фолу, здійсненого на мертвому м'ячі, є точка початку наступного розіграшу.
- b. Фоли, здійснені Командою А позаду нейтральної зони. Для наступних фолів, скоєних Командою А позаду нейтральної зони точкою виконання фолів є попередня точка: нелегальне використання рук, затримка, нелегальний блок або персональний фол (**Виняток:** якщо фол скоєно в заліковій зоні Команди А, штрафом є сейфті). Проте штрафи за фоли команди пробивання під час розіграшу ударом із сутички вказані у Правилу 6-3-13.
- c. Принцип "Три-і-один" (Правило 2-33):
 1. Якщо команда у володінні робить фол *позаду* базової точки, штраф виконується з точки порушення.
 2. Якщо команда у володінні робить фол *попереду* від базової точки, штраф виконується з базової точки.
 3. Якщо команда не у володінні робить фол *позаду* або *попереду* базової точки, штраф виконується з базової точки.
- d. Нижче наведені базові точки для різних категорій розіграшів:
 1. *Виносні розіграші.*

- (a) *Попередня точка*, якщо відповідний винос завершився позаду нейтральної зони.
 - (b) *Точка закінчення відповідного виносу*, якщо він завершився попереду нейтральної зони.
 - (c) *Точка закінчення відповідного виносу на виносному розіграші*, що не має нейтральної зони.
2. *Виносні розіграші, коли виніс закінчується у заліковій зоні після зміни командного володіння (не в реалізації).*
- (a) *Точка початку наступного розіграшу*, якщо фол здійснено в заліковій зоні після зміни командного володіння і результатом розіграшу став тачбек.
 - (b) *Гольова лінія*, якщо фол здійснено в межах ігрового поля після зміни командного володіння і відповідний виніс завершився в заліковій зоні (**Виняток:** Правило 8-5-1-Виключення).
 - (c) *Гольова лінія*, якщо фол здійснено в заліковій зоні після зміни командного володіння і відповідний виніс завершився в заліковій зоні, а результатом розіграшу став не тачбек.
3. *Пасові розіграші.*
Попередня точка при розіграшах легальним пасом вперед.
4. *Розіграші ударом по м'ячу.*
- (a) *Попередня точка* при розіграшах легальним пробиттям, крім випадків, коли фол призначається відповідно до застосування штрафів при розіграшах ударом із сутички.
 - (b) *Точка завершення удару із сутички*, якщо фол призначається відповідно до правил виконання штрафів після удару із сутички.
- е. Для фолів Команди В під час розіграшу легальним пасом вперед: **× Штраф Команді В за персональні фоли, а також за фоли за неспортивну поведінку** виконуються з точки закінчення останнього винесення, якщо він закінчився попереду від нейтральної зони, і протягом спроби не відбувалося зміни командного володіння (Правило 7-3-12). **(З.Р. 7-3-12:І та 9-1-2:ІІІ) ×**

Затверджене рішення 10-2-2

I. Початковий удар, недоторканий гравцями Команди В, виходить за межі поля після нелегального дотику Командою А. Під час пробивання гравець Команди А робить персональний фол або затримує суперника руками. **РІШЕННЯ:** Команда В може вибрати з таких варіантів: ввести м'яч у гру в точці нелегального дотику; повторити спробу пробиття Командою А після застосування 5, 10 або 15-ярдового штрафу з попередньої точки; ввести м'яч у гру в 5, 10 або 15 ярдах попереду від точки виходу м'яча за межі поля; ввести м'яч у гру за 30 ярдів попереду від обмежувальної лінії Команди А.

II. Після фамбла або пасу назад Команди А вільний м'яч знаходиться в її заліковій зоні, де А33 б'є по ньому ногою або відбиває його рукою. **РІШЕННЯ:** Штраф – сейфті (Правило 8-5-1-б). [Див. також 9-4-1-с]

III. Гравець А55 робить підсічку в заліковій зоні Команди В під час удару із сутички, який зачепив гравця В44 у полі. **РІШЕННЯ:** Штраф – 15 ярдів. Виконується або з попередньої точки (якщо Команда А збереже володіння), або з точки, де мертвий м'яч належатиме Команді В.

IV. Команда А пробиває пант зі своєї залікової зони, Команда В повертає м'яч на позначку А-30. Під час повернення А23 у своїй заліковій зоні робить підсічку проти В35. **РІШЕННЯ:** Штраф – 15 ярдів з базової точки, якою в даному випадку є точка закінчення виносу (позначка А-30). Володіння Команди В, 1-а та 10.

V. Команда А пробиває пант зі своєї залікової зони, Команда В повертає м'яч на позначку А-30, де відбувається фамбл. А23, перебуваючи у своїй заліковій зоні, робить підсічку проти В35 в момент, коли вільний м'яч котиться по полю. М'яч накритий у полі. **РІШЕННЯ:** Штраф - 15 ярдів з базової точки, якою в даному випадку є точка фамбла А-30. Володіння команди В, 1-а та 10.

VI. Пант, вибитий Командою А зі своєї залікової зони, виходить недоторканим за межі поля на позначці А-40. А2, перебуваючи у своїй заліковій зоні, робить підсічку проти гравця Команди В до того моменту, як м'яч був вибитий. **РІШЕННЯ:** Штраф – Сейфті (Правило 9-1), або Команда В може ввести м'яч у гру на позначці А-25 (після штрафу з позначки, на якій м'яч залишив межі поля). [Див. також 8-5-1-b]

VII. Команда А виконує снєп з позначки А-1, гравця з м'ячем А1, зупинено на позначці А-5. Поки м'яч перебуває у грі, Команда В робить персональний фол у заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Штраф – 15 ярдів з базової точки, якою в даному випадку є точка закінчення виносу (позначка А-5).

VIII. Під час пробивання панта В1 затримує руками гравця А2 попереду або позаду нейтральної зони після того, як м'яч її перетнув, але до того, як м'яча торкнувся гравець Команди В. **РІШЕННЯ:** Штраф – 10 ярдів. Якщо на наступній спробі м'яч буде введений у гру Командою В, ця ситуація стосується виконання штрафів після удару із сутички.

IX. Під час винесення м'яча гравцем А1 гравець В25 фолить за 10 ярдів попереду від нейтральної зони. Просунувши м'яч на 30 ярдів, А1 допускає фамбл, м'яч підбирає гравець В48 і заносить його до залікової зони Команди А. **РІШЕННЯ:** Штраф проти Команди В виконується з базової точки, якою в даному випадку є точка фамбла. Команда А зберігає володіння (Правило 5-2-3).

X. 1-а та 10 на А-30. А1 просуває м'яч до позначки В-40, де його зупиняють. Під час його просування В1 робить підсічку на позначці А-45. **РІШЕННЯ:** Штраф - 15 ярдів з В-40, яка є базовою точкою. 1-а та 10 на позначці В-25.

XI. 1-а та 10 на А-40. А1 просуває м'яч на позначку В-40, де робить фамбл. Під час його просування або фамбла В2 робить персональний фол на 50-ярдовій лінії. В1 підбирає фамбл і повертає його до залікової зони Команди А. **РІШЕННЯ:** Штраф – 15 ярдів з базової точки, якої у разі є точка закінчення виносу (позначка В-40), Команді А присуджується 1-я спроба.

XII. Під час повернення м'яча, пробитого ударом із сутички, В40 блокує гравця А80 у спину вище пояса на позначці В-25. Гравець із м'ячем Команди В зупинено на позначці В-40. **РІШЕННЯ:** Фол Команди В за нелегальний блок у спину. Штраф – 10 ярдів із точки фолу. Володіння Команди В, 1-а та 10 на позначці В-15. [Див. також 2-3-4-а, 9-3-6]

XIII. Команда В перехоплює легальний пас вперед Команди А, і під час повернення гравець, який виконав пас, робить фол. **РІШЕННЯ:** М'яч належить Команді В, 1-а та 10 після виконання штрафу (Правила 2-27-5, 5-2-4 та 9-1).

XIV. В1 перехоплює легальний пас вперед Команди А (не на реалізації) у глибині своєї залікової зони, де після короткого просування його зупиняють. Під час його просування В2 робить підсічку проти А1 (а) на позначці В-25, (б) на позначці В-14, (с) в заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Базовою точкою є позначка В-20. (а) 1-а та 10 на позначці В-10. (б) 1-а та 10 на позначці В-7. (с) Сейфті (Правила 8-5-1-b, 8-6-1 та 10-2-2-d-2-a).

XV. В17 перехоплює легальний пас вперед Команди А (не на реалізації) у глибині своєї залікової зони. У момент його просування А19 робить підсічку. Після підсічки, але до того, як В17 залишив залікову зону, той допускає фамбл, який на 2-ярдовій позначці підбирає гравець А26. **РІШЕННЯ:** Штраф – 15 ярдів від гольової лінії. Володіння Команди В, 1-а та 10 на В-15 (Правило 10-2-2-d-2-c).

XVI. Після сейфті команда А виконує пант з позначки А-20. Недоторканий Командою В м'яч виходить за межі поля. **РІШЕННЯ:** Команда В може вибрати один з таких варіантів: повторити спробу з А-15, ввести м'яч у гру з 50-ярдової позначки, ввести м'яч у гру в 5 ярдах попереду від точки виходу м'яча за межі поля.

XVII. 2-а та 10 з позначки В-40. А4 отримує снєп і біжить на правий фланг, де виходить за межі поля на позначці В-12. Під час розіграшу А73 блокує В95 у спину на позначці В24. **РІШЕННЯ:** Штраф - 10 ярдів з точки порушення. 2я та 4 з позначки В-34.

Виконання штрафів після удару із сутички

СТАТТЯ 3.

а. Відповідно до правил виконання штрафів після удару із сутички, фоли Команди В, що задовольняють умовам пункту «б» (нижче), розглядаються як скоєні під час володіння

Командою В, навіть якщо згідно з Правилем 2-4-1-b-3 зміни командного володіння не відбувалося.

b. Виконання штрафів після удару із сутички застосовується лише для фолів Команди В, скоєних під час удару із сутички, і лише відповідно до нижче зазначених умов:

1. Удар по м'ячу відбувається не під час реалізації успішного філд-голу або додаткового періоду. **(З.Р. 10-2-3:IV)**
2. М'яч перетинає нейтральну зону.
3. Фол відбувається до завершення удару. **(З.Р. 10-2-3:I, II, i V)**
4. Команда В наступна вводить м'яч у гру.

Якщо всі вищезазначені умови були дотримані, штраф виконується відповідно до Принципу Три-і-один. Команда В вважається командою у володінні, а базовою точкою вважається точка завершення удару із сутички (Правило 10-2-2-с). Дивись Правило 2-25-11 для визначення точки завершення удару із сутички. **(З.Р. 10-2-3-I-VII)**.

Затверджене рішення 10-2-3

I. М'яч пробитий ударом із сутички. Після того, як м'яча торкається гравець попереду від нейтральної зони, кожна команда робить фол. Фол відбувається попереду від нейтральної зони, і наступне володіння отримує Команда В. **РІШЕННЯ:** Штрафи за фолі Команди В виконуються відповідно до принципу "Три-і-один" з базової точки, якою в даному випадку є точка завершення удару із сутички (Правило 2-25-11). Володіння Команди В, 1-а та 10. За фолі Команди А штрафи виконуються або з попередньої точки, або з точки, де мертвий м'яч належить команді В (Правило 6-3-13). [Див. також 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 5-2-3-a]

II. Заблокований пант Команди А перетинає нейтральну зону, після чого його не торкаються гравці Команди В. М'яч відскакує назад і опиняється позаду нейтральної зони перед тим, як гравець Команди В робить підсічку або затримує суперника руками. У момент фолу м'яч є вільним. **РІШЕННЯ:** Фол розглядається як виконаний під час удару. Якщо наступне володіння має отримати Команда В, штраф виконується відповідно до правил виконання штрафів після удару із сутички [Див. також 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4]

III. Пант Команди А заблокований позаду нейтральної зони перед тим, як гравець Команди В здійснив підсічку або затримку попереду від нейтральної зони. Під час розіграшу м'яч не перетнув нейтральну зону. **РІШЕННЯ:** Правило 10-2-3 застосовується лише до випадків, коли м'яч перетнув нейтральну зону. Команда А зберігає володіння після штрафу з попередньої точки. [Див. також 10-2-3-b-4]

IV. Команда А пробиває успішний філд-гол, розпочавши розіграш на позначці В-30. Під час удару гравець Команди В робить фол на позначці В-20. **РІШЕННЯ:** Команда А може відхилити штраф і прийняти набір очок або відмовитися від набору очок і прийняти штраф Команди В з попередньої точки (Правило 10-2-5-d). [Див. також 10-2-3-b-1, 10-2-3-b-4]

V. Команда А пробиває неуспішний філд-гол, розпочавши розіграш на позначці В-30. Ніхто з гравців не торкається м'яча після удару. Під час пробивання гравець Команди В робить фол на позначці В-15. **РІШЕННЯ:** Володіння Команди В. Точкою завершення удару із сутички є В-30, а виконання штрафу буде з точки порушення, В-15. Повторення спроби в цьому випадку неможливе (Правила 2-25-11 та 8-4-2-b). [Див. також 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 2-25-11-b-1-a, 8-4-2-b-2]

VI. Пант команди А перетинає нейтральну зону. Під час пробивання В79 затримує руками А55 в 1 ярді попереду від нейтральної зони. В44 ловить м'яч на позначці В-25 і просувається до позначки В-40, де його зупиняють. **РІШЕННЯ:** Фол В79 підпадає під правила виконання штрафів після удару із сутички. 10-ярдовий штраф виконується з точки завершення удару, якою є В-25. Володіння Команди В, 1-а та 10 на В-15. [Див. також 10-2-3-b-4]

VII. 4-а та 12, Команда А виконує сноп на А-35. Відразу після снопа лінійний В77 хапає гарда А66, і тягне його в бік, даючи тим самим можливість лайнбекеру В43 прорватися в прохід для спроби заблокувати удар. В44 ловить вибитий ударом м'яч на позначці-25 і просувається до позначки-40, де його зупиняють. **РІШЕННЯ:** Затримка з боку В77 не підпадає під правила виконання штрафів після удару із сутички. 10-ярдовий штраф виконується з попередньої точки. **Для першої спроби команді А недостатньо лише**

штрафних ярдів, проте штраф за затримку з боку захисту включає автоматичну першу спробу. Таким чином, 1-а та 10 у Команди А на А-45. [Див. також 10-2-3-b-4]

Фоли Команди А під час ударів по м'ячу

СТАТТЯ 4.

Штрафи за всі фоли, скоєні командою пробивання, крім перешкоди ловлі м'яча, пробитого ударом (Правило 6-4) під час розіграшу вільним ударом або ударом із сутички, в яких м'яч перетинає нейтральну зону (крім спроб пробивання філд-голу), згідно з правилами, виконуються або з попередньої точки, як з базової точки (**Виняток:** Штрафом за фоли в заліковій зоні команди А є сейфті), або з точки, в якій мертвий м'яч належить Команді В (Правила 6-1-8 та 6-3-13).

Фоли, вчинені під час або після тачдауну, філд-голу або реалізації

СТАТТЯ 5.

- а. Фоли, вчинені командою, що захищається, протягом спроби, результатом якої став тачдаун (не на реалізації).
1. Виконання 15-ярдових штрафів за персональні фоли та фоли за неспортивну поведінку переносяться на реалізацію, наступний початковий удар або на наступний розіграш у додаткових періодах на розсуд команди, яка набрала очки. Якщо після фولا початкового удару не передбачається, виконання штрафу переноситься на реалізацію.
 2. 5- та 10-ярдові штрафи не можуть бути перенесені на реалізацію або наступний початковий удар. Такі штрафи скасовуються згідно з правилами, крім випадків, коли виконання штрафу стає можливим через нелегальний дотик пробитого ударом м'яча, здійсненого протягом спроби. **(З.Р. 6-3-2: III-IV)**
- б. Штрафами за перешкоду ловлі у захисті під час реалізації з 3-ярдової лінії або ближче до гольової лінії є половина відстані до гольової лінії. Якщо реалізація успішна, штраф відхиляється відповідно до правил.
- с. Якщо фол(-и) був(-ли) здійснений(-і) після тачдауну і до оголошення м'яча готовим до гри на реалізації, або під час розіграшу який завершився тачдауном, був здійснений фол на живому м'ячі, такий фол розцінюється як фол на мертвому м'ячі, виконання штрафу переноситься на реалізацію, наступний початковий удар або наступний розіграш у додаткових періодах на розсуд команди, щодо якої було здійснено фол. **(З.Р. 3-2-3-V)**
- д. Штрафи за фоли на живому м'ячі під час розіграшів філд-голом призначаються відповідно до правил. Щоб отримати очки за успішний філд-гол, команда А повинна відмовитися від фолів, здійснених командою В на живому м'ячі. Приймаючи штраф за фол Команди В на живому м'ячі, Команда А вибирає відміну зароблених при філд-голі очок і виконання штрафу з попередньої точки. Команда А може погодитись на набір очок і прийняти порушення за персональні фоли або фоли за неспортивну поведінку. У цьому випадку виконання штрафу переноситься на наступний початковий удар або на точку наступного розіграшу в додаткових періодах. Штрафи за фоли на живому м'ячі, які розцінюються як фоли на мертвому м'ячі, а також фоли на мертвому м'ячі після спроби філд-голом, виконуються з точки закінчення розіграшу.
- е. Штрафи за фоли під час та після реалізації призначаються відповідно до Правил 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 та 10-2-5-b **(З.Р. 3-2-3: VI -VII)**.

f. Ярдові штрафи за фоли, вчинені будь-якою командою, не можуть переносити лінію вільного удару, що стримує, далі 5-ярдової лінії цієї команди. Штрафи, які так чи інакше припускають приміщення стримуючої лінії вільного удару за 5-ярдовою лінією, призначаються з точки наступного розіграшу.

Затверджене рішення 10-2-5

Фоли під час тачдауну або філд-голу Команди А:

I. Під час винесення гравця Команди А, що завершився тачдауном, гравець Команди В робить підсічку в ігровому полі або заліковій зоні. **РІШЕННЯ:** Команда А може вибрати: перенести виконання штрафу на реалізацію, наступний початковий удар або наступний розіграш у додаткових періодах (Правило 10-2-5-a-1). [Див. також 10-1-7]

II. Команда В виконує персональний фол під час спроби Команди А, що закінчилася тачдауном. Потім команда А робить фол після завершення розіграшу, але до оголошення м'яча готовим до гри на реалізацію. **РІШЕННЯ:** Команді А будуть нараховані очки за тачдаун. Команда А може вибрати між застосуванням штрафу проти Команди В на реалізації, на наступному початковому ударі або наступному розіграші у додаткових періодах. Після цього Команда В може обирати між застосуванням штрафу проти Команди А на реалізації, на наступному початковому ударі або наступному розіграші у додаткових періодах. Штрафні дистанції за описані фоли на живому/мертвому м'ячі можуть скоротитися взаємно (Правило 10-2-5). [Див. також 10-1-7]

III. Під час винесення гравця Команди А, що завершився тачдауном, гравець Команди В здійснює затримку. Після закінчення розіграшу Команда А робить фол. **РІШЕННЯ:** Команді А нараховуються очки за тачдаун. Фол Команди В за затримку скасовується згідно з правилами. Команда В може вибрати: перенести виконання штрафу проти Команди А на реалізацію або на наступний початковий удар (Правила 10-2-5-a-2 та 10-2-5-с). [Див. також 10-1-7]

IV. Під час або після винесення гравця Команди А, що завершився тачдауном, гравець Команди В завдає супернику удару кулаком. На подальшій реалізації в момент снєпу гравець Команди В здійснює офсайд. **РІШЕННЯ:** Команді А нараховуються очки за тачдаун. Гравець Команди В дискваліфікується за бійку. Команда А може вибрати: перенести виконання штрафу проти Команди В на реалізацію, наступний початковий удар чи наступний розіграш у додаткових періодах. У разі успішної реалізації команда може повторити спробу після виконання штрафу за офсайд (Правила 10-2-5 та 8-3-3-b). [Див. також 10-1-7]

V. Гравець Команди В робить грубість проти пасуючого під час пасового розіграшу, що закінчився тачдауном. **РІШЕННЯ:** Команді А нараховуються очки за тачдаун. Команда А може вибрати: виконати штраф проти Команди В на реалізації, на наступному початковому ударі або наступному розіграші у додаткових періодах. [Див. також 10-1-7]

VI. Команда В робить офсайд під час успішної спроби філд-року. **РІШЕННЯ:** Команда А може прийняти штраф за попередньої точки і повторити спробу, або відхилити штраф і прийняти зароблені очки за філд-гол. [Див. також 10-1-7]

VII. Команда В робить фол під час успішної пробитого філд-голу. **РІШЕННЯ:** Команда А може вибрати: відмовитися від набору очок і прийняти виконання штрафу з попередньої точки, або відхилити штраф та залишити набір очок. Команда А може погодитися на набір очок і прийняти штраф за персональний фол або фол за неспортивну поведінку з виконанням штрафу на наступному початковому ударі, або з точки подальшого розіграшу у додатковому періоді. [Див. також 10-1-7]

Фоли після тачдауна Команди А:

VIII. Після закінчення розіграшу, що закінчився тачдауном, команда А робить фол. У свою чергу, Команда В здійснює фол у ході подальшої успішної реалізації. **РІШЕННЯ:** Команді А нараховуються очки за тачдаун. Команда В може вибрати: застосувати штраф проти Команди А на реалізації або наступному початковому ударі. Команда А може прийняти штраф проти Команди В та повторити спробу реалізації. Виконання штрафу за персональний фол Команди В може бути перенесений на наступний початковий удар або, у додатковому періоді, бути виконаний з точки наступного розіграшу. Штрафні ярди, виконання яких перенесено на наступний початковий удар, можуть взаємно скоротитися. [Див. також 10-1-7]

IX. Після закінчення розіграшу, що закінчився тачдауном, команда А робить фол. У свою чергу, Команда В робить фол після успішної реалізації. **РІШЕННЯ:** Команді А нараховуються очки за тачдаун. Команда В

може вибрати: виконати штраф проти Команди А на реалізації, на наступному початковому ударі або наступному розіграші у додаткових періодах. Штраф за фол Команди В після реалізації буде виконано на наступному початковому ударі або, з точки наступного розіграшу у додатковому періоді. [Див. також 10-1-7]

Фоли під час реалізації без зміни командного володіння (за винятком фолів на живому м'ячі, що розцінюються як фолі на мертвому м'ячі, і фолів із втратою спроби):

X. Команда В робить фол під час успішної реалізації. **РІШЕННЯ:** Команда В штрафується, реалізація переграється, або штраф відхиляється згідно з правилами. Штрафи за особистий фол або фол за неспортивну поведінку можуть виконуватися на наступному початковому ударі, або, в додатковому періоді, з точки наступного розіграшу (Правило 8-3-3-b-1). [Див. також 10-1-7, 8-3-1, 8-3-3-b-1]

XI. - *Вилучений, зважаючи на повторення попереднього З.Р. (Прим. ред.)*

XII. Під час результативної 1-очкової реалізації з 3-ярдової лінії команда В знаходиться в офсайді. Після оголошення м'яча мертвим Команда В робить персональний фол. **РІШЕННЯ:** Якщо команда А вибирає повторення спроби, штрафи за обидва порушення призначаються до снєпу (Правило 10-1-6). Якщо команда А відхиляє штраф за офсайд і приймає зароблене очко, штраф за фол Команди В на мертвому м'ячі виконується на наступному початковому ударі або, у додатковому періоді, з точки наступного розіграшу (Правило 8-3-5). [Див. також 10-1-7, 8-3-1]

XIII. Під час неуспішної 1-очкової реалізації з 3-ярдової позначки Команда А робить нелегальний моушен. Після оголошення м'яча мертвим Команда В робить фол. **РІШЕННЯ:** Очевидно, що Команда В відмовиться від штрафу за фол Команди А. Штраф за фол Команди В буде перенесено на наступний початковий удар або, у додатковому періоді, буде виконано з точки наступного розіграшу. [Див. також 8-3-1, 8-3-5]

Фоли між реалізацією та наступним початковим ударом:

XIV. Кожна з команд робить фол. **РІШЕННЯ:** Штраф виконується на наступному початковому ударі, якщо реалізація не була останнім розіграшем матчу. [Див. також 8-3-1, 8-3-5]

XV. Обидві команди роблять фол перед тим, як завершено виконання штрафних санкцій. **РІШЕННЯ:** Фоли скасовуються. [Див. також 8-3-1, 8-3-5]

XVI. Штраф за фол Команди В після успішної реалізації прийнято і буде виконано на наступному початковому ударі, а потім:

1. Команда А здійснює фолі після реалізації. **РІШЕННЯ:** Штрафи будуть виконані в порядку фолів з точки початкового удару або, в додатковому періоді, з точки наступного розіграшу.
2. Команда В виконує фолі після завершення реалізації. **РІШЕННЯ:** Штрафи за обидва фолі виконуються в порядку їх здійснення з точки початкового удару або, в додатковому періоді, з точки наступного розіграшу.
3. Обидві команди роблять фолі до завершення будь-якого штрафу. **РІШЕННЯ:** Ці фолі скасовуються. Штраф за початковий фол Команди В застосовується з точки початкового удару або, додатково, з точки наступного розіграшу.

Процедури виконання штрафів, які передбачають скорочення половини відстані

СТАТТЯ 6.

Жоден ярдовий штраф, включаючи реалізацію з 3-ярдової лінії або точки, що знаходиться ближче до гольової лінії, не може становити відстань, що перевищує половину відстані від точки виконання до гольової лінії команди, що здійснила фол [**Винятки:** (1) Перешкода ловлі у захисті під час розіграшу ударом із сутички, за винятком реалізацій (Правила 7-3-8 та 10-2-5-b); і (2) На реалізації перешкода ловлі у захисті, коли снєп виконується з точки, розташованої за межами 3-ярдової лінії].

**Особливе виконання штрафних санкцій для фолів
після закінчення володіння**

СТАТТЯ 7.

У додатковому періоді чи під час реалізації фолу після зміни командного володіння передбачають особливе виконання штрафних санкцій.

а. Штрафи будь-якої з команд відхиляються згідно з правилами. (**Виняток:** Штрафи за персональні фолу, фолу за неспортивну поведінку, персональні фолу на мертвому м'ячі та фолу на живому м'ячі, що розцінюються як скоєні на мертвому м'ячі, повинні застосовуватися з точки наступного розіграшу.)

б. Набір очок командою, яка здійснила фол у поточному розіграші, повинен бути скасований. (**Виняток:** Фолу на живому м'ячі, що розцінюються як скоєні на мертвому м'ячі.) (**З.Р. 8-3-2-VII**)

с. Якщо обидві команди здійснюють фол під час розіграшу, і Команда В не здійснювала фолів до зміни командного володіння, то фолу скорочуються і спроба не переграється. Під час здійснення фолу під час реалізації реалізація вважається завершеною. (**Винятки:** Штрафи за персональні фолу, фолу за неспортивну поведінку, персональні фолу на мертвому м'ячі, а також на живому м'ячі, що застосовуються як на мертвому м'ячі, виконуються на наступному вільному ударі або наступному розіграші у додаткових періодах. Див. Правило 8-3 -5.)

ПРАВИЛО 11

Судді: Повноваження та обов'язки

РОЗДІЛ 1. Повноваження

СТАТТЯ 1.

Повноваження суддів починаються за 60 хвилин до запланованого початкового удару, а закінчуються після того, як рефері оголошує фінальним рахунком [S14].

РОЗДІЛ 2. Обов'язки

СТАТТЯ 1.

Гра повинна проводитись під контролем 4, 5, 6, 7 чи 8 суддів. Гра може проводитись під контролем 3 суддів лише у виняткових випадках, таких як травма чи затримка судді у дорозі.

СТАТТЯ 2.

Суддівські обов'язки та механіка докладно описані в актуальному виданні *Посібник з Суддівства Американського Футболу (Manual of Football Officiating)*, опублікованого IAFOA. Судді відповідальні за знання та застосування матеріалу з Посібника.

ПРИМІТКА: Використання систем механіки, які охоплюють роботу бригад від 3 до 8 суддів, мають важливе значення. Заборонено використовувати на міжнародних змаганнях керівництва, які охоплюють лише частину механіки. Національні федерації та судді повинні використовувати стандартну механіку у відповідних їхніх іграх, щоб полегшити своїм суддям перехід від домашніх ігор до суддівства міжнародних ігор (**Винятки:** США, Канада та Японія).

ПРАВИЛО 12

Суддя на відеоповторах

РОЗДІЛ 1. Філософія та обґрунтування

Філософія

СТАТТЯ 1.

Відеотехнології стають дедалі доступнішими. IFAF переконані, що ці технології повинні застосовуватися за першої нагоди, щоб здійснювати підтримку польовим суддям у прийнятті правильних рішень.

Обґрунтування

СТАТТЯ 2.

Обґрунтування включає наступні пункти:

- a. Сучасні радіотехнології радіозв'язку роблять двостороннє спілкування між польовими суддями та суддею на відеоповторах набагато простіше. Ми хотіли б скористатися цією перевагою.
- b. Сучасні технології значно полегшують використання відео. Повтор не повинен обмежуватися лише тими іграми, які мають повноцінну телевізійну трансляцію.
- c. Якщо на стадіоні встановлено екран, судді на полі повинні мати можливість вибору ракурсу для повтору, який буде показано на екрані, за умови, що вибір між ракурсами не є впердженим.
- d. Ми не хочемо затримувати гру без потреби, але з боку фанатів та ЗМІ посилюється тиск на суддів, щоб ті фіксували порушення правильно.
- e. Ми маємо переконатися, що повтор однаково доступний для обох команд — він не повинен бути, наприклад, ексклюзивною можливістю для команди господарів. ✕

РОЗДІЛ 2. Повноваження судді на відеоповторах

Запит перегляду

СТАТТЯ 1.

- a. На вимогу будь-якого судді (включно з суддею на відеоповторах), рефері матчу може запросити перегляд будь-якого розіграшу в рамках доступного переліку.
- b. Головний тренер може запросити перегляд, використовуючи командний тайм-аут до наступного легального введення м'яча у гру.
 1. Після закінчення перегляду:
 - (a) Якщо будь-яке прийняте до перегляду рішення на полі було змінено – командний тайм-аут не списується.
 - (b) Якщо прийняте до перегляду рішення на полі не змінилося – командний тайм-аут списується, і команда втрачає право на запит перегляду до кінця гри.

2. Якщо відеоповтор розіграшу, що запитується, не підлягає перегляду (див. Правило 12-2-2), командний тайм-аут списується, але за командою зберігається право на запит перегляду.
3. Головний тренер не може вимагати перегляд відеоповтору, якщо його команда використала всі дозволені тайм-аути в цій половині гри або у додатковому періоді.
4. Запит на відеоповтор має бути проігнорований у разі втрати командою права на запит або у разі використання всіх командних тайм-аутів.
5. Команда не може оскаржити рішення, через яке гра була зупинена після того, як суддя на відеоповторах його вже прийняв. Однак, поки м'яч не готовий до гри, команда може оскаржити окремий аспект цього ж розіграшу, якщо ця частина розіграшу не була врахована під час першого перегляду моменту суддею на відеоповторах.
6. Якщо команда заперечує певне рішення, але в результаті змінено інше рішення, команда не позбавляється свого тайм-ауту і не втрачає права на заперечення.

Затверджене рішення 12-2-1

I. Команда вимагає перегляду певного аспекту попереднього розіграшу. Цей аспект залишається "за кадром", і його не видно на повторі. (a) Усі інші аспекти попереднього розіграшу залишилися без змін. (b) Інший аспект попереднього розіграшу зазнав змін. **РІШЕННЯ:** (a) У команди списується тайм-аут, і вона втрачає право на запит перегляду. (b) У команди не списується тайм-аут, і вона має право на запит перегляду. Правило 12-2-1-b було придумано таким чином, щоб уникнути ситуацій, коли команда отримує перевагу, постійно запитуючи перегляди аспектів розіграшів, які не потрапляють у кадр.

Розіграші, що підлягають перегляду

СТАТТЯ 2.

- a. Перегляду підлягають лише розіграші, у яких сумнів стосується:
 1. рахунку
 2. положення м'яча щодо гольової лінії
 3. зміни володіння
 4. фол знаходиться у переліку фолів, які явно підлягають перегляду (Правило 12-2-3)
 5. дискваліфікації
 6. визначення статусу м'яча (живий/мертвий, чи був дотик), включаючи те, коли та/або де м'яч або гравець вийшов за межі поля або опинився в заліковій зоні; який гравець володіє м'ячем; чи пас був пасом назад чи вперед; чи був м'яч викинутий пасом чи загублений у фамблі; чи є пас вперед прийнятим/неприйнятим
 7. чи був гравець, який спіймав чи підібрав загублений у фамблі м'яч, тим, хто зробив фамбл
 8. був виконаний сигнал про вільну ловлю або чи здійснив гравець команди повернення просування після сигналу про вільну ловлю

9. місцезнаходження гравця в контексті правил про заміну гравців, нелегального пасу (включаючи умисне позбавлення від м'яча), нелегальні удари по м'ячу ногою та вкладки (фол може бути створений)
 10. положення м'яча щодо першої спроби
 11. номери спроби під час серії спроб або перед новою серією
 12. статусу ігрового годинника
 13. будь-які очевидні помилки, які можуть значно вплинути на результат гри
- б. Перегляд також може бути використаний для визначення, чи була виконана дія, що підлягає перегляду.
- с. При перегляді конкретного моменту гри, можуть бути розглянуті інші аспекти, що підлягають перегляду. Переглянуті можуть бути будь-які аспекти, через які було зупинено гру.

Затверджене рішення 12-2-2

І. При перегляді розіграшу для визначення був прийнятий чи неприйнятий пас, суддя на відеоповторі помічає персональний фол гравця А88. **РІШЕННЯ:** Фол для А88. Команда В може прийняти або відмовитися від порушення після того, як прийнято рішення про те, чи був пас прийнятий чи ні.

ІІ. Під час перегляду суддя на відеоповторі спостерігає очевидний доказ того, що гравця з м'ячем захопили і його просування було зупинено до того, як м'яч був загублений у фамблі. **РІШЕННЯ:** Результат розіграшу буде змінено, і статус м'яча буде визначений як «метвий м'яч» в точці, де просування гравця з м'ячем було зупинено. *На відміну від інших правил американського футболу, рішення про максимальне просування (або його відсутність) підлягає перегляду.*

Фоли, що явно підлягають перегляду

СТАТТЯ 3.

Розіграші з цього списку повинні бути обов'язково переглянуті суддею на відеоповторі, який у результаті перегляду може створити фол, якщо його не зафіксували на полі, або скасувати фол, зафіксований польовим суддею.

- а. Фол, який тягне за собою штраф у 15 ярдів, включаючи перешкоду ловлі.
- б. Будь-який фол під час розіграшу, який закінчується менш ніж за 2 хвилини до кінця гри або під час додаткового періоду.
- с. Гравець здійснює пас вперед або вкладку м'яча вперед, перебуваючи всім корпусом попереду від нейтральної зони або побувавши там до виконання такої дії, або після зміни володіння.
- д. Гравець робить удар по м'ячу ногою, перебуваючи попереду від нейтральної зони.
- е. Блоки гравця Команди А перед тим, як він може торкатися м'яча під час короткого удару по м'ячу ногою.
- ф. Кількість гравців будь-якої команди під час розіграшу.
- г. Нелегальний дотик пасу вперед спочатку легального приймаючого, який вийшов за межі поля або дотик до м'яча, кинутого пасом, нелегальним приймаючим.
- h. Гравець Команди А, який вийшов за межі поля під час розіграшу ударом по м'ячу ногою і повернувся в поле протягом цієї спроби, а також, чи був такий гравець виштовхнутий за межі поля суперником.

- i. Гравець за межами поля, що торкається недоторканого в полі м'яча під час вільного удару.
- j. Пас вперед, який став нелегальним, як другий пас вперед, після того, як було змінено рішення на полі з приводу пасу назад.

Затверджене рішення 12-2-3

I. Протягом останніх 2-х хвилин гри або під час додаткового періоду суддя на відеоповторі переглядає розіграш і бачить очевидний доказ скоєння фальстарту до снєпу. (a) Команда А просуває м'яч на 3 ярди. (b) Команда А робить фамбл м'яча, і м'яч підбирає Команда В. **РІШЕННЯ:** В обох випадках (a) і (b) після перегляду результат розіграшу буде змінено. 5-ярдовий штраф буде виконано, і Команда А збереже володіння.

Травмовані гравці

СТАТТЯ 4.

Суддя на відеоповторі повинен оголосити тайм-аут через травму, якщо бачить травмованого гравця на полі, якого не помітили його польові колеги (Правило 3-3-5).

РОЗДІЛ 3. Процедури

Екіпірування та персонал

СТАТТЯ 1.

- a. Суддя на відеоповторі може використовувати будь-яку відеотехніку, яка доступна. Джерела відео, що використовуються, повинні бути визначені суддею на відеоповторі до початку матчу.
- b. Коли повтор відображається на екрані стадіону, судді на полі можуть переглядати його під час перегляду та використовувати докази звідти, щоб змінити рішення. Це може включати ситуації, коли під час матчу немає судді на відеоповторі, але у рефері є можливість запросити перегляд повтору.
- c. Перегляд не може бути використаний, якщо на матчі немає судді на відеоповторі і рішення про те, які повтори показувати на екрані стадіону приймаються представниками лише однієї команди.

Запит перегляду

СТАТТЯ 2.

- a. Перегляд може бути запитаний зупинкою гри в будь-який час до того, як м'яч легально введений в гру, включаючи ситуації, коли будь-який із суддів має позитивні наміри запитати відеоповтор, навіть якщо свисток або сигнал про запит виходять після того, як м'яч введений в гру снєпом або ударом по м'ячу.
- b. Перегляд може бути запитаний у будь-який момент, коли суддя впевнений, що:
 - 1. Є об'єктивні причини вважати, що у первісному прийнятому рішенні на полі було допущено помилку, та
 - 2. Розіграш підлягає перегляду, та
 - 3. Результат перегляду може відігравати важливу роль у зміні перебігу гри. Відеоповтор не повинен бути використаний, якщо це не спричинить важливих змін під час гри, включаючи ситуації, коли застосовується правило про запуск безперервного відліку ігрового часу (Правило 3-3-2).
- c. Суддя не повинен запитувати перегляд у ситуації, коли це може дати одній із команд перевагу щодо часу (як ігрового годинника, так і годинника розіграшу).

- d. Кількість переглядів, ініційованих суддями необмежена, як і час, що на них надається. Проте судді повинні поважати тривалість гри та не ініціювати перегляди, які не відіграють важливої ролі у матчі.
- e. Дискваліфікації можна переглянути будь-якої миті, оскільки від результату залежить можливість гравця взяти участь у наступному матчі.

Критерії зміни рішення на полі

СТАТТЯ 3.

- a. Якщо є явний і незаперечний доказ того, що рішення на полі було некоректним, або на повторі видно, що щось сталося поза увагою суддів або було ними не помічено, суддя на відеоповторі може запропонувати суддям на полі змінити їх рішення.
- b. Якщо є будь-який інший доказ (наприклад, не незаперечний), суддя на відеоповторі повинен проінформувати польових суддів про наявність такого і дати їм можливість змінити рішення на полі, якщо доказ сумісний з тим, що бачили судді на полі. Суддя на відеоповторі не повинен нехтувати рішеннями своїх колег, він може давати їм поради. Фінальне рішення має залишатись за суддями на полі.
- c. Суддя (зазвичай це рефері) може діяти замість будь-якого іншого судді на полі, у якого немає можливості зв'язатися із суддею на відеоповторах.
- d. Коли на думку судді на відеоповторах мав бути оголошений фол, рефері може знехтувати цією думкою, якщо вважає, що дія, описана йому, не трактувалася б, як фол, якби її було видно польовому судді. Суддя на відеоповторах має керуватися такими ж механіками та філософіями, що судді на полі.

Обмін інформацією

СТАТТЯ 4.

- a. Відповідний суддя повинен повторити інформацію, отриману від судді на відеоповторі, щоб обидва змогли переконатися, що інформацію було отримано правильно.
- b. Зазвичай польовий суддя (або рефері від його особи) може попросити суддю на відеоповторі відповісти на запитання.
- c. Якщо рішення на полі змінено, суддя на відеоповторах повинен надати рефері всю необхідну інформацію на його запит (номер наступної спроби, відстань, ярдову лінію, позицію м'яча, статус годинника або його зміну) з метою продовження гри за правильних умов.
 - 1. Якщо суддя на відеоповторі не знає необхідної інформації, можуть бути використані дані.
 - 2. Якщо ігровий час йшов і був зупинений виключно для перегляду, повинно бути додано не більше 40 секунд, які могли пройти після закінчення попереднього розіграшу.
 - 3. Якщо в ситуації, коли до кінця будь-якої половини залишається менше 1 хвилини, коректне рішення не зупинило ігровий годинник, то має бути встановлений той час, коли м'яч був визнаний мертвим за рішенням судді на відеоповторах. Рефері повинен відняти 10 секунд від ігрового часу, який запусниться за його сигналом. Будь-яка з команд може використовувати свій тайм-аут, щоб уникнути списання часу.

4. Якщо ігровий час половини гри минув, а годинник мав би запуснитися по сигналу рефері після завершення перегляду, на годиннику має залишитися щонайменше 3 секунди в той момент, коли м'яч потрібно було оголосити мертвим, щоб була можливість відновити ігровий час. Якщо в такий момент годинник показував 2 або 1 секунду, то половина закінчується, якщо тільки Команда А **не використовує тайм-аут, що залишився**. (Це не впливає на ситуацію, коли годинник зупинився і не був запущений до снєпу, наприклад через неприйнятий пас або гравець з м'ячем, який вийшов за межі поля.)
 5. Якщо ігровий час закінчився наприкінці будь-якої чверті або під час спроби, в якій він повинен бути зупинений за правилом розіграшу, коли м'яч оголошується мертвим, або після спроби за можливим запитом команди взяти тайм-аут, суддя на відеоповторах може відновити час. **У 4-й чверті це правило застосовується тільки в ситуаціях, коли різниця в рахунку становить 8 очок або менше (після тачдауну повинні враховуватися всі можливі варіанти реалізації).**
- d. Після того, як перегляд виконано, рефері повинен оголосити, що:
1. рішення на полі **підтверджено**, якщо відео підтверджує рішення на полі;
 2. рішення на полі **залишається незмінним**, відео виявилось непереконливим;
 3. рішення на полі **змінено**, а також причину та наслідки рішення, якщо після перегляду було виявлено помилки.

Перелік штрафів

Суддівські сигнали (дивитись сторінки 208 - 210), номери відносяться до пронумерованих ілюстрацій; П, Правило; Р, Розділ; З, Стаття; Стор., Сторінка. Додатково до сигналів, позначених символом *, рефері також має показати Сигнал 9.

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

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

#		Сигнал	П	Р	С	Стор.
39	Гравець захисту знаходиться за межами поля під час снєпу	19	7	1	5	122
40	Нелегальна вкладка м'яча вперед (також втрата спроби)	35*	7	1	6	123
41	Умисний розіграш із вільним м'ячем (також втрата спроби)	19*	7	1	7	123
42	Навмисний пас назад за межі поля (також втрата спроби)	35*	7	2	1	123
43	Прийом снєпу гравцем, що знаходиться на лінії сутички	19	7	2	3	124
44	Нелегальний пас вперед, виконаний Командою А (також втрата спроби)	35*	7	3	2	125
45	Нелегальний приймаючий в полі	37	7	3	10	134
46	Нелегальний дотик пасу вперед (також втрата спроби)	16	7	3	11	134
47	Вбігання в кікера чи холдера	30	9	1	16	157
48	Перешкода гри з боку гравців/персоналу з бровки (також 15 ярдів)	29	9	2	5	166
49	Перешкода захоплення за допомогою зчеплення гравців або допомога гравцю з м'ячем	44	9	3	2	167
ВТРАТА 10 ЯРДІВ						
1	Затримка початку гри/половини домашньою командою	21	3	4	1	79
2	Нелегальний блок гравцем, який виконав сигнал вільної ловлі	40	6	5	4	115
3	Нелегальне використання рук (напад)	42	9	3	3	168
4	Затримка чи нелегальний блок (напад)	42	9	3	3	168
5	Зчеплення рук	42	9	3	3	168
6	Нелегальне використання рук (захист) (перша спроба)	42	9	3	4	169
7	Затримка або нелегальний блок (захист) (перша спроба)	42	9	3	4	169
8	Нелегальний блок у спину	38	9	3	5	170

#		Сигнал	П	Р	С	Стор.
9	Нелегальне відбиття вільного м'яча (також втрата спроби)	31*	9	4	1	171
10	Нелегальне відбивання пасу назад	31	9	4	2	172
11	Вибивання м'яча в гравця у володінні	31	9	4	3	172
12	Нелегальний удар по м'ячу ногою (також втрата спроби)	31*	9	4	4	172
ВТРАТА 15 ЯРДІВ						
1	Маркування м'яча	27	1	3	3	27
2	Зміна ігрового номера (також дискваліфікація)	27	1	4	2	28
3	Нелегальні кольори джерсі	27	1	4	5	29
4	Нелегальні засоби зв'язку (також дискваліфікація)	27, 47	1	4	10	34
5	Нелегальні засоби зв'язку (також дискваліфікація)	27, 47	1	4	13	36
6	Команда не готова до гри на початку будь-якої половини	21	3	4	1	79
7	Прискорена заміна для отримання переваги	27	3	5	2	83
8	Блок проти кікера на вільному ударі	40	6	1	9	103
9	Нелегальна формація стінкою	27	6	1	10	103
10	Перешкода можливості впіймати м'яч, пробитий ударом	33	6	4	1	111
11	Захоплення або блок гравця, який виконав вільну ловлю	38	6	5	5	116
12	Перешкода ловлі в нападі	33	7	3	8	130
13	Перешкода ловлі у захисті (перша спроба)	33	7	3	8	130
14	Персональний фол (перша спроба)	38	9	1	0	148
15	Удар суперника (перша спроба)	38	9	1	2	148
16	Підніжка (перша спроба)	46	9	1	2	148
17	Таргетинг/акцентований контакт короною шолома (перша спроба та дискваліфікація)	24, 38, 47	9	1	3	149
18	Акцентований контакт у область голови/шиї незахищеного гравця (перша спроба та дискваліфікація)	24, 38, 47	9	1	4	149
19	Підсічка (перша спроба)	39	9	1	5	151
20	Блок нижче пояса (перша спроба)	40	9	1	6	151

#		Сигнал	П	Р	С	Стор.
21	Пізній удар (перша спроба)	38	9	1	7	153
22	Дія за межами поля (перша спроба)	38	9	1	7	153
23	Фоли за контакт із шоломом/маскою (перша спроба)	38, 45	9	1	8	153
24	Грубість проти пасуючого (перша спроба)	34	9	1	9	154
25	Чоп-блок (перша спроба)	41	9	1	10	155
26	Упор/стрибок (перша спроба)	38	9	1	11	155
27	Захисні обмеження	27	9	1	11	155
28	Атака гравця, який, явно, перебуває поза грою (перша спроба)	38	9	1	12	156
29	Стрибок через гравця (перша спроба)	38	9	1	13	156
30	Нелегальний контакт зі снепером (перша спроба)	38	9	1	14	156
31	Захоплення за хомут (перша спроба)	25, 38	9	1	15	157
32	Грубість проти кікера чи холдера (перша спроба)	30, 38	9	1	16	157
33	Симуляція грубості чи вбігання	27	9	1	16	157
34	Блок проти кікера на вільному ударі	40	9	1	16	157
35	Продовження участі у грі без шолома (перша спроба)	38	9	1	17	159
36	Блок зі сліпого боку (перша спроба)	38	9	1	18	159
37	Неспортивна поведінка	27	9	2	1	159
38	Нецензурна чи ненормативна лексика	27	9	2	1	159
39	Особа, яка нелегально перебуває на полі	27	9	2	1	159
40	Провокація агресії у відповідь	27	9	2	1	159
41	Гравець, який не повертає м'яч судді	27	9	2	1	159
42	Особи, що залишають командну зону	27	9	2	1	159
43	Зайвий шум людей, які підлягають дії правил	27	9	2	1	159
44	Приховування м'яча	27	9	2	2	163
45	Симуляція заміни	27	9	2	2	163
46	Екіпірування для дезорієнтації суперника	27	9	2	2	163
47	Незвичайна дія чи мовна команда з метою дезорієнтації суперника	27	9	2	2	163
48	Симуляція травм з метою дезорієнтації суддів чи суперників	27	9	2	2	163
49	Більше одного гравця під одним номером	27	9	2	2	163

#		Сигнал	П	Р	С	Стор.
50	Навмисний контакт із суддею (також дискваліфікація)	27	9	2	4	165
51	Перешкода грі з боку гравців/персоналу з бровки (також 5 ярдів)	27	9	2	5	166
52	Фізична перешкода судді	27, 47	9	2	5	166
53	Бійка (перша спроба) (також дискваліфікація)	27, 38, 47	9	5	1	173
ВТРАТА ПОЛОВИНИ ВІДСТАНІ ДО ГОЛОВЬОЇ ЛІНІЇ						
1	Якщо ярдовий штраф перевищує половину відстані (крім перешкоди ловлі у захисті)	-	10	2	6	183
М'ЯЧ КОМАНДИ НАПАДУ СТАВИТЬСЯ НА ТОЧКУ ФОЛА						
1	Перешкода ловлі в захисті (якщо штраф менше 15 ярдів) (перша спроба)	33	7	3	8	130
КОМАНДНИЙ ТАЙМ-АУТ ЗА ПОРУШЕННЯ						
1	Нелегальні номери на джерсі	23	1	4	5	29
2	Нарада з головним тренером	21	3	3	4	74
3	Запит головного тренера на перегляд повтору	21	12	2	1	186
ПОРУШЕННЯ						
1	Нелегальний дотик до м'яча після вільного удару гравцями команди пробивання	16	6	1	3	101
2	Нелегальний дотик до м'яча після удару із сутички гравцями команди пробивання	16	6	3	2	106
3	Виняток із правил відбивання м'яча, пробитого ударом із сутички	16	6	3	11	109
ДИСКВАЛІФІКАЦІЯ						
1	Нелегальні засоби зв'язку	27	1	4	10	34
2	Нелегальні засоби зв'язку	27	1	4	13	36
3	Грубі фоли	27	9	1	1	148
4	Таргетинг/акцентований контакт короною шолома	38	9	1	3	149
5	Акцентований контакт у область голови/шиї незахищеного гравця	38	9	1	4	149
6	Навмисний контакт із суддею	47	9	2	4	165
7	Два фоли за неспортивну поведінку	47	9	2	6	166

#		Сигнал	П	Р	С	Стор.
8	Бійка	47	9	5	1	173
	АВТОМАТИЧНА ПЕРША СПРОБА (ФОЛИ В ЗАХИСТІ)					
1	Перешкода ловлі у захисті	33	7	3	8	130
2	Перешкода ловлі у захисті (якщо штраф менше 15 ярдів)	33	7	3	8	130
3	Персональний фол	38	9	1	0	148
4	Удар суперника	38	9	1	2	148
5	Підніжка	46	9	1	2	148
6	Таргетинг/акцентований контакт короною шолома (також дискваліфікація)	24, 38, 47	9	1	3	149
7	Акцентований контакт у область голови/шиї незахищеного гравця (також дискваліфікація)	24, 38, 47	9	1	4	149
8	Підсічка	39	9	1	5	151
9	Блок нижче пояса	40	9	1	6	151
10	Пізній удар	38	9	1	7	153
11	Дія за межами поля	38	9	1	7	153
12	Фоли за контакт із шоломом/маскою	38, 45	9	1	8	153
13	Грубість проти пасуючого	34	9	1	9	154
14	Чоп-блок	41	9	1	10	155
15	Упор/стрибок	38	9	1	11	155
16	Атака гравця, який, очевидно, перебуває поза грою	38	9	1	12	156
17	Стрибок через гравця	38	9	1	13	156
18	Нелегальний контакт зі снапером	38	9	1	14	156
19	Захоплення за хомут	25, 38	9	1	15	157
20	Грубість проти кікера чи холдера	30, 38	9	1	16	157
21	Продовження участі у грі без шолома	38	9	1	17	159
22	Блок зі сліпого боку	38	9	1	18	159
23	Неспортивна поведінка	27	9	2	1	159
24	Нелегальне використання рук (захист) (перша спроба)	42	9	3	4	169
25	Затримка або нелегальний блок (захист) (перша спроба)	42	9	3	4	169

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

Перелік кодів фолівПо коду:

Код	Фол	
APS	Зміна ігрового покриття	
ATR	Допомога гравцю з м'ячем	
BAT	Нелегальне відбиття м'яча рукою	
CLT	Нелегальні бутси	
DEH	Затримка, захист	
DOD	Затримка гри, захист	
DOF	Офсайд, захист	
DOG	Затримка гри, напад	
DPI-AB	Перешкода ловлі, захист, рука-шлагбаум	НОВЕ 2023
DPI-CO	Перешкода ловлі, захист, підрізування	НОВЕ 2023
DPI-GR	Перешкода ловлі, захист, захоплення та обмеження	НОВЕ 2023
DPI-HT	Перешкода ловлі, захист, захоплення та розворот	НОВЕ 2023
DPI-NPB	Перешкода ловлі, захист, гра не в м'яч	НОВЕ 2023
DPI-PTO	Перешкода ловлі, захист, гра крізь суперника	НОВЕ 2023
DSH	Затримка гри, початок половини	
DSQ	Дискваліфікація	
ENC	Вторгнення (напад)	
FGT	Бійка	
FST	Фальстарт	
IBB	Нелегальний блок у спину	
IBK	Нелегальний блок під час удару по м'ячу ногою	
IBP	Нелегальний пас назад	
IDP	Нелегальний приймаючий в полі	
IFD	Нелегальна формація , захист (3-на-1)	
IFH	Нелегальна вкладка вперед	
IFK	Нелегальна формація на вільному ударі	
IFP	Нелегальний пас вперед	
IJY	Нелегальні джерсі	
IKB	Нелегальний удар по м'ячу	

Код	Фол	
ILF	Нелегальна формація	
ILM	Нелегальний моушен	
ING	Навмисний викид м'яча	
IPN	Неправильна нумерація	
IPR	Нелегальна процедура	
ISH	Нелегальний шифт	
ISP	Нелегальний снєп	
ITP	Нелегальний дотик пасу вперед	
IUN	Нелегальне використання рук	
IWK	Нелегальна формація стінкою на вільному ударі	
KCI	Перешкода ловлі м'яча, пробитого ударом	
KIK	Нелегальний удар	
KOB	М'яч поза полем на вільному ударі	
OBK	Гравець поза полем під час удару	
OFH-GR	Затримка, напад, захоплення та обмеження	НОВЕ 2023
OFH-HR	Затримка, напад, захоплення та розворот	НОВЕ 2023
OFH-TD	Затримка, напад, перекидання («takedown»)	НОВЕ 2023
OFK	Офсайд, вільний удар	
OPI-BK	Перешкода ловлі, напад, блокування	НОВЕ 2023
OPI-DT	Перешкода ловлі, напад, рух крізь	НОВЕ 2023
OPI-PK	Перешкода ловлі, напад, заслон (“pick play”)	НОВЕ 2023
OPI-PO	Перешкода ловлі, напад, відштовхування	НОВЕ 2023
PF-BBW	Персональний фол, блок нижче пояса	
PF-BOB	Персональний фол, блок за межами поля	
PF-BTH	Персональний фол, удар у голову	
PF-CHB	Персональний фол, чоп-блок	
PF-CLP	Персональний фол, підсічка	
PF-FMM	Персональний фол, захоплення за маску	
PF-HCT	Персональний фол, захоплення за хомут	
PF-HDR	Персональний фол, удар незахищеного приймаючого	
PF-HTF	Персональний фол, руки в обличчя	

Код	Фол	
PF-HUR	Персональний фол, стрибок через гравця	
PF-ICS	Персональний фол, нелегальний контакт зі снепером	
PF-LEA	Персональний фол, стрибок/упор	
PF-LHP	Персональний фол, пізній удар/ звалище	
PF-LTO	Персональний фол, пізній удар за межами поля	
PF-OTH	Персональний фол, інше	
PF-RFK	Персональний фол, грубість проти кікера (вільний удар)	
PF-RTH	Персональний фол, грубість проти холдера	
PF-RTK	Персональний фол, грубість против кікера	
PF-RTP	Персональний фол, грубість проти пасуючого	
PF-SKE	Персональний фол, удар кулаком/коліном/ліктем	
PF-TGB	Персональний фол, таргетинг (Правила 9-1-3 та 9-1-4)	НОВЕ 2023
PF-TGC	Персональний фол, таргетинг (корона шолома)	НОВЕ 2023
PF-TGD	Персональний фол, таргетинг (незахищений гравець)	НОВЕ 2023
PF-TRP	Персональний фол, підніжка	
PF-UNR	Персональний фол, зайва грубість	
RNH	Вбігання в холдера	
RNK	Вбігання в кікера	
SLI	Перешкода з бровки, 5 ярдів	
SLM	Перешкода з бровки, 15 ярдів	
SLW	Перешкода з бровки, попередження	
SUB	Нелегальна заміна	
UC-2PN	Неспортивна поведінка, два гравці з однаковим номером	
UC-ABL	Неспортивна поведінка, образлива лексика	
UC-BCH	Неспортивна поведінка, бровка	
UC-DBS	Неспортивна поведінка, поштовх на мертвому м'ячі	НОВЕ 2023
UC-DEA	Неспортивна поведінка, відкладена/надмірна дія	
UC-FCO	Неспортивна поведінка, брутальний контакт із суддею	

Код	Фол
UC-RHT	Неспортивна поведінка, зняття шолома
UC-SBR	Неспортивна поведінка, симуляція грубої гри проти себе
UC-STB	Неспортивна поведінка, кидок м'яча
UC-TAU	Неспортивна поведінка, глузування/провокація
UC-UNS	Неспортивна поведінка, інша
UFA	Нечесні дії
UFT	Нечесні тактики

По фолу:

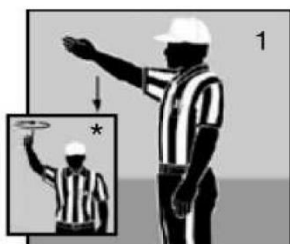
Код	Фол	
FGT	Бійка	
RNK	Вбігання в кікера	
RNH	Вбігання в холдера	
ENC	Вторгнення (напад)	
OBK	Гравець поза полем під час удару	
DSQ	Дискваліфікація	
ATR	Допомога гравцю з м'ячем	
DOD	Затримка гри, захист	
DOG	Затримка гри, напад	
DSH	Затримка гри, початок половини	
DEH	Затримка, захист	
OFH-GR	Затримка, напад, захоплення та обмеження	НОВЕ 2023
OFH-HR	Затримка, напад, захоплення та розворот	НОВЕ 2023
OFH-TD	Затримка, напад, перекидання («takedown»)	НОВЕ 2023
APS	Зміна ігрового покриття	
KOB	М'яч поза полем на вільному ударі	
ING	Навмисний викид м'яча	
IFH	Нелегальна вкладка вперед	
SUB	Нелегальна заміна	
IPR	Нелегальна процедура	
ILF	Нелегальна формація	

Код	Фол	
IFK	Нелегальна формація на вільному ударі	
IWK	Нелегальна формація стінкою на вільному ударі	
IFD	Нелегальна формація, захист (3-на-1)	
IUH	Нелегальне використання рук	
BAT	Нелегальне відбиття м'яча рукою	
IBK	Нелегальний блок під час удару по м'ячу ногою	
IBV	Нелегальний блок у спину	
ITP	Нелегальний дотик пасу вперед	
ILM	Нелегальний моушен	
IBP	Нелегальний пас назад	
IFP	Нелегальний пас вперед	
IDP	Нелегальний приймаючий в полі	
ISP	Нелегальний снєп	
KIK	Нелегальний удар	
IKB	Нелегальний удар по м'ячу	
ISH	Нелегальний шифт	
CLT	Нелегальні бутси	
IJY	Нелегальні джерсі	
IPN	Неправильна нумерація	
UC-BCH	Неспортивна поведінка, бровка	
UC-FCO	Неспортивна поведінка, брутальний контакт із суддею	
UC-DEA	Неспортивна поведінка, відкладена/надмірна дія	
UC-TAU	Неспортивна поведінка, глузування/провокація	
UC-2PN	Неспортивна поведінка, два гравці з однаковим номером	
UC-RHT	Неспортивна поведінка, зняття шолома	
UC-UNS	Неспортивна поведінка, інша	
UC-STB	Неспортивна поведінка, кидок м'яча	
UC-ABL	Неспортивна поведінка, образлива лексика	
UC-DBS	Неспортивна поведінка, поштовх на мертвому м'ячі	НОВЕ 2023

Код	Фол	
UC-SBR	Неспортивна поведінка, симуляція грубої гри проти себе	
UFA	Нечесні дії	
UFT	Нечесні тактики	
OFK	Офсайд, вільний удар	
DOF	Офсайд, захист	
SLM	Перешкода з бровки, 15 ярдів	
SLI	Перешкода з бровки, 5 ярдів	
SLW	Перешкода з бровки, попередження	
KCI	Перешкода ловлі м'яча, пробитого ударом	
DPI-PTO	Перешкода ловлі, захист, гра крізь суперника	НОВЕ 2023
DPI-NPB	Перешкода ловлі, захист, гра не в м'яч	НОВЕ 2023
DPI-GR	Перешкода ловлі, захист, захоплення та обмеження	НОВЕ 2023
DPI-HT	Перешкода ловлі, захист, захоплення та розворот	НОВЕ 2023
DPI-CO	Перешкода ловлі, захист, підрізання	НОВЕ 2023
DPI-AB	Перешкода ловлі, захист, рука-шлагбаум	НОВЕ 2023
OPI-BK	Перешкода ловлі, напад, блокування	НОВЕ 2023
OPI-PO	Перешкода ловлі, напад, відштовхування	НОВЕ 2023
OPI-PK	Перешкода ловлі, напад, заслон ("pick play")	НОВЕ 2023
OPI-DT	Перешкода ловлі, напад, рух крізь	НОВЕ 2023
PF-BOB	Персональний фол, блок за межами поля	
PF-BBW	Персональний фол, блок нижче пояса	
PF-RTK	Персональний фол, грубість проти кікера	
PF-RFK	Персональний фол, грубість проти кікера (вільний удар)	
PF-RTP	Персональний фол, грубість проти пасуючого	
PF-RTH	Персональний фол, грубість проти холдера	
PF-UNR	Персональний фол, зайва грубість	
PF-FMM	Персональний фол, захоплення за маску	
PF-HCT	Персональний фол, захоплення за хомут	
PF-OTH	Персональний фол, інше	
PF-ICS	Персональний фол, нелегальний контакт зі снепером	

Код	Фол	
PF-TRP	Персональний фол, підніжка	
PF-CLP	Персональний фол, підсічка	
PF-LTO	Персональний фол, пізній удар за межами поля	
PF-LHP	Персональний фол, пізній удар/звалище	
PF-HTF	Персональний фол, руки в обличчя	
PF-HUR	Персональний фол, стрибок через гравця	
PF-LEA	Персональний фол, стрибок/упор	
PF-TGC	Персональний фол, таргетинг (корона шолома)	НОВЕ 2023
PF-TGD	Персональний фол, таргетинг (незахищений гравець)	НОВЕ 2023
PF-TGB	Персональний фол, таргетинг (Правила 9-1-3 та 9-1-4)	НОВЕ 2023
PF-SKE	Персональний фол, удар кулаком/коліном/ліктем	
PF-HDR	Персональний фол, удар незахищеного приймаючого	
PF-BTH	Персональний фол, удар у голову	
PF-CHB	Персональний фол, чоп-блок	
FST	Фальстарт	

Суддівські сигнали



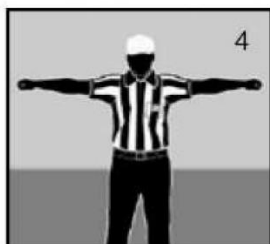
Готовий до гри *Спроба без урахування часу



Запуск годинника



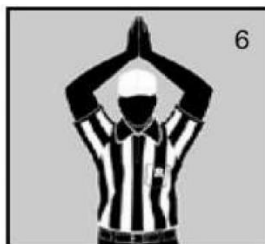
Зупинка годинника



ТВ/Радіо тайм-аут



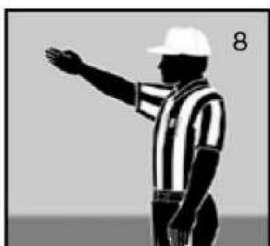
Тачдаун
Філд-гол



Сейфті



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



Перша спроба



Втрата спроби



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



Легальний дотик



Ненавмисний
свисток



Відміна флага



Кінець чверті/
додаткового періоду



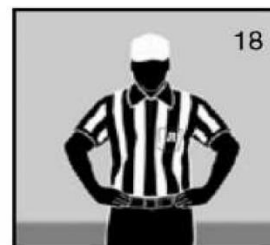
Попередження
бровці



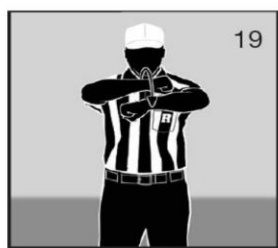
Нелегальний дотик



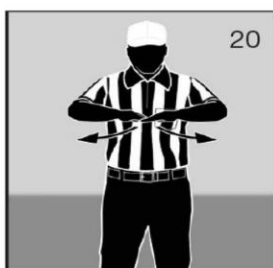
Неловимий пас



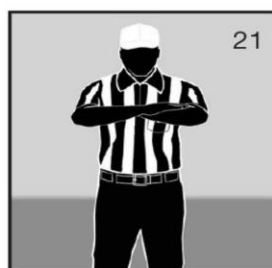
Офсайд В/Офсайд А або
В на вільному ударі



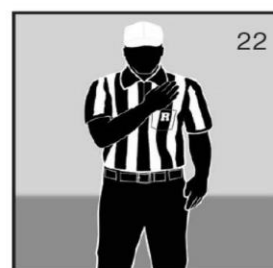
**Фальстарт/Вторгнення А
Незаконна
формація**



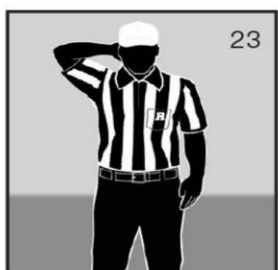
**Незаконний м'яч
(1 рука), Незаконний
шифт (2 руки)**



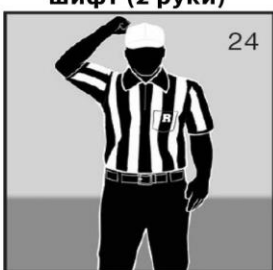
Затримка гри



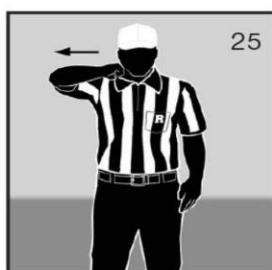
**Порушення правил
заміни**



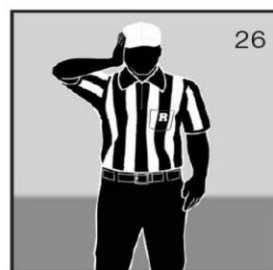
**Порушення правил
про екіпування**



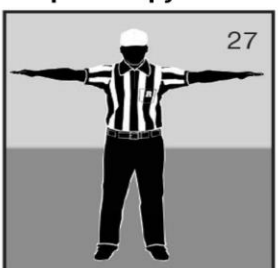
Таргетінг



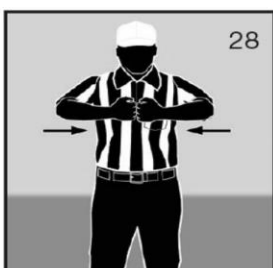
Захоплення за хомут



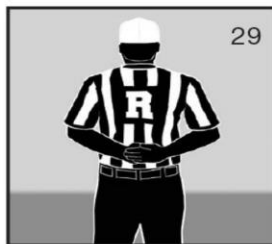
**Контакт із шоломом
або маскою**



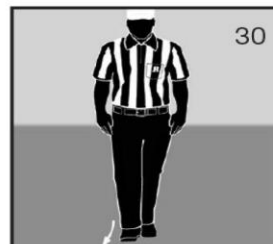
**Неспортивне
поведінка**



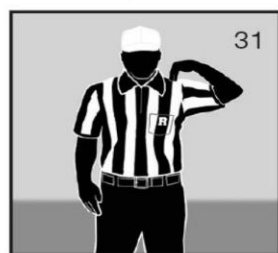
**Незаконний блок
зі сліпого боку**



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



**Вбігання або
грубість проти
кікера**



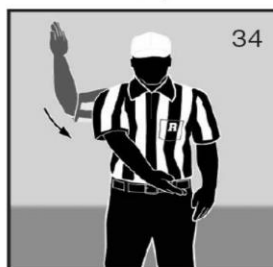
**Незаконне відбивання
або удар по м'ячу
(якщо удар - вказати на ногу)**



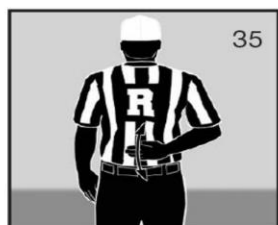
**Незаконний сигнал
вільної ловлі**



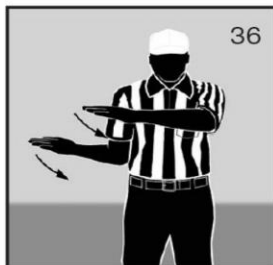
**Перешкода ловлі/
Перешкода ловлі м'яча,
пробитого ударом ноги**



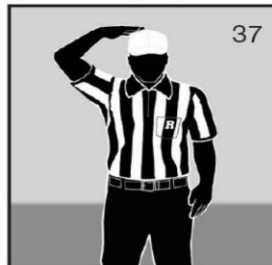
**Грубість проти
пасуючого**



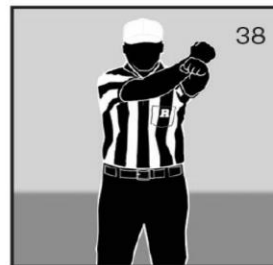
**Незаконний пас
Незаконна вкладка
вперед (Примітка:
обличчям до прес-боксу)**



**Незаконний
викид м'яча**



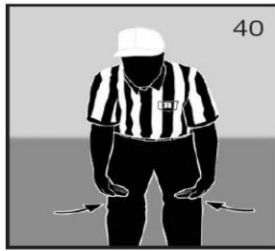
**Незаконний
приймаючий у полі**



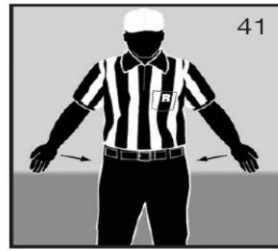
Персональний фол



Підсічка



**Блок нижче пояса
Нелегальний блок**



Чоп-блок



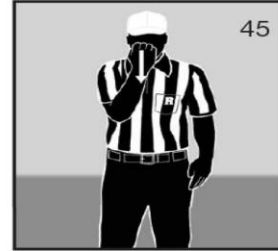
**Затримка гравця
Створення перешкод
Нелегальне
використання рук**



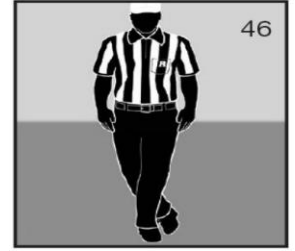
**Нелегальний блок
в спину**



**Допомога гравцю з
м'ячем; Перешкода
зчепленням гравців**



**Захоплення за маску
або за технічне
отвір у шоломі**



Підніжка



**Дискваліфікація/
Вилучення**

ДОДАТОК А

Посібник для суддів на випадок серйозної травми гравця

1. Гравці та тренери повинні пройти та перебувати в зоні лави запасних. Направте гравців та тренерів у цю зону. Забезпечте можливість належного зорового контакту між медичним персоналом та персоналом служби екстреної допомоги.
2. Намагайтеся тримати гравців на значній відстані від серйозно травмованого гравця або гравців.
3. Не дозволяйте будь-якому гравцю перевертати травмованого гравця.
4. Не дозволяйте гравцям надавати допомогу партнеру по команді, який лежить на полі, тобто знімати шолом або підборідний ремінь або намагатися полегшити подих гравця, піднімаючи його за талію.
5. Не дозволяйте гравцям витягувати травмованого партнера по команді чи опонента з завалу.
6. Як тільки медичний персонал приступає до надання допомоги травмованому гравцю, всі члени суддівської бригади повинні здійснювати контроль за загальною обстановкою на ігровому полі та персоналом команд та забезпечувати медичному персоналу можливість виконувати роботу без зупинок чи втручання з боку.
7. Необхідно відповідним чином контролювати, щоб гравці та тренери утрималися від порад спортивним лікарям чи лікарям команди щодо медичних послуг або не забирали їх час на надання таких послуг.

Примітка: судді повинні бути добре обізнані щодо розташування технічних засобів персоналу служби екстреної допомоги на всіх стадіонах.

(Комітет NCAA за правилами американського футболу висловлює вдячність Національній футбольній лізі за вдосконалення цього керівництва).

ДОДАТОК В

Посібник для суддів та адміністративного персоналу з техніки безпеки під час грози

У цьому додатку міститься інформація для осіб, відповідальних за прийняття рішень про зупинення та відновлення ігор залежно від наявності блискавок.

Блискавка є найпоширенішим і найнебезпечнішим метеорологічним явищем, що може вплинути на змагання. За даними Національного управління океанічних та атмосферних досліджень (NOAA) на території США щороку від ударів блискавки гине 60-70 осіб і вдвічі більше зазнають травм. У той час, як ймовірність потрапити під удар блискавки у звичайний час невисока, ймовірність цього значно зростає під час грози та в умовах відсутності належних заходів безпеки.

Основними заходами щодо безпеки від удару блискавки є навчання та запобігання. Це посібник з безпеки є відмінним освітнім ресурсом. Відповідальні особи повинні впроваджувати заходи щодо запобігання ударам блискавки задовго до будь-яких спортивних заходів або тренувань за допомогою свого запобіжного підходу та наявності у них плану забезпечення безпеки від ударів блискавки. Наступні кроки рекомендовані NSAA та NOAA для мінімізації загрози удару блискавки:

1. Призначте відповідального за моніторинг небезпечних погодних умов та ухваленням рішення щодо видалення команди або окремих осіб з території спортивного комплексу. Правила безпеки повинні включати заплановані вказівки для учасників та глядачів, призначення 30-секундних сигналів і сигналів тривоги, відповідних знаків та призначення більш безпечних місць для укриття від ударів блискавки.
2. Проводьте моніторинг прогнозів погоди всіх днів, на які призначено тренування або спортивний захід. Будьте добре обізнані щодо можливих гроз, які можуть розпочатися під час запланованих спортивних подій чи тренувань. Інформація про погоду може бути отримана з багатьох джерел: телевізійних новин, інтернету, кабельних та супутникових каналів погоди або сайту національної метеорологічної служби (<https://www.weather.gov/>).
3. Будьте інформовані щодо попереджень, що випускаються національною метеорологічною службою (watch і warning) і ознак грози, що насуваються, таких як сильні вітри, грозові хмари на небі. «Watch» означає, що умови, що склалися в даний момент, сприяють формуванню несприятливих метеоумов, у той час як «warning» означає, що несприятливі метеоумови вже склалися в даному районі і всі повинні вжити відповідних запобіжних заходів. Радіо погоди NOAA особливо корисне у наданні такої інформації.

4. Знайте, де знаходиться найближчий до ігрового майданчика або поля «безпечна будівля або місце» і скільки часу потрібно для того, щоб дістатися туди. «Безпечна будівля чи місце» визначається як:
- a. Будь-яка будівля, яку займає або часто використовується людьми, тобто будівля з водопровідною системою та/або електричною проводкою, які можуть служити для заземлення. Уникайте використання душу чи сантехніки, а також користування електроприладами під час грози.
 - b. В умовах відсутності міцної будівлі, яка часто використовується, будь-який автомобіль з жорстким металевим дахом (не кабріолет і не машина для гольфу) є мірою забезпечення безпеки. Жорсткий металевий дах і корпус, а не гумові колеса, захищають пасажирів за допомогою розсіювання струму блискавки автомобілем, тим самим захищаючи пасажирів. Важливо не торкатися металевих частин автомобіля. Для таких цілей у межах деяких спортивних заходів орендуються шкільні автобуси, які використовуються як безпечні місця для розміщення навколо відкритих треків чи полів.
5. Рівень загрози блискавки повинен бути підвищений разом з першим спалахом, звуком грому та/або іншими ознаками, такими як швидкість вітру або темне небо. Вищезгадані ознаки мають бути першим сигналом тривоги для осіб, відповідальних за проведення спортивного заходу.
- Фахівці з захисту від блискавок рекомендують у разі, якщо ви чуєте грім, почати готуватися до евакуації, а якщо бачите блискавку – то розглянути варіант припинення заходу та відходу до безпечних місць.
- Наступні інструкції з безпеки під час грози були розроблені за сприяння експертів з безпеки під час грози. Розробте свій комплекс заходів безпеки з урахуванням місцевих потреб у заходах безпеки, погодних умов та типів грози.
- a. Як мінімум експерти радять, щоб до того моменту, як спостерігач зафіксує 30-секундний проміжок між блискавкою та громом, всі присутні залишили спортивний захід та перебували у безпечних місцях.
 - b. Зверніть увагу, що під час спортивного заходу може бути складно почути грім, особливо на стадіоні з великою кількістю людей. Виконуйте свій план забезпечення безпеки під час грози з урахуванням цієї обставини.
 - c. Безхмарне небо та відсутність дощу не гарантують відсутності ударів блискавки. Щонайменше 10% ударів блискавок трапляються в умовах безхмарного неба та відсутності дощу, особливо під час літніх гроз. Блискавка може ударити (часто так і відбувається) за 16 і більше кілометрів від дощового потоку.
 - d. Використовуйте дротовий телефонний зв'язок лише у надзвичайних ситуаціях. Відомі випадки загибелі людей, які користувалися провідним зв'язком під час грози. Мобільні або бездротові телефони є безпечною альтернативою дротових телефонів, особливо, якщо користувач і антена знаходяться всередині безпечної будівлі або місця та виконуються інші запобіжні заходи.

- e. Експерти з безпеки рекомендують продовжувати спортивний захід не менше 30 хвилин після останньої блискавки і гуркоту грому. Якщо блискавка видно без звуку грому, вона може бути поза межами досяжності, і, отже, з меншою ймовірністю становить загрозу. Пам'ятайте, що в нічний час блискавку видно набагато далі, ніж вдень, оскільки вона підсвічує хмари зсередини. Більша відстань може означати, що блискавка не становить серйозної загрози. У нічний час для ухвалення рішення про призупинення спортивного заходу на 30 хвилин керуйтеся звуком грому, так і спалахом блискавки.
- f. Люди, вражені ударом блискавки, не мають електричного заряду. Отже, штучне дихання і непрямий масаж серця не є загрозою для людини, яка їх виконує. По можливості пацієнт повинен бути переміщений у безпечне місце до виконання вищезгаданої процедури. Жертви удару блискавки, які демонструють ознаки зупинки дихання чи серця, потребують термінової медичної допомоги. Негайний та інтенсивний непрямий масаж серця та штучне дихання – ефективний метод порятунку жертв влучення блискавки.

Автоматичні зовнішні дефібрилятори (АВД) стали широко використовуваним, безпечним та ефективним засобом відновлення серцебиття. Запланований доступ до ранньої дефібриляції має бути частиною вашого плану у разі надзвичайної ситуації. Однак непрямий масаж серця та штучне дихання не повинні відкладатися для пошуків АВД.

Примітка: Спостерігачі за погодою, прогнозу погоди в реальному часі та приладу метеорологічного попередження можуть використовуватися в процесі прийняття рішення про зупинення гри, евакуацію та відновлення гри.

Небезпечні місця

Ризик удару блискавки під час грози вищий на відкритому місці, ніж всередині приміщення. Невеликі криті ділянки не забезпечують безпеки у разі удару блискавки. Укриття в землі, дощові навіси, навіси для гри в гольф і пікніків, навіть якщо вони відповідним чином заземлені для безпеки конструкції, найчастіше не захищені від наслідків удару блискавки і спалахів блискавки збоку. Зазвичай вони дуже небезпечні і можуть лише збільшити ризик отримання каліцтв від блискавки. Інші небезпечні місця включають райони, пов'язані з або розташованими поряд з прожекторними стовпами, вежами і парканами, які можуть передати удар людям, які знаходяться поблизу. Також небезпечним вважається місце, у якому людина виявляється найвищим об'єктом біля.

Адаптовано IFAF на основі керівництва NCAA.

ДОДАТОК С

Струс головного мозку

Струс головного мозку - травма головного мозку, яка може виникати від завданого удару по голові, обличчю, шиї або іншій частині тіла імпульсною силою, що направляється в голову. Струс головного мозку може протікати без непритомності чи інших явних симптомів. Повторний струс головного мозку, що стався до відновлення мозку від попереднього струсу (протягом годин, днів або тижнів), може уповільнити відновлення або підвищити ймовірність виникнення проблем у майбутньому. У поодиноких випадках повторні струси головного мозку можуть призвести до набряку головного мозку, незворотних ушкоджень головного мозку і навіть смерті.

Виявлення: щоб виявити струс головного мозку, звертайте особливу увагу на дві наступні події, які можуть статися з вашими спортсменами під час ігор та тренувань:

1. Сильний удар у голову або тіло, що спричиняє різкий рух голови.
2. Будь-яка зміна у поведінці, мисленні чи фізичному стані спортсмена (див. «Ознаки і симптоми»).

ОЗНАКИ І СИМПТОМИ

Ознаки, виявлені тренерським штабом:

Виглядає напівнесвідомим або приголомшеним.

Плугає завдання чи позицію.

Забуває розіграші.

Не впевнений щодо гри, ігрового рахунку чи опонента.

Рухається незграбно.

Повільно відповідає на питання.

Втрачає свідомість (навіть на короткий час).

Демонструє зміни у поведінці чи основних рисах характеру.

Не може згадати події до удару чи падіння.

Не може згадати події після удару чи падіння.

Симптоми, про які повідомив спортсмен:

Головний біль або відчуття тиску в голові.

Нудота чи блювання.

Порушення рівноваги чи запаморочення.

Двоєння в очах або затуманений зір.

Чутливість до світла.

Чутливість до шуму.

Відчуває у себе уповільнену реакцію, неясність свідомості, розгубленість чи втому.

Проблеми з концентрацією та пам'яттю.

Дезорієнтація.

Почується «недобре».

Спортсмен, який демонструє ознаки, симптоми або поведінку, що відповідають симптомам струсу головного мозку, як у стані спокою, так і під час навантаження, повинен бути негайно виведений з тренування або змагання та не повинен повертатися в гру до

отримання дозволу від відповідного медичного фахівця. Ігри передбачають заміни гравців та тайм-аути через травму, щоб спортсмени могли пройти відповідний медичний огляд.

ЯКЩО Є ПІДОЗРА НА СТРУС ГОЛОВНОГО МОЗГУ:

1. Вивідіть спортсмена з гри. Перевірте наявність ознак і симптомів струсу головного мозку, якщо ваш спортсмен зазнав удару в голову. Не дозволяйте спортсмену просто «струсити головою». Кожен спортсмен реагує на струс головного мозку по-різному.
2. Переконайтеся, що спортсмен отримав відповідний медичний огляд медичним фахівцем. Не намагайтеся самостійно оцінити ступінь тяжкості травми. негайно направте спортсмена до відповідного медичного персоналу, такого як сертифікований спортивний лікар, лікар команди або медичний фахівець, який має досвід діагностики та лікування струсу головного мозку.
3. Дозволяйте спортсмену повернутися в гру лише за наявності допуску від медичного фахівця з досвідом діагностики струсу головного мозку. Надайте можливість медичному персоналу керуватися власним лікарським досвідом та медичними стандартами для визначення відповідного часу для повернення спортсмена до гри. Повернення до гри має відбуватися в індивідуальному порядку, поетапно, з поступовим збільшенням фізичного навантаження та ризику контакту. Дотримуйтесь клінічного протоколу лікування струсу головного мозку, прийнятого у вашій організації.
4. Змініть план гри. Спортсмен не повинен повертатись до гри до отримання дозволу від відповідного медичного персоналу. Більше того, у зв'язку з тим, що лікування струсу головного мозку продовжує розвиватися з урахуванням нових наукових досліджень, догляд за хворим стає більш консервативним, і час повернення до гри стає тривалішим. Тренери повинні мати план гри, який дозволить спортсменам вибути щонайменше на решту дня.

ДОДАТОК D

Схеми розмітки поля

Схема встановлення воріт

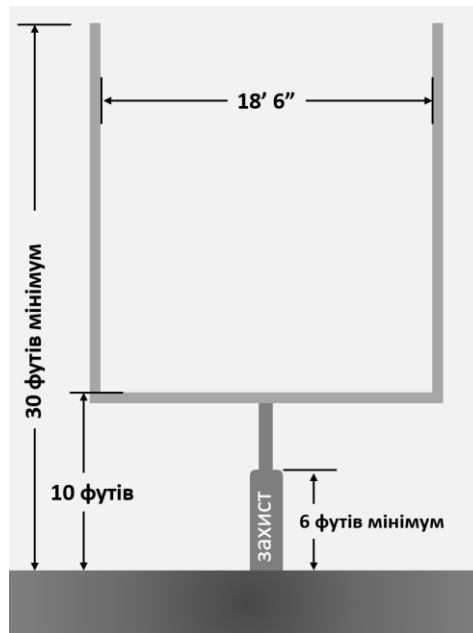
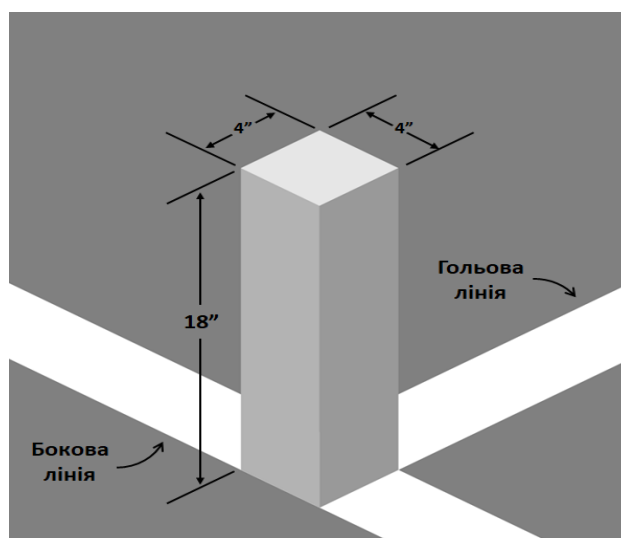
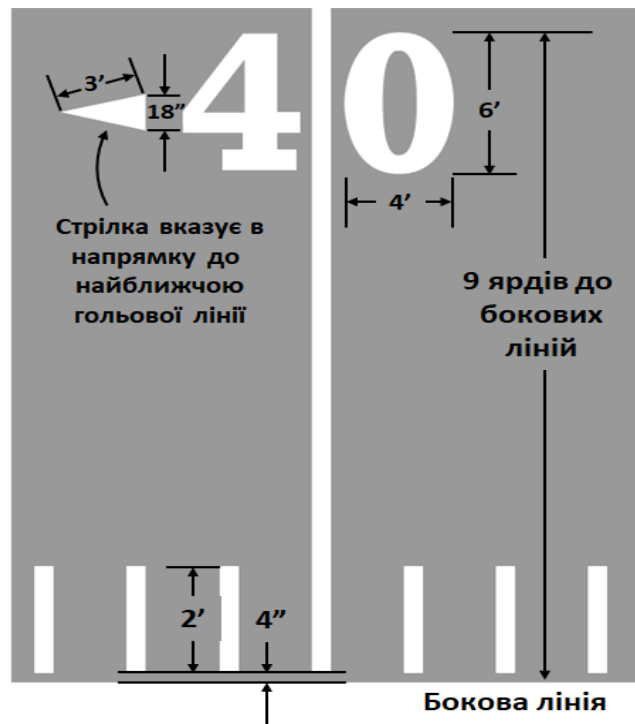


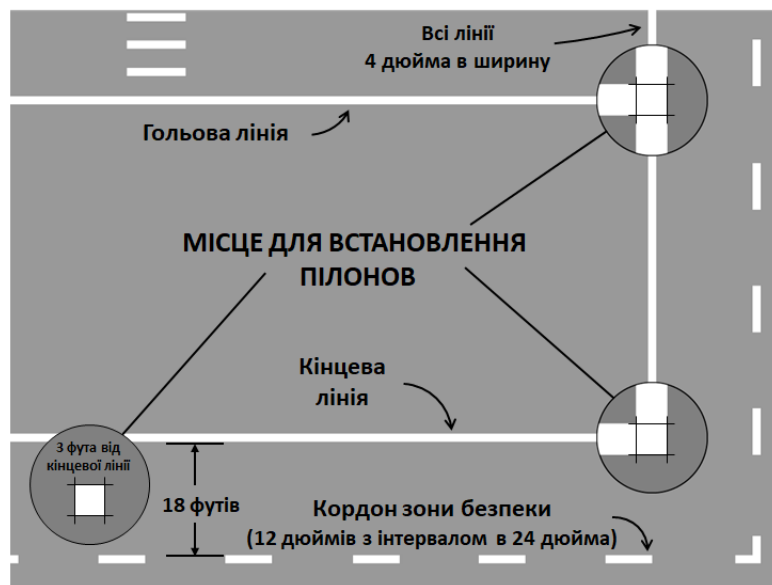
Схема пілона



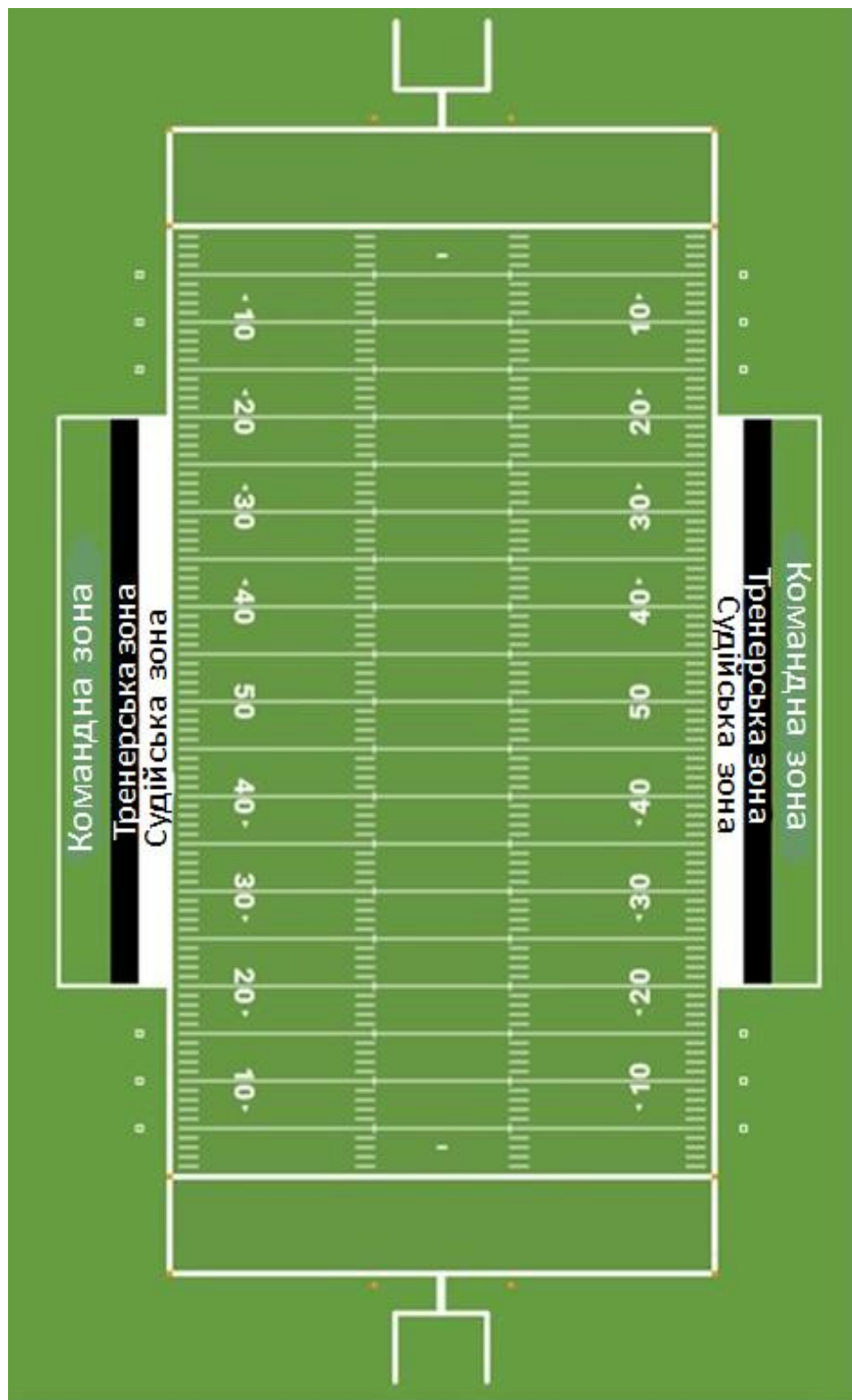
Схеми ярдових позначок



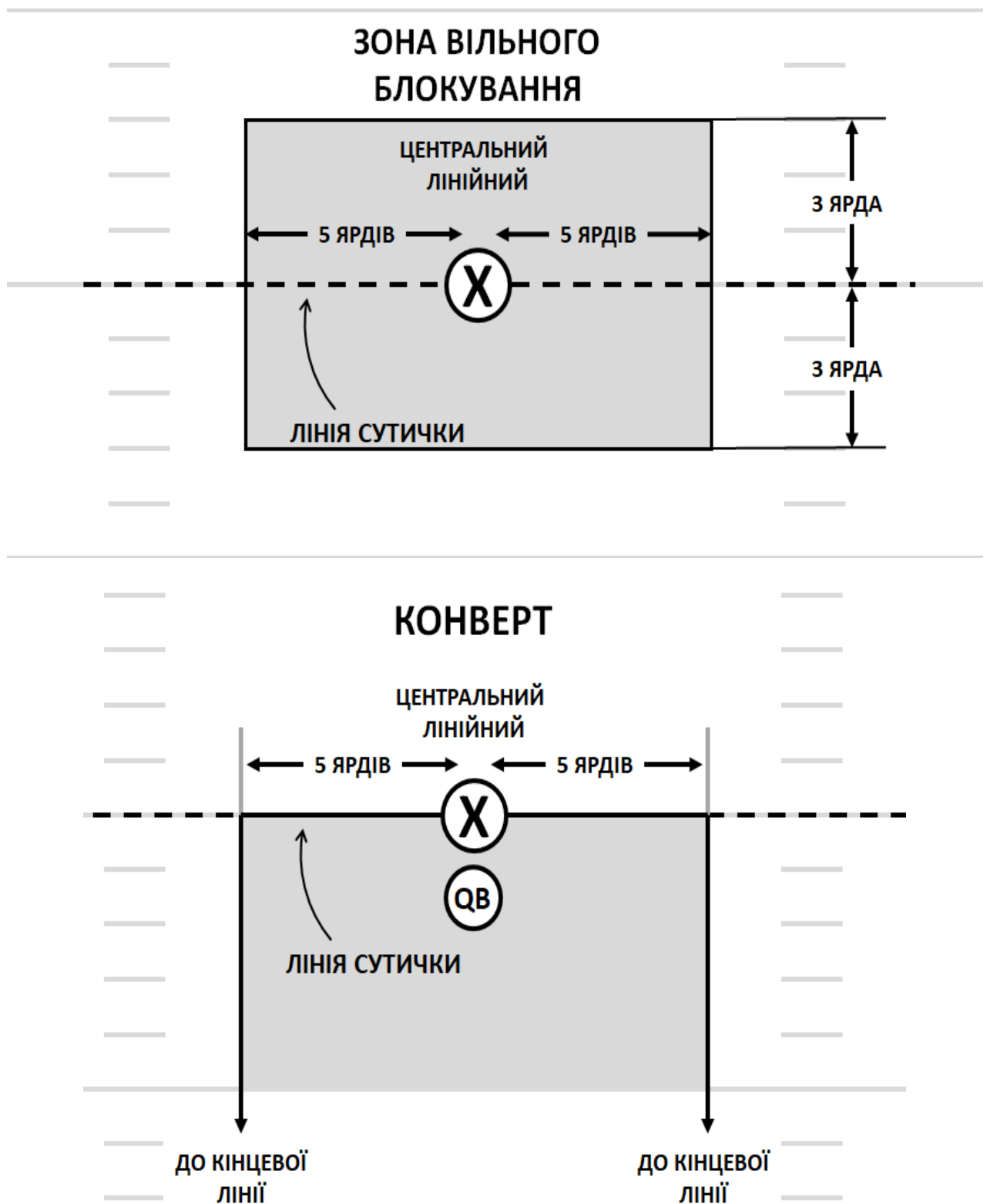
Схеми залікової зони



Схеми поля



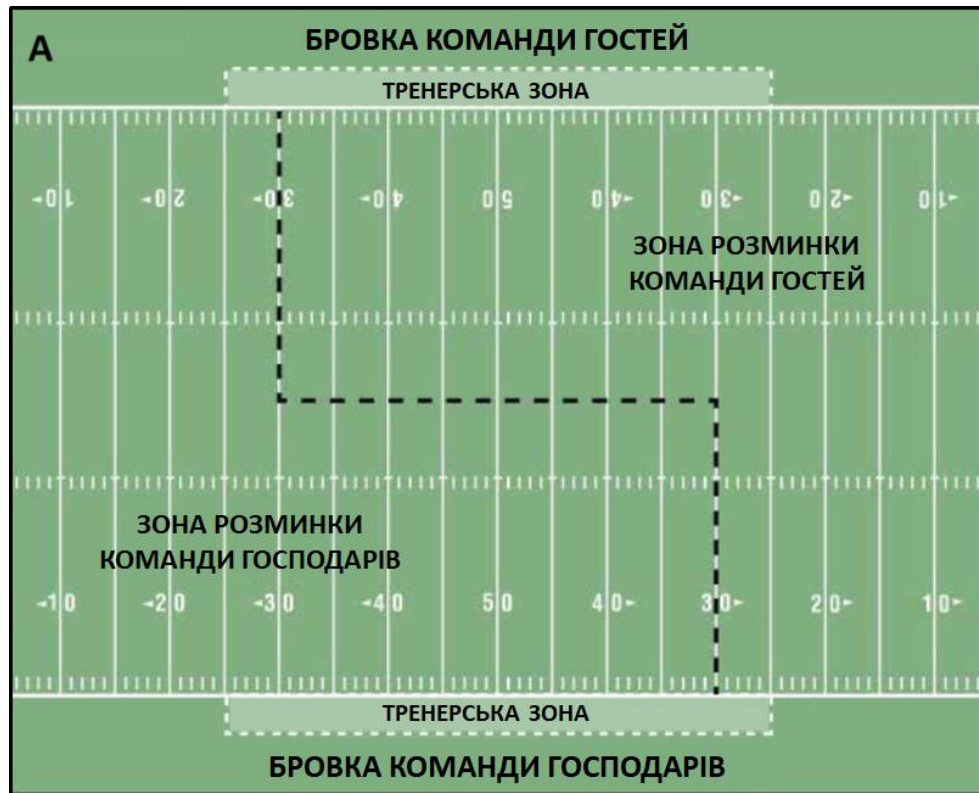
Зона вільного блокування та конверт



Зони для розминки (удари по м'ячу ногою)

Сторінка 219 з 229

Версія 2023.1.1



Зони для розминки (перед жеребкуванням)



Примітки для людей, які відповідають за

Сторінка 220 з 229

розмітку футбольного поля

Дані примітки доповнюють схему поля як короткий виклад вимог до розмітки. Подробиці див. у 1-2.

1. Поле для Американського футболу не вимірюється за метри. Усі виміри здійснюються в ярдах, футах та дюймах.
1 ярд = 3 фути = 36 дюймів = 91,44 см
1 фут = 12 дюймів = 30,48 см
1 дюйм = 2,54 см
Один ярд дорівнює 36 дюймам (91,44 см), проте може бути зменшений не більше ніж до 34,12 дюймів (86,67 см) виключно у разі необхідності розмістити 100-ярдове ігрове поле та дві 10-ярдові залікові зони в межах наявного спортивного майданчика. Якщо довжина поля скорочується за таким принципом, всі інші вказані у правилах вимірювання та розмітка поля повинні бути скорочені пропорційно (крім 2-футових продовжень ярдових ліній та 4-дюймової ширини ліній).
2. Повнорозмірне поле становить 360 футів завдовжки і 160 футів завширшки і складається з двох 10-ярдових залікових зон і двадцяти 5-ярдових сегментів. Якщо довжини наявного спортивного майданчика недостатньо, поле може бути укорочено до 330 футів шляхом видалення двох 5-ярдових сегментів із середини (таким чином, 45-ярдова лінія стає лінією середини поля). У разі виняткової необхідності додаткові 18 футів можуть бути заощаджені за рахунок зменшення розмірів обох залікових зон до мінімально дозволених 7 ярдів. Тому легальне поле не може бути розмічене, якщо відстань між воротами становить менше 104 ярдів (312 футів).
3. Необхідно зазначити, що ширина поля для Американського футболу значно менша за ширину полів для таких видів спорту як соккер, регбі або хокей і тому не може бути змінена (крім ситуацій, коли ширина пропорційно скорочена через використання ярду IFAF).
4. Вимірювання здійснюються від внутрішнього кута ліній меж ігрового поля. Вся ширина гольової лінії повинна бути всередині залікової зони.
5. Ярдові лінії, що наносяться поперек поля через кожні 5 ярдів між гольовими лініями (тобто не всередині залікових зон), мають важливе значення: від них залежить правильний вимір дистанції просування м'яча. Такі лінії повинні закінчуватися за 4 дюйми до кожної бокової лінії. Тільки гольова та кінцева лінія торкаються бокових ліній.
6. Продовження коротких ярдових ліній (які іноді неправильно називають "хеш-лініями") розташовуються на відстані 60 футів від кожної бокової лінії. (Зверніть увагу, що на деяких схемах ця відстань становить 53 фути 4 дюйми або 70 футів 9 дюймів від бокових ліній. Це неправильно для ігор IFAF). Кожне продовження коротких ярдових ліній має бути 2 фути в довжину (тобто від точки на відстані 60 футів від бокової лінії до точки на відстані 58 футів від бокової лінії) на кожній стороні поля. Продовження коротких ярдових ліній не входять до залікових зон.

7. Аналогічні 2-футові лінії повинні бути позначені на бокових лініях, починаючи з 4 дюймів всередині кожної бокової лінії (між гольовими лініями). Ці позначки повинні бути розташовані на одній лінії з хеш-лініями в центрі поля, щоб створювати ряд надійних орієнтирів для вирівнювання м'яча. **За аналогією з ярдовими лініями, ці лінії повинні відступати на 4 дюйми від бокових ліній.**
8. Також мають бути нанесені номери позначок на відстані 27 футів від кожної бокової лінії на кожній 10-ярдовій лінії (але не 5-ярдових лініях). Якщо наносяться номери, верх кожного з номерів повинен розташовуватися за 27 футів від бокової лінії. Належний розмір номерів складає 6x4 фути, однак за необхідності розміри номерів можуть бути зменшені. Якщо номери не наносяться, відмітка довжиною в один фут повинна бути нанесена на відстані 27 футів від кожної бічної лінії на кожній 10-ярдовій лінії.
9. Дві (суміжні) зони, що знаходяться на відстані **20 ярдів** від кожної гольової лінії, повинні бути відмічені зовні кожної бокової лінії. Якщо з середини поля забираються сегменти, такі зони також зменшуються, оскільки обидві їх кінцеві точки прив'язані до положення щодо гольових ліній. Простір у межах від 6 до 12 футів зовні бокової лінії є тренерською зоною. Простір у межах 12 футів зовні бокової лінії є командною зоною. Ці простори є зонами, у яких тренери та запасні гравці повинні перебувати під час розіграшу.
10. Зовні від бокових та кінцевих ліній повинні бути нанесені пунктирні лінії по можливості на відстані 12 футів від ігрового поля. Ці лінії відзначають межі поля, і всі глядачі, фотографи, черлідери та інші особи повинні знаходитись зовні цих кордонів.
11. Якщо глядачі не обмежені межами окремого простору (наприклад, трибунами), з метою безпеки потрібен канат або щось аналогічне, що триматиме глядачів на значній відстані від обмежувальних ліній.
12. З метою безпеки ворота не можуть розташовуватись всередині поля. Вони повинні встановлюватися на кінцевих лініях або зовні. Якщо ворота не можуть бути переміщені, довжина поля має бути зменшена.
13. Верх горизонтальної штанги повинен розташовуватись на відстані 10 футів від землі. Вертикальні штанги повинні розташовуватись на відстані 18 футів 6 дюймів один від одного. (Зверніть увагу: стандартні регбійні ворота з поперечною штангою на відстані 3 м від землі та вертикальними штангами на відстані 5,6 м один від одного прийнятні). Ворота повинні бути оббиті пружним матеріалом щонайменше 6 футів у висоту від поверхні землі.
14. Рекомендовані для використання м'які гнучкі чотиригранні пілони розмірами 4 дюйми в довжину на 4 дюйми завширшки на 18 дюймів у висоту, яка може включати дводюймовий простір між низом пілона і поверхнею землі. Вони повинні бути червоного або помаранчевого кольору і розміщуватись на внутрішніх кутах восьми перетинів бокових ліній з гольовими та кінцевими лініями. Пілони, що відзначають

перетин кінцевих ліній та продовжених внутрішніх ліній поля, повинні бути розміщені за 3 фути зовні від кінцевих ліній.

15. Всі лінії розмітки поля повинні бути 4 дюйми завширшки і нанесені білим нетоксичним матеріалом. (Виняток: бокові та кінцеві лінії можуть бути ширшими за 4 дюйми.) Якщо білий колір неприйнятний, виберіть інший контрастний колір.
16. Реклама чи декоративна розмітка допустимі. У заліковій зоні така розмітка повинна розташовуватися не ближче 4 футів до будь-якої лінії, крім тих випадків, коли вона наноситься контрастним кольором. У межах ігрового поля така розмітка не може закривати жодну лінію.

ДОДАТОК Е

Екіпірування: Додаткові відомості

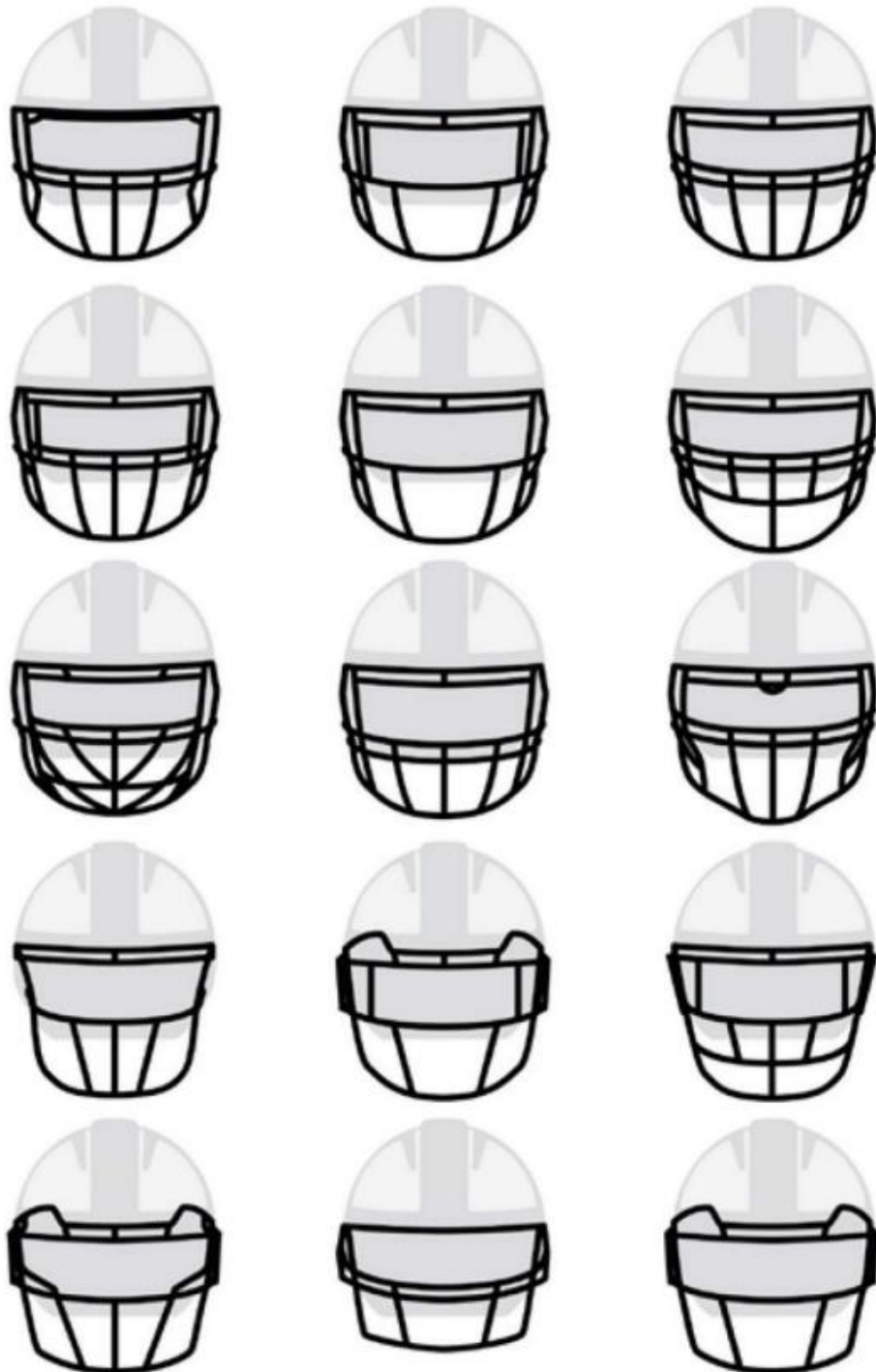
1. Жорсткі або тверді матеріали дозволені за умови, що вони закриті, та використовуються виключно для захисту наявної травми.
2. Протектори для рук та кистей рук (закриті гіпсові пов'язки або лангети) дозволені лише для захисту наявного перелому або вивиху.
3. Фронтальні щитки на стегнах не можуть бути зроблені з будь-яких жорстких матеріалів, якщо тільки всі поверхні не покриті матеріалом за типом закритопористого вінілового пінопласту товщиною мінімум в $\frac{1}{4}$ дюйма (0,635 см) на зовнішній поверхні і мінімум $\frac{3}{8}$ дюйма (0,9525 см) на внутрішній поверхні, а також закриті по краях.
4. Щитки на гомілку повинні бути покриті з обох боків і всіх торців закритопористим поролоновим матеріалом з повільним відновленням товщиною мінімум $\frac{1}{2}$ дюйма (1,27 см) або альтернативним матеріалом з аналогічною мінімальною товщиною та схожими фізичними властивостями.
5. Застосовувані з терапевтичною або профілактичною метою фіксатори коліна повинні одягатися під бриджі і бути повністю прихованими від безпосередньої зовнішньої демонстрації.
6. Не допускається наявність виступаючих частин із металу чи інших твердих матеріалів на гравці чи одязі.
7. Шипи на бутсах (Правило 9-2-2-d) повинні відповідати таким вимогам:
 - (a) Не повинні бути більше $\frac{1}{2}$ дюймів (1,27 см) завдовжки (відміряні від кінчика шипа до підошви). (Див. нижче про винятки для знімних шипів.)
 - (b) Не повинні бути виготовлені з будь-якого матеріалу, що ламається або дробиться.
 - (c) Не повинні мати абразивних поверхонь або ріжучих країв.
 - (d) Тільки незнімні шипи можуть бути виконані з будь-якого металевого матеріалу.
 - (e) Знімні шипи:
 - (i) Повинні мати надійний фіксатор.
 - (ii) Не повинні мати увігнутих сторін.
 - (iii) Знімні шипи конусної форми не повинні мати плоских вільних країв, які не паралельні своїй основі або менші $\frac{3}{8}$ дюйма (0,95 см) у діаметрі, або закруглених вільних країв з вигинами понад $\frac{7}{16}$ дюйма (1,1 см).

- (iv) Знімні шипи овальної форми не повинні мати вільних країв, які не паралельні до своєї основи або розміри яких менший 1/4 дюйма (0,6 см) на 3/4 дюйма (1,9 см).
- (v) Знімні шипи циліндричної або кільцеподібної форми повинні мати закруглені краї та захист товщиною 3/16 дюйма (0,47 см) мінімум.
- (vi) Знімні шипи зі сталевими наконечниками повинні містити маловуглецеву сталь (сталь 1006 відповідно до системи позначень AISI) з глибиною шару науглеродженого 0,005-0,008 і твердістю за шкалою Роквелла близько C55.

ПРИМІТКА: розміри знімних шипів, зазначені в параграфі (а), можуть перевищувати 1/2 дюйма (1,27 см), якщо шип кріпиться до платформи, що виступає на не більше 5/32 дюйма (0,4 см), яка ширша за основу шипа і має довжину через всю ширину бутси з точністю до 1/4 дюйма (0,6 см) або менше щодо зовнішнього краю підошви. Для шипа на носку не потрібна виступаюча платформа довжиною через всю ширину підошви. Виступаюча платформа для шипа на носку обмежена 5/32 дюйма (0,4 см) або менше. 5/32 дюйма (0,4 см) або менше відміряються від нижньої точки платформи до підошви бутси.

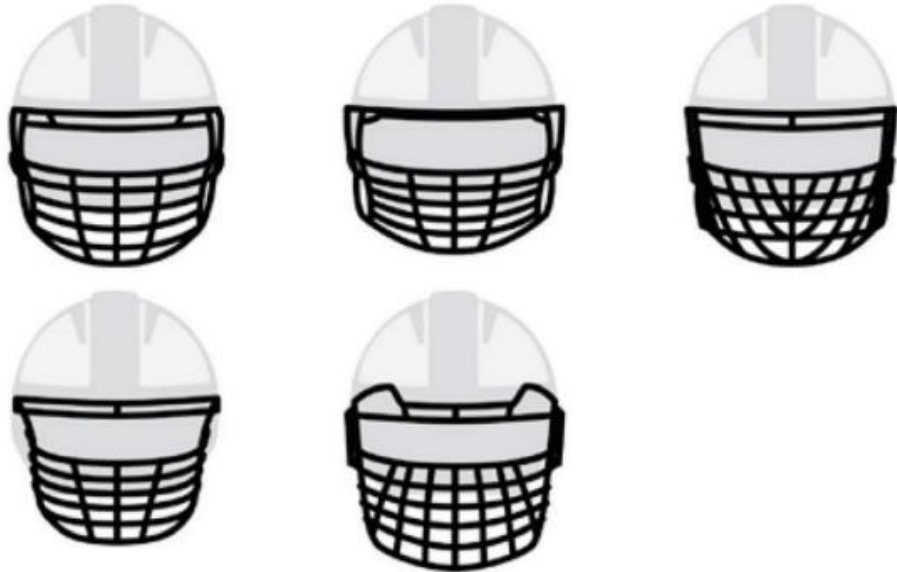
8. Маска для захисту обличчя повинна бути виконана з неламкого матеріалу із закругленими краями, покритими пружним матеріалом, призначеним для запобігання виникненню сколів, зазубрин або зношування, які можуть створювати загрозу безпеці гравців.
9. Каркас не повинен мати передню кромку еполету радіусом більше половини товщини матеріалу, що використовується.
10. Екіпірування, що створює загрозу безпеці гравців, заборонено. Штучні протези дозволені за таких умов:
 - (a) Протез не повинен давати власнику будь-якої переваги у конкурентній боротьбі.
 - (b) За необхідності протез повинен бути захищений щитками так само, як жива кінцівка.
11. Емблеми, логотипи, знаки:
 - (a) Форма та всі інші предмети екіпірування (наприклад, муфти, шкарпетки, головні пов'язки, футболки, напульсники, візори, шапки або рукавички) повинні мати лише один типовий фірмовий чи товарний знак виробника чи дистриб'ютора (незалежно від видимості цього фірмового чи товарного знака), площею не перевищує 2,25 квадратних дюймів (14,5161 квадратних сантиметрів) (наприклад, прямокутника, квадрата, паралелограма), включаючи будь-який додатковий матеріал (наприклад, нашивку), що обрамляє типовий товарний знак або логотип. також правило 1-4-6-d.
 - (b) Ярлики з інформацією про розмір одягу, догляд за ним або інші знаки, що не є логотипами, не повинні бути на зовнішній поверхні форми.
 - (c) Логотипи професійної ліги заборонені.

Приклади допустимих масок



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

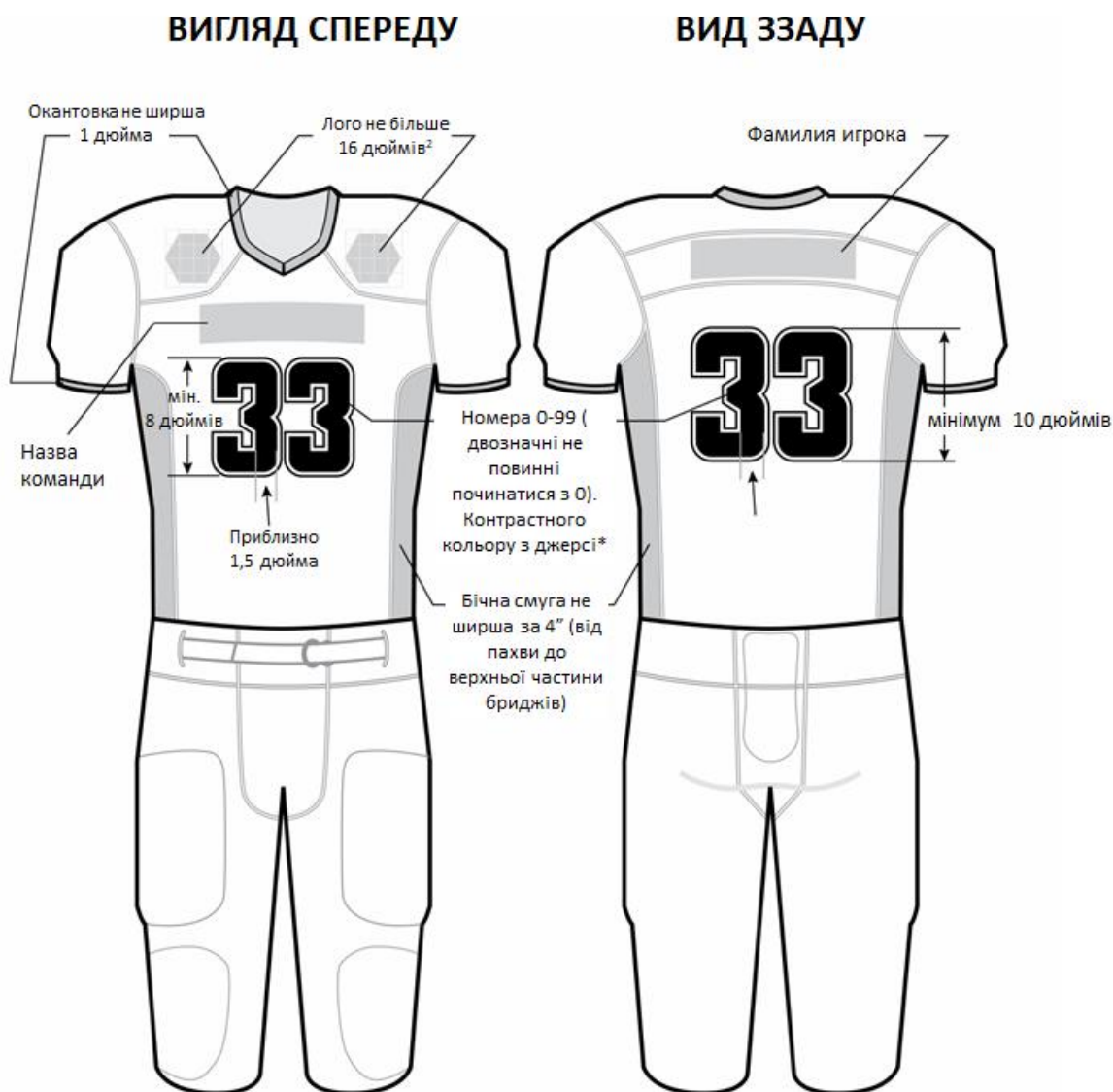
Приклади перевантажених масок



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



Деталі уніформи



*Правила нумерації мають на меті забезпечити чіткий номер для різноманітних груп (наприклад, тренерів, медіа, уболівальників тощо). Тому номери мають бути розроблені таким чином, щоб їх було чітко видно з прес-боксу за різних погодних умов чи умов освітлення.

