



**ФЕДЕРАЦИЯ  
АМЕРИКАНСКОГО ФУТБОЛА  
РОССИИ**



# **АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ**

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

**2015**

## ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО



**Председателя комитета по организации и проведению соревнований Федерации Американского футбола России Артем Полякова, к изданию правил игры в Американский футбол**

Дорогие друзья! Сейчас вы держите в руках уникальное издание правил игры в Американский футбол на русском языке. Наша команда работала над этим проектом несколько месяцев, и сейчас у вас появилась возможность оценить этот масштабный труд. Мы приложили немало усилий, осуществив перевод правил игры Международной Федерации Американского Футбола (IFAF), приведя издание в полное соответствие с международными образцами. С помощью судей Чемпионата России и команды лингвистов мы не только перевели и адаптировали большое количество терминов, заменив их на более привычные для слуха русскоязычных людей, но и собрали всё это на страницах печатного издания, которое теперь доступно каждому из нас.

Правила игры являются базисом, на котором держатся основы футбола. Наличие таких основ придаст новый импульс развитию Американского футбола не только в нашей стране, но и в других русскоговорящих странах, а доступность правил позволит вовлечь в занятие нашей игрой еще большее количество людей.

Я благодарю всех, кто поверил в нас и поддержал проект по изданию правил игры в Американский футбол. Теперь Вы с гордостью можете сказать, что заложили свой “кирпичик” в фундамент отечественного Американского футбола.

На этом работа нашей команды не заканчивается, мы и впредь будем продолжать развивать важные проекты, направленные на популяризацию Американского футбола в нашей стране.

# Команда проекта



**Анна Ильина**

Главный переводчик



**Дмитрий Иванов**

SMM-менеджер



**Елена Егунова**

Главный редактор



**Никита Поляков**

Верстка и дизайн



**Руслан Воронов**

Редактор



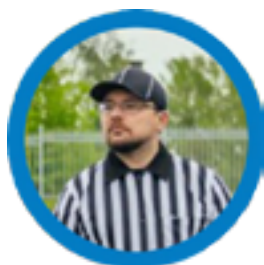
**Роман Исаев**

Рефери Чемпионата России  
Переводчик



**Глеб Дьяконов**

Рефери Чемпионата России  
Переводчик



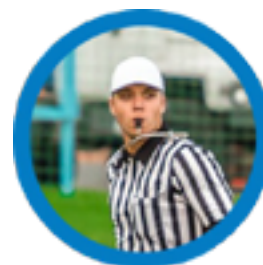
**Владимир Платонов**

Рефери Чемпионата России  
Редактор



**Иван Смирнов**

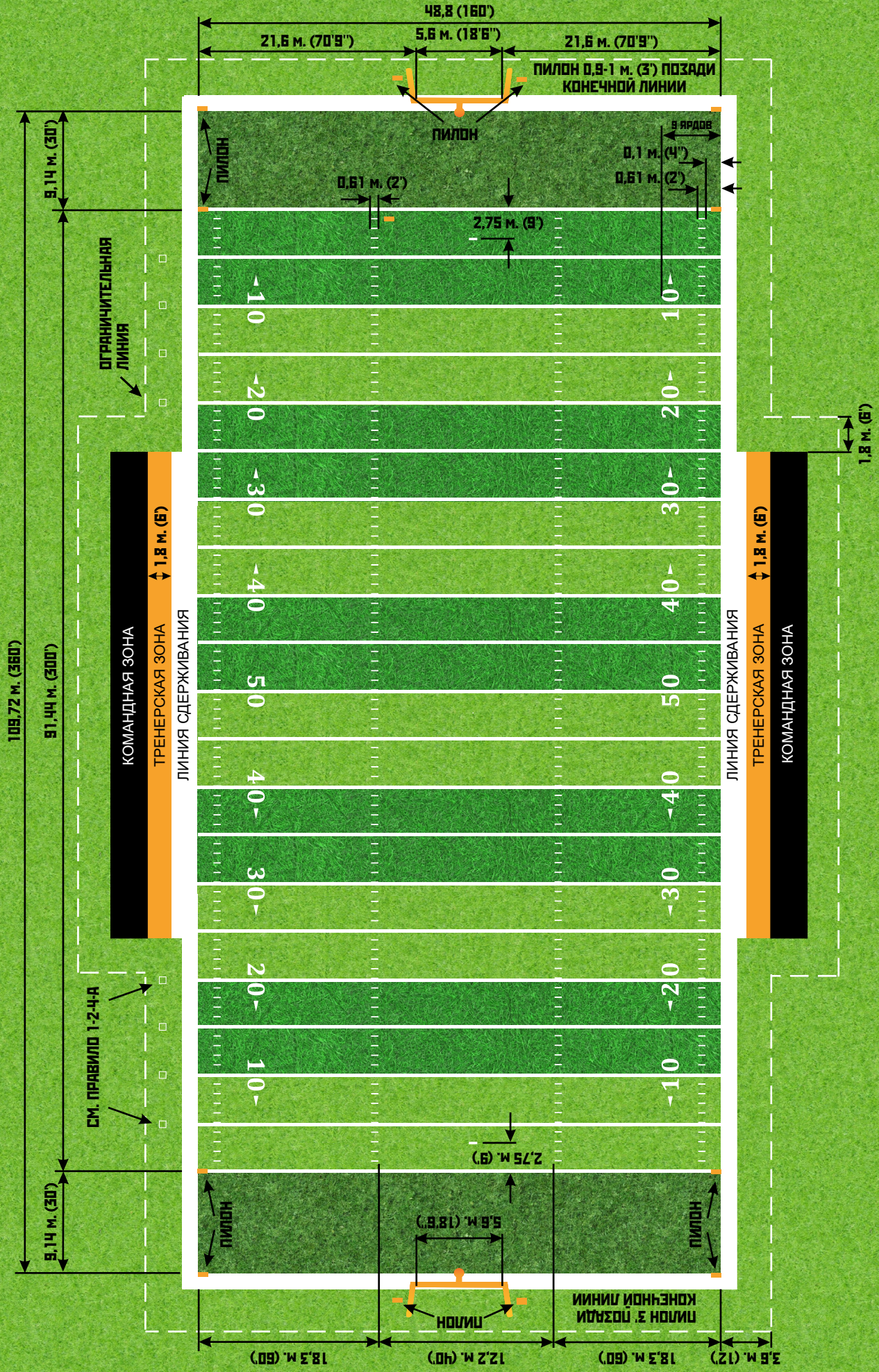
Рефери Чемпионата России  
Редактор



**Алексей Казанцев**

Рефери Чемпионата России  
Редактор

Также за помощь в работе выражаем благодарность Николаю Демидчику, Константин Шпенкову, Денису Троцкому, Елене Чернякевич и Джону Трану.



109,72 м (360')

9,14 м (30')

СМ. ПРАВИЛО 1-2-4-А

КОМАНДНАЯ ЗОНА

ТРЕНЕРСКАЯ ЗОНА

ЛИНИЯ СДЕРЖИВАНИЯ

18,3 м (60')

12,2 м (40')

18,3 м (60')

3,6 м (12')

5,6 м (18'6")

2,75 м (9')

0,61 м (2')

2,75 м (9')

0,61 м (2')

0,1 м (4')

9 ЯРДОВ

21,6 м (70'9")

48,8 (160')

5,6 м (18'6")

21,6 м (70'9")

ПИЛОН 0,9-1 м (3') ПОЗАДИ КОНЕЧНОЙ ЛИНИИ

ПИЛОН

ОГРАНИЧИТЕЛЬНАЯ ЛИНИЯ

ЛИНИЯ СДЕРЖИВАНИЯ

ТРЕНЕРСКАЯ ЗОНА

КОМАНДНАЯ ЗОНА

1,8 м (6')

ПИЛОН 3' ПОЗАДИ КОНЕЧНОЙ ЛИНИИ

**МЕЖДУНАРОДНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ АМЕРИКАНСКОГО ФУТБОЛА**

*International Federation of American Football*

**ФЕДЕРАЦИЯ АМЕРИКАНСКОГО ФУТБОЛА РОССИИ**

*Federation of American Football of Russia*

**ПРАВИЛА ИГРЫ**  
**В АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ**

*Переводчик: ИЛЬИНА АННА*

*Редактор: ЕГУНЕВА ЕЛЕНА*

Ярославль  
2015

# Предисловие

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

- Правила должны обеспечивать безопасность всех участников;
- Правила должны быть применимы на всех уровнях игр и соревнований;
- Правила должны быть доступными;
- Правила должны быть просты в применении;
- Правила должны поддерживать баланс между защитой и нападением;
- Правила должны быть интересны для зрителей;
- Правила не должны иметь негативные экономические последствия;
- Правила не должны нарушать правила, принятые Национальной ассоциацией студенческого спорта (NCAA).

Настоящие Правила применяются ко всем соревнованиям, приводящимся под эгидой МФАФ, и вступают в силу с 1 марта 2015 года.

Для сохранения краткости в данном издании используется местоимение мужского рода, однако настоящие Правила в равной степени применимы к участникам как мужского, так и женского пола.

Roore Noronen, вице-президент МФАФ

# Оглавление

Изменения правил.....	8
Основные положения.....	12
Футбольный кодекс.....	15
Правила и официальные комментарии.....	19
ПРАВИЛО 1 — Матч, поле, игроки и экипировка.....	21
ПРАВИЛО 2 — Определения.....	40
ПРАВИЛО 3 — Периоды, временные факторы и замены игроков.....	67
ПРАВИЛО 4 — Мяч в игре, мертвый мяч, мяч за пределами поля.....	96
ПРАВИЛО 5 — Серии попыток, линия цели.....	102
ПРАВИЛО 6 — Удары по мячу ногой.....	108
ПРАВИЛО 7 — Выполнение снэпа и паса.....	129
ПРАВИЛО 8 — Набор очков.....	152
ПРАВИЛО 9 — Поведение игроков и других лиц, подлежащих действию настоящих Правил.....	166
ПРАВИЛО 10—Исполнение штрафных санкций.....	197
ПРАВИЛО 11 — Судьи: полномочия и обязанности.....	210
ПРАВИЛО 12 — Видеоповтор.....	211
Перечень штрафов.....	225
Официальные сигналы.....	235
Приложение А - Руководство судьям при серьезных травмах игроков на поле.....	238
Приложение В-Руководство судьям и административному персоналу по технике безопасности во время грозы.....	239
Приложение С - Сотрясения головного мозга.....	243
Приложение D - Схемы разметки поля.....	246
Приложение Е - Экипировка: дополнительные сведения.....	253

# Изменения правил

## ОСНОВНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

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

1-4-5-с-2	Списание командного тайм-аута за нелегальную игровую майку	34
1-4-10 Исключение 2	Устройство передачи данных о здоровье и безопасности игроков	38
1-4-11-с Исключение 4	Видео оператор в командной зоне	38
2-27-14-b	Игрок, принимающий пас назад, считается незащищенным игроком	62
2-27-15	Определение игрока в пределах игрового поля и за его пределами	62
2-27-16	Определение тренера и игрока/тренера	62
2-35-1	Преднамеренный контакт	66
3-1-3	Организационный комитет соревнований имеет право отказаться от проведения дополнительных периодов	68
3-2-4	40/25-секундные часы должны использоваться в каждом матче	74
3-2-4-с-13	Удалено исключение о снятом шлеме на последней минуте матча	75
3-3-2	Положения о непрерывном отсчете времени	76
3-3-8-b	Изменения касательно двухминутного предупреждения	85
3-3-8-b-3	Двухминутное предупреждение даже при наличии на стадионе табло	85
3-3-9-b-2	Замена исключения о снятом шлеме на 10-секундное списание времени	86
3-4-5	10-секундное списание времени	91
3-5-3-с	Нелегальная замена, произведенная Командой Б непосредственно перед сэпом, – фол при живом мяче	94
6-3-11	Изменение на удар мяча рукой в зачетной зоне	119
7-2-5	Пас назад/фамбл, прекративший движение и нетронутый ни одним игроком, считается фамблом, вышедшим за пределы поля	138
7-3-12	Персональные фолы Команды Б при пасовых розыгрышах	151
9-1	Персональные фолы Команды Б при пасовых розыгрышах	166
9-1-3	Умышленный контакт	167
9-1-4	Умышленный контакт	168
9-1-9-b	Умышленное столкновение с пасующим, если удар наносился намеренно ниже колен	174

9-2-7	Удаление лиц из игрового пространства	186
10-2-2-е	Применение штрафа за фол Команды Б во время пасового розыгрыша	202
11-2-1	Возможность обслуживания матча судейской бригадой из 8 человек	210
12-3-2-f	Розыгрыши, подлежащие пересмотру: решение касательно сейфти	213
12-3-3-j	Розыгрыши, подлежащие пересмотру: подбор свободного мяча	215
12-3-3-k	Розыгрыши, подлежащие пересмотру: фамбл вперед за пределами поля	215
12-3-5-f	Любая дисквалификация игрока подлежит пересмотру	218
12-8	Видеоповтор в перерыве матча	223

## НОВЫЕ УТВЕРЖДЕННЫЕ РЕШЕНИЯ

У.Р. 1-4-5: I	У.Р. 2-11-4: I	У.Р. 3-2-2: I	У.Р. 3-3-2: VII	У.Р. 3-3-2: VIII
У.Р. 3-3-2: IX	У.Р. 3-3-2: X	У.Р. 3-3-2: XI	У.Р. 3-5-3: VI	У.Р. 4-1-2: III
У.Р. 4-2-1: III	У.Р. 6-3-11: I	У.Р. 6-3-11: V	У.Р. 6-3-12: I	У.Р. 7-3-9: III
У.Р. 7-3-12: I	У.Р. 8-3-3: III	У.Р. 9-1-2: III	У.Р. 9-1-4: VII	У.Р. 9-1-4: VIII
У.Р. 9-1-4: IX	У.Р. 9-1-7: II	У.Р. 9-1-9: II	У.Р. 9-1-9: III	У.Р. 9-2-3: I
У.Р. 10-1-6: VI				

## РЕДАКЦИОННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Ниже представлен перечень правил, подвергшихся редакционным изменениям (удаление, исправление ошибок, разъяснения и изменение формулировок). В этот перечень также включены утвержденные решения, измененные ввиду корректировки правил.

1-1-1-b-2	1-2-1-b	1-2-3-b	1-2-4-a
1-2-7	У.Р. 1-3-2: I	1-4-2-d	1-4-2 Штраф
1-4-4-c	1-4-5	1-4-5-c	1-4-6-d-1
1-4-7-k	1-4-8-a	1-4-11-c	2-2-4-b
		Исключение 2	
2-3-3	2-3-6	2-3-6-a	2-3-6-b
2-4-1	2-4-1-a	2-4-1-b	2-4-1-b-4
2-11-4	2-11-4-c	2-19-2-b	2-27-5
2-27-6-b	2-27-12-b	2-29-2-b	У.Р. 2-30-4: I
У.Р. 2-30-4: II	3-1-1-g	3-1-3-a	3-2-1
У.Р. 3-2-1: I	У.Р. 3-2-3: III	У.Р. 3-2-3: VI	3-3-2-c

У.Р. 3-3-2:IV	У.Р. 3-3-2:V	3-3-4-e-2	3-3-5-a-3
У.Р. 3-4-4:V	3-4-5-b	3-4-5-c	У.Р. 3-5-2:IV
У.Р. 3-5-2:V	3-5-3-b	4-1-2-b	4-2-1-b
4-2-2	4-2-3-a	5-1-3-a	5-1-4-f
6-1-4-a	6-2-1	У.Р. 6-2-2:IV	У.Р. 6-3-1:III
У.Р. 6-3-2:III	У.Р. 6-3-2:IV	6-3-4-a	У.Р. 6-3-11:II
У.Р. 6-3-11:III	У.Р. 6-3-11:IV	6-3-14	У.Р. 6-4-1:IV
У.Р. 6-5-4: I	7-1-2-b-3	7-3-2-f	7-3-2-g
7-3-2-h	У.Р. 7-3-2:II	У.Р. 7-3-2:III	7-3-3-d
7-3-4	У.Р. 7-3-4: I	У.Р. 7-3-4:IV	У.Р. 7-3-6:III
У.Р. 7-3-6:VI	У.Р. 7-3-6:VII	У.Р. 7-3-6:VIII	У.Р. 7-3-6:XIII
7-3-7	У.Р. 7-3-7: I	7-3-8-c	У.Р. 7-3-8:II
У.Р. 7-3-8:IV	7-3-9-d	У.Р. 7-3-11: I	У.Р. 8-2-1:X
8-3-2-c	8-3-3-c-1	8-7-2-a	8-7-2-b-1
8-7-2-b-2	У.Р. 8-7-2:IV	9-1-2-c	У.Р. 9-1-3: I
У.Р. 9-1-4: I	У.Р. 9-1-4:III	У.Р. 9-1-4:IV	9-1-5 Исключение 1
9-1-5-Исключение-1-a	9-1-5-Исключение-1-b	9-1-5-Исключение-1-c	9-1-5 Исключение 3
9-1-5 Исключение 5	9-1-6-a-1-a	9-1-6-a-1-b	9-1-7-b
9-1-8-a	9-1-9	У.Р. 9-1-9: I	9-1-15
9-1-16-a-2	9-2-3-a	9-2-5	9-2-6-b
9-3-1	9-3-2-a	9-3-2-c	9-3-3-a
9-3-3-b	9-3-3-c Исключение 1	9-3-3-c-1-a	9-3-3-c-1-b
9-3-3-c Исключение 3	9-3-3-d	9-3-3-d-2	У.Р. 9-3-3:II
У.Р. 9-3-3:III	У.Р. 9-3-3:IV	У.Р. 9-3-3:VI	У.Р. 9-3-3:IX
9-3-4-a	9-3-4-b	9-3-4-d	9-3-4-e
9-3-4-g	У.Р. 9-3-4:II	У.Р. 9-4-1:II	9-5-1
9-6-1	9-6-2	10-1-4	У.Р. 10-1-4:II
У.Р. 10-1-4:III	У.Р. 10-1-4:V	У.Р. 10-1-4:VII	10-1-6-b
10-1-7	10-2-2-b	У.Р. 10-2-2:VIII	У.Р. 10-2-2:XI
У.Р. 10-2-2:XIV	У.Р. 10-2-2:XVI	У.Р. 10-2-3: I	У.Р. 10-2-3:II
У.Р. 10-2-3:III	У.Р. 10-2-5:V	12-3-2-b	12-3-2-e
У.Р. 12-3-2:III	12-3-3-a	12-3-3-b	12-3-3-e
12-3-3-h	12-3-5-c	12-5-2-a	

## ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ НСАА 2014 ГОДА, НЕ ПРИНЯТЫЕ МФАФ

Ноль

### ПЕРЕЧЕНЬ ОТЛИЧИЙ МФАФ ОТ НСАА

Правило НСАА	Отличие МФАФ
1-4-2-е	Два игрока на одной позиции могут иметь один игровой номер
1-4-11-а	Видеоматериалы для нужд тренеров разрешены
3-2-5	Отсутствие минимального времени на розыгрыш после броска мяча в землю
3-3-2	Непрерывный отсчет времени
3-3-8	Двухминутное предупреждение не может быть объявлено раньше, чем часы покажут 2:00
3-3-9	Списание времени игровых часов после потери шлема происходит так же, как и после травмы
4-1-2-б	После неправильной подачи свистка мяч может принадлежать подобравшей его команде
6-1-7-б/8-6-2	Все тачбэки производятся с 20-ярдовой линии
7-2-5	Фамбл/пас назад, остановившийся в своем движении, назначается в соответствии с принципом фамбла вперед
9-1-3&4/9-5-1	Запрет возможности приостановки матча по прошествии его половины
9-2-7	Рефери имеет право потребовать удаления из игрового пространства любого человека
9-6	Грубые систематические фолы за неспортивное поведение могут подлежать пересмотру для назначения дополнительных санкций
12-3-4	Все дисквалификации подлежат пересмотру посредством видеоповторов

Данный перечень не включает отличия, касающиеся размеров поля, структуры соревнований НСАА (например, конференций) или ограничения касательно экипировки и оборудования.

## **Основные положения**

В 2014-15 гг. Комитет правил Американского футбола рекомендует тренерам, игрокам и судьям обратить особое внимание на нижеуказанные положения.

### **СОБЛЮДЕНИЕ ОГРАНИЧИТЕЛЬНЫХ ЛИНИЙ**

Комитет правил Американского футбола предупреждает о том, что все федерации, организационные комитеты и команды обязаны строго соблюдать правила, касающиеся командной и тренерской зон (Правило 1-2-4-а – нахождение за ограничительной линией между 25-ярдовыми отметками) и расстояния между ограничительными линиями (Правила 1-2-3-а и с – 12 футов от ограничительных линий) и боковыми линиями. В этих зонах запрещено находиться посторонним людям, никоим образом не задействованным в игре.

Зрители не могут находиться на поле. Поле предназначено исключительно для игроков, тренерского штаба, персонала команд и администрации. Другими словами, нет работы – нет пропуска на бровку.

В Командной зоне, не считая игроков в полной форме, могут находиться не более 25 человек, имеющих командный пропуск. (Полная форма — это одежда и экипировка игроков, соответствующая положениям Правил игры в футбол МФАФ, которая позволяет игроку без промедления вступить в игру).

К числу лиц, принимающих непосредственное участие в игре, относятся (Правила 1-1-6 и 1-2-4-b): тренеры и менеджеры команд, члены медицинского персонала и персонала спортивно-тренировочной подготовки, спортивные журналисты и персонал поля (например, цепочечная бригада, люди, подающие мячи, журналисты, технический персонал).

Во время игры в пределах зоны, расположенной между трибунами и ограничительными линиями за пределами командной зоны, могут находиться исключительно аккредитованный съемочный персонал и персонал прямой трансляции, группа поддержки в специальной форме и охрана. Административный персонал игры и охрана обязаны следить за соблюдением таких правил.

### **ЗАЩИТА НЕЗАЩИЩЕННОГО ИГРОКА**

В 2009 году комитет представил отдельное правило, запрещающее совершать преднамеренный контакт шлемом или атаковать незащищенного игрока. Теперь такие действия описываются в двух правилах: Преднамеренный удар и умышленный контакт макушкой шлема (Правило 9-1-3) и Преднамеренный удар и умышленный контакт незащищенного игрока в область головы или шеи

(Правило 9-1-4). Использование шлема в качестве оружия или преднамеренный удар в область головы или шеи является серьезной угрозой безопасности игрока. За нарушение обоих правил (Правила 9-1-3 и Правила 9-1-4) предусматривается автоматическая дисквалификация. Комитет подчеркивает, что тренеры и судьи должны осуществлять контроль понимания и соблюдения этих правил игроками.

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

## **ШЛЕМ**

Шлем предназначен для защиты головы игрока от травм и должен правильно сидеть на голове, чтобы не спадать во время игры. Таким образом, тренеры и судьи обязаны следить за тем, правильно ли сидит шлем на голове игрока и плотно ли застегнут подбородный ремень. Несоблюдение таких норм (Правило 3-3-9) влечет удаление игрока, уронившего шлем, на один розыгрыш (при условии, что это не было результатом нарушения против этого игрока). Однако игрок может остаться в игре, если команда возьмет тайм-аут.

## **МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ И МЕДИЦИНСКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ**

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

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

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

- Соблюдать все требования, касающиеся экипировки игроков.
- Поддерживать гигиену рук (мылом или другим антибактериальным средством).
- Принимать душ после физических нагрузок.

- Избегать плавания в общественных бассейнах при наличии открытых ран.
- Тщательно мыть спортивное оборудование и полотенца после каждого использования.
- Направлять всех спортсменов, имеющих кожные заболевания, к спортивному врачу.
- Закрывать все пораженные участки кожи перед участием.

## **СОТРЯСЕНИЯ ГОЛОВНОГО МОЗГА**

Тренеры и медицинский персонал должны проявлять осторожность при лечении сотрясений головного мозга у студентов-спортсменов. Подробная информация указана в Приложении С.

## **ПОЛОЖЕНИЕ О СПОРТИВНОЙ ЧЕСТИ**

Просмотрев несколько игр, содержащих случаи неспортивного поведения, комитет принял решение обязать всех участников игры строго соблюдать касающиеся этого правила в том виде, в котором они существуют на сегодняшний день. Многие из таких фолов касаются игроков, ненадлежащим образом умышленно, чрезмерно или длительно привлекающих к себе внимание. Игроки обязаны соблюдать дисциплину, укрепляя тем самым командную игру.

Комитет напоминает главным тренерам о том, что они несут ответственность за поведение своих подопечных перед, во время и после игры. Игроки должны быть проинформированы о возможных последствиях, вызванных неспортивным поведением, которое может привести к серьезным разногласиям между командами-соперницами. Более того, такие действия могут отразиться на начальном ударе с возможной дисквалификацией игрока, нарушившего правила. Систематическое проявление неспортивного поведения какой-либо командой влечет наложение мер на такую команду и ее тренера со стороны МФАФ.

# Футбольный кодекс

## ПРЕДИСЛОВИЕ

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

МФАФ считает, что:

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

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

## КОДЕКС ТРЕНЕРА

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

Недопустимые действия:

- a. Изменение игрового номера во время игры с целью запутать соперника.
- b. Использование шлема в качестве оружия. Шлем может быть использован исключительно для защиты головы игрока.

- c. Использование самодвижущихся механических приспособлений при обучении блокам и захватам.
- d. Преднамеренный удар и умышленный контакт. Игроки, тренеры и судьи должны понимать важность запрета нанесения преднамеренного удара или совершения умышленного контакта незащищенным игрокам, а также нанесения ударов макушкой шлема.
- e. Использование нетерапевтических препаратов в игре в футбол: это запрещено и не соответствует целям и задачам любительского спорта.
- f. Ввод мяча в игру нечестным стартовым сигналом. Это не что иное, как попытка создать себе нечестное преимущество перед оппонентом. Необходимо использовать только честный сигнал. Сигнал, данный с целью начать игру за секунду до ввода мяча в надежде, что судьи не заметят совершенного нарушения, запрещен. Это то же самое, как если бы при забеге спринтер был в сговоре с дающим старт человеком и получил бы от него секундное предупреждение о том, когда будет дан стартовый сигнал.
- g. Шифт, имитирующий начало игры, или любая другая нечестная тактика, вынуждающая соперника совершать офсайд. Такая ситуация означает не что иное, как осознанную попытку заработать незаслуженное преимущество.
- h. Симуляция травмы неэтична во всех отношениях. Согласно Правилам травмированному игроку должна оказываться полная безопасность и защита. Симуляция травмы является бесчестным, неспортивным поведением и противоречит всем правилам. Такое поведение недопустимо в спортивном сообществе.

МФАФ также считает, что:

1. В своих отношениях с игроками, находящимися под его опекой, тренер всегда должен отдавать себе отчет в том, какое огромное влияние (плохое или хорошее) он на них оказывает. Ни при каких обстоятельствах тренер не должен ставить победу выше морали, идеалов и воспитания характера своих игроков. Безопасность и благополучие своих подопечных всегда должны стоять на первом месте и не могут быть принесены в жертву личному престижу или эгоистичной славе.
2. Обучая игроков игре в футбол, тренер должен понимать, что определенные правила созданы с целью обеспечения безопасности игроков и должны служить эталоном, определяющим исход игры: команду-победителя и команду-проигравшего. Любая попытка нарушить правила, получить несправедливое преимущество над соперником или обучить умышленному проявлению неспортивного поведения не имеет ничего общего с игрой в футбол. Тренер несет полную ответственность за совершение данных

действий и, тем самым, теряет право называться тренером. Тренер должен служить примером как сдержанного проявления радости победы, так и достойного принятия поражения. Тренер, руководствующийся данными принципами, не будет испытывать страха перед поражением, так как в конечном счете успех проделанной работы будет измеряться уважением своих игроков и игроков-соперников.

3. Постановка диагноза и лечение травм и повреждений игроков являются задачами медицинского персонала и ни при каких условиях не входят в компетенцию тренера.
4. Тренер ни при каких обстоятельствах не имеет права разрешать употребление наркотических препаратов. Лекарства, стимуляторы или сильнодействующие препараты следует применять только по назначению и под наблюдением врача. Тренеры должны понимать, что осведомленность о злоупотреблении наркотиками игроков, находящихся под их опекой, может толковаться как потворство таким действиям. Тренеры должны ознакомиться и неукоснительно соблюдать текущую политику МФАФ в отношении наркотиков.

### **ОБРАЩЕНИЕ К СОПЕРНИКУ**

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

### **ОБРАЩЕНИЕ К СУДЬЯМ**

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

Наш кодекс чести гласит:

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

## **ХОЛДИНГ**

Нелегальное использование рук или кистей рук является нечестной игрой, не имеющей ничего общего с мастерством, и не может быть частью игры. Цель игры – продвижение мяча с помощью стратегии, мастерства и скорости без использования запрещенных приемов. Каждый тренер и игрок должен знать и понимать правила игры, чтобы правильно использовать руки как в защите, так и в нападении. Важно понимать, что холдинг влечет за собой наказание.

## **СПОРТИВНАЯ ЧЕСТЬ**

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

КОМИТЕТ МФАФ ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ В АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ

# Правила и официальные комментарии

## ПРАВИЛА

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

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

3-2-1-b | 3-2-2-a | | | |

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

1-2-1-f      1-2-1-g      1-2-1-h      1-2-1-i      1-2-1-j      1-2-1-k  
1-2-4-f      1-2-5-c      1-2-7-c      1-2-7-d      1-2-7-f      3-2-4-a  
3-2-4-b      12-2-1

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

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

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

3-1-3      3-2-1      3-3-2      3-3-3-c      3-3-3-d      3-3-8-b-3  
12-3-5-f      12-4-2      12-8-1

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

1-1-1-a	1-1-2	1-1-3-a	1-1-3-b	1-1-4	1-1-5
1-1-6	1-1-7-b	1-1-7-c	1-2-1-e	1-2-1-l	1-2-1-m
1-2-2	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-c	1-2-8-d
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	1-4-5-b-1	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-b	1-4-11-c	1-4-11-d
1-4-11-e	1-4-13	3-2-1-d	3-2-1-e	11-1-1	11-2-1

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

## ОФИЦИАЛЬНЫЕ КОММЕНТАРИИ

Официальный комментарий к правилу, или утвержденное решение (**У.Р.**) – это официальное решение по отдельно взятой формулировке правила, которое призвано проиллюстрировать истинный смысл и применение данного правила.

Футбольный кодекс, представленный в Официальных правилах игры в Американский футбол и официальных комментариях, должен тщательно изучаться, чтобы установленное им поведение и практика были понятны всем лицам, имеющим отношение к Американскому футболу.

# ПРАВИЛО 1.

## МАТЧ, ПОЛЕ, ИГРОКИ И ЭКИПИРОВКА

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

### РАЗДЕЛ 1. Общие положения

#### СТАТЬЯ 1. Матч

- a. • В матче участвуют две команды, каждая из которых состоит не более чем из 11 игроков, которые играют на прямоугольном поле накачанным мячом, имеющим форму сплюснутого сфероида.
- b. Команда легально может играть составом менее 11 игроков и не подлежит штрафным санкциям, если соблюдаются следующие условия:
  1. Когда мяч выбивают свободным ударом, с обеих сторон от пробивающего мяч игрока должно находиться не менее 4 игроков Команды А (Правило 6-1-2-с-3).
  2. Во время снэпа на линии схватки должны находиться не менее 5 игроков в игровых майках с номерами от 50 до 79. В бэкфилде не может находиться более 4 игроков (Правила 2-21-2, 2-27-4 и 7-1-4-а) (*Исключение:* Правило 7-1-4-а-5) (У.Р. 7-1-4-IV-VI).

#### СТАТЬЯ 2. Голевые линии

• Голевые линии (по одной для каждой команды) наносятся на противоположных концах игрового поля, и каждой команде предоставляется возможность занести мяч за голевую линию соперника пасом, выносом или ударом по мячу ногой.

#### СТАТЬЯ 3. Команда-победитель и финальный счет

- a. • Команды получают очки согласно правилам, и, если матч не отменен, команда, набравшая большее количество очков в конце игры, включая дополнительные периоды, считается победителем.
- b. • Счет является финальным, когда рефери объявляет об окончании игры.

#### **СТАТЬЯ 4. Судьи**

- Матч должен проходить под руководством судейской бригады.

#### **СТАТЬЯ 5. Капитаны команд**

- Каждая команда должна представить рефери не более 4 игроков в качестве своих полевых капитанов, и каждый раз в переговорах с судьями только 1 игрок представляет свою команду.

#### **СТАТЬЯ 6. Лица, на которых распространяется действие настоящих Правил**

- Все лица, на которых распространяется действие настоящих правил, подчиняются решению судей.
- К таким лицам относятся: все люди, находящиеся на бровке в командной зоне; игроки на поле; запасные игроки и замененные игроки, покидающие поле; тренеры и помощники тренеров; члены группы поддержки; музыканты оркестра; талисманы команд; ведущие, обращающиеся к зрителям; аудио- и видео операторы и другие лица, имеющие отношение к командам.

#### **СТАТЬЯ 7. Команды, на которые распространяется действие настоящих Правил**

- Настоящие Правила распространяются на все организационные комитеты и команды, входящие в состав МФАФ и организаций-членов МФАФ. На основании соглашения МФАФ уполномоченные органы федераций имеют право вносить необходимые изменения в настоящие Правила в зависимости от:
  1. Возраста участников.
  2. Пола участников.
- Судейские организации, являющиеся членами МФАФ, должны пользоваться действующим Руководством по судейству игры в футбол.
- Организации-члены МФАФ и/или входящие в ее состав организационные комитеты, не руководствующиеся Правилами игры в футбол МФАФ, подлежат штрафным санкциям со стороны МФАФ.

## **РАЗДЕЛ 2. Поле**

#### **СТАТЬЯ 1. Размеры и разметка**

Поле представляет собой прямоугольную площадку с размерами, линиями, зонами, воротами и пилонами, маркированными и названными в соответствии с рисунками в Приложении D.

- a. § В ситуациях, когда стадион не позволяет осуществить полноразмерную разметку поля, административный персонал матча может принять «Ярд МФАФ» за исходную меру длины.
1. «Ярд МФАФ» обычно составляет 36 дюймов (91.44 см), однако при необходимости может быть сокращен до 34.12 дюймов (86.67 см), если поле, на котором проводится матч, не позволяет вместить 100 ярдов игрового пространства плюс по 10 ярдов каждой зачетной зоны, используя обычные меры длины.
  2. Если длина поля уменьшена в соответствии с «Ярдом МФАФ», остальные размеры поля также должны быть пропорционально уменьшены (**Исключение:** длина хэш-линий и ширина линий). Длина цепи ярдов (Правило 1-2-7) также должна быть сокращена соответственно разметке поля.
- b. § Все линии, маркирующие поле, должны наноситься белым цветом и иметь ширину 4 дюйма (10 см) (Исключения: боковые и конечные линии могут быть более 4 дюймов (10 см) шириной, голевые линии могут иметь ширину 4 дюйма (10 см) или 8 дюймов (20 см), а также Правило 1-2-1-h).
- c. § Короткие ярдовые линии длиной 24 дюйма (60 см), нанесенные на расстоянии 4 дюйма (10 см) от боковых и по всей длине хэш-линий, обязательны. Все ярдовые линии должны начинаться и заканчиваться в 4 дюймах (10 см) от боковых линий (Правило 2-12-6).
- d. § Маркировка зоны между боковой линией и тренерской линией сплошным белым цветом является обязательной.
- e. • В зачетных зонах допустимо нанесение маркировок белого цвета или контрастных с цветом поля декоративных маркировок (например, логотипов или названий команд), однако такие маркировки разрешено размещать на расстоянии не менее 4 футов (120 см) от любой линии.
- f. μ Маркировки контрастного цвета в зачетных зонах могут граничить с любой линией.
- g. μ Декоративные маркировки (логотип конференции, университета, команды) контрастных цветов допустимы на игровом поле между боковыми и голевыми линиями, однако они не должны перекрывать ярдовые, голевые или боковые линии (См. Приложение D):
- a. Все голевые, боковые, ярдовые линии должны быть хорошо видны. Никакая их часть не должна перекрываться декоративными линиями.
  - b. Декоративные линии не должны пересекать хэш-линии.
- h. μ Голевые линии могут наноситься цветом отличным от белого.
- i. μ Размещение рекламы на поле разрешено только в соответствии с Правилами 1-2-1-e, 1-2-1-f и 1-2-1-g.

- j. μ Рекомендуется нумеровать ярдовые линии на поле цифрами белого цвета высотой не более 6 футов (185 см) и шириной не более 4 футов (120 см), вершины которых должны находиться на расстоянии 9 ярдов (8,2 м) от боковой линии.
- k. μ Рядом с номерами ярдовых линий (за исключением центральной ярдовой линии, нумерованной цифрой 50) рекомендуется наносить стрелки белого цвета, указывающие направление к ближайшей голевой линии. Стрелка должна иметь форму равнобедренного треугольника с основанием 18 дюймов (45 см) и сторонами 36 дюймов (90 см).
- l. • Две хэш-линии находятся на расстоянии в 60 футов (18 м) от боковых линий. Хэш-линии и короткие ярдовые линии по бокам игрового поля должны иметь длину 24 дюйма (60 см).
- m. • 9-ярдовые отметки длиной в 12 дюймов (30 см) через каждые 10 ярдов (9,1 м) наносят на поле в 9 ярдах (8,2 м) от боковых линий. Такая маркировка не требуется, если поле размечено номерами согласно Правилу 1-2-1-j.

## **СТАТЬЯ 2. Маркировка граничных зон**

- Все расстояния отмеряются от внутреннего края маркировочных линий. Голевая линия всей своей шириной находится в зачетной зоне.

## **СТАТЬЯ 3. Ограничительные линии**

- a. § Ограничительные линии наносятся прерывистой линией, каждый штрих которой равен 12 дюймам (30 см) с интервалами в 24 дюйма (60 см), в 12 футах (3,6 м) снаружи от боковых и конечных линий, за исключением стадионов, на которых этого не позволяет сделать общая площадь поля. На таких стадионах ограничительные линии должны быть не менее чем в 6 футах (1,8 м) от боковых и конечных линий. Ограничительные линии должны иметь ширину 4 дюйма (10 см) и могут быть желтого цвета. Ограничительные линии, обозначающие командные зоны, должны быть непрерывными.
- b. Ни одному человеку вне командной зоны не разрешается находиться в пределах ограничительных линий. Административный персонал матча несет ответственность за выполнение настоящего Правила.
- c. § Ограничительные линии также должны быть нанесены в 6 футах (1,8 м) от командной зоны по обеим ее сторонам и сзади, если это позволяют размеры стадиона.

## **СТАТЬЯ 4. Командная и тренерская зоны**

- a. • По обеим сторонам поля за ограничительной линией и между 25-ярдовыми линиями должны быть маркированы командные зоны, предназначенные исключительно для запасных игроков, тренеров, их помощников и других

лиц, относящихся к команде. Передний край тренерской зоны должен быть маркирован непрерывной линией, проведенной в 6 футах (1,8 м) от боковой линии между 25-ярдовыми линиями. Область, заключенная между передней тренерской линией, ограничительной и 25-ярдовыми линиями, должна быть отмечена белыми диагональными линиями или иным образом отчетливо маркирована и предназначена только для тренеров (Правило 9-2-5). На каждой 5-ярдовой линии, расположенной между голевыми, в 6 футах (1,8 м) снаружи от боковой линии обязательно наносятся квадратные метки размерами 4x4 дюйма (10x10 см), которые являются продолжением судейской линии и служат для установки индикатора линии цели и счетчика попыток.

- b. • Командная зона предназначена только для членов команды в полной форме и для максимум 25 других лиц-неигроков, которые непосредственно принимают участие в игре. Все лица, находящиеся в командной зоне, подчиняются настоящим Правилам, а значит и решению судей (Правило 1-1-6). 25 человек, не облаченные в полную форму, должны носить специальные командные бейджи. Никакие другие опознавательные знаки в командной зоне не допускаются.
- c. • Тренерам разрешается находиться в зоне, заключенной между ограничительной, тренерской и 25-ярдовыми линиями (См. Приложение D). Эта зона называется тренерской.
- d. • Представителям средств массовой информации, включая журналистов и работников радио и телевидения, запрещается находиться в командной зоне или тренерской зоне или размещать там свое оборудование, а также любым способом общаться с кем-либо в командной зоне или тренерской зоне. На стадионах, где командная зона распространяется до зрительской зоны, по обеим сторонам поля должна быть предусмотрена проходная зона, доступная для СМИ, чтобы дать им возможность перемещаться из одного конца поля в другой.
- e. • Административный персонал матча обязан удалить из таких зон всех лиц, не имеющих права в них находиться.
- f. • Использование тренировочных сетей для отработки ударов за пределами командной зоны запрещено (**Исключение:** На стадионах, размер игровой зоны которых ограничен, кикеры и холдеры могут пользоваться тренировочной сетью для отработки ударов за пределами командной зоны и за пределами ограничительной линии (Правило 9-2-1-b-1)).

## СТАТЬЯ 5. Ворота

- a. • Ворота представляют собой 2 стойки белого или желтого цвета, возвышающиеся не менее чем на 30 футов (9,1 м) над землей, с соединительной

горизонтальной перекладиной белого или желтого цвета, вершина которой находится над землей на уровне 10 футов (3 м). Внутренние стороны верхних стоек и перекладины должны находиться в одной вертикальной плоскости с внутренним краем конечной линии. Ворота находятся вне границ поля (См. Приложение D).

- b. § Вертикальные стойки, возвышающиеся над перекладиной, должны быть белого или желтого цвета, а расстояние между их внутренними сторонами должно равняться 18 футам и 6 дюймам (5,6 м).
- c. • Стойки и горизонтальная перекладина ворот не должны иметь никаких декоративных элементов (*Исключение:* μ на верхних концах стоек разрешается прикреплять вымпелы, указывающие направление ветра, размерами 4x42 дюйма (10x105 см) оранжевого или красного цвета).
- d. • Высота перекладины измеряется по вертикальной линии от вершин обоих своих концов до земли строго перпендикулярно поверхности поля.
- e. • Опора должна быть обита упругим материалом до высоты не менее 6 футов (1,8 м) от земли. Размещение рекламы на воротах запрещено. Разрешается размещать один логотип производителя или одно название его торговой марки на мягкой подушке опоры. Разрешается размещение логотипов команды, чемпионата или страны.
- f. • Принимающая команда обязана заменить ворота, если прежние по каким-либо причинам были удалены во время игры.

## **СТАТЬЯ 6. Пилоны**

§ На поле должны быть установлены четырехсторонние пилоны из мягкого гнущегося материала красного или оранжевого цвета со сторонами 4x4 дюйма (10x10 см), 18 дюймов (45 см) в высоту, в которую может входить 2 дюйма (5 см) базы между основанием пилон и грунтом. На каждом пилоне разрешено нанесение логотипа производителя, команды, страны, логотипа соревнований, названия или логотипа спонсора матча. Размер таких логотипов не может превышать 3 дюймов (7 см). Пилоны ставятся в 8 точках, в которых боковые линии пересекаются с голевыми и конечными линиями. Еще 4 пилон, маркирующие точки пересечения конечных линий и воображаемых продолжений внутренних игровых линий, устанавливаются за пределами конечных линий на расстоянии 3 фута (90 см) от них.

## **СТАТЬЯ 7. Индикаторы линии цели и индикаторы попытки**

Официальные индикаторы линии цели (цепь ярдов) и попыток должны устанавливаться на расстоянии примерно 6 футов (1,8 м) снаружи от боковой линии, за исключением стадионов, где этого не позволяет общая площадь игровой зоны. Индикаторы должны располагаться напротив зоны для представителей прессы.

- a. • Цепь ярдов должна состоять из 2 шестов высотой не менее 5 футов (1,5 м), и ее длина, измеряемая между внутренними сторонами шестов, должна быть равна 10 ярдам (9,1 м), а соединяющая шесты цепь должна находиться с полностью натянутом положении.
- b. • Счетчик попыток устанавливают на шест высотой не менее 5 футов (1,5 м) примерно в 6 футах (1,8 м) от боковой линии напротив зоны для представителей прессы.
- c. μ Также рекомендуется устанавливать неофициальный дополнительный индикатор линии цели и неофициальный счетчик попыток в 6 футах (1,8 м) за противоположной боковой линией.
- d. μ Кроме того, рекомендуется использовать неофициальные маркеры красного или оранжевого цвета, устанавливаемые на грунте за боковыми линиями с обеих сторон поля. Маркеры должны иметь прямоугольную форму, быть изготовленными из тяжелого материала и иметь размеры 10x32 дюйма (25x80 см). К стороне прямоугольника, ближайшей к боковой линии, должен крепиться треугольник высотой 5 дюймов (12,5 см).
- e. • Основания шестов индикаторов линии цели и счетчика попыток должны быть плоскими.
- f. μ Размещение рекламы на индикаторах линии цели и счетчика попыток не допускается. На каждом индикаторе допускается размещение одного логотипа или название одной торговой марки производителя и логотипов команды, страны или соревнований.

## **СТАТЬЯ 8. Маркеры или заграждения**

- a. • Все маркеры и другие заграждения в игровой зоне должны быть размещены или изготовлены так, чтобы не создавать угрозы для игроков, включая любую опасность любому лицу, находящемуся внутри ограничительных линий.
- b. После предыгровой проверки рефери должен дать указание немедленно удалить любые представляющие угрозу заграждения или маркеры, находящиеся внутри ограничительных линий.
- c. • Рефери должен уведомить административный персонал матча о любых маркерах или иных заграждениях, находящихся вне ограничительных линий в пределах игровой зоны, которые представляют опасность. Окончательное решение о действии, которое необходимо предпринять, принимает административный персонал матча.
- d. • После того, как главный судья произвел предматчевую проверку поля, ответственность за надлежащее состояние маркеров и иных заграждений переходит к административному персоналу матча.

## СТАТЬЯ 9. Зоны поля

- a. • Не допускается использование каких-либо материалов или устройств для улучшения или ухудшения качества игровой поверхности или характеристик поля с целью дать какому-либо игроку или команде преимущество (*Исключение:* Правила 2-16-4-b и c).

### ШТРАФ — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки (С27).

- b. • Рефери может потребовать улучшить состояние поля, если это необходимо для надлежащего и безопасного проведения игры.

**УВЕДОМЛЕНИЕ** – любое улучшение, произведенное рефери.

## РАЗДЕЛ 3. Мяч

### СТАТЬЯ 1. Характеристики

Мяч должен соответствовать следующим характеристикам:

- a. • Быть новым или почти новым. (Почти новый мяч — это мяч, который не подвергся изменениям и сохраняет свойства и качества нового мяча).
- b. • Иметь покрытие из 4 частей из кожи с галько-зернистой поверхностью, не имеющей каких-либо неровностей, за исключением швов.
- c. • Иметь один набор из 8 шнуров, стягивающих мяч и расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга.
- d. • Быть цвета натуральной коричневой дубленой кожи.
- e. • Иметь 2 белые полосы шириной 1 дюйм (2,5 см), расположенные на расстоянии 3-3,2 дюймов (7-8 см) от конца мяча и нанесенные только на двух частях, стянутых шнуровкой.
- f. • Соответствовать размерам и форме, указанным на сопровождающем рисунке (*Исключение:* организационный комитет может разрешить использовать мяч меньшего размера в матчах женских или юниорских команд).
- g. • Быть накачанным до давления 12,5-13,5 фунтов на кв. дюйм (psi) (0,87-0,94 атм).
- h. • Иметь вес не менее 14 и не более 15 унций (396-425 грамм).
- i. • Мяч не может быть изменен. Такое требование также относится к использованию любых веществ для просушки мяча. Механические устройства для сушки мяча вблизи боковых линий или в командной зоне использовать не разрешается.

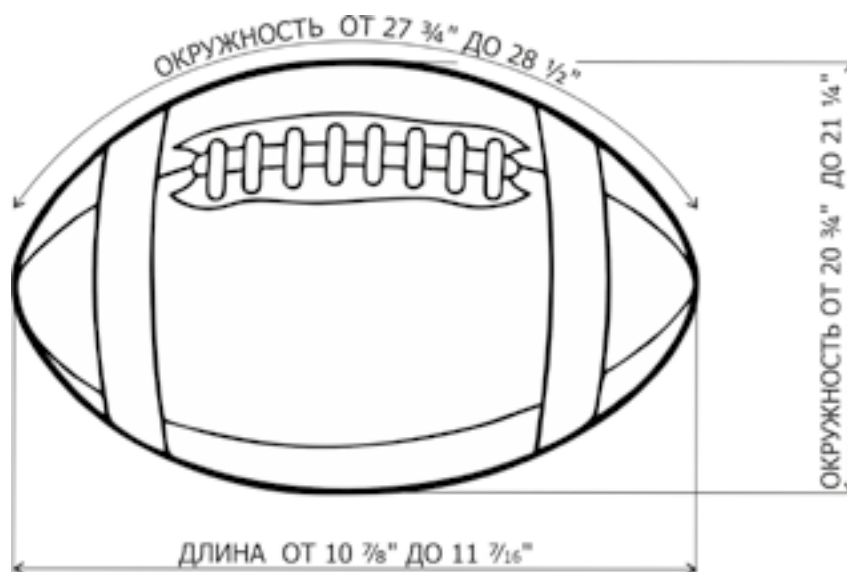


Диаграмма показывает продольное сечение стандартного мяча в дюймах. Используются максимальные и минимальные размеры. Такая диаграмма предоставляется для обеспечения единообразия при изготовлении.

## СТАТЬЯ 2. Контроль и порядок использования мячей

- a. Судьи игры проводят тестирование и единолично принимают решение относительно не более 6 мячей, которые каждая из команд предлагает использовать в матче до начала и во время игры. При необходимости судьи игры могут одобрить использование дополнительных мячей.
- b. § Административный персонал команды, играющей на своем поле, должен предоставить насос для накачки мяча и прибор для измерения давления.
- c. • Кроме случаев, когда мяч предоставлен организационным комитетом соревнований, команда, играющая на своем поле, должна уведомить команду соперника о мяче, который будет использоваться для игры.
- d. • В течение всей игры любая из команд может использовать только мячи, удовлетворяющие всем вышеуказанным характеристикам и протестированные согласно настоящему Правилу.
- e. • Все мячи, предназначенные для игры, должны быть предоставлены рефери для проверки за 60 минут до начала игры. С момента предъявления мяча судьям контроль над ним в течение игры переходит к ним.
- f. Когда мяч становится мертвым в боковой зоне, непригодным для игры, а также при необходимости его проверки или при невозможности возврата мяча на поле, необходимо взять запасной мяч у ответственного за мячи (**У.Р. 1-3-2: I**).
- g. Прежде чем любой мяч вводится в игру, рефери или судья должен подтвердить его соответствие всем требованиям Правил.

h. При измерении мяча необходимо учитывать следующее:

1. Все измерения необходимо делать после того, как мяч будет правильно накачан.
2. Длинная окружность должна измеряться вокруг концов мяча, но не поверх шнуровки.
3. Длинный диаметр должен измеряться вплотную кронциркулем от конца до конца без учета носовых выемок.
4. Короткая окружность должна измеряться вокруг мяча поверх клапана и шнуровки, но не поверх поперечной шнуровки.

### Утвержденное Решение 1-3-2

- I. На четвертой попытке пробивающий мяч игрок A1 выходит на поле с утвержденным игровым мячом и просит судью заменить его на мяч, использовавшийся во время предыдущей попытки. **РЕШЕНИЕ:** Замена мяча запрещена. [Ссылка на 1-3-2-f]

### СТАТЬЯ 3. Маркировка мячей

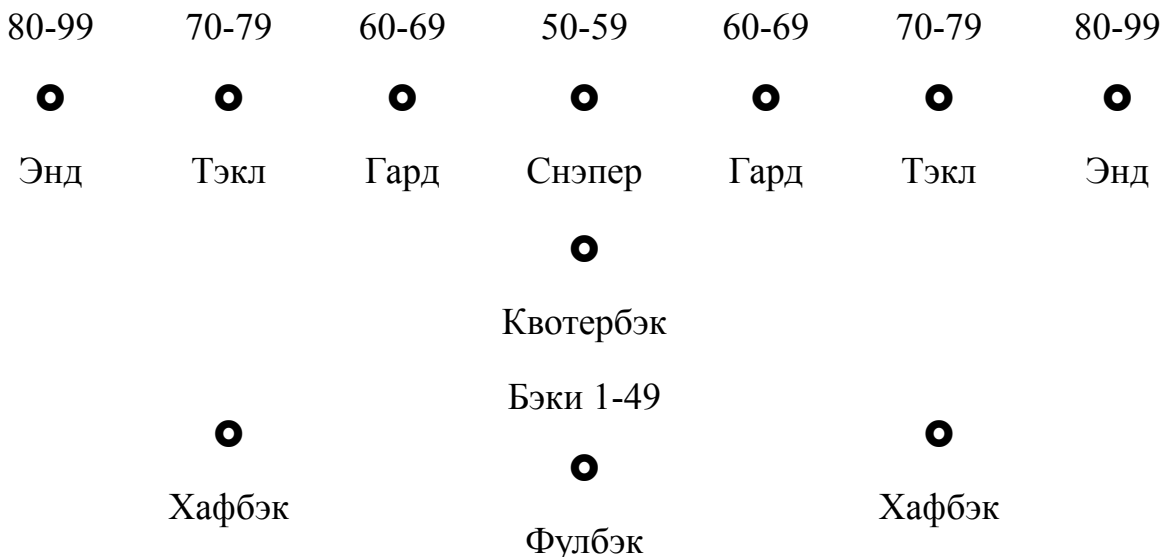
Маркировка мяча, указывающая на его использование определенным игроком или в определенной ситуации, не допускается.

**ШТРАФ — Фол при живом мяче. 15 ярдов с предыдущей точки (C27).**

## РАЗДЕЛ 4. Игроки и игровая экипировка

### СТАТЬЯ 1. Рекомендуемая нумерация

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



## СТАТЬЯ 2. Нумерация игроков

- a. Все игроки должны иметь номера от 1 до 99. Не допускается использование номера, начинающиеся с нуля («0»).
- b. Два игрока одной и той же команды не могут участвовать в одной и той же попытке в форме с одинаковыми номерами.
- c. Нанесение каких-либо маркировок рядом с номерами на форме игроков запрещено.

### **ШТРАФ [a-c] — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки (C23).**

- d. Игрок, вступающий в игру после смены своего игрового номера, обязан сообщить об этом судье. Судья, в свою очередь, должен сообщить о данном факте тренеру команды соперника, а затем объявить в микрофон. Игрок, пренебрегший данной процедурой, наказывается штрафом за неспортивное поведение (C27) (У.Р. 1-4-2: I).

### **ШТРАФ (d) — Фол при живом мяче. Команда наказывается за неспортивное поведение. 15 ярдов с предыдущей точки. (C27). Систематическое нарушение игроком данного правила влечет его дисквалификацию (C47).**

#### **Утвержденное Решение 1-4-2**

- I. Игрок Команды А, начавший игру под номером 77, выходит на поле под 88 номером.  
**РЕШЕНИЕ:** Игрок должен сообщить о смене игрового номера рефери, который в свою очередь, не останавливая игровых часов или часов розыгрыша, объявляет о замене в микрофон, а соответствующий боковой судья ставит в известность тренера противоположной команды. Если 88 не сообщил рефери о смене своего игрового номера, ему присуждается фол за неспортивное поведение. [Ссылка на 1-4-2-d]

## СТАТЬЯ 3. Обязательная экипировка

Следующие элементы экипировки обязательны для всех игроков:

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

## СТАТЬЯ 4. Обязательная экипировка: пояснения

### a. Шлем.

1. Шлем должен быть оснащен маской для защиты лица и накладкой на подбородок, крепящейся к шлему четырьмя или шестью ремешками, которые должны быть застегнуты, когда мяч находится в игре.
2. Шлемы одной команды должны быть единого цвета и дизайна.
3. На шлеме должен присутствовать предупредительный знак, сообщающий о возможных травмах головы, а также знак сертификации производителя на соответствие шлема стандартам Национального Рабочего Комитета по Стандартам Спортивного Снаряжения (NOCSAE). Модифицированные шлема должны иметь знак о ресертификации на соответствие стандартам NOCSAE.

b. *Боковые набедренные щитки.* Боковые набедренные щитки должны иметь защитную часть для копчика.

c. *Игровая майка.* См. Правило 1-4-5

d. *Наколенники.* Наколенники должны быть не тоньше ½ дюйма (1,25 см) и должны надеваться под бриджи. Настоятельно рекомендуется, чтобы они закрывали колени. Ни одни щитки или другая защитная экипировка не может быть надета поверх бридж.

e. *Капа.* Капа должна быть изготовлена из любого визуально заметного (не белого и не прозрачного) материала и полностью закрывать верхние зубы. Настоятельно рекомендуется подбирать капу по размеру.

f. *Бриджи.* Бриджи одной команды должны быть единого цвета и дизайна.

g. *Каркас.* Особых предписаний к каркасу не имеется. (См. Приложение E).

h. *Носки.* Носки или гетры одной команды должны быть единого цвета и дизайна (Исключения: медицинский ортопедический наколенник (суппорт); защитный пластырь или бинт, закрывающие травму или предохраняющие от нее; кикеры, выполняющие удар босой ногой).

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

### Утвержденное Решение 1-4-4

I. Игрок(-и), одетый(-е) в леггинсы, покрывающие ноги. **РЕШЕНИЕ:** Ношение таких леггинсов разрешено. Все остальные игроки команды также должны быть одеты в такие леггинсы или гетры одного цвета. Все члены команды должны носить идентичные по цвету и дизайну носки или гетры. Все члены команды могут быть одеты в короткие носки идентичные по цвету и дизайну.

## **СТАТЬЯ 5. Игровая майка: дизайн, цвет и нумерация**

### **а. Дизайн**

1. Игровая майка должна иметь рукава, полностью закрывающие каркас, и иметь максимально не рвущийся край, быть полноразмерной и заправляться в бриджи. Игровая майка не может подвергаться никаким изменениям. Корсеты и/или вторая джерси не могут надеваться вместе с основной игровой майкой в течение игры.
2. Помимо игрового номера на игровой майке может быть нанесено:
  - Имя игрока;
  - Название команды;
  - Полосы на рукавах;
  - Логотип команды, талисмана, игры в память кого-либо или армейский логотип;
  - Логотип рекламного характера или
  - Флаг страны;
3. Любой вышеупомянутый логотип не должен превышать 16 дюймов<sup>2</sup> (100 см<sup>2</sup>), включая любой дополнительный материал.
4. Допустимо наличие границы вокруг воротника и манжета шириной не более 2,5 см, а также наличие боковых вставок шириной не более 10 см.
5. Игровая майка не может иметь склеенные элементы и элементы шнуровки.

### **б. Цвет**

1. • Игроки противоположных команд должны быть одеты в игровые майки контрастных цветов. Игроки одной команды должны быть одеты в игровые майки одинаковых цветов и дизайна.
2. Команда, играющая в гостях, должна быть одета в форму белого цвета. Однако, если перед соревнованиями была достигнута письменная договоренность между двумя командами, то принимающая команда может играть в белой форме.
3. Если команда хозяев играет в цветной форме, команда гостей также может играть в цветной форме при условии, что:
  - а. Команда хозяев дала на это согласие в письменной форме перед игрой, и
  - б. Конференция команды хозяев подтвердила, что цвета игровых маек обеих команд являются контрастными.
4. Если при начальном ударе (в начале каждой половины игры) команда гостей выходит в цветной форме, нарушая условия, указанные в пункте 3, она получает штраф за неспортивное поведение.

**ШТРАФ** — Судится, как фол при мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша начального удара. Если начальный удар был возвращен в тачдаун, штраф, на усмотрение команды хозяев, применяется либо на реализации, либо на последующем начальном ударе (С27).

5. Белый цвет на цветной игровой майке может быть использован только в элементах, указанных в пункте 2 настоящей статьи.

с. Нумерация

1. На игровой майке должны быть нанесены ясно различимые арабские цифры высотой не менее 8 дюймов на груди и 10 дюймов на спине (20 и 25 см) цветом(-ми), контрастным(-ми) цвету игровой майки, независимо от цвета линии, окантовывающей номер.
2. Командам в игровых майках, не соответствующих настоящему Правилу, будет предложено немедленно заменить их на майки, удовлетворяющие Правилу, перед началом игры, а также каждой четверти, пока не будет произведена замена маек.

**ШТРАФ** — Каждый раз перед началом новой четверти судья должен штрафовать команду на один командный тайм-аут до тех пор, пока игровые майки не будут заменены (У.Р. 1-4-5-I).

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

**Утвержденное решение 1-4-5**

- I. Принимающая команда одета в красную форму с оранжевыми номерами. По мнению судьи, цвет игровой майки недостаточно контрастирует с цветом номеров, которые таким образом становятся плохо различимыми. Рефери просит главного тренера принимающей команды сменить данные игровые майки на легальные. Главный тренер сообщает рефери, что команда не намерена переодевать майки. Рефери уведомляет главного тренера, что его команда будет оштрафована на один командный тайм-аут в начале каждой четверти за нелегальные игровые майки. **РЕШЕНИЕ:** После объявления мяча готовым к игре для открывающего игру начального удара, рефери штрафует принимающую команду на один командный тайм-аут за нелегальную экипировку. В каждой четверти, в которой команда продолжает оставаться в нелегальных игровых майках, она штрафует одним командным тайм-аутом после объявления мяча готовым к игре и перед введением его в игру в начале первого розыгрыша данной четверти. [Ссылка на 1-4-5 Штраф]

**СТАТЬЯ 6. Дополнительная экипировка**

Использование указанных ниже предметов разрешено:

- а. *Полотенца и муфты* (грелки для рук).

1. Однотонное полотенце размером не менее 4х12 дюймов (10х30 см) и не более 6х12 дюймов (15х30) без каких-либо слов, символов, букв или цифр. Допускается нанесение логотипа команды, логотипа производителя или дистрибьютора размером не более 2,25 дюйма<sup>2</sup> (14,5 см<sup>2</sup>). Использование разноцветных полотенец запрещено.
  2. Муфты (грелки для рук), используемые в плохую погоду.
- b. Перчатки.*
1. Перчатка – соответствующее покрытие для рук, имеющее отделение для каждого пальца без каких-либо дополнительных материалов, соединяющих пальцы между собой и полностью покрывающий каждый палец. Никаких ограничений в цвете перчаток нет.
  2. Перчатки, если они не произведены из простой нервущейся ткани, должны иметь надежно прикрепленный ярлык (“NF/NCAA Specifications”) указывающий добровольное прохождение всех необходимых тестов Ассоциации Производителей Спортивных Товаров.
- c. Защитный визор.* Защитный визор должен быть прозрачным, не тонированным и быть изготовленным из отливаемого или негнущегося материала. Очки, в том числе защитные, также должны быть прозрачными и не тонированными. Не допускается никаких исключений по состоянию здоровья.
- d. Эмблемы.*
1. Люди или события могут быть увековечены с помощью эмблем на форме или шлеме (площадь эмблемы не должна превышать 2,25 дюймов<sup>2</sup> (14,5 см<sup>2</sup>)).
  2. Разрешено использование на шлеме отличительных знаков команды или страны.
- e. Анти-блик.* Затеняющая краска или затеняющие наклейки под глазами игрока должны быть сплошного черного цвета без каких-либо слов, чисел, логотипов или других символов.
- f. Игровая информация.* Любой игрок может иметь на своей руке информацию по игре.

## **СТАТЬЯ 7. Нелегальная экипировка**

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

- a. Надетое на игрока снаряжение, которое может травмировать или подвергнуть опасности других игроков.
- b. Использование пластыря или любого другого бинта, предназначенного не для защиты или предотвращения травмы, требует разрешения ампаэра.

- c. Использование жестких, абразивных или твердых материалов, если они не закрыты со всех внешних сторон и торцов, требует разрешения ампаэра.
- d. Шипы высотой более 1/2 дюйма (1,25 см) от подошвы (Подробная информация содержится в Приложение Е). (Правило 9-2-2-d).
- e. Любая экипировка, способная запутать или обмануть соперника.
- f. Любая экипировка, дающая нечестное преимущество игроку над соперником.
- g. Клейкий материал, краска, жир или любая другая скользкая субстанция, нанесенная на снаряжение или тело игрока, его одежду или аксессуары (*Исключение:* Анти-блик. Правило 1-4-6-e).
- h. Дополнительные предметы к форме, кроме полотенец (Правило 1-4-6-a).
- i. Щитки для ребер, дополнительные элементы каркаса и щитки для спины, не закрытые формой полностью.
- j. Ношение видимых бандан на поле за пределами командной зоны (**У.Р. 1-4-7-I и II**).
- k. Игровые майки, не соответствующие Правилу 1-4-5.

#### Утвержденное Решение 1-4-7

- I. А33 надел бандану под шлем, часть которой выбилась из-под задней части шлема. **РЕШЕНИЕ:** Нелегально. Банданы могут надеваться под шлем только в том случае, если ни одна из ее частей не видна из-под шлема. Видимые части банданы рассматриваются в качестве дополнительной экипировки. Команда А штрафуетя одним из трех командных тайм-аутов, предоставленными ей на данную половину. Если все тайм-ауты исчерпаны, команда штрафуетя 5 ярдами с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на у 1-4-7-j]
- II. Во время командного тайм-аута Команды Б игрок Б33 снимает шлем, находясь на игровом поле, и остается в бандане. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б штрафуетя еще одним тайм-аутом. Если все тайм-ауты исчерпаны, Команда Б получает штраф в 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (Правило 3-3-6 и 3-4-2-b-2). [Ссылка на 1-4-7-j]
- III. Перед началом игры обе команды выходят на поле в цветных игровых майках. Команда гостей не получила письменного согласия на то, что она может играть в майках цвета, отличного от белого, или если такое согласие было получено, но организационный комитет соревнований не подтвердил тот факт, что игровые майки контрастируют с цветом маек команды хозяев. **РЕШЕНИЕ:** Фол присуждается команде гостей за нарушение правила о цвете игровых маек. 15-ярдовый штраф назначается с точки окончания розыгрыша после объявления мяча мертвым при (вводном) начальном ударе в начале каждой половины. Если во время розыгрыша начальным ударом мяч был возвращен в тачдаун, 15-ярдовый штраф должен быть перенесен либо на реализацию, либо на следующий начальный удар.

#### СТАТЬЯ 8. Нарушение правил об обязательной и нелегальной экипировке

- a. Игрок, имеющий нелегальную экипировку, не может быть допущен к игре (*Исключение:* Правило 1-4-5-c).

- b. Нарушение Правил об обязательной или нелегальной экипировке наказывается командным тайм-аутом. Если экипировка стала нелегальной во время игры, игрок не допускается на поле, пока не заменит ее. Такая ситуация командным тайм-аутом не наказывается.
- c. Каждое из первых трех нарушений настоящего Правила наказывается командным тайм-аутом, если таковые есть. Любое нарушение настоящего Правила после того, как команда исчерпала все три своих тайм-аута, ведет к штрафу за задержку игры и наказывается 5 ярдами.

### Утвержденное Решение 1-4-8

- I. После объявления мяча готовым к игре судья видит игрока(-ов), находящегося(-ихся) на поле без капы. **РЕШЕНИЕ:** Даже в случае, если снэп или свободный удар должен быть произведен в следующее мгновение, команда, к которой относится данный игрок, штрафуются тайм-аутом (Правило 3-3-6). Если все тайм-ауты исчерпаны, применяется 5-ярдовый штраф (Правило 3-4-2-b). Часы запускаются по снэпу после исполнения 5-ярдового штрафа, кроме случаев, когда это дает сопернику несправедливое преимущество (Правило 3-4-3). Игрок(и) может(гут) остаться в игре, если ему(им) предоставят легальную капу, и матч больше не будет останавливаться по этой причине.
- II. В конце первой половины Команда Б исчерпала все командные тайм-ауты. В конце розыгрыша линейный судья заметил, что у игрока Б44, принимавшего участие в предыдущем розыгрыше, затемненный или грязный визор. **РЕШЕНИЕ:** Нарушение правила об экипировке. Поскольку у Команды Б больше не осталось ни одного тайм-аута, она получает фол при мертвом мяче за задержку игры. Штраф в 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Б44 далее не имеет права принимать участия в игре с визором такого рода (1-4-8, 3-4-2-b-2).

### СТАТЬЯ 9. Засвидетельствование тренеров

- a. • Перед началом игры старший тренер или его уполномоченный представитель должны заверить ампаэра в том, что все игроки:
- b. • Информированы о том, какая экипировка является обязательной согласно Правилу и какая считается нелегальной.
- c. • Обеспечены необходимой экипировкой, соответствующей требованиям Правил.
- d. • Проинструктированы о том, что обязательная экипировка должна быть надета на протяжении всей игры, и о том, каким именно образом она должна быть надета.
- e. • Проинструктированы о необходимости уведомить тренерский персонал в случае, если экипировка становится нелегальной в ходе игры.

### СТАТЬЯ 10. Нелегальные сигнальные устройства

Запрещается экипировать игроков электронными, механическими или другими сигнальными коммуникационными устройствами, оснащенными какими-

либо источниками питания (**Исключения:** (1) Предписанное врачом слуховое устройство с усилением громкости звука для слабослышащих игроков. (2) Устройство передачи данных, используемое исключительно с целью обеспечения безопасности и охраны здоровья).

**ШТРАФ — Судится, как фол при мертвом мяче. 15 с точки окончания розыгрыша и дисквалификация игрока. (С7, С27 и С47).**

## **СТАТЬЯ 11. Нелегальное полевое оборудование**

- a. • На боковых линиях, зоне для представителей прессы или в других местах игровой зоны стадиона не допускается устанавливать телевизионные экраны или мониторы, которые помогли бы тренерам или судьям принимать решения. (**Исключение:** Мониторы могут быть использованы только для просмотра прямой или онлайн-трансляции. Принимающая команда отвечает за обеспечение идентичных возможностей телевизионного оборудования в тренерских кабинетах обеих команд. Такое оборудование не может давать возможность просмотра повторов записи игры).
- b. • Между зоной для представителей прессы и командной зоной разрешается только устная коммуникация. Там, где положение зоны для прессы исключает такую возможность, устная коммуникация разрешается из любой точки той зоны на трибунах, которая расположена между воображаемыми продолжениями 25-ярдовых линий. Никакой другой вид коммуникации в целях инструктажа игроков где-либо еще не допускается.
- c. • Размещение оборудования средств массовой информации, включая камеры, звуковые устройства и микрофоны, запрещено на поле, над полем, в командной зоне и над командной зоной. (Правило 2-31-1).

### **Исключения:**

1. Камера, прикрепленная к опоре ворот, если опора отодвинута назад от вертикальных стоек и перекладины.
  2. С предварительного согласия судей и обеих соревнующихся команд на головной убор ампаэра может быть установлена камера без микрофона.
  3. Камера без микрофона может быть прикреплена к кабелям, протянутым над командной зоной и игровым полем, включая зачетные зоны.
  4. Видео оператор команды может находиться в командной зоне, как один из 25 аккредитованных на игру человек.
- d. • Экипировка тренеров микрофонами во время игры для коммуникации с прессой или телевидением запрещена.
  - e. • Никто в командной или тренерской зоне не может пользоваться каким-либо звукоусиливающим устройством для коммуникации с игроками на поле.

- f. Любая попытка сделать запись сигналов, которые подает игрок, тренер или другой персонал команды-соперника с помощью аудио- или видеозаписывающих устройств, запрещена.

### **СТАТЬЯ 12. Телефоны тренеров**

Телефоны и наушники (гарнитуры) тренеров не подлежат действию настоящих Правил ни до, ни в течение игры.

### **СТАТЬЯ 13. Микрофон рефери**

Микрофон – обязательная составляющая экипировки рефери, который используется для оглашения всех игровых моментов. Настоятельно рекомендуется использование микрофонов петличного типа. Ими должны управлять сами рефери, оставляя его выключенным все остальное время.

Экипировка микрофонами других судей не разрешается. (*Исключение:* Допускается использование беспроводной системы связи только между судейской бригадой и официальным обозревателем конференции).

# **ПРАВИЛО 2.**

## **ОПРЕДЕЛЕНИЯ**

### **РАЗДЕЛ 1. Утвержденные решения и официальные судейские сигналы**

#### **СТАТЬЯ 1.**

- a. Утвержденное Решение (У.Р.) — это официальное решение судей относительно данной ситуации. Утвержденные решения необходимы для иллюстрации сущности Правил и их применения.
- b. Судейский сигнал (С) относится к Официальным Судейским Сигналам (1-47).

### **РАЗДЕЛ 2. Мяч: живой, мертвый, свободный, готовый к игре**

#### **СТАТЬЯ 1. Живой мяч**

Живой мяч — это мяч в игре. Мяч, переданный пасом, пробитый ударом ноги или потерянный в фамбле и еще не коснувшийся земли, считается живым мячом в полете.

#### **СТАТЬЯ 2. Мертвый мяч**

Мертвый мяч — это мяч вне игры.

#### **СТАТЬЯ 3. Свободный мяч**

- a. Свободный мяч — это живой мяч, который не находится во владении игрока во время:
  1. Пробежки.
  2. Удара из схватки или свободного удара до момента, когда он окажется во владении у того же или другого игрока или станет мертвым согласно Правилам.
  3. Интервала после касания легального паса вперед и перед тем, когда этот пас станет завершенным, незавершенным или перехваченным. Этот интервал возникает в течение розыгрыша пасом вперед, когда любой игрок, имеющий право дотрагиваться до мяча, может отбить его ударом руки в любом направлении.

- б. Все игроки имеют право касаться, ловить или подбирать мяч, который стал свободным в результате фамбла (*Исключения*: Правила 7-2-2-а-2-Искл. 2 и 8-3-2-d-5) или паса назад, но право касаться мяча, ставшего свободным в результате удара по мячу ногой, регулируется правилами выполнения ударов ногой (Правило 6), а право касаться мяча, передаваемого пасом вперед — правилом выполнения пасов (Правило 7).

#### **СТАТЬЯ 4. Когда мяч готов к игре**

Мертвый мяч готов к игре, когда:

- а. При запущенных 40-секундных часах розыгрыша судья устанавливает мяч на одну из хэш-линий или между ними и отходит на свою позицию.
- б. Установив часы розыгрыша на отсчет 25 секунд (или 40 секунд — в случае травмы, полученной игроком команды защиты или потери им шлема), рефери свистит в свисток и подает сигнал «включить часы» (С2), либо сигнал «готов к игре» (С1) (У.Р. 4-1-4-I и II).

### **РАЗДЕЛ 3. Блокирование**

#### **СТАТЬЯ 1. Блокирование**

- а. Блокирование — это создание блокирующим игроком препятствий сопернику посредством контакта с ним любой частью своего тела.
- б. Толчок — это блокирование соперника с помощью открытых кистей рук.

#### **СТАТЬЯ 2. Блок ниже пояса**

- а. Блок ниже пояса — это блок, при котором сила первоначального контакта направлена на любую точку ниже пояса соперника, одна или обе ноги которого находятся на земле. В спорных случаях контакт считается произошедшим ниже пояса (Правило 9-1-6).
- б. Блокирующий игрок, который осуществляет контакт выше пояса, а затем соскальзывает ниже пояса, не считается сделавшим блокирование ниже пояса. Если блокирующий игрок сначала совершает контакт с рукой или руками соперника на уровне талии или выше, это является легальным блоком «выше пояса» (Правило 9-1-6).

#### **СТАТЬЯ 3. Чоп-блок**

Чоп-блок — это верхне-нижний или нижне-верхний комбинированный блок, выполняемый любыми двумя игроками против соперника (не владеющего мячом) в любом месте на поле с интервалом или без интервала между контактами; при этом «нижний» элемент совершается на уровне бедер соперника или ниже.

(У.Р. 9-1-10-I-IV). Ситуация, при которой контакт инициирует соперник игрока, выполняющего блок, фолом не является (У.Р. 9-1-10-V).

#### **СТАТЬЯ 4. Блок в спину**

- a. Блок в спину — это контакт блокирующего игрока с соперником, при котором сила первоначального контакта направлена в спину блокируемого игрока выше его пояса. В спорных ситуациях контакт считается выполненным ниже пояса (Правило 9-3-3-с) (У.Р. 9-3-3-I, -VII и У.Р. 10-2-2-XII).
- b. Положение головы или ног блокирующего игрока не обязательно определяет точку первоначального контакта.

#### **СТАТЬЯ 5. Корпус игрока**

Корпусом считается область тела игрока от уровня плеч и ниже, за исключением его спины (Правило 9-3-3-a-1-с Исключение).

#### **СТАТЬЯ 6. Зона свободной блокировки**

- a. Зона свободной блокировки — воображаемый прямоугольник протяженностью по три ярда в сторону каждой зачетной зоны и по пять ярдов в сторону каждой боковой линии, в центре которого располагается центральный линейный игрок нападения (См. Приложение D).
- b. Зона свободной блокировки перестает существовать, когда мяч ее покидает.

#### **СТАТЬЯ 7. Зона низкой блокировки**

- a. Зона низкой блокировки — прямоугольная зона, границы которой проходят в пяти ярдах впереди от нейтральной зоны и в семи ярдах по обе стороны от снэпера и продолжаются на всю длину назад до конечной линии команды нападения (См. Приложение D).
- b. Зона низкой блокировки перестает существовать, когда мяч ее покидает.

## **РАЗДЕЛ 4. Ловля, подбор, владение**

#### **СТАТЬЯ 1. Во владении**

Термин «владение» относится к контролю (а) живого мяча описываемым ниже образом и (b) мертвого мяча, который будет введен в игру снэпом или свободным ударом. Настоящий термин может относиться как к владению игрока, так и к командному владению.

##### *a. Владение игрока*

Мяч находится во владении игрока, когда игрок крепко держит мяч в руках

и контролирует его, касаясь земли в пределах игрового поля.

*b. Командное владение.*

Команда находится «во владении»:

1. Все время, пока один из ее игроков «владеет мячом» или выполняет пант, удар с отскока или удар с земли;
2. Пока мяч, посланный пасом вперед одним из ее игроков, находится в полете;
3. При свободном мяче, если последним во владении был один из ее игроков.
4. Когда команда готовится выполнить снэп или свободный удар.

*c. Команда находится «в легальном владении», если она находится во владении, и ее игроки при этом могут легально ловить или подбирать мяч.*

## **СТАТЬЯ 2. Принадлежит**

«Принадлежит», в отличие от «во владении», означает право на мертвый мяч. Такое право может быть временным, так как мяч далее должен быть введен в игру в соответствии с Правилами, определяющими данную ситуацию.

## **СТАТЬЯ 3. Ловля, перехват, подбор**

Термин «ловля» означает, что игрок:

1. Овладевает живым мячом, находящимся в полете, при помощи рук до того, как мяч коснется земли и
  2. Любой частью тела касается земли в пределах поля; и затем
  3. Сохраняет контроль мяча на протяжении времени, достаточного для совершения какого-либо игрового действия в рамках Правил (передать или продвинуть мяч, уйти от соперника или оттолкнуть его и т. д.) и
  4. Соблюдает нижеуказанные пункты *b*, *c* и *d*.
- d.* Если игрок падает на землю во время ловли паса (при контакте с соперником или без него), он должен сохранять полный контроль мяча на протяжении всего процесса соприкосновения с землей как в поле, так и в зачетной зоне. Это также касается игрока, ловящего мяч у боковой линии и в этот момент выходящего за пределы поля. Если он теряет контроль над мячом и, не успев возобновить его, роняет мяч и тот касается земли — это не считается ловлей. Если игрок успевает возобновить контроль над мячом перед тем, как тот касается земли, ловля засчитывается.
- e.* Если игрок теряет контроль над мячом, одновременно касаясь земли любой частью тела, или есть сомнения в том, были ли эти действия одновременными, такая ситуация ловлей не считается. Если игрок контролирует мяч, то

незначительное движение мяча, даже соприкосновение его с землей, не является потерей владения. Потеря владения означает потерю контроля над мячом.

- f. Если мяч соприкоснулся с землей в момент, когда игрок имел и продолжал иметь над ним контроль, а также все вышеуказанные условия были соблюдены, — ловля засчитывается.
- g. Перехват — это ловля паса или фамбла соперника.
- h. Ловля в границах поля в положении стоя на колене(-ях) или лежа на животе считается пойманным пасом или перехватом (Правило 7-3-6 и 7).
- i. Игрок подбирает мяч, если он выполняет действия, описанные в пунктах а, б, с и d для ловли мяча, который остается живым даже после соприкосновения с землей.
- j. В спорных случаях ловля, подбор или перехват считаются незавершенными.

### Утвержденное Решение 2-4-3

- I. Б1 предпринимает попытку поймать пант (без подачи сигнала свободной ловли), который пересекает нейтральную зону, ударяется о его плечо (происходит мафф) и отскакивает в сторону, не касаясь земли. А1 в прыжке принимает мяч, приземляясь за пределами игрового поля. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде Б в точке, где мяч пересек боковую линию. Первая и 10.
- II. Во время третьей попытки Б1 блокирует удар из схватки, выполненный Командой А. Мяч в полете не пересекает нейтральную зону и не касается земли до момента, когда А1, выпрыгивая, принимает его в прыжке и приземляется за пределами игрового поля. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде Б в точке, где мяч пересек боковую линию. Первая и 10 (Правило 6-3-7).
- III. А3 в прыжке принимает пас на 40-ярдовой линии Команды А. Сразу после приема игроком А3, игрок Б1 совершает с ним контакт, в результате чего А3 выходит с мячом за пределы игрового поля на 37-ярдовой линии Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Незавершенный пас (Правило 7-3-7-а). [Ссылка на 7-3-6, 7-3-7-а]
- IV. Во время второй попытки А1 в фамбле теряет мяч, который, коснувшись земли, отскакивает высоко в воздух. Б2, находясь в прыжке, принимает мяч и приземляется за пределами игрового поля (а) впереди от точки потери мяча в фамбле или (б) позади от такой точки. **РЕШЕНИЕ:** (а) Мяч принадлежит Команде А в точке потери мяча в фамбле; (б) Мяч принадлежит Команде А в точке, где мяч пересек боковую линию (Правило 4-2-4-d).

### СТАТЬЯ 4. Одновременная ловля или подбор

Одновременная ловля или подбор — это ловля или подбор, в котором живым мячом в границах поля одновременно завладевают игроки обеих команд (**У.Р. 7-3-6-I-II**).

## РАЗДЕЛ 5. Подсечка

### СТАТЬЯ 1.

- а. Подсечка — это блок, при котором первоначальный контакт совершается сзади в район пояса или ниже его (Правило 9-1-5).
- б. Положение головы блокирующего игрока или его ног не обязательно определяет точку первоначального контакта.

## РАЗДЕЛ 6. Преднамеренное продвижение мертвого мяча

Преднамеренным продвижением мертвого мяча называется попытка игрока продвинуть вперед мяч после того, как этот игрок коснулся земли какой-либо частью своего тела, за исключением ступни или кисти руки, или после того, как мяч был объявлен мертвым согласно Правилам (*Исключение:* Правило 4-1-3-б Исключение).

## РАЗДЕЛ 7. Попытка, между попытками, потеря попытки

### СТАТЬЯ 1. Попытка

Попытка — это отрезок игрового времени, который начинается с момента объявления мяча готовым к игре перед снэпом (попытка с линии схватки) или перед свободным ударом (попытка со свободного удара) и заканчивается моментом, когда мяч становится мертвым. (*Исключение:* реализация считается попыткой с линии схватки, когда судья объявляет мяч готовым к игре (Правило 8-3-2-б)).

### СТАТЬЯ 2. Между попытками

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

### СТАТЬЯ 3. Потеря попытки

«Потеря попытки» — это сокращение, означающее «потерю права повтора попытки».

## РАЗДЕЛ 8. Свободная ловля

### СТАТЬЯ 1. Свободная ловля

- a. Свободной ловлей мяча, пробитого ударом из схватки, называется его ловля за нейтральной зоной игроком Команды Б, который подал правильный сигнал во время полета мяча, до которого впереди от нейтральной зоны не дотронулся ни один из игроков.
- b. Свободной ловлей мяча, пробитого свободным ударом, называется ловля мяча игроком Команды Б, который показал правильный сигнал во время полета мяча, до которого после удара не дотронулся ни один из игроков.
- c. Правильный или неправильный сигнал свободной ловли лишает принимающую команду возможности продвинуть мяч вперед, и мяч объявляется мертвым в точке его ловли или подбора, либо в точке, в которой сигнал был подан, если ловля предшествовала подаче сигнала.
- d. Если принимающий поднимает руку (не размахивая ей), чтобы прикрыть глаза от солнца, мяч считается живым и может быть продвинут вперед.

### СТАТЬЯ 2. Правильный сигнал

Правильный сигнал — это сигнал, подаваемый игроком Команды Б, который ясно обозначает свое намерение поймать мяч, поднимая одну руку над головой и размахивая ей из стороны в сторону более одного раза.

### СТАТЬЯ 3. Неправильный сигнал

Неправильный сигнал — это любой машущий сигнал игрока Команды Б:

- a. Не соответствующий определению, данному в Статье 2; или
- b. Поданный после того, как удар с линии схватки пойман впереди от нейтральной зоны, ударился о землю или коснулся другого игрока впереди от нейтральной зоны (**У.Р. 6-5-3-III-V**); или
- c. Сигнал, поданный после того, как мяч, пробитый свободным ударом, уже пойман, ударился о землю или коснулся другого игрока (**Исключение:** Правило 6-4-1-f).

## РАЗДЕЛ 9. Вперед, впереди от и продвижение вперед

### СТАТЬЯ 1. Вперед, впереди от

Термины «вперед», «впереди от» или «продвижение», употребляемые в отношении любой из команд, определяют направление к конечной линии

соперника. Противоположные по значению термины — «назад» или «позади от».

## **СТАТЬЯ 2. Максимальное продвижение вперед**

«Максимальное продвижение вперед» — это термин, означающий конечную точку продвижения вперед несущего мяч игрока или игрока любой из команд, принимающего пас в прыжке. Такой термин применяется к положению мяча, когда он становится мертвым согласно Правилам (Правила 4-1-3-а, b и p; Правила 4-2-1 и 4; и Правило 5-1- 3-а Исключение) (У.Р. 5-1-3-I-VI и У.Р. 8-2-1-I-IX) (*Исключение:* Правило 8-5-1-а, (У.Р. 8-5-1-I)).

## **РАЗДЕЛ 10. Фол и нарушение**

### **СТАТЬЯ 1. Фол**

Фолом называется нарушение Правил, за которое полагается штраф. Грубый персональный фол — это нарушение Правил в такой степени грубое или намеренное, что может причинить сопернику тяжелую травму или подвергнуть его опасности.

### **СТАТЬЯ 2. Нарушение**

Нарушение — это нарушение правил, за которое не предусмотрен штраф и которое не отменяет наказания за фол.

## **РАЗДЕЛ 11. Фамбл, мафф; удар по мячу рукой, касание мяча, блокирование пробитого ногой мяча**

### **СТАТЬЯ 1. Фамбл**

Фамбл — это любое действие, за исключением паса, удара ногой или успешной передачи мяча руками, в результате которого игрок утрачивает владение (У.Р. 2-19-2-I и У.Р. 4-1-3-I). Мяч в такой ситуации получает статус фамбла.

### **СТАТЬЯ 2. Мафф**

Мафф — это неудачная попытка поймать или подобрать мяч, во время которой произошло касание мяча. Совершение маффа на статус мяча не влияет.

### **СТАТЬЯ 3. Удар по мячу рукой**

Удар по мячу рукой (бэттинг) — это намеренный удар по мячу рукой (включая ее кисть) или намеренное изменение направления движения мяча с помощью руки (включая ее кисть). В спорных случаях считается, что произошло непреднамеренное касание мяча, а не удар по нему рукой. Совершение бэттинга на статус мяча не влияет.

## СТАТЬЯ 4. Касание

- a. Касание мяча, не находящегося во владении игрока, означает любой контакт с мячом (Исключения: Правила 6-1-4-а и b и 6-3-4-а и b). Оно может быть преднамеренным или непреднамеренным и всегда предшествует владению и контролю мяча.
- b. Намеренное касание — это сознательно произведенное касание.
- c. Вынужденное касание происходит, когда соперник (1) блокирует игрока таким образом, что он касается мяча, или (2) ударяет или нелегально пинает по мячу таким образом, что мяч попадает в игрока. Если касание было вынужденным, то согласно Правилам игрок, в отношении которого существуют сомнения, касания не совершал (Правило 6-1-4 и 6-3-4).
- d. В спорных случаях считается, что касания мяча, выбитого ударом или переданного пасом вперед, не происходило.

### Утвержденное решение 2-11-4

- I. Мяч, пробитый пантом, катится по земле мимо находящихся рядом игроков А44 и Б27. (a) Мяч отскакивает в ногу Б27, после чего его подбирает игрок А55 на Б-35. (b) А44 блокирует Б27, вынуждая его коснуться мяча, и затем подбирает его на Б-35. **РЕШЕНИЕ:** (a) Мяч принадлежит Команде А, первая и 10 с Б-35. Мяч коснулся ноги Б27, однако контакт, совершенный А44, не был тому причиной. Спровоцированного касания не происходило. (b) Спровоцированное касание, поскольку блок, выполненный игроком А44 вынудил Б27 коснуться мяча. Нелегальное касание, совершенное А55. Мяч принадлежит Команде Б в данной точке.

## СТАТЬЯ 5. Блокирование мяча, выбитого из схватки

Блокирование мяча, выбитого ногой из схватки, — это касание мяча соперником пробивавшей мяч команды в попытке не дать мячу продвинуться вперед за нейтральную зону (Правило 6-3-1-b).

## РАЗДЕЛ 12. Линии

### СТАТЬЯ 1. Боковые линии

Боковая линия проходит от одной конечной линии до другой с обеих сторон поля и отделяет игровое поле от зоны, расположенной за его пределами. Вся боковая линия целиком находится за пределами поля.

### СТАТЬЯ 2. Голевые линии

Голевая линия на каждом конце игрового поля проходит между боковыми линиями и составляет часть вертикальной плоскости, отделяющей зачетную зону от игрового поля. Эта плоскость располагается между пилонами и включает их в себя. Расстояние от одной голевой линии до другой равно 100 ярдам.

Голевая линия всей своей площадью расположена в зачетной зоне. Голевая линия команды — это линия, которую команда защищает.

### **Утвержденное Решение 2-12-2**

- I. Мяч, выбитый из схватки Командой А, не коснувшись никого, падает на землю в пределах игрового поля и пересекает голевую линию Команды Б. А81, стоя на 1-ярдовой линии или в зачетной зоне, отбивает находящийся в полете мяч в игровое поле. **РЕШЕНИЕ:** Нарушение за нелегальное касание (Правило 6-3-11). Команда Б может принять результат розыгрыша или начать следующую попытку со своей 20-ярдовой линии (*Исключение:* Правило 8-4-2-b).

### **СТАТЬЯ 3. Конечные линии**

Конечная линия проходит между боковыми линиями на расстоянии 10 ярдов позади от голевой линии и отделяет зачетную зону от зоны, расположенной за пределами поля. Конечная линия всей своей площадью находится за пределами поля.

### **СТАТЬЯ 4. Линии границ поля**

Линии границ поля — это боковые и конечные линии. Плоскость, лежащая внутри этих линий, находится «в пределах игрового поля», а плоскость за пределами этих линий, как и сами линии, находится «за пределами игрового поля».

### **СТАТЬЯ 5. Линии сдерживания**

Линия сдерживания является частью плоскости, за пределами которой не могут находиться игроки команды при пробитии свободного удара. Такая плоскость выходит за пределы боковых линий (**У.Р. 2-12-5-I**).

### **Утвержденное Решение 2-12-5**

- I. Мяч, пробитый свободным ударом, пересекает сдерживающую линию Команды Б. А1, стоящий позади от сдерживающей линии Команды Б, касается находящегося в полете мяча. **РЕШЕНИЕ:** Легальное касание (Правило 6-1-3-b). [Ссылка на 2-12-5, 6-1-3-a-2]

### **СТАТЬЯ 6. Ярдовые линии**

Ярдовая линия — это любая линия на игровом поле параллельная конечным линиям. Ярдовые линии команды, маркированные или немаркированные, последовательно нумеруются, начиная от голевой линии команды по направлению к 50-ярдовой линии.

### **СТАТЬЯ 7. Хэш-линии**

Две хэш-линии проходят в 60 футах (18,3 м) от боковых линий. Длина штрихов хэш-линий и коротких ярдовых линий по бокам игрового поля составляет 24 дюйма (61 см).

## **СТАТЬЯ 8. 9-ярдовые отметки**

9-ярдовые отметки длиной в 12 дюймов (30 см) должны быть расположены в 9 ярдах (8,2 м) от боковых линий через каждые 10 ярдов. Такие отметки не требуются, если поле пронумеровано согласно правилу 1-2-1-j.

## **РАЗДЕЛ 13. Вкладка мяча**

### **СТАТЬЯ 1.**

- a. Вкладка мяча — это передача владения мячом между игроками одной команды без совершения броска, фамбла или удара ногой.
- b. За исключением случаев, разрешенных Правилами, вкладка мяча вперед игроку своей команды запрещена.
- c. Потеря игроком владения мячом в результате его неудачной вкладки является фамблом последнего владевшего мячом игрока. (*Исключение:* Снэп (Правило 2-23-1-с)).
- d. Вкладка назад происходит, когда игрок, несущий мяч, отпускает его прежде, чем мяч окажется впереди от ярдовой линии, на которой находится сам игрок.

## **РАЗДЕЛ 14. Хадл**

Хадл составляют двое или больше игроков, сгруппировавшихся вместе после того, как мяч был объявлен готовым к игре, и прежде, чем будет выполнен снэп или свободный удар.

## **РАЗДЕЛ 15. Перепрыгивание ногами вперед**

### **СТАТЬЯ 1.**

- a. Прыжком ногами вперед называется попытка игрока прыгнуть одной или двумя ногами или коленями вперед через соперника, который еще стоит на ногах (Правило 9-1-13).
- b. «На ногах» означает, что соперник не касается земли ни одной другой частью тела, кроме своей стопы или стоп.

## **РАЗДЕЛ 16. Удары по мячу ногой**

### **СТАТЬЯ 1. Легальные и нелегальные удары**

- a. Удар по мячу ногой — это намеренный удар по мячу коленом, голенью или ступней.

- b. Легальным ударом считается пант, удар с отскока или удар с земли, выполненный согласно Правилам игроком Команды А прежде, чем произойдет смена командного владения. Удар по мячу в какой-либо иной форме является нелегальным (**У.Р. 6-1-2-I**).
- c. Любой свободный удар или удар из схватки продолжает считаться ударом до тех пор, пока мяч не станет мертвым или не будет пойман или подобран любым игроком.
- d. В спорных ситуациях считается, что до мяча дотронулись случайно, нежели намеренно пнули его.

## **СТАТЬЯ 2. Пант**

Пант — это удар по мячу игроком, который отпускает мяч из рук и бьет по нему ногой прежде, чем мяч коснется земли.

## **СТАТЬЯ 3. Удар с отскока**

Удар с отскока — это удар по мячу игроком, который, выпустив мяч из рук, бьет по нему после того, как мяч коснется земли.

## **СТАТЬЯ 4. Удар с земли**

- a. Удар по воротам с земли — это удар по мячу игроком команды во владении, при котором мяч удерживает на месте другой игрок его команды.
- b. Свободный удар с земли — это удар по мячу игроком команды во владении, при котором мяч помещается на подставку или землю. Мяч при этом может удерживать на месте другой игрок команды. Мяч может быть поставлен на землю и прислонен к подставке.
- c. Подставка — это приспособление, которое приподнимает мяч для более точного удара по нему. Подставка не может приподнимать мяч более чем на 1 дюйм (2,54 см) над землей (**У.Р. 2-16-4-I**).

## **Утвержденное Решение 2-16-4**

- I. Во время свободного удара, начинающего игру, пробивающий мяч игрок в качестве подставки использует ступню товарища по команде или конструирует подставку из земли или дерна. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный удар. Фол при мертвом мяче. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 2-16-4-с, 4-1-1].

## **СТАТЬЯ 5. Свободный удар**

- a. Свободный удар — это удар по мячу игроком команды во владении, выполненный в соответствии с ограничениями, приведенными в Правилах Правилах 4-1-4, 6-1-1 и 6-1-2.
- b. Свободный удар после сейфти может быть пантом, ударом с отскока или ударом с земли.

## **СТАТЬЯ 6. Начальный удар**

Начальный удар — это свободный удар, с которого начинается каждая половина игры и который выполняется после каждой реализации или филд-гола (*Исключение:* дополнительные периоды). Начальный удар исполняется либо ударом по мячу с земли, либо ударом с отскока.

## **СТАТЬЯ 7. Удар из схватки**

- a. Удар из схватки – это пант, удар с отскока или удар с земли по воротам. Удар из схватки считается легальным, если был выполнен игроком Команды А в нейтральной зоне или позади от нее во время попытки из схватки до смены командного владения.
- b. Мяч, выбитый ударом из схватки, считается пересекшим нейтральную зону, когда он касается земли, игрока, судьи или любого предмета, находящегося впереди от нейтральной зоны. (*Исключение:* Правило 6-3-1-b) (**У.Р. 6-3-1-I-IV**).
- c. Удар из схватки, совершенный, когда пробивающий игрок всем телом находился впереди от нейтральной зоны, является нелегальным. Такая ситуация является фолом при живом мяче, в результате которого мяч становится мертвым. (Правило 6-3-10-c).

## **СТАТЬЯ 8. Ответный удар**

Ответный удар — это удар по мячу игроком команды во владении после перехода командного владения в течение попытки. Такой удар является нелегальным. Это фол при живом мяче, в результате которого мяч становится мертвым (Правило 6-3-10-b).

## **СТАТЬЯ 9. Попытка пробития филд-гола**

Попыткой пробития филд-гола называется любой удар по мячу из схватки, пробиваемый с земли или с отскока.

## **СТАТЬЯ 10. Формация для выбивания мяча из схватки**

- a. Формация для выбивания мяча из схватки — это построение игроков, при котором по крайней мере один из них находится в 7 или более ярдах позади от нейтральной зоны, ни один игрок не находится в таком положении, в котором он мог бы получить снэп из рук в руки между ног снэпера, и намерение пробить мяч является очевидным (**У.Р. 9-1-14-I-III**).
- b. Если Команда А находится в формации для выбивания мяча из схватки при снэпе, любое действие Команды А во время попытки считается произведенным из построения для выбивания мяча из схватки.

## РАЗДЕЛ 17. Нейтральная зона

### СТАТЬЯ 1.

- a. Нейтральная зона — это пространство между двумя линиями схватки, продолжающимися до боковых линий, ширина которого равна длине мяча.
- b. Нейтральная зона возникает, когда мяч готов к игре и лежит на земле так, что его длинная ось параллельна боковым линиям и составляет прямой угол с линиями схватки.
- c. Нейтральная зона существует до тех пор, пока не произойдет смена владения, или пока мяч, выбитый ударом из схватки, не пересечет нейтральную зону, или пока мяч не будет объявлен мертвым.

## РАЗДЕЛ 18. Вторжение и офсайд

### СТАТЬЯ 1. Вторжение

Когда мяч объявлен готовым к игре, игрок нападения совершает вторжение, если он заступает в нейтральную зону или вперед за нее после того, как снайпер коснется или сымитирует касание (руки на уровне колен или ниже) мяча перед снайпом (*Исключение:* при вводе мяча в игру снайпер не совершает вторжения, когда находится в нейтральной зоне).

### СТАТЬЯ 2. Офсайд

После того, как мяч готов к игре, офсайд возникает (Правило 7-1-5), когда игрок команды защиты:

- a. Находится в нейтральной зоне или за ней в момент совершения легального снэпа;
- b. Совершает контакт с соперником за нейтральной зоной прежде, чем мяч передан снайпом;
- c. Касается мяча перед снайпом;
- d. Угрожает линейному игроку нападения, вызывая немедленную реакцию последнего до снэпа (**У.Р. 7-1-3-V Примечание**);
- e. Пересекает нейтральную зону и двигается в направлении игрока-бэка Команды А (**У.Р. 7-1-5-III**);
- f. Не находится позади от своей линией сдерживания, когда мяч легально пробивают свободным ударом.

Офсайд также возникает, когда один или несколько игроков команды, совершающей удар по мячу, не находятся позади от своей линии сдерживания

в момент легального пробития по мячу свободным ударом (*Исключение:* пробивающий мяч игрок и игрок, держащий мяч, не находятся в офсайде, когда находятся впереди от своей линии сдерживания) (Правило 6-1-2).

## РАЗДЕЛ 19. Пасы

### СТАТЬЯ 1. Пас

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

### СТАТЬЯ 2. Пасы вперед и назад

- a. Пасом вперед называется такой пас, при котором мяч впервые касается земли, игрока, судьи или какого-либо предмета впереди от точки, в которой был совершен бросок. Все другие пасы считаются пасами назад. В спорных ситуациях, если пас брошен в нейтральной зоне или позади нее, он считается пасом вперед.
- b. Когда игрок Команды А держит мяч, чтобы пасом передать его вперед по направлению к нейтральной зоне, любое намеренное движение его руки вперед в момент, когда он уверенно контролирует мяч, начинает пас вперед. Если игрок Команды Б совершает контакт с пасующим игроком или передаваемым пасом мячом после того, как началось движение руки вперед и мяч покидает руку пасующего игрока, то применяются Правила, относящиеся к пасу вперед независимо от того, где мяч ударяется о землю или игрока (**У.Р. 2-19-2-I**).
- c. В спорных ситуациях мяч считается переданным пасом, а не потерянным в результате фамбла при попытке выполнить пас вперед.
- d. Снэп становится пасом назад, когда снэпер выпускает мяч из рук (**У.Р. 2-23-1-I**).

### Утвержденное Решение 2-19-2

- I. А1 предпринимает попытку выполнить пас вперед, но Б1 выбивает мяч из его руки до того, как А1 успел начать движение рукой или ладонью вперед. **РЕШЕНИЕ:** Фамбл (Правило 2-11-1).

### СТАТЬЯ 3. Пересекает нейтральную зону

- a. Мяч, посланный легальным пасом вперед, пересекает нейтральную зону, когда он впервые касается земли, игрока, судьи или какого-либо предмета впереди от нейтральной зоны в пределах поля. Пас не считается пересекшим нейтральную зону, когда мяч впервые касается земли, игрока, судьи или какого-либо предмета в нейтральной зоне или позади от нее в пределах поля.

- b. Игрок считается пересекающим нейтральную зону, если его тело полностью находится впереди от нейтральной зоны.
- c. Мяч, посланный легальным пасом вперед, находится впереди от нейтральной зоны или позади нее в зависимости от расположения точки, в которой он пересек боковую линию.

#### **СТАТЬЯ 4. Берущийся пас вперед**

Берущийся пас вперед — это нетронутый легальный пас вперед за нейтральную зону, посланный легальному принимающему, у которого есть реальная возможность поймать мяч. В спорных ситуациях считается, что легальный пас вперед был берущимся.

### **РАЗДЕЛ 20. Штраф**

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

### **РАЗДЕЛ 21. Схватка**

#### **СТАТЬЯ 1. Попытка с линии схватки**

Попытка с линии схватки — это действия двух команд во время попытки, начинающейся легально выполненным снэпом.

#### **СТАТЬЯ 2. Линия схватки**

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

### **РАЗДЕЛ 22. Шифт**

#### **СТАТЬЯ 1.**

- a. Шифтом называется одновременная смена расположения или стойки двух или более игроков нападения после того, как мяч готов к игре, и прежде, чем будет выполнен снэп (У.Р. 7-1-3-I-II и У.Р. 7-1-2-I-IV).
- b. Шифт заканчивается, когда все игроки находятся без движения в течение одной полной секунды.

- c. Шифт считается незаконченным, если хотя бы один игрок все еще находится в движении до окончания секундного интервала.

## РАЗДЕЛ 23. Передача мяча снэпом

### СТАТЬЯ 1. Легальная передача мяча снэпом

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

### Утвержденное Решение 2-23-1

- I. Четвертая и гол на 5-ярдовой линии Команды Б. A55 совершает снэп, в результате которого A12 совершает мафф и (a) любой игрок Команды А подбирает его и доставляет в зачетную зону; или (b) игрок Команды Б подбирает мяч и продвигает его. **РЕШЕНИЕ:** Снэп является пасом назад, и любой игрок может продвигать его. (a) Тачдаун. На игроков Команды А никаких ограничений на подбор и продвижение мяча вперед не накладывается, поскольку в данной ситуации был выполнен пас назад без совершения фамбла. (b) Мяч остается в игре. [Ссылка на 2-19-2-d, 7-2-2-a, 8-2-1-a]

## **РАЗДЕЛ 24. Серии и серии владения**

### **СТАТЬЯ 1. Серии**

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

### **СТАТЬЯ 2. Серии владения**

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

## **РАЗДЕЛ 25. Точки**

### **СТАТЬЯ 1. Точка исполнения**

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

### **СТАТЬЯ 2. Предыдущая точка**

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

### **СТАТЬЯ 3. Точка окончания розыгрыша**

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

### **СТАТЬЯ 4. Мертвая точка**

Мертвая точка — это точка, в которой мяч стал мертвым.

### **СТАТЬЯ 5. Точка фола**

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

### **СТАТЬЯ 6. Точка выхода за пределы поля**

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

## **СТАТЬЯ 7. Внутренняя точка**

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

## **СТАТЬЯ 8. Точка окончания выноса**

Точка окончания выноса — это точка, в которой:

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

## **СТАТЬЯ 9. Точка, в которой заканчивается удар**

Удар по мячу из схватки, в результате которого мяч пересекает нейтральную зону, заканчивается в точке, в которой мячом снова завладевают или накрывают или в которой мяч объявляется мертвым в соответствии с Правилами (Правило 2-16-1-с).

## **СТАТЬЯ 10. Базовая точка**

Базовая точка — это исходная точка, от которой рассчитывается точка применения штрафов, подпадающих под действие принципа «Три-и-один» (Правило 2-33). Базовые точки для разных игровых категорий приведены в Правиле 10-2-2-d.

## **СТАТЬЯ 11. Точка завершения удара из схватки**

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

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

**Особые случаи:**

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

## **РАЗДЕЛ 26. Захват**

Захват — это обхват соперника с помощью руки (рук) или кистей рук.

## **РАЗДЕЛ 27. Наименование команд и игроков**

### **СТАТЬЯ 1. Команды А и Б**

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

### **СТАТЬЯ 2. Команды нападения и защиты**

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

### **СТАТЬЯ 3. Пробивающий игрок и удерживающий мяч игрок**

- a. Пробивающий игрок — это любой игрок, который выполняет пант, бьет с отскока или земли согласно Правилам. Он является пробивающим в течение некоторого времени до тех пор, пока вновь не обретет равновесие.
- b. Удерживающий мяч игрок — это игрок, который удерживает мяч на земле или на подставке. Во время выбивания мяча из схватки такой игрок является удерживающим до тех пор, пока больше нет ни одного игрока, способного ногой выбить мяч, или если мяч выбит, — в течение некоторого времени до тех пор, пока пробивающий игрок снова не обретет равновесие.

## СТАТЬЯ 4. Линейный игрок и бэк

### *a. Линейный игрок*

1. Линейный игрок — это любой игрок Команды А, легально находящийся на своей линии схватки (Правило 2-21-2).
2. Игрок Команды А считается находящимся на своей линии схватки, когда он обращен лицом к зачетной линии соперника, при этом линия его плеч примерно параллельна ей, и он (1) является снэпером (Правило 2-27-8) или (2) его голова находится в плоскости линии пояса снэпера.

*b. Внутренний линейный.* Внутренний линейный — это линейный, не находящийся на краю своей линии схватки.

*c. Ограниченный линейный.* Ограниченный линейный — это любой внутренний линейный или любой линейный, имеющий номер 50-79, чья рука(и) расположена(ы) ниже колена.

### *d. Бэк*

1. Бэк — это любой игрок Команды А, не являющийся линейным, и чья голова или плечи не находятся в плоскости линии пояса самого ближайшего к нему линейного игрока Команды А.
2. Бэком также является игрок, находящийся в позиции для приема снэпа из рук в руки.
3. Линейный игрок становится бэком до снэпа, когда он передвигается на позицию бэка и останавливается на ней.

## СТАТЬЯ 5. Пасующий игрок

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

## СТАТЬЯ 6. Игрок

- a.* Игрок — это один из участников игры, не являющийся запасным или замененным игроком, который подлежит действиям настоящих Правил, когда находится в пределах поля или за его пределами.
- b.* Игрок в прыжке — это игрок, который не касается земли, так как подпрыгивает, ныряет и т. д., совершая движения, отличные от действий при обычном беге.
- c.* Уходящий с поля игрок — покидающий поле игрок, заменяемый сменяющим его игроком.

**СТАТЬЯ 7. Бегущий и несущий мяч**

- a. Бегущий — это игрок, владеющий живым мячом или делающий вид, что он владеет живым мячом.
- b. Несущий мяч – бегущий, владеющий живым мячом.

**СТАТЬЯ 8. Снэпер**

Снэпер — это игрок, который передает мяч снэпом. Он становится снэпером, когда занимает положение позади мяча и касается или имитирует касание мяча (руки на уровне колен или ниже) (Правило 7-1-3).

**СТАТЬЯ 9. Запасной игрок**

- a. Легальный запасной игрок — это игрок, заменяющий другого игрока или замещающий свободную позицию во время интервала между попытками.
- b. Легальный запасной игрок, выходящий на замену, становится игроком в тот момент, когда он выходит на игровое поле или в зачетную зону и контактирует с товарищами по команде или судьями, вступает в хадл, занимает позицию в формации защиты или нападения или принимает участие в игре.

**СТАТЬЯ 10. Замененный игрок**

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

**СТАТЬЯ 11. Свободная позиция**

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

**СТАТЬЯ 12. Дисквалифицированный игрок**

- a. Дисквалифицированный игрок — это игрок, которой объявлен утратившим право на дальнейшее участие в игре.
- b. Дисквалифицированный игрок после своей дисквалификации должен покинуть игровое пространство в сопровождении персонала своей команды до начала следующего розыгрыша и оставаться за пределами видимости его с игрового поля до окончания игры под присмотром персонала своей команды.

**СТАТЬЯ 13. Член команды**

Член команды — это член группы потенциальных игроков, одетых в форму и готовых к участию в предстоящей или уже начавшейся игре в футбол.

## **СТАТЬЯ 14. Незащищенный игрок**

Незащищенный игрок — это игрок, который ввиду своей физической позиции и концентрации максимально подвержен травмам. Примеры незащищенных игроков:

- a. Игрок в момент выполнения паса или сразу после броска.
- b. Принимающий, пытающийся поймать пас вперед, готовящийся принять пас назад или только что поймавший его и еще не получивший возможность защитить себя или еще не ставший игроком, несущим мяч.
- c. Пробивающий игрок в момент или сразу после совершения удара, или во время полета мяча после удара, или во время возврата.
- d. Возвращающий во время попытки поймать или подобрать мяч.
- e. Игрок, лежащий на земле.
- f. Игрок, очевидно находящийся вне игры.
- g. Игрок, блокируемый с невидимой для него стороны.
- h. Несущий мяч игрок, уже захваченный соперником, и чье максимальное продвижение вперед уже прекращено.
- i. Квотербэк в любой момент после смены владения.

## **СТАТЬЯ 15. Игрок в пределах и за пределами игрового поля**

### *a. За пределами игрового поля*

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

### *b. В пределах игрового поля*

1. Игроком, находящимся в пределах игрового поля, считается игрок, не находящийся за его пределами.
2. Игрок, находящийся в пределах поля, совершающий прыжок, остается в пределах поля, пока не выйдет за них.

## **СТАТЬЯ 16. Определение тренера**

- a. Тренер – это лицо, располагающееся в командной или тренерской зоне, наблюдающее за матчем и/или дающее указания игрокам или запасным игрокам. Тренер подлежит действию настоящих Правил.

- b. Тренер-игрок – это человек, являющийся тренером в момент нахождения в командной или тренерской зоне, готовый в любой момент занять место игрока на поле.
- c. Каждая команда должна назначить любого тренера в качестве главного тренера, указать его в своем ростере и представить рефери.

## **РАЗДЕЛ 28. Подножка**

Подножка — это намеренное создание препятствия сопернику контактом в точке, расположенной ниже его колена, с помощью голени или ступни (Правило 9-1-2-с).

## **РАЗДЕЛ 29. Устройства отсчета времени**

### **СТАТЬЯ 1. Игровые часы**

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

### **СТАТЬЯ 2. Часы розыгрыша**

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

## **РАЗДЕЛ 30. Классификация розыгрышей**

### **СТАТЬЯ 1. Розыгрыш пасом вперед**

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

### **СТАТЬЯ 2. Розыгрыш свободным ударом**

Розыгрыш свободным ударом – это временной интервал, начинающийся с момента, когда по мячу нанесен легальный удар, и заканчивающийся в тот момент, когда мячом завладевает игрок или мяч объявляется мертвым согласно Правилам.

### СТАТЬЯ 3. Розыгрыш ударом из схватки

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

### СТАТЬЯ 4. Розыгрыш на выносе

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

### Утвержденное Решение 2-30-4

- I. A21 ловит мяч, брошенный пасом вперед, находясь одним коленом на земле. В процессе паса в отношении пасующего совершается грубость. **РЕШЕНИЕ:** Ловля, совершенная A21, начинает выносной розыгрыш, который тут же заканчивается. 15 ярдов с точки окончания выноса, первая попытка Команды А. [Ссылка на 2-30-4-с, 9-1-9-а]
- II. Третья и 10. A21 ловит мяч, брошенный пасом вперед и, пройдя 10 ярдов, теряет его в фамбле в результате совершенного против него блока. Игрок A24, находящийся на земле, накрывает фамбл в 5 ярдах впереди от точки совершения фамбла. В процессе паса в отношении пасующего совершается грубость. **РЕШЕНИЕ:** 15 ярдов с точки подбора, выполненного игроком A24 (точка окончания последнего выноса), первая попытка Команды А.

## РАЗДЕЛ 31. Зоны поля

### СТАТЬЯ 1. Поле

Поле — это область, расположенная внутри ограничительных линий, которая включает в себя ограничительные линии, командные зоны и пространство над ними (**Исключение:** заграждения, расположенные над полем).

**СТАТЬЯ 2. Игровое поле**

Игровое поле — это область, ограниченная боковыми и голевыми линиями.

**СТАТЬЯ 3. Зачетная зона**

- a. Зачетные зоны — это 10-ярдовые прямоугольные зоны на обоих концах поля, расположенные между конечными, голевыми и боковыми линиями.
- b. Голевые линии и пилоны на них полностью находятся в зачетной зоне.
- c. Зачетной зоной команды называется зачетная зона, которую эта команда защищает (У.Р. 8-5-1-VII и У.Р. 8-6-1-I).

**СТАТЬЯ 4. Игровая поверхность**

Игровая поверхность — это материал или вещество, находящееся в границах игрового поля и зачетных зон.

**СТАТЬЯ 5. Игровое пространство**

Игровое пространство — это область внутри стадиона, огражденная крышей над ним, трибунами, оградами или другими конструкциями. (*Исключение:* информационные табло, демонстрирующие счет, не считаются находящимися в огражденном игровом пространстве).

**СТАТЬЯ 6. Боковая зона**

Боковая зона — это зона, расположенная между хэш-линиями и ближайшей боковой линией.

**РАЗДЕЛ 32. Драка****СТАТЬЯ 1.**

Драка — это любая попытка игрока, тренера или члена команды, одетого в форму, ударить соперника любым способом, не имеющим отношения к игре в футбол. Такие действия в том числе включают:

- a. Попытку ударить соперника кистью(-ями) руки, рукой(-ами) или ногой(-ами) вне зависимости от того, произошел контакт или нет.
- b. Неспортивное поведение по отношению к сопернику, провоцирующее его на драку (Правила 9-2-1 и 9-5-1).

**РАЗДЕЛ 33. Принцип «Три-и-один»**

Принцип «Три-и-один» — это принцип применения штрафа, вступающий в действие, когда в формулировке штрафа за фол не уточняется точка, к которой применяется штраф. Применение данного принципа описано в правиле 10-2-2-с.

## **РАЗДЕЛ 34. Конверт**

### **СТАТЬЯ 1.**

Конверт – это прямоугольная зона между нейтральной зоной, зачетной зоной Команды А и двумя линиями, параллельными боковым линиям в пяти ярдах от снэпера (См. Приложение D).

Конверт исчезает, когда мяч покидает его.

## **РАЗДЕЛ 35. Целенаправленный удар соперника**

### **СТАТЬЯ 1.**

«Целенаправленный удар» означает, что игрок умышленно собирается атаковать соперника, совершая с ним контакт, выходящий за рамки легального захвата, легального блока или игры в мяч. Ниже представлены некоторые признаки совершения целенаправленного удара:

- a. Игрок выпрыгивает, отрывая ноги от земли и совершая движение корпуса вверх и вперед, атакуя соперника в область головы или шеи.
- b. Резкий выпад вперед и вверх из положения приседа с целью инициирования контакта в область головы или шеи, даже если одна или обе ноги все еще остаются на земле.
- c. Целенаправленный удар шлемом, предплечьем, ладонью или локтем в область головы или шеи.
- d. Наклон головы перед ударом, иницируя таким образом контакт макушкой шлема.

# ПРАВИЛО 3.

## ПЕРИОДЫ, ВРЕМЕННЫЕ ФАКТОРЫ И ЗАМЕНЫ ИГРОКОВ

### РАЗДЕЛ 1. Начало каждой четверти

#### СТАТЬЯ 1. Первая и третья четверть

- a. Каждая половина матча начинается с начального удара.
- b. За 3 минуты до запланированного начала игры рефери должен подбросить монету на середине поля в присутствии не более 4 полевых капитанов от каждой команды и еще одного судьи, попросив при этом первым загадать сторону монеты капитана команды, играющей в гостях. Перед началом второй половины рефери выясняет выбор команд относительно второй половины игры.
- c. Во время жеребьевки каждая команда должна оставаться в зоне между 9-ярдовыми отметками и своей боковой линией, либо в своей командной зоне. Жеребьевка начинается, когда полевые капитаны выходят на середину поля за 9-ярдовые отметки, и заканчивается, когда они возвращаются обратно.

#### ШТРАФ — 5 ярдов сточки окончания розыгрыша (C19).

- d. Победитель жеребьевки должен выбрать один из следующих вариантов:
  - 1. Назначить, какая команда будет пробивать начальный удар.
  - 2. Назначить, какую голевую линию будет защищать его команда.
  - 3. Отложить свое решение на вторую половину игры.
- e. После этого команда, проигравшая жеребьевку, выбирает из первого или второго оставшихся вариантов.
- f. Если команда, выигравшая жеребьевку, выбирает вариант 3, то после того, как ее соперник сделает свой выбор, команда-победитель жеребьевки выбирает оставшийся вариант (1 или 2).
- g. Во второй половине команда, проигравшая жеребьевку (или команда, победившая в жеребьевке и выбравшая третий вариант), выбирает между первым и вторым вариантом. Команда-соперник должна принять оставшийся вариант.

## СТАТЬЯ 2. Вторая и четвертая четверти

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

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

## СТАТЬЯ 3. Дополнительные периоды

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

- a. Сразу после завершения четвертой четверти судьи должны попросить обе команды вернуться в свои командные зоны. Судьи собираются на 50-ярдовой линии и рассматривают процедуры выявления победителя.

Судьи просят капитанов пройти в центр поля для проведения жеребьевки (Правило 3-1-1). Рефери подбрасывает монету на середине поля в присутствии не более 4 полевых капитанов от каждой команды и еще одного судьи, при этом просит первым загадать сторону монеты полевого капитана команды, играющей в гостях. Победитель жеребьевки делает выбор одного из следующих вариантов, без возможности отложить решение:

1. Нападение или защита. Если он выбирает нападение, то первая серия владения команды нападения начинается с 25-ярдовой линии соперника.
  2. Какую сторону поля использовать во время обеих серий этого овертайма.
- b. Проигравший жеребьевку делает оставшийся выбор для первого дополнительного периода и имеет право первого выбора из двух вариантов в последующих четных дополнительных периодах.
  - c. Дополнительные периоды: дополнительный период состоит из двух серий владений, в которых каждая команда вводит мяч в игру снэпом с одной из двух внутренних хэш-линий или с любой точки между ними на 25-ярдовой линии соперника (за исключением случаев, когда мяч перенесен в результате применения штрафа). Снэп осуществляется с точки, расположенной между хэш-линиями, за исключением тех случаев, когда команда нападения до подачи сигнала «готов к игре» выбирает другое положение на или между

хэш-линиями. После подачи сигнала «готов к игре» положение мяча можно изменить, только взяв командный тайм-аут, если этому действию не предшествовал фол Команды А или взаимный фол.

- d. Серия владения: во время серии каждая команда сохраняет мяч до тех пор, пока не заработает очки или не потерпит неудачу в наборе первой попытки. После смены командного владения мяч остается живым до тех пор, пока его не объявят мертвым. Однако Команде А не может быть засчитана первая попытка и 10 ярдов, если она снова завладевает мячом после смены командного владения (**У.Р. 3-1-3-I-IX**). Наименования Команд А и Б определены правилом 2-27-1.
- e. Счет: команда, заработавшая наибольшее количество очков во время обычных и дополнительных периодов, объявляется победителем. В каждом дополнительном периоде количество серий у каждой команды должно быть равным, как это определено пунктом (e), кроме случаев, когда Команда Б зарабатывает очки в этом периоде не во время реализации Команды А. Начиная с третьего дополнительного периода команда, заработавшая тачдаун, должна совершать 2-очковую реализацию. Попытка 1-очковой реализации Команды А не запрещается, однако очко за нее команде не начисляется (**У.Р. 3-1-3-X**).
- f. Фолы, совершенные после смены командного владения (**У.Р. 3-1-3-XI-XIV**):
1. В дополнительных периодах штраф, совершенный в отношении любой из команд после смены командного владения, отклоняется в соответствии с Правилами (*Исключения*: штраф за грубые персональные фолы, персональные фолы при мертвом мяче, персональные фолы при живом мяче, штрафные как фолы при мертвом мяче, применяются во время следующего розыгрыша).
  2. Очки, заработанные в течение попытки командой, совершившей фол в этой попытке, не засчитываются.
  3. Если обе команды имеют взаимные фолы в течение попытки и Команда Б не совершила фол перед сменой владения, фолы отменяются, и попытка не повторяется.
- g. **Тайм-ауты**: каждой команде предоставляется один тайм-аут на каждый дополнительный период. Тайм-ауты, не использованные в течение основных периодов, не могут быть перенесены в дополнительные периоды. Тайм-ауты, неиспользованные во время одного дополнительного периода, не могут быть перенесены в следующий дополнительный период. Тайм-ауты, взятые между периодами, снимаются в следующем периоде.
- Радио- и телевизионные тайм-ауты разрешаются только между дополнительными периодами (первым и вторым, вторым и третьим, и т. д.).

Командные тайм-ауты не могут продлеваться для радио или телевизионных целей. Любой дополнительный период начинается, когда мяч впервые передают снэпом.

### Утвержденное Решение 3-1-3

- I. (Не на реализации) Команда Б заносит тачдаун после перехвата мяча, брошенного пасом вперед, или после перехвата, или подбора паса назад, или фамбла, или в результате возврата мяча, заблокированного при попытке пробить филд-гол. **РЕШЕНИЕ:** Период и матч завершаются, Команда Б признается победителем. [Ссылка на 3-1-3-е]
- II. Во время первой серии владения периода Команда Б перехватывает пас вперед, перехватывает или подбирает фамбл или пас назад и не заносит тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** Серия владения Команды А завершается, владение переходит Команде Б. Команда Б становится Командой А в момент объявления мяча готовым к игре. [Ссылка на 3-1-3-е]
- III. Во время первой серии владения периода попытка Команды А пробить филд-гол блокируется, и мяч не пересекает нейтральную зону. Игрок Команды А перехватывает мяч и бежит в зачетную зону соперника. **РЕШЕНИЕ:** Шесть очков Команде А. Команда Б начинает свою серию владения после реализации Команды А. [Ссылка на 3-1-3-е]
- IV. Попытка Команды А пробить филд-гол заблокирована, мяч не пересек нейтральную зону. А23 подбирает мяч, и соперник останавливает его за линией цели. **РЕШЕНИЕ:** Команда А сохраняет мяч и продолжает серию владения. Первая и 10. [Ссылка на 3-1-3-е]
- V. Во время первой, второй или третьей попытки филд-гол Команды А заблокирован, мяч не пересекает нейтральную зону. А23 подбирает мяч, и соперником останавливает его рядом с линией цели. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А, следующая попытка. [Ссылка на 3-1-3-е]
- VI. Во время первой серии владения периода Команда Б получает владение, а затем теряет его, в результате чего Команда А (а) заносит тачдаун; (б) не заносит тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** (а) Тачдаун засчитывается. В обоих случаях (а) и (б) владение переходит Команде Б. [Ссылка на 3-1-3-е]
- VII. Во время первой серии владения периода Команда А на второй попытке совершает фамбл в зачетной зоне Команды Б. Команда Б подбирает мяч и накрывает его в своей зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Переход серии владения Команде Б. [Ссылка на 3-1-3-е]
- VIII. Во время первой серии владения периода Б10 перехватывает пас вперед на 6-ярдовой линии своей команды и останавливает его в своей зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, два очка Команде А. Окончание серии владения Команды А. Команда Б вводит мяч в игру с 25-ярдовой линии той же половины поля, первая и 10. [Ссылка на 3-1-3-е]
- IX. Мяч, выбитый Командой А в попытке забить филд-гол, нетронутым пересекает нейтральную зону, а затем Б17 в попытке поймать его совершает мафф на 5-ярдовой линии. А75 подбирает мяч на 3-ярдовой линии. **РЕШЕНИЕ:** продолжение серии

- владения Команды А; первая попытка с 3-ярдовой линии. [Ссылка на 3-1-3-e]
- X. В первой серии владения периода Команда А заносит тачдаун. Во время реализации Команда Б перехватывает мяч и возвращает его в зачетную зону соперника, заработав таким образом двух-очковый тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** Владение переходит Команде Б, которая начинает розыгрыш с 25-ярдовой линии. Счет в овертайме 6-2 в пользу Команды А. [Ссылка на 3-1-3-f]
- XI. После завершения серии владения Команды А Команда Б получает штраф за фол при мертвом мяче. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б начинает свою серию владения с 40-ярдовой линии, первая и 10. [Ссылка на 3-1-3-g]
- XII. Во время первой серии владения периода А12 выполняет пас вперед, при этом Команда А получает флаг за нелегальный шифт. Б25 перехватывает пас, а Б38 совершает подсечку до того, как Б25 успевает пересечь зачетную линию Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Начисления очков не происходит. Фолы взаимно сокращаются, попытка не повторяется. Серия владения переходит Команде Б, которая начинает ее с 25-ярдовой линии. Штраф не подлежит переносу на следующий розыгрыш. [Ссылка на 3-1-3-g]
- XIII. Во время второй серии владения периода Б25 перехватывает мяч и заносит его в зачетную зону соперника. Во время выноса Б79 совершает подсечку в середине поля. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун не засчитывается. Матч завершается, либо начинается следующий период с первой и 10 на 25-ярдовой линии, поскольку штраф не подлежит переносу на следующий розыгрыш. [Ссылка на 3-1-3-g]
- XIV. Во время первой серии владения Б37 перехватывает пас вперед, имея пустое поле до голевой линии Команды А, после чего показывает непристойный жест в адрес ближайшего к нему соперника. **РЕШЕНИЕ:** Набранные Командой Б очки отменяются, штраф подлежит переносу. Команда Б начинает серию владения с 40-ярдовой линии, первая и 10 (Правила 3-1-3 и 3-1-3-g-1 и 2). [Ссылка на 3-1-3-g]

## РАЗДЕЛ 2. Игровое время и перерывы

### СТАТЬЯ 1. Продолжительность периодов и перерывов

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

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

- a. Любая четверть заканчивается только тогда, когда мяч станет мертвым и рефери объявит ее оконченной (С14).
- b. ∅ Перерыв между половинами должен длиться 20 минут, за исключением

тех случаев, когда до начала матча со взаимного согласия обеих команд и организационного комитета соревнований он изменяется в большую или меньшую сторону. Сразу после окончания второй четверти рефери должен объявить перерыв и дать сигнал для запуска игровых часов (С2).

- c. § Настоятельно рекомендуется начинать матч не менее чем за четыре часа до наступления темноты (определяется в соответствии с временем заката в данном регионе или временем, в которое обычно включается уличное освещение).
- d. • Если матч, отложенный на пять или более минут, начинается за три с половиной часа до наступления темноты, игровое время должно быть сокращено до 48 или менее минут (**У.Р. 3-2-1: I**).
- e. • Если матч, отложенный на пять или более минут, начинается менее чем за три часа до наступления темноты, игровое время должно быть сокращено до 40 или менее минут (**У.Р. 3-2-1: I**).

### Утвержденное решение 3-2-1

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

## СТАТЬЯ 2. Корректировка времени

Перед началом игры рефери имеет право сократить игровое время и перерыв между половинами, если считает, что наступление темноты может помешать матчу. Если до начала матча было принято решение о сокращении игрового времени, продолжительность всех четырех периодов должна быть сокращена равномерно.

- a. Ø В любой момент в течение матча игровое время любого оставшейся четверти или четвертей, а также перерыва между половинами может быть сокращено по взаимному согласию главных тренеров и рефери (**У.Р. 3-2-2-I**).
- b. Ошибки игровых часов могут быть скорректированы, но только в той четверти, в которой они произошли.
- c. Если рефери обладает достоверными сведениями относительно прошедшего времени, он переставляет и точно включает игровые часы заново.
- d. Ошибки времени на часах розыгрыша могут быть скорректированы рефери. После корректировки часы розыгрыша должны быть запущены вновь (Правило 2-29-2).
- e. Когда отсчет часов розыгрыша был прерван по каким-либо обстоятельствам,

неподконтрольным обеим командам (без достоверных сведений часов розыгрыша относительно прошедшего времени), отсчет часов розыгрыша начинается заново, а игровые часы запускают в соответствии с Правилom 3-2-4-b.

- f. Когда согласно игровым часам в периоде остается менее 40 или 25 секунд, 40/25-секундные часы не включают.
- g. Игровые часы нельзя останавливать, если часы розыгрыша были запущены в противоречии с вышеуказанным пунктом f.
- h. Корректировка времени для матчей с использованием видеоповторов осуществляется согласно Правилу 12-3-5.

### Утвержденное Решение 3-2-2

- I. Счет после первой половины 56-0. Рефери и тренеры обеих команд пришли к единому мнению, что третья и четвертая четверти должны быть сокращены до 10 минут каждая. **РЕШЕНИЕ:** Время каждой из оставшихся четвертей может быть сокращено до 10 минут. [Ссылка на 3-2-2-a]

### СТАТЬЯ 3. Увеличение продолжительности периодов

- a. Период должен быть продлен для не ограниченной временем попытки в тех случаях, когда во время попытки истекает игровое время и возникает одно или несколько из следующих обстоятельств (**У.Р. 3-2-3-I-VIII**):
  - 1. Принимается штраф за фол(-ы) при живом мяче (**Исключение:** Правило 10-2-5-a). Период не продлевается, если фол совершен командой во владении и штраф предусматривает потерю попытки (**У.Р. 3-2-3-VIII**).
  - 2. Были совершены взаимные фолы.
  - 3. Судья непреднамеренно подал сигнал свистком или сигнал «мертвый мяч».
- b. Если во время не ограниченной временем попытки возникают обстоятельства, описанные в пунктах 1, 2 или 3 Правила 3-2-3-a, такая попытка повторяется.
- c. Если в попытке, в которой истекает время, был занесен тачдаун, период продлевается для розыгрыша реализации (**Исключение:** Правило 8-3-2-a).

### Утвержденное решение 3-2-3

- I. Во время добавленного времени периода после объявления мяча готовым к игре и до момента сэпа Команда А совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Фол при мертвом мяче. Команда А получает штраф за фол и имеет право завершить попытку. [Ссылка на 3-2-3-a]
- II. В течение свободного удара, исполняемого Командой А, время периода заканчивается. В момент выполнения удара игрок А1 находится в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки, с точки окончания выноса Команды Б или точки тачбэка; период продлевается. Повтор свободного удара или попытка без учета времени для Команды Б. [Ссылка на 3-2-3-a]
- III. В течение попытки Команды А пробить филд-гол время периода истекает. Игрок

- Команды Б находился в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки, период продлевается (Правила 10-2-2-d-4-a). [Ссылка на 3-2-3-a]
- IV. (не на реализации) игрок Команды А создает помеху возможности поймать пробитый ударом мяч в течение попытки, в которой истекло время. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов с точки совершения фола. Период продлевается. [Ссылка на 3-2-3-a]
- V. Команда А заносит тачдаун в течение попытки, в которой истекло время. После занесения тачдауна, но до начала исполнения реализации, любая команда совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Время периода увеличивается только для исполнения реализации. Штраф может быть применен как на реализации, так и на предстоящем начальном ударе следующего периода. [Ссылка на 10-2-5-с, 3-2-3-a]
- VI. Команда А заносит тачдаун в течение попытки, в которой истекло время. Во время успешной реализации Команды А Команда Б совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Период не продлевается для исполнения начального удара. Команда А может принять штраф и повторить попытку или отклонить его и принять счет. Штрафы за персональные фолы и фолы за неспортивное поведение подлежат переносу на последующий начальный удар. В дополнительном периоде штрафы за такие фолы назначаются с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 10-2-5-е, 3-2-3-a, 8-3-3-b-1]
- VII. Команда А заносит тачдаун в течение попытки, в которой истекло время. После окончания реализации какая-либо команда совершает фол при мертвом мяче. **РЕШЕНИЕ:** Реализация может быть переиграна ввиду принятого штрафа за фол при живом мяче, возникшего во время реализации; при повторе реализации штраф за фол при мертвом мяче также должен быть приведен в исполнение. Для исполнения штрафа за фол при мертвом мяче период не продлевается. Если команда приняла штраф за нарушение, он должен быть применен на начальном ударе, открывающем следующую четверть, или на точке окончания розыгрыша, если фол был совершен в дополнительном периоде. [Ссылка на 10-2-5-е, 3-2-3-a, 8-3-3-d-2, 8-3-5]
- VIII. Время первой половины заканчивается на розыгрыше, в котором А12, находясь впереди от нейтральной зоны, выполняет пас, пойманный игроком А88, находящимся в зачетной зоне Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б принимает штраф и тем самым отменяет набор очков. Период не продлевается, поскольку штраф включает потерю попытки. Первая половина заканчивается. [Ссылка на 3-2-3-a-1, 3-2-3-a]

#### СТАТЬЯ 4. Устройства отсчета времени

- a.  $\mu$  Игровые часы. Игровое время измеряется игровыми часами, которыми могут быть либо секундомер, находящийся у лайнсмена, бэк-дждажа, филд-дждажа или сайд-дждажа, либо игровые часы, которые контролирует ассистент под руководством соответствующего судьи. Тип игровых часов определяет административный персонал матча.
- b.  $\mu$  40-секундные часы.
1. Когда судья дает сигнал о том, что мяч стал мертвым, часы розыгрыша должны начать отсчет 40 секунд.
  2. Если отсчет 40 секунд не был начат или был прерван по причине, не зависящей от действий судьи или оператора часов розыгрыша (например, сбой часов), рефери должен остановить игровые часы и дать сигнал

(обе ладони вверх над головой, движение руками вверх-вниз) о том, что часы розыгрыша необходимо перезапустить и незамедлительно начать 40-секундный отсчет.

3. Когда 40-секундные часы запущены, но по истечении 20 секунд мяч не готов к игре, рефери должен объявить тайм-аут и сигнализировать, что часы розыгрыша необходимо установить на отсчет 25 секунд.

Когда матч должен быть возобновлен, рефери дает сигнал «готов к игре» (C1), и часы розыгрыша начинают отсчет 25 секунд. Игровые часы запускаются в момент снэпа, если они уже не были запущены, когда рефери объявлял тайм-аут; в этом случае они запускаются по сигналу рефери (Правило 3-3-2-f).

*с. 25-секундные часы.* Рефери должен сигнализировать (одна открытая ладонь над головой, движение вверх-вниз), что часы должны быть установлены на 25 секунд, если какой-либо судья подает сигнал об остановке игровых часов по любой из следующих причин:

1. Назначение штрафных санкций.
2. Командный тайм-аут.
3. Тайм-аут для СМИ.
4. Тайм-аут по причине травмы игрока команды нападения. Если травма происходит у команды защиты, игровые часы устанавливаются на отсчет 40 секунд.
5. Измерения.
6. Смена командного владения.
7. После попытки со свободного удара.
8. Набор очков.
9. Начало каждого периода.
10. Начало командной серии владения в дополнительном периоде.
11. Просмотр видеоповтора.
12. Другая административная остановка.
13. Шлем игрока команды нападения полностью снят с головы во время розыгрыша. Если шлем полностью снят с головы игрока команды защиты, часы розыгрыша выставляются на отсчет 40 секунд.

Когда матч должен быть возобновлен, рефери дает сигнал «готов к игре» (C1), и часы розыгрыша начинают отсчет 25 секунд.

- d. Сбой устройства. Если визуальное 40/25-секундное устройство отсчета времени перестает работать корректно, рефери должен немедленно уведомить об этом обоих тренеров, и оба устройства для демонстрации времени должны быть отключены.

## РАЗДЕЛ 3. Тайм-ауты: включение и остановка часов

### СТАТЬЯ 1. Тайм-аут

- a. Судья обязан объявить тайм-аут, когда он приостанавливает игру по причине, предусмотренной в Правилах, или когда тайм-аут записывается на счет одной из команд либо считается судьейским тайм-аутом. Другие судьи должны продублировать сигнал о тайм-ауте. Рефери может объявить тайм-аут по своему усмотрению в любой непредвиденной ситуации, не описанной в настоящих Правилах (**У.Р. 3-3-1-IV**).
- b. Когда количество тайм-аутов, на которые команда имеет право, исчерпано, и команда просит тайм-аут, судья не должен удовлетворять такую просьбу (Правило 3-3-4).
- c. С момента начала матча игроки не должны разминаться с мячом на игровом поле или в зачетных зонах (**Исключение:** Во время перерыва между половинами).

### Утвержденное решение 3-3-1

- I. На третьей и 2,5 игрок А45, пройдя 3 ярда, совершает фамбл живого мяча. Судьи не могут определить, кто совершил подбор фамбла, поэтому линейный судья дает сигнал для остановки часов, чтобы установить мяч. Затем выясняется, что А45 находился во владении и (а) и не дошел до линии цели или (б) дошел до линии цели. **РЕШЕНИЕ:** 40-секундный отсчет часов игры начинается в момент объявления мяча мертвым. (а) Рефери немедленно подает сигнал о запуске часов игры. (б) Игровые часы запускаются по сигналу судьи после объявления мяча готовым к игре.
- II. На второй и 14 игрок А45 набрал 6 ярдов, после чего был остановлен, продолжая находиться во владении. Линейный судья, ошибочно приняв ближнюю стойку цепи ярдов за дальнюю, подал неправильный сигнал об остановке часов. **РЕШЕНИЕ:** Судья, обнаруживший ошибку, должен незамедлительно подать сигнал о запуске часов.
- III. Команда А совершает фамбл или мяч становится свободным в результате паса назад. Несколько игроков ныряют на мяч, устраивая свалку. **РЕШЕНИЕ:** Ближайший судья(-и) должен остановить часы и запустить отсчет 40-секунд. Основываясь на достоверных сведениях о том, кто совершил подбор, рефери должен указать в направлении команды, находившейся во владении и запустить часы (а) незамедлительно, если Команда А совершила подбор вблизи линии цели (не заработав первую попытку), или (б) по снэпу, если подбор совершила Команда Б. [Ссылка на 3-3-2-е-8]
- IV. Рвется игровая майка, шнурки на бутсах или каркасе, отрывается игровой номер или ломается какая-либо часть экипировки. **РЕШЕНИЕ:** Для случаев необходимости замены или починки экипировки тайм-аут не предусматривается. [Ссылка на 3-3-1-а]

### СТАТЬЯ 2. Запуск и остановка часов

∇ Если отрыв одной из команд составляет более 34 очков, применяются правила

о непрерывном отсчете игровых часов.

Часы останавливаются только в случаях, помеченных (\*). В остальных перечисленных случаях, отсчет времени не прерывается. Организационный комитет соревнований может установить следующие поправки: (1) полностью отказаться от соблюдения правила о непрерывном отсчете времени; (2) отказаться от данного правила только в первой половине; или (3) сократить отрыв, установив его менее 34 очков (**У.Р. 3-3-2:VIII-XI**).

- a. *Свободный удар.* После того, как мяч был выбит свободным ударом, игровые часы должны быть запущены по сигналу судьи после легального касания мяча в пределах игрового поля или пересечения мячом зачетной линии после легального касания мяча Командой Б в своей зачетной зоне. Впоследствии часы останавливаются по сигналу судьи, когда мяч становится мертвым согласно Правилам (**У.Р. 3-3-2-VI**).
- b. *Попытка из схватки.* Когда период начинается с попытки из схватки, игровые часы должны быть запущены по легальному снэпу. Во всех остальных попытках из схватки часы запускаются по легальному снэпу (Правило 3-3-2-d) или по предшествующему снэпу свистку рефери (Правило 3-3-2-e). Игровые часы не должны вести отсчет времени во время реализации, добавленного времени четверти или дополнительного периода (**У.Р. 3-3-2-I-IV**).
- c. *После набора очков.* Игровые часы останавливаются по сигналу судьи после тачдауна, филд-гола или сейфти, после чего вновь запускаются в соответствии с вышеприведенным пунктом «а», кроме случаев, когда принятый штраф обнуляет счет (в этом случае игровые часы запускаются по легальному снэпу).
- d. *Запуск часов по снэпу.* Во всех нижеприведенных случаях остановка игровых часов происходит по сигналу судьи. Если следующий розыгрыш начинается со снэпа, игровые часы запускаются по снэпу:
  1. Тачбэк.
  2. Когда остается менее двух минут до окончания половины и несущий мяч игрок Команды А совершает фамбл или пас назад, который выходит за пределы игрового поля (**Исключение:** после фамбла Команды А, который прокатился вперед, часы запускаются по сигналу рефери).
  3. Команде Б присуждается первая попытка и возможность снэпом ввести мяч в игру (**У.Р. 3-3-2-V**).
  4. Пас вперед признан незавершенным.
  5. Команда взяла командный тайм-аут. \*
  6. Мяч стал нелегальным. \*

7. Было нарушено правило об обязательной экипировке (Правило 1-4-4) или нелегальной экипировке (Правило 1-4-7). \*
  8. Легальная попытка ударом по мячу ногой была завершена (**У.Р. 3-3-2-VI**).
  9. Был выполнен ответный удар.
  10. Удар из схватки был выполнен впереди от нейтральной зоны.
  11. Команда А получила фол за задержку игры во время построения в формацию для выбивания мяча из схватки.
  12. Период закончился. \*
- е. *Запуск часов по сигналу судьи.* Во всех нижеприведенных случаях остановка игровых часов происходит по сигналу судьи. Если следующий розыгрыш начинается со снэпа, игровые часы запускаются по сигналу судьи:
1. Команда А заработала первую попытку в результате розыгрыша или штрафа.
  2. Фамбл вперед Команды А вышел за пределы игрового поля.
  3. Ситуации, отличные от случая, когда остается менее двух минут до окончания половины, и игрок Команды А, несущий мяч совершает фамбл или пас назад, который выходит за пределы игрового поля.
  4. Завершение исполнения штрафных санкций (**Исключение:** Правило 3-4-5-b). \*
  5. Судейский тайм-аут, взятый рефери для одного или более травмированных игроков или судьи (**У.Р. 3-3-5-I-V**). \*
  6. Ненамеренный сигнал свистком.
  7. Необходимость измерений, связанных с проверкой возможного набора первой попытки. \*
  8. Задержка в подготовке мяча к игре, вызванная действиями обеих команд (**У.Р. 3-3-1-III**).
  9. Живой мяч попадает во владение судьи.
  10. Главному тренеру необходимо совещание или просмотр повтора. \*
  11. Рефери объявляет тайм-аут для СМИ. \*
  12. Рефери объявляет тайм-аут, поскольку считает, что таковой необходим. \*
  13. Рефери объявляет тайм-аут по причине излишнего шума (Правило 9-2-1-b-5).
  14. Был выполнен нелегальный пас с целью экономии времени (**У.Р. 7-3-2-II-VII**) (**Исключение:** Правило 3-4-5-b).
  15. Рефери прерывает 40/25-секундный отсчет времени.

16. Шлем игрока полностью снят с его головы во время розыгрыша.

17. Одна из команд совершает фол при мертвом мяче. \*

- f. *Снэп заменяет сигнал рефери.* Если один или более инцидентов, приведшие к запуску игровых часов по сигналу судьи, возникли в связи с любой ситуацией, приведшей к запуску часов по снэпу (Правила 3-3-2-с и 3-3-2-d), время должно быть запущено по снэпу (**Исключение:** Правило 3-4-5).

### Утвержденное решение 3-3-2

- I. Четвертая и 6. Команда А играет выносную комбинацию, заканчивающуюся в пределах игрового поля, и набирает тем самым (а) 8 ярдов или (b) 5 ярдов. Во время данного розыгрыша Б1 находится в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** (а) Мяч принадлежит Команде А. Первая и 10. Запуск часов осуществляется по сигналу судьи. (b) Мяч принадлежит Команде А. Четвертая и 1. Запуск часов осуществляется по сигналу судьи (Правила 3-3-2-е-1 и е-4). [Ссылка на 3-3-2-b]
- II. Четвертая и 4. Команда А играет выносную комбинацию, заканчивающуюся в пределах игрового поля, и набирает тем самым (а) 6 ярдов или (b) 3 ярда. Во время данного розыгрыша Б1 находится в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** (а) Мяч принадлежит Команде А. Первая и 10. Запуск часов осуществляется по сигналу судьи. (b) Мяч принадлежит Команде А. Первая и 10 после принятия штрафа. Запуск часов осуществляется по сигналу судьи. [Ссылка на 3-3-2-b]
- III. Третья и 4. Пас Команды А перехвачен игроком Б1, который был остановлен в пределах игрового поля. Во время данного розыгрыша Б2 находится в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А. Первая и 10. Запуск часов осуществляется по сигналу судьи. Несмотря на то, что время было остановлено для осуществления передачи владения Команде Б, Команда Б не может следующей вводить мяч в игру. [Ссылка на 3-3-2-b]
- IV. В конце второй или четвертой четверти игрок А37, несущий мяч, выходит за пределы игрового поля. После остановки времени, часы показывают (а) 2:00 или (b) 1:59. **РЕШЕНИЕ:** (а) Запуск часов происходит по снэпу, если было двухминутное предупреждение. В противном случае, запуск часов происходит по сигналу судьи, после объявления мяча готовым к игре. (b) Запуск часов происходит по снэпу. [Ссылка на 3-3-2-b]
- V. Последние минуты второй или четвертой четверти, вторая и 10 для Команды А. Б44 перехватывает легальный пас вперед и выносит мяч за пределы игрового поля. В момент снэпа Б79 находится в нейтральной зоне. После остановки времени, часы показывают (а) 2:00 или (б) 1:59. **РЕШЕНИЕ:** Команда А принимает штраф и сохраняет владение мячом за собой. В обоих случаях (а и b) запуск часов происходит по снэпу, если было двухминутное предупреждение. В противном случае, запуск часов происходит по сигналу судьи, поскольку Команда Б не вводит мяч в игру следующей. [Ссылка на 3-3-2-d-3]
- VI. Четвертая и 8 на А-12, последние секунды четверти. Пант команды заблокирован, и мяч не пересек нейтральную зону. На А-1, бэк А22 подбирает мяч и бросает его пасом вперед легальному принимающему А88, после чего его захватывают на Б-3. Часы показывают 0:03. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит команде А на Б-3, первая и гол. Запуск часов происходит по снэпу ввиду легального розыгрыша ударом (Правила 3-3-2-d-8, 3-3-2-е-1, 3-3-2-f) [Ссылка на 3-3-2-а, 3-3-2-d-8]

- VII. Команда А выполняет начальный удар и принимающий мяч игрок (а) подает сигнал свободной ловли; (b) впервые касается мяча в момент совершения подбора, находясь одним коленом на земле. **РЕШЕНИЕ:** Время на часах не должно быть запущено. Команда Б будет начинать с первой и 10 и часами, показывающими 12:00.
- VIII. Счет матча 35-0. Отстающая в счете команда заносит тачдаун, и счет становится 35-6. **РЕШЕНИЕ:** Часы останавливаются в момент занесения тачдауна, поскольку разрыв в счете составляет менее 34 очков. Обычные правила отсчета времени будут действовать до тех пор, пока ведущая в счете команда вновь не увеличит разрыв до более чем 34 очков. [Ссылка на 3-3-2]
- IX. Счет матча 41-0. Отстающая в счете команда заносит тачдаун, и счет становится 41-6. Затем она выполняет 1-очковую реализацию, и счет становится 41-7. **РЕШЕНИЕ:** Часы останавливаются, как только команда успешно завершает реализацию, поскольку только в этом случае отрыв в счете сокращается до 34 очков. [Ссылка на 3-3-2]
- X. Счет матча 30-0. Ведущая команда заносит тачдаун, в результате которого счет становится 36-0. **РЕШЕНИЕ:** Отсчет часов не прерывается. [Ссылка на 3-3-2]
- XI. Счет матча 28-0. Ведущая команда зарабатывает тачдаун, в результате которого счет становится 34-0. Затем она успешно выполняет 2-очковую реализацию, доводя счет до 36-0. **РЕШЕНИЕ:** Часы были остановлены после занесения тачдауна и будут запущены вновь, когда кто-либо легально коснется мяча, пробитого свободным ударом в следующем розыгрыше. Часы будут запущены до тех пор, пока не произойдет одно из событий, помеченных «\*». [Ссылка на 3-3-2]

### СТАТЬЯ 3. Приостановка матча

- a. При необходимости рефери может временно приостановить матч.
- b. Когда остановка матча вызвана действиями лиц, не подлежащих действиям настоящих Правил, или по любой другой причине, не указанной в настоящих Правилах, и матч не может быть продолжен, рефери следует:
1. Приостановить матч и направить игроков в свои командные зоны.
  2. Объяснить проблему персоналу, ответственному за проведение матча.
  3. Возобновить матч, когда он сочтет условия подходящими для продолжения.
- c. Если матч был приостановлен по причинам, указанным в Правиле 3-3-3-а и b до завершения четвертой четверти и не может быть возобновлен, то возможен один из нижеследующих вариантов:
1. Возобновить матч в другой день;
  2. Завершить матч с текущим счетом;
  3. Засчитать техническое поражение; или
  4. Объявить матч не состоявшимся.

Вариант выхода из ситуации определяется комитетом, поводящим соревнования.

- d. Если матч был приостановлен по причине, описанной в Правиле 3-3-3-а и b, после завершения четвертого периода и не может быть вновь возобновлена, она должна быть признана сыгранной вничью. Счет после окончания последнего завершеного периода должен считаться финальным (Примечание: если ситуация произошла в матче плей-оффе, комитет по проведению соревнований должен назначить где и когда матч должен быть возобновлен).
- e. Если матч возобновляется после его приостановки, он должен начинаться с идентичных условий, существовавших на момент его остановки – время до окончания, попытка, расстояние, позиции команд на поле, статусы игроков.

#### **СТАТЬЯ 4. Командные тайм-ауты**

Если командные тайм-ауты не исчерпаны, судья разрешает командный тайм-аут, который может взять любой игрок или главный тренер, когда мяч является мертвым.

- a. Каждая команда имеет право на три командных тайм-аута в течение каждой половины матча.
- b. После объявления мяча мертвым и до совершения снэпа легальный игрок, выходящий на замену, может попросить тайм-аут, если он находится внутри 9-ярдовых отметок (**У.Р. 3-3-4-I**).
- c. Игрок, который участвовал в предыдущей попытке, может попросить тайм-аут в промежутке между моментом, когда мяч объявляется мертвым, и моментом совершения снэпа, даже если он не находится внутри 9-ярдовых отметок (**У.Р. 3-3-4-I**).
- d. Главный тренер, который находится в своей командной зоне или рядом с ней, на скамейке для тренеров или рядом с ней, может попросить тайм-аут в промежутке между моментом, когда мяч объявляется мертвым, и моментом совершения следующего снэпа.
- e. Игрок в поле, выходящий на замену игрок или главный тренер могут попросить о совещании главного тренера с рефери, если тренер считает, что какое-либо правило было применено неверно. Если применение правила признано верным, у команды тренера будет вычтен один командный тайм-аут или, если у команды не осталось тайм-аутов, она будет оштрафована за задержку игры.
  - 1. Только рефери может останавливать часы для совещания с главным тренером.
  - 2. Просьба о совещании с главным тренером или видеоповторе должна быть подана до того, как мяч введен в игру снэпом или свободным ударом, начинающим следующий розыгрыш, и до конца второй или четвертой четверти (Правило 5-2-9).

3. После совещания с главным тренером или видеоповтора рефери компенсирует команде полный командный тайм-аут если он был вычтен.

#### Утвержденное решение 3-4-4

- I. Перед снэпом легальный игрок замены любой команды выбегает со скамейки и просит командный тайм-аут, не успев оказаться в пределах 9-ярдовых отметок. Затем он повторно просит тайм-аут уже будучи в пределах 9-ярдовых отметок. **РЕШЕНИЕ:** Первоначальная просьба о тайм-ауте не удовлетворяется. Вторая просьба о тайм-ауте удовлетворяется (Правило 7-1-3-b). [Ссылка на 3-3-4-b, 3-3-4-c, 7-1-3-b-1]

#### СТАТЬЯ 5. Тайм-аут по причине травмы

- a. Если игрок(-и) получает(-ют) травму:
  1. Судья объявляет тайм-аут, чтобы игрок(-и) мог покинуть поле, после чего игрок(-и) может вернуться в игру по прошествии как минимум одной попытки. В спорных случаях судья объявляет тайм-аут для травмированного игрока.
  2. Игрок(-и) не может вернуться в игру без разрешения на то медицинского персонала команды.
  3. Судьи и тренеры должны уделять особое внимание игрокам, имеющим признаки сотрясения головного мозга (См. Приложение С).
  4. Если у участника игры (игрока или судьи) открылось кровотечение, есть пятна крови на форме или открытых участках кожи, игрок или судья обязан отправиться в командную зону, где ему должна быть оказана соответствующая медицинская помощь. Такой участник не может вернуться в игру без разрешения на то медицинского персонала (**У.Р. 3-3-5-I-VII**).
- b. Чтобы не допускать случаев симулирования травмы с целью выиграть время, необходимо строго придерживаться норм поведения, изложенных в Футбольном кодексе (Кодекс тренера, раздел «h»).
- c. Тайм-аут по причине травмы может следовать сразу за командным тайм-аутом.
- d. В случае травмы судьи рефери может объявить тайм-аут.
- e. После тайм-аута по причине травмы игрока команды защиты часы розыгрыша должны быть установлены на отсчет 40 секунд.
- f. После травмы игрока может следовать 10-секундное списание времени.
  1. Если травма игрока является единственной причиной для остановки часов (кроме случаев, когда его шлем или шлем товарища по команде слетел с головы – Правило 3-3-9) и до окончания половины остается менее одной минуты, команда-соперник имеет право принять 10-секундное списание времени в отношении противоположной команды. В силу вступает Правило 3-4-5.

2. Если травма получена игроком команды защиты, часы розыгрыша устанавливаются на отсчет 40 секунд, если травма получена игроком команды нападения, часы розыгрыша устанавливаются на отсчет 25 секунд (Правило 3-2-4-с-4) (**У.Р. 3-3-5:VIII и IX**).

### Утвержденное решение 3-3-5

- I. В конце розыгрыша игровые часы запущены, и рефери замечает, что у игрока А22 открылось кровотечение. **РЕШЕНИЕ:** Рефери останавливает часы и объявляет тайм-аут по причине травмы. А22 покидает игровое поле или зачетную зону для получения необходимой медицинской помощи. Часы розыгрыша устанавливаются на отсчет 25 секунд и запускаются по сигналу «готов к игре» (Правило 3-2-4-с-4), кроме случаев, когда какой-либо игрок Команды Б также получил травму. [Ссылка на 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]
- II. После получения медицинской помощи, за которой он обратился по причине кровотечения, игрок А22 (**У.Р. 3-3-5-I**) пытается вернуться в игру до следующего снэпа. **РЕШЕНИЕ:** А22 должен оставаться вне игры как минимум в течение одного розыгрыша. В любом случае, он может вернуться в игру только разрешения медицинского персонала. [Ссылка на 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]
- III. На игровой майке Б52 видны пятна крови. **РЕШЕНИЕ:** За исключением случаев, когда судья определяет, что игровая майка пропитана кровью, Б52 может оставаться в игре. (Примечание: «Пропитана кровью» означает то же, что и «промокла» или «стала влажной от крови»). Если кровь проникла сквозь ткань на кожу или может запачкать другого игрока или судью, считается, что одежда пропитана кровью).
- IV. Судья замечает, что игровая майка Б10 пропитана кровью. **РЕШЕНИЕ:** Игрок Б10 должен покинуть игру и оставаться вне ее, пока медицинский персонал не решит, стоит ли ему сменить майку. [Ссылка на 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]
- V. Игрок Б10 захватывает игрока А12. Судья решает, что игровая майка Б10 пропиталась кровью из пореза на руке А12. **РЕШЕНИЕ:** Оба игрока должны покинуть игру: А12 — для обработки открытой раны, Б10 — чтобы медицинский персонал принял решение, требуется ли ему сменить игровую майку. [Ссылка на 3-3-2-е-5, 3-3-5-а-4]
- VI. Во время интервала, в течение которого мяч остается мертвым, игрок А85 замечает у себя на руке кровоточащий порез. Он добровольно уходит в командную зону, и его сменяет игрок А88. **РЕШЕНИЕ:** Это легальная замена, не влияющая на изменение игрового времени. А85 может вернуться в игру после получения медицинской помощи, однако сделать это возможно только в соответствии с Правилами замены игроков. [Ссылка на 3-3-5-а-4]
- VII. Во время второй попытки несущий мяч игрок Команды А остановлен в пределах поля. Затем время на часах останавливается ввиду травмы игрока Команды Б. (а) Во время розыгрыша больше ни один игрок не получил травмы. (б) Игрок Команды А также получил травму. (с) Рефери берет тайм-аут для СМИ. **РЕШЕНИЕ:** Во всех случаях при подготовке к возобновлению игры рефери дает сигнал об установке часов розыгрыша на отсчет 40 секунд. Игровые часы и часы розыгрыша должны быть запущены одновременно по сигналу «готов к игре». [Ссылка на 3-3-5-а-4]
- VIII. В конце половины несущий мяч игрок А35 захвачен. Б79, травмированный, падает на землю. Судья останавливает часы, которые показывают (а) 12 секунд; (б) 8 секунд. **РЕШЕНИЕ:** Команда А имеет право на 10-секундное списание времени. Если

она отказывается от списания, запуск часов происходит по снэпу. Если Команда А принимает списание, (a) на игровых часах остается 2 секунды, они запускаются по сигналу рефери; (b) половина заканчивается. [Ссылка на 3-3-5-f-2]

- IX. В конце половины игрок А35 захвачен впереди от линии цели. Б79, травмированный, падает на землю. **РЕШЕНИЕ:** Команда А не имеет право на 10-секундное списание времени, поскольку время на игровых часах останавливается ввиду набора первой попытки и травмы игрока. Запуск часов игры происходит по сигналу рефери. [Ссылка на 3-3-5-f-2]

## СТАТЬЯ 6. Тайм-ауты за нарушения

За невыполнение Правил 1-4-7, 1-4-8 или 9-2-2-d в течение попытки или невыполнение Правил 3-3-4-e в течение времени, когда мяч является мертвым, команда штрафуетя тайм-аутом с точки окончания розыгрыша (Правило 3-4-2-b-2).

## СТАТЬЯ 7. Продолжительность тайм-аутов

- a. Полный командный тайм-аут, о котором просит любой игрок или главный тренер, не должен длиться более 1 минуты 30 секунд (**Исключение:** Правило 3-3-4-e-3). Время указано с учетом 25-секундного интервала часов розыгрыша.
- b. В случае прямой трансляции матча по телевидению, командный тайм-аут составляет 30 секунд плюс 25-секунд интервал игровых часов.
- c. Любой командный тайм-аут должен длиться 30 секунд, если главный тренер команды, попросившей тайм-аут, подает сигнал касаясь руками своих плеч. Визуальный сигнал должен быть подан сразу же после просьбы о тайм-ауте. Время тайм-аута отсчитывается от момента подачи сигнала.
- d. Другие тайм-ауты не должны длиться дольше того времени, которое рефери считает необходимым для выполнения целей, для которых они были объявлены, включая радио- или телевизионный тайм-аут, однако рефери может продлить любой тайм-аут, если того требуют интересы травмированного игрока (См. руководство по действиям судей в случае серьезной травмы игрока в Приложении А).
- e. Если команда, получившая командный тайм-аут продолжительностью в 1 минуту 30 секунд, желает возобновить игру до истечения 1 минуты, и команда-соперник дает на это свое согласие, рефери объявляет мяч готовым к игре.
- f. Длительность судейских тайм-аутов зависит от обстоятельств, вызвавших их.
- g. При совершении фолов варианты применения штрафа должны быть выбраны до начала командного тайм-аута.
- h. Пауза после сейфти, реализации или успешного филд-гола не должна длиться

более 1 минуты. Она может быть продлена для радио- или телевизионных целей.

## **СТАТЬЯ 8. Уведомления рефери**

Когда до истечения времени полного командного тайм-аута (Правило 3-3-7-а) остается 30 секунд, рефери должен уведомить об этом обе команды и 5 секунд спустя объявить мяч готовым к игре.

По истечении 30-секундного командного тайм-аута (Правило 3-3-7-b, c) рефери должен уведомить команды о его окончании и 5 секунд спустя объявить мяч готовым к игре.

- a. Когда команда берет третий командный тайм-аут в любой из половин матча, рефери должен уведомить об этом полевого капитана и главного тренера команды.
- b. Если в качестве официальных игровых часов используется не часовое табло, а другое устройство, рефери также обязан проинформировать каждого полевого капитана и главного тренера, о том, что до окончания любой половины остается 2 или менее минуты. Для этой цели он может дать указание остановить часы. Если игровые часы запущены и показывают 2:00, и мяч при этом является мертвым, часы должны быть остановлены, и судьи должны объявить двухминутное предупреждение. Если в тот момент, когда игровые часы показывают 2:00 мяч является живым, двухминутное предупреждение должно быть дано после объявления мяча мертвым.
  1. Отсчет часов розыгрыша может быть прерван для удовлетворения вышеприведенных требований, после чего должен быть установлен на 0:25.
  2. После уведомления об оставшихся 2 минутах игры часы запускаются по снэпу.
  3. Организационный комитет вправе обязать судей уведомлять команды об оставшихся двух минутах половины, даже если в качестве официальных игровых часов используется часовое табло.
- c. Если в качестве официальных игровых часов используется не часовое табло, а другое устройство, в течение последних 2 минут игры в каждой ее половине рефери или его представитель должен уведомлять каждого капитана и главного тренера об оставшемся времени каждый раз, когда часы останавливаются согласно Правилам. Кроме того, представитель рефери может покинуть командную зону, передвигаясь вдоль ограничительной линии, для сообщения об оставшемся времени.

## **СТАТЬЯ 9. Тайм-аут по причине потери шлема**

- a. Если шлем игрока полностью снят с его головы во время игры (кроме случаев, когда это стало результатом фола против данного игрока), игрок должен покинуть игру на время следующей попытки. Игровые часы

останавливаются по окончании попытки. Игрок может остаться в игре, если его команда возьмет командный тайм-аут.

- b. Если потеря шлема является единственной причиной для остановки времени (кроме случаев, когда игрок или его товарищ по команде получает травму – Правило 3-3-5), должны быть предприняты следующие меры (**У.Р. 3-3-9-I-III**):
1. Часы розыгрыша выставляются на отсчет 25 секунд, если до окончания половины остается одна или более минут и игрок, потерявший шлем, является игроком нападения. Часы розыгрыша выставляются на отсчет 40 секунд, если до окончания половины остается одна или более минут и игрок, потерявший шлем, является игроком защиты. Часы розыгрыша запускаются по сигналу рефери.
  2. Если до окончания половины остается менее одной минуты, команда-соперник может воспользоваться правом 10-секундного списания времени, после чего часы розыгрыша должны быть выставлены на отсчет 25 секунд, если тайм-аут был взят для игрока команды нападения, и на отсчет 40 секунд — для игрока команды защиты.
- c. Если шлем игрока, несущего мяч, полностью снят с его головы, как указано в пункте «а» настоящей статьи, мяч становится мертвым (Правило 4-1-3-q). Если игрок без шлема не является несущим мяч игроком, мяч остается живым, при условии, что игрок, потерявший шлем, перестает принимать участие в розыгрыше, кроме момента, в который он уже был вовлечен. Продолжение участия в розыгрыше является персональным фолом (Правило 9-1-17). Такой игрок по определению является вне игры (Правило 9-1-12-b).
- d. Игрок, намеренно снявший шлем во время попытки, получает штраф за неспортивное поведение (Правило 9-2-1-a-1-i).

### Утвержденное решение 3-3-9

- I. После того, как мяч стал мертвым, игрок А55 блокирует игрока Б33 в район пояса, сбивая его на землю. Приземляясь, Б33 теряет шлем. **РЕШЕНИЕ:** А55 совершил фол при мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Б33 должен покинуть игру на время следующей попытки, поскольку потеря шлема произошла во время игрового момента и не была результатом фола. Б33 может остаться в игре, если Команда Б возьмет тайм-аут. [Ссылка на 3-3-9-b]
- II. В конце первой четверти игрок А22, несущий мяч, легально захвачен. Шлем падает с его головы сразу после того, как его спина касается земли. Часы показывают 0:00. **РЕШЕНИЕ:** А22 должен покинуть игру на время следующей попытки, которая будет открывать вторую четверть. Шлем игрока А22 слетел с его головы в результате игрового момента, а не в результате фола игрока Команды Б. А22 может остаться в игре, если Команда А возьмет тайм-аут. [Ссылка на 3-3-9-b]
- III. Во время розыгрыша игрок А22 теряет шлем (не в результате фола защиты) и Б77, травмированный, падает на землю. Несущий мяч игрок захвачен в пределах игрового

поля. Часы остановлены и показывают 0:58, четвертая четверть. **РЕШЕНИЕ:** A22 должен покинуть игру на одну попытку, если его команда не возьмет тайм-аут. Часы розыгрыша установлены на отсчет 40 секунд ввиду травмы игрока защиты, а не на отсчет 25 секунд ввиду потери шлема игроком нападения. Права на списание 10 секунд нет, поскольку часы были остановлены не только из-за потери шлема, но и из-за травмы, и оба эти события произошли у игроков противоположных команд. [Ссылка на 3-3-9-b]

- IV. Во время попытки игрок A22 теряет шлем (не в результате фола защиты), и A45, травмированный, падает на землю. Несущий мяч игрок захвачен в пределах игрового поля. Часы остановлены и показывают 0:58, четвертая четверть. **РЕШЕНИЕ:** Поскольку потеря шлема и травма произошли у игроков одной команды, Команда Б имеет право на 10-секундное списание времени. Команда А может оставить игрока A22 в игре, а также избежать 10-секундного списания времени, взяв командный тайм-аут. [Ссылка на 3-3-9-b]

## РАЗДЕЛ 4. Задержки игры/тактики использования игрового времени

### СТАТЬЯ 1. Задержка начала половины

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

#### **ШТРАФ — 15 ярдов с точки следующего розыгрыша (С21).**

Административный персонал команды хозяев отвечает за приведение в порядок игрового поля и зачетных зон перед началом каждой половины, обеспечивая тем самым своевременное начало каждой из них. Выступления оркестров, произнесение речей, проведение презентаций, празднование возвращения команды и другие подобные мероприятия находятся в юрисдикции административного персонала команды хозяев, который отвечает за своевременное начало каждой половины матча.

#### **ШТРАФ — 10 ярдов с точки следующего розыгрыша (С21).**

*(Исключение:* Рефери может не накладывать штрафные санкции в обстоятельствах, не зависящих от административного персонала команды хозяев).

### СТАТЬЯ 2. Нелегальная задержка игры

- а. В течение игры рефери систематически должен объявлять мяч готовым к игре. Часы розыгрыша начинают отсчет времени с 40 или 25 секунд в зависимости от обстоятельств, продиктованных Правилами. В случае, когда часы розыгрыша закончили отсчет, и мяч не был введен в игру (Правило 3-2-4), происходит фол за нелегальную задержку.
- б. Нелегальная задержка также происходит:

1. При намеренном продвижении мяча вперед после того, как он станет мертвым.
2. Когда команда, уже использовавшая три командных тайм-аута, нарушает Правила 1-4-8, 3-3-4-е или 9-2-2-d.
3. Когда команда не готова к игре после перерыва между периодами (но не между половинами), после набора очков, после радио-, телевизионного или командного тайм-аута или в любое другое время, когда рефери объявляет мяч готовым к игре (**У.Р. 3-4-2-I**).
4. При использовании защитой вербальной тактики, создающей помехи сигналам команды нападения (Правило 7-1-5-a-3).
5. При действиях команды защиты, цель которых – спровоцировать фальстарт соперника (Правило 7-1-5-a-4).
6. При вводе мяча в игру до того, как он был объявлен готовым к игре (Правило 4-1-4).
7. При помехе с бровки (Правило 9-2-5).
8. При совершении любых действий, очевидно направленных на создание помехи судье в подготовке мяча к игре (**У.Р. 3-4-2-II**).

**ШТРАФ — Фол при мертвом мяче, 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (C7 и C21).**

#### **Утвержденное решение 3-4-2**

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

#### **СТАТЬЯ 3. Нечестная тактика использования игрового времени**

Рефери должен дать команду включить или остановить игровые часы или часы розыгрыша в случаях, когда одна из команд очевидно пытается нелегально выиграть время или намеренно затянуть его. Это также относится к включению игровых часов при снэпе, если фол совершает команда, ведущая в счете. Часы должны быть включены по сигналу «готов к игре» после нелегального паса вперед или назад, если такой пас помогает Команде А выиграть время (Правило 3-3-2-e-14) (**У.Р. 3-4-3-I-V**).

#### **Утвержденное решение 3-4-3**

- I. В попытке израсходовать время четвертой четверти Команда А медлит и время на часах заканчивается. **РЕШЕНИЕ:** Фол за задержку игры. Штраф — 5 ярдов с

- точки окончания розыгрыша. Запуск часов происходит по снэпу. [Ссылка на 3-4-3]
- II. Две минуты до конца половины, у Команды Б закончились тайм-ауты, игрок Б77 пересекает нейтральную зону и касается игрока Команды А в попытке сохранить время. **РЕШЕНИЕ:** Фол при мертвом мяче. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Запуск часов происходит по сигналу «готов к игре». Рефери, на свое усмотрение, может установить отсчет часов на 40 секунд. Примечание: если до конца половины остается менее одной секунды, на такой фол распространяется действие правила о 10-секундном списании времени (Правило 3-4-4). [Ссылка на 3-4-3]
- III. Несущий мяч игрок в конце второго периода, пытаясь сохранить время, бросает пас назад за пределы поля с точки, находящейся позади или впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 5 ярдов с точки фолла и потеря попытки. Запуск часов происходит по сигналу «готов к игре». Примечание: Если до конца половины остается менее одной секунды, на такой фол распространяется действие правила о 10-секундном списании времени (Правило 3-4-4). [Ссылка на 3-4-3, 7-2-1 Штраф]
- IV. Несущий мяч игрок, находясь впереди от нейтральной зоны, бросает пас вперед в попытке сохранить время. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 5 ярдов с точки нарушения и потеря попытки. Запуск часов происходит по сигналу «готов к игре». (Правило 7-3-2 Штраф). Примечание: Если до конца половины остается менее одной секунды, на такой фол распространяется действие правила о 10-секундном списании времени (Правило 3-4-4). [Ссылка на 3-4-3, 7-2-1 Штраф]
- V. В конце четвертой четверти Команда А отстает в счете на 4 очка и приближается к зачетной зоне соперника. После выносной комбинации, в которой несущий мяч игрок был захвачен в пределах игрового поля, игроки Команда Б намеренно препятствуют такому игроку подняться на ноги или любым способом мешают судье подготовить мяч к игре. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б при мертвом мяче, задержка игры. Когда мяч готов к игре, рефери дает сигнал на отсчет 25 секунд, запуск часов игры происходит по снэпу. [Ссылка на 3-4-3]

#### **СТАТЬЯ 4. 10-секундное списание времени из игровых часов – фол**

- а. Когда время на игровых часах не остановлено и до конца половины остается менее минуты игрового времени, если игрок любой из команд перед сменой владения получает фол, приводящий к остановке времени, судья имеет право применить 10-секундное списание времени с игровых часов, на усмотрение команды, в отношении которой был совершен фол. Фолы данной категории включают, но не ограничиваются следующим:
1. Любой фол, свершенный с целью предотвращения снэпа (фальстарт, вторжение, офсайд защиты путем контакта в нейтральной зоне, и т.д.) (**У.Р. 3-3-4-IV**);
  2. Умышленный выброс мяча с целью остановки времени;
  3. Незавершенный нелегальный пас вперед;
  4. Пас назад, выброшенный за пределы поля с целью остановки времени;
  5. Любой другой фол, совершенный с целью остановки времени.

Команда, в отношении которой было совершено нарушение, может принять

штрафную дистанцию и отклонить 10-секундное списание времени. Если команда отказывается от штрафных ярдов, то возможность списания 10 секунд отклоняется в соответствии с правилом.

б. Случаи 10-секундного списания времени описаны в Правиле 3-4-5.

#### Утвержденное решение 3-4-4

- I. Вторая и 10 на Б-30. Идет вторая половина, игровые часы запущены. Команда А отстает в счете на два очка и не имеет командных тайм-аутов. После объявления мяча готовым к игре, линейный игрок А66 совершает фальстарт. Судьи останавливают часы, которые показывают (а) 13 секунд; (б) 8 секунд. Команда Б принимает ярдовый штраф и 10-секундное списание. **РЕШЕНИЕ:** (а) Штраф — 5 ярдов и 10-секундное списание времени с часов игры. Часы устанавливаются на отсчет 3 секунд. Запуск часов происходит по сигналу рефери. (б) Матч окончен. Команда Б победила.
- II. Вторая и 10 на Б-30. Идет вторая половина, игровые часы запущены. Команда А отстает в счете на два очка и не имеет в запасе командных тайм-аутов. В момент снэпа 5 игроков Команды А находятся в бэкфилде. А22 делает вынос на 3 ярда и доходит до Б-27. Когда мяч объявляется мертвым, игровые часы показывают (а) 13 секунд; (б) 8 секунд. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (а и б) Штраф — 5 ярдов за нелегальную формацию. Вторая и 15 на Б-35. Поскольку штраф за нелегальную формацию не предполагает остановку часов, 10-секундное списание времени не может быть применено. После применения штрафа запуск игровых часов происходит по сигналу рефери.
- III. Команда А выигрывает со счетом 24-21. До конца матча остается меньше минуты, игровые часы запущены. На третьей и 7 после объявления мяча готовым к игре тэкл Б55 прыгает, пересекая нейтральную зону и совершая контакт с игроком А77. Судьи останавливают игру, когда на игровых часах остается 38 секунд. У Команды Б не осталось тайм-аутов. **РЕШЕНИЕ:** Офсайд Команды Б. Штраф в 5 ярдов и 10-секундное списание времени. Игровые часы устанавливаются на отсчет 0:28 секунд. Третья и 2 на Б-30. Запуск часов происходит по сигналу рефери.
- IV. Четвертая четверть, игровые часы запущены. Вторая и 5 на Б-20. В момент снэпа тэкл Б77 находится в нейтральной зоне, не совершая при этом контакта ни с одним игроком. Квотербэк А12 разворачивается для выполнения паса, затем бежит на отметку Б-17 и бросает пас вперед, который становится незавершенным. Часы показывают 0:15. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный пас Команды А и офсайд Команды Б. Взаимные фолы. Списания 10 секунд не происходит. Вторая и 5 на Б-20. Время остается неизменным (0:15), запуск часов происходит по снэпу. [Ссылка на 3-4-5-d]
- V. Четвертая четверть, игровые часы запущены, Команда А проигрывает. Вторая и 10 на Б-30. Гард А66, находясь в трехпорной стойке, совершает фальстарт. Затем игрок Б77 совершает персональный фол при мертвом мяче или фол за неспортивное поведение. До конца игры осталось 8 секунд. **РЕШЕНИЕ:** Матч окончен, поскольку Команда Б примет 10-секундное списание времени, предусмотренное за фальстарт. Таким образом, штраф за фол игрока Б77 при мертвом мяче не применяется.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если такое нарушение произошло в конце первой половины, штраф за фол игрока Б77 переносится на вторую половину. Ввиду 10-секундного списания времени фол при мертвом мяче объективно возник после окончания половины, поэтому исполнение штрафа должно быть перенесено.

**СТАТЬЯ 5. 10-секундное списание времени – общие процедуры**

- a. Правило 10 секунд не может быть применено, если игровые часы не были запущены в момент совершения фола либо фол не повлек за собой остановку игровых часов.
- b. После применения штрафа игровые часы запускаются по сигналу рефери, если было 10-секундное списание времени. Если такового не происходило, игровые часы запускаются по снэпу.
- c. Если у команды, совершившей фол, остался командный тайм-аут, она может использовать его во избежание 10-секундного штрафа. В таком случае, игровые часы запускаются по снэпу после окончания времени тайм-аута.
- d. Списание 10 секунд не может быть применено в случае, если обе команды несут ответственность за остановку часов (например, взаимные фолы, травма или потеря шлема у обеих команд) (У.Р. 3-4-4-IV).

**РАЗДЕЛ 5. Замена игроков****СТАТЬЯ 1. Процедура замены игроков**

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

**СТАТЬЯ 2. Легальная замена игроков**

Легальный запасной игрок может заменить игрока или заполнить вакансию при условии, что не нарушается ни одно из следующих условий:

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

**ШТРАФ (a-b) Фол при живом мяче — 5 ярдов с предыдущей точки (C22).**

1. Выходящий на замену запасной игрок должен выходить на игровое поле непосредственно из своей командной зоны, а запасной игрок, игрок, находящийся на поле или замененный игрок должен покидать поле через ближайшую к его командной зоне боковую линию, попадая, таким образом, в свою командную зону.
2. Замененный игрок должен немедленно покинуть игровое поле, включая зачетные зоны. Уходящий игрок, который покидает вставших в хадл игроков своей команды или свою позицию в течение 3 секунд после того, как запасной игрок стал полноправным игроком, считается покинувшим поле немедленно.

d. Запасные игроки, ставшие полноправными игроками, должны оставаться в игре в течение одного розыгрыша, а замененные игроки в течение одного розыгрыша должны оставаться вне игры, за исключением тех случаев, когда замена происходит в перерывах между периодами, после набора очков, после взятия командного тайм-аута или тайм-аута, взятого рефери. Исключением являются случаи незавершенного паса вперед или выхода живого мяча за пределы поля (У.Р. 3-5-2-III и VII).

**ШТРАФ (c-d): Фол при мертвом мяче — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша.**

e. Во время замены или имитации замены игрокам Команды А запрещается слишком быстро передвигаться к линии схватки с очевидной целью создать защите помехи. Если мяч объявлен готовым к игре, судьи не должны разрешать вводить мяч в игру до тех пор, пока команда Б не закончит расстановку на необходимые позиции вышедших на замену игроков, а замененные игроки не покинут игровое поле. Команда Б должна произвести замену без задержек.

**ШТРАФ (первое нарушение) — Фол при мертвом мяче. Задержка игры по вине команды Б, медленно производившей замену игроков, или задержка игры по вине команды А, превысившей отсчет часов розыгрыша. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (C21). После применения штрафа рефери должен уведомить главного тренера о том, что любое повторное использование подобной тактики будет расцениваться как фол за неспортивное поведение.**

**ШТРАФ (второе и более нарушение) — Фол при мертвом мяче, неспортивное поведение. Судья немедленно подает сигнал свистком. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша (C27).**

### Утвержденное решение 3-5-2

- I. Игроки сверх одиннадцати очевидно покидают поле, но не доходят до границы поля в момент ввода мяча в игру, не будучи при этом вовлеченными в игровой момент или в действия с другими игроками. **РЕШЕНИЕ:** Фол при живом мяче. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 3-5-2-b]
- II. После смены командного владения или любого тайм-аута мяч объявлен готовым к игре. Когда Команда А завершила расстановку игроков в формации нападения, Команда Б должна незамедлительно расставить свой персонал по позициям. Команде Б будет предоставлено время для завершения замены. **РЕШЕНИЕ:** Обе команды могут быть оштрафованы за задержку игры: Команда Б – за то, что не успела вовремя выполнить замену (Правило 3-4-2-b-3), или Команда А – за превышение 25-секундного интервала. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша.
- III. Во время третьей попытки (смены командного владения не происходило), игрок А27, несущий мяч, выходит за пределы игрового поля, или легальный пас вперед Команды А становится незавершенным. Тайм-аутов, взятых рефери во время интервала между попытками, не было. Перед сэпом, начинающим четвертую попытку, запасной игрок Б75 вступает в игру и тут же покидает ее, не проведя в

- игре и одного розыгрыша. **РЕШЕНИЕ:** Фол при живом мяче. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 3-5-2-d]
- IV. 11 игроков Команды А находятся в хадле. А81 ошибочно посчитал, что его заменили, и направился в командную зону. Его сразу же отправили назад в игровое поле, где он занял позицию на линии схватки, рядом со своей боковой линией. Перед снэпом вся команда замерла на одну секунду, тайм-аутов рефери не было. **РЕШЕНИЕ:** Фол при живом мяче. А81, вступая в командную зону при мертвом мяче, теряет свой статус игрока. Чтобы вновь вернуться в игру, он должен был соблюсти правила замены игроков. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки или 15 ярдов с предыдущей точки, если такая ситуация была признана нарушением Правила 9-2-2-b (Правила 3-5-2-d и 9-2-2-b).
- V. После того как мяч объявлен готовым к игре и ампаэр занял свою позицию, Команда А быстро заменяет несколько своих игроков, замирает на одну секунду (как того требуют Правила) и выполняет снэп. Ампаэр предпринимает попытку подойти к мячу, чтобы отложить снэп и дать возможность команде защиты расставить свой персонал, но предотвратить снэп ему не удастся. **РЕШЕНИЕ:** Матч и игровые часы останавливаются, команде защиты предоставляется возможность совершить ответную замену игроков ввиду поздней замены игроков Командой А. Такая ситуация фолом не является. Часы розыгрыша устанавливаются на отсчет 25 секунд и запускаются по сигналу «готов к игре». Запуск часов игры происходит по сигналу «готов к игре» или по снэпу, в зависимости от условий в момент остановки игры. Рефери уведомляет главного тренера Команды А о том, что повторение данной ситуации влечет за собой фол за неспортивное поведение (Правило 9-2-3).
- VI. В интервале между попытками из схватки запасной игрок Команды Б выходит на игровое поле. Перед снэпом на игровом поле умышленно долго (более трех секунд) с целью маскировки персонала защиты, играемой комбинации или прикрытия паса находится более 11 игроков Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б при мертвом мяче за нелегальную замену. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (Правило 3-5-2-c).
- VII. После попытки, результатом которой стала первая и 10 на Б-40, 11 игроков Команды А, играющей нападение без хадла, занимают свои позиции, подготавливаясь к началу следующего розыгрыша. После объявления мяча готовым к игре, игрок А22 выбегает на игровое поле из командной зоны, и затем он или тренеры понимают, что он является 12 игроком на поле. После чего, А22 разворачивается и бежит обратно в командную зону. Снэп не производился. **РЕШЕНИЕ:** Фол при мертвом мяче за несоблюдение Правила замены игроков. В данном случае А22 считается полноценным игроком, выйдя на поле, и, таким образом, должен оставаться в игре минимум на один розыгрыш. Штраф — 5 ярдов. Мяч Команды А, первая и 15 на Б-45 (Правило 2-27-9-b).
- VIII. В конце первой половины у Команды А закончились тайм-ауты. Розыгрыш пасом на третьей попытке был пойман в пределах игрового поля на отметке Б-25, которая находится вблизи линии цели. Игровые часы показывали 0:10. На четвертой и 3 Команда А решает пробивать филд-гол, для чего немедленно отправляет на поле свою спец-команду. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б должна понимать, что в такой ситуации Команда А предпримет попытку пробития филд-гола, и, таким образом, должна держать свою спец-команду защиты наготове. Ампаэр не будет вставать над мячом, откладывая тем самым снэп, поскольку предполагается, что следующий розыгрыш является предсказуемым для команды защиты.

- IX. В конце первой половины у Команды А закончились тайм-ауты. Розыгрыш пасом на третьей попытке был пойман в пределах игрового поля на отметке Б-25, которая находится вблизи линии цели. Игровые часы показывали 0:30. На четвертой и 3 Команда А не предпринимает никаких действий относительно следующего розыгрыша, до тех пор, пока игровые часы не показывают 0:10. Затем Команда А стремительно выпускает на поле спец-команду для пробития филд-гола, а Команда Б спешит выполнить замену. **РЕШЕНИЕ:** Ампаяр подходит к мячу, тем самым откладывая снэп, до тех пор, пока Команда Б не выпустит на поле свою спец-команду защиты. Ампаяр отойдет от мяча только тогда, когда посчитает, что Команда Б имела достаточно времени для осуществления замены. Если время на часах закончится до того, как ампаяр отойдет от мяча, то половина считается оконченной.

### **СТАТЬЯ 3. Больше 11 игроков на поле**

- a. Команда А не имеет права находиться в хадле или расходиться из хадла, если число игроков в нём превышает 11, равно как и не может иметь более 11 игроков в формации. Лишние игроки должны покинуть хадл или формацию в течении 3 секунд. Судьи должны остановить розыгрыш вне зависимости от того, был ли совершен снэп.
- b. Команде Б разрешается иметь более 11 игроков на поле на краткосрочный период времени, чтобы иметь возможность предугадать действия команды нападения, однако нахождение более 11 игроков на поле непосредственно перед снэпом недопустимо. Если снэп должен произойти в ближайшее мгновение или уже произошел, судья должен остановить розыгрыш (**У. Р. 3-5-3-V**).

### **ШТРАФ (a-b) – Фол при мертвом мяче. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (C22).**

- c. Если судьи не заметили, что команда превысила установленное число игроков на поле до, во время или после розыгрыша, или игроки Команды Б вышли на поле непосредственно перед снэпом, не выстроившись при этом в какую-либо формацию, нарушение судится как фол при живом мяче (**У. Р. 3-5-3-V-VI**).

### **ШТРАФ — Фол при живом мяче. Пять ярдов с предыдущей точки (C22).**

#### **Утвержденное решение 3-5-3**

- I. Запасной игрок А33 выходит на поле и вступает в хадл или занимает место в формации, после чего игрок А34 покидает хадл и выходит с поля за свою боковую линию (a) приблизительно спустя 2 секунды или (b) приблизительно спустя 4 секунды. **РЕШЕНИЕ:** (a) Действия легальны. (b) Фол. (Примечание: замененный игрок, покидающий хадл или свою позицию на поле в течение трех секунд, считается покинувшим поле немедленно).
- II. После объявления мяча готовым к игре запасной игрок Б12 вступает в хадл или занимает место в формации защиты. Замененный игрок, в свою очередь, медлит и покидает хадл или формацию, а затем и игровое поле только спустя более 3

- секунд. **РЕШЕНИЕ:** Нарушение Правила замены игроков. Фол при мертвом мяче. (Примечание: рефери не обязан предупреждать замененного игрока о том, что он должен незамедлительно покинуть хадл).
- III. 11 игроков Команды А находятся в хадле. А27 выходит на поле и подходит к нему (находится в пределах 10 ярдов) в момент, когда хадл расходится. **РЕШЕНИЕ:** Фол при мертвом мяче. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (Правило 2-27-9-а).
- IV. В конце третьей попытки Команда Б выставляет на поле команду возврата. Судья, отвечающий за подсчет числа игроков на поле, подает сигнал другим судьям о том, что 12 игроков Команды Б находятся на поле. По прошествии четырех секунд судьи дают свисток и бросают флаг. **РЕШЕНИЕ:** Фол при мертвом мяче за нарушение Правила замены игроков. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 3-5-3-b]
- V. Команда А встала в формацию для пробития филд-гола. 11 игроков Команды Б также находятся в формации. Прямо перед снэпом на поле выбегает 12-й игрок Команды Б. Выполняется снэп, пробивающий мяч игрок завершает свой удар. **РЕШЕНИЕ:** Фол при живом мяче. Команда Б наказывается 5 ярдами с предыдущей точки, либо Команда А может принять результат розыгрыша. Поскольку 12-й игрок Команды Б не находился в формации в момент снэпа, судьи не должны останавливать розыгрыш ввиду фола при мертвом мяче. Цель Правила 3-5-3-b – дать Команде Б возможность скорректировать свою защиту, а не получить численное преимущество над соперником, выпуская на поле непосредственно перед снэпом 12-го игрока. [Ссылка на 3-5-3-с]
- VI. Команда А выстраивается для выполнения 2-очковой реализации на Б-3. 11 игроков Команды Б находятся в формации защиты. Непосредственно перед или во время снэпа 12-й игрок Команды Б выбегает на поле. А22 получает вкладку от квотербэка и (а) его останавливают в 1 ярде до зачетной зоны, или (b) А22 заносит мяч в зачетную зону соперника. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б при живом мяче за превышение установленного количества игроков на поле. (а) Команда Б штрафуетя половиной расстояния до голевой линии, повтор реализации на Б-1,5. (b) Команда А откажется от штрафа и примет результат реализации. [Ссылка на 3-5-3-с]

# ПРАВИЛО 4.

## Мяч в игре, мертвый мяч, мяч за пределами поля

### РАЗДЕЛ 1. Мяч в игре, мертвый мяч

#### СТАТЬЯ 1. Мертвый мяч становится живым

После того, как мертвый мяч объявлен готовым к игре, он становится живым, если вводится в игру легальным снэпом или свободным ударом. Мяч, введенный в игру снэпом или свободным ударом прежде, чем он готов к игре, остается мертвым (У.Р. 2-16-4: I) (У.Р. 4-1-4: I и II) (У.Р. 7-1-3: IV) (У.Р. 7-1-5: I и II).

#### СТАТЬЯ 2. Живой мяч становится мертвым

- a. Живой мяч становится мертвым, когда такое предусмотрено настоящими Правилами, либо когда судья дает сигнал свистком (даже ненамеренно) или иной сигнал о том, что мяч становится мертвым (У.Р. 4-2-1: II) (У.Р. 4-2-4: I).
- b. Если судья дает сигнал свистком ненамеренно или дает иной сигнал о том, что мяч стал мертвым в течение попытки (Правила 4-1-3-к, 4-1-3-м и 4-1-3-п):
  1. Если мяч находится во владении игрока, то команда, владеющая мячом, может выбрать: ввести мяч в игру там, где мяч был объявлен мертвым, или повторить попытку.
  2. Если мяч становится свободным в результате фамбла, паса назад или нелегального паса, команда, владеющая мячом, может выбрать: ввести мяч в игру там, где владение было потеряно, или переиграть попытку.

#### *Исключения:*

- (a) Правило 12.
- (b) Если ловля, подбор или перехват свободного мяча мгновенным продолжительным действием после непреднамеренного свистка были очевидны, мяч принадлежит выполнившей подбор команде в точке подбора, а любое продвижение вперед обнуляется.
3. Во время легального паса вперед, свободного удара или удара из схватки мяч возвращается на предыдущую точку, а попытка повторяется.

**Исключения:**

- (a) Правило 12
  - (b) Если ловля, подбор или перехват посланного пасом или пробитого ударом мяча мгновенным продолжительным действием после непреднамеренного свистка были очевидны, мяч принадлежит выполнившей подбор команде в точке подбора, а любое продвижение вперед обнуляется.
4. После того, как Команда Б завладевает мячом во время реализации или дополнительного периода, реализация или серия владения в дополнительном периоде заканчиваются.
- с. Если фол или нарушение происходит во время любой из вышеописанных попыток, штраф накладывается так же, как в других игровых ситуациях, если это не противоречит другим Правилам (**У.Р. 4-1-2-I и II**).

**Утвержденное решение 4-1-2**

- I. Четвертая и 16 на 50-ярдовой линии, Команда А выбивает мяч. Игрок Б1 делает подсечку на отметке Б-40, а игрок Б2 совершает мафф на отметке Б-25. Когда мяч становится свободным, звучит непреднамеренный свисток. **РЕШЕНИЕ:** Если Команда А принимает штраф, Команда Б штрафуется с 50-ярдовой линии. Мяч принадлежит Команде А, первая и 10 на 35-ярдовой линии. Если Команда А отказывается от штрафа – повтор попытки. [Ссылка на 4-1-2-с]
- II. Четвертая и 16 на 50-ярдовой линии. Во время снэпа игрок Б1 находится в офсайде. Команда А продвигает мяч до отметки Б-30 и совершает фамбл. Пока мяч является свободным, звучит непреднамеренный свисток. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может отказаться от штрафа и ввести мяч в игру на 30-ярдовой линии, первая и 10. [Ссылка на 4-1-2-с]
- III. Четвертая и 5 на А-30. Во время выбивания мяча судья дает непреднамеренный свисток. **РЕШЕНИЕ:** Повторить попытку. Игровые часы запускаются по снэпу. (Правило 3-3-2-f)

**СТАТЬЯ 3. Объявление мяча мертвым**

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

- a. Когда мяч выходит за пределы поля после касания вертикальной стойки или перекладины ворот, не являясь при этом успешным филд-голом; когда владеющий мячом игрок выходит за пределы поля или когда владеющего мячом игрока удерживают так, что его движение вперед остановлено. В спорных случаях мяч считается мертвым (**У.Р. 4-2-1-II**).
- b. Когда владеющий мячом игрок любой частью своего тела, за исключением кисти руки или стопы, касается земли или когда он захвачен или падает ввиду других причин, теряя при этом владение мячом в момент касания

- земли любой частью своего тела, за исключением кисти руки или стопы. (**Исключение:** Мяч остается живым, когда игрок нападающей команды имитирует удар по мячу ногой или находится в позиции для удара по мячу, удерживаемому на земле другим игроком его команды. После такого момента мяч все еще можно выбивать ударом, передавать пасом или пытаться пронести вперед согласно Правилам) (**У.Р. 4-1-3-Г**).
- c. Когда произошел тачдаун, тачбэк, сейфти, филд-голи или успешная реализация; или когда при неудачной попытке филд-гола мяч, пересекший нейтральную зону, до которого не дотронулся никто из игроков Команды Б, приземляется в зачетной зоне Команды Б или выходит за пределы поля (**У.Р. 6-3-9-Г**).
  - d. Когда во время реализации вступают в силу правила о мертвом мяче (Правило 8-3-2-d-5).
  - e. Когда игрок команды, бьющей по мячу, ловит или подбирает мяч, пробитый свободным ударом, или мяч, выбитый из схватки и пересекший нейтральную зону.
  - f. Когда мяч, пробитый свободным ударом, выбитый ударом из схватки, или любой другой свободный мяч прекращает движение, и никто из игроков не пытается завладеть им.
  - g. Когда мяч, пробитый свободным ударом или выбитый из схватки (ушедший вперед за нейтральную зону), пойман или подобран любым игроком после правильного или неправильного сигнала свободной ловли; или когда неправильный сигнал свободной ловли подан после приема или подбора мяча игроком Команды Б (Правила 2-8-1, 2-8-2 и 2-8-3).
  - h. Когда ответный удар или удар из схватки выполнен впереди от нейтральной зоны.
  - i. Когда пас вперед признан непойманным.
  - j. Когда перед сменой командного владения в четвертой попытке или реализации, совершенный игроком Команды А, фамбл пойман или подобран другим игроком Команды А (Правила 7-2-2-a и b, 8-3-2-d-5).
  - k. Когда живой мяч, не находящийся во владении игрока, касается чего-либо в пределах игрового поля, за исключением игрока, экипировки игрока, судьи, экипировки судьи или земли (действуют положения о ненамеренном сигнале свистком).
  - l. Когда происходит одновременная ловля или подбор живого мяча.
  - m. Когда мяч становится нелегальным во время игры (действуют положения о ненамеренном сигнале свистком).
  - n. Когда мяч находится во владении судьи (действуют положения о ненамеренном сигнале свистком).

- о. Когда несущий мяч игрок симулирует касание земли коленом.
- р. Когда принимающего пас в прыжке игрока любой команды удерживают так, что он не может немедленно вернуть контакт с землей (**У.Р. 7-3-6-III**).
- q. Когда шлем игрока, несущего мяч, снят с его головы.

#### **Утвержденное решение 4-1-3**

- I. В то время как игрок А1 держит мяч для удара с земли, Команда Б играет в мяч, (а) выхватывая его у игрока А1, (б) накрывая свободный мяч или (в) выбивая мяч у него из рук. **РЕШЕНИЕ:** (а) Мяч остается живым. (б) Мяч остается живым. (в) Фамбл, Команде Б разрешено выбивать.

#### **СТАТЬЯ 4. Мяч готов к игре**

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

**ШТРАФ — Фол при мертвом мяче за задержку игры. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (С21).**

#### **Утвержденное решение 4-1-4**

- I. Снэпер А1 выполняет снэп до момента объявления мяча готовым к игре. Игрок А2 совершает мафф, и игрок Б1 накрывает мяч. **РЕШЕНИЕ:** Пять ярдов с точки окончания розыгрыша, мяч принадлежит Команде А. Мяч не становится живым, и судьи должны немедленно остановить все действия. [Ссылка на 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-a]
- II. Пробивающий игрок А1 совершает удар по мячу до того, как рефери объявляет мяч готовым к игре. **РЕШЕНИЕ:** Фол при мертвом мяче. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Мяч не становится живым, и судьи должны немедленно остановить все действия. [Ссылка на 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-a]

#### **СТАТЬЯ 5. Отсчет часов розыгрыша**

Мяч должен быть введен в игру в течение 40 или 25 секунд после того, как он объявлен готовым к игре (Правило 3-2-4), кроме случаев, когда матч приостанавливается в течение этого интервала. Если матч приостановлен, часы розыгрыша запускаются вновь.

**ШТРАФ — Фол при мертвом мяче за задержку игры. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (С21).**

## **РАЗДЕЛ 2. За пределами поля**

#### **СТАТЬЯ 1. Игрок за пределами поля**

- a. Игрок находится за пределами поля, когда любая часть его тела касается чего-либо, за исключением другого игрока или судьи на линии границы поля или за ней (Правило 2-27-15) (**У.Р. 4-2-1-I и II**).

- b. Игрок, находящийся за пределами игрового поля и совершающий прыжок, остается за его пределами до тех пор, пока не коснется земли в пределах поля, не касаясь при этом земли за ними.
- c. Игрок, касающийся пилона, считается находящимся за пределами поля.

### Утвержденное решение 4-2-1

- I. Несущий мяч игрок, находящийся в пределах игрового поля, сталкивается или соприкасается с игроком или судьей на боковой линии. **РЕШЕНИЕ:** Несущий мяч игрок не является вышедшим за пределы поля. [Ссылка на 4-2-1-а]
- II. Несущий мяч игрок А1 движется в пределах игрового поля рядом с боковой линией в тот момент, когда входит в контакт с членом Команды Б, находящимся на бровке. **РЕШЕНИЕ:** Согласно Правилу 4-2-1 игрок находится за пределами поля, когда любая часть его тела касается чего-либо, кроме игрока или судьи. Штраф — 15 ярдов или иные штрафы, предусмотренные за нечестные действия или помеху со стороны административного персонала игры (Правила 9-2-3 и 9-2-5).
- III. Команда А выполняет он-сайд кик на своей 35-ярдовой линии. Игрок А33 движется рядом с боковой линией и делает шаг за пределы поля на А-45. Затем он выполняет прыжок на А-47 и выбивает рукой вперед мяч, который выкатывается за пределы поля на А-49. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А за выбивание мяча свободным ударом за пределы поля на А-47. Находящийся в прыжке игрок А33 в момент касания мяча находится за пределами поля, поскольку не занял положения в пределах игрового поля после выхода за его границы. Нарушения за выбивание мяча рукой вперед нет, поскольку мяч становится мертвым, как только игрок А33 касается его (Правило 4-2-3-а).

## СТАТЬЯ 2. Мяч, находящийся в руках игрока за пределами поля

Мяч во владении игрока находится за пределами поля, когда мяч или любая часть тела игрока, несущего мяч, касается земли или чего-либо на линии границы поля или за ней, за исключением другого игрока или судьи.

## СТАТЬЯ 3. Свободный мяч за пределами поля

- a. Мяч, не находящийся во владении игрока, кроме случаев, когда мяч пересекает линию ворот во время филд-гола, считается вышедшим за пределы поля, когда он касается земли, игрока, судьи или чего-либо на линии границы поля или за ней.
- b. Мяч, который касается пилона, считается вышедшим за пределы поля за голевой линией.
- c. Если живой мяч, не находящийся во владении игрока, пересекает линию границы поля и затем объявляется вышедшим за его пределы, такой мяч считается вышедшим за пределы поля в точке пересечения им линии.

## СТАТЬЯ 4. Выход за пределы поля самой передней точкой

- a. Если живой мяч объявлен вышедшим за пределы поля, не пересекая при этом линию его границы, мяч считается вышедшим за пределы самой

передней своей точкой в момент, когда он был объявлен мертвым (**У.Р. 4-2-4-1**) (*Исключение:* Правило 8-5-1-а, (**У.Р. 8-5-1-1**)).

- b. Тачдаун засчитывается, если мяч, оставаясь в пределах игрового поля, хотя бы частично пересек плоскость голевой линии (Правило 2-12-2) прежде, чем несущий мяч игрок вышел за пределы игрового поля, или одновременно с таким действием.
- c. Принимающий, находящийся в зачетной зоне соперника и имеющий контакт с землей, считается завершившим прием, если он ловит легальный пас, наклоняясь за боковую или конечную линию.
- d. Самая передняя точка мяча, когда он объявляется вышедшим за пределы поля между конечными линиями, — это точка его максимального продвижения вперед. (**У.Р. 8-2-1-1** и **У.Р. 8-5-1-VII**) (*Исключение:* Если несущий мяч игрок находится в прыжке, пересекая при этом боковую линию, максимальное продвижение вперед определяется положением мяча в момент пересечения боковой линии (**У.Р. 8-2-1-II-III** и **V-IX**)).

#### Утвержденное решение 4-2-4

- I. Игрок, стоящий одной ногой за пределами поля позади голевой линии, касается свободного мяча в игровом поле. **РЕШЕНИЕ:** Мяч находится за пределами поля и является мертвым в своей самой передней точке в игровом поле. Если такой свободный мяч был выбит свободным ударом и являлся нетронутым – это свободный удар за пределы поля и фол. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки или мяч Команды Б на точке, расположенной в 30 ярдах за линией, с которой Команда А выполняла свободный удар. [Ссылка на 4-1-2-а, 4-2-4-а]

# ПРАВИЛО 5.

## СЕРИИ ПОПЫТОК, ЛИНИЯ ЦЕЛИ

### РАЗДЕЛ 1. Начало, возобновление и прерывание серии

#### СТАТЬЯ 1. Когда предоставляется серия

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

#### СТАТЬЯ 2. Линия цели

Линия цели для серии устанавливается в 10 ярдах впереди от самой передней точки мяча; если отмеренная таким образом линия находится в зачетной зоне соперника, линией цели становится голевая линия.

Линия цели устанавливается, когда мяч перед первой попыткой новой серии объявляется готовым к игре.

### СТАТЬЯ 3. Максимальное продвижение вперед

- a. Самая передняя точка мяча после того, как он объявлен мертвым между конечными линиями, является определяющей точкой в измерении дистанции, пройденной или потерянной любой из команд в течение любой попытки (**Исключение:** Правило 8-5-1 (У.Р. 8-5-1:1)). Прежде, чем сделать замеры, мяч должен быть помещен таким образом, чтобы его длинная ось была параллельна боковой линии поля (**Исключение:** Когда игрок любой команды, принимающий мяч, завершает прием мяча в пределах поля после того, как соперник сдвинул его назад и мяч объявляется мертвым в точке приема, максимальным продвижением вперед считается точка, в которой игрок принял мяч) (Правило 4-1-3-р) (У.Р. 5-1-3-1, III, IV и VI, и У.Р. 7-3-6-V).
- b. При возникновении сомнений относительно набора первой попытки измерения производятся без запроса. Нецелесообразные измерения по определению первой попытки производиться не должны.
- c. После того, как мяч объявлен готовым к игре, никакие запросы о произведении измерений удовлетворяться не должны.

### Утвержденное решение 5-1-3

- I. Находящийся в воздухе игрок А1 принимает легальный пас вперед в пределах одного ярда внутри зачетной зоны соперника. Как только игрок А1 принимает мяч, игрок Б1 входит с ним в контакт. Совершив ловлю, А1 приземляется на ноги на 1-ярдовой линии, где мяч объявляется мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун (правило 8-2-1-b). [Ссылка на 2-9-2, 5-1-3-а, 8-2-1-b]
- II. Находящийся в воздухе игрок А1 принимает легальный пас вперед в зачетной зоне Команды Б. Как только игрок А1 принимает мяч, игрок Б1 входит с ним в контакт. Совершив ловлю, А1 приземляется на ноги на 1-ярдовой линии. После того, как он восстанавливает равновесие, он продолжает движение, и его останавливают на 5-ярдовой линии Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Тачдауна не происходило. Мяч принадлежит Команде А на точке, где он был объявлен мертвым. [Ссылка на 2-9-2, 8-2-1-b]
- III. Находящийся в воздухе игрок А2 принимает легальный пас вперед на 35-ярдовой линии Команды А. Как только игрок А1 принимает мяч, игрок Б1 входит с ним в контакт. Совершив ловлю, А1 приземляется на ноги на 33-ярдовой линии Команды А, где мяч объявляется мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А на 35-ярдовой линии. Это точка максимального продвижения вперед. [Ссылка на 2-9-2, 5-1-3-а]
- IV. Игрок А4 с мячом, находящимся в плоскости 50-ярдовой линии в момент владения им игроком, ныряет через 50-ярдовую линию, которая является линией цели для получения первой попытки. Его выталкивают назад на 49-ярдовую линию Команды А, и какая-либо часть его тела, за исключением ладони или ступни, касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Первая попытка с точки максимального продвижения вперед (Правило 4-1-3-b). [Ссылка на 2-9-2, 5-1-3-а]

- V. Игрок А6 владеет мячом и, не контролируемый соперником, ныряет вперед за 50-ярдовую линию, которая является линией цели для получения первой попытки. Затем он отступает обратно за 50-ярдовую линию. Игрок А6 продолжает движение, после чего его захватывают на 49-ярдовой линии Команды А, где какая-либо часть его тела, за исключением ладони или ступни, касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Первой попытки нет. Точкой максимального продвижения вперед является 49-ярдовая линия Команды А.
- VI. Игрок А5 с мячом, находящимся в плоскости голевой линии в момент владения им игроком, ныряет через голевую линию, и его выталкивают назад на 1-ярдовую линию, где какая-либо часть его тела, за исключением ладони или ступни, касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун. Мяч становится мертвым в момент, когда он пересекает плоскость голевой линии, находясь во владении игрока А5.

#### **СТАТЬЯ 4. Нарушение непрерывности розыгрыша попыток**

Непрерывность серии попыток из схватки нарушается, когда:

- a. В течение попытки меняется командное владение мячом.
- b. Мяч, выбитый ударом из схватки, пересекает нейтральную зону.
- c. Мяч, выбитый ударом, уходит за пределы поля.
- d. Мяч, выбитый ударом, прекращает движение, и никто из игроков не пытается завладеть им.
- e. В конце попытки Команда А набирает первую попытку.
- f. После четвертой попытки Команде А не удается набрать первую попытку.
- g. Принятый штраф предусматривает назначение первой попытки.
- h. Одна из команд набирает очки.
- i. Какой-либо команде присуждается тачбэк.
- j. Заканчивается вторая четверть.
- k. Заканчивается четвертая четверть.

### **РАЗДЕЛ 2. Попытка и владение мячом после штрафа**

#### **СТАТЬЯ 1. Фол во время попытки свободным ударом**

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

#### **СТАТЬЯ 2. Штраф, результатом которого является новая серия**

Новая серия и новая линия цели возникают:

- a. После штрафа, который оставляет мяч во владении Команды А впереди от нее линией цели.

b. В случаях, когда штраф предусматривает первую попытку.

### **СТАТЬЯ 3. Фол, совершенный до смены командного владения**

- a. Если штраф назначается за фол, совершенный между голевыми линиями во время попытки перед сменой командного владения, мяч принадлежит Команде А. Попытку необходимо повторить, за исключением тех случаев, когда штраф предусматривает потерю попытки, присуждение первой попытки или установку мяча на линии цели или впереди от нее (**Исключения:** Правила 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4, и 10-2-5) (**У.Р. 10-2-3-I**).
- b. Если штраф предусматривает потерю попытки, такая попытка засчитывается как одна из четырех попыток этой серии.

#### **Утвержденное решение 5-2-3**

- I. В результате легального паса вперед Команды А во время четвертой попытки мяч ударяется о землю после того, как его коснулся игрок, изначально не имеющий права принимать мяч, находящийся далее трех ярдов впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Штраф 5 ярдов с предыдущей точки. Если Команда Б отказывается от штрафа, владение мячом переходит Команде Б, первая и 10 (Правило 7-3-10).

### **СТАТЬЯ 4. Фол, совершенный после смены командного владения**

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

### **СТАТЬЯ 5. Отказ от штрафа**

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

### **СТАТЬЯ 6. Фол, совершенный между попытками**

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

#### **Утвержденное решение 5-2-6**

- I. Четвертая и два на 35-ярдовой линии Команды А. Игрок А1 принимает снэп и совершает фамбл на 38-ярдовой линии Команды А, в результате чего мяч выходит за пределы игрового поля (а) на 40-ярдовой линии Команды А или (b) на 30-ярдовой линии Команды А. Непосредственно после выхода мяча за пределы игрового поля Команда А совершает персональный фол. **РЕШЕНИЕ:** (а) Мяч принадлежит Команде А, первая и 10 на 23-ярдовой линии команды А. Игровые часы запускаются

по сигналу «готов к игре». (b) Мяч принадлежит Команде Б, первая и 10 на 15-ярдовой линии Команды А. Игровые часы запускаются по снэпу. [Ссылка на 5-2-6]

### **СТАТЬЯ 7. Фол, совершенный между сериями**

- a. Штраф за любой фол при мертвом мяче (включая фолы при живом мяче, штрафуемые как фолы при мертвом мяче), совершенный после окончания серии и до объявления мяча готовым к игре, должен быть приведен в исполнение прежде, чем будет установлена следующая линия цели.
- b. Штраф за любой фол при мертвом мяче, совершенный после объявления мяча готовым к игре, должен быть приведен в исполнение после определения линии цели (**У.Р. 5-2-7-I-V**).

### **Утвержденное решение 5-2-7**

- I. Третья и четыре на 30-ярдовой линии Команды Б. Несущий мяч игрок А22 выходит за пределы игрового поля на 18-ярдовой линии. Игрок Б88 совершает фол непосредственно после того, как мяч вышел за пределы игрового поля. **РЕШЕНИЕ:** Первая и гол для Команды А на 9-ярдовой линии. Игровые часы запускаются по сигналу «готов к игре», за исключением двух последних минут каждой половины матча. [Ссылка на 5-2-7-b]
- II. Четвертая и четыре на 16-ярдовой линии Команды А. Несущий мяч игрок А22 выходит за пределы игрового поля на 18-ярдовой линии Команды А. Игрок А77 совершает фол непосредственно после того, как мяч вышел за пределы игрового поля. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде Б на 9-ярдовой линии. Первая и гол. Игровые часы запускаются по снэпу. [Ссылка на 5-2-7-b]
- III. Четвертая и пять. Команда А набирает 6 ярдов и зарабатывает новую серию. После того, как мяч объявлен готовым к игре, но до момента снэпа игрок А55 совершает (a) персональный фол или (b) фальстарт. **РЕШЕНИЕ:** (a) Первая и 25. (b) Первая и 15. [Ссылка на 5-2-7-b]
- IV. Мяч принадлежит Команде А, третья и четыре на 50-ярдовой линии. После того, как мяч объявлен готовым к игре, но до момента снэпа игрок Б60 атакует через нейтральную зону и входит в контакт со снэпером А50. Затем игрок А61 совершает фол против игрока Б60. Фол игрока А61 является персональным фолом. **РЕШЕНИЕ:** Штраф в 5 ярдов Команде Б за офсайд игрока Б60, затем штраф в 15 ярдов Команде А. Индикатор линии цели и счетчик попыток устанавливаются на первую и 10 с 40-ярдовой линии Команды А. [Ссылка на 5-2-7-b]
- V. После того, как Команда А заработала первую попытку, ампаэр устанавливает мяч на 30-ярдовой линии Команды Б. Рефери дает ампаэру сигнал вернуться на позицию, но прежде, чем он успевает объявить мяч готовым к игре, снэпер А55 совершает снэп. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А при мертвом мяче за задержку игры. Штраф 5 ярдов, первая и 10 на 35-ярдовой линии Команды Б. **ПРИМЕЧАНИЕ:** Такой фол является фолом, совершенным между сериями, поскольку он произошел до того, как мяч был объявлен готовым к следующей серии. Следовательно, это первая и 10, а не первая и 15. (Правило 4-1-1, 4-1-4) [Ссылка на 5-2-7-b]

### **СТАТЬЯ 8. Фолы, совершенные обеими командами**

Если в течение попытки происходят взаимные фолы, такая попытка должна

быть переиграна (Правило 10-1-4 Исключения) (У.Р. 10-1-4-III-VI, VIII).

### **СТАТЬЯ 9. Окончательные решения о применении Правил**

Ни одно решение не может быть пересмотрено после того, как мяч был легально передан снэпом, легально пробит свободным ударом или после того, как второй или четвертый период были объявлены завершенными (Правила 3-2-1-а, 3-3-4-е-2 и 11-1-1).

# ПРАВИЛО 6.

## УДАРЫ ПО МЯЧУ НОГОЙ

### РАЗДЕЛ 1. Свободные Удары

#### СТАТЬЯ 1. Линии сдерживания

При любой формации для выполнения свободного удара сдерживающей линией команды, выполняющей удар, служит ярдовая линия, которая проходит через самую переднюю точку, с которой пробивается мяч, а сдерживающей линией принимающей команды служит ярдовая линия, находящаяся в 10 ярдах впереди от этой точкой. Если перемещения мяча в другую точку ввиду штрафных санкций не было, сдерживающей линией команды, выполняющей начальный удар, служит ее 35-ярдовая линия, а при свободном ударе после сейфти – ее 20-ярдовая линия.

#### СТАТЬЯ 2. Формация для выполнения свободного удара

- a. При выполнении свободного удара из такой формации мяч должен быть легально пробит с любой точки, расположенной на сдерживающей линии Команды А между хэш-линиями или на них (*Исключение:* Правило 6-1-2-с-4). Рефери объявляет мяч готовым к игре, когда все судьи займут свои места после получения пробивающим игроком мяча. Если после того, как мяч готов к игре, он по какой-либо причине падает с подставки, Команда А не должна бить по мячу, а судья должен немедленно дать сигнал свистком.
- b. После того, как мяч был объявлен готовым к игре, все игроки Команды А, за исключением игрока, пробивающего мяч, должны стоять не далее 5 ярдов от своей линии сдерживания. Игрок выполняет данное правило, если одна его ступня находится на или впереди от линии, расположенной в 5 ярдах позади сдерживающей линии. Если игрок находится дальше 5 ярдов от сдерживающей линии и любой другой игрок совершает удар по мячу, это расценивается как фол (**У.Р. 6-1-2-VII**).
- c. Когда выполняется удар по мячу (**У.Р. 6-1-2-I-IV**):
  1. Все игроки Команды А, за исключением пробивающего игрока и игрока, держащего мяч для удара с земли, должны быть позади от мяча (**У.Р. 6-1-2-V**) (C18).
  2. Все игроки Команды А должны находиться в пределах игрового поля (C19).
  3. С каждой стороны от пробивающего игрока должно быть не менее 4 игроков Команды А (C19) (**У.Р. 6-1-2-II-IV**).

4. После сейфти, при выполнении панта или удара с отскока мяч может быть пробит с точки, находящейся позади сдерживающей линии выполняющей удар команды. Если ярдовый штраф за фол при живом мяче исполняется с предыдущей точки, мяч должен быть перенесен на 20-ярдовую линию, за исключением тех случаев, когда сдерживающая линия команды, выполняющей удар, уже была перенесена в результате предыдущего штрафа (С18 или другой сигнал согласно Правилам).
5. После объявления мяча готовым к игре все игроки Команды А должны находиться между 9-ярдовыми отметками (С19).

**ШТРАФ (а – с5) — Фол при живом мяче. Пять ярдов с предыдущей точки или 5 ярдов с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде Б; либо от точки, куда мяч помещают после тачбэка (С 18 или С 19) (У.Р. 6-1-2-VI).**

6. Все игроки Команды Б должны находиться в пределах игрового поля (С19).
7. Все игроки Команды Б должны находиться за своей линией сдерживания (С18).

**ШТРАФ (с6 – с7) — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки (С18 или С19).**

#### **Утвержденное решение 6-1-2**

- I. Мяч выбит, но был нелегально установлен на подставку; во время начального удара пробивается пант; мяч выбивается с точки между хэш-линией и ближайшей боковой линией. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный удар по мячу. Фол при мертвом мяче. Штраф 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (Правило 2-16-1-b). [Ссылка на 6-1-2-с-3, 6-1-2-с]
- II. Игрок А11 устанавливает мяч на подставку в центре поля для пробития свободного удара, при этом четыре игрока из его команды располагаются слева от мяча и шесть – справа от мяча. Ветер сдувает мяч с подставки, в результате чего игрок А55, находившийся слева от мяча, вынужден удерживать мяч на подставке для бьющего с правой ноги игрока А11. Другие игроки команды А остаются на своих местах. Когда мяч выбивается игроком А11, А55 находится справа от А11. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А – нелегальная формация для пробития удара. Штраф 5 ярдов с предыдущей точки или 5 ярдов с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде Б. [Ссылка на 6-1-2-с-3, 6-1-2-с]
- III. Игрок А11, пробивающий свободный удар, установил мяч на подставку внутри хэш-линии справа от себя. Все его партнеры по команде выстроились слева от него. Во время объявления мяча готовым к игре четыре игрока Команды А, находящиеся слева от А11, перемещаются вправо и в момент пробития мяча оказываются справа от игрока А11. **РЕШЕНИЕ:** Легальная формация. [Ссылка на 6-1-2-с-3, 6-1-2-с]
- IV. Игрок А11 установил мяч на подставку для пробивания свободного удара на 35-ярдовой в центре поля. Игрок А12 встает рядом с мячом. После объявления мяча готовым к игре игрок А11 перемещается вперед, показывая своим видом, что

собирается выбить мяч. В этот момент игрок А12 неожиданно встает перед ним и выбивает мяч. После того, как мяч был выбит, игрок А11 находится непосредственно сзади мяча вместе с тремя игроками своей команды на той же стороне, что и мяч. Игрок А12 встает своей опорной ногой на ту же сторону от мяча, на которой находятся три игрока его команды. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А – нелегальная формация. Штраф 5 ярдов с предыдущей точки или повторное пробитие мяча (выбирает Команда Б); или 5 ярдов с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде Б. [Ссылка на 6-1-2-с-3, 6-1-2-с]

- V. Команда А находится в офсайде в момент пробития ей свободного удара. В момент подбора мяча колено игрока Б27 находится на земле. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А – офсайд. Мертвый мяч в точке подбора. Штраф: Команда Б может выбрать пять ярдов с предыдущей точки и еще один свободный удар или пять ярдов с мертвой точки, 1-я попытка и 10 ярдов. После подбора мяча игроком Б27 был начат выносной розыгрыш, который сразу же завершился. Сценарий легальный, если игрок Б27 совершает свободную ловлю. [Ссылка на 6-1-2-с-1]
- VI. Команда А находится в офсайде в момент свободного удара, и игрок Б17 ловит мяч на своей 15-ярдовой линии. Б17 возвращает мяч на свою 45-ярдовую линию и теряет его. А67 подбирает мяч на Б-47, доходит с ним на Б-35 и теряет его, мяч подбирает Б20 и приземляет его на 33-ярдовой линии. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А – офсайд. Команда Б может выбрать повторное пробитие Командой А с предыдущей точки минус 5 ярдов или 1-ю попытку и 10 ярдов с 38-ярдовой линии. [Ссылка на 6-1-2 Штраф]
- VII. Команда А построилась в формацию для выполнения свободного удара с отметки А-35. У двух игроков, А33 и А66, стопы находятся на отметке А-29, руки – на А-31. Мяч, не касаясь игроков обеих команд, приземляется на поле в зачетной зоне Команды Б и объявляется мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Тачбэк. Фол Команды А – нелегальная формация. Команда Б имеет право выбора из двух вариантов: ввести мяч в игру с отметки Б-30 после штрафа пять ярдов в точке, в которой мертвый мяч стал им принадлежать (Б-25), или повторное пробитие мяча Командой А с точки А-30. (Правило 6-1-8). [Ссылка на 6-1-2-b]

### СТАТЬЯ 3. Касание и подбор пробитого свободным ударом мяча

- а. Никто из игроков Команды А не может касаться мяча, пробитого свободным ударом, до того, как:
1. Он коснется игрока Команды Б (**Исключение:** Правило 6-1-4 и 6-1-5-b);
  2. Он пересечет сдерживающую линию Команды Б и останется впереди от нее (**Исключение:** Правило 6-4-1) (**У.Р. 2-12-5-1**).
  3. Он коснется любого игрока, земли, судьи или какого-либо предмета впереди от сдерживающей линии Команды Б.

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

- б. Любое другое касание мяча Командой А является нелегальным, и такое нарушение в момент, когда мяч становится мертвым, дает принимающей команде привилегию получить мяч в точке нарушения.

- c. Если совершены взаимные фолы или в силу вступают штрафные санкции за фол, совершенный любой из команд до того, как мяч стал мертвым, эта привилегия отменяется (**У.Р. 6-1-3-1**).
- d. Нелегальное касание в зачетной зоне Команды А игнорируется.

### Утвержденное решение 6-1-3

- I. Игрок А33 нелегально коснулся мяча, пробитого свободным ударом, затем он или игрок А44 нелегально подбирают мяч. **РЕШЕНИЕ:** Оба случая рассматриваются как нелегальное касание. Если штраф не принят или были взаимные фолы, Команда Б может получить мяч в любом месте нелегального касания. [Ссылка на 6-1-3-с]
- II. Команда А выполняет свободный удар на А-35. Нетронутый мяч находится на А-43, в этот момент игрок А55 ставит блок игроку Б44 в переднюю часть тела выше пояса на А-46. А28 пропускает мяч на А-44, и после того, как мяч докатился до А-46, А88 блокирует Б22 на отметке А-42. Затем мяч подбирает игрок А20 на А-44. **РЕШЕНИЕ:** Блок, поставленный игроком А55, является фолом, касание игроком А28 нелегальное, потому что Команда А не имеет права касаться мяча, поскольку он не прошел 10 ярдов и Команда Б не коснулась мяча. Блок, выполненный А88, является легальным, поскольку мяч уже прошел 10 ярдов. Команда А легально владеет мячом после подбора мяча игроком А20 на А-44. Команда Б имеет право отказаться от штрафа за нелегальный блок и начать розыгрыш с А-44 – преимущественное право после нелегального касания, или отказаться от такого преимущественного права и предоставить возможность Команде А повторно пробить мяч с А-30 после штрафа пять ярдов за блок, поставленный игроком А55. Следует учесть, что точка мертвого мяча (А-44) не является точкой исполнения штрафа, т.к. мяч не принадлежит Команде Б после окончания попытки. (Правило 6-1-12).

### СТАТЬЯ 4. Игнорирование вынужденного касания

- a. Игрок, заблокированный соперником и вследствие этого вынужденный коснуться мяча, пробитого свободным ударом, не считается коснувшимся мяча, пока он находится в пределах игрового поля (**У.Р. 2-11-4-1**).
- b. Находящийся в пределах игрового поля игрок, которого коснулся мяч, отбитый рукой соперника, не считается коснувшимся мяча.

### СТАТЬЯ 5. Пробитый свободным ударом мяч прекращает движение

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

### СТАТЬЯ 6. Прием или подбор мяча, пробитого свободным ударом

- a. Если мяч, пробитый свободным ударом, пойман или подобран игроком принимающей команды, мяч продолжает оставаться в игре (**Исключение:** Правила 4-1-3-g, 6-1-7 и 6-5-1, 2). Если мяч пойман или подобран игроком команды, выполнявшей удар, мяч становится мертвым. Мяч принадлежит

принимающей команде в точке, в которой он стал мертвым, кроме случаев, когда выполнявшая удар команда легально владеет мячом во время объявления его мертвым и впоследствии мяч принадлежит ей.

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

### **СТАТЬЯ 7. Мяч становится мертвым в зачетной зоне**

Когда мяч, пробитый свободным ударом, не имевший контакта ни с одним игроком Команды Б, касается земли на или за голевой линией Команды Б, он становится мертвым и принадлежит Команде Б.

### **СТАТЬЯ 8. Фолы команды, выполняющей удар**

Штрафы за все фолы, совершенные командой, производящей удар, кроме помехи ловли пробитого ударом мяча (Правило 6-4) во время розыгрыша свободным ударом могут назначаться с предыдущей точки с повтором попытки или с точки, в которой мертвый мяч принадлежал Команде Б.

### **СТАТЬЯ 9. Фолы против пробивающего мяч игрока**

Пробивающий свободный удар игрок не может быть заблокирован до тех пор, пока он не продвинется на 5 ярдов за свою сдерживающую линию или мяч не коснется игрока, судьи или земли. (Правило 9-1-16-с)

**ШТРАФ — 15 ярдов с предыдущей точки (С40).**

### **СТАТЬЯ 10. Нелегальная формация стенкой**

- a. Формация стенкой возникает, когда два или более игрока выстраиваются плечом к плечу на расстоянии не более двух ярдов друг от друга.
- b. Только в случае попытки свободным ударом после совершения удара по мячу любым трем или более игрокам принимающей команды запрещено намеренно выстраиваться клином для блокировки перед игроком, несущим мяч. Такой фол является фолом при живом мяче вне зависимости от того, произошел ли контакт между игроками противоположных команд.

**ШТРАФ — Бесконтактный фол. 15 ярдов с нарушения или с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде Б, если это точка расположена позади от точки нарушения. 15 ярдов с предыдущей точки с повтором попытки, если мертвый мяч находился во владении Команды А (С27).**

- c. Формация стенкой не является нелегальной, если удар выполняется из очевидной формации для выполнения онсайд-кика.

d. Нарушения не происходит, если результатом розыгрыша является тачбэк.

### **СТАТЬЯ 11. Игрок вышел за пределы поля**

Игрок Команды А, вышедший за пределы поля во время попытки свободным ударом, не может вернуться в его пределы до тех пор, пока данная попытка не завершится (**Исключение:** Такое ограничение не накладывается на игрока Команды А, который был вытолкнут за пределы поля блоком и попытался немедленно вернуться обратно).

**ШТРАФ — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки или 5 ярдов с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде Б, или с точки, в которую мяч был помещен после тачбэка (С19).**

### **СТАТЬЯ 12. Право на блок**

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

**ШТРАФ — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки, или с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде Б, или с точки, в которую мяч был помещен после тачбэка (С19).**

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

### **СТАТЬЯ 1. Команда, выполняющая удар**

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

**ШТРАФ — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки или 5 ярдов с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде Б; либо принимающая команда может ввести мяч в игру на хэш-линии, расположенной в 30 ярдах впереди от сдерживающей линии Команды А (С19).**

### **Утвержденное решение 6-2-1**

- I. Команда А выполняет начальный удар с 35-ярдовой линии, мяч летит за пределы поля, при этом Команда Б не касается его, Команда А нелегально касается мяча. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б имеет право ввести мяч в игру с точки нарушения, принять штраф пять ярдов с предыдущей точки (при этом Команда А будет пробивать мяч с 30-ярдовой линии), ввести мяч в игру с точки внутри игрового поля на своей 35-ярдовой линии, ввести мяч в игру с точки внутри игрового поля, расположенной в пяти ярдах от места выхода мяча за пределы поля (Правило 6-1-8). [Ссылка на 6-2-1]
- II. Команда А находится в офсайде или совершает нарушение, связанное с неправильной

заменой игрока(-ов), и выбивает мяч с 35-ярдовой линии, после чего он уходит за пределы поля после касания Командой Б. **РЕШЕНИЕ:** После офсайда или нарушения, связанного с неправильной заменой игрока(-ов), Команда Б имеет право повторно пробить мяча с 30-ярдовой линии Команды А или ввести мяч в игру с точки внутри игрового поля, расположенной в пяти ярдах от места выхода мяча за пределы поля (Правило 6-1-8). [Ссылка на 6-2-1]

## СТАТЬЯ 2. Принимающая Команда

Когда пробитый свободным ударом мяч уходит за пределы игрового поля междуголевыми линиями, он принадлежит принимающей команде на хэш-линии. Когда пробитый свободным ударом мяч уходит за пределы игрового поля заголевой линией, он принадлежит команде, которая защищает этуголевую линию (**У.Р. 6-2-2-I-IV**).

### Утвержденное решение 6-2-2

- I. Свободный удар с 35-ярдовой линии Команды А, Команда Б не касается мяча, мяч уходит за пределы поля междуголевыми линиями, Команда А была в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б имеет право принять 5-ярдовый штраф с предыдущей точки (при этом Команда А повторно пробивает с 35-ярдовой линии), ввести мяч в игру со своей 35-ярдовой линии или ввести мяч в игру с точки внутри игрового поля, расположенной в пяти ярдах от места выхода мяча за пределы поля. [Ссылка на 6-2-2]
- II. Свободный удар с 35-ярдовой линии Команды А, Команда Б не касается мяча, мяч уходит за пределы поля междуголевыми линиями, Команда А совершает фол после того, как мяч ушел за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б имеет право выбора: Команда А повторно пробивает мяч после применения 5-ярдового штрафа, за которым следует 15-ярдовый штраф, или вводит мяч в игру в пределах поля с 50-ярдовой линии или с точки, расположенной в 20 ярдах от точки выхода мяча за пределы поля. [Ссылка на 6-2-2]
- III. Выбитый мяч в полете попадает в игрока Команды Б, находящегося в своей зачетной зоне, затем мяч выходит за пределы поля на 3-ярдовой линии. **РЕШЕНИЕ:** Мяч переходит Команде Б, первая и 10, розыгрыш начинается с 3-ярдовой линии в пределах поля. [Ссылка на 6-2-2]
- IV. Свободный удар с А-35. После свободного удара Команды А игрок Б17 перепрыгивает границы поля и первым ловит летящий мяч. Затем он приземляется за пределами поля с мячом в руках. **РЕШЕНИЕ:** Фол за пробитие мяча за пределы поля не происходил. Игрок Б17 находится в пределах поля в момент касания мяча. Команда Б владеет мячом с линии, на которой игрок Б17 пересек боковую линию. (Правило 2-27-15). [Ссылка на 6-2-2]

## РАЗДЕЛ 3. Удары из схватки

### СТАТЬЯ 1. Позади нейтральной зоны

- a. Выбитый ударом из схватки мяч, который не пересекает нейтральную зону, продолжает оставаться в игре. Все игроки могут ловить или подбирать мяч

позади нейтральной зоны и продвигать его вперед (**У.Р. 6-3-1-I-III**).

- b. Игрок – соперник выполнившей удар команды – совершающий блок выбитого из схватки мяча, находясь при этом не далее, чем в 3 ярдах впереди от нейтральной зоны, считается находящимся в нейтральной зоне или перед ней (Правило 2-11-5).

### Утвержденное решение 6-3-1

- I. После панта мяч уходит на 5 ярдов вперед за нейтральную зону, игрок Б33 касается мяча. Затем мяч отскакивает за зону, и игрок А33 подбирает его в поле. **РЕШЕНИЕ:** В момент подбора мяч является мертвым, продвижение вперед не разрешено. Первая попытка для Команды А (Правила 6-3-3 и 6-3-6-а). Игровые часы запускаются по снэпу, следующему за легальной попыткой свободным ударом. [Ссылка на 6-3-1-а]
- II. После пробития Командой А панта или филд-гола (при этом обе команды не касаются мяча) мяч летит за нейтральную зону, но во время полета задувается ветром назад и сначала касается земли, игрока или судьи за нейтральной зоной. **РЕШЕНИЕ:** В соответствии с правилом считается, что мяч пересек нейтральную зону, если он касается земли, игрока, судьи, другого объекта (предмета) за нейтральной зоной. Удар из схватки может быть произведен после ловли или подбора мяча Командой Б или после ловли или подбора Командой А в нейтральной зоне или за ней, если мяч не пересек нейтральную зону (Правило 2-16-7). [Ссылка на 2-16-7-b, 6-3-1-а]
- III. Игрок А1 мешает игроку Б1 поймать мяч после того, как мяч после удара из схватки не пересек нейтральную зону. **РЕШЕНИЕ:** Штраф за помеху ловле выбитого ударом мяча не применяется, все игроки имеют право касаться, подбирать и продвигать мяч. Любой игрок может оттолкнуть соперника во время попытки ловли мяча и завладеть мячом (Правило 9-3-3-е-3); однако игроки не могут мешать сопернику завладеть мячом (Правило 9-1-5, исключение 3; Правило 9-3-3-с, Исключение 3). [Ссылка на 2-16-7-b] [Ссылка на 6-3-1-а, 6-4-1-а]
- IV. После панта Команды А позади своей голевой линии мяч через нейтральную зону попадает в игрока Команды Б, находящегося в поле, и отскакивает назад через голевую линию Команды А, где его подбирает игрок А32. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти (Правила 6-3-3, 6-3-6-а и 8-5-1-а). [Ссылка на 2-16-7-b] [Ссылка на 6-3-6-а, 8-5-1-а]

### СТАТЬЯ 2. Впереди за нейтральной зоной

- a. Ни один игрок выполняющей удар команды, который находится в пределах поля, не должен касаться мяча, выбитого ударом из схватки и пересекшего нейтральную зону, прежде, чем мяч коснется соперника. Такое нелегальное касание является нарушением, которое в момент, когда мяч становится мертвым, дает принимающей команде привилегию получить мяч в точке нарушения (**Исключение:** Правило 6-3-4) (**У.Р. 2-12-2-I и У.Р. 6-3-2-I**).
- b. Такая привилегия отменяется, если в силу вступают штрафные санкции за фол при живом мяче, совершенный любой из команд (**Исключение:** Правило 6-3-11) (**У.Р. 6-3-2: I-IV**) (**У.Р. 6-3-11: I-III**) (**У.Р. 10-1-4: VII**)
- c. Такая привилегия отменяется, если есть взаимные фолы.
- d. Нелегальное касание в зачетной зоне Команды А игнорируется.

### Утвержденное решение 6-3-2

- I. Команда А нелегально касается своего мяча; после того, как Команда Б коснулась мяча, Команда А подбирает мяч. **РЕШЕНИЕ:** Команда А легально коснулась мяча после касания мяча Командой Б; чтобы получить мяч, Команда Б должна была завладеть мячом в месте нелегального касания Командой А. При условии, что нелегальное касание не являлось нелегальным подбором со стороны пробивающей мяч команды и при отсутствии других фолов, принимающая команда может продолжить владение мячом в точке нелегального касания. [Ссылка на 6-3-2-а, 6-3-2-б]
- II. Во время удара из схватки игрок А1 совершает нарушение правил касания мяча, после чего игрок Б1 подбирает, продвигает вперед и теряет мяч. Игрок А2 подбирает потерянный мяч, и во время движения вперед игрок Б2 делает задержку, подножку или наносит удар кулаком. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может получить мяч в точке, определяемой штрафом за фол Команды Б; если Команда А отказывается от штрафа, мяч получает Команда Б (после нарушения правил касания мяча). Игрок Б2 получает дисквалификацию, если в поле был брошен флаг за удар кулаком. [Ссылка на 6-3-2-б]
- III. После панта Команды А мяч уходит за нейтральную зону, игрок А80 первым касается мяча, после чего мяч забирает игрок Б40, проходит 5 ярдов и теряет мяч. Игрок А20 подбирает потерянный мяч и набирает очки. В момент движения игрока А20 Б70 совершает холдинг. **РЕШЕНИЕ:** Очки не засчитываются. Штраф в 5 и 10 ярдов не применяется на реализации или начальном ударе. Фол Команды Б отклонен в соответствии с правилом. Мяч принадлежит Команде Б в точке нелегального касания (Правило 10-2-5-а-2). [Ссылка на 10-2-5-а-2, 6-3-2-б]
- IV. После панта Команды А мяч уходит за нейтральную зону, игрок А80 первым касается мяча, после чего мяч забирает игрок Б40, проходит 5 ярдов и теряет мяч. Игрок Б70 совершает холдинг во время движения игрока В40. Игрок А20 подбирает потерянный мяч и набирает очки. **РЕШЕНИЕ:** Очки не засчитываются. Штраф в 5 и 10 ярдов не применяется на реализации или начальном ударе. После нелегального касания Команде Б может быть назначен штраф за фол в соответствии с Правилем 5-2-4. Мяч принадлежит Команде Б в точке нелегального касания, если Команда А отказывается от штрафа, или в точке после применения штрафа, если Команда А принимает (соглашается с нарушением) (Правило 10-2-5-а-2). [Ссылка на 10-2-5-а-2, 6-3-2-б]

### СТАТЬЯ 3. Все игроки получают право на прием или подбор мяча

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

### СТАТЬЯ 4. Вынужденное касание не учитывается

- a. Игрок, заблокированный соперником и в результате этого вынужденный коснуться мяча, выбитого ударом из схватки и пересекшего нейтральную зону, не считается коснувшимся мяча, пока он находится в пределах поля (**У.Р. 6-3-4-I-V и 2-11-4-I**).
- b. Находящийся в пределах поля игрок, которого коснулся мяч, отбитый рукой

соперника, не считается коснувшимся мяча (**У.Р. 6-3-4-II**).

### Утвержденное решение 6-3-4

- I. Команда А выбивает мяч со своей 30-ярдовой линии. Игроки обеих команд не коснулись мяча, мяч приземляется на 3-ярдовой линии Команды Б, в этот момент игрок А3 блокирует игрока Б1 и вынуждает мяч выкатиться через зачетную зону и через конечную линию. **РЕШЕНИЕ:** Тачбэк. Поскольку игрок А3 блокировал и толкнул игрока Б1 на мяч, игрок Б1 не считается коснувшимся мяча. Импульс придан после удара, т.е. не игроком Команды Б (Правило 8-7-1). [Ссылка на 6-3-4-а]
- II. Команда А пробивает филд-гол с большого расстояния, игрок А1 отбивает рукой катящийся мяч назад в ближайшего к нему игрока Б1. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное касание игроком А1. Касание командой Б не считается (Правило 8-4-2-b). [Ссылка на 6-3-4-а, 6-3-4-b, 8-4-2-b-2]
- III. Во время удара из схватки мяч, не касаясь игроков, приземляется на 3-ярдовой линии Команды Б, в этот момент игрок Б22 блокирует и толкает игрока А80 на мяч, после чего мяч приземляется в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Мертвый мяч в точке приземления в зачетной зоне. Тачбэк. Касание мяча игроком А80 не засчитано. В соответствии с правилом ни одна из команд не коснулась мяча (Правило 8-6-1-b). [Ссылка на 6-3-4-а, 8-6-1-b, 8-7-2-а]
- IV. После панта мяч катится по земле, принимающий игрок Б22 блокирует игрока А88 и не дает ему остановить мяч. Оба игрока продолжают борьбу, мяч отскакивает в ногу игроку Б22. А44 подбирает мяч на Б-30. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А, первая и 10 с Б-30. Это не вынужденное касание. Несмотря на то, что в момент касания мяча игрок А88 касался игрока Б22, такое касание мяча не было контактом с игроком. Запуск игровых часов происходит по снэпу. [Ссылка на 6-3-4-а]
- V. Мяч после панта катится по земле, в этот момент игрок А44 блокирует и толкает игрока Б33 на мяч, мяч отлетает от него и попадает в ногу игроку Б48. Команда А подбирает мяч. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А, первая и 10 с точки подбора. Игрок Б33 совершил вынужденное касание мяча, игрок Б48 – нет. После касания мяча игроком Б48 Команда А легально подбирает мяч. (Правило 6-3-4-а). [Ссылка на 6-3-4-а]

### СТАТЬЯ 5. Прием или подбор принимающей мяч командой

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

### СТАТЬЯ 6. Прием или подбор мяча выполняющей удар командой

- a. Если игрок команды, выполняющей удар, ловит или подбирает мяч, выбитый из схватки и пересекший нейтральную зону, мяч становится мертвым (**У.Р. 6-3-1-IV**). Мяч принадлежит принимающей команде в точке становления мяча мертвым кроме тех случаев, когда выполняющая удар команда находится в легальном владении в момент объявления мяча мертвым. В таком случае мяч принадлежит команде, выбивавшей мяч.

- б. Когда игроки соревнующихся команд, каждый из которых имеет право касаться мяча, одновременно подбирают катящийся мяч, выбитый из схватки, или ловят летящий мяч, выбитый из схватки, мяч становится мертвым. Выбитый мяч, объявленный мертвым в результате совместного владения соперниками, переходит принимающей команде (Правила 2-4-4 и 4-1-3-1).

### **СТАТЬЯ 7. Мяч, вышедший за пределы поля между голевыми линиями или остановившийся в пределах поля**

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

### **СТАТЬЯ 8. Мяч, вышедший за пределы поля за голевой линией**

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

### **СТАТЬЯ 9. Касание земли на голевой линии или за ней**

Когда мяч, выбитый ударом из схватки, пересекает нейтральную зону и приземляется на голевой линии Команды Б или за ней без предшествующего тому касания мяча игроком(-ми) Команды Б, он становится мертвым и принадлежит команде, защищающей свою голевую линию (Правило 8-4-2-b) (**У.Р. 6-3-9-I-II**).

### **Утвержденное решение 6-3-9**

- I. Игрок А33 нелегально касается мяча во время пробития панта, после чего мяч закатывается в зачетную зону Команды Б, затем Команда Б подбирает мяч и продвигает его вперед в поле. **РЕШЕНИЕ:** Мертвый мяч в точке приземления в зачетной зоне. Команда Б имеет право на тачбэк или розыгрыш с точки нелегального касания Командой А (Правило 4-1-3-с). [Ссылка на 4-1-3-с, 6-3-9]
- II. Мяч после панта, не касаясь игроков Команды Б, попадает в зачетную зону Команды Б впереди от нейтральной зоны. После того, как мяч коснулся земли в зачетной зоне, (а) Команда А совершает персональный фол, (б) Команда Б совершает персональный фол. **РЕШЕНИЕ:** Тачбэк. Фол при мертвом мяче после тачбэка. Мяч принадлежит Команде Б, первая и 10 (а) на 35-ярдовой линии (б) на 10-ярдовой линии после применения штрафа с Б-20. [Ссылка на 6-3-9]
- III. Игрок Команды Б касается выбитого из схватки мяча, находящегося в полете в зачетной зоне Команды Б, и Команда А накрывает мяч в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун Команды А (Правила 6-3-3 и 8-2-1-d). [Ссылка на 8-2-1-d]

**СТАТЬЯ 10. Легальные и нелегальные удары**

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

**ШТРАФ — За ответный удар (фол при мертвом мяче). 5 ярдов с точки нарушения (С31).**

- c. Удар по мячу из схватки, выполненный пробивающим игроком, всем своим телом находящимся впереди от нейтральной зоны, является нелегальным ударом и фолом при живом мяче, в результате которого мяч становится мертвым.

**ШТРАФ — За нелегальный удар впереди от нейтральной зоны (фол при живом мяче). 5 ярдов с предыдущей точки и потеря попытки (С31 и С9).**

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

**ШТРАФ — 5 ярдов с предыдущей точки (С19).**

**СТАТЬЯ 11. Свободный мяч за голевой линией**

Если удар из схватки пересекает нейтральную зону, при этом оставаясь нетронутым игроком Команды Б, и игрок Команды А касается его в зачетной зоне Команды Б, это является нарушением за нелегальное касание (Правило 6-3-2). Точкой нарушения в такой ситуации считается 20-ярдовая линия Команды Б. Это является особым случаем удара рукой в зачетной зоне и фолом не является. (У.Р. 6-3-11: I-V) (У.Р. 2-12-2: I)

**Утвержденное решение 6-3-11**

- I. Команда А выполняет снэп с 50-ярдовой линии и затем пантом выбивает мяч. Мяч, не касаясь игроков, летит за нейтральную зону, в этот момент игрок А88 пересекает голевую линию Команды Б и рукой выбивает мяч назад в поле, после чего мяч выкатывается за пределы поля на Б-4. **РЕШЕНИЕ:** Фола за выбивание мяча рукой в зачетной зоне не происходило. Нелегальное касание. Точка нарушения Б-20. Мяч у Команды Б, первая и 10 с Б-20. [Ссылка на 6-3-11, 6-3-2-b, 9-4-1-c]
- II. Команда А выполняет снэп с 50-ярдовой линии и затем пантом выбивает мяч. Мяч, не касаясь игроков, летит за нейтральную зону, в этот момент игрок А88 пересекает голевую линию Команды Б и рукой выбивает мяч назад в поле. Игрок Б22 подбирает мяч на Б-2 и проходит с мячом до Б-12, где его за маску захватывает игрок А66. **РЕШЕНИЕ:** Фола за выбивание мяча рукой в зачетной зоне не происходило. Нелегальное касание. Команда Б может принять штраф за захват за маску, который отменяется право выбора после нелегального касания, и получить первую и 10 с Б-27. [Ссылка на 6-3-11, 6-3-2-b]

- III. Команда А выполняет снэп с 50-ярдовой линии и затем пантом выбивает мяч. Мяч, не касаясь игроков, летит за нейтральную зону, в этот момент игрок А88 пересекает голевую линию Команды Б и рукой выбивает мяч назад в поле. Б22 совершает мафф на отметке Б-2, и игрок А43 подбирает мяч на Б-6. Пока мяч является свободным, игрок Б77 совершает холдинг игрока А21 на Б-10. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может отказаться от преимущества после нелегального касания и принять штраф за холдинг, матч продолжается с предыдущей точки, попытка повторяется. Правила касательно точки завершения удара из схватки не применяются к фолу игрока Б77, поскольку Команда Б не будет вводить мяч в игру. [Ссылка на 6-3-11, 6-3-2-b]
- IV. Команда А выполняет снэп с 50-ярдовой линии. Во время пробития мяча игрок Б1 делает подсечку на 25-ярдовой линии Команды Б. Команда А выбивает нетронутый до этого мяч рукой из зачетной зоны назад в поле, но мяч уходит за его пределы с 2-ярдовой линии. **РЕШЕНИЕ:** Фола за выбивание мяча рукой в зачетной зоне не происходило. Нелегальное касание. Фол (подсечка), допущенный игроком Б77, регулируется правилами о точке завершения удара из схватки. Команда А принимает штраф, что отменяет преимущество после нелегального касания. Штраф применяется с точки завершения удара из схватки, Б-20, половина расстояния до голевой линии. Мяч принадлежит Команде Б на Б-10. [Ссылка на 6-3-11]
- V. Команда А выполняет снэп с 50-ярдовой линии и затем пантом выбивает мяч. Мяч, не касаясь игроков, летит за нейтральную зону, в этот момент игрок А88 пересекает голевую линию Команды Б и рукой выбивает мяч назад в поле, после чего мяч выкатывается за пределы поля на Б-4. Во время пробития мяча игрок А55 блокирует соперника ниже пояса. **РЕШЕНИЕ:** Фола за выбивание мяча рукой в зачетной зоне не происходило. Нелегальное касание. Точка нарушения Б-20. Команда Б может принять штраф за блокировку ниже пояса, в этом случае точкой нарушения считается Б-4 или предыдущая точка, повтор попытки. Если Команда Б отказывается от штрафа, по правилу о нелегальном касании мячом владеет Команда Б, первая и 10 на Б-20. [Ссылка на 6-3-11]

## СТАТЬЯ 12. Игрок за пределами поля

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

**ШТРАФ — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки, или с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде Б (С19).**

### Утвержденное решение 6-3-12

- I. Игрок А88 бежит рядом с боковой линией с целью поймать мяч, пробитый пантом, наступает на боковую линию и затем возвращается в пределы поля. Затем он захватывает игрока, возвращающего мяч в точке Б-30. **РЕШЕНИЕ:** Фол А88 за возврат в поле во время пробития мяча из схватки. Штраф в 5 ярдов. Команда Б имеет право повторить попытку после применения штрафа или ввести мяч в игру с Б-35.

### **СТАТЬЯ 13. Фолы командой, выбивающей мяч**

Штрафы за все фолы, совершенные командой, производящей удар по мячу, кроме помехи ловле пробитого ударом мяча (Правило 6-4) во время розыгрыша ударом из схватки (кроме филд-гола), в котором мяч пересекает нейтральную зону, на усмотрение Команды Б могут применяться с предыдущей точки с повтором попытки или с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде Б (У.Р. 6-3-13-I-III).

#### **Утвержденное решение 6-3-13**

- I. Четвертая и 7 на А-35, Команда А пробивает пант. Во время снэпа 5 игроков Команды А находятся в бэкфилде. Мяч был частично заблокирован и ушел за пределы поля на А-45. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальную формацию. Команда Б может получить владение мячом, первая и 10 с А-40 после применения 5-ярдового штрафа с А-45 (точка мертвого мяча) или применить штраф с предыдущей точки с повтором четвертой попытки на А-30. [Ссылка на 6-3-13]
- II. Четвертая и 7 на А-35, Команда А пробивает пант. Во время снэпа 5 игроков Команды А находятся в бэкфилде. Мяч был частично заблокирован, но не пересек нейтральную зону и был возвращен игроком Б88 на отметку А-28, где его захватили. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б может отклонить штраф и вводить мяч в игру с А-28 или применить штраф с предыдущей точки с повтором четвертой попытки на А-30. [Ссылка на 6-3-13]
- III. Четвертая и 7 на А-35, Команда А пробивает пант. Во время снэпа 5 игроков Команды А находятся в бэкфилде. После пробития мяч был частично заблокирован, пересек нейтральную зону и выкатился за пределы поля на отметке А-32. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б может получить владение мячом, первая и 10 на А-27 после применения 5-ярдового штрафа на А-32 (точка мертвого мяча) или применить штраф с предыдущей точки с повтором четвертой попытки на А-30. [Ссылка на 6-3-13]

### **СТАТЬЯ 14. Положение линейных защиты во время удара с земли**

Если Команда А находится в формации для выполнения удара с земли (филд-гола или 1-очковой реализации), три игрока Команды Б не могут выстраиваться плечом к плечу на своей линии схватки внутри зоны свободной блокировки и после снэпа двигаться вперед, совершая таким образом контакт с отдельно стоящим игроком Команды А (У.Р. 6-3-14-I и II).

**ШТРАФ — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки (С19).**

#### **Утвержденное решение 6-3-14**

- I. Четвертая и 7 на Б-20. Команда А встала в формацию для выполнения филд-гола. Линейные игроки защиты Б55, Б57 и Б78 стоят плечом к плечу друг к другу. Игрок Б57 напротив правого защитника А66, игроки Б55 и Б78 находятся соответственно справа и слева от А66. После снэпа все трое вместе двигаются вперед. (а) Три игрока совершают контакт с А66; (б) Б55 и Б57 совершают контакт с А66, Б78 движется в направлении правого тэкла нападения; (с) Б57 и Б78 пытаются заблокировать А66, Б55 выпрыгивает в попытке заблокировать мяч. **РЕШЕНИЕ:** (а) Фол. 5 ярдов. Если Команда А принимает штраф: четвертая и 2 ярда на Б-15. (б) и (с) Фола не происходило. Игроки Команды Б не совершили контакт с отдельно стоящим игроком, розыгрыш легальный.

- II. Четвертая и 4 на Б-20. Команда А встала в формацию для выполнения филд-гола. 5 игроков Команды А находятся в бэкфилде. Линейные игроки защиты Б55, Б57 и Б78 стоят плечом к плечу друг к другу. Игрок В57 напротив правого гарда А66, игроки Б55 и Б78 находятся соответственно справа и слева от А66. После снэпа все трое двигаются вперед. Три игрока совершили контакт против А66. Удерживающий мяч игрок принимает снэп, встает на ноги и завершает пас на игрока А88, которого захватывают на Б-10. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А – нелегальная формация. Фол Команды Б – три игрока против лайнмена нападения. Нарушения взаимно сокращаются, повтор попытки.

## **РАЗДЕЛ 4. Возможность ловли пробитого ударом мяча**

### **СТАТЬЯ 1. Помеха возможности**

- a. Игрок принимающей команды, находящийся в пределах поля, предпринимающий попытку поймать пробитый ударом мячи расположенный так, что он мог бы поймать ушедший вперед за нейтральную зону мяч, пробитый свободным ударом или выбитый ударом из схватки, должен получить беспрепятственную возможность поймать мяч (**У.Р. 6-3-1-III, У.Р. 6-4-1-V, VI и IX**).
- b. Фол за помеху ловле возникает, если игрок Команды А вступает в плоскость, ограниченную плечами принимающего игрока в ширину и одним ярдом вперед от него в длину перед тем, как принимающий касается мяча. В спорных ситуациях такие действия рассматривается как фол (**У.Р. 6-4-1-X-XIII**).
- c. Такая защита игрока заканчивается, как только мяч коснется земли (**Исключение:** Свободный удар, Правило 6-4-1-f); когда любой игрок Команды Б совершает мафф или касается мяча, выбитого ударом из схватки, находящегося впереди от нейтральной зоны; когда любой игрок Команды Б совершает мафф или касается свободного удара в пределах игрового поля или зачетной зоне (**Исключение:** Правило 6-5-1-b) (**У.Р. 6-4-1-IV**).
- d. Если помеха потенциальному принимающему игроку является результатом того, что игрок оказался заблокирован соперником, такая ситуация фолом не является.
- e. Помеха является фолом, если игрок команды, совершающей удар, совершает контакт с потенциальным принимающим игроком до того, как тот первый раз коснется мяча, или одновременно с таким действием (**У.Р. 6-4-1-II, III, и VIII**). В спорных случаях такая ситуация рассматривается как фол за помеху ловле.
- f. Во время свободного удара игрок принимающей команды, находящийся в позиции для совершения ловли мяча, имеет одинаковую защиту как при

ловле мяча, пробитого ударом, так и при выполнении свободной ловли вне зависимости от того, был ли мяч пробит с подставки или непосредственно в землю, или ударился об землю, затем отскочив в воздух таким образом, словно был пробит с подставки.

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

**ШТРАФ — В случае фола, совершенного междуголевыми линиями: мяч принимающей команде, первая попытка, 15 ярдов вперед от точки нарушения за помеху помехи (С 33). В случае фола, совершенного позади отголевой линии: тачбэк и штраф с точки окончания розыгрыша. Систематические нарушители подлежат дисквалификации (С47).**

#### Утвержденное решение 6-4-1

- I. Игрок Команды А ловит мяч, пробитый свободным ударом в непосредственной близости к принимающему Б25 и таким образом мешает ему принять мяч. **РЕШЕНИЕ:** Помеха возможности поймать мяч. 15 ярдов с точки нарушения.
- II. Игрок Команды Б, собирающийся поймать выбитый из схватки мяч, захвачен до того, как он выполнил ловлю, но ему удается поймать мяч в падении. **РЕШЕНИЕ:** Помеха возможности поймать мяч. Штраф — 15 ярдов с точки нарушения. В случае грубого контакта игрок Команды А получает дисквалификацию. Если фол совершен междуголевыми линиями, штраф применяется с точки нарушения, Команда Б вводит мяч в игру сэпом; если фол совершен заголевой линией Команды Б – тачбэк, штраф применяется с точки окончания розыгрыша. Правило действует так же, как и в случае маффа или потери мяча, а также после неудачной попытки филд-гола, поскольку Команда Б коснулась мяча впереди отнейтральной зоны. [Ссылка на 6-4-1-е]
- III. Впереди отнейтральной зоны игрок А1 стоит или бежит междулетающим мячом и игроком Б1, и (а) мяч попадает в игрока А1, когда Б1 находится в позиции ловли мяча; или (б) Б1 при попытке поймать мяч врывается в игрока А1. **РЕШЕНИЕ:** Помеха возможности поймать мяч. Штраф—(а) и (б): 15 ярдов с точки нарушения. [Ссылка на 6-4-1-е]
- IV. Игрок Команды Б при попытке поймать мяч (не подавая сигнал свободной ловли) совершает мафф, которого затем касается соперник, не мешавший принимающему ловить мяч. **РЕШЕНИЕ:** Помехи не происходило. В отсутствии сигнала свободной ловли защита от помехи ловле заканчивается тогда, когда любой игрок Команды Б совершает мафф. [Ссылка на 6-4-1-с]
- V. Игрок Команды А, находясь позадинейтральной зоны, первым касается или ловит мяч, выбитый из схватки, при этом ни один принимающий не имел возможности поймать летающий мяч. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное касание, но не помеха. [Ссылка на 6-4-1-а]

- VI. Игрок Б25 находится на отметке Б-35 и готов поймать мяч после панта. В момент снижения мяча игрок А88 подбегает близко к Б25, чем вынуждает последнего изменить свою позицию перед ловлей мяча. А88 не совершает контакта и не подходит к игроку Б25 ближе, чем на 1 ярд. **РЕШЕНИЕ:** Фол игрока А88 – помеха возможности поймать мяч. 15 ярдов с точки нарушения. Даже если Б25 ловит мяч, действия А88 заставляют его изменить исходное положение и, таким образом, А88 создает помеху возможности ловли мяча. [Ссылка на 6-4-1-а]
- VII. Игрок Б10 дает сигнал свободной ловли, совершает мафф и затем ловит мяч. **РЕШЕНИЕ:** Если Б10 имеет возможность поймать мяч после маффа, он должен иметь возможность беспрепятственно завершить ловлю. Если Б10 ловит пробитый ударом мяч, ставший маффом, такой мяч считается мертвым в точке, в которой игрок первый раз коснулся его.
- VIII. Четвертая и 10 на 50-ярдовой линии. Игрок Б17 находится на 20-ярдовой линии Команды Б и готовится поймать мяч, выбитый из схватки Командой А. В момент снижения мяча игрок А37 совершает грубый фол (грубое столкновение) против Б17 до того, как последний поймал мяч. А37 не изменил свою скорость или не попытался избежать столкновения с Б17. **РЕШЕНИЕ:** Грубый персональный фол игрока Команды А, помеха возможности поймать мяч. 15 ярдов с точки нарушения. Дисквалификация игрока А37. [Ссылка на 6-4-1-е]
- IX. Четвертая и 10 на 50-ярдовой линии, мяч принадлежит Команде А. Команда А выбивает мяч из схватки, встречный ветер сдувает летящий мяч на 30-ярдовую линию Команды Б. Игрок Б18, начинающий движение с 20-ярдовой линии, должен обойти игрока А92 на 25-ярдовой линии, чтобы поймать мяч на 30 ярдах. **РЕШЕНИЕ:** Фол игрока А92 – помеха возможности поймать мяч. 15 ярдов с точки нарушения, которой является 25-ярдовая линия. [Ссылка на 6-4-1-а]
- X. Принимающий пант игрок Б44 находится на своей 30-ярдовой линии в положении для ловли мяча. Защитник А11 пробегает по полю, чтобы накрыть пант, и оказывается примерно в 1 ярде перед Б44 в момент снижения мяча. Б44 ловит мяч, не меняя своего положения или способа ловли, несмотря на присутствие рядом игрока А11, который не отошел назад, чтобы предоставить свободное пространство для Б44. **РЕШЕНИЕ:** Фол – помеха возможности поймать мяч. А11 находился ближе 1 ярда от принимающего Б44. Штраф — 15 ярдов. [Ссылка на 6-4 1-b]
- XI. Принимающий панта игрок Б22 находится на отметке Б-30 и ожидает снижения мяча, его партнер Б88 находится в трех ярдах перед ним на отметке Б-33. А44, чтобы накрыть мяч, легально толкает Б88 в Б22 в момент, когда до него долетает мяч. Мяч попадает в плечо Б22 и отскакивает. Команда А подбирает мяч на Б-25. **РЕШЕНИЕ:** Мяч у Команды А, первая и 10 на Б-25. Такая ситуация не является помехой возможности поймать мяч. Действия А44 направлены против Б88, который не находится в положении ловли мяча, но не против Б22. Таким образом, А44 не мешал Б22 принимать мяч. После касания мяча игроком Б22 Команда А легально подбирает мяч. [Ссылка на 6-4 1-b]
- XII. Четвертая и 5 на А-30. Принимающий пант игрок Б22 находится в позиции ловли мяча на Б-30. Сигнала свободной ловли он не подает. А88 находится ближе 1 ярда от Б22 на своей стороне, но не касается Б22 в момент ловли мяча на отметке Б-30. Захват Б22 на Б-32. Несмотря на присутствие А88, Б22 не изменил свое положение или способ ловли мяча. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш, помехи возможности поймать мяч не происходило. Игрок А88 находится ближе 1 ярда от Б22, но не перед

ним непосредственно. Он не мешает Б22 принять мяч. Команда Б – первая и 10 на Б-32. [Ссылка на 6-4 1-b]

- XIII. Игрок Б44 готовится принять пант на Б-25. Пока мяч находится высоко в воздухе и до того, как он станет снижаться к Б44, игрок А88 подбегает и встает перед Б44 на расстоянии менее 1 ярда, но непосредственно в момент ловли мяча А88 не находится рядом с Б44. Б44 ловит мяч, после чего его захватили. **РЕШЕНИЕ:** Фола не происходило. Игрок А88 оказался на расстоянии менее 1 ярда непосредственно перед принимающим в начальной фазе полета мяча, он не мешал Б44 принимать мяч. [Ссылка на 6-4 1-b]

## РАЗДЕЛ 5. Свободная Ловля

### СТАТЬЯ 1. Мяч становится мертвым в точке приема

- a. Когда игрок Команды Б выполняет прием свободной ловлей, мяч становится мертвым и принадлежит Команде Б в той точке, где был пойман.
- b. Когда игрок Команды Б подает правильный сигнал свободной ловли, запрет на создание помех такому игроку, предпринимающему попытку поймать мяч, пробитый свободным ударом или выбитый ударом из схватки, но совершившему мафф, продолжает действовать до тех пор, пока этот игрок все еще имеет возможность завершить прием. Такой запрет перестает действовать, когда мяч касается земли. Если игроку удастся завладеть мячом, пробитым ударом, мяч помещается в точку, где игрок впервые коснулся мяча (**У.Р. 6-5-1-I-II**).
- c. Правила, относящиеся к свободной ловле, применяются только во время свободных ударов или когда мяч, выбитый из схватки, пересекает нейтральную зону.
- d. Цель правил свободной ловли— защита принимающего игрока, который, подавая сигнал свободной ловли, принимает на себя обязательство о том, что ни он, ни другой член его команды не будут продвигать мяч вперед после его приема (**У.Р. 6-5-5-III**).
- e. Если мяч пойман, принимающая команда должна ввести мяч в игру сэптом в точке его приема (**Исключения:** Правила 6-5-1-b, 7-1-3 и 8-6-1-b).

### Утвержденное решение 6-5-1

- I. После правильно или неправильно поданного сигнала свободной ловли игрок Б1 совершает мафф панта, и игрок Б2, не подававший сигнал, ловит мяч. **РЕШЕНИЕ:** Мертвый мяч в точке ловли. [Ссылка на 6-5-1-b, 6-5-3-a]
- II. Нога игрока Б1 находится за пределами поля в момент, когда он подает правильный или неправильный сигнал свободной ловли. Затем он ловит мяч в пределах поля. **РЕШЕНИЕ:** Правила не запрещают принимающему выходить за пределы поля во время пробития мяча. Ловля мяча в пределах поля легальна, мяч является мертвым. [Ссылка на 6-5-1-b]

## СТАТЬЯ 2. Запрет на продвижение мяча вперед

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

**ШТРАФ — Фол при мертвом мяче. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (C7 и C21).**

### Утвержденное решение 6-5-2

- I. Б1 дает сигнал свободной ловли до того, как игрок Б2 совершает мафф мяч, затем Б1 ловит или подбирает мяч и продвигает его вперед. **РЕШЕНИЕ:** Поскольку Б1 подал сигнал, мяч является мертвым в точке ловли или подбора. Б1 имеет право сделать 2 шага, чтобы остановиться или сохранить равновесие. За третий и последующие шаги в пределах поля игроку назначается штраф с точки, где мяч был пойман или подобран. Если Б1 был захвачен, захват игнорируется, кроме случаев, когда такой захват считается неоправданной жестокостью или если игрок, делающий захват, опоздал с захватом и должен был понять, что соперник с мячом не собирался продвигаться вперед. Если мяч пойман или подобран Командой Б в зачетной зоне, это - тачбэк. Если Б1 захвачен до того, как он сделал третий шаг, штраф назначается игроку, выполнившему захват. [Ссылка на 6-5-2]
- II. Команда А пробивает пант. После подачи сигнала свободной ловли на своей 20-ярдовой линии игрок Б1 умышленно позволяет мячу приземлиться на землю, после чего Б2 подбирает отскочивший мяч и проходит до 35-ярдовой линии Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Мертвый мяч в точке подбора. Продвижение вперед нелегально. Штраф: 5 ярдов с точки окончания розыгрыша – точки подбора. Мяч принадлежит Команде Б, первая и 10 (Правило 5-2-7). [Ссылка на 6-5-2]
- III. Принимающий пант игрок Б22 дает неправильный сигнал свободной ловли, выполнив быстрый взмах рукой вверх. Он ловит мяч на Б-35 и добегаёт до Б-40, где его захватывают. **РЕШЕНИЕ:** Мертвый мяч в точке ловли. Фол Б22 за задержку игры; 5 ярдов с точки мертвого мяча. Игрок, выполнивший захват, не нарушал правил, поскольку Б22 давал понять, что мяч находится у него. Мяч принадлежит Команде Б, первая и 10 на Б-30. [Ссылка на 6-5-2]

## СТАТЬЯ 3. Неправильные сигналы: ловля или подбор

- a. Прием после подачи неправильного сигнала свободной ловлей не является; мяч становится мертвым там, где был пойман или подобран. Если сигнал следует за приемом или подбором, мяч становится мертвым тогда, когда сигнал был подан впервые (У.Р. 6-5-1-I).
- b. Неправильные сигналы, поданные впереди от нейтральной зоны, применяются только по отношению к Команде Б.
- c. Неправильный сигнал, поданный впереди от нейтральной зоны, возможен только когда мяч ее пересек (Правило 2-16-7) (У.Р. 6-5-3-I).

### Утвержденное решение 6-5-3

- I. Игрок А1 или Б1 подают сигнал свободной ловли впереди от нейтральной зоны во время пробития мяча, мяч не пересекает нейтральную зону. **РЕШЕНИЕ:** Сигналы

- не имеют силы, поскольку мяч не пересек нейтральную зону. Мяч остается живым (Правило 2-8-1-а). [Ссылка на 6-5-3-с]
- II. Во время свободного удара Б17 подает неправильный сигнал свободной ловли рядом с боковой линией и совершает мафф, в результате которого мяч выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде Б, первая и 10 на хэш-линии.
- III. Выбитый из схватки мяч приземляется впереди от нейтральной зоны и отскакивает в воздух, игрок Б1 подает сигнал свободной ловли. **РЕШЕНИЕ:** Неправильный сигнал. Мертвый мяч в точке подбора. [Ссылка на 2-8-3-b]
- IV. Б1 ловит выбитый из схватки мяч впереди от нейтральной зоны и затем подает сигнал свободной ловли. **РЕШЕНИЕ:** Неправильный сигнал. Мертвый мяч в точке, где был подан первый сигнал. [Ссылка на 2-8-3-b]
- V. Выбитый Командой А из схватки мяч катится вперед за нейтральную зону, в этот момент Б17 сигнализирует своим партнерам не приближаться к мячу. **РЕШЕНИЕ:** Неправильный сигнал. Мертвый мяч после подбора любой из команд. [Ссылка на 2-8-3-b]

#### **СТАТЬЯ 4. Нелегальный блок или контакт**

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

**ШТРАФ — Свободный удар: мяч принимающей команды, 15 ярдов с точки нарушения (С40). Удар из схватки: 15 ярдов, правило о точке после удара из схватки (С40).**

#### **Утвержденное решение 6-5-4**

- I. Б1 подает сигнал и не касается мяча после панта. Пока свободный мяч, не коснувшийся ни одного из игроков, находится в поле, Б1 блокирует соперника (а) в поле впереди от нейтральной зоны или (b) в зачетной зоне Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** (а) Если мяч пересекает нейтральную зону, и Команда Б владеет мячом в момент окончания попытки, Команда Б получает штраф 15 ярдов с места пробития мяча из схватки. (b) Сейфти. Действует то же правило, что и при безуспешной попытке пробития филд-гола. [Ссылка на 6-5-4]
- II. Б1 подает сигнал на 50-ярдовой линии и не касается выбитого пантом мяча. Когда мяч катится по земле на 45-ярдовой линии Команды Б, игрок Б1 нелегально использует свои руки в попытке поймать мяч, мяч объявляется мертвым во владении Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов, пробитие мяча из схватки. Мяч у Команды Б (Правило 10-2-3). [Ссылка на 6-5-4]

#### **СТАТЬЯ 5. Запрет на захват**

Никто из игроков команды, выполняющей удар, не имеет права применять захват или иной блок по отношению к сопернику, выполнившему прием мяча свободной ловлей. Такую защиту получает только игрок, подавший сигнал свободной ловли (У.Р. 6-5-5-I и III).

**ШТРАФ — Фол при мертвом мяче. Мяч принимающей команде, 15 ярдов с точки окончания розыгрыша (С7 и С38).**

**Утвержденное решение 6-5-5**

- I. Оба игрока, Б1 и Б2, подают сигнал. Б1 совершает мафф, Б2 близок к тому, чтобы поймать мяч. В этот момент А1 захватывает и приземляет игрока Б2 на землю. **РЕШЕНИЕ:** Холдинг, без помехи. Штраф — 10 ярдов с предыдущей точки или с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде Б. [Ссылка на 6-5-5]
- II. Б22 подал сигнал свободной ловли и был захвачен до того, как он прошел с мячом более 2 шагов. **РЕШЕНИЕ:** Фол игроку, выполнившему захват. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша.
- III. Б1 ловит мяч после того, как Б3 подал сигнал свободной ловли. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мертвым в тот момент и в том месте, где был пойман. Б1 не имеет право на защиту при ловле, но имеет право на такую же защиту, как и при любом мертвом мяче (Правило 6-5-1-d). [Ссылка на 6-5-1-d, 6-5-5]

# ПРАВИЛО 7.

## ВЫПОЛНЕНИЕ СНЭПА И ПАСА

### РАЗДЕЛ 1. Схватка

#### СТАТЬЯ 1. Начало со снэпа

Мяч должен быть введен в игру легальным снэпом, за исключением тех случаев, когда согласно правилам требуется легальный свободный удар (У.Р. 4-1-4-I и II).

**ШТРАФ — Фол при мертвом мяче. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (С7 и С19).**

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

#### СТАТЬЯ 2. Шифт и фальстарт

- a. Шифт. После хадла (Правило 2-14) или шифта (Правило 2-22-1) и перед снэпом все игроки Команды А должны полностью остановиться и оставаться неподвижными на своих позициях в течение не менее одной полной секунды перед снэпом, не совершая движений ступнями, телом, головой или руками (У.Р. 7-1-2-I).
- b. Фальстарт. Все ниже перечисленное является фальстартом Команды А, если происходит до совершения снэпа и после объявления мяча готовым к игре, а все игроки находятся в формации схватки:
  1. Одни или более игрок совершает любое движение, симулирующее начало розыгрыша.
  2. Снэпер перемещается на другую позицию.
  3. Ограниченный линейный (Правило 2-24-4) совершает движение рукой(-ами) или совершает любое быстрое движение.

#### *Исключения:*

- (a) Если линейный игрок Команды А немедленно реагирует на угрозу со стороны игрока Команды Б в нейтральной зоне, такое действие не является фальстартом (Правило 7-1-5-a-2) (У.Р. 7-1-3-V).
- (b) Если снэпер отрывает руку(-и) от мяча, не имитируя тем самым начала розыгрыша (Правило 7-1-3-a-3).

4. Игрок команды нападения совершает быстрое отрывистое движение перед снэпом, включая ситуации, когда:
  - (a) Линейный игрок движет ступней, плечом, рукой, телом или головой быстрым отрывистым движением в любом направлении.
  - (b) Снэпер перемещает или передвигает мяч, движет пальцами рук, локтями, резко дергает головой, опускает плечи или приседает.
  - (c) Квотербэк совершает любое быстрое отрывистое движение, имитирующее начало розыгрыша.
  - (d) Бэк до снэпа имитирует получение мяча, совершая любое быстрое отрывистое движение, имитирующее начало розыгрыша.
5. Команда нападения не замерла на одну секунду перед совершением снэпа после объявления мяча готовым к игре (**У.Р. 7-1-2-IV**).

### Утвержденное решение 7-1-2

- I. После хадла или шифта все игроки Команды А останавливаются и остаются неподвижными в течение одной секунды. Затем, перед снэпом, двое или более игроков одновременно меняют позиции. **РЕШЕНИЕ:** Все 11 игроков Команды А должны снова остановиться на одну секунду перед снэпом, в противном случае это является фолом при живом мяче во время снэпа за нелегальный шифт. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки (Правило 2-22-1). [Ссылка на 2-22-1-а, 7-1-2-а]
- II. A1 остается неподвижным, пока 10 человек Команды А выполняют шифт. Затем A1 начинает двигаться назад прежде, чем прошла одна секунда, и происходит снэп. **РЕШЕНИЕ:** Если A1, двинувшись за секунду до снэпа, не задел никого из Команды А, это фол при мертвом мяче во время снэпа за фальстарт. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 2-22-1-а]
- III. После того, как игроки Команды А остановились на секунду, энд А88 побежал и остановился, а бэк А36 начал двигаться назад прежде, чем прошла одна секунда. **РЕШЕНИЕ:** Легально. Однако, если бэк А36 стартует прежде, чем энд А88 остановится, одновременное движение двух игроков является шифтом, и все игроки Команды А должны застыть на секунду до снэпа (Правило 2-22-1). [Ссылка на 2-22-1-а]
- IV. Команда А находится в нападении без хадла и движется к линии после объявления мяча готовым к игре. Некоторые игроки занимают свои позиции и останавливаются, однако как минимум один игрок продолжает движение и не останавливается в момент совершения снэпа. **РЕШЕНИЕ:** Фол при мертвом мяче – фальстарт, поскольку Команда А не выполнила правило одной секунды перед снэпом. Судьи должны остановить игру и оштрафовать Команду А на 5 ярдов. [Ссылка на 2-22-1-а, 7-1-2-b-5]

### СТАТЬЯ 3. Требования к команде нападения – Перед снэпом

Любое нарушение нижеуказанных пунктов (a-d) является фолом при мертвом мяче. Судьи должны дать сигнал свистком и немедленно остановить розыгрыш. После того, как мяч готов к игре и до совершения снэпа:

а. *Снэпер* (Правило 2-27-8):

1. Не имеет права перемещаться на другие позиции или иметь какие-либо части тела в пределах нейтральной зоны;
2. Не имеет права поднимать мяч, двигать его за пределами нейтральной зоны или симулировать начало розыгрыша;
3. Имеет право отрывать руку(-и) от мяча, только если такое действие не симулирует начало розыгрыша.

б. *9-ярдовые отметки*.

1. Любой игрок Команды А, вышедший на замену, должен находиться внутри 9-ярдовых отметок. Все принимавшие участие в предыдущей попытке игроки Команды А после завершения этой попытки и перед снэпом должны оставаться в пределах 9-ярдовых отметок (**У.Р. 3-3-4-I**).
2. Все игроки Команды А должны находиться в пределах 9-ярдовых отметок после командного тайм-аута, тайм-аута по причине травмы, тайм-аута для прессы или окончания периода.

с. *Вторжение*. После того, как снэпер назначен, ни один игрок Команды А не может находиться в нейтральной зоне или впереди от нее (Исключения: (1) Игроки замены или замененные игроки; (2) игроки команды нападения, выстроенные в формацию для выбивания мяча из схватки, которые показывают на соперников и тем самым вторгаются в нейтральную зону своей рукой(-ами).д. *Фальстарт*. Ни один игрок Команды А не имеет права совершать фальстарт (Правило 7-1-2-b) или контакт с соперником (**У.Р. 7-1-3-III**).

**ШТРАФ — (a-d) Фол при мертвом мяче. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (C7 и C19 или C20).**

**Утвержденное решение 7-1-3**

- I. A21 легально находится в конце линии схватки рядом с A88, неподвижно стоящим на позиции ограниченного линейного. Команда А останавливается на секунду, пока A21 и A88 находятся в указанных позициях. Затем A21 передвигается на разрешенную позицию в бэкфилде и останавливается. Вслед за этим A88 переходит на более широкую позицию на линии. **РЕШЕНИЕ:** Легально, если A21 и A88 стоят неподвижно во время снэпа. (Правила 2-22-1 и 7-1-4). [Ссылка на 2-22-1-а, 7-1-4-с]
- II. A21 легально находится в конце линии схватки рядом с A88, неподвижно стоящим на позиции ограниченного линейного. Команда А останавливается на секунду, когда A21 покидает линию схватки и совершает моушен в бэкфилд. A88 переходит на более широкую позицию на линии. **РЕШЕНИЕ:** A88 может изменить свое положение на трех точках, так как он находится в конец линии схватки, но Команда А должна остановиться еще на одну секунду, чтобы розыгрыш был легальным (Правило 7-1-4). [Ссылка на 2-22-1-а, 7-1-4-с]
- III. B71 пересекает нейтральную зону и попадает в бэкфилд Команды А, не угрожая ни

одному ее игроку. А23, легально находящийся в бэкфилде, умышленно совершает контакт с Б71. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, фальстарт. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 7-1-3-d, 7-1-4-c]

IV. Снэпер А1 поднимает или перемещает мяч вперед до совершения снэпа. Б2 бьет по мячу рукой, чтобы Б3 подобрал его, когда он выскочит. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, нелегальный снэп, мяч остается мертвым. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (Правило 4-1-1). [Ссылка на 4-1-1]

V. А66, ограниченный линейный, находящийся между снэпером и игроком в конце линии, или А72, ограниченный игрок в конце линии схватки:

1. Поднимает руку(-и) с земли в момент, когда Б1, находящийся в нейтральной зоне, ему угрожает. **РЕШЕНИЕ:** Немедленно подать сигнал свистком. Фол Команды Б при мертвом мяче за офсайд. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша.
2. Поднимает руку(-и) с земли в результате рывка, начатого игроком Б1, который (а) не вошел в нейтральную зону или (б) вошел в нейтральную зону, но не угрожал позиции игрока А66 или А72. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (а) и (б) сигнал свистком подается немедленно. Фол Команды А при мертвом мяче за фальстарт. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 2-18-2-d, 7-1-2-b-3-a, 7-1-5-a-2]

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

VI. А80, находясь в конце линии на позиции неограниченного внутреннего линейного или бэка, ошибается в команде для снэпа и делает случайное движение, не являющееся внезапным, быстрым или резким, и не имитирующим начало розыгрыша.

**РЕШЕНИЕ:** Нет фола у команды А.

#### **СТАТЬЯ 4. Требования к команде нападения при снэпе**

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

а. *Формация.* В момент совершения снэпа Команда А должна находиться в формации, соответствующей следующим требованиям:

1. Все игроки должны быть в пределах игрового поля.
2. Все игроки должны быть либо линейными, либо бэками (Правило 2-27-4).
3. Минимум пять линейных игроков должны иметь номера 50-79 на своих игровых майках (**Исключение:** выполнение снэпа из формации для выбивания мяча из схватки, пункт 5 ниже).
4. Количество бэков не может превышать четырех человек.
5. В момент совершения снэпа Команда А может иметь менее пяти линейных

с номерами 50-79 в формации для выбивания мяча из схватки (Правило 2-16-10), если выполняются следующие условия:

- (a) После того, как определен снэпер, всякий линейный, имеющий номер не 50-79 и являющийся нелегальным принимающим ввиду своей позиции, становится исключением из правила нумерации.
- (b) Всякий игрок, подпадающий под действие вышеупомянутого исключения, должен находиться на линии, при этом не имея права быть крайним линейным. В противном случае Команда А получает штраф за нелегальную формацию.
- (c) Во время попытки всякий такой игрок является исключением из правила о нумерации и остается нелегальным принимающим до тех пор, пока не станет легальным в соответствии с Правилom 7-3-5 (пас вперед коснулся судьи или игрока Команды Б).

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

*б. Игрок, совершающий моушен.*

1. Моушен может совершать один бэк, двигаясь в любом направлении, кроме зачетной зоны соперника.
2. Игрок, совершающий моушен, может начинать движение с линии схватки только в том случае, если перед этим он перешел на позицию бэка и совершил полную остановку.
3. Игрок, совершающий моушен во время снэпа, должен соблюсти правило одно-секундной остановки – например, он не может начинать моушен до завершения шифта (Правило 2-22-1-с).

*с. Нелегальный шифт.* В момент снэпа Игроки Команды А не могут выполнять нелегальный шифт (Правило 7-1-2-а) (У.Р. 7-1-3-I-III).

**ШТРАФ (а-с) — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки (С19 или С20). В ситуациях, когда во время или после снэпа при розыгрышах ударом из схватки возникает фол при живом мяче (за исключением розыгрыша филд-голом): 5 ярдов с предыдущей точки или с точки, в которой мертвый мяч принадлежит Команде Б (С18, С19 или С20).**

**Утвержденное решение 7-1-4**

- I. А30, легально занявший позицию бэка, начинает легальный моушен. Затем он поворачивается лицом к линии схватки, все еще находясь в легальном моушене и выполняя «шаг в сторону». Во время снэпа А 30 медленно наклоняется вперед и продолжает выполнять «шаг в сторону» или «шаг на месте». **РЕШЕНИЕ:** Легально.

- II. А30, легально занявший позицию бэка, начинает легальный моушен. Затем он поворачивается лицом к линии схватки, все еще находясь в легальном моушене и выполняя «шаг в сторону». Во время снэпа А 30, находясь позади нейтральной зоны, медленно приподнимает спину вверх или поворачивается к линии розыгрыша, выполняя «шаг в сторону». **РЕШЕНИЕ:** Фол при живом мяче во время снэпа за нелегальный моушен. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки.
- III. Во время снэпа только 10 игроков Команды А находятся в формации: 5 игроков под номерами 50-79, стоящие на линии схватки, один игрок под номером 82 и еще 4 игрока в бэкфилде. **РЕШЕНИЕ:** Формация легальна, поскольку не более 4 игроков Команды А находятся в бэкфилде, и необходимое число (пять) игроков под номерами 50-79 находятся на линии.
- IV. Команда А, на четвертой и 8, делает замену и выпускает игроков под номерами 21 и 33, в виде исключения из правила обязательной нумерации, и эти игроки легально встают на свою линию схватки между эндами. После снэпа игрок Команды А, находящийся в 15 ярдах позади в формации для выбивания свободного удара, бросает мяч пасом вперед на легального принимающего для набора 10 ярдов. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш (Примечание: Такой же розыгрыш в формации для пробития филд-гола также является легальным). [Ссылка на 1-1-1-b-2]
- V. Игрок А33, исключение из правила обязательной нумерации, занимает позицию рядом с эндом А88 на линии схватки. Перед снэпом А88 выполняет шифт на позицию в бэкфилде, а фланкер на другой стороне линии выполняет шифт на позицию энда на линии. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальная формация. Поскольку А33 встал в позицию энда, он находится на нелегальной позиции при снэпе (фол при живом мяче). Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 1-1-1-b-2]
- VI. Игрок А33, исключение из правила обязательной нумерации, занимает позицию на линии схватки слева от снэпера А85, который находится в конце линии. Все остальные игроки Команды А на линии схватки стоят слева от А33. После секундной паузы все игроки на линии кроме А85 выполняют легальный шифт на линию с другой стороны от мяча, а А33 становится эндом. **РЕШЕНИЕ:** Если снэп был выполнен, пока А33 находился в этой позиции – это фол за нелегальную формацию. Во время снэпа А33 должен находиться между эндами. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 1-1-1-b-2]

## СТАТЬЯ 5. Требования к команде защиты

Команда защиты должна соблюдать следующие требования:

- а. Любое нарушение нижеследующих пунктов (1-5) является фолом при мертвом мяче. Судьи должны дать сигнал свистком и немедленно остановить розыгрыш. После того, как мяч готов к игре и до совершения снэпа:
1. Ни один игрок не имеет права касаться мяча, за исключением тех случаев, когда он сдвинут нелегально (Правило 7-1-3-a-1). Также ни один игрок не имеет права контактировать с соперником или иным образом мешать им (**У.Р. 7-1-5-I-II**).
  2. Ни один игрок не имеет права вторгаться в нейтральную зону, вынуждая линейного игрока команды нападения незамедлительно реагировать или совершать любой другой фол при мертвом мяче, связанный с офсайдом.

(Правила 2-18-2 и 7-1-2-b-3-Исключения) (У.Р. 7-1-3-V и У.Р. 7-1-5-III).

3. Ни один игрок не имеет права использовать слова или сигналы, дезориентирующие соперников, когда они готовятся ввести мяч в игру. Ни один игрок не может подавать сигналы другим членам своей команды, которые имитируют звучание или ритм стартовых сигналов команды нападения (или иным образом мешать им).
4. Игрок(-и), занявший(-е) неподвижное положение на линии в одном ярде от линии схватки, не может(-гут) совершать быстрые, резкие движения, не являющиеся частью обычных действий игрока защиты (У.Р. 7-1-5-IV).
5. Ни один игрок не может пересекать нейтральную зону и, не совершая контакта, продолжать движение к любому бэку противоположной команды.

**ШТРАФ (1-5) — Фол при мертвом мяче. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (C18 или C21).**

б. Когда начинается снэп:

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

**ШТРАФ — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки (C18).**

**Утвержденное решение 7-1-5**

- I. Снэпер А1 поднимает мяч до выполнения паса назад, Б2 выбивает мяч рукой, и Б3 его подбирает. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А при мертвом мяче, нелегальный снэп. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Команда А сохраняет владение мячом. [Ссылка на 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- II. II. Снэпер А1 легально начинает снэп, но Б2 выбивает мяч рукой до того, как А1 завершает снэп, и Б3 подбирает мяч. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б, мяч остается мертвым. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. Команда Б не имеет право касаться мяча до того, как он будет разыгран снэпом. Команда А сохраняет владение мячом. [Ссылка на 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- III. Перед снэпом игрок Команды Б пересекает нейтральную зону и, не совершая контакта, продолжает свой рывок позади линейного Команды А непосредственно на квотербэка или пробивающего. **РЕШЕНИЕ:** Игрок Команды Б, находящийся в нейтральной зоне со стороны Команды А, за линейным нападения идвигающийся прямо на квотербэка или пробивающего и находящийся позади линейного игрока нападения, считается вторгнувшимся в формацию Команды А. Штраф — Фол Команды Б при мертвом мяче, офсайд. 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 2-18-2-e, 7-1-5-a-2]
- IV. Лайнбэкер Б56 находится в одном ярде впереди от нейтральной зоны. Как только нападение подает сигнал о начале снэпа, Б56 делает ложное движение вперед к линии, нарочно пытаясь вызвать фальстарт нападения. **РЕШЕНИЕ:** Фол при мертвом мяче, задержка игры. Штраф — 5 ярдов с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 7-1-5-a-4]

## **СТАТЬЯ 6. Вкладка мяча вперед**

Ни один игрок не может совершать вкладку мяча вперед, за исключением вкладок во время попытки, играемой схваткой, исполняемых следующим образом:

- a. Бэк Команды А может делать вкладку вперед другому бэку своей команды только в случае, если оба этих игрока находятся позади своей линии схватки.
- b. Бэк Команды А, находящийся позади своей линии схватки, может делать вкладку вперед игроку своей команды, который во время снэпа был на своей линии схватки, при условии, что этот игрок оставил свою позицию на линии, поставив обе свои ступни таким образом, что оказался лицом к своей зачетной зоне, при этом в момент получения мяча находясь на расстоянии не менее 2 ярдов позади от своей линией схватки (У.Р. 7-1-6:І).

**ШТРАФ — 5 ярдов с точки нарушения; а также потеря попытки, если фол совершен Командой А прежде, чем произошла смена командного владения во время попытки, играемой схваткой (С35 и С9).**

### **Утвержденное решение 7-1-6**

- I. Легальный принимающий А83 находится в конце линии схватки и рядом со снэпером, образуя несимметричную «Т-формацию». Квотербэк А10 получает снэп из рук в руки и тут же отдает мяч А83. **РЕШЕНИЕ:** Если движение мяча происходит вперед, и он покидает руки А10 до того, как А83 коснется мяча, это легальный пас вперед. А83 мог бы повернуться, чтобы получить пас назад или вкладку (легально); но если это происходит сразу после снэпа, то выполнить вкладку, соблюдая необходимые требования, которыми являются «поворот» и «2 ярда позади линии» представляется невозможным.

## **СТАТЬЯ 7. Мяч, ставший свободным в результате спланированного действия**

Игрок Команды А не имеет права продвигать вперед мяч, ставший свободным в результате спланированного действия, вблизи снэпера.

**ШТРАФ — 5 ярдов с предыдущей точки и потеря попытки (С19 и С9).**

## **РАЗДЕЛ 2. Пас назад и фамбл**

### **СТАТЬЯ 1. При живом мяче**

Несущий мяч игрок может передавать мяч руками или пасом назад в любое время, исключая случаи, когда он преднамеренно выбрасывает мяч за пределы поля с целью выиграть время.

**ШТРАФ — 5 ярдов с точки нарушения; также потеря попытки, если фол совершен Командой А прежде, чем произошла смена командного**

**владения во время попытки, играемой схваткой (У.Р. 3-4-3-III) (С35 и С9).**

## **СТАТЬЯ 2. Пойман или подобран**

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

### ***Исключения:***

1. Правило 8-3-2-d-5 (Фамбл Команды А во время реализации).
  2. Если в четвертой попытке перед сменой командного владения фамбл, сделанный игроком Команды А, пойман другим игроком этой же команды, мяч становится мертвым. Если ловля паса или подбор происходит впереди от точки совершения фамбла, мяч возвращается на точку его совершения. Если ловля паса или подбор происходит позади точки совершения фамбла, мяч остается на точке ловли или подбора.
- б. Если мяч, посланный пасом назад или потерянный в фамбле, пойман или подобран двумя игроками противоположных команд одновременно, мяч становится мертвым и принадлежит команде, последней находившаяся во владении (***Исключение:*** Правило 7-2-2-а Исключения).

## **СТАТЬЯ 3. После снэпа**

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

**ШТРАФ — Фол при живом мяче. 5 ярдов с предыдущей точки (С19).**

## **СТАТЬЯ 4. Выход за пределы поля**

- а. *Пас назад.* Когда пас назад выходит за пределы поля между голевыми линиями, мяч принадлежит выполнявшей пас команде в точке выхода мяча за пределы поля.
- б. *Фамбл.* Когда мяч, потерянный в фамбле, уходит за пределы поля между голевыми линиями:
1. Впереди от точки совершения фамбла, мяч принадлежит команде, совершившей фамбл (Правило 3-3-2-e-2).
  2. Позади от точки совершения фамбла, мяч принадлежит команде, совершившей фамбл, в точке выхода за мяча за пределы поля.
- с. *Впереди или позади голевой линии.* Если мяч уходит за пределы поля позади или впереди голевой линией, это является тачбэком или сейфти, в зависимости от импульса и ответственности (Правила 8-5-1, 8-6-1 и 8-7) (У.Р. 7-2-4-I, У.Р. 8-6-1-I и У.Р. 8-7-2-I).

### Утвержденное решение 7-2-4

- I. Б20 перехватывает легальный пас вперед (а) в своей зачетной зоне, (b) на своей 3-ярдовой линии и по инерции заносит мяч в свою зачетную зону, или (с) на игровом поле и отходит в свою зачетную зону (не по инерции). Во всех случаях Б20 теряет мяч в зачетной зоне и мяч катится вперед, после чего выходит за пределы поля на 2-ярдовой линии Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде Б в точке фамбла (в зачетной зоне Команды Б); (а) тачбэк, (b) мяч Команды Б на 3-ярдовой линии, и (с) сейфти (Правило 8-5-1 и 8-6-1).

### СТАТЬЯ 5. Мяч, прекративший движение

Когда мяч, переданный пасом назад или потерянный в фамбле, прекращает движение в пределах поля, и никто из игроков не пытается завладеть им, мяч становится мертвым и:

- a. Принадлежит сделавший пас/фамбл команде в точке выполнения паса/фамбла, если мяч прекратил движение впереди от точки паса/фамбла.
- b. Принадлежит сделавший пас/фамбл команде в точке, где он стал мертвым, если мяч прекратил движение позади точки паса/фамбла.

## РАЗДЕЛ 3. Пас вперед

### СТАТЬЯ 1. Легальный пас вперед

В течение каждой попытки, играемой схваткой, Команда А может выполнить один пас вперед до смены командного владения при условии, что пас выполнен с точки, находящейся позади нейтральной зоны.

### СТАТЬЯ 2. Нелегальный пас вперед

Пас вперед является нелегальным, если:

- a. Пас брошен игроком Команды А, который в момент совершения паса всем телом находился впереди от нейтральной зоны.
- b. Пас совершен игроком Команды Б.
- c. Пас совершен после смены командного владения, произошедшей в течение попытки.
- d. Пас является вторым по счету пасом вперед, выполненным в течение одной попытки.
- e. Если пас совершен игроком, находящимся на или позади нейтральной зоны, после того, как игрок, несущий мяч, всем телом вместе с мячом уже пересекал нейтральную зону.

**ШТРАФ (а-е) — 5 ярдов с точки фола, а также потеря попытки, если фол совершен Командой А до того, как во время попытки, играемой**

**схваткой, произошла смена командного владения (У.Р. 3-4-3-IV и У.Р. 7-3-2-II) (С35 и С9).**

- f. Если пасующий игрок с целью сэкономить время кидает мяч непосредственно в землю (1) после того, как мяч уже коснулся земли или (2) не сразу после обретения контроля над ним.
- g. Если пасующий игрок с целью сэкономить время кидает мяч вперед в зону, где нет ни одного игрока Команды А, имеющего право принимать мяч (У.Р. 7-3-2-II-VII).
- h. Если пасующий игрок с целью сэкономить ярды кидает мяч вперед в зону, где нет ни одного игрока Команды А, имеющего право принимать мяч (У.Р. 7-3-2-I). (*Исключение:* Если выполняющий пас вперед игрок, находящийся или находившийся вне конверта, бросает мяч так, что он пересекает или приземляется впереди от нейтральной зоны или ее плоскости (Правило 2-19-3) или мог бы пересечь нейтральную зону, если бы его не коснулся игрок Команды Б (У.Р. 7-3-2-VIII-X). Такое условие применимо только к игроку, контролирующему мяч в результате паса назад или снэпа).

**ШТРАФ (f-h) — Потеря попытки в точке фола (С 36 и С 9).**

**Утвержденное решение 7-3-2**

- I. Квотербэк А10, находясь в конверте и пытаясь сохранить ярды, от безысходности намеренно бросает ставший впоследствии незавершенным пас вперед в место, где нет ни одного легального принимающего Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Умышленный контакт мяча с землей. Штраф — Потеря попытки в точке фола. Запуск часов происходит по снэпу (Правило 3-3-2-d-4) кроме случаев применения Правила 3-4-4. [Ссылка на 7-3-2-h]
- II. Не менее чем за минуту до конца любой половины игры А10 не может найти открытого принимающего. С целью экономии времени он бросает ставший впоследствии незавершенным пас вперед в место, где нет ни одного легального принимающего Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный пас вперед, умышленный контакт мяча с землей. Штраф — Потеря попытки в точке фола. Запуск часов происходит по сигналу «готов к игре». (Правило 3-3-2-e-14 и 3-4-3). [Ссылка на 3-3-2-e-14, 7-3-2-g, 7-3-2 Штраф]
- III. На третьей попытке ближе к концу любой половины игры игрок А4, удерживающий мяч при выполнении потенциального филд-гола, ошибается и совершает мафф снэпа, после чего игрок А4 или потенциальный пробивающий игрок подбирает мяч и тут же бросает его вперед на землю. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный пас вперед, умышленный контакт мяча с землей; нелегальная попытка сэкономить время. Штраф — потеря попытки в точке фола. Команда Б имеет право 10-секундного списания времени (Правило 3-4-4). Запуск часов происходит по сигналу «готов к игре» (Правило 3-3-2-e-14 и 3-4-3), если Команда Б приняла 10-секундное списание времени. [Ссылка на 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- IV. При снэпе мяч брошен над головой квотербэка А12, находящегося в формации «шотган». А12 подбирает мяч и немедленно бросает его вперед на землю. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный пас вперед, умышленный контакт мяча с землей; нелегальная попытка сэкономить время. Штраф — Потеря попытки в точке фола.

Запуск часов происходит по сигналу «готов к игре». (Правило 3-3-2-е-14 и 3-4-3). [Ссылка на 3-3-2-е-14, 7-3-2-g]

- V. На третьей попытке ближе к концу половины игры A1 ошибается и совершает мафф снэпа. A1 или A4 ловит отлетевший мяч и немедленно бросает его вперед в землю. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. [Ссылка на 3-3-2-е-14, 7-3-2-g]
- VI. На третьей попытке ближе к концу половины игры A1, находящийся в 7 ярдах позади снэпера, ловит мяч после снэпа и тут же бросает его вперед в землю. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. [Ссылка на 3-3-2-е-14, 7-3-2-g]
- VII. За несколько секунд до конца половины, после объявления мяча готовым к игре, Команда А быстро выстраивается на линии и выполняет легальный снэп на квотербэка A12, который бросает мяч вперед в землю. В момент снэпа формация Команды А была нелегальной. Мяч стал мертвым, когда на часах оставалось 2 секунды. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальная формация. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки. Запуск часов происходит по снэпу. [Ссылка на 3-3-2-е-14, 7-3-2-g]
- VIII. Квотербэк A10 бежит к боковой линии и, выйдя из конверта, выполняет легальный пас вперед, который сбивает рукой линейный защиты, в результате чего мяч приземляется позади нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. Мяч приземлился бы впереди от нейтральной зоны, если бы его не сбили, таким образом A10 действовал в соответствии с правилами. [Ссылка на 7-3-2-h]
- IX. Третья и 5 на A-40. Квотербэк A12 отходит назад в конверте, чтобы выполнить пас. Под сильным давлением он бросает пас назад на бэка A22, который выносит мяч из конверта. Чтобы избежать захвата A22, находясь на A-35, бросает пас вперед, в результате чего мяч пересекает нейтральную зону и приземляется в 20 ярдах от ближайшего легального принимающего Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Фол, умышленный контакт мяча с землей. Исключение из правила о конверте применяется только по отношению к игроку, контролирующему снэп или вытекающий из снэпа пас назад. Потеря попытки в точке фола. Четвертая и 10 с A-35. (Правило 7-3-2-h-Исключение) [Ссылка на 7-3-2-h]
- X. Квотербэк A12, находясь в формации «шотган», совершает мафф паса назад, переданного снэпером. A63 подхватывает мяч внутри конверта. Под сильным давлением A63 выходит из конверта и выполняет пас, ставший незавершенным впереди от линии схватки. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. A63 контролировал пас назад, вытекающий из снэпа. (Правило 7-3-2-h-Исключение) [Ссылка на 7-3-2-h]

### СТАТЬЯ 3. Право касания легального паса вперед

- a. Правило права касания действует в течение попытки, во время которой совершается легальный пас вперед.
- b. Любой игрок Команды А имеет право касаться паса или ловить его.
- c. Поле выполнения снэпа следующие игроки Команды А имеют право касания мяча:
1. Любой крайний линейный, находящийся на своей линии схватки и имеющий номер, не входящий в диапазон с 50 по 79.
  2. Любой бэк, имеющий номер, не входящий в диапазон с 50 по 79.

- d. Игрок, имеющий право касания, теряет его, как только выходит за пределы поля (Правило 7-3-4) (У.Р. 7-3-9-III).

#### **СТАТЬЯ 4. Потеря права касания при выходе за пределы поля**

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

*(Исключение:* такое правило не применяется к изначально имевшему право касаться мяча игроку нападения, вышедшему за пределы поля в результате контакта с соперником и немедленно вернувшемуся обратно (У.Р. 7-3-4-III). Если он касается мяча, брошенного пасом, до того, как вернется в пределы поля, пас считается незавершенным (Правило 7-3-7), а данные действия не считаются фолом за нелегальное касание.

#### **ШТРАФ — Потеря попытки в предыдущей точке (C16 и C9).**

##### **Утвержденное решение 7-3-4**

- I. Легальный принимающий А88 добровольно выходит за пределы поля, возвращается на поле и первым касается мяча, брошенного легальным пасом вперед. Такое касание игрока А88 происходит в зачетной зоне Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальное касание мяча. Штраф — потеря попытки в предыдущей точке. [Ссылка на 7-3-4]
- II. Легальный принимающий А88 добровольно выходит за пределы поля во время попытки, в которой был выполнен легальный пас вперед. Он возвращается в пределы поля, но не касается мяча и удерживается соперником до того, как мяч коснется любого другого игрока. **РЕШЕНИЕ:** Помехи ловле нет, поскольку А88 не имел права ловить легальный пас вперед. Штраф — 10 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 7-3-4]
- III. Принимающий А88 заблокирован игроком Б1 за пределами поля. Затем, пробежав 20 ярдов, А88 возвращается в поле и принимает легальный пас в зачетной зоне Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное касание мяча, поскольку А88 не смог вернуться в пределы поля немедленно. Штраф — потеря попытки в предыдущей точке. [Ссылка на 7-3-4]
- IV. Легальный принимающий А44 бежит пасовый маршрут рядом с боковой линией. Когда легальный пас вперед попадает к нему, он случайно наступает на боковую линию, подпрыгивает, теряет мяч, находясь в прыжке, возвращается на землю в пределах поля, хватает мяч и приземляется на колени в пределах поля, крепко удерживая мяч в своих руках. **РЕШЕНИЕ:** Незавершенный пас. А44 впервые коснулся мяча, находясь в воздухе, таким образом А44 находился за пределами поля, поскольку до ловли он не успел вернуться обратно (Правило 2-27-15). [Ссылка на 7-3-4]

#### **СТАТЬЯ 5. Приобретение или восстановление права касания**

После того, как какой-либо игрок Команды Б или судья касается легального паса вперед, все игроки имеют права касаться мяча (У.Р. 7-3-5-I).

### Утвержденное решение 7-3-5

- I. Команда Б касается легального паса вперед рядом с боковой линией, пока изначально легальный принимающий А1 находится за пределами поля. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. Касание Командой Б делает всех игроков Команды А легальными принимающими в оставшееся время розыгрыша. [Ссылка 7-3-5]

### СТАТЬЯ 6. Завершенный пас

Любой пас вперед считается пойманным, когда его ловит игрок выполнившей пас команды, находясь при этом в пределах поля. Мяч продолжает оставаться в игре во всех случаях, кроме тех, когда пас пойман в зачетной зоне соперника или одновременно захвачен игроками противоположных команд. Если пас вперед одновременно пойман игроками противостоящих команд в пределах игрового поля, мяч становится мертвым и принадлежит команде, выполнившей пас (Правила 2-4-3 и 2-4-4) (**У.Р. 2-4-3-III и У.Р. 7-3-6-I-VIII**).

### Утвержденное решение 7-3-6

- I. Два соперника принимают легальный пас вперед, находясь в прыжке, затем оба одновременно приземляются на землю в пределах поля. **РЕШЕНИЕ:** Одновременный прием; мяч принадлежит выполнившей пас команде (Правило 2-4-4). [Ссылка на 2-4-4, 7-3-6]
- II. Два соперника ловят мяч, находясь в прыжке, и один игрок приземляется на землю в пределах поля раньше другого. **РЕШЕНИЕ:** Не одновременный прием. Легальный пас вперед завершен или перехвачен игроком, который первым приземлился на землю (Правило 2-4-4). [Ссылка на 2-4-4, 7-3-6]
- III. Игрок, находящийся в прыжке в пределах поля, ловит легальный пас вперед. Затем такого игрока, все еще находящегося в воздухе, захватывает соперник, на мгновение явно удерживает и выносит его с мячом в любом направлении. **РЕШЕНИЕ:** Завершенный пас. Мяч является мертвым на той линии, где принимающий/перехватывающий игрок был задержан таким образом, что он не смог немедленно вернуться в пределы поля (Правило 4-1-3-р). [Ссылка на 4-1-3-р, 7-3-6]
- IV. А80 в прыжке принимает брошенный легальным пасом вперед мяч на своей 30-ярдовой линии. Б40 захватывает находящегося в воздухе игрока, передвигает его и роняет на 34-ярдовой линии Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А на ее 34-ярдовой линии (Правило 5-1-3-а). [Ссылка на 7-3-6]
- V. А80 в прыжке принимает брошенный легальным пасом вперед мяч на своей 30-ярдовой линии. Б40 захватывает находящегося в воздухе игрока, передвигает его назад на 26-ярдовую линию Команды А, где мяч становится мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде А на ее 30-ярдовой линии (Правило 5-1-3-а Исключение). [Ссылка на 5-1-3-а, 7-3-6]
- VI. Б18 легально блокирует А86, вытолкнув его за пределы поля на 2-ярдовой линии Команды Б. А86 прыгает, пытаясь немедленно вернуться в пределы поля, и в прыжке принимает легальный пас вперед от А16. Он приземляется в зачетной зоне Команды Б, завершив ловлю. **РЕШЕНИЕ:** Незавершенный пас. А86 успел вернуться в пределы поля до касания мяча, следовательно, он все еще считается вышедшим за пределы поля. (Правило 2-27-15) [Ссылка на 7-3-6]

- VII. Б33 прыгает и в воздухе принимает легальный пас вперед Команды А. Затем он завершает перехват, приземляясь (а) в игровом поле или (b) в зачетной зоне Команды Б, затем являясь захваченным. **РЕШЕНИЕ:** Б33 является несущим мяч игроком до тех пор, пока он не потеряет владение или пока мяч не станет мертвым согласно Правилам. (а) Первая и 10 Команды Б. (b) Тачбэк. (Правило 4-1-3-с, 4-2-3-а, 5-1-1-е и 7-3-4). [Ссылка на 7-3-6]
- VIII. Находясь в прыжке, легальный принимающий А89 касается паса вперед в пределах игрового поля и толкает мяч к: (а) легальному принимающему А80, который ловит такой пас; или (b) к игроку Б27, который перехватывает такой пас. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. Мяч остается живым как в случае (а), так и в случае (b). А89 сбил рукой пас вперед (Правило 2-4-3, 2-11-3 и 9-4-1-4). [Ссылка на 7-3-6]
- IX. Находясь в прыжке, принимающий А85 ловит пас вперед и прежде, чем приземлиться в пределах поля, касается земли левой ногой. Как только он падает на землю, мяч вылетает у него из рук, становится свободным и касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Незавершенный пас. Чтобы завершить ловлю, принимающий в момент приземления на поле должен сохранять контроль над мячом.
- X. Находясь в прыжке, принимающий А85 ловит пас вперед и прежде, чем приземлиться в пределах поля, касается земли левой ногой. Как только он падает на землю, мяч вылетает у него из рук и становится свободным. А85 восстанавливает контроль над мячом, не дав ему коснуться земли. **РЕШЕНИЕ:** Ловля. Если принимающий, находясь в пределах поля и падая на землю, теряет мяч, то пас считается завершенным, пока игрок остается в пределах поля и мяч не касается земли.
- XI. Находясь в прыжке, принимающий А85 ловит пас вперед и прежде, чем приземлиться за пределы поля, касается земли левой ногой. Как только он падает на землю, мяч вылетает у него из рук и становится свободным. **РЕШЕНИЕ:** Незавершенный пас. Независимо от того, коснулся мяч земли или нет, такой пас является незавершенным, поскольку принимающий находился за пределами поля.
- XII. Принимающий А85 вытягивает руку на 2-ярдовой линии Команды Б, хватает мяч и без совершения контакта с каким-либо игроком падает на землю, пытаясь завершить ловлю. Как только А85 падает на землю в зачетной зоне, мяч вылетает у него из рук, становится свободным и касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Незавершенный пас. Любой принимающий, самостоятельно падая на землю в попытке поймать мяч, должен сохранять контроль над мячом в момент контакта с землей.
- XIII. Находясь в прыжке в зачетной зоне, принимающий А85 ловит пас вперед, но еще в воздухе его сбивает защитник, в результате чего А85 падает на землю. Как только А85 падет на землю, мяч вылетает у него из рук, становится свободным и ударяется о землю. **РЕШЕНИЕ:** Незавершенный пас. Принимающий в прыжке, атакованный до выполнения всех требований ловли, несмотря ни на что должен сохранять контроль над мячом после падения на землю.
- XIV. Находясь в прыжке, легальный принимающий А80 ловит легальный пас вперед. Он крепко хватает мяч руками, но до приземления любой частью тела на землю острая часть мяча касается поля. А80 продолжает сохранять контроль над мячом и во время этого действия не совершает никаких движений. Затем А80 приземляется на колени и продолжает контролировать мяч. **РЕШЕНИЕ:** Завершенный пас.
- XV. Находясь в прыжке рядом с боковой линией, легальный принимающий А80 ловит легальный пас вперед. Перед приземлением носком ноги он касается (а) земли в пределах поля, прежде чем выйти за его пределы; (b) земли в пределах поля и

затем его пятка приземляется на боковую линию. В обоих случаях он сохраняет контроль над мячом. **РЕШЕНИЕ:** (а) Завершенный пас. (б) Незавершенный пас. Продолжительное касание ступней является частью единого процесса касания, в результате чего он считается приземлившимся за пределы поля, не завершив таким образом ловлю.

## СТАТЬЯ 7. Незавершенный пас

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

### Утвержденное решение 7-3-7

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

## СТАТЬЯ 8. Нелегальный контакт и помеха ловле

- a. Во время попытки, в которой легальный пас вперед пересекает нейтральную зону, нелегальный контакт между игроками Команды А и Команды Б запрещен с момента снэпа и до момента касания мяча любым игроком или судьей (**У.Р. 7-3-8-II**).

б. Помеха ловле паса в нападении игроком Команды А, находящимся впереди от нейтральной зоны во время розыгрыша пасом вперед, в котором легальный пас вперед пересекает нейтральную зону – это контакт, который создает помеху игроку Команды Б, имеющему право касаться мяча, поймать его. В обязанности игрока нападения входит избежание контакта с игроками противоположной команды. Следующие действия не считаются помехой ловле в нападении (**У.Р. 7-3-8-IV, V, X, XV и XVI**):

1. Когда незамедлительно после снэпа не имеющий права касаться мяча игрок Команды А атакует или совершает контакт с игроком противоположной команды в точке, расположенной не далее одного ярда впереди от нейтральной зоны, и не продолжает его далее трех ярдов впереди нее.
2. Когда два или более игроков, имеющих право касаться мяча, совершают одновременную и честную попытку дотянуться, поймать или сбить мяч. Легальные принимающие игроки обеих команд обладают равными правами на мяч (**У.Р. 7-3-8-IX**).
3. Когда мяч, брошенный пасом, находится в полете и два или более игроков, имеющих право касаться мяча, находятся в зоне, в которой они могут принять или перехватить пас, и игрок нападения, находящийся в той же зоне препятствует сопернику, и мяч является неберущимся.

**ШТРАФ — 15 ярдов с предыдущей точки (С33).**

с. Помеха ловле в защите – это контакт впереди от нейтральной зоны игроком Команды Б, чье намерение помешать игроку противоположной команды, имеющему право касаться мяча, является очевидным и, таким образом, может помешать возможности сопернику принять берущийся пас вперед. В спорных случаях считается, что легальный пас вперед был берущимся. Помеха ловле в защите возникает только после выполнения легального паса вперед (**У.Р. 7-3-8-VII, VIII, XI и XII**). Следующие действия не считаются помехой ловле в защите (**У.Р. 7-3-8-III и 7-3-9-III**):

1. Когда после снэпа игроки противоположных команд атакуют или совершают контакт друг с другом в точке, находящейся в пределах одного ярда впереди от нейтральной зоны.
2. Когда два или более игроков, имеющих право касаться мяча, совершают одновременную и честную попытку дотянуться, поймать или сбить мяч. Легальные принимающие игроки обеих команд обладают равными правами на мяч (**У.Р. 7-3-8-IX**).
3. Когда игрок Команды Б совершает легальный контакт с игроком противоположной команды до совершения паса (**У.Р. 7-3-8-III и X**).
4. Когда потенциальный пробивающий мяч игрок Команды А, находясь в

формации выполнения удара из схватки, симулирует удар из схватки, бросая мяч высоко и глубоко, во время чего возникает контакт с игроком Команды Б.

**ШТРАФ** — Мяч принадлежит игроку Команды А в точке нарушения, если фол был совершен на расстоянии менее 15 ярдов впереди от предыдущей точки. Если фол был совершен на расстоянии 15 или более ярдов впереди от предыдущей точки – мяч принадлежит Команде А, назначается 15 ярдов с предыдущей точки и первая попытка (С 33).

Если снэп выполняется с точки, лежащей между 17-ярдовой и 2-ярдовой отметками Команды Б включительно, штраф с предыдущей точки помещает мяч на 2-ярдовую отметку, автоматически первая попытка (У.Р. 7-3-8-XIV).

Штраф, примененный за пределами 2-ярдовой отметки, не может поместить мяч внутрь 2-ярдовой отметки (*Исключение:* при реализации, когда снэп совершается с 3-ярдовой отметки, Правило 10-2-5-b).

Если предыдущая точка располагается на или внутри 2-ярдовой линии, первая попытка назначается с точки, расположенной посередине между предыдущей точкой и голевой линией (Правило 10-6-4 *Исключение*).

### Утвержденное решение 7-3-8

- I. Игрок Команды Б, обороняясь в момент легального паса впереди от нейтральной зоны, находится спиной к мячу и машет руками перед лицом легального принимающего Команды А, который, пытаясь поймать мяч, врывается в игрока Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Помеха ловле игроком Команды Б, первая попытка. Игрок Команды Б совершил нечестную попытку поймать или сбить мяч.
- II. Принимающий А80, находящийся в 15 ярдах впереди от нейтральной зоны, поворачивается спиной к нейтральной зоне. Пасующий бросает пас вперед выше рук игрока А80, вытянувшего их над головой. Мяч перелетает принимающего (неберущийся пас), в это время Б2 дергает А80 за маску. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол (Правило 9-1-12-a), помехи ловле не происходило. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. Первая и 10 для Команды А. Злостные нарушители должны быть дисквалифицированы. [Ссылка на 7-3-8-a]
- III. Принимающий А83, находящийся в 10 ярдах от ближайшего внутреннего линейного, бежит маршрут «слэнт» к центру поля. До того, как мяч был брошен, бэк Б1 легально блокирует и сбивает А83 с ног. **РЕШЕНИЕ:** Легально, если блок был не ниже пояса (Правило 9-1-6). [Ссылка на 7-3-8-c-3, 7-3-8-c]
- IV. В момент снэпа А88 находится на линии схватки в 10 ярдах шире позиции тэкла, а А44 – в бэкфилде, на 4 ярда ближе к середине поля, чем А88. Перед тем как пасующий Команды А бросает мяч, А88 входит в контакт с Б1 в 5 ярдах впереди от нейтральной зоны. Мяч брошен на А44, который начинает двигаться вперед и шире от того места,

- где произошел контакт А88 с Б1. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, помеха ловле в нападении. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 7-3-8-b]
- V. Перед тем, как мяч брошен, принимающий А88 перемещается на 4 ярда вперед за линию схватки и останавливается непосредственно перед защитником Б1. В этой точке Б1 отталкивает А88, который в ответ отталкивает руками Б1. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, помеха ловле в нападении, если пас находился за пределами нейтральной зоны. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 7-3-8-b]
- VI. Перед тем, как мяч брошен, принимающий А88, бегущий по маршруту «слэнт», смещается внутрь, где лайнбэкер Б1 пытается его заблокировать. А88 руками отталкивает Б1. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, помеха ловле в нападении, если легальный пас вперед пересек нейтральную зону. Если Б1 совершил первоначальный контакт в область ниже пояса и за пределами нейтральной зоны, то Команда Б также совершила фол, и в этом случае фолы команд при живом мяче взаимно сокращаются.
- VII. Принимающий А88 пробегает 10 ярдов и сворачивает на 90 градусов к боковой линии. После того, как мяч брошен, Б2 входит в контакт с А88 (захватывает, хватает или толкает его) до того, как А88 касается мяча. Пас был берущимся. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б, помеха ловле в защите. Штраф — Первая попытка с точки нарушения. [Ссылка на 7-3-8-c]
- VIII. А80, тайтэнд, пробегает 10 ярдов вглубь защиты и сворачивает в сторону ворот. Б1 находится в одном шаге позади и шире А80, когда тот готовится принять мяч. После того, как легальный пас вперед был брошен, Б1 атакует А80, блокирует захватом, хватает или толкает его так, что мяч пролетает над вытянутыми руками А80. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б за помеху ловле в защите. Штраф — Первая попытка с точки нарушения, если нарушение происходит менее чем в 15 ярдах от предыдущей точки; 15 ярдов с предыдущей точки и первая попытка, если фол произошел более чем в 15 ярдах впереди от нейтральной зоны. [Ссылка на 7-3-8-c]
- IX. А88 и Б2 бегут рядом друг с другом до или после того, как был брошен мяч. А88, или Б2, или они оба падают, когда их ноги переплетаются. Ни один игрок не был остановлен преднамеренно. **РЕШЕНИЕ:** Такая ситуация фолом не является. [Ссылка 7-3-8-b-2, 7-3-8-c-2]
- X. До того, как мяч был брошен, принимающий А88 и защитник Б1 бегут плечом к плечу в 15 ярдах впереди от нейтральной зоны. А88 находится ближе к боковой линии, а Б1 — ближе к хэш-линии. А88 смещается к центру поля. Б1 неподвижен, когда А88 сталкивается с ним. **РЕШЕНИЕ:** Фола не происходило, поскольку мяч еще не был брошен. [Ссылка 7-3-8-b, 7-3-8-c-3]
- XI. Принимающий А88 и защитник Б1 бегут плечо к плечу в 15 ярдах впереди от нейтральной зоны. А88 находится ближе к боковой линии, а Б1 — ближе к хэш-линии. Легальный пас вперед брошен в сторону ворот. Пока мяч находится в полете, А88 меняет направление в сторону середины поля, чтобы поймать берущийся пас. Б1 неподвижно стоит, не предпринимая попытки принять мяч, в момент, когда А88 сталкивается с ним. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б, помеха ловле в защите. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки и первая попытка. [Ссылка на 7-3-8-c]
- XII. А44 пробегает 25 ярдов вглубь защиты к пилону на голевой линии. Б1 находится между А44 и пилоном, когда мяч брошен. Б1 замедляется и сталкивается с А44 до того, как берущийся мяч касается земли. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б, помеха ловле в защите. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки и первая попытка. [Ссылка на 7-3-8-c]

- XIII. До того, как мяч был брошен, тайт-энд А80 пробегает вглубь защиты на 25 ярдов, где сталкивается с Б1. Принимающий А88, находившийся на противоположной стороне построения от А80 во время снэпа, забегает за место контакта А80 и Б1, и ловит легальный пас вперед. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, помеха ловле в нападении. Штраф — 15 ярдов от предыдущей точки.
- XIV. Четвертая и гол на отметке Б-5. Легальный пас вперед Команды А не завершен, но Команда Б помешала ловле мяча на отметке Б-1 или в своей зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** первая и гол у Команды А на линии 2-х ярдов Команды Б. [Ссылка на 7-3-8 Штраф]
- XV. А80 и Б60 пытаются поймать пас вперед, адресованный А80, расположившемуся впереди от нейтральной зоны. Пас высокий и расценивается как неберущийся. А80 толкает в грудь Б60, когда мяч пролетает над ними. **РЕШЕНИЕ:** Нет помехи ловле в нападении. [Ссылка на 7-3-8-b]
- XVI. Во время легального паса вперед за пределами нейтральной зоны А80 и Б60 пытаются поймать мяч, адресованный А80. А14, не пытаясь принять мяч, блокирует Б65 в глубине поля: либо до того, как был брошен пас, либо пока неберущийся мяч летит в воздухе. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, помеха ловле в нападении. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки.

## СТАТЬЯ 9. Помеха контакту

- a. Обе команды могут легально создавать помеху своему сопернику позади нейтральной зоны.
- b. Игроки обеих команд могут легально создавать помеху впереди от нейтральной зоны после того, как мяч коснулся кого-либо (**У.Р. 7-3-9-I**).
- c. Игроки защиты могут легально совершать контакт с соперником, пересекшим нейтральную зону, если такой игрок не находится в позиции для приема берущегося паса вперед.
1. Нарушения, возникающие в попытке, в течение которой пас вперед пересекает нейтральную зону, считаются помехой ловле только в том случае, если принимающий игрок имел возможность принять берущийся пас вперед.
  2. Нарушения, возникающие в попытке, в течение которой пас вперед не пересекает нейтральную зону, являются нарушениями Правила 9-3-4, штраф за которые назначается с предыдущей точки.
- d. Правила помехи ловле применяются только в попытке, в течение которой легальный пас вперед пересекает нейтральную зону (Правила 2-19-3 и 7-3-8-a, b и c).
- e. Контакт игрока Команды Б с легальным принимающим, включающий персональный фол и создающий помеху ловле берущегося паса, может судиться либо как помеха ловле, либо как персональный фол с 15-ярдовым штрафом с предыдущей точки. В Правиле 7-3-8 даются пояснения относительно контактов во время совершения паса. Однако,

- если помеха ловле включает в себя действия, обычно влекущие за собой дисквалификацию, совершивший фол игрок обязан покинуть игру.
- f. Чтобы засчитать помеху, необходим физический контакт.
  - g. Каждый игрок имеет территориальные права и случайный контакт судится как «попытка дотянуться...до мяча», что указано в Правиле 7-3-8. Если соперники, находясь впереди от линии, сталкиваются во время движения по направлению к пасу, фол одним или обоими игроками может рассматриваться только если намерение помехи сопернику является очевидным.
  - h. Правила помехи ловле не применяются после того, как выброшенный пасом мяч в пределах поля коснулся какого-либо игрока в пределах поля, или коснулся одного из судей. Если в отношении соперника был совершен фол, штраф дается за данный фол, а не за помеху ловле (**У.Р. 7-3-9-I**).
  - i. После того, как было совершено касание паса, любой игрок может выполнять легальный блок в течение оставшегося времени полета выброшенного пасом мяча.
  - j. Любой захват принимающего игрока или любой другой преднамеренный контакт с ним, до того, как он коснулся паса, является доказательством того, что игрок, совершающий захват, игнорирует мяч и таким образом совершает нелегальные действия.
  - k. Захват или столкновение с принимающим, когда пас вперед очевидно не долетает или перелетает его, является игнорированием мяча и считается нелегальным. Такие действия помехой ловле не являются, однако нарушают Правило 9-1-12-а, которое предусматривает штраф в 15 ярдов с предыдущей точки и первую попытку. Грубые должны быть дисквалифицированы.

### Утвержденное решение 7-3-9

- I. Легальный пас вперед за нейтральную зону вываливается или выскользывает из рук легального принимающего любой команды или касается судьи. Затем, пока мяч все еще находится в полете, Команда А или Команда Б задерживает или иным образом совершает фол против имеющего право касаться мяча соперника, который находится впереди от нейтральной зоной. **РЕШЕНИЕ:** После того, как было совершено касание мяча, правила помехи ловле не применяются. Штраф назначается как за фол при свободном мяче. Штраф — 10 или 15 ярдов с предыдущей точки (Правило 9-3-6). [Ссылка на 7-3-9-b, 7-3-9-h, 9-3-6]
- II. Во время легального паса вперед позади нейтральной зоны легальный принимающий А1, находясь на месте Б1, готов принять мяч, когда Б1 толкает его, и А1 не завершает прием. **РЕШЕНИЕ:** Легально. Правило помехи ловле не распространяется на область поля, расположенную позади нейтральной зоны (Правило 7-3-9, 9-1-5 Исключение 4 и 9-3-3-с Исключение 5).
- III. Энд А88, пробегая маршрут около боковой линии, касается ее за мгновение до того, как защитник прыгает на него и выбивает мяч у него из рук. **РЕШЕНИЕ:** Помехи ловле в защите не происходило. Как только А88 заступил за пределы поля, он потерял право ловить мяч. (Правило 7-3-3). [Ссылка на 7-3-3-d, 7-3-8-с]

## СТАТЬЯ 10. Нелегальный принимающий в поле

Ни один изначально не имеющий права касаться мяча игрок не может или не мог находиться дальше трех ярдов впереди от нейтральной зоны до тех пор, пока не будет выполнен легальный пас вперед, пересекающий нейтральную зону (У.Р. 7-3-10-I и II).

**ШТРАФ — 5 ярдов с предыдущей точки (С37).**

### Утвержденное решение 7-3-10

- I. Нелегальный линейный А70 забегает дальше, чем на 3 ярда за нейтральную зону, не совершая контакта с соперником. Он поворачивается к флангу и возвращается обратно за нейтральную зону до того, как А10 бросает легальный пас вперед, пересекающий нейтральную зону. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный игрок в поле. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 7-3-10]
- II. Нелегальный линейный А70 совершает контакт с соперником в пределах одного ярда от нейтральной зоны. До того, как А1 бросает легальный пас вперед, пересекающий нейтральную зону, игрок А70 перемещается с игроком Б4 дальше 3 ярдов за нейтральную зону, а затем возвращается обратно. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А, нелегальный игрок в поле или помеха ловле в нападении. Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки или 15 ярдов с предыдущей точки (Правило 7-3-8-б). [Ссылка на 7-3-10]

## СТАТЬЯ 11. Нелегальное касание

Ни один изначально не имевший права касаться мяча игрок, находясь в пределах поля, не должен намеренно касаться легального паса вперед до тех пор, пока он не коснется соперника или судьи (У.Р. 5-2-3-I и У.Р. 7-3-11-I-II).

**ШТРАФ — 5 ярдов с предыдущей точки (С 16).**

### Утвержденное решение 7-3-11

- I. В конце половины игры квотербэк А10, находясь вне конверта, от безысходности в попытке сохранить ярды бросает пас, который становится незавершенным и падает на землю после того, как нелегальный принимающий А58 дотрагивается до мяча в попытке принять его. **РЕШЕНИЕ:** Фол за преднамеренное избавление от мяча. Фола за нелегальное касание не происходило, поскольку пас был нелегальным. Штраф — потеря попытки в точке паса. Запуск часов происходит по снэпу (Правило 3-3-2-d и 7-3-2-h). Правило 3-4-4 применяется, если на часах остается не менее 1 минуты. Если в четверти истекает время, четверть не продлевается. [Ссылка на 7-3-11]
- II. Команда А выполняет снэп на своей 10-ярдовой линии. А10 отходит и затем бросает пас вперед на нелегального принимающего А70, который, находясь в своей зачетной зоне, (а) дотрагивается до мяча в попытке поймать его, но не завершает пас; (b) ловит пас, и его останавливают в зачетной зоне; или (с) ловит пас, и пройдя до 3-ярдовой линии, его останавливают. **РЕШЕНИЕ:** (а) Команда Б может принять штраф, чтобы заработать 5 ярдов, или отклонить его, чтобы Команда А потеряла попытку. (b) Мяч является мертвым в зачетной зоне после действий Команды А. Команда Б может выбрать сейфти или владение мячом с предыдущей точки. (с) Попытка

засчитывается, если штраф отклонен. Точка становления мяча мертвым является более выгодной для Команды Б, нежели штраф. [ПРИМЕЧАНИЕ: случаи (а), (b) и (с) рассматриваются как умышленное избавление от мяча в зависимости от места нахождения легального принимающего Команды А или от положения игрока А10 в момент выполнения броска] (Правило 10-1-1-b). Если умышленное избавление от мяча доказано, штраф за нелегальное касание не применяется. [Ссылка на 7-3-11]

## **СТАТЬЯ 12. Персональные фолы Команды Б в течение розыгрыша легальным пасом**

Штрафы за персональные нарушения игроков Команды Б в течение розыгрыша, в котором легальный пас вперед стал завершенным, назначаются с точки окончания последнего выноса, если таковой заканчивается впереди от нейтральной зоны. Если пас был не завершен, перехвачен, или произошла смена командного владения во время попытки, штраф назначается с предыдущей точки (Правило 9-1 Штраф) (**У.Р. 7-3-12-I и 9-1-2-III**).

### **Утвержденное решение 7-3-12**

- I. А11 бросает пас вперед на А88. Во время розыгрыша дифэнсив-энд Б88 получает флаг за удар в голову тэкла А79. Пас на А88 является (а) завершенным с набором 10 ярдов на 30-ярдовой линии Команды А, на которой игрок А88 был захвачен. (b) незавершенным или перехваченным. **РЕШЕНИЕ:** (а) Штраф назначается с А-30; первая и 10 на 45-ярдовой линии Команды А. (b) Штраф назначается с предыдущей точки, первая и 10 на А-35 для Команды А. (Правило 9-1 Штраф) [Ссылка на 10-2-2-e-1, 7-3-12]

# ПРАВИЛО 8.

## НАБОР ОЧКОВ

### РАЗДЕЛ 1. Количество очков

#### СТАТЬЯ 1. Розыгрыши с набором очков

В розыгрышах с набором очков количество очков следующее:

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

#### СТАТЬЯ 2. Матч с присужденным поражением

В игре с присужденным поражением или в отложенной игре, результатом которой также является присужденное поражение, счет должен быть следующий: потерпевшая команда – 1, соперник — 0. Если потерпевшая команда на момент присуждения поражения вела в счете – счет считается окончательным (Правила 3-3-3-а и b, и Правила 9-2-3-а и b).

### РАЗДЕЛ 2. Тачдаун

#### СТАТЬЯ 1. Начисление очков

Тачдаун засчитывается, если:

- a. Несущий мяч игрок, двигаясь вперед по игровому полю, легально владеет живым мячом и пересекает плоскость голевой линии соперника. Такая плоскость продлевается вперед за пилоны только в том случае, если игрок коснулся земли или пилон в зачетной зоне (**У.Р. 2-23-1-I и У.Р. 8-2-1-I-IX**).
- b. Игрок ловит пас вперед в зачетной зоне соперника (**У.Р. 5-1-3-I и II**).
- c. Фамбл или пас назад пойман, подобран, перехвачен или присужден команде решением судьи в зачетной зоне соперника (Исключения: Правила 7-2-2-а-2 и 8-3-2-d-5) (**У.Р. 8-2-1-X**).
- d. Мяч, выбитый из схватки или пробитый свободным ударом, легально пойман в зачетной зоне соперника или возвращен в нее (**У.Р. 6-3-9-III**).
- e. Рефери присуждает тачдаун согласно положениям, указанным в Правиле 9-2-3 Штраф.

### Утвержденное решение 8-2-1

- I. Игрок A1, владеющий мячом, в попытке набрать очки касается правого пилона, заступая при этом ногой на боковую линию. Мяч находится в правой руке игрока, вытянутой над боковой линией. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун присуждается или не присуждается в зависимости от положения мяча по отношению к голевой линии в момент, когда мяч становится мертвым в соответствии с Правилами (Правила 4-2-4 и 5-3-1-a). [Ссылка на 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- II. Игрок A1, владеющий мячом, продвигается по игровому полю и на 2-ярдовой отметке выпрыгивает таким образом, что его первый контакт с землей происходит за пределами поля в 3 ярдах за голевой линией. Мяч, находящийся во владении игрока, проходит над пилоном. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун (Правило 4-2-4-d). [Ссылка на 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- III. Мяч во владении игрока A21, находящегося в прыжке, пересекает боковую линию в районе 1-ярдовой отметки и продолжает движение за проекцию голевой линии, а затем объявляется мертвым за пределами поля, оставаясь при этом во владении A21. **РЕШЕНИЕ:** Мяч объявляется мертвым на 1-ярдовой отметке (Правила 2-12-1 и 4-2-4-d). [Ссылка на 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IV. Квотербэк A12 завершает пас вперед партнеру по команде, находящемуся в зачетной зоне Команды Б. (a) A12 находится впереди за пределами нейтральной зоны в момент передачи паса. (b) Игрок, принявший пас, носит игровой номер 73. **РЕШЕНИЕ:** Результатом розыгрыша в случаях (a) и (b) является тачдаун. Штраф присуждается в соответствии с выбранным Командой Б вариантом. [Ссылка на 2-9-2, 8-2-1-a]
- V. Игрок A22, владея мячом, совершает нырок в зачетную зону на отметке B-1. Мяч в его владении (a) касается пилона, (b) проходит над пилоном, (c) пересекает голевую линию с внутренней стороны пилона. Первый контакт игрока A22 с землей находится за пределами поля в 3 ярдах за голевой линией. **РЕШЕНИЕ:** (a), (b) и (c) — тачдаун. Мяч во владении игрока A22 пересек проекцию голевой линии во всех трех случаях. [Ссылка на 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VI. Игрок A22, владея мячом, движется к правому пилону голевой линии. На отметке B-2 он совершает нырок или продолжает движение в полете в результате блока соперника. Мяч, находящийся в правой руке A22, пересекает боковую линию на отметке B-1 и проходит с внешней стороны пилона, после чего A22 (a) касается пилона ногой или левой рукой; (b) совершает первый контакт с землей за пределами поля в 3 ярдах за голевой линией. **РЕШЕНИЕ:** (a) тачдаун. Проекция голевой линии продолжается за пределы поля в результате касания игроком A22 пилона. (b) тачдаун не присуждается. Проекция голевой линии не продолжается за пределы поля, так как игрок A22 не коснулся пилона или поля в зачетной зоне. Мяч объявляется вышедшим за пределы поля на отметке B-1. [Ссылка 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VII. Игрок A22, владея мячом, движется к правому пилону голевой линии. Мяч, находящийся в его правой руке, пересекает продолжение проекции голевой линии за пределами поля (то есть справа от пилона), после чего A22 наступает (a) на голевую линию; (b) на боковую линию в нескольких дюймах до голевой линии. **РЕШЕНИЕ:** (a) тачдаун. Проекция голевой линии продолжается за пределы поля в результате касания игроком A22 поля в зачетной зоне. (b) тачдаун не присуждается. Проекция голевой линии не продолжается за пределы поля. Мяч объявляется вышедшим за пределы поля в точке, где игрок заступил на боковую линию. [Ссылка 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

- VIII. Игрок A22, несущий мяч в правой руке, движется к правому пилону голевой линии. Его нога касается пилона перед тем, как мяч проходит над (а) пилоном; (b) продолжением проекции голевой линии за пределами поля. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (а) и (b) тачдаун не присуждается. Так как пилон находится за пределами поля, мяч становится мертвым в момент касания его ногой игрока A22, то есть в обоих случаях до пересечения мячом голевой линии. [Ссылка на 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IX. Продвижение игрока A1, несущего мяч, было остановлено в пределах поля вблизи голевой линии у правой боковой линии. В момент, когда он был остановлен, игрок вытянул правую руку с мячом над голевой линией (а) с внутренней стороны пилона; (b) с внешней стороны пилона. **РЕШЕНИЕ:** (а) Тачдаун. Мяч становится мертвым в момент пересечения проекции голевой линии. (b) Тачдаун не присуждается, так как игрок не касается поля в зачетной зоне или пилона, и следовательно, проекция голевой линии не продолжается за пределы поля. [Ссылка на 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- X. Несущий мяч игрок A33 бежит по направлению к голевой линии Команды Б. Он роняет мяч между 1-ярдовой отметкой и голевой линией, после чего, полагая, что занес тачдаун, совершает круг в зачетной зоне и бежит в свою командную зону. Свободный мяч, касаясь поля до голевой линии или за ней, катится по полю в зачетную зону, где объявляется мертвым в связи с тем, что он останавливается и ни один игрок не предпринимает попыток завладеть им. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун. Мяч принадлежит последней владевшей им команде в точке объявления его мертвым (Правило 7-2-5). [Ссылка на 8-2-1-c]

## РАЗДЕЛ 3. Попытка реализацией

### СТАТЬЯ 1. Начисление очков

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

#### Утвержденное решение 8-3-1

- I. Во время реализации Команда Б, завладев мячом, совершает фамбл, который подбирает Команда А в зачетной зоне Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун. Команде А присуждаются два очка (Правило 8-3-2-d-1). [Ссылка на 8-3-1]
- II. B19 первым касается мяча впереди за пределами нейтральной зоны после заблокированного пробития 1-очковой реализации Команды А, сбивая при этом мяч в зачетную зону своей команды, где его подбирает игрок A66. **РЕШЕНИЕ:** Команде А присуждаются два очка. [Ссылка на 8-3-1]

### СТАТЬЯ 2. Возможность заработать дополнительные очки

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

- a. Мяч вводит в игру команда, заработавшая 6 очков в результате тачдауна. Если тачдаун приносит очки в течение попытки в конце четвертой четверти, в которой заканчивается, реализацию не играют, если очко(и) не влияет на результат матча.
- b. Реализация, играемая схваткой, начинается, когда мяч объявляют готовым к игре.
- c. Если команда, которая должна вводить мяч в игру, делает выбор касательно положения мяча до объявления мяча готовым к игре, снэп на ее усмотрение выполняется с середины расстояния между хэш-линиями, на 3-ярдовой линии соперника или с любой другой точки на хэш-линии или между ними, а также на 3-ярдовой линии соперника или перед ней. Мяч может быть перемещен на другую точку после фола Команды Б или командного тайм-аута, если тайм-ауту не предшествовал фол Команды А или взаимные фолы (Правила 8-3-3-а и 8-3-3-с-1).
- d. Реализация заканчивается, когда:
  1. Какая-либо команда зарабатывает очки.
  2. Мяч становится мертвым в соответствии с Правилами (У.Р. 8-3-2-IV и VI).
  3. Принятый штраф приводит к начислению очков.
  4. Команда Б принимает штраф за фол, совершенный Командой А, предусматривающий потерю попытки (Правило 8-3-3-с-2).
  5. Перед сменой командного владения игрок Команды А совершает фамбл, и мяч ловит или подбирает другой игрок этой же команды. В такой ситуации Команда А очков не зарабатывает (У.Р. 8-3-2-VIII).

### Утвержденное решение 8-3-2

- I. Во время реализации Команда А совершает фамбл. Игрок В2 сообщает свободному мячу новый импульс, в результате которого мяч оказывается в зачетной зоне Команды Б, где его накрывает игрок Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** сейфти, Команде А присуждается одно очко (Правила 8-3-1 и 8-5-1). [Ссылка на 8-3-1]
- II. Во время реализации Команда А совершает фамбл. Игрок В2 бьет ногой по свободному мячу, который в результате этого оказывается в зачетной зоне Команды Б, где его накрывает игрок Команды Б в момент приземления. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, Команде А присуждается одно очко, либо Команда А может принять штраф за нелегальный удар по мячу (Правила 8-3-1 и 8-3-3-b-1) ногой и повторить попытку. [Ссылка на 8-3-1, 8-3-3-b-1]
- III. Во время 1-очковой реализации игрок В2 блокирует удар по мячу игрока А1. Игрок А2 подбирает мяч, не пересекший нейтральную зону, и заносит его в зачетную зону Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Команде А присуждаются два очка (Правило 8-3-1). [Ссылка на 8-3-1]
- IV. Во время 1-очковой реализации удар Команды А заблокирован. А2 подбирает мяч в пределах поля впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Мяч становится мертвым в момент подбора игроком А2. Реализация завершается. [Ссылка на 8-3-2-d-2]

- V. Во время 1-очковой реализации удар по мячу Команды А заблокирован. Никто из игроков не касается мяча впереди от нейтральной зоны, после чего (а) Б3 подбирает мяч на своей 1-ярдовой линии; (б) мяч касается земли в зачетной зоне Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** (а) Б3 может продвигаться с мячом. (б) Мяч объявляется мертвым, реализация завершается (Правило 8-3-1).
- VI. Во время 1-очковой реализации удар по мячу Команды А заблокирован. Игрок Б3 подбирает мяч и заносит его в зачетную зону Команды А. Во время выноса игрока Б3 игрок Б4 совершает подсечку. **РЕШЕНИЕ:** Очки не присуждаются, штраф отменяется в соответствии с Правилами (Правило 8-3-4-b). [Ссылка на 8-3-1, 8-3-2-d-2]
- VII. Во время реализации игрок Б1 в своей зачетной зоне перехватывает легальный пас вперед Команды А, после чего он заносит мяч в зачетную зону Команды А, и (а) ни одна из команд не совершает фолов во время возврата; (б) Б3 во время возврата совершает подсечку; (с) А2 совершает фол во время возврата. **РЕШЕНИЕ:** (а) Команде Б присуждаются два очка. (б) Очки не присуждаются, штраф отменяется в соответствии с Правилами. (с) Команде Б присуждаются два очка, штраф отменяется в соответствии с Правилами (Правила 8-3-1, 8-3-4-а и 8-3-4-b). [Ссылка на 8-3-4-b]
- VIII. Во время реализации А1 совершает мафф с переданным сэпом мячом, который затем подбирает игрок А2 и заносит его в зачетную зону соперника. **РЕШЕНИЕ:** Команде А присуждаются два очка (Правило 2-12-2). [Ссылка на 8-3-2-d-5]
- IX. Во время 1-очковой реализации удар по мячу Команды А заблокирован, В75 подбирает мяч на 2-ярдовой линии. Завладев мячом, он совершает фамбл, в результате которого мяч катится в зачетную зону Команды Б, где его накрывает Бб1, который тут же оказывается остановлен. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти. Команде А присуждается одно очко (Правило 8-1-1).

### **СТАТЬЯ 3. Фолы в течение реализации перед сменой командного владения**

- a. *Взаимно сокращающиеся фолы:* Если обе команды совершают фол во время попытки и Команда Б совершает фол перед сменой владения, штрафы сокращаются, а попытка повторяется, даже если происходят дополнительные фолы после смены владения. Любой повтор попытки после штрафа за взаимные фолы должен осуществляться с предыдущей точки (**У.Р. 8-3-3-II**).
- b. *Фолы Команды Б на реализации:*
1. В случае успешной реализации Команда А имеет право выбрать из двух вариантов: отклонить начисление очков и переиграть попытку после применения штрафа или отклонить штраф(ы) и принять очки. Команда А может принять начисление очков и перенести исполнение штрафных санкций за персональные фолы и фолы за неспортивное поведение на последующий начальный удар или, в дополнительном периоде, выбрать применение штрафа с точки окончания розыгрыша (**У.Р. 3-2-3-VI; У.Р. 8-3-2-II; У.Р. 8-3-3-I; и У.Р. 10-2-5-IX-XI**).
  2. Повтор попытки после штрафа, наложенного на Команду Б, может быть начат с любой точки, расположенной на хэш-линиях или между ними, а также на или за ярдовой линией, на которую мяч помещается в

соответствии с Правилами (У.Р. 8-3-3-III).

с. *Фолы Команды А при реализации:*

1. После фола, совершенного Командой А во время успешно завершённой реализации, мяч должен быть введен в игру с точки, предусмотренной штрафом (У.Р. 8-3-3-I).
2. Если Команда А получает фол, штраф за который предполагает потерю ярдов, реализация считается завершённой, очки за нее аннулируются, ядовый штраф на последующий начальный удар не накладывается.
3. Если перед сменой командного владения Команда А совершает фол, который взаимно не сокращается, и во время данной попытки не происходило ни еще одной смены командного владения, ни набора очков, штраф отменяется согласно Правилам.

д. *Штрафы при мертвом мяче назначаются за:*

1. За фолы, совершенные после объявления мяча готовым к игре и до передачи мяча снэпом.
2. За фолы при живом мяче, рассматриваемые, как фолы при мертвом мяче, совершаемые во время реализации, переносятся на последующий начальный удар или, в дополнительных периодах, назначаются с точки окончания розыгрыша. Если реализация переигрывается, штрафы переносятся на повторную попытку реализации (Правило 10-1-6) (У.Р. 3-2-3-VII).

е. *За грубость или столкновение с пробивающим мяч игроком или игроком, удерживающим мяч:* такие действия считаются фолом при живом мяче.

ф. *За помеху ловле мяча, пробитого ударом:* штраф за помеху ловле пробитого ударом мяча отклоняется согласно Правилам. Любые набранные очки Команды А отменяются.

### Утвержденное решение 8-3-3

- I. Во время 1-очковой реализации игрок любой из команд совершает фол, когда мяч, пробитый легальным ударом Команды А, находится в полете после пересечения нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Если фол совершен игроком команды А, реализация была безуспешной, а Команда Б не заработала владение мячом, реализация завершается. Если фол совершен Командой А и реализация была успешной, штраф назначается с предыдущей точки. Если фол совершен Командой Б и реализация была успешной, Команде А присуждается одно очко, если только она не принимает штраф для последующей попытки 2-очковой реализации. При реализации не применяются правила исполнения после завершения удара из схватки. Штрафы за персональные фолы Команды Б во время реализации могут быть назначены с точки последующего начального удара или с точки начала следующего розыгрыша в дополнительных периодах. Если реализация была безуспешной, Команда А может принять штраф и повторить попытку. [Ссылка на 8-3-3-b-1, 8-3-3-c-1]

- II. Во время реализации и после истечения игрового времени обе команды совершают фолы, при этом Команда Б не зарабатывает владение мячом. **РЕШЕНИЕ:** Повторить попытку с предыдущей точки. [Ссылка на 8-3-3-а]
- III. Команда А, выстроившаяся для реализации по центру поля на Б-3, совершает фальстарт, и в результате применения штрафа отодвигается на отметку Б-8. Ее 1-очковая реализация заблокирована, однако во время снэпа Б77 находился в нейтральной зоне. Примененный штраф перемещает точку повтора попытки на отметку Б-4. Команда А запрашивает, чтобы мяч был установлен на правой хэш-линии. **РЕШЕНИЕ:** Судьи удовлетворяют запрос, мяч устанавливается на правой хэш-линии отметки Б-4. [Ссылка на 8-3-3-б-2]
- IV. Во время реализации обе команды совершают фолы до того, как игрок Команды Б перехватывает пас вперед. Во время возврата (а) Б23 совершает подсечку; или (б) А18 останавливает игрока с мячом захватом за маску. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (а) и (б) фолы взаимно сокращаются, а попытка повторяется.
- V. Во время реализации в момент снэпа В79 находится в нейтральной зоне. В20 перехватывает пас вперед, и А55 останавливает его захватом за маску. **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (а) и (б) фолы взаимно сокращаются, а попытка повторяется.

#### **СТАТЬЯ 4. Фолы во время реализации после смены командного владения**

- a. Штрафы, примененные по отношению к любой команде, отменяются согласно Правилам (**Исключение:** штрафы за грубые персональные фолы, фолы за неспортивное поведение, персональные фолы при мертвом мяче и фолы при живом мяче переносятся на последующий начальный удар или, в дополнительных периодах, назначаются с точки окончания розыгрыша. См. Правило 8-3-5.) (**У.Р. 8-3-4-I и II**).
- b. Очки, набранные командой, совершившей фол во время попытки, аннулируются (**У.Р. 8-3-2-VII**).
- c. Если обе команды совершают фолы во время попытки и Команда Б не совершала фол до смены командного владения, фолы отменяются, попытка не повторяется, а реализация считается завершенной.

#### **Утвержденное решение 8-3-4**

- I. Б15 перехватывает легальный пас вперед Команды Б и движется в середине поля, где А19 останавливает его захватом за маску. **РЕШЕНИЕ:** Попытка завершается, штраф отменяется в соответствии с Правилами. [Ссылка на 8-3-4-а]
- II. Б1 перехватывает легальный пас вперед Команды А и движется в середине поля. Во время возврата Б2 совершает подсечку в своей зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Штраф отменяется в соответствии с Правилами. [Ссылка на 8-3-4-а]
- III. Во время 2-очковой реализации Команда А совершает нелегальный шифт. Б21 подбирает мяч после фамбла, и во время возврата Б45 совершает подсечку, а А80 бьет соперника кулаком. **РЕШЕНИЕ:** А80 дисквалифицируется. Набранные очки аннулируются, штрафы взаимно сокращаются, попытка не повторяется. Реализация завершается.
- IV. Во время 2-очковой реализации Команда А совершает нелегальный шифт. Б21 подбирает мяч после фамбла, и во время возврата А80 бьет соперника кулаком. Б21

заносит мяч в зачетную зону соперника. **РЕШЕНИЕ:** Команде Б присуждаются два очка, штраф за грубое нарушение игрока А80 применяется с точки последующего начального удара или, в дополнительном периоде, с точки следующего розыгрыша. А80 дисквалифицируется.

### **СТАТЬЯ 5. Фолы после реализации**

Штрафы за фолы, совершенные после реализации, переносятся на последующий начальный удар или, в дополнительных периодах, назначаются с точки окончания розыгрыша. Однако, если назначается повтор реализации, штрафы применяются до повтора реализации (Правило 10-1-6) (**У.Р. 10-2-5-ХIII-XV и У.Р. 3-2-3-VII**).

### **СТАТЬЯ 6. Следующий розыгрыш**

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

## **РАЗДЕЛ 4. Филд-гол**

### **СТАТЬЯ 1. Начисление очков**

- a. Очки за филд-гол должны быть начислены пробивавшей его команде, если мяч, пробитый ударом с земли или с отскока, пролетает над перекладиной между вертикальными стойками ворот принимающей команды перед тем, как он коснется земли или игрока команды, выполнявшей удар. Удар должен быть пробит из схватки и не может быть пробит свободным ударом.
- b. Если мяч во время попытки пробить легальный филд-гол пролетает над перекладиной между вертикальными стойками ворот и становится мертвым впереди от конечной линией или вылетает обратно и не возвращается за пределы перекладины вновь, становясь мертвым в любой точке, филд-гол должен быть засчитан. Перекладина и вертикальные стойки в определении максимального продвижения мяча вперед считаются линией, а не плоскостью.

### **СТАТЬЯ 2. Следующий розыгрыш**

- a. Успешный филд-гол. После набора очков в результате филд-гола мяч должен вводиться в игру начальным ударом или, в дополнительных периодах, быть введен с точки окончания розыгрыша. Начальный удар должна выполнять команда, заработавшая 6-очковый тачдаун.
- b. Неудачная попытка филд-гола.
  1. Когда мяч объявляется мертвым впереди от нейтральной зоны и ни

один игрок Команды Б не касался его впереди от нейтральной зоны, мяч принадлежит Команде Б. Во всех случаях, кроме дополнительных периодов, Команда Б снэпом вводит мяч в игру с предыдущей точки. Если предыдущая точка находилась между 20-ярдовой и голевой линиями Команды Б, мяч должен быть введен в игру снэпом с точки пересечения 20-ярдовой линии Команды Б и хэш-линии. Команда Б по своему усмотрению может выполнять снэп с другой точки на 20-ярдовой линии, расположенной между хэш-линиями, сообщив об этом судьям до объявления мяча готовым к игре. После объявления мяча готовым к игре мяч может быть перемещен только после командного тайм-аута, фола Команды А или взаимных фолов.

2. Если мяч не пересек нейтральную зону или если игрок Команда Б коснулся мяча впереди от нейтральной зоны, в силу вступают правила, касающиеся ударов из схватки (**У.Р. 6-3-4-II, У.Р. 8-4-2-I-VI и У.Р. 10-2-3-V**).

### Утвержденное решение 8-4-2

- I. Четвертая и 8 на 40-ярдовой линии Команды Б. Мяч, пробитый Командой А, катится нетронутым по полю до 7-ярдовой линии Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б получает владение на своей 40-ярдовой линии. [Ссылка на 8-4-2-b-2]
- II. Четвертая и 8 на 40-ярдовой линии Команды Б. Мяч, пробитый Командой А, задевает игрока Б1 на 10-ярдовой линии и выходит за пределы поля на 5-ярдовой линии. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б получает владение на своей 5-ярдовой линии. [Ссылка на 8-4-2-b-2]
- III. Четвертая и 8 на 40-ярдовой линии Команды Б. Мяч, пробитый Командой А, ударяется о землю на 3-ярдовой линии и отскакивает в зачетную зону, где игрок Команды Б ловит его в воздухе и затем опускается на землю. **РЕШЕНИЕ:** Тачбэк (Правило 8-6-1-b). Команда Б получает владение на своей 20-ярдовой линии. [Ссылка на 8-4-2-b-2]
- IV. Четвертая и 8 на 18-ярдовой линии Команды Б. После неудачной попытки филд-гола Команды А мяч покидает пределы поля в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б получает владение на своей 20-ярдовой линии. [Ссылка на 8-4-2-b-2]
- V. Мяч, пробитый Командой А в попытке забить филд-гол, пересекает нейтральную зону и отскакивает от земли, пересекая нейтральную зону в обратном направлении, где его подбирает игрок Б1 и заносит в зачетную зону соперника. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун (Правило 6-3-5) [Ссылка на 6-3-5, 8-4-2-b-2]
- VI. Четвертая и 6 на 18-ярдовой линии Команды Б. Мяч, пробитый Командой А в попытке забить филд-гол, пересекает нейтральную зону и отскакивает от земли, пересекая нейтральную зону в обратном направлении до Б-28, где выходит за пределы поля или его подбирает и останавливает игрок любой из команд. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б получает мяч, первая и 10 на Б-28 (Правила 6-3-5, 6-3-6 и 6-3-7). [Ссылка на 8-4-2-b-2]

## РАЗДЕЛ 5. Сейфти

### СТАТЬЯ 1. Начисление очков

Сейфти засчитывается, когда:

- a. Мяч становится мертвым за пределами поля позади голевой линии, за исключением тех случаев, когда это незавершенный пас вперед. Сейфти также засчитывается, когда мяч становится мертвым во владении игрока на его голевой линии, над или за ней; или становится мертвым в соответствии с Правилами, и команда защиты ответственна за то, что мяч оказался в той точке (У.Р. 6-3-1-IV; У.Р. 7-2-4-I; У.Р. 8-5-1-I-II, IV и VI-X; У.Р. 8-7-2-II; и У.Р. 9-4-1-VIII).

В спорных случаях такая ситуация считается тачбэком, а не сейфти.

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

- (a) Перехватывает пас или фамбл; подбирает фамбл или пас назад, совершенные соперником; ловит или подбирает пробитый ударом мяч; и
  - (b) Его тело по инерции попадает в его зачетную зону; и
  - (c) Мяч остается позади его голевой линии и объявляется мертвым во владении такого игрока. К данной ситуации также относится фамбл, вышедший из зачетной зоны в игровое поле, а затем за его пределы (Правило 7-2-4-b-1).
  - (d) Если условия (a)-(c), перечисленные выше, были удовлетворены, мяч принадлежит команде данного игрока в точке, где он заработал владение.
- b. Принятый за фол штраф оставляет мяч на или позади от голевой линии команды, совершившей фол (**Исключение:** Правила 3-1-3-g-3 и 8-3-4-a) (У.Р. 8-5-1-III и У.Р. 10-2-2-VI).

### Утвержденное решение 8-5-1

- I. A10, приняв снэп в своей зачетной зоне, остановлен, при этом мяч находится на голевой линии, а его самая передняя точка оказывается в игровом поле. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти. Часть мяча находится на голевой линии игрока, им владеющего. [Ссылка на 2-9-2, 4-2-4-a, 5-1-3-a, 8-5-1-a]
- II. Удар из схватки не пересекает нейтральную зону (или пересекает, и первым мяча касается игрок Команды Б, или мяч остается нетронутым), после чего отскакивает назад в зачетную зону, где он объявляется мертвым во владении Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти (Правило 8-7-2-a). [Ссылка на 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- III. B1 (не на реализации) перехватывает легальный пас вперед в своей зачетной зоне и начинает продвижение, но по какой-либо причине опускается на поле, не выходя из зачетной зоны. Во время его продвижения B2 совершает подсечку против A1 в

зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, поскольку применение штрафа оставляет мяч по владении Команды Б в ее зачетной зоне. [Ссылка на 8-5-1-b]

- IV. Б1 перехватывает пас, подбирает фамбл или ловит мяч, пробитый ударом из схватки или свободным ударом, между Б-5 и своей зачетной зоной, однако инерция возвращает его с мячом в зачетную зону. Мяч находится в зачетной зоне Команды Б в ее владении в момент, когда он объявляется мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б получает владение в точке, где мяч был перехвачен (или пойман после фамбла или удара). Такое же решение применяется и в случаях, когда мяч был подобран после паса назад, фамбла или удара в аналогичных обстоятельствах. [Ссылка на 8-5-1-a]
- V. Б1 перехватывает пас, подбирает фамбл или ловит мяч, пробитый ударом из схватки или свободным ударом, между Б-5 и своей зачетной зоной, по инерции возвращаясь с мячом в зачетную зону. До того, как мяч объявлен мертвым, Б2 совершает подсечку в своей зачетной зоне. Б1 не выходит с мячом из зачетной зоны, после чего мяч объявляется мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти в результате применения штрафа. Базовой точкой является точка между Б-5 и зачетной зоной, где Б1 завладел мячом; фол совершен позади базовой точки.
- VI. После фамбла или паса назад Команды А мяч ударяется о землю. Игрок Команды Б совершает мафф в попытке завладеть мячом, и мяч пересекает голевую линию Команды А, где игроки Команды А накрывают его или мяч выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти. Новый импульс во время фамбла или паса (Правило 8-7-2-а). [Ссылка на 8-5-1-а, 8-7-2-а]
- VII. А36 намеревается пробить пант из своей зачетной зоны, но совершает мафф. После подбора мяча А36 задевает пилон на пересечении голевой и боковой линий. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, если только мяч целиком не находился впереди за пределами зачетной зоны в момент контакта игрока с пилоном. Мяч становится мертвым в его самой передней точке в момент касания игрока А36 пилона или боковой линии (Правила 2-13-2 и 4-2-4-d). [Ссылка на 2-31-3-с, 4-2-4-d, 8-5-1-а]
- VIII. Б40 перехватывает пас на своей 4-ярдовой отметке. Инерция возвращает его в зачетную зону, и на 1-ярдовой отметке он совершает фамбл, после чего (а) Б40 (игрок, совершивший фамбл) подбирает мяч в зачетной зоне или (б) Б45 (его партнер по команде) подбирает мяч в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти в обоих случаях (а) и (б). [Ссылка на 8-5-1-а, 8-7-2-а]
- IX. Б47 перехватывает пас на Б-3. Инерция возвращает его в зачетную зону, где он совершает фамбл. Мяч выкатывается в игровое поле. А33 подбирает мяч и допускает фамбл в результате контакта с соперником. Мяч вкатывается в зачетную зону, где выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Тачбэк. Команда Б получает владение, первая и 10 на отметке Б-20. Правило инерции применяется только в случаях, когда мяч объявляется мертвым в пределах зачетной зоны. (Правило 8-6-1.) [Ссылка на 8-5-1-а]
- X. Третья и 5 на Б-20. Дибэк Б44 перехватывает пас в своей зачетной зоне, где совершает фамбл. Мяч выкатывается вперед в игровое поле и, в результате схватки за мяч, снова возвращается в зачетную зону, где (а) Б44 накрывает мяч; (б) мяч выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти в обоих случаях (а) и (б), два очка присуждаются Команде А. Импульс, возвращающий мяч в зачетную зону, относится к фамблу игрока Б44. Схватка за мяч не сообщает мячу нового импульса. Правило инерции не применяется, поскольку мяч не остается в зачетной зоне. (Правило 8-7-2.) [Ссылка на 8-5-1-а]

## СТАТЬЯ 2. Выбивание мяча после сейфти

После того, как за сейфти были начислены очки, мяч принадлежит защищающейся команде на ее 20-ярдовой линии, и эта команда вводит мяч в игру свободным ударом с отскока, отскока или земли с одной из хэш-линий или с любой точки между ними (*Исключение*: правила дополнительного периода и реализации).

## РАЗДЕЛ 6. Тачбэк

### СТАТЬЯ 1. Объявление тачбэка

Тачбэк засчитывается, когда:

- a. Мяч становится мертвым за пределами поля позади голевой линии, за исключением тех случаев, когда это незавершенный пас вперед, или когда мяч становится мертвым во владении игрока на, над или позади собственной голевой линии, и атакующая команда ответственна за то, что мяч оказался в той точке (Правила 7-2-4-с) (У.Р. 7-2-4-I, У.Р. 8-6-1-I-III).
- b. Мяч, выбитый ударом, становится мертвым в соответствии с Правилами позади от голевой линии защищающейся команды, и атакующая команда ответственна за то, что мяч оказался в той точке (*Исключение*: Правило 8-4-2-b) (У.Р. 6-3-4-III).

### Утвержденное решение 8-6-1

- I. В результате фамбла Команды А свободный мяч ударяется о пилон на пересечении голевой и боковой линий. **РЕШЕНИЕ**: Тачбэк. Команда Б получает владение на 20-ярдовой отметке (Правила 7-2-4 и 4-2-3-b). [Ссылка на 2-31-3-с, 7-2-4-с, 8-6-1-а]
- II. Б1 в своей зачетной зоне перехватывает легальный пас вперед Команды А, после чего А1, находясь в зачетной зоне, выхватывает мяч у него из рук. **РЕШЕНИЕ**: Тачдаун. Мяч в момент перехвата мертвым автоматически не становится, но он становится мертвым, когда А1 получает владение. В то же время, если по мнению судей после перехвата Б1 располагал достаточным временем, в течение которого не предпринимал попыток к продвижению с мячом вперед, может быть оправданным присуждение тачбэка. [Ссылка на 8-6-1-а]
- III. Третья и 5 на Б-20. Дибэк Б44 перехватывает пас в своей зачетной зоне, где совершает фамбл, в результате которого мяч выкатывается вперед в игровое поле. В схватке за мяч А33 бьет по нему ногой, и тот возвращается в зачетную зону и выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ**: Владение Команды Б, первая и 10 на Б-30. Результатом розыгрыша является тачбэк, и таким образом, за базовую точку принимается отметка Б-20. Тачбэк присуждается, так как удар ногой игрока А33 сообщает мячу новый импульс. (Правила 2-16-1-а, 8-7-1, 10-2-2-d-2(a).) [Ссылка на 8-6-1-а]

### СТАТЬЯ 2. Снэп после тачбэка

После объявления тачбэка мяч принадлежит команде защиты на ее 20-ярдовой

линии. Мяч должен быть введен в игру снэпом с одной из хэш-линий или с точки, расположенной между ними (*Исключение:* Правила дополнительного периода). Снэп должен быть выполнен с середины расстояния между хэш-линиями на 20-ярдовой линии, кроме случаев, когда до подачи сигнала «готов к игре» команда, вводящая мяч в игру, выбирает другую точку внутри хэш-линий. После объявления мяча готовым к игре он может быть перемещен только после командного тайм-аута, фола Команды А или взаимных фолов.

## РАЗДЕЛ 7. Ответственность и импульс

### СТАТЬЯ 1. Ответственность

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

### СТАТЬЯ 2. Начальный импульс

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

### Утвержденное решение 8-7-2

- I. А1, владея мячом, движется к зачетной зоне Команды Б и допускает фамбл, когда игрок Б1 выбивает мяч из его руки или совершает захват сзади. В любом случае А1 утрачивает контроль мяча вблизи голевой линии, и мяч оказывается в зачетной зоне Команды Б, где игрок Команды Б накрывает его. **РЕШЕНИЕ:** Тачбэк. Импульс

- относится к фамбллу, допущенному Командой А (Правило 8-6-1-а). [Ссылка на 7-2-4-с, 8-7-2-а]
- II. Мяч, пробитый ногой игроком Команды А, отскакивает от земли, после чего игрок Команды Б отбивает его рукой в свою зачетную зону, где мяч выходит за пределы поля или его накрывает игрок Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Игрок Команды Б, отбив мяч, сообщил ему новый импульс. Сейфти, Команде А присуждаются два очка. Отбивание пробитого ногой мяча рассматривается как прекращение начального импульса и придание мячу нового импульса. В то же время легкое касание мяча или случаи, когда мяч попадает в игрока, не прекращают начальный импульс (Правило 8-5-1-а). [Ссылка на 8-5-1-а, 8-7-2-а]
- III. Команда А пробивает пант. Игрок Команды Б касается мяча (не сообщая ему нового импульса), который затем пересекает голевую линию Команды Б, после чего выходит за пределы поля в зачетной зоне или накрывается игроками Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Тачбэк. То же решение применяется в случае, когда мяч в полете после удара попадает в игрока или игрок лишь слегка задевает мяч в попытке поймать его. Команда Б может продвигать мяч вперед; если она отказывается от продвижения или мяч вышел за пределы поля в зачетной зоне, присуждается тачбэк (Правило 8-6-1-а). [Ссылка на 8-7-2-а]
- IV. Команда А пробивает свободный удар со своей 35-ярдовой линии. Мяч катится по полю в районе Б-3, где игрок Б10 бьет по нему ногой, в результате чего мяч попадает в зачетную зону и выходит за пределы поля через конечную линию. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти, так как Б10 сообщил мячу новый импульс. Фол Команды Б за нелегальный удар ногой по мячу. Если Команда А принимает штраф (10 ярдов), попытка свободного удара повторяется с А-45 (Правила 9-4-4 и 10-2-2-d-4). [Ссылка на 8-7-2-а, 9-4-4]

# ПРАВИЛО 9.

## ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ И ДРУГИХ ЛИЦ, ПОДЛЕЖАЩИХ ДЕЙСТВИЮ НАСТОЯЩИХ ПРАВИЛ

### РАЗДЕЛ 1. Персональные фолы

Все фолы настоящего раздела (если не указано иное) и любые другие акты неоправданной грубости являются персональными фолами. Грубые персональные фолы, требующие просмотр повтора, указаны в Правиле 9-6. Штрафы за все персональные фолы предполагают следующее:

**ШТРАФ — Персональный фол. 15 ярдов.** Для фолов при мертвом мяче — 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой Б, если не противоречит другим правилам. Штрафы за персональные фолы Команды А, совершенные при живом мяче позади нейтральной зоны, применяются с предыдущей точки. Сейфти, если фол при живом мяче происходит позади от голевой линии Команды А (С7, С24, С25, С34, С38, С39, С40, С41, С45 или С46). Грубые нарушители должны быть дисквалифицированы (С47).

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

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

### СТАТЬЯ 1. Грубые фолы

Все грубые фолы, совершенные до начала матча, во время матча или между периодами (Правило 2-10-1) наказываются дисквалификацией. Персональные фолы Команды Б, требующие дисквалификации, предполагают первую попытку, если то не противоречит другим правилам.

## СТАТЬЯ 2. Фолы за удары и подножки

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

### Утвержденное решение 9-1-2

- I. Игрок (a) наносит сопернику удар коленом или (b) выставляет колено перед собой в момент контакта с соперником (типично для столкновения игрока с блокирующим). **РЕШЕНИЕ:** В обоих случаях (a) и (b) персональный фол, удар коленом. Штраф — 15 ярдов. Если фол совершен Командой А позади нейтральной зоны, штраф применяется с предыдущей точки. Сейфти, если Команда А совершила фол в своей зачетной зоне. Первая попытка Команды А, если фол совершен Командой Б. Грубые нарушители подлежат дисквалификации.
- II. Игрок А1, владеющий мячом, наносит удар вытянутым предплечьем захватывающему его игроку Б6 непосредственно перед захватом. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол. Штраф — 15 ярдов. Если фол совершен позади нейтральной зоны, штраф применяется с предыдущей точки. Сейфти, если фол совершен в зачетной зоне Команды А. Грубые нарушители подлежат дисквалификации.
- III. Игрок А11 отдает заверченный пас вперед на 12 ярдов игроку А88, которого захватывают в игровом поле. Во время розыгрыша ди-энд Б88 получает флаг за персональный фол против А79. **РЕШЕНИЕ:** 15-ярдовый штраф применяется с точки, где А88 был захвачен (Правила 7-3-12 и 9-1 Штраф). [Ссылка на 10-2-2-е-1, 7-3-12]

## СТАТЬЯ 3. Преднамеренный удар и умышленный контакт макушкой шлема.

Ни один игрок не имеет права совершать преднамеренный удар или контакт макушкой (верхней точкой) шлема в отношении соперника. В спорных ситуациях считается, что фол был совершен (Правило 9-6) (**У.Р. 9-1-3-I**).

**ШТРАФ — 15 ярдов и автоматическая дисквалификация. 15-ярдовый штраф не применяется, если после просмотра видеоповтора судья отменил дисквалификацию (С38, С24 и С47).**

### Утвержденное решение 9-1-3

- I. Пасующий А12, находясь в конверте, ищет свободного принимающего. Перед броском (или непосредственно в момент броска) ему сбоку наносит удар в ребра, в бедро или в колено игрок В79, совершивший нырок макушкой шлема вперед. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол В79, преднамеренный удар и умышленный контакт макушкой шлема. Штраф 15 ярдов, первая попытка. В79 автоматически дисквалифицируется. [Ссылка на 9-1-3]

#### **СТАТЬЯ 4. Преднамеренный удар и умышленный контакт незащищенного игрока в область головы или шеи**

Ни один игрок не имеет права наносить преднамеренный удар или совершать умышленный контакт шлемом, рукой, кулаком, локтем или плечом в область головы или шеи незащищенного игрока. В спорных ситуациях считается, что фол был совершен (Правила 2-27-14 и 9-6). **(У.Р. 9-1-4-I-VI).**

**ШТРАФ — 15 ярдов и автоматическая дисквалификация. 15-ярдовый штраф не применяется, если после просмотра видеоповтора судья отменил дисквалификацию (С38, С24 и С47).**

#### **Утвержденное решение 9-1-4**

- I. Принимающий А83 выпрыгивает и ловит мяч, посланный пасом вперед. В то время как он пытается обрести равновесие, игрок Б45 совершает рывок и входит с ним в контакт выше уровня плеч шлемом или плечом. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол Б45 за умышленный контакт с незащищенным игроком в область головы или шеи. Штраф 15 ярдов, первая попытка. Б45 автоматически дисквалифицируется. [Ссылка на 9-1-3]
- II. Несущий мяч игрок А20, продвигаясь по полю, опускает голову непосредственно перед контактом с ди-эндом Б89, который пытается его захватить. Игроки сталкиваются шлем-в-шлем. **РЕШЕНИЕ:** Нет нарушения. А20 не является незащищенным игроком, а Б89 не совершал умышленного контакта макушкой шлема, т.е. действий, указанных в Правиле 9-1-3. [Ссылка на 9-1-3]
- III. А44 участвует в набегании при начальном ударе его команды, открывающем вторую половину игры. Когда он бежит в районе отметки Б-44, игрок Б66 атакует его со слепой стороны, совершая первый контакт предплечьем (а) в шею А44, (b) в плечо А44. **РЕШЕНИЕ:** (а) Персональный фол Б66 за умышленный контакт с незащищенным игроком в область шеи. 15 ярдов с точки окончания выноса. Б66 дисквалифицируется. (b) Фола не происходило. Несмотря на то, что игрок А44 является незащищенным и Б66 совершает преднамеренный контакт с ним, этот контакт не направлен в область головы или шеи (Правило 2-27-14). [Ссылка на 9-1-4]
- IV. А12, номинальный квотербэк, занимает позицию принимающего позади линии розыгрыша, а игрок А33 встает позади снэпера в формацию «шотган», чтобы принять снэп. Снэп перехвачен. Во время возврата перехваченного паса игрок Б55 атакует А33, нанося ему удар в шлем сбоку. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол Б55 за умышленный контакт с незащищенным игроком в область головы. С точки зрения правила 2-27-14 А33 является незащищенным игроком, поскольку в рассматриваемом розыгрыше выполняет функцию квотербэка. [Ссылка на 9-1-4]
- V. Игрок А81 занимает позицию по левому краю формации, шире ди-энда Б89. Во время выносного розыгрыша в сторону Б89 тот смещается влево, концентрируя внимание на игроке с мячом и теряя из виду игрока А81. А81, в свою очередь, смещается внутрь и наносит предплечьем нацеленный удар в шею игроку Б89. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол, подпадающий под действие Правила 9-1-4, штраф 15 ярдов, А81 дисквалифицируется. Б89 является незащищенным игроком, поскольку подвергся блокировке со слепой стороны. (Правило 2-27-14.) [Ссылка на 9-1-4]
- VI. Несущий мяч игрок А33, продвинувшийся на несколько ярдов, захвачен двумя

игроками защиты. Его продвижение остановлено, но мяч еще не объявлен мертвым. Лайнбэкер Б55 бросается вперед, совершая контакт локтем со шлемом игрока А33. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол за умышленный контакт с незащищенным игроком в область головы, штраф 15 ярдов, Б55 дисквалифицируется. А33 является незащищенным игроком, поскольку был захвачен игроками соперника и его продвижение вперед было остановлено. (Правило 2-27-14.) [Ссылка на 9-1-4]

- VII. Принимающий А88 только что поймал мяч, в то время как Б55 совершает рывок и входит плечом в верхнюю часть корпуса А88. Бэк-джадж бросает флаг игроку Б55 за умышленный контакт с незащищенным игроком в область головы или шеи, Б55 дисквалифицируется. Рефери анонсирует фол и объявляет пересмотр игрового момента. **РЕШЕНИЕ:** После пересмотра становится очевидно, что контакт с незащищенным игроком не был направлен в область его головы или шеи, в связи с чем дисквалификация игрока отменяется. Рефери объявляет, что игрок Б55 не дисквалифицирован, 15-ярдовый штраф отменяется.
- VIII. Игрок Б44 занимает позицию для приема панта. А88, набегая, входит боковой частью шлема и плечом в верхнюю часть корпуса Б44 за мгновение до его контакта с мячом. Сайд-джадж и филд-джадж бросают флаги, сигнализируя рефери помеху приему удара игроком А88 и контакт с незащищенным игроком в область головы или шеи. Рефери анонсирует фол и дисквалификацию А88 и объявляет пересмотр игрового момента. **РЕШЕНИЕ:** После просмотра становится очевидно, что контакт с незащищенным игроком не был направлен в область его головы или шеи, что отменяет дисквалификацию игрока. Рефери объявляет, что игрок А88 не дисквалифицирован, 15-ярдовый штраф применяется за помеху приему мяча, выбитого ударом.
- IX. При проведении игры, не оснащенной оборудованием для пересмотра игровых моментов, было решено пересматривать персональные фолы за умышленный контакт с незащищенным игроком в область головы или шеи, совершенные в первой половине, во время перерыва. В первой четверти Б55 совершил контакт плечом и предплечьем в верхнюю часть корпуса игрока А88, находившегося в процессе приема мяча, за что был дисквалифицирован. **РЕШЕНИЕ:** Просмотр видеозаписи в перерыве выявил, что контакт, совершенный игроком Б55 против А88, не был направлен в область его головы или шеи, в связи с чем дисквалификация отменяется. Рефери доводит до сведения тренеров обеих команд, что Б55 может продолжить участие в игре во второй половине. Перед начальным ударом рефери объявляет по стадиону, что по итогам пересмотра записи игрового момента дисквалификация Б55 была отменена и тот может вернуться к игре во второй половине.

## СТАТЬЯ 5. Подсечка

Совершение подсечки запрещено (Правило 2-5).

### *Исключения:*

1. Игроки нападения, в момент снэпа находящиеся на линии схватки внутри зоны свободной блокировки (Правило 2-3-6), могут легально совершать подсечку в такой зоне, соблюдая следующие ограничения:
  - (a) Игрок, находящийся в зоне свободной блокировки, не может блокировать соперника со спины, в колено или область ниже колена.
  - (b) Игрок, находящийся на линии схватки внутри зоны свободной

блокировки, не может легально совершать подсечку после того, как он покинул зону и вернулся обратно.

- (с) Когда мяч покидает зону свободной блокировки, она перестает существовать (Правило 2-3-6).
2. Когда игрок поворачивается спиной к потенциальному блокирующему, который готов выполнить блок, совершив движение в соответствующем направлении.
  3. Когда игрок предпринимает попытку догнать бегущего или легально поймать или подобрать мяч, потерянный в фамбле, брошенный пасом назад, пробитый ударом или мяч, брошенный пасом вперед и уже коснувшийся кого-либо, такой игрок может толкать соперника ниже пояса или ягодиц (Правило 9-3-3-с, Исключение 3).
  4. Когда легальный принимающий, находящийся позади нейтральной зоны толкает соперника ниже пояса в область ягодиц для того, чтобы осуществить ловлю мяча, выброшенного пасом вперед (Правило 9-3-3-с, Исключение 5).
  5. Подсечка в отношении бегущего разрешена.

## **СТАТЬЯ 6. Блок ниже пояса**

### *а. Команда А до смены командного владения:*

1. Зона низких блоков – это прямоугольное пространство: семь ярдов в ширину по обе стороны от снэпера, пять ярдов вперед за нейтральную зону и на всю длину назад до голевой линии Команды А (Правило 2-3-7 и Приложение D).
2. Следующие игроки Команды А могут легально совершать блок ниже пояса в пределах зоны низких блоков до тех пор, пока мяч ее не покинул:
  - (а) Игроки на линии схватки, всем телом находящиеся внутри такой зоны; и
  - (б) Бэки, находящиеся без движения во время снэпа и хотя бы частично находящиеся внутри конверта в пределах корпуса второго от снэпера линейного игрока (**У.Р. 9-1-6-V**).
3. Игроки, не описанные в пункте 1 выше, в то время, пока мяч все еще находится в зоне низких блоков, а также все игроки после того, как мяч покинул эту зону, имеют право совершать блок ниже пояса только в том случае, если первоначальный контакт выполнялся спереди. Такие игроки не имеют права совершать блок ниже пояса, если первоначальный контакт выполнялся с боку или со спины. Под термином «Спереди» понимается область циферблата между «десятью и двумя часами» спереди от блокируемого игрока (**У.Р. 9-1-6-I-II, IV, VII-VIII**).

4. Игрок не может совершать блок ниже пояса в направлении своей зачетной зоны, как только мяч покидает зону низких блоков (**У.Р. 9-1-6-III**).
  5. Игроки, не описанные в пункте 1 выше, не имеют права совершать блок ниже пояса в направлении первоначальной позиции мяча в момент снэпа.
- b. *Команда Б до смены командного владения:*
1. В случаях, отличных от тех, описанных в пунктах 2 и 3 ниже, игроки Команды Б могут совершать блок ниже пояса только в зоне, заключенной между двумя линиями, расположенными в 5 ярдах впереди и позади от нейтральной зоны и ограниченными боковыми линиями. Совершение блока ниже пояса игроками Команды Б за пределами такой зоны запрещено, кроме случаев, когда блок выполняется в отношении игрока, несущего мяч (**У.Р. 9-1-6-VI, IX**).
  2. Игрокам Команды Б запрещено совершать блок ниже пояса в отношении соперника, готовящегося принять пас назад.
  3. Игрокам Команды Б запрещено совершать блок ниже пояса в отношении легального принимающего Команды А впереди от нейтральной зоны кроме случаев, когда игрок Команды Б предпринимает попытку добраться до мяча или несущего мяч игрока. Такой запрет заканчивает свое действие, когда мяч согласно Правилам больше не может быть брошен легальным пасом вперед.
- c. *Удары по мячу ногой:*
- Во время попытки свободным ударом или ударом из схватки блок ниже пояса запрещен, кроме случаев, когда он выполняется в отношении несущего мяч игрока.
- d. *После смены командного владения:*
- Блок ниже пояса запрещен после любой смены командного владения, кроме случаев, когда он выполняется в отношении несущего мяч игрока.

### **Утвержденное решение 9-1-6**

- I. Игрок А1 занимает позицию на краю линии в 11 ярдах от снэпера. Б2, в свою очередь, находится между А1 и боковой линией. В момент снэпа А1 спереди ниже пояса блокирует игрока Б2 в противоположную от мяча сторону. **РЕШЕНИЕ:** Блок совершен спереди от блокируемого и, следовательно, является легальным. [Ссылка на 9-1-6-а-2]
- II. Квотербэк А1, вынужденный выйти из конверта, покидает зону низкой блокировки и затем снова возвращается в нее. Принимающий А2, в момент снэпа находившийся в 12 ярдах слева от снэпера, продвигается по полю вперед и затем возвращается по направлению к нейтральной зоне. А2 блокирует Б2 ниже пояса сбоку, блок направлен к боковой линии. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок ниже пояса, так как блок не был выполнен спереди от блокируемого. 15-ярдовый штраф. [Ссылка на 9-1-6-а-2]

- III. Во время выносного или пас-опшен розыгрыша принимающий А2 в момент снэпа находился в 12 ярдах справа от снэпера. Он продвигается по полю вперед и затем возвращается по направлению к нейтральной зоне. В то время как мяч покинул зону низкой блокировки, А2 блокирует Б2 ниже пояса в 8 ярдах впереди от нейтральной зоны. Блок совершен спереди от Б2 и направлен немного в сторону зачетной зоны Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок ниже пояса. Несмотря на легальное применение блока (спереди от блокируемого), блок направлен в сторону зачетной зоны Команды А. 15-ярдовый штраф. [Ссылка на 9-1-6-а-3]
- IV. Игрок А31, в момент снэпа находившийся на левой стороне формации, приняв мяч от партнера по команде, выполняет глубокий реверс вправо. Игрок А82 в момент снэпа находился по правому краю формации в 10 ярдах от снэпера. В момент, когда А31 резко поворачивает во время продвижения, А82 блокирует В62 по направлению к левой боковой линии. Блок выполнен ниже пояса и, в общем, совершен спереди от блокируемого, однако за пределами его зоны «с десяти до двух». Точка блокировки находится позади или в ярде впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок ниже пояса, поскольку блок был выполнен не в зоне блокируемого «с десяти до двух» и был направлен в сторону изначальной позиции мяча. 15-ярдовый штраф. Если блок совершен позади от нейтральной зоны, штраф применяется с предыдущей точки. [Ссылка на 9-1-6-а-2]
- V. Игрок А41 в момент снэпа неподвижно стоит позади правого тэкла в сбалансированной формации. Его левое плечо находится внутри конверта. Квотербэк вкладывает мяч игроку А22, который бежит строго вперед. В момент, когда А22 достигает линии схватки, А41 блокирует Б2, который продвигается в бэкфилд нападения, чтобы захватить игрока с мячом. Блок выполнен ниже пояса и сбоку от блокируемого. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок. В момент снэпа А41 неподвижно стоял внутри конверта, и в момент блока мяч не еще покинул зону низкой блокировки. [Ссылка на 9-1-6-а-1-b]
- VI. Ди-энд В88 выполняет блок сбоку ниже пояса в отношении тэкла А75 в одном ярде впереди на линии схватки. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок, так как выполнен внутри 10-ярдового «пояса». Если бы блок был выполнен более чем в пяти ярдах в любом направлении от линии схватки, фол был бы засчитан. [Ссылка на 9-1-6-b-1]
- VII. Бэк А22 в момент снэпа неподвижно стоит или совершает моушен внутри конверта. Во время розыгрыша он продвигается широко вправо и после того, как игрок с мячом покидает зону низкой блокировки, блокирует лайнбэкера ниже пояса. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок, поскольку блок выполнен в зоне «с десяти до двух» спереди от блокируемого и не направлен к зачетной зоне Команды А. Если А22 совершает моушен в момент снэпа, его блок нелегален, если направлен к точке исходного положения мяча. [Ссылка на 9-1-6-а-2]
- VIII. Третья и 7 на А-30. Мяч установлен на левой хэш-линии. Бэк А22 выстраивается широко таким образом, что весь его корпус целиком находится вне позиции левого тэкла; игрок В40 начинает движение, чтобы прикрыть А22. Вкладку получает бэк А44, который продвигается широко вправо. В40 преследует А44, а А22, в свою очередь, движется вслед за В40. В районе отметки А-40 шире правой хэш-линии А22 опережает игрока В40 и блокирует его ниже пояса, выполняя блок спереди от него. Блок направлен в глубину поля, чуть в сторону правой бровки. Игрок с мячом А44 остановлен на Б-45. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. Блок, выполненный спереди от блокируемого, легален вне зависимости от того, к какой боковой линии он направлен, если только он не направлен в сторону зачетной зоны Команды А.

[Ссылка на 9-1-6-a-2]

- IX. Первая и 10 на А-40. А12 принимает снэп и начинает движение широко вправо. Гард А66 освобождается и движется лид-блоком. Лайнбэкер Б55 блокирует А66 сбоку в бедро на отметке А-44. Игрок с мячом А12 вытолкнут за пределы поля на А-48. **РЕШЕНИЕ:** Фола не происходило. Блок игрока Б55 легален, поскольку выполнен менее чем в 5 ярдах впереди от нейтральной зоны. [Ссылка на 9-1-6-b-1]

### **СТАТЬЯ 7. Поздний удар, действие за пределами игрового поля**

- a. Любое преследование, удар телом или падение на соперника после того, как мяч стал мертвым, запрещено (**У.Р. 9-1-7-1**).
- b. Ни один игрок не имеет права совершать блок бегущего игрока противоположной команды, когда он очевидно находится за пределами игрового поля, или бросать его на землю после того, как мяч стал мертвым.
- c. Ни один игрок не имеет права, находясь за пределами игрового поля, инициировать блок в отношении соперника, также находящегося за пределами поля. Точкой нарушения считается та точка, где блокирующий игрок пересек боковую линию в момент выхода в за пределы поля.

#### **Утвержденное решение 9-1-7**

- I. После объявления мяча мертвым игрок совершает прыжок на лежащего на земле соперника, не владеющего мячом. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол. Штраф — 15 ярдов с точки окончания розыгрыша; первая попытка, если фол совершен игроком Команды Б, и не возникает противоречий с другими правилами. «Участие в свалке», применяется к игроку с мячом или любому сопернику, лежащему на земле, когда мяч объявлен мертвым. [Ссылка на 9-1-7-a]
- II. На широком выносе по направлению к боковой линии лайнбэкер Б55 выходит за пределы поля, чтобы избежать блока. Гард А66 движется лид-блоком и в момент, когда его нога наступает на боковую линию, он входит плечом в район пояса игрока Б55, находящегося за пределами поля. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок. Только одна нога А66 находится за пределами поля.

### **СТАТЬЯ 8. Фолы за контакт со шлемом или маской**

- a. Ни один игрок не имеет права совершать продолжительный контакт руками со шлемом (включая маску) или шеей соперника (**Исключение:** в отношении бегущего игрока или сам бегущий игрок).
- b. Ни один игрок не имеет права хватать и затем проворачивать, тянуть или вращать маску, накладку на подбородок или любое отверстие шлема соперника. Если игрок не хватал соперника за маску, накладку на подбородок или отверстие шлема и затем не проворачивал, не тянул или не вращал их, такие действия фолом не считаются. В спорных случаях считается, что фол был совершен.

## СТАТЬЯ 9. Грубость в отношении пасующего

- a. Ни один игрок защиты не имеет права атаковать пасующего игрока или бросать его на землю, если очевидно, что мяч уже был брошен. (**Исключение:** игрок защиты, блокируемый игроком(-ами) Команды А, с таким усилием, что контакт с пасующим неизбежен. Однако это не освобождает игрока защиты от ответственности за персональные фолы, как описано где-либо в настоящем разделе) (У.Р. 2-30-4-I и II; У.Р. 9-1-9-I; и У.Р. 10-2-2-XIII).
- b. Когда игрок нападения находится в позиции для выполнения паса, одной или обеими ногами находясь на земле, ни один игрок защиты не имеет права, не сбавляя темпа, намеренно ударять такого игрока в область колен и ниже. Игрок защиты также не имеет права инициировать толчок и намеренно ударять соперника в область колен и ниже.

### **Исключения:**

1. Фолом не является ситуация, когда игрок нападения является владеющим или имитирующим владение игроком не в позиции для выполнения паса, как в конверте, так и вне его.
2. Ситуация, когда защитник хватается соперника в попытке совершить типичный захват, фолом не является.
3. Ситуация, когда защитник сбавил темп перед ударом, а также был заблокирован таким образом, что контакт с соперником неизбежен или в отношении него был совершен фол, в результате которого, он непреднамеренно столкнулся с соперником, фолом не является.

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

### **Утвержденное решение 9-1-9**

- I. После того, как пасующий А17 выпускает мяч, Б68 делает два шага и атакует А17, не предпринимая попыток избежать контакта. **РЕШЕНИЕ:** Грубость в отношении пасующего. Пасующий рассматривается как незащищенный игрок, которого легко травмировать, и находится под защитой Правил. Во время двух шагов Б68 располагал достаточным временем, чтобы разглядеть, что А17 выпустил мяч, и предпринять все усилия по избежанию контакта. [Ссылка на 9-1-9-а]
- II. Квотербэк А11 в конверте отходит назад и готовится выполнить пас. Непосредственно после броска ди-энд Б88 входит плечом в колено А11. Пас (а) не завершен; (b) пойман игроком А44, который остановлен на Б-40, набрав 12 ярдов. **РЕШЕНИЕ:** Фол Б88 за удар пасующего в колено или ниже, нарушение Правила 9-1-9-b. Автоматически первая попытка, штраф 15 ярдов применяется с (а) предыдущей точки; (b) отметки Б-40, где закончилось продвижение А44. [Ссылка на 9-1-9 Штраф]
- III. Квотербэк А11 в конверте отходит назад и готовится выполнить пас. Затем он

смещается вправо и в момент, когда он снова занимает позицию для броска, ди-энд Б88 входит плечом ему в колено. А11 прижимает мяч к себе и падает на землю в результате захвата Б88. **РЕШЕНИЕ:** Фол Б88, нарушение Правила 9-1-9-b. Несмотря на то, что технически А11 не является пасующим, Правило 9-1-9-b нарушено, так как А11 находится в пасовой позиции и является потенциальным пасующим. [Ссылка на 9-1-9 Штраф]

## СТАТЬЯ 10. Чоп-блок

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

### Утвержденное решение 9-1-10

- I. На розыгрыше пасом вперед А75 блокирует Б66 в область пояса позади нейтральной зоны. В то время как А75 сохраняет контакт с Б66, А47 блокирует Б66 в бедро. **РЕШЕНИЕ:** Чоп-блок, 15 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 2-3-3, 9-1-10]
- II. Розыгрыш развивается влево; правый тэкл А77 разрывает блокирующий контакт с Б50 в момент, когда игрок А27 блокирует Б50 в колено. **РЕШЕНИЕ:** Чоп-блок, 15 ярдов. Штраф применяется с предыдущей точки, если фол произошел позади нейтральной зоны. [Ссылка на 2-3-3, 9-1-10]
- III. Сразу после снэпа левый гард А65 и левый тэкл А79 одновременно блокируют Б66, находящегося в нейтральной зоне. (а) Оба блока приходятся в бедро. (б) Один контакт приходится в область пояса, а второй — в колено. **РЕШЕНИЕ:** (а) Легальная комбинация двух низких блокировок. (б) Фол, чоп-блок. [Ссылка на 2-3-3, 9-1-10]
- IV. Тайт-энд А87 и вингбэк А43 продвигаются лид-блоком и одновременно блокируют лайнбекера Б17, находящегося в трех ярдах впереди от нейтральной зоны. (а) Оба блока выполнены выше пояса. (б) Один блок выполнен на уровне пояса, а второй — в колено. **РЕШЕНИЕ:** (а) Легальные блоки. (б) Фол, чоп-блок. [Ссылка на 2-3-3, 9-1-10]
- V. Центр А54 после того, как он отдал снэп, на пути к лайнбекэру, которого он намеревается заблокировать, задевает ноуз-гарда Б62. Контакт между игроками легкий, либо Б62 вытягивает руку, чтобы инициировать контакт с А54. В то время как А54 и Б62 находятся в контакте, правый гард А68 блокирует Б62 ниже пояса спереди от него. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. А54 не блокирует Б62. Случайный контакт или контакт, инициированный Б62, не рассматривается как часть комбинированного блока, следовательно, чоп-блок не имеет места. [Ссылка на 2-3-3, 9-1-10]

## СТАТЬЯ 11. Упор, прыжок и приземление

- a. Ни один игрок защиты в попытке заработать преимущество не имеет право наступать, прыгать или вставать на соперника (См. Правило 9-3-5-b).
- b. Ни один игрок защиты, бегущий впереди прыгающий из зоны, расположенной впереди от нейтральной зоны, в очевидной попытке заблокировать филд-гол или реализацию, не имеет права приземляться ни на одного игрока.
  1. Ситуация, когда игрок находился в неподвижном положении в пределах одного ярда от линии схватки в момент совершения снэпа, фолом не является.

2. Ситуация, когда игрок выпрыгивает из точки, расположенной в нейтральной зоне или позади от нее, фолом не является.
  3. Ситуация, когда игрок нападения инициирует контакт с игроком, совершающим прыжок, фолом не является.
- с. Ни один игрок защиты, находящийся внутри конверта, не имеет права блокировать пант, перепрыгивая при этом соперника.
1. Ситуация, когда игрок предпринимает попытку заблокировать пант, прыгая строго вверх, не совершая попытку перепрыгнуть соперника, фолом не является.
  2. Ситуация, когда игрок предпринимает попытку совершить прыжок через или над проходом между игроками, фолом не является.

**ШТРАФ (а-с) – 15 ярдов, предыдущая точка и автоматическая первая попытка (С38).**

## **СТАТЬЯ 12. Контакт с соперником вне игры**

- а. Ни один игрок не имеет права блокировать или сталкиваться с принимающим, когда брошенный ему пас вперед очевидно является неберущимся. Такая ситуация расценивается как персональный фол, а не как помеха ловле.
- б. Ни один игрок, как до объявления мяча мертвым, так и после этого, не имеет права сталкиваться с соперником или бросаться на него, если тот очевидно находится вне игры.

## **СТАТЬЯ 13. Прыжок через игрока**

Прыжок через игрока запрещен (*Исключение:* игрок, несущий мяч, имеет право перепрыгивать соперника).

## **СТАТЬЯ 14. Контакт со снапером**

Когда команда находится в формации для выбивания мяча из схватки, игроку команды защиты запрещено инициировать контакт со снапером до истечения одной полной секунды после снэпа (**У.Р. 9-1-14-I-III**).

### **Утвержденное решение 9-1-14**

- I. А10 находится в формации «шотган» в 7,5 ярдах позади снапера, голова которого опущена и взгляд направлен назад. Сразу после снэпа ноуз-гард Б55 совершает рывок по направлению к снаперу и входит с ним в контакт, толкая его назад. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. Снапер не находится под дополнительной защитой Правил, так как намерение пробить мяч было не очевидно (Правило 2-16-10). Однако снапер защищен Правилами от персональных фолов и неоправданно грубой игры против него. [Ссылка на 2-16-10-а, 9-1-14]
- II. Команда А находится в очевидной формации для выбивания мяча ударом из схватки. Сразу после снэпа ноуз-гард Б55 совершает рывок по направлению к снаперу, входит

с ним в контакт и толкает назад. Снэп принимает бэк в 3 ярдах позади линии схватки или потенциальный пробивающий игрок, который вместо пробития продвигается с мячом или отдает пас вперед. **РЕШЕНИЕ:** Фол. Штраф — 15 ярдов и автоматически первая попытка. Не допускается контакт со снэпером, если его команда находится в очевидном построении для пробития мяча ударом из схватки до истечения одной полной секунды после снэпа. [Ссылка на 2-16-10-а, 9-1-14]

- III. Команда А находится в очевидной формации для выбивания мяча ударом из схватки. Сразу после снэпа ноуз-гард В71 пытается «забить проход» между снэпером и соседним линейным. Изначальный легальный контакт В71 осуществляет с соседним со снэпером линейным. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. Случайный контакт со снэпером после легального контакта не расценивается как фол (Правило 2-16-10). [Ссылка на 2-16-10-а, 9-1-14]

### **СТАТЬЯ 15. Захват за воротник**

Ни один игрок не имеет права хватать несущего мяч игрока за воротник игровой майки или хомут каркаса, а также за отверстия для рук каркаса или игровой майки и таким образом тянуть его вниз. Такое правило не распространяется на игрока, несущего мяч (включая потенциального пасующего), находящегося в конверте (Правило 2-34). Стоит помнить о том, что конверт перестает существовать, как только мяч его покидает.

#### **Утвержденное решение 9-1-15**

- I. В то время как несущий мяч игрок А20 бежит вдоль линии поля, защитник Б56 хватает его со спины за ворот игровой майки или каркаса. Б56 продолжает контакт на протяжении нескольких ярдов, но А20 не падает на землю пока мяч не перехватит другой защитник. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш. Б56 не нарушил правил, поскольку не уронил игрока А20 на землю сразу же после контакта.

### **СТАТЬЯ 16. Грубость или столкновение с пробивающим или удерживающим мяч игроком**

- а. В ситуациях, когда тот факт, что команда собирается выбивать мяч из схватки, является очевидным, ни один игрок не имеет права сталкиваться или совершать грубость в отношении игрока, пробивающего мяч, или игрока, удерживающего его при ударе с земли (**У.Р. 9-1-16-I, III и VI**).
1. Грубость в отношении таких игроков расценивается как персональный фол, создающий угрозу травмы.
  2. Столкновение с пробивающим или удерживающим мяч игроком расценивается как фол при живом мяче, в результате которого такие игроки смещаются со своих позиций, однако угрозы получения ими травмы не создается (**У.Р. 9-1-16-II**). Примечание: «Столкновение» предполагает штраф в 5 ярдов с предыдущей точки.
  3. Непреднамеренный контакт с пробивающим или удерживающим мяч игроком фолом не является.

4. Действие данного правила заканчивается:
    - (а) Когда такой игрок имел достаточно времени восстановить баланс (**У.Р. 9-1-16-IV**); или
    - (б) Когда он, прежде чем совершить удар, вынес мяч из конверта (Правило 2-34)
  5. Если контакт игрока защиты с пробивающим или удерживающим мяч игроком произошел в результате блока соперника (легального или нелегального), такая ситуация не считается фолом за столкновение или грубость.
  6. Игрок не наказывается фолом за столкновение или грубость, если совершает контакт с пробивающим или удерживающим мяч игроком после касания мяча.
  7. Ситуация, когда любой игрок, кроме игрока, блокирующего выбитый ударом из схватки мяч, сталкивается или совершает грубость в отношении пробивающего или удерживающего мяч игрока, расценивается как фол.
  8. В спорных случаях касательно того, какой именно фол был совершен (столкновение или грубость), считается, что была совершена грубость.
- b. Пробивающий или удерживающий мяч игрок, симулирующий столкновение или грубость в отношении него, получает фол за неспортивное поведение (**У.Р. 9-1-16-V**).

**ШТРАФ — 15 ярдов с предыдущей точки, автоматическая первая попытка (C27 или C30).**

- c. Блок пробивающего мяч игрока или самого мяча запрещен до тех пор, пока они не пересекут линию, расположенную в пяти ярдах впереди от сдерживающей линии, или пока мяч не коснулся какого-либо игрока, судьи или земли.

**ШТРАФ — 15 ярдов с предыдущей точки (C40).**

#### **Утвержденное решение 9-1-16**

- I. A1 ловит длинный снэп и собирается выполнить пант из-за линии схватки, но теряет мяч, который падает на землю. B1 совершает контакт с A1. **РЕШЕНИЕ:** Фамбл команды A. Игрок B1 правил не нарушал. Игрок обретает статус пробивающего только после выполнения удара по мячу. [Ссылка 9-1-16-a]
- II. A1 выполняет удар по мячу, после чего B1, оказавшийся не в состоянии остановить свою попытку заблокировать удар, сталкивается с пробивающим или удерживающим мяч игроком. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 5 ярдов с предыдущей точки. Грубая игра, 15 ярдов и первая попытка, если не удастся определить, было ли это «столкновение» или «грубая игра». [Ссылка на 9-1-16-a-2]
- III. A1 не из формации для выбивания мяча из схватки производит быстрый и внезапный удар по мячу, что B1 не успевает избежать контакта. **РЕШЕНИЕ:** Такая ситуация не считается грубой игрой или столкновением с пробивающим игроком, поскольку

- правило применимо только в тех случаях, когда намерение пробить мяч является очевидным. [Ссылка на 9-1-16-а]
- IV. Б1 сталкивается с А1, который произвел удар по мячу, после которого у него было достаточно времени восстановить равновесие. **РЕШЕНИЕ:** Б1 не нарушал правил, кроме случаев, когда было установлено, что он намеренно столкнулся или бросился на игрока, очевидно находящегося вне игры (Правило 9-1-12). [Ссылка на 9-1-16-а-4-а]
- V. После столкновения Б1 с пробивающим мяч игроком пробивающий А25 симулирует грубую игру в отношении себя. **РЕШЕНИЕ:** Взаимно сокращающиеся фолы. [Ссылка на 9-1-16-b]
- VI. Пробивающий мяч игрок А1, находясь в формации для удара по мячу из схватки, делает два-три шага, чтобы принять неудачный снэп, или подбирает пролетевший над его головой снэп, после чего выпинывает мяч. Б2 совершает с ним контакт, безуспешно пытаясь заблокировать мяч. **РЕШЕНИЕ:** В любом случае защита игрока А1 сохраняется, кроме тех случаев, когда он выносит мяч из конверта. Находясь в конверте, А1 имеет право на защиту, как и в любой другой ситуации при совершении удара по мячу. Если факт того, что А1 намеревается совершить удар по мячу из стандартного положения, является очевидным, игроки защиты обязаны избегать с ним контакта после выполнения им удара. [Ссылка на 9-1-16-а]
- VII. Пантер А22, совершающий удар по мячу, находясь в 15 ярдах позади нейтральной зоны, ловит длинный снэп, бежит вправо к линии схватки и выбегает за пределы конверта. Затем он останавливается и пинает мяч, сразу после чего его сбивает находящийся в полете игрок Б89. **РЕШЕНИЕ:** Легальный розыгрыш, Б89 не совершал фолы. А22 теряет защиту от грубой игры или столкновения, вынося мяч из конверта.

## **СТАТЬЯ 17. Продолжение участия в игре без шлема**

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

### **Утвержденное решение 9-1-17**

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

## **РАЗДЕЛ 2. Фолы за неспортивное поведение**

### **СТАТЬЯ 1. Неспортивные действия**

Неспортивное поведение или любые другие действия перед началом, во время матча или в перерывах со стороны игроков, запасных игроков, тренеров, уполномоченных лиц или других лиц, на которых распространяется действие

настоящих Правил, мешающие правильному управлению матча, запрещены. Такие действия являются нарушением Правил и в зависимости от ситуации, могут рассматриваться как фолы при живом или мертвом мяче (У.Р. 9-2-1-I-X).

а. Следующие действия являются запрещенными:

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

**ШТРАФ — Фол, совершенный игроком при живом мяче – 15 ярдов (С27). Фол, совершенный не игроком при живом мяче, а также все фолы при мертвом мяче – 15 ярдов с точки окончания розыгрыша (С7 и С27). Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой Б, если таковое не противоречит другим правилам. Грубые нарушители (если это игроки или игроки замены) подлежат дисквалификации (С47).**

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

**ШТРАФ — Фол при мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша (С7 и С27). Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой Б, если таковое не противоречит другим правилам. Грубые нарушители (если это игроки или игроки замены) подлежат дисквалификации (С47).**

в. Другие запрещенные действия:

1. Тренеры, запасные игроки и уполномоченные помощники, присутствующие в командной зоне, в течение игры не имеют права находиться на игровом поле или за пределами 25-ярдовых линий без разрешения рефери, за исключением тех случаев, когда они легально выходят на поле или покидают его (Исключения: Правила 1-2-4-f и 3-3-8-с).
2. Ни одно дисквалифицированное лицо не имеет права находиться в зоне видимости игрового поля (Правило 9-2-6).
3. Ни одно лицо (включая талисманов команд), подлежащее действию настоящих Правил, за исключением игроков, судей и легальных игроков замены, не имеет права находиться на игровом поле или в зачетных зонах во время любого периода матча без разрешения рефери. Если игрок был травмирован, обслуживающий персонал может выйти на поле, чтобы помочь ему, однако для этого необходимо получить разрешение судьи.
4. Ни один запасной игрок(-и) не имеет права выходить на поле или в зачетные

зоны, кроме как с целью замены игрока или заполнения свободной позиции(-й). Это же правило распространяется на демонстративные действия после любого розыгрыша (**У.Р. 9-2-1-1**).

5. Лица, на которых распространяется действие настоящих Правил, включая оркестры, не должны создавать шума, который может помешать команде услышать подаваемые для нее сигналы (Правило 1-1-6).

**ШТРАФ — Фол при мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша (С7 и С27). Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой Б, если таковое не противоречит другим правилам. Грубые нарушители (если это игроки или игроки замены) подлежат дисквалификации (С47).**

### Утвержденное Решение 9-2-1

- I. Команда Б зарабатывает тачдаун на возврате начального удара. Игроки замены Команды Б выбегают из командной зоны в зачетную зону, чтобы поздравить игрока с мячом без намерения входить в игру. **РЕШЕНИЕ:** Неспортивное действие. Штраф — 15 ярдов, применяется на реализации или последующем начальном ударе. Судьи должны учесть количество игроков, совершивших фол, для тех целей, если в продолжении матча последуют повторные фолы за неспортивное поведение теми же игроками (9-2-1-а-Штраф). [Ссылка на 9-2-1, 9-2-1-b-4]
- II. Третья и 15 на Б-20. Легальный принимающий А88 принимает пас на Б-18 и направляется к голевой линии. На Б-10 он начинает «маршировать» и продолжает это движение, пересекая голевую линию. **РЕШЕНИЕ:** Фол при живом мяче за неспортивное поведение. Штраф в 15 ярдов применяется с точки нарушения, которой является Б-10, и повтор попытки. Третья и 20 на Б-25. [Ссылка на 9-2-1]
- III. Вторая и 5 на Б-40. Бэк А22 принимает пас назад от квотербэка, обегает его справа и направляется к голевой линии. Гард А66, который освобождается и движется лид-блоком, легально блокирует Б90, сбивая его на землю, затем встает над ним на Б-30, начиная дразнить и выкрикивая нецензурные выражения. В результате хэд-лайнсман кидает флаг, когда А22 находится на Б-10, а затем продолжает движение в зачетную зону. **РЕШЕНИЕ:** Фол при живом мяче за неспортивное поведение. Штраф в 15 ярдов исполняется с точки нарушения, которой является Б-30, и повтор второй попытки. Вторая и 10 на Б-45. [Ссылка на 9-2-1]
- IV. Третья и 15 на Б-20. Легальный принимающий А88 принимает пас на Б-18 и направляется в зачетную зону. Вблизи голевой линии он ныряет в зачетную зону, хотя в радиусе 10 ярдов от него нет ни одного игрока Команды Б. Филд-джедж имеет сомнения касательно точки начал ныряющего движения игроком А88. **РЕШЕНИЕ:** Фол за неспортивное поведение. Судится как фол при мертвом мяче. Тачдаун засчитывается и штраф исполняется на реализации или последующем начальном ударе. [Ссылка на 9-2-1]
- V. Вторая и семь на Б-30. На снэпе ноуз-гард Б55 стоит в нейтральной зоне. Бэк А22 принимает мяч, быстро разыгрывает его через середину и прорывается через открытую часть поля. На Б-10 он разворачивается и, праздно, бежит спиной в зачетную зону. Хэд-лайнсман и лайн-джедж бросают флаги за оффсайд. Бэк-джедж

- бросает флаг за действия игрока А22. **РЕШЕНИЕ:** Взаимно сокращающиеся фолы, повтор попытки. Вторая и 7 на Б-30. [Ссылка на 9-2-1]
- VI. Первая и 10 на 50-ярдовой линии. Квотербэк делает откидку на ранинбэка А44, который оббегает его справа и устремляется вперед к голевой линии. Лайн-джадж, следящий за розыгрышем, бросает флаг за выкрикивание нецензурных выражений в его адрес лайнбэкером Б57, жаловавшимся на то, что он был удержан тайт-эндом. А44 заносит тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** Фол игрока Б57 при живом мяче за неспортивное поведение. На усмотрение Команды А штраф переносится либо на реализацию, либо на начальный удар. [Ссылка на 9-2-1]
- VII. Третья и 15 на А-45. А12 отходит назад для выполнения паса и оказывается захвачен тэкллом Б77, потеряв 10 ярдов. Б77 прыжком встает на ноги, бьет себя в грудь, встает над А12 и дразнит его, рисуясь перед толпой, за что получает флаги от рефери и лайн-джаджа. **РЕШЕНИЕ:** Фол Б77 при мертвом мяче за неспортивное поведение. Штраф в 15 ярдов с точки становления мяча мертвым, автоматическая первая попытка. Первая и 10 для Команды А с 50-ярдовой линии. [Ссылка на 9-2-1]
- VIII. Сейфти Б33 перехватывает пас на Б-10 и возвращает его в тачдаун. Лайн-джадж, передвигаясь по бровке, бросает флаг, после того как вбегает в главного тренера Команды Б, который находился на игровом поле рядом с Б-40. **РЕШЕНИЕ:** Хотя фол был совершен при живом мяче, такая ситуация рассматривается как фол при мертвом мяче, поскольку он совершен не игроком. Тачдаун засчитывается и штраф 15 ярдов исполняется на реализации или последующем начальном ударе. [Ссылка на 9-2-1]
- IX. Вторая и 5 на А-45. Несущий мяч игрок А33 врывается на открытое пространство и имеет чистый путь до голевой линии. На Б-2 он неожиданно делает резкий поворот влево и начинает бежать вдоль Б-2 в то время, как игроки Команды Б начинают его догонять. После этого он заносит мяч в зачетную зону. Затем А33 бежит к трибунам и начинает приветствовать зрителей, хлопая своей ладонью о ладони зрителей. **РЕШЕНИЕ:** Очки не начисляются. А33 получает 2 фолы за неспортивное поведение: один фол при живом мяче, второй фол при мертвом мяче. Оба штрафа в 15 ярдов исполняются, и А33 отстраняется от игры. Первая и 10 для Команды А с Б-33 (Правило 9-2-6). [Ссылка на 9-2-1]
- X. После того, как несущий мяч игрок был захвачен, А55 и Б73 устраивают потасовку так, что судьи вынуждены разнимать их и бросить флаги. Оба игрока, А55 и Б73, совершают персональный фол при мертвом мяче. **РЕШЕНИЕ:** Взаимно сокращающиеся фолы при мертвом мяче. Каждый игрок также получает фол за неспортивное поведение, повтор которого ведет к автоматической дисквалификации. [Ссылка на 9-2-1, 9-2-1-а-1-г]

## СТАТЬЯ 2. Нечестные тактики

- a. Ни один игрок не имеет права прятать мяч в своей одежде, экипировке или под ними, а также подменять мяч каким-либо другим предметом.
- b. Запрещается имитировать замену игрока запасным игроком с целью введения соперников в заблуждение. Запрещается использовать какие-либо тактические приемы, основанные на ложной замене игроков, с целью

введения соперников в заблуждение (Правило 3-5-2-е) (У.Р. 9-2-2-I-V).

- с. Запрещено использование экипировки с целью введения соперника в заблуждение (Правило 1-4-2-d и -е).

**ШТРАФ (а-с) - Фол при живом мяче. 15 ярдов с предыдущей точки (С7 и С27). Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой Б, если таковое не противоречит другим правилам. Грубые нарушители подлежат дисквалификации (С47).**

- d. Ни один игрок не имеет права играть в бутсах с шипами длиннее 0,5 дюймов (1,3 см) (Правило 1-4-7-d).

**ШТРАФ — Дисквалификация до конца матча и на весь следующий матч команды (С27 и С47). Штрафуется как фол при мертвом мяче, применяется с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы Команды Б, если таковое не противоречит другим правилам. Командный тайм-аут.**

**НАРУШЕНИЕ — Правила 3-3-6 и 3-4-2-b (С23, С3 или С21).**

- е. Рефери (письменно) уведомляет свое агентство обо всех случаях дисквалификации за использование шипов запрещенной длины. Судейское агентство контролирует исполнение наказания.

### **Утвержденное решение 9-2-2**

- I. После объявления мяча готовым к игре Команда А становится в формацию, в которой по два игрока на линии с каждой стороны от снэпера выстраиваются широко от него, и еще два линейных – плечом к плечу со снэпером; не более четырех игроков являются легальными бэками. Затем Команда А отправляет на поле двух запасных, чтобы они заняли позицию рядом с двумя широкими линейными на противоположной от командной зоны Команды А стороне поля, в результате чего в построении Команды А девять игроков находятся на линии и четыре игрока – легально в бэкфилде. Непосредственно перед снэпом два линейных со стороны командной зоны Команды А покидают поле, таким образом, в момент снэпа в построении Команды А насчитывается семь линейных, пять из которых носят игровые номера с 50 по 79. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. Проведенная замена рассматривается как симуляция, призванная ввести в заблуждение игроков защиты. [Ссылка на 9-2-2-b]
- II. Четвертая попытка на отметке Б-12. Игрок А1 со специальной бутсой для пробития выходит на поле, когда 11 его партнеров по команде уже находятся в хадле. А1 становится на колено и отмеряет дистанцию для нанесения удара. Когда хадл расходится, А2 с бутсой покидает поле; Команда А разыгрывает мяч выносом. **РЕШЕНИЕ:** Фол команды А. Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. Симуляции при заменах, призванные ввести соперника в заблуждение, недопустимы, а игрок, вышедший на поле и вступивший во взаимодействие с командой, должен оставаться на поле до завершения попытки. [Ссылка на 9-2-2-b]
- III. А1 покидает поле во время попытки. Команда А собирает хадл из 10 игроков. Запасной А12 выходит на поле, а игрок А2 показывает, будто он покидает поле, оставаясь при

этом в его пределах рядом с боковой линией, чтобы принять «замаскированный» пас. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки, симуляция замены с целью ввести соперника в заблуждение. [Ссылка на 9-2-2-b]

- IV. Команда находится в построении для пробития филд-гола. Потенциальный холдер направляется к своей командой зоне с просьбой выдать ему бутсу для пробития. Бутсу выбрасывают на поле, и игрок, движущийся к командой зоне, поворачивается в сторону голевой линии. Мяч отбрасывается снэпом игроку в позиции кикера, который выполняет пас на игрока, просившего бутсу. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 9-2-2-b]
- V. Команда А выстраивается для пробития из схватки и находится в формации в течение секунды. Один из бэков нападения совершает движение по направлению к А40, блокировщику на правом крыле построения, требуя, чтобы он покинул поле. В момент снэпа А40, находясь в легальном моушне по направлению к своей командной зоне, поворачивает в глубину поля и становится принимающим. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов с предыдущей точки. Подобная тактика рассматривается как симуляция замены с целью ввести соперника в заблуждение. [Ссылка на 9-2-2-b]

### СТАТЬЯ 3. Нечестные действия

Следующие действия являются нечестными:

- a. В то время, когда мяч находится в игре или во время какого-либо продолжительного действия после объявления мяча мертвым, любое лицо, кроме игрока или судьи, вмешивается тем или иным способом в действия с мячом, игроком или судьей.
- b. Команда в течение 2 минут после того, как рефери указал ей на необходимость начать игру, отказывается ее начинать.
- c. Когда команда последовательно совершает фолы, штраф за которые предусматривает лишь сокращение дистанции до ее голевой линии.
- d. Когда в течение игры происходит какое-либо иное очевидно нечестное действие, не предусмотренное настоящими Правилами (У.Р. 4-2-1-II и 9-2-3-I).

**ШТРАФ** — Рефери может предпринять любое действие, которое он сочтет справедливым, включая повтор попытки и назначение 15-ярдового штрафа, начисление очков, приостановку или отмену матча (С27).

#### Утвержденное решение 9-2-3

- I. После объявления мяча готовым к игре и занятия ампаэром своей позиции, Команда А быстро заменяет несколько своих игроков, замирает на одну секунду и выполняет снэп. Ампаэр предпринимает попытку вернуться к мячу и дать возможность команде защиты произвести ответную замену, но предотвратить снэп не успевает. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш прекращается, игровые часы останавливаются, команде защиты дается возможность произвести ответную замену. Фола не происходило. Часы розыгрыша устанавливаются на отсчет 25 секунд и запускаются по сигналу

«готов к игре». В зависимости от условий, существовавших на момент остановки розыгрыша, запуск игровых часов происходит либо по сигналу «готов к игре», либо по снэпу. Рефери уведомляет тренера Команды А о том, что повторение таких действий приведет к фолу за неспортивное поведение (Правило 3-5-2). [Ссылка на 9-2-3-d]

#### **СТАТЬЯ 4. Физический контакт с судьей**

Намеренный физический контакт с судьей, контролирующим игру, совершенный в течение игры любым лицом, подлежащим действию настоящих Правил, запрещен.

**ШТРАФ** — Расценивается как фол при мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы Команды Б, если таковое не противоречит другим правилам. Автоматическая дисквалификация (С7, С27 и С47).

#### **СТАТЬЯ 5. Помеха со стороны административного персонала матча**

Пока мяч находится в игре, тренерам, запасным игрокам и уполномоченным помощникам, находящимся в командной зоне, запрещено выходить на игровое поле, а также в зону, расположенную между боковой и тренерской линиями.

**ШТРАФ** — Расценивается как фол при мертвом мяче. Первое и второе нарушение: Задержка игры помехой с бровки, 5 ярдов с точки окончания розыгрыша (С21 и С29). Последующие нарушения: неспортивное поведение за помеху с бровки, 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы, совершенные Командой Б, если таковое не противоречит другим правилам (С27 и С29).

#### **СТАТЬЯ 6. Дисквалифицированные игроки**

- a. Любой игрок или член команды, одетый в форму, получивший два фолы за неспортивное поведение в одном матче, подлежит дисквалификации.
- b. Дисквалифицированный игрок после своей дисквалификации должен покинуть игровое пространство в сопровождении персонала своей команды до начала следующего розыгрыша и до окончания матча должен оставаться за пределами видимости его с игрового поля.

#### **СТАТЬЯ 7. Удаление лиц из игрового пространства**

Рефери имеет право потребовать у административного персонала матча удаления из игрового пространства лица, создающего угрозу безопасности судей или лиц, подлежащих действию настоящих Правил, или нарушающего порядок и мешающего проведению матча. Для исполнения такого требования, рефери может остановить матч (Правило 3-3-3-а).

## РАЗДЕЛ 3. Блокирование, использование рук или кистей рук

### СТАТЬЯ 1. Кто может блокировать

Игроки обеих команд могут блокировать соперников при условии, что такое действие не является помехой ловле паса, помехой возможности ловле пробитого ударом мяча или персональным фолом (*Исключение:* Правило 6-1-12 и 6-5-4).

### СТАТЬЯ 2. Помощь бегущему или пасующему

- a. Бегущий или пасующий игрок имеет право использовать кисть или руку, чтобы оградить себя от соперника или оттолкнуть его.
- b. Бегущий не имеет права хвататься за игрока своей команды, а также ни один игрок его команды не имеет права хватать бегущего, толкать, поднимать или бросать его вперед с целью увеличения его максимального продвижения (**У.Р. 9-3-2-I**).
- c. Игроки команды, к которой принадлежит бегущий или пасующий, могут ставить блоки соперникам, однако при контакте с ними не имеют права создавать помеху, сцепляясь друг с другом каким-либо образом.

**ШТРАФ — 5 ярдов (С44).**

### Утвержденное решение 9-3-2

- I. Несущий мяч игрок А44 пытается набрать ярды, игроки команды защиты замедляют его движение, пытаясь выполнить захват. Бэк А22 (a) кладет руки на нижнюю часть спины игрока А22 и толкает его вперед; (b) толкает «свалку» из своих товарищей по команде, окружающих игрока А44; (c) хватает А44 за руку и тянет его вперед в попытке заработать дополнительные ярды. **РЕШЕНИЕ:** Ситуации (a) и (b) легальны. Толкать несущего мяч игрока или «свалку» игроков разрешено. (c) Фол за помощь бегущему. 5-ярдовый штраф с применением принципа «Три-и-один» (Правило 9-3-2-b). [Ссылка на 9-3-2-b]

### СТАТЬЯ 3. Использование рук игроками команды нападения

- a. Игрок команды, к которой принадлежит бегущий или пасующий, имеет право совершать блок плечами, кистями рук, внешней поверхностью предплечья или другой частью тела, соблюдая следующие условия.
  1. Кисти рук:
    - (a) Должны находиться впереди от локтя.
    - (b) Должны находиться в пределах корпуса тела соперника (*Исключение:* Когда соперник поворачивается к блокирующему игроку спиной) (**У.Р. 9-3-3-VI и VII**).

(с) Должны находиться на уровне или ниже плеч блокирующего игрока и соперника (**Исключение:** когда соперник приседает, садится на корточки или резко уходит вниз).

(d) Не должны касаться друг друга и не должны быть сцеплены между собой.

2. Кисти рук должны быть открыты, а ладони – направлены к корпусу тела игрока, закрыты, или сложены в форме чаши, и при этом не должны быть направлены в сторону соперника (У.Р. 9-3-3-I-IV и VI-VIII).

**ШТРАФ — 10 ярдов. (Исключение: штраф за использование рук командой нападения позади нейтральной зоны применяется с предыдущей точки. Сейфти, если фол совершен позади от голевой линии Команды А (С 42)).**

b. Холдинг или нелегальная преграда, созданные игроком, принадлежащим команде бегущего или пасующего игрока, регулируются Правилем 9-3-3-а:

1. Руки или кисти рук не должны использоваться для того, чтобы хватать, тянуть или обхватывать соперника с целью создания ему нелегальной помехи или преграды.

2. Руки или кисти рук не должны использоваться для того, чтобы цеплять, зажимать, заграждать или мешать сопернику каким-либо иным нелегальным способом.

**ШТРАФ — 10 ярдов. Штрафы за фолы Команды А, совершенные позади нейтральной зоны, назначаются с предыдущей точки. Сейфти, если фол происходит позади голевой линии Команды А (С42).**

c. Блок в спину запрещен (кроме блока в отношении несущего мяч игрока) (У.Р. 9-3-3-I, VII и -IX; и У.Р. 10-2-2-XII).

**Исключения:**

1. Нападающие игроки, в момент снэпа находящиеся на линии схватки в пределах зоны свободной блокировки (Правило 2-3-6), могут совершать блок в спину, соблюдая следующие ограничения:

(a) Игрок, находящийся на линии схватки внутри зоны свободной блокировки, покинув зону и вернувшись обратно, теряет право ставить блок в спину.

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

2. Игрок поворачивается спиной к потенциальному блокирующему, который движением продемонстрировал намерение выполнить блок.

3. Когда игрок пытается догнать бегущего или легально подобрать или

поймать мяч, потерянный в фамбле, переданный пасом назад, выбитый или пробитый ударом, а также переданный пасом вперед и коснувшийся чего-либо, такой игрок имеет права толкать соперника в спину выше пояса (Правило 9-1-5 Исключение 3).

4. Когда соперник поворачивается спиной к блокирующему игроку согласно Правилу 9-3-3-a-1-(b).
5. Когда имеющий право касаться мяча игрок, находящийся позади нейтральной зоны, толкает соперника в спину выше пояса для того, чтобы поймать пас вперед (Правило 9-1-5 Исключение 4).

**ШТРАФ — 10 ярдов. Штрафы за фолы Команды А, совершенные позади нейтральной зоны, применяются с предыдущей точки. Сейфти, если фол происходит в зачетной зоне Команды А (С43).**

- d. Следующие действия игроков, принадлежащих команде бегущего или пасующего, запрещены:
1. Нанесение ударов кулаком(-ами) или рукой(-ами) (Правило 9-1-2-a) (**У.Р. 9-3-3-IV**).
  2. Продолжительный контакт со шлемом соперника (включая маску) или его шеей рукой(-ами) (Правило 9-1-8-a).

**ШТРАФ — 15 ярдов. Штрафы за фолы Команды А, совершенные позади нейтральной зоны, назначаются с предыдущей точки. Сейфти, если фол происходит в зачетной зоне Команды А (С38). Дисквалификация, если фол грубый (С47).**

Штрафы за фолы Команды А во время свободного удара или удара из схватки (за исключением розыгрыша филд-голом) назначаются с предыдущей точки или с точки, где мертвый мяч принадлежит Команде Б.

- e. Игрок команды, выполняющей удар, имеет право:
1. В течение розыгрыша ударом из схватки использовать руки и кисти рук для отстранения соперника, пытающего его заблокировать, когда он находится впереди от нейтральной зоны.
  2. В течение розыгрыша свободным ударом использовать руки для отстранения соперника, пытающегося его заблокировать.
  3. Во течение розыгрыша ударом из схватки или свободным ударом (когда игрок имеет права касаться мяча) использовать руки согласно Правилам, чтобы оттолкнуть соперника в попытке поймать свободный мяч.
- f. Имеющий право касаться мяча игрок пасующей команды может легально использовать руки для отстранения соперника в попытке достать свободный мяч после того, как мяч, выброшенный легальным пасом вперед, коснулся любого игрока или судьи (Правила 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 и 7-3-11).

### Утвержденное решение 9-3-3

- I. А6 продвигает мяч вперед. Во время выноса игрок А12 блокирует игрока Б2 с применением чрезмерной силы, толкая его в спину выше пояса. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок в спину. Штраф — 10 ярдов. [Ссылка 2-3-4-а, 9-3-3-а-2, 9-3-3-с]
- II. II. Партнер по команде пасующего игрока, либо игрока, несущего мяч, совершая рывок в нейтральной зоне, входит в контакт с соперником кистями рук, причем его плечи не параллельны земле, либо его кисти сложены лодочкой или сцеплены в замок, а ладони не развернуты к сопернику. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок. [Ссылка на 9-3-3-а-2]
- III. Партнер по команде пасующего игрока, либо игрока, несущего мяч, находясь позади от нейтральной зоны, вытянув руки параллельно земле, выполняет контакт с соперником выше уровня плеч. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок. Штраф — 10 ярдов или 15 ярдов и персональный фол, применяется на точке предыдущего розыгрыша. Сейфти, если фол совершен в зачетной зоне Команды А. [Ссылка на 9-3-3-а-2]
- IV. Партнер по команде пасующего игрока, либо игрока, несущего мяч, наносит сопернику удар сложенной кистью (кистями) выше уровня плеч. **РЕШЕНИЕ:** персональный фол. Штраф — 15 ярдов, применяется с предыдущей точки, если фол совершен позади от нейтральной зоны. Сейфти, если фол совершен в зачетной зоне Команды А. [Ссылка на 9-3-3-а-2, 9-3-3-d-1]
- V. Игрок А2, выполняя легальный блок против Б2, входит с ним в контакт кистями рук. Б2 выполняет «вертушку» в попытке избежать блока, в результате чего контакт приходится в спину игрока Б2. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок.
- VI. Б2 выполняет «вертушку» в попытке избежать блока, в результате чего блок игрока А2 приходится в спину Б2. А2 продолжает блокировать Б2, в то время как он движется по направлению к пасующему. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок. [Ссылка на 2-3-4-а, 9-3-3-а-1-b, 9-3-3-а-2]
- VII. Б2 выполняет «вертушку» в попытке избежать блока, в результате чего блок игрока А2 приходится в спину Б2. Игроки разрывают контакт, однако А2 совершает движение вперед, толкая Б2 в спину. **РЕШЕНИЕ:** Нелегальный блок в спину. Штраф — 10 ярдов. Применяется с предыдущей точки, если фол совершен позади от нейтральной зоны. Сейфти, если фол совершен в зачетной зоне Команды А. [Ссылка на 2-3-4-а, 9-3-3-а-1-b, 9-3-3-а-2, 9-3-3-с]
- VIII. А1, находясь в нейтральной зоне, либо позади, либо впереди от нее, входит в контакт с соперником открытой ладонью либо кистями, сложенными лодочкой или сцепленными в замок, причем ладони не направлены к сопернику. **РЕШЕНИЕ:** Легальный блок. [Ссылка на 9-3-3-а-2]
- IX. А12 принимает сэп и откатывается назад для выполнения паса. Ди-энд Б95 прорывается за тэкла нападения А75 и намеревается захватить А12, который все еще находится в конверте. А75 толкает Б95 в спину, чтобы не допустить захвата. А12 завершает пас в зачетную зону. **РЕШЕНИЕ:** Тачдаун, игра А75 в пределах правил. Подобные действия, направленные на защиту пасующего, находящегося внутри конверта, согласуются с духом Правила 9-3-3-с и, таким образом, являются легальными. [Ссылка на 2-3-4-а, 9-3-3-с]

### СТАТЬЯ 4. Использование рук игроками команды защиты

- а. Игроки защиты могут использовать руки для того, чтобы отталкивать,

тянуть, отстранять или поднимать нападающих игроков, когда они пытаются догнать игрока во владении или игрока, имитирующего владение.

- b. Игроки защиты не имеют права использовать руки для того, чтобы захватывать, удерживать или иным способом нелегально создавать преграду любому сопернику, не являющемуся игроком во владении.

**ШТРАФ — 10 ярдов (С42).**

- c. Игрок защиты имеет право использовать руки для того, чтобы отталкивать, тянуть, отстранять или поднимать нападающих игроков, которые явно пытаются блокировать его. Игрок защиты может отстранять или легально блокировать легального принимающего до тех пор, пока этот игрок находится на той же ярдовой линии, что и защитник, или до тех пор, пока соперник не имеет возможности блокировать его. Продолжительный контакт запрещен (У.Р. 9-3-4-I и II). См. пункт «е» ниже.

**ШТРАФ — 10 или 15 ярдов (С38, С42, С43 или С45).**

- d. Игроки защиты должны вести себя в соответствии с Правилами 9-3-3-а, 9-3-3-б, 9-3-3-с и 9-3-3-д, когда попыток достать мяч или игрока во владении не предпринимается.

**ШТРАФ — 10 или 15 ярдов (С38, С42, С43 или С45).**

- e. Во время розыгрыша легальным пасом вперед, при котором мяч пересекает нейтральную зону, и игрок Команды Б совершает контактный фол впереди от нейтральной зоны (за исключением фола за помеху ловле), штраф, кроме всего прочего, предусматривает автоматическую первую попытку, если фол был совершен в отношении легального принимающего до того, как мяч кого-либо коснулся.
- f. Игрок защиты может легально использовать руки для того, чтобы отстранить или заблокировать соперника в попытке поймать свободный мяч (Правило 9-1-5, Исключения 3 и 4 и Правило 9-3-3-с, Исключения 3 и 5):
1. Во время паса назад, фамбла или пробития мяча ногой, которых он имеет право касаться.
  2. Во время любого паса вперед, при котором мяч пересек нейтральную зону и коснулся какого-либо игрока или судьи.
- g. Игрок защиты не имеет права совершать продолжительный контакт руками со шлемом соперника (включая маску) или его шеей (Правило 9-1-8) (*Исключение:* против игрока во владении или игрока, симулирующего владение).

**ШТРАФ — 15 ярдов и автоматическая первая попытка за фолы Команды Б, если назначение первой попытки не противоречит другим правилам (С38).**

### Утвержденное решение 9-3-4

- I. Перед тем, как пас вперед, впоследствии пересекший нейтральную зону, был выполнен, игрок Команды Б совершил холдинг в отношении легального принимающего А1, находящегося впереди от нейтральной зоны. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б за холдинг. Штраф — 10 ярдов, первая попытка. Штраф применяется с предыдущей точки.
- II. Перед тем, как мяч был пробит ударом ноги, игрок Б50 в попытке добежать до пробивающего мяч игрока дергает линейного А60 за плечи и (а) отпускает, позволив ему пройти дальше или (б) продолжает его удерживать. **РЕШЕНИЕ:** (а) Действия легальны. (б) Холдинг. Штраф — 10 ярдов, предыдущая точка.

### СТАТЬЯ 5. Ограничения на действия игроков

- a. Ни один игрок не имеет права вставать ногами на спину или плечи игрока своей команды до снэпа.

**ШТРАФ — Фол при мертвом мяче. 15 ярдов с точки окончания розыгрыша (С27).**

- b. Ни один игрок защиты в попытке заблокировать, ударить рукой или поймать выбитый рукой или пробитый ногой мяч не имеет права:
  1. Наступать, запрыгивать или вставать на игрока своей команды (Правило 9-1-11).
  2. Опирается руками на игрока своей команды для того, чтобы приобрести дополнительную высоту.
  3. Быть поднятым или продвинутым вперед игроком своей команды.

**ШТРАФ — 15 ярдов с предыдущей точки (С27).**

### СТАТЬЯ 6. Пока мяч свободный

Пока мяч является свободным, ни один игрок не имеет права удерживать соперника или нелегально блокировать его в спину, хватать соперника за маску или любое отверстие в шлеме, нелегально использовать кисти рук или совершать персональный фол (У.Р. 7-3-9:1).

**ШТРАФ — 10 или 15 ярдов. Штрафы за фолы Команды А, совершенные позади нейтральной зоны, назначаются с предыдущей точки. Сейфти, если фол произошел в зачетной зоне Команды А (Правило 10-2) (С38, С42, С43 или С45).**

## РАЗДЕЛ 4. Удары по мячу рукой и ногой

### СТАТЬЯ 1. Удары рукой по свободному мячу

- a. Пока мяч, переданный пасом, находится в полете, только игрок, имеющий право касаться мяча, может бить по нему рукой, направляя его в любую

сторону (**Исключение:** Правило 9-4-2).

- b. Любой игрок может блокировать выбитый из схватки мяч в пределах игрового поля или зачетных зонах.
- c. Ни один игрок не имеет права ударом руки посылать свободный мяч в пределы игрового поля или в любом другом направлении, если мяч находится зачетной зоне (Правило 2-2-3-а) (**Исключения:** Правило 6-3-11) (У.Р. 6-3-11-I, У.Р. 9-4-1-I-X и У.Р. 10-2-2-II).

**ШТРАФ — 10 ярдов и потеря попытки за фолы Команды А, если таковое не противоречит другим правилам (С31 и С9) (Исключение: потеря попытки не присуждается, если фол был совершен, когда мяч, легально выбитый из схватки, находился впереди от нейтральной зоны).**

#### Утвержденное Решение 9-4-1

- I. Команда А пробивает филд-гол с отметки Б-30. Игрок команды Б, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и сбивает мяч в полете. Сбитый им мяч приземляется в зачетной зоне, где его подбирают игроки команды А. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное сбивание мяча в зачетной зоне. Результат розыгрыша – тачдаун. [Ссылка на 9-4-1-с]
- II. Команда А пробивает филд-гол с отметки Б-30. Игрок Команды Б, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и сбивает мяч в полете. Сбитый им мяч приземляется в зачетной зоне, где его подбирают игроки Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное сбивание мяча в зачетной зоне. Результат розыгрыша – тачбэк. Сейфти, если Команда А принимает штраф. [Ссылка на 9-4-1-с]
- III. Команда А пробивает филд-гол с отметки Б-30. Игрок Команды Б, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и сбивает мяч в полете. Сбитый им мяч приземляется в поле. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное сбивание мяча в зачетной зоне. В основное время матча результатом применения штрафа за фол при завершении удара из схватки является сейфти. Мяч в результате фолла остается живым, и Команда А может выбрать применение штрафа либо результат розыгрыша. Если Команда А подбирает мяч, не зарабатывает очки и принимает штраф, либо если розыгрыш имеет место в дополнительном периоде, штраф применяется с предыдущей точки. [Ссылка на 9-4-1-с]
- IV. Команда А предпринимает попытку 1-очковой реализации. Игрок Команды Б, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и сбивает мяч в полете. Сбитый им мяч выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное сбивание мяча в зачетной зоне. Штраф — половина расстояния до зачетной зоны с предыдущей точки. Правила применения штрафа за фолы после завершения удара из схватки не действуют на реализации (Правило 10-2-3). [Ссылка на 9-4-1-с]
- V. Команда А предпринимает попытку 1-очковой реализации. Игрок команды Б, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и сбивает мяч в полете. Сбитый им мяч приземляется в зачетной зоне, где его подбирают игроки команды А. **РЕШЕНИЕ:** Фол за нелегальное сбивание мяча в зачетной зоне. Команда А может отклонить штраф и принять 2 очка как результат розыгрыша. [Ссылка на 9-4-1-с]

- VI. Команда А пробивает филд-гол; игрок Б-23, находящийся в своей зачетной зоне, выпрыгивает выше перекладины и ловит мяч. **РЕШЕНИЕ:** Легальная игра. [Ссылка на 9-4-1-с]
- VII. Команда А допускает фамбл, и игрок Б1 выбивает мяч в полете вперед таким образом, что он выходит за пределы поля в зачетной зоне Команды А. **РЕШЕНИЕ:** сейфти. Выбивание фамбла в полете не придает мячу нового импульса (Правило 8-7-2-b). Фол Команды Б, Штраф — 10 ярдов. [Ссылка на 9-4-1-с]
- VIII. Пас назад Команды А сбит в полете игроком Б1, и мяч выходит за пределы поля в зачетной зоне Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти. Пас может быть подбит в любом направлении, и импульс относится к пасу Команды А (Правило 8-5-1-a). [Ссылка на 8-5-1-a, 9-4-1-с]
- IX. Мяч, пробитый свободным ударом, подбит в полете игроком Команды Б, находящимся в своей зачетной зоне. Затем игрок Команды Б выбивает свободный мяч рукой из зачетной зоны за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Тачбэк. Фол Команды Б за нелегальное выбивание мяча рукой в зачетной зоне. Штраф — 10 ярдов с предыдущей точки. [Ссылка на 9-4-1-с]
- X. Легальный пас вперед Команды А перехвачен на отметке Б-20. Игрок Б1 допускает фамбл на отметке Б-38, затем игрок Б2 нелегально выбивает свободный мяч рукой на отметке Б-30. Мяч летит вперед и выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б. Штраф — 10 ярдов с точки нарушения. Мяч принадлежит Команде Б, первая и 10 на Б-20. Потери попытки не происходит, поскольку Команда Б получает новую серию попыток после применения штрафа (Правило 5-1-1-e-1). [Ссылка на 9-4-1-с]
- XI. Команда А готова к пробитию начального удара. Мяч установлен на подставку, и рефери сигнализирует о готовности мяча к игре. Когда игрок, пробивающий мяч, начинает разбег для выполнения удара, мяч падает с подставки и катится по полю. Пробивающий продолжает движение и наносит удар по катящемуся мячу. **РЕШЕНИЕ:** Игра в пределах правил; Правила 9-4-4 и 9-2-1-a-2-a не нарушены. Судьи должны остановить розыгрыш и выстроить команды для повтора начального удара. Если того требуют погодные условия, игрок Команды А должен придерживать мяч на подставке для выполнения начального удара. [Ссылка на 9-4-1-с, 9-4-4]

## **СТАТЬЯ 2. Удар рукой по мячу, брошенному пасом назад**

Пасующая команда в попытке заработать ярды не имеет права выбивать вперед рукой мяч, брошенный пасом назад.

**ШТРАФ — 10 ярдов (С31).**

## **СТАТЬЯ 3. Удар рукой по мячу во владении игрока**

Выбивать мяч вперед рукой у партнера по команде запрещено.

**ШТРАФ — 10 ярдов (С31).**

## **СТАТЬЯ 4. Нелегальные удары по мячу ногой**

Игрок не имеет права пинать свободный мяч, пас вперед или мяч, удерживаемый соперником на месте для выполнения удара с земли. Такие нелегальные

действия не влияют на статус свободного мяча или паса вперед; но если игрок, удерживающий мяч для удара с земли, утрачивает владение во время розыгрыша из схватки, это считается фамблом, и мяч становится свободным; если такое действие происходит во время свободного удара, мяч остается мертвым (У.Р. 8-7-2-IV и У.Р. 9-4-1-XI).

**ШТРАФ — 10 ярдов, потеря попытки за фолы Команды А, если таковое не противоречит другим правилам (С31 и С9) (Исключение: потеря попытки не присуждается, если фол был совершен, когда мяч, легально выбитый из схватки, находился впереди от нейтральной зоны).**

## РАЗДЕЛ 5. Драка

### СТАТЬЯ 1.

а. Перед началом, во время или после матча тренеры и члены команды, одетые в форму, не имеют права принимать участия в драке (Правило 2-32-1).

**ШТРАФ — 15 ярдов. Для фолов при мертвом мяче – 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы Команды Б, если таковое не противоречит другим правилам. Дисквалификация до конца матча (С7, С27, С38 и С47).**

б. Во время любой половины матча тренеры и члены команды, одетые в форму, не имеют права покидать командную зону, чтобы принять участия в драке, а также участвовать в драке в своей командной зоне.

**ШТРАФ — 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Автоматическая первая попытка за фолы Команды Б, если таковое не противоречит другим правилам. Дисквалификация до конца матча и на следующий матч (С7, С27, С38 и С47).**

### СТАТЬЯ 2.

Рефери (письменно) уведомляет свое агентство о всех случаях дисквалификации за участие в драке. Соответствующее агентство тем самым принимает на себя ответственность за контроль исполнения наказания.

## РАЗДЕЛ 6. Грубые персональные фолы

### СТАТЬЯ 1. Удаление игрока

Если игрок дисквалифицирован за совершение грубого персонального фола или за грубое неспортивное поведение, МФАФ до начала следующего запланированного матча должна, если таковое возможно, автоматически

выступить с инициативой просмотра видео-повтора на предмет дополнительных возможных санкций.

## **СТАТЬЯ 2. Штраф не был назначен**

Если предоставленный видеоповтор содержит в себе розыгрыши, включающие грубые персональные фолы, оставшиеся незамеченными, МФАФ имеет право назначить штрафные санкции до начала следующего запланированного матча.

# ПРАВИЛО 10.

## ИСПОЛНЕНИЕ ШТРАФНЫХ САНКЦИЙ

### РАЗДЕЛ 1. Завершение исполнения штрафных санкций

#### СТАТЬЯ 1. Как и когда завершаются

- a. Исполнение штрафа считается завершенным, когда штраф принят, отклонен или отменен в соответствии с Правилами, а также когда выбор между этими вариантами очевиден для рефери.
- b. Любой штраф может быть отклонен, однако дисквалифицированный игрок должен покинуть поле вне зависимости от решения, принятого по данному штрафу (Правило 2-27-12).
- c. Исполнение штрафа за совершенный фол должно быть завершено до объявления мяча готовым к игре для любой последующей попытки.
- d. Штрафные санкции не вступают в силу, если они противоречат другим правилам.

#### СТАТЬЯ 2. Одновременно со снэпом

Фол, который происходит одновременно с выполнением снэпа или свободного удара, рассматривается как фол, совершенный в течение этой попытки (*Исключение:* Правило 3-5-2-е).

#### СТАТЬЯ 3. Фолы при живом мяче, совершенные одной командой

Когда рефери сообщают о двух или более фолах, совершенных одной командой при живом мяче, команда, в отношении которой были совершены данные нарушения, может принять только один из предоставленных вариантов штрафов.

#### СТАТЬЯ 4. Взаимно сокращающиеся фолы

Если рефери сообщают о фолах при живом мяче, совершенных обеими командами, фолы взаимно сокращаются, а попытка переигрывается (**У.Р. 10-1-4-I и VII**).

#### *Исключения:*

1. Когда в течение попытки происходит смена командного владения, и

команда, последней находившаяся во владении, не совершала фолов перед получением этого владения, она может отклонить взаимно сокращающиеся фолы и, тем самым, оставить владение за собой после исполнения штрафных санкций за свое нарушение (**У.Р. 10-1-4-II-VII**).

2. Когда все фолы Команды Б регулируются правилами возврата после удара, Команда Б может отклонить взаимные фолы и принять применение штрафов при возврате после удара.
3. Правила 8-3-4-с и 3-1-3-g-3 (во время реализации или дополнительного периода после владения Командой Б).

### Утвержденное решение 10-1-4

- I. Команда А пробивает начальный удар. Команда Б совершает фол перед тем, как мяч нетронутым выходит за пределы поля между голевыми линиями. **РЕШЕНИЕ:** Взаимно сокращающиеся фолы. Команда А повторит начальный удар с предыдущей точки. [Ссылка на 10-1-4]
- II. Команда А пробивает начальный удар со своей 35-ярдовой линии. Команда Б совершает фол после того, как мяч нетронутым выходит за пределы поля между голевыми линиями. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б может выбрать повторное пробитие начального удара Командой А с 45-ярдовой линии. Если Команда Б выберет владение мячом, она получает мяч на Б-20 (после применения 15-ярдового штрафа с Б-35) или на отметке, находящейся в 15 ярдах позади той, на которую мяч помещается в соответствии с применением 5-ярдового штрафа Команде А (Правила 6-1-8 и 10-1-6). [Ссылка на 10-1-4 Исключение 1]
- III. В момент снэпа Команда А находится в нелегальной формации. Б1 перехватывает пас вперед, выполненный игроком А1, и продвигается на 5 ярдов вперед, где его останавливают. Во время выноса Б1 игрок Команды Б совершает подсечку. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б может принять взаимно сокращающиеся фолы и повторить попытку или отказаться от взаимно сокращающихся фолов и получить владение после завершения исполнения штрафных санкций за совершенный ей фол. Во втором случае Команда А может принять штраф за подсечку или отклонить его. [Ссылка на 10-1-4 Исключение 1, 5-2-8]
- IV. А1 отдает нелегальный пас вперед, в то время как игрок Команды Б находился в нейтральной зоне в момент снэпа. Б23 перехватывает пас, Б10 во время возврата совершает подсечку. **РЕШЕНИЕ:** Варианты выбора отсутствуют. Фолы взаимно сокращаются, попытка переигрывается. Команда Б не может отклонить взаимно сокращающиеся фолы, так как ее игрок нарушил правила до смены командного владения. [Ссылка на 10-1-4 Исключение 1, 5-2-8]
- V. Пас вперед, отданный игроком А1, перехватывает игрок Б1, который начинает продвижение и допускает фамбл. Игрок Б2 подбирает мяч и продвигает его еще на пять ярдов. Команда А совершает фол во время или после завершения попытки, Команда Б фолит во время фамбла или продвижения игрока Б2. **РЕШЕНИЕ:** Если команда А совершила фол при живом мяче, Команда Б может принять взаимно сокращающиеся фолы и повторить попытку или получить владение после завершения исполнения штрафных санкций за совершенный ее игроком фол. Если Команда А совершила фол при мертвом мяче, Команда Б получает владение после применения штрафа за оба нарушения. [Ссылка на 10-1-4 Исключение 1, 5-2-8]

- VI. Легальный пас вперед Команды А перехвачен игроком Б45, который набирает несколько ярдов. Во время возврата Б23 совершает подсечку, а А78 останавливает Б45 захватом за маску. **РЕШЕНИЕ:** Поскольку Команда Б фолов до смены командного владения не совершала, она может отклонить взаимно сокращающиеся фолы и получить владение после применения штрафа за подсечку. [Ссылка на 10-1-4 Исключение 1, 5-2-8]
- VII. А1 принимает снэп, находясь на своей конечной линии. Игрок Команды Б в момент снэпа находится в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды А за нахождение за пределами поля в момент снэпа взаимно сокращается с фолом Команды Б за офсайд, попытка переигрывается. [Примечание: если бы игрок Команды Б не находился в офсайде, та могла бы принять штраф за фол Команды А или сейфти (Правило 8-5-1-а).] [Ссылка на 10-1-4, 10-1-4 Исключение 1, 6-3-2-b]

## СТАТЬЯ 5. Фолы при мертвом мяче

Штрафы за фолы при мертвом мяче рассматриваются отдельно и в порядке их совершения (**У.Р. 10-1 -5-1-III**) (*Исключение:* когда рефери сообщают о фолах при мертвом мяче за неспортивное поведение или персональных фолах, совершенных обеими командами, прежде, чем назначение каких-либо штрафов за них было завершено или если очередность совершения этих фолов не может быть установлена, фолы становятся взаимными и отменяют друг друга; номер и способ розыгрыша попытки, определенные до совершения фолов, не меняются, и штрафные санкции не налагаются, за исключением того, что любой дисквалифицированный игрок должен покинуть игру (Правила 5-2-6 и 10-2-2-а)).

### Утвержденное решение 10-1-5

- I. Четвертая и 8, Команда А набирает 4 ярда, и мяч объявляется мертвым, после чего игрок Б1 присоединяется к свалке. **РЕШЕНИЕ:** Персональный фол Команды Б. Штраф — 15 ярдов с точки окончания розыгрыша. Владение Команды Б, первая и 10 (Правило 5-1-1-с). Запуск часов происходит по снэпу. [Ссылка на 10-1-5, 5-1-1-с, 5-2-6]
- II. После снэпа, отданного до объявления мяча готовым к игре, игрок совершает персональный фол или персональный фол, предполагающий дисквалификацию. **РЕШЕНИЕ:** Необходимо прилагать все усилия к недопущению преждевременных снэпов и дальнейших событий, которые они могут повлечь. Тем не менее, если описанный здесь фол имел место, он должен рассматриваться как совершенный между попытками. Если оба фола совершила Команда А, применяются оба штрафа. Если второй фол совершил игрок Команды Б, применяются оба штрафа (вероятный итоговый результат — 10 ярдов в пользу Команды А). Штраф за фол Команды Б также подразумевает автоматическую первую попытку. [Ссылка на 10-1-5, 5-2-6]
- III. Вторая и гол на 3-ярдовой отметке. Игрок с мячом А14 остановлен на 1-ярдовой отметке, после чего Б67 присоединяется к свалке. А14 в ответ наносит игроку Б67 удар кулаком. **РЕШЕНИЕ:** Штрафы отменяются, поскольку исполнение ни одного из них не было завершено. А14 дисквалифицируется за драку. Третья и гол (Правило 10-1-1). [Ссылка на 10-1-5, 5-2-6]

**СТАТЬЯ 6. Фолы при живом мяче — фолы при мертвом мяче**

- а. Фолы при живом мяче не отменяют фолы при мертвом мяче.
- б. Когда за фолом при живом мяче одной команды следует один или несколько фолов при мертвом мяче (включая фолы при живом мяче, штрафуемые как фолы при мертвом мяче), совершенных соперниками или игроками той же команды, штрафные санкции накладываются отдельно и в порядке их совершения (**У.Р. 10-1-6-I-VI**).

**Утвержденное решение 10-1-6**

- I. Команда А, выполняющая пант, находится в нелегальном моушене в момент снэпа. Мяч нетронутым выходит за пределы поля между голевыми линиями, после чего Команда Б совершает персональный фол. **РЕШЕНИЕ:** Возможные варианты: (1) если Команда Б выбирает повтор попытки, Команда А штрафуются пятью ярдами с предыдущей точки, после чего применяется 15-ярдовый штраф за фол Команды Б, который также подразумевает автоматическую первую попытку. (2) Команда Б может отклонить штраф за нелегальный моушен и получить владение (первую и 10) в 15 ярдах позади точки выхода мяча за пределы поля. (3) Команда Б может принять 5-ярдовый штраф против Команды А за нелегальный моушен на точке выхода мяча за пределы поля с последующим применением 15-ярдового штрафа против Команды Б. Во всех вариантах запуск часов происходит по снэпу (Правило 3-3-2-d-8). [Ссылка на 10-1-6-b]
- II. Несущий мяч игрок Б17, находясь на 11-ярдовой линии Команды А, отпускает насмешку в адрес игрока А55, после чего заносит перехваченный мяч в зачетную зону соперника. А55 захватывает Б17 в пяти ярдах за голевой линией. **РЕШЕНИЕ:** Неспортивное поведение со стороны обоих игроков. Применяются оба штрафа. Фол Б17 совершен при живом мяче, штраф применяется на отметке А-11. Фол А55 совершен при мертвом мяче, штраф применяется с точки окончания розыгрыша. Владение Команды Б, первая и 10 на отметке А-13. [Ссылка на 10-1-6-b]
- III. Б1 совершает фол во время розыгрыша, после чего Б2 перехватывает легальный пас вперед. После объявления мяча мертвым А1 присоединяется к свалке. **РЕШЕНИЕ:** Команда А сохраняет владение, применяется штраф против Команды Б, после чего Команда А штрафуются за фол при мертвом мяче (Правило 5-2-3). [Ссылка на 10-1-6-b]
- IV. Команда Б (не на реализации) находится в офсайде в момент снэпа на отметке Б-3. Игрок Команды А отдает легальный пас вперед в зачетную зону соперника, который перехватывает игрок Команды Б и возвращает его на 101 ярд в зачетную зону Команды А, после чего игрок Команды А совершает подсечку. **РЕШЕНИЕ:** Команда А повторит попытку с отметки Б-16,5. [Ссылка на 10-1-6-b]
- V. Команда Б перехватывает легальный пас вперед игрока Команды А, к моменту перехвата ни один из игроков не совершал фолов. Во время возврата игрок Команды Б совершает подсечку. После объявления мяча мертвым игрок Команды А присоединяется к свалке. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б сохраняет владение. Против нее применяется штраф за подсечку, после чего Команда А штрафуются за фол при мертвом мяче. Результат применения штрафных санкций будет нулевым, если только точка применения какого-либо из штрафов не находится в 30 ярдах (или ближе) от голевой линии, по направлению к которой применяется штраф. [Ссылка на 10-1-6-b]

- VI. Команда А во время пробития панта допускает нелегальное касание. Во время возврата панта игрок Б1 совершает подсечку. Затем Б2 совершает фамбл, мяч подбирает игрок А1, а А2 совершает фол после объявления мяча мертвым. **РЕШЕНИЕ:** Первой право выбора предоставляется Команде А, поскольку Команда Б совершила фол при живом мяче. Если Команда А отклоняет штраф за фол Команды Б, последняя получает владение в точке нарушения, где уже она, в свою очередь, может принять или отклонить штраф против Команды А за фол при мертвом мяче. Если же Команда А принимает штраф за фол Команды Б, Команда Б обретает владение после применения штрафа за ее фол при живом мяче с последующим применением штрафа против Команды А за фол при мертвом мяче. [Ссылка на 10-1-6-b]

## СТАТЬЯ 7. Фолы в интервале

Штрафы за фолы, совершенные после завершения четвертой четверти и перед началом дополнительного периода, а также между сериями владения дополнительного периода или между дополнительными периодами, применяются с точки следующей серии владения, расположенной на 25-ярдовой линии (*Исключение:* Правило 10-2-5) (У.Р. 10-2-5-I-XI).

## РАЗДЕЛ 2. Процедуры применения штрафных санкций

### СТАТЬЯ 1. Точки применения

- a. Для многих фолов точки применения указаны в формулировке штрафа. Если таковое не указано, точка применения определяется Принципом «Три-и-один» (Правило 2-33 и 10-2-2-с).
- b. Возможные точки применения штрафов: предыдущая точка, точка фола, точка окончания розыгрыша, точка окончания выноса и (только для ударов по мячу из схватки) точка окончания удара из схватки.

### СТАТЬЯ 2. Определение базовой точки и точки применения

- a. Фолы при мертвом мяче. Точкой применения фола, совершенного при мертвом мяче, служит точка окончания розыгрыша.
- b. Фолы, совершенные нападающей командой позади нейтральной зоны. Точкой применения фолов за нелегальное использование рук, холдинг, нелегальный блок или персональных фолов, совершенных нападающей командой позади нейтральной зоны, является предыдущая точка (*Исключение:* если фол совершен в зачетной зоне Команды А, штрафом является сейфти). Штрафы за фолы нападающей команды во время розыгрыша ударом из схватки указаны в Правиле 6-3-13.
- c. Принцип «Три-и-один» (Правило 2-33):
  1. Если команда во владении совершает фол позади базовой точки, штраф назначается с точки нарушения.

2. Если команда во владении совершает фол впереди от базовой точки, штраф назначается с базовой точки.
  3. Если команда не во владении совершает фол позади базовой точки либо впереди от нее, штраф назначается с базовой точки.
- d. Ниже указаны базовые точки для различных категорий розыгрышей:
1. *Выносные розыгрыши.*
    - (a) *Предыдущая точка*, если соответствующий вынос завершился позади нейтральной зоны.
    - (b) *Точка окончания соответствующего выноса*, если он завершился впереди от нейтральной зоны.
    - (c) *Точка окончания соответствующего выноса* при выносном розыгрыше, не имеющем нейтральной зоны.
  2. *Выносные розыгрыши*, когда вынос заканчивается в зачетной зоне после смены командного владения (в отличных от реализации случаях).
    - (a) *20-ярдовая линия*, если фол совершен в зачетной зоне после смены командного владения и результатом розыгрыша стал тачбэк.
    - (b) *Голевая линия*, если фол совершен в пределах игрового поля после смены командного владения и соответствующий вынос завершился в зачетной зоне (**Исключение:** Правило 8-5-1-Исключения).
    - (c) *Голевая линия*, если фол совершен в зачетной зоне после смены командного владения и соответствующий вынос завершился в зачетной зоне, а результатом розыгрыша стал не тачбэк.
  3. *Пасовые розыгрыши.*
    - (a) *Предыдущая точка* при розыгрышах легальным пасом вперед.
  4. *Розыгрыши пробитием.*
    - (a) *Предыдущая точка* при розыгрышах легальным пробитием, кроме случаев, когда фол назначается в соответствии с применением штрафов при возврате после удара.
    - (b) *Точка завершения удара из схватки*, если фол назначается в соответствии с применением штрафов при возврате после удара.
- e. Для фолов Команды Б в течение розыгрыша легальным пасом вперед:
1. Штраф Команде Б за персональные фолы назначается с точки окончания последнего выноса, если он закончился впереди от нейтральной зоны и в течение попытки не происходило смены командного владения (Правило 7-3-12) (**У.Р. 7-3-12-I и 9-1-2-III**).
  2. Если мяч, брошенный пасом, пересекает нейтральную зону, и Команда Б совершает фол в отношении легального принимающего впереди

от нейтральной зоны до того, как он коснулся мяча, штраф включает автоматическую первую попытку (Правило 9-3-4-е).

### Утвержденное решение 10-2-2

- I. Начальный удар, не тронутый игроками Команды Б, выходит за пределы поля после нелегального касания Командой А. Во время пробития игрок Команды А совершает персональный фол или задерживает соперника руками. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б может выбрать из следующих вариантов: ввести мяч в игру в точке нелегального касания; повторить попытку пробития Командой А после применения 10- или 15-ярдового штрафа с предыдущей точки; ввести мяч в игру в 5, 10 или 15 ярдах впереди от точки выхода мяча за пределы поля; ввести мяч в игру в 30 ярдах впереди от ограничительной линии Команды А.
- II. После фамбла или паса назад Команды А свободный мяч находится в ее зачетной зоне, где А33 бьет по нему ногой или отбивает его рукой. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — сейфти (правило 8-5-1-б). [Ссылка на 9-4-1-с]
- III. Игрок Команды А совершает подсечку в зачетной зоне Команды Б во время удара из схватки, который задел игрока Команды Б, однако мяч, выбитый ударом, все еще остается свободным. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов. Применяется либо к предыдущей точке (если Команда А сохранил владение), либо к точке, где мертвый мяч будет принадлежать Команде Б.
- IV. Команда А выбивает пант из своей зачетной зоны, Команда Б возвращает мяч на отметку А-30. Во время возврата А23 в своей зачетной зоне совершает подсечку против Б35. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов с базовой точки, которой в данном случае является точка окончания выноса (отметка А-30). Владение Команды Б, первая и 10.
- V. Команда А выбивает пант из своей зачетной зоны, Команда Б возвращает мяч на отметку А-30. А23, находясь в своей зачетной зоне, совершает подсечку против Б35 в момент, когда свободный мяч катится по полю после фамбла Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов с базовой точки, которой в данном случае является точка фамбла. Владение команды Б, первая и 10.
- VI. Пант, выбитый Командой А из своей зачетной зоны, нетронутым выходит за пределы поля на отметке А-40. А2, находясь в своей зачетной зоне, совершает подсечку против игрока Команды Б непосредственно перед пробитием. **РЕШЕНИЕ:** Сейфти (Правило 9-1), либо Команда Б может ввести мяч в игру на отметке А-25 (после применения штрафа с отметки, на которой мяч покинул пределы поля). [Ссылка на 8-5-1-б]
- VII. Команда А выполняет снэп с отметки А-1, несущий мяч игрок А1, остановлен на отметке А-5. Пока мяч находится в игре, Команда Б совершает персональный фол в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов с базовой точки, которой в данном случае является точка окончания выноса (отметка А-5).
- VIII. А1, находясь позади нейтральной зоны на своей 40-ярдовой отметке, выбивает пант. Б1 задерживает А2 руками впереди или позади нейтральной зоны после того, как мяч пересек ее, но до того, как его коснулся игрок Команды Б. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 10 ярдов. Если на следующей попытке мяч будет введен в игру Командой Б, данная ситуация относится к применению штрафов при возврате после удара.
- IX. Во время выноса игрока А1 игрок Б25 фолит в 10 ярдах впереди от нейтральной

- зоны. Продвинув мяч на 30 ярдов, А1 допускает фамбл, мяч подбирает игрок Б48 и заносит его в зачетную зону Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Штраф против Команды Б применяется с базовой точки, за которой в данном случае является точка фамбла. Команда «А» сохраняет владение (Правило 5-2-3).
- X. Первая и 10 на А-30. А1 продвигает мяч до отметки Б-40, где его останавливают. Во время его продвижения Б1 совершает подсечку на отметке А-45. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов. Первая и 10 на отметке Б-25.
- XI. Первая и 10 на А-40. А1 продвигает мяч на отметку Б-40, где допускает фамбл. Во время его продвижения или во время фамбла Б2 совершает персональный фол на 50-ярдовой линии. Б1 подбирает фамбл и возвращает его в зачетную зону Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов с базовой точки, которой в данном случае является точка окончания выноса (отметка Б-40), Команде А присуждается первая попытка.
- XII. Во время возврата удара, пробитого из схватки, Б40 блокирует игрока А80 в спину выше пояса на отметке Б-25. Несущий мяч игрок Команды Б остановлен на отметке Б-40. **РЕШЕНИЕ:** Фол Команды Б за нелегальный блок в спину. Штраф — 10 ярдов с точки нарушения. Владение Команды Б, первая и 10 на отметке Б-15. [Ссылка на 2-3-4-а, 9-3-3-с]
- XIII. Команда Б перехватывает легальный пас вперед Команды А и во время возврата против игрока, выполнявшего пас, совершают фол. **РЕШЕНИЕ:** Мяч принадлежит Команде Б, первая и 10 после применения штрафа за совершенный фол (Правила 2-27-5, 5-2-4 и 9-1). [Ссылка на 9-1-9-а]
- XIV. Б1 (не на реализации) перехватывает легальный пас вперед Команды А в глубине своей зачетной зоны, где после короткого продвижения его останавливают. Во время его продвижения Б2 совершает подсечку против А1 (а) на отметке Б-25, (б) на отметке Б-14, (с) в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Базовой точкой является отметка Б-20. (а) Первая и 10 на отметке В-10. (б) Первая и 10 на отметке Б-7. (с) Сейфти. (Правила 8-5-1-б, 8-6-1 и 10-2-2-d-2-а.)
- XV. Б17 (не на реализации) перехватывает легальный пас вперед Команды А в глубине своей зачетной зоны. В момент его продвижения А19 совершает подсечку. После подсечки, но до того, как Б17 покинул зачетную зону, тот допускает фамбл, который на 2-ярдовой отметке подбирает игрок А26. **РЕШЕНИЕ:** Штраф — 15 ярдов от голевой линии. Владение Команды Б, первая и 10 на Б-15 (Правило 10-2-2-d-2-с).
- XVI. После сейфти Команда А выполняет пант с отметки А-20. Нетронутый Командой Б мяч выходит за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Капитан Команды Б может выбирать из следующих вариантов: повторить попытку с А-15, ввести мяч в игру с 50-ярдовой отметки, ввести мяч в игру в 5 ярдах впереди от точки выхода мяча за пределы поля.

### СТАТЬЯ 3. Применение штрафов при возврате после удара

- а. В соответствии с правилами применения штрафов при возврате после удара фолы Команды Б, удовлетворяющие условиям пункта «b» ниже, расцениваются как совершенные во время владения Командой Б, даже если согласно Правилу 2-4-1-b-3 смены командного владения не происходило.
- б. Исполнение с точки завершения удара применяется только для фолов Команды Б, совершенных в течение удара из схватки и только в соответствии с ниже указанными условиями:

1. Удар совершается не во время реализации, успешного филд-гола или дополнительного периода (У.Р. 10-2-3-IV).
  2. Мяч пересекает нейтральную зону.
  3. Фол возник до завершения удара (У.Р. 10-2-3-I, II, и V).
  4. Очередь вводить мяч в игру принадлежит Команде Б.
- с. Если все вышеперечисленные условия были соблюдены, штраф назначается в соответствии с Принципом «Три-и-один». Команда Б считается командой во владении, а базовой точкой считается точка завершения удара после схватки (Правило 10-2-2-с). (У.Р. 10-2-3-I-VII).

### Утвержденное решение 10-2-3

- I. Мяч выбивается ударом из схватки. После того, как мяча коснулся игрок впереди от нейтральной зоны, любая из команд совершает фол. Фол происходит впереди от нейтральной зоны, и следующей владение получает Команда Б. **РЕШЕНИЕ:** Штрафы за фолы Команды Б применяются в соответствии с принципом «Три-и-один» с базовой точки, в данном случае являющейся точкой завершения удара из схватки (Правило 2-25-11). Владение Команды Б, первая и 10. За фолы Команды А штрафы применяются либо с предыдущей точки, либо с точки, где следующий мертвый мяч принадлежит Команде Б (Правило 6-3-13). [Ссылка на 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 5-2-3-a]
- II. Заблокированный пант Команды А пересекает нейтральную зону, после чего его не касаются игроки Команды Б. Мяч отскакивает назад и оказывается позади нейтральной зоны перед тем, как игрок Команды Б совершает подсечку или задерживает соперника руками. В момент совершения фола мяч является свободным. **РЕШЕНИЕ:** Фол рассматривается как совершенный во время удара. Если следующее владение должна получить Команда Б, штраф применяется в соответствии с правилами применения штрафа при возврате после удара. [Ссылка на 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4]
- III. Пант Команды А заблокирован позади нейтральной зоны перед тем, как игрок Команды Б совершил подсечку или задержал соперника руками впереди от нейтральной зоны. Во время розыгрыша мяч не пересек нейтральную зону. **РЕШЕНИЕ:** Правило 10-2-3 применяется только к случаям, когда мяч пересек нейтральную зону. Команда А сохраняет владение после применения нарушения с предыдущей точки. [Ссылка на 10-2-3-b-4]
- IV. Команда А пробивает результативный филд-гол, начав розыгрыш на отметке Б-30. Во время пробития игрок Команды Б совершает фол на отметке Б-20. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может отклонить штраф и принять набранные очки либо аннулировать очки — в последнем случае Команда Б будет оштрафована с предыдущей точки (Правило 10-2-5-d). [Ссылка на 10-2-3-b-1, 10-2-3-b-4]
- V. Команда А пробивает нерезультативный филд-гол, начав розыгрыш на отметке Б-30. Никто из игроков не касается мяча после удара. Во время пробития игрок Команды Б совершает фол на отметке Б-15. **РЕШЕНИЕ:** Владение Команды Б. За точку возврата после удара принимается отметка Б-30, а штраф назначается с точки нарушения, Б-15. Повтор попытки в данном случае не возможен (Правила 2-25-11 и 8-4-2-b). [Ссылка на 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 2-25-11-b-1-a, 8-4-2-b-2]
- VI. Пант команды А пересекает нейтральную зону. Во время пробития Б79 задерживает

А55 руками в одном ярде впереди от нейтральной зоны. Б44 ловит мяч на отметке Б-25 и продвигается до отметки Б-40, где его останавливают. **РЕШЕНИЕ:** Фол Б79 подпадает под применение штрафов при возврате после удара. 10-ярдовый штраф назначается с точки завершения удара, за которую в данном случае принимается Б-25. Владение Команды Б, первая и 10 на Б-15. [Ссылка на 10-2-3-b-4]

- VII. Четвертая и 7, Команда А выполняет снэп на А-35. Сразу после снэпа линейный Б77 хватает гарда А66, уводя его в сторону, давая тем самым возможность лайнбэкеру Б43 прорваться в образовавшийся проход и заблокировать удар. Б44 ловит выбитый ударом мяч на отметке Б-25 и продвигается до отметки Б-40, где его останавливают. **РЕШЕНИЕ:** Задержка соперника руками со стороны Б77 не подпадает под применение штрафов при возврате после удара. 10-ярдовый штраф назначается с предыдущей точки. Первая и 10 Команды А на А-45. [Ссылка на 10-2-3-b-4]

#### **СТАТЬЯ 4. Фолы Команды А во время ударов по мячу**

Штрафы за все фолы, совершенные пробивающей мяч командой, кроме помехи ловле пробитого ударом мяча (Правило 6-4) в течение розыгрыша свободным ударом или ударом из схватки, в которых мяч пересекает нейтральную зону (кроме попыток пробития филд-гола), по желанию Команды Б назначаются либо с предыдущей точки, либо с точки, в которой следующий мертвый мяч принадлежит Команде Б (Правила 6-1-8 и 6-3-13).

#### **СТАТЬЯ 5. Фолы, совершенные во время или после тачдауна, филд-гола или реализации:**

- а. Фолы, совершенные защищающейся командой в течение попытки, результатом которой стал тачдаун (не при реализации).
1. Штрафы за персональные фолы и фолы за неспортивное поведение переносятся на реализацию или последующий начальный удар на усмотрение команды, набравшей очки. Если после совершения фола начального удара не предполагается, принятый штраф переносится на реализацию.
  2. Штрафы за любые другие фолы не могут быть перенесены на реализацию или последующий начальный удар. Такие штрафы отменяются согласно правилам, кроме случаев, когда применение штрафа становится возможным ввиду нелегального касания пробитого ударом мяча, совершенного в течение попытки (**У.Р. 6-3-2-III-IV**).
- б. Штрафы за помеху ловле в защите во время реализации с 3-ярдовой линии назначаются с половины расстояния до голевой линии. Если реализация стала успешной, штраф отменяется согласно правилам.
- с. Если фол(-ы) был(-и) совершен(-ы) после занесения тачдауна и до объявления мяча готовым к игре при реализации или во время тачдауна был совершен фол при живом мяче, расцениваемый как фол при мертвом

мяче, применение штрафа переносится на реализацию или последующий начальный удар на усмотрение команды, в отношении которой был совершен фол (У.Р. 3-2-3-V).

- d. Штрафы за фолы при живом мяче во время розыгрышей филд-голом назначаются в соответствии с правилами. Чтобы получить очки за успешный филд-гол, Команда А должна отказаться от фолов, совершенных Командой Б при живом мяче. Принимая штраф за фол Команды Б при живом мяче, Команда А выбирает отмену заработанных при филд-голе очков и исполнение штрафа с предыдущей точки. Штрафы за фолы при живом мяче, расцениваемые как фолы при мертвом мяче, и штрафы за фолы при мертвом мяче после розыгрыша филд-голом применяются с точки окончания розыгрыша.
- e. Штрафы за фолы в течение и после розыгрыша реализацией назначаются в соответствии с Правилами 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 и 10-2-5-b (У.Р. 3-2-3-VI-VII).
- f. Дистанционные штрафы за фолы, совершенные любой командой, не могут выходить за пределы сдерживающей линии свободного удара, которая расположена позади 5-ярдовой линии команды. Штрафы, которые так или иначе предполагают помещение сдерживающей линии свободного удара позади 5-ярдовой линии, назначаются с точки окончания следующего розыгрыша.

### Утвержденное решение 10-2-5

*Фолы во время тачдауна или филд-гола Команды А:*

- I. Во время выноса игрока Команды А, завершившегося в зачетной зоне, игрок Команды Б совершает подсечку в игровом поле или зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может выбирать: применить штраф на реализации или на последующем начальном ударе (Правило 10-2-5-a-1). [Ссылка на 10-1-7]
- II. Команда Б совершает персональный фол во время попытки Команды А, закончившейся тачдауном. Затем Команда А совершает фол после завершения розыгрыша, но до объявления мяча готовым к игре на реализации. **РЕШЕНИЕ:** Команде А будут начислены очки за тачдаун. Команда А может выбрать между применением штрафа против Команды Б на реализации или на последующем начальном ударе. После этого Команда Б может выбрать между применением штрафа против Команды А на реализации или на последующем начальном ударе. Штрафные дистанции за описанные фолы при живом/мертвом мяче могут взаимно сократиться (Правило 10-2-5). [Ссылка на 10-1-7]
- III. Во время выноса игрока Команды А, завершившегося тачдауном, игрок Команды Б задерживает соперника руками. После окончания розыгрыша Команда А совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются очки за тачдаун. Команда Б может выбрать: применить штраф против Команды А на реализации или на последующем начальном ударе (Правила 10-2-5-a-2 и 10-2-5-c). [Ссылка на 10-1-7]
- IV. Во время или после выноса игрока Команды А, завершившегося тачдауном, игрок Команды Б наносит сопернику удар кулаком. Во время последующей результативной

реализации игрок Команды Б находится в офсайде. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются очки за тачдаун. Игрок Команды Б дисквалифицируется за драку. Команда А может выбирать: применить штраф против Команды Б на реализации или на последующем начальном ударе. В случае успешной реализации команда может переиграть попытку после применения нарушения за офсайд (Правила 10-2-5 и 8-3-3-b). [Ссылка на 10-1-7]

- V. Игрок Команды Б допускает грубость в отношении пасующего во время пасового розыгрыша, закончившегося тачдауном. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются очки за тачдаун. Команда А может выбирать: применить штраф против Команды Б на реализации или на последующем начальном ударе. [Ссылка на 10-1-7]
- VI. Команда Б находится в офсайде во время успешной попытки филд-гола. **РЕШЕНИЕ:** Команда А может принять штраф с предыдущей точки и переиграть попытку либо, отклонив штраф, принять заработанные за филд-гол очки. [Ссылка на 10-1-7]

*Фолы после тачдауна Команды А:*

- VII. После окончания розыгрыша, закончившегося тачдауном, Команда А совершает фол. В свою очередь Команда Б совершает фол в ходе последующей успешной реализации. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются очки за тачдаун. Команда Б может выбрать: применить штраф против Команды А на реализации или на последующем начальном ударе. Команда А может принять штраф против Команды Б и переиграть попытку реализации. Штраф за персональный фол Команды Б может быть перенесен на последующий начальный удар или в дополнительном периоде применяться с точки окончания розыгрыша. Штрафные ярды, применяемые на последующем начальном ударе, могут взаимно сократиться. [Ссылка на 10-1-7]
- VIII. После окончания розыгрыша, закончившегося тачдауном, Команда А совершает фол. В свою очередь Команда Б совершает фол после успешной реализации. **РЕШЕНИЕ:** Команде А начисляются очки за тачдаун. Команда Б может выбрать: применить штраф против Команды А на реализации или на последующем начальном ударе. Штраф за фол Команды Б после реализации будет назначен на последующем начальном ударе или в дополнительном периоде применяться с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 10-1-7]

*Фолы во время реализации без смены командного владения (за исключением фолов при живом мяче, трактуемых как фолы при мертвом мяче, и фолов с потерей попытки):*

- IX. Команда Б совершает фол во время нерезультативной реализации. **РЕШЕНИЕ:** Команда Б штрафуется, реализация переигрывается. Реализация не подпадает под применение штрафов во время возврата после удара (Правило 10-2-3). [Ссылка на 10-1-7, 8-3-3-b-1]
- X. Команда Б совершает фол во время результативной реализации. **РЕШЕНИЕ:** Переиграть попытку после применения штрафа, либо штраф отклоняется согласно правилам. Штрафы за персональные фолы могут быть перенесены на последующий начальный удар или, в дополнительном периоде, применяться с точки окончания розыгрыша. (Правило 8-3-3-b-1). [Ссылка на 10-1-7, 8-3-1, 8-3-3-b-1]
- XI. Во время результативной 1-очковой реализации с 3-ярдовой линии Команда Б находится в офсайде. После объявления мяча мертвым Команда Б совершает персональный фол. **РЕШЕНИЕ:** Если Команда А выбирает повтор попытки,

штрафы за оба нарушения назначаются до снэпа (Правило 10-1-6). Если Команда А отклоняет штраф за офсайд и принимает заработанное очко, штраф за фол Команды Б при мертвом мяче назначается на последующем начальном ударе или в дополнительном периоде применяется с точки окончания розыгрыша. (Правило 8-3-5). [Ссылка на 10-1-7, 8-3-1, 8-3-3-b-1]

- XII. Во время нерезультативной 1-очковой реализации с 3-ярдовой отметки Команда А совершает нелегальный моушен. После объявления мяча мертвым Команда Б совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Очевидно, что Команда Б откажется от штрафа за фол Команды А. Штраф за фол Команды Б будет перенесен на последующий начальный удар или в дополнительном периоде будет применяться с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 10-1-7, 8-3-1]

*Фолы между реализацией и последующим начальным ударом:*

- XIII. Любая из команд совершает фол. **РЕШЕНИЕ:** Штраф применяется на последующем начальном ударе, если только реализация не была последним розыгрышем матча. [Ссылка на 8-3-1, 8-3-5]
- XIV. Обе команды совершают фол перед тем, как применение штрафных санкций исполнено. **РЕШЕНИЕ:** Фолы отменяются. [Ссылка на 8-3-1, 8-3-5]
- XV. Штраф за фол Команды Б после успешной реализации принят и будет применен на последующий начальный удар, а затем:
1. Команда А совершает фол после завершения реализации. **РЕШЕНИЕ:** Штрафы будут применены в порядке совершения фолов с точки начального удара или в дополнительном периоде будут применяться с точки окончания розыгрыша.
  2. Команда Б совершает фолы после завершения реализации. **РЕШЕНИЕ:** Штрафы за оба фолы применяются в порядке их совершения с точки начального удара или в дополнительном периоде будут применяться с точки окончания розыгрыша.
  3. Обе команды совершают фолы до завершения применения штрафа. **РЕШЕНИЕ:** Данные фолы отменяются. Штраф за первоначальный фол Команды Б применяется с точки начального удара или в дополнительном периоде будет применяться с точки окончания розыгрыша. [Ссылка на 8-3-1, 8-3-5]

## **СТАТЬЯ 6. Процедуры применения штрафов, предполагающих сокращение половины расстояния**

Ни одна штрафная дистанция, включая реализацию с 3-ярдовой линии или точки, находящейся ближе к голевой линии, не может составлять расстояние, превышающее половину расстояния от точки исполнения до голевой линии команды, совершившей нарушение (**Исключения:** (1) Помеха ловле в защите во время розыгрыша из схватки, за исключением реализаций (Правила 7-3- 8 и 10-2-5-b); (2) При реализации, помеха ловле в защите, когда снэп производится с точки, расположенной за пределами 3-ярдовой линии).

# **ПРАВИЛО 11.**

## **Судьи: полномочия и обязанности**

### **РАЗДЕЛ 1. Полномочия**

#### **СТАТЬЯ 1.**

- Полномочия судей вступают в силу за 60 минут до запланированного времени начального удара и заканчиваются, когда рефери объявляет окончательный счет матча (С14).

### **РАЗДЕЛ 2. Обязанности**

#### **СТАТЬЯ 1.**

- Матч должен проходить под руководством четырех, пяти, шести или семи судей.

#### **СТАТЬЯ 2.**

Обязанности судей и механика судейства указаны в действующей редакции «Руководства по Судейству Американского Футбола».

Все судьи обязаны знать и применять материалы, указанные в данном Руководстве.

# ПРАВИЛО 12.

## ВИДЕОПОВТОР

### РАЗДЕЛ 1. Цели и принципы

#### СТАТЬЯ 1. Цели

Видеоповтор – это процесс просмотра судьями видео материала, используемый с целью подтвердить, отменить или удостовериться в правильности или неправильности решения на поле (Правило 12-3).

#### СТАТЬЯ 2. Принципы

Процесс просмотра видеоповтора осуществляется на основании фундаментальной презумпции о правильности решения на поле. Судья на повторе может отменить решение тогда и только тогда, когда видеосвидетельство предоставляет бесспорные и достаточные доказательства того, что решение на поле было вынесено неправильно. Без таких неоспоримых видео-свидетельств судья на повторе не может отменить вынесенное на поле решение.

### РАЗДЕЛ 2. Право использования видеоповтора

#### СТАТЬЯ 1. Участие

μ Любой организационный комитет соревнований может использовать видеоповтор. Это правило является разрешающим, а не требующим. Если видеоповтор используется, он должен использоваться в полном соответствии с настоящим Правилom.

### РАЗДЕЛ 3. Розыгрыши, подлежащие пересмотру

#### СТАТЬЯ 1. Розыгрыши с набором очков

Розыгрыши с возможным набором очков и подлежащие просмотру включают:

- a. Вероятный тачдаун или сейфти (*Исключение:* сейфти, предусмотренное штрафом, не подлежащее отдельному пересмотру).
- b. Попытки пробития филд-гола тогда и только тогда, когда мяч признан (a) пролетевшим под или над перекладиной ворот или (b) пролетел внутри или снаружи вертикальных стоек, ниже их верхней точки. Если мяч в момент пересечения конечной линии пролетел выше верхней точки боковых стоек ворот, розыгрыш пересмотру не подлежит.

### Утвержденное решение 12-3-1

- I. Первая и 10 на 4-ярдовой линии Команды А. Игрок А22 совершает фамбл, который подбирает игрок Б45 рядом с голевой линией Команды А. Судьи присуждают владение Команде Б на 1-ярдовой линии Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения места совершения фамбла. Возможен тачдаун Команды Б.
- II. Первая и 10 на А-2. Несущий мяч игрок А22 совершает фамбл при столкновении с соперником. Б45 подбирает свободный мяч в зачетной зоне Команды А. Есть подозрения, что в момент подбора его колено находилось на земле. Затем А22 выпинывает мяч из рук Б45, а игрок А10 подбирает его в зачетной зоне. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, было ли колено игрока Б45 на земле в момент подбора мяча. Возможен тачдаун Команды Б.
- III. Первая и гол на Б-5. Несущий мяч игрок А22 теряет владение, практически дойдя до голевой линии Команды Б. Судьи фиксируют тачдаун. Мяч выкатывается за пределы поля через зачетную зону. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру, поскольку необходимо уточнение того, пересек ли мяч голевую линию перед тем, как А22 потерял владение.
- IV. Первая и 10 на Б-35. Б45 перехватывает пас вперед вблизи своей 1-ярдовой линии, заходит в зачетную зону, после этого его останавливают. Судьи сообщают о том, что такая ситуация является исключением из правила о сейфти и присуждают владение мячом Команде Б на Б-1. Возможно, мяч во владении Б45 пересек голевую линию прежде, чем он опустил ступню на Б-1. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, был ли мяч пойман игроком Б45 до или после пересечения голевой линии.
- V. Четвертая и 10 на Б-35. Попытка пробития филд-гола Команды А признана успешной. Мяч прошел очень близко от вертикальной стойки ворот и, возможно, шире влево. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, прошел ли мяч между перекладинами, если он пролетел ниже верхней точки перекладин. Если мяч пересек плоскость ворот выше верхней точки перекладин, розыгрыш пересмотру не подлежит.

## СТАТЬЯ 2. Пасы

Розыгрыши пасом, подлежащие пересмотру, включают:

- a. Пас, признанный завершенным, незавершенным или перехваченным в любой точке игрового поля или конечной зоне.
- b. Пас вперед, коснувшийся игрока (обладающего или не обладающего правом касаться мяча) или судью.
- c. Пас вперед или вкладка вперед, если несущий мяч игрок находится или находился в или впереди от нейтральной зоны.
- d. Пас вперед или вкладка вперед после смены командного владения.
- e. Пас, признанный выполненным вперед или назад.

1. Если пас признан брошенным вперед или незавершенным, розыгрыш подлежит пересмотру только в том случае, если мяч вышел за пределы поля или подбор живого мяча является очевидным.

Если судья на повторе не имеет неоспоримого видеоподтверждения о том, какая именно команда совершила подбор, решение на поле о незавершенном паса считается верным (**Исключение:** Правило 12-3-1-а).

2. Если судья на повторе отменяет решение о незавершенном паса вперед и мяч считается подобранным, он принадлежит команде, подобравшей его в точке подбора, и любое продвижение вперед аннулируется.
- f. Местонахождение пасующего в тот момент, когда его положение в пределах игрового поля было очевидным, и результатом решения на поле об умышленном контакте мяча с землей станет присуждение сейфти в соответствии со штрафом.

### Утвержденное решение 12-3-2

- I. Третья и 5 на А-30. В попытке принять низкий пас, выполненный в середине поля, принимающий, находящийся на Б-45, подставляет руки под мяч и захватывает его. Пас признается пойманным. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения, был ли пас пойман. Если решение на поле отменяется, мяч принадлежит Команде А, первая и 10 на Б-45.
- II. Первая и 10 на А-20. Игрок А10 бросает пас вперед легальному принимающему А80, находящемуся на А-35 в непосредственной близости к боковой линии. А80 подпрыгивает, завершает ловлю и проносит мяч в зачетную зону Команды Б. Судьи выносят решение, что в момент ловли А80 касался боковой линии, и признают пас незавершенным. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, находился ли принимающий за пределами поля в момент ловли. Стоит учесть, что если решение на поле будет отменено, команде нападения будет засчитана ловля, но не продвижение.
- III. Первая и 10 на А-20. Игрок А10 мешкает, но выполняет пас, завершившийся очевидным тачдауном. Лайн-джадж бросает флаг игроку А10 за нахождение впереди от нейтральной зоны в момент совершения паса. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, находился ли пасующий впереди от нейтральной зоны в момент совершения паса.
- IV. Третья и 10 на А-30. Пас вперед, посланный игроку А80, признан незавершенным. Судья бросает флаг игроку Б45 за помеху ловле в защите. Не исключена вероятность того, что игрок Б77 коснулся паса на линии схватки. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, было ли касание мяча игроком Б77. Стоит учесть возможность отклонить штраф за помеху ловле в защите.
- V. Вторая и 10 на 50-ярдовой линии. Игрок Б45 ныряет в попытке выполнить перехват, но мяч отскакивает от его рук и летит высоко в воздух. А80 ловит мяч и бежит в зачетную зону соперника, очевидно заработав тачдаун. Бэк-джадж признает пас незавершенным. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, был ли пас завершен. Если решение на поле отменяется, мяч является мертвым в точке его приема игроком А80.

- VI. Первая и 10 на Б-20. Игрок А88, стоящий на фланге, двигается из бэкфилда к линии схватки, где он и остается в момент снэпа, очевидно «прикрывая» тайт-энда А80. Затем А80 уходит в даунфилд и принимает пас. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит.
- VII. Четвертая и 10 на Б-20. А10 отходит назад для выполнения паса. В этот момент ему наносят удар, в результате чего он теряет владение. Легальный принимающий А22 ловит мяч, находящийся в воздухе на 25-ярдовой линии Команды Б, и бежит на Б-5. Рефери сообщает о том, что был выполнен пас вперед. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, был ли это пас или фамбл. Если решение на поле отменяется, мяч признается потерянным в фамбле.
- VIII. Первая и 10 на А-20. Принимающий А88 принимает пас на 50-ярдовой линии и заносит мяч в зачетную зону Команды Б. Судьи бросают флаг игроку А88 за нелегальное касание после того, как он, очевидно, наступил на боковую линию на А-38 прежде, чем выполнил ловлю. Есть вероятность того, что А88 был вытолкнут за пределы поля игроком противоположной команды. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, коснулся ли А88 боковой линии. Судья на повторе может отменить решение ТОЛЬКО в том случае, если на видео предоставлены неоспоримые доказательства того, что принимающий вышел за пределы поля в именно результате блока соперника.

### СТАТЬЯ 3. Мертвый мяч и свободный мяч

Розыгрыши, связанные с возможными мертвыми и свободными мячами и подлежащие просмотру, включают:

- a. Свободный мяч, ставший таковым в результате действий потенциального пасующего, признан фамблом.
- b. Свободный мяч, ставший таковым в результате действий пасующего, признан незавершенным пасом вперед, когда произошел очевидный подбор в результате мгновенного продолжительного действия после становления мяча свободным.
  1. Если судья на повторе не имеет неоспоримых видеодоказательств относительно того, какая из команд совершила подбор, решение о незавершенном пасе остается в силе.
  2. Если судья на повторе выносит решение, что произошел фамбл, мяч принадлежит принимающей команде в точке подбора, а любое продвижение вперед аннулируется.
- c. Живой мяч, не признанный мертвым во владении игрока, несущего мяч.
- d. Свободный мяч признан мертвым или живой мяч признан мертвым во владении игрока, несущего мяч, когда явный подбор свободного мяча произошел во время мгновенного продолжающегося действия.
  1. Если мяч признан мертвым и судья на повторе не имеет неоспоримых подтверждений того, какая команда совершила подбор, решение о признании мяча мертвым остается в силе.

2. Если судья на повторе выносит решение о том, что мяч не был мертвым, он принадлежит команде, совершившей подбор в точке подбора, а любое продвижение вперед аннулируется.
- e. Максимальный прогресс вперед игрока, несущего мяч, точка совершения фамбла или точка выхода паса назад за пределы поля, если возможен набор первой попытки.
  - f. Ловлю или подбор фамбла игроком Команды А, за исключением игрока, совершившего данный фамбл перед сменой владения во время четвертой попытки или реализации.
  - g. Несущего мяч игрока, находящегося в пределах игрового поля или за его пределами. Если несущий мяч игрок был признан вышедшим за пределы игрового поля, такой розыгрыш пересмотру не подлежит, за исключением случаев, указанных в Правиле 12-3-1-а и 12-3-3-d.
  - h. Ловлю, подбор или касание свободного мяча игроком в пределах игрового поля или за его пределами.
  - i. Касание свободного мяча на или за боковой, голевой или конечной линиями, а также касание пилона или пересечение голевой линии.
  - j. Ловлю или подбор свободного мяча в пределах игрового поля или конечной зоны.
  - k. Фамбл вперед, вышедший за пределы поля, если возможен набор первой попытки.

### Утвержденное решение 12-3-3

- I. Первая и 10 на 30-ярдовой линии Команды А. Несущий мяч игрок А22 движется очень близко к боковой линии до тех пор, пока его не выталкивают за пределы поля на Б-24. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру, чтобы убедиться, что А22 во время бега не наступал на боковую линию прежде, чем был вытолкнут за пределы поля.
- II. Первая и 10 на А-20. Несущий мяч игрок А22 добегают до А-28, где совершает фамбл. Б77 накрывает мяч, тем самым зарабатывая владение на А-30. Возможно, в момент подбора Б77 касался ногами боковой линии. Судьи присуждают владение Команде Б. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения наличия контакта игроком Б77 боковой линии в момент касания мяча. Судья на повторе должен принять во внимание возможность фамбла вперед, вышедшего за пределы поля.
- III. Четвертая и 5 на А-20. Б45 совершает мафф панта на 50-ярдовой линии. А80 подбирает мяч на Б-45 в точке, расположенной очень близко к боковой линии. Судьи присуждают владение Команде А. Возможно, в момент подбора правая ступня игрока А80 касалась боковой линии. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, касался ли игрок А80 боковой линии.
- IV. Пант Команды А очевидно ударяется о боковую линию на 27-ярдовой линии Команды Б. Затем мяч отскакивает назад в направлении середины поля, где Б25 подбирает его и заносит в зачетную зону Команды А. Судьи фиксируют тачдаун. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, коснулся ли мяч боковой линии.

- V. Мяч, пробитый пантом, нетронутый ударяется о землю в непосредственной близости к голевой линии Команды Б, а затем отскакивает на Б-5, где Б45 подбирает его и возвращает на Б-38, после чего является остановленным. Судьи присуждают владение Команде Б на Б-38. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, коснулся ли мяч голевой линии.
- VI. Первая и 10 на А-20. Несущий мяч игрок А40 добегают до А-25 и теряет мяч, после чего Б15 подбирает его. Судьи признают мяч потерянным в фамбле и отдают владение Команде Б. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, находился ли игрок А80 на земле перед тем, как потерял мяч.
- VII. Первая и 10 на А-20. Игрок А22 пронесит мяч до А-25 и теряет его, после чего Б79 быстро подбирает мяч. Лайн-джадж сообщает о том, что А22 находился на земле. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру ввиду быстрого подбора.
- VIII. Первая и 10 на А-20. Игрок А22 пронесит мяч до А-25 и теряет владение. Игроки немедленно прыгают на мяч, образуя «свалку». Хэд-лайнсмен сообщает о том, что А22 находился на земле. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру ввиду быстрого подбора. Если судья на повторе не может определить, игрок какой команды совершил подбор, решение на поле остается в силе.
- IX. Вторая и гол на Б-9. Несущему мяч игроку А22 наносят удар, в результате чего он спотыкается и, в конце концов, падает на землю на Б-2. Лайн-джадж фиксирует его приземление на Б-5. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит, поскольку не содержит набора очков, первой попытки или касания боковой линии.
- X. Квотербэк отходит назад для выполнения паса и поднимает руку вверх. Мяч выпадает у него из руки и ударяется о землю. В момент, когда рефери объявляет о незавершении паса, игрок Б88 подбирает мяч и заносит его в зачетную зону Команды А. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру, поскольку подбор мяча игроком Б88 был совершен в едином продолжительном действии, в результате которого мяч становится свободным. Если судья на повторе отменяет решение на поле, набранные Командой Б очки аннулируются, мяч принадлежит Команде Б в точке подбора.
- XI. Квотербэк, стоящий позади нейтральной зоны, выполняет пас на принимающего, также находящегося позади нейтральной зоны. Хэд-лайнсмен подает сигнал свистком и фиксирует пас непойманным. (а) Мяч отскакивает за пределы игрового поля. (б) Защитник Б45, полагая, что пас был выполнен назад, подбирает мяч и пронесит его на несколько ярдов вперед перед тем, как осознать, что розыгрыш был остановлен. **РЕШЕНИЕ:** (а) Розыгрыш пересмотру не подлежит. (б) Розыгрыш подлежит пересмотру, поскольку подбор игрока Б45 был совершен в едином продолжительном действии после удара мяча о землю. Если судья на повторе вынесет решение о том, что пас был выполнен назад, Команда Б получит владение в точке подбора, а ее продвижение будет аннулировано.

#### СТАТЬЯ 4. Удары ногой

Розыгрыши, связанные с ударами по мячу ногой, подлежащие просмотру, включают:

- a. Касание пробитого ударом мяча.
- b. Игрока, находящегося впереди от нейтральной зоны в момент нанесения удара по мячу.

- с. Игрока, наносящего удар по мячу команды, продвигающей мяч вперед после маффа/фамбла, совершенного принимающей командой.
- d. Мяч, выбитый ударом из схватки, пересекающий нейтральную зону.

#### Утвержденное решение 12-3-4

- I. На открывающем мяч начальном ударе Команда А предпринимает попытку выполнить онсайд-кик. Игрок А80 стоит на А-39 в тот момент, когда подбирает мяч, лежащий на А-41. Судьи фиксируют нелегальное касание. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, прошел ли мяч 10 ярдов перед тем, как его коснулся игрок Команды А.
- II. При выполнении онсайд-кика на А-30 мяча сначала очевидно касается игрок А20 на А-36, а затем мяч подбирает игрок А80 на А-45. Судьи присуждают владение Команде А на А-45. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения того, совершил ли игрок А20 касание.
- III. На открывающем вторую половину начальном ударе судьи фиксируют касание мяча игроком Б45 перед тем, как мяч выходит за пределы поля на А-47, и присуждают владение Команде Б в точке выхода мяча за пределы поля. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения возможного касания игроком Б45. Если Б45 не касался мяча, Команда А получает штраф за выбивание мяча свободным ударом за пределы поля.
- IV. Четвертая четверть, на игровых часах остается 5 секунд. Мяч, выбитый начальным ударом, проходит между ног принимающего Б15 и выходит за пределы поля на Б-5. Судьи фиксируют факт касания мячом игрока Б15 и запускают часы. В ходе розыгрыша игровые часы завершают отсчет времени, показывая 0:00. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения наличия возможного касания игроком Б15. Если решение на поле отменяется, Команда А получает штраф за выбивание мяча свободным ударом за пределы поля. Игровые часы выставляются на 0:05.
- V. Игрок А80 самостоятельно касается боковой линии, двигаясь в даунфилд для прикрытия панта, а затем накрывает мяч на Б-37. Судьи фиксируют фол игрока А80 за нелегальный возврат в пределы игрового поля. Есть вероятность того, что А34 коснулся мяча на Б-40 до того, как его накрыл игрок А80. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения возможного касания игроком А34. Момент выхода игрока А80 за пределы поля пересмотру не подлежит.
- VI. Пант Команды А нетронутым выходит за пределы поля на Б-9. Судьи выставляют мяч на Б-7. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит, поскольку не содержит момента, когда мяч ударяется о боковую линию или касается кого-либо.

#### СТАТЬЯ 5. Прочее

Ситуации, подлежащие пересмотру судьи на повторе:

- a. Количество игроков на поле у любой из команд в течение времени, когда мяч является живым.
- b. Регулировка игровых часов и отсчета во время пересмотра решения.
- с. Регулировка игрового времени в конце любой четверти (*Исключение:* Правило 3-2-5-b).

Если в конце любой четверти время на игровых часах выходит, как во время попытки, в которой оно должно было быть остановлено согласно правилам розыгрыша, мяч в котором становится мертвым, так и после попытки по требованию командного тайм-аута судья на повторе может восстановить время только в случае соблюдения следующих условий:

1. Если он имеет неоспоримые видеодоказательства того, что некоторое количество времени на игровых часах должно было остаться на момент объявления мяча мертвым или на момент взятия командного тайм-аута;
  2. Только для второй и четвертой четверти: команда во владении в момент объявления мяча мертвым должна следующей вводить мяч в игру снэпом из схватки (за исключением реализации);
  3. Только для четвертой четверти: как в случае равного счета, так и в случае, когда команда, вводящая мяч в игру следующей, отстает в счете от команды-соперницы на восемь или менее очков; и
  4. Видеодоказательства, предоставленные судье на повторе, содержат поданный судье сигнал о тайм-ауте, согласно которому игровые часы должны были быть остановлены для обеспечения командного тайм-аута.
- d. **Корректировка порядкового номера попытки.**
1. В том числе результат исполняемого штрафа, предусматривающего автоматическую первую попытку или потерю попытки.
  2. **Корректировка времени может выполняться в любой момент времени в течение одной серии попыток или после такой серии до легального введения мяча в игру.**
- e. Любое лицо, не являющееся игроком, вовлечено в действия с живым мячом, происходящие на игровом поле (Правило 9-2-3).
- f. **✓ Национальные федерации могут принять особые положения и разрешить пересмотр:**
1. Любой дисквалификации игрока.

### **Утвержденное решение 12-3-5**

- I. Первая и 10 на А-20. Низкий пас, который А80 очевидно ловит на А-35, находясь на коленях, признан завершенным. Игровые часы показывают 10:00. После установки цепи ярдов и перезапуска часов судья на повторе останавливает матч для пересмотра розыгрыша. В момент остановки матча часы показывают 9:40. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения завершения или не завершения паса. Если пас будет признан незавершенным, игровые часы устанавливаются на 10:00 и запускаются по снэпу.
- II. Вторая и 15 на А-20. Перед выполнением паса, ставшего впоследствии незавершенным, квотербэк бежит на А-26. Назначая штраф, рефери объявляет о том, что вторая попытка должна быть переиграна. **РЕШЕНИЕ:** Судья на повторе

должен скорректировать порядковый номер попытки при штрафе, предполагающем потерю попытки.

## **СТАТЬЯ 6. Ограничения на розыгрыши, подлежащие пересмотру**

Никакие другие розыгрыши или судейские решения не подлежат пересмотру. Однако судья на повторе может корректировать грубые ошибки, включающие явные неточности на игровых часах вне зависимости от того, подлежит ли розыгрыш пересмотру. Таковое исключает фолы, не подлежащие пересмотру (Фолы, подлежащие пересмотру: Правила 12-3-2-с и d, 12-3-4-b и 12-3-5-a).

### **Утвержденное решение 12-3-6**

- I. На открывающем игру начальном ударе игрок А12 предпринимает попытку пробить онсайд-кик. Есть вероятность того, что сразу после удара мяч коснулся земли и отскочил высоко в воздух к А-43, где игрок Б25 подал сигнал свободной ловли. А20 вошел в контакт с Б25 до того, как тот получил мяч. Затем А30 подобрал его. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит.
- II. Нетронутый мяч, пробитый онсайд-киком, очевидно выходит за пределы поля на А-39. Судьи устанавливают мяч на А-41 и присуждают владение Команде Б. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит.
- III. Команда А выполняет начальный удар, в результате которого мяч очевидно выходит за пределы поля на Б1. Судьи фиксируют тачбэк. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит. Однако розыгрыш может быть пересмотрен для уточнения того, ударился ли мяч о пилон. Если таковое произошло, судья на повторе должен вынести решение о тачбэке.
- IV. Первая и 10 на А-20. Игрок А22 проносит мяч до А-25 и совершает фамбл. Игроки А80 и Б45 одновременно ныряют за мячом и вероятно одновременно совершают подбор в середине поля. Судьи присуждают владение Команде Б. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит.
- V. Первая и 10 на Б-20. Игрок А22 ловит скрин-пас и очевидно заносит тачдаун. Есть вероятность того, что перед ловлей игрок А70 находился в даунфилде на Б-15. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит.
- VI. Первая и 10 на А-20. Игрок А10, находясь под давлением, выполняет пас, который приземляется позади линии схватки. Рефери кидает флаг игроку А10 за умышленное избавление от мяча. Есть вероятность того, что в момент касания мяча земли легальный принимающий А22 находился в пределах 2 ярдов от пасующего. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит.
- VII. Четвертая и 7 на А-23. Игрок А80 самостоятельно касается боковой линии, двигаясь в даунфилд для прикрытия панта. Б45 совершает мафф панта, который подбирает игрок А80 на Б-30. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит.
- VIII. Во время панта игрок А80 совершает контакт с принимающим Б45 до того, как последний коснется мяча. Мяч отскакивает от Б45 и катится к 35-ярдовой линии Команды Б, где его подбирает игрок А88. Команде А присуждается владение. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит.
- IX. Во время панта Команды А игрок Б45 дает очевидный сигнал свободной ловли. Мяч ударяется о землю и отскакивает в игрока Б45, который заносит тачдаун. Судьи

объявляют мяч мертвым в момент подбора игроком Б45. **РЕШЕНИЕ:** Розыгрыш пересмотру не подлежит. Однако судья на повторе имеет право скорректировать грубую ошибку, если таковая имела место.

- Х. Первая четверть. Пант Команды А нетронутым отскакивает в зачетную зону Команды Б и становится тачбеком. Игровые часы показывают 7:35. Команда Б получает владение на своей 20-ярдовой линии. После объявления мяча мертвым судьи на поле не заметили тот факт, что игровые часы продолжали отсчет времени. В момент, когда рефери объявил мяч готовым к игре, игровые часы показывали 6:22. **РЕШЕНИЕ:** Несмотря на то, что розыгрыша для пересмотра нет, судья на повторе может остановить матч до выполнения снэпа и исправить ошибку. После остановки он должен оповестить рефери о том, что игровые часы должны быть выставлены на отсчет 7:35.

## **РАЗДЕЛ 4. Оборудование, местоположение и персонал, обслуживающий повтор**

### **СТАТЬЯ 1. Персонал**

Персонал, обслуживающий повтор, должен состоять из количества людей, необходимого для управления техникой для повторов в рамках ограниченного времени. Для обеспечения своевременности и профессионализма просмотра игровых моментов должно быть задействовано не менее трех человек персонала. Такими лицами обычно являются судья на повторе, техник и специалист в сфере коммуникаций. По необходимости может привлекаться дополнительный персонал.

### **СТАТЬЯ 2. Оборудование**

Тип оборудования, используемого для осуществления необходимых функций видеоповтора, самостоятельно определяется каждым организационным комитетом соревнований, использующим повтор.

### **СТАТЬЯ 3. Местоположение**

- a. Все оборудование, используемое в принятии решения во время процесса повтора, а также персонал, использующий такое оборудование, должны быть расположены в отдельном, защищенном месте, отведенном для прессы. Вход в такое помещение лицам, не задействованным в процессе видеоповтора, воспрещен.
- b. Дополнительное телефонное оборудование, необходимое для обеспечения общения обслуживающего повторы персонала с рефери матча, когда он останавливается для пересмотра игрового момента, должно располагаться на боковой линии около игрового поля и предпочтительно за пределами командной зоны. Такое оборудование должно обеспечить рефери матча и судью на повторе безопасным и частным средством общения.

## РАЗДЕЛ 5. Инициирование процесса видеоповтора

### СТАТЬЯ 1. Остановка игры

Есть два способа остановки матча для пересмотра судейского решения, принятого на поле.

- a. Судья на повторе и его персонал должны пересматривать каждый розыгрыш. Судья на повторе может остановить матч в любой момент до того, как мяч будет легально введен в игру (*Исключение:* Правило 12-3-5-с) всякий раз, когда он считает, что:
  1. Есть весомые доказательства полагать, что ошибка была допущена в первоначальном решении на поле.
  2. Игровой момент подлежит пересмотру.
  3. Результат пересмотра розыгрыша будет иметь прямое влияние на исход матча.
- b. Главный тренер любой команды может просить, чтобы матч был остановлен и игровой момент пересмотрен, сделав вызов о пересмотре решения на поле.
  1. Главный тренер инициирует такой вызов, беря командный тайм-аут до момента ввода мяча в игру (*Исключение:* Правило 12-3-5-с) и уведомляя рефери о том, что он хочет оспорить вынесенное на поле решение, касающееся предыдущего розыгрыша. Если такие действия тренера увенчались успехом, то в течение матча он имеет право сделать вызов еще один раз. Таким образом, в общей сложности тренер имеет право на два вызова тогда и только тогда, когда первоначальный вызов увенчался успехом.
  2. После того, как просмотр закончен, если и вынесенное на поле решение отменяется, командный тайм-аут не списывается.
  3. После того, как просмотр закончен, и вынесенное на поле решение остается в силе, с команды списывается один из трех данных ей на каждую половину тайм-аутов или один, данный на каждый дополнительный период.
  4. Главный тренер не имеет права оспаривать решение, повлекшее остановку матча, вердикт по которому уже был вынесен судьей на повторе.
  5. Если главный тренер просит командный тайм-аут, чтобы оспорить решение на поле, но игровой момент, который оспаривается, не подлежит пересмотру, с команды списывается один из тайм-аутов или один, данный на каждый дополнительный период.
  6. Главный тренер не может оспаривать решения на поле, если все тайм-ауты команды для этой половины или для дополнительного периода были исчерпаны.

### Утвержденное решение 12-5-1

- I. Середина четвертой четверти, третья и 10 на А-20. Команда А отстает со счетом 0-28. Несущий мяч игрок А22 остановлен, его колено находится на А-29. Судьи выставляют мяч на А-29, хотя не исключен вариант того, что перед приземлением игроку А22 удалось пронести мяч до А-31. **РЕШЕНИЕ:** По общему правилу такой розыгрыш подлежит пересмотру для уточнения возможного набора первой попытки. Однако учитывая счет и количество оставшегося времени, такой розыгрыш пересмотрен не будет, поскольку его результат не окажет весомого влияния на результат матча. Если главный тренер бросит вызов, его просьба будет удовлетворена, поскольку правила разрешают пересмотр данного розыгрыша.
- II. Главный тренер, не исчерпавший возможности воспользоваться правом вызова, бросает его на розыгрыш, подлежащий пересмотру. Судья на повторе выносит решение в пользу главного тренера и отменяет решение на поле. **РЕШЕНИЕ:** Команда не штрафует командным тагдауном. Главный тренер имеет право воспользоваться еще одним вызовом в течение матча.

### СТАТЬЯ 2. Когда останавливается матч

- a. Матч может быть остановлен судьей на повторе или вызовом главного тренера в любое время до того, как мяч введен в игру (**Исключение:** Правило 12-3-5-d).
- b. Ни один из судей матча не может требовать остановки игры для пересмотра момента.

## РАЗДЕЛ 6. Пересмотр решения, вынесенного на поле

### СТАТЬЯ 1. Процедуры

- a. Когда матч должен быть остановлен судьей на повторе или вызовом главного тренера, судьи на поле должны быть оповещены гудком или другими соответствующим способом.
- b. Если повтор был инициирован судьей на повторе, рефери должен объявить следующее:

*«Решение по предыдущему розыгрышу – ... (краткое описание решения). Розыгрыш подлежит дальнейшему пересмотру».*

Если матч был остановлен по причине вызова, брошенного тренером, рефери должен объявить следующее:

*«Главный тренер команды (название команды) оспаривает решение о (формулировка решения). Розыгрыш подлежит дальнейшему пересмотру».*

- c. Все пересмотры должны быть основаны на видеодоказательствах, предоставленных непосредственно из телевизионной трансляции матча, или других видео, доступных судье на повторе.

- d. После совещания рефери с судьей на повторе и окончания процесса просмотра рефери должен сделать одно из следующих объявлений:
1. Если видеодоказательство подтверждает правильность решения на поле:  
*«Пересмотр повтора подтвердил правильность решения на поле».*
  2. Если нет никакого неоспоримого (заключительного) свидетельства, позволяющего полностью отменить решение на поле:  
*«После просмотра решение на поле остается».*
  3. Если решение на поле отменяется (Правило 12-7):  
*«После просмотра решение – (сопровождается кратким описанием видеодоказательства). Поэтому (сопровождается кратким описанием того, на что решение влияет)».*
- e. Если решение отменяется, то судья на повторе должен предоставить рефери всю необходимую информацию (номер следующей попытки, расстояние, ярдовая линия, положение мяча, статуса/регулирование часов), чтобы возобновить матч в соответствии с новыми условиями.

## **СТАТЬЯ 2. Ограничения**

- a. Нет никаких ограничений по количеству раз, которые судья на повторе может останавливать матч для пересмотра решения на поле.
- b. Нет никаких ограничений по времени, затраченному на пересмотр повтора.

## **РАЗДЕЛ 7. Отмена решения, вынесенного на поле**

### **СТАТЬЯ 1. Критерий для отмены**

Чтобы отменить решение, вынесенное на поле, судья на повторе должен видеть неоспоримое видеодоказательство, представленное в одном или более видеоповторах, выведенных на монитор.

## **РАЗДЕЛ 8. Видеоповтор в перерыве между половинами**

### **СТАТЬЯ 1. Цель**

Организационный комитет соревнований может принять положения, разрешающие пересмотр случаев дисквалификации в перерыве между второй и третьей четвертями.

## **СТАТЬЯ 2. Источник и расположение**

Источник видео и расположение просмотровой комнаты определяется до начала матча обоюдным согласием обеих команд и рефери. Обычно просмотровая комната располагается в закрытой зоне (например, в раздевалке судей).

## **СТАТЬЯ 3. Процесс**

- a. В максимально краткие сроки в перерыве между половинами рефери предоставляется видео спорных розыгрышей для его дальнейшего просмотра.
- b. Рефери просматривает видео для определения правильности или неправильности вынесенного решения относительно дисквалификации. Решение рефери является окончательным.
- c. Критерии отмены решения указаны в Правиле 12-7-1.

# Перечень штрафов

Условные обозначения:

«Сигнал» – Номер судейского сигнала; в местах, где сигнал помечен «\*», рефери также должен подавать Сигнал №9.

«П» – Правило

«Р» – Раздел

«С» – Статья

№	Сигнал	П	Р	С	Стр	
<b>ПОТЕРЯ ПОПЫТКИ</b>						
1	Нелегальный удар из схватки	31*	6	3	10	119
2	Нелегальная вкладка мяча вперед	35*	7	1	6	136
3	Запланированный свободный мяч	19*	7	1	7	136
4	Намеренный выброс паса назад за пределы поля	35*	7	2	1	136
5	Нелегальный пас вперед Команды А	35*	7	3	2	138
6	Умышленное избавление от мяча пасом вперед	36*	7	3	2	139
7	Нелегальное касание паса вперед игроком за пределами поля	16*	7	3	4	141
8	Нелегальный удар свободного мяча рукой	31*	9	4	1	193
9	Нелегальный удар по мячу ногой	31*	9	4	4	195
<b>ПОТЕРЯ 5 ЯРДОВ</b>						
1	Изменение поверхности поля с целью получения преимущества	27	1	2	9	28
2	Недопустимая нумерация	23	1	4	2	31
3	Нарушение правил жеребьевки	19	3	1	1	67
4	Нелегальная задержка игры	21	3	4	2	88
5	Задержка игры после исчерпания всех командных тайм-аутов	21	3	4	2	88
6	Продвижение мертвого мяча	21	3	4	2	88
7	Помеха сигналам команды нападения	21	3	4	2	88

№	Сигнал	П	Р	С	Стр	
8	Нарушение правила замены игроков	22	3	5	2	91
9	Задержка игры (замены)	21	3	5	2	92
10	Более 11 игроков на поле (в формации или во время розыгрыша)	22	3	5	3	94
11	Ввод мяча в игру до объявления его готовым к игре	19	4	1	4	99
12	Превышение отсчета игровых часов	21	4	1	5	99
13	Неправильная формация для исполнения свободного удара	18, 19	6	1	2	109
14	Команда Б, находящаяся не позади линии сдерживания	18	6	1	2	109
15	Игрок за пределами поля в момент пробития свободного удара	19	6	1	2	109
16	Игрок Команды А нелегально покидает пределы поля (свободный удар)	19	6	1	11	113
17	Блок Команды А во время свободного удара	19	6	1	12	113
18	Свободный удар выходит за пределы поля [возможно принять 30-ярдовый вариант]	19	6	2	1	113
19	Ответный удар	31	6	3	10	119
20	Нелегальный удар из схватки (также потеря попытки)	31*	6	3	10	119
21	Маркировка точки для удара с земли	19	6	3	10	119
22	Игрок Команды А нелегально покидает пределы поля (удар из схватки)	19	6	3	12	120
23	Построение 3-в-1 линейных защиты в формации для исполнения филд-гола	19	6	3	14	121
24	Выполнение более двух шагов во время свободной ловли	21	6	5	2	126
25	Нелегальный снэп	19	7	1	1	129
26	Положение снэпера и изменение положения мяча	19	7	1	3	131

№	Сигнал	П	Р	С	Стр
27 Команда А находящаяся не в пределах 9-ярдовых отметок во время объявления мяча готовым к игре	19	7	1	3	131
28 Вторжение (нападение) во время снэпа	19	7	1	3	131
29 Фальстарт или симуляция начала розыгрыша	19	7	1	3	131
30 Игрок за пределами поля в момент снэпа	19	7	1	4	133
31 Игрок нападения, в момент снэпа совершающий нелегальный моушен.	20	7	1	4	133
32 Нелегальная формация	19	7	1	4	133
33 Нелегальная формация ввиду исключения из правила нумерации	19	7	1	4	133
34 Нелегальный шифт	20	7	1	4	133
35 Быстрые, резкие движения игроков защиты	21	7	1	5	135
36 Помеха сопернику или мячу	18	7	1	5	135
37 Игрок защиты, не совершив контакта, продолжил движение к бэку противоположной команды	19	7	1	5	135
38 Офсайд (защита)	18	7	1	5	135
39 Игрок защиты за пределами поля в момент снэпа	19	7	1	5	135
40 Нелегальная вкладка мяча вперед (также потеря попытки)	35*	7	1	6	135
41 Запланированный свободный мяч (также потеря попытки)	19*	7	1	7	135
42 Намеренный выброс паса назад за пределы поля (также потеря попытки)	35*	7	2	1	136
43 Игрок, находящийся на линии схватки, принимает снэп	19	7	2	3	137
44 Нелегальный пас вперед Команды А (также потеря попытки)	35*	7	3	2	138
45 Нелегальный принимающий в даунфилде	37	7	3	10	150

№	Сигнал	П	Р	С	Стр	
46	Нелегальное касание паса вперед	16	7	3	11	150
47	Грубость или столкновение с пробивающим или удерживающим мяч игроком	30	9	1	16	178
48	Помеха с бровки (также 15 ярдов)	29	9	2	5	186
49	Помеха сопернику посредством сцепления друг с другом или помощь несущему мяч игроку	44	9	3	2	187

### ПОТЕРЯ 10 ЯРДОВ

1	Задержка начала половины со стороны принимающей команды	21	3	4	1	87
2	Нелегальное использование рук (нападение)	42	9	3	3	188
3	Сцепленные кисти рук	42	9	3	3	188
4	Холдинг или нелегальная преграда (нападение)	42	9	3	3	188
5	Нелегальный блок в спину (нападение)	43	9	3	3	189
6	Холдинг или нелегальная преграда (защита)	42	9	3	4	191
7	Нелегальное использование рук (защита)	42	9	3	4	191
8	Нелегальный блок в спину (защита)	43	9	3	4	191
9	Холдинг или нелегальная преграда (свободный мяч)	42	9	3	6	192
10	Нелегальный удар свободного мяча рукой (также потеря попытки)	31*	9	4	1	193
11	Нелегальный удар рукой паса назад	31	9	4	2	194
12	Удар по мячу во владении игроком во владении	31	9	4	3	195
13	Нелегальный удар по мячу ногой (также потеря попытки)	31*	9	4	4	195

№	Сигнал	П	Р	С	Стр	
<b>ПОТЕРЯ 15 ЯРДОВ</b>						
1	Маркировка мяча	27	1	3	3	30
2	Изменение игрового номера	27	1	4	2	31
3	Недопустимый цвет формы	27	1	4	5	34
4	Нелегальные сигнальные устройства (также дисквалификация)	27	1	4	10	38
5	Задержка начала любой половины матча	21	3	4	1	87
6	Слишком быстрая замена игроков с целью заработать преимущество над соперником	27	3	5	2	92
7	Блокировка пробивающего свободный удар игрока	40	6	1	9	112
8	Нелегальная формация стенкой	27	6	1	10	112
9	Помеха возможности поймать пробитый ударом ноги мяч	33	6	4	1	123
10	Нелегальный блок игроком, подавшим сигнал свободной ловли	40	6	5	4	127
11	Захват или блокировка игрока, подавшего сигнал свободной ловли	38	6	5	5	127
12	Помеха ловле в нападении	33	7	3	8	146
13	Помеха ловле в защите (первая попытка)	33	7	3	8	145
14	Персональный фол (первая попытка)	38	9	1	0	166
15	Удар соперника (первая попытка)	38	9	1	2	167
16	Подножка (первая попытка)	46	9	1	2	167
17	Преднамеренный удар/умышленный контакт макушкой шлема (первая попытка)	38	9	1	3	167
18	Преднамеренный удар/умышленный контакт незащищенного игрока в область головы или шеи (первая попытка)	38	9	1	4	168
19	Подсечка (первая попытка)	39	9	1	5	169
20	Блок ниже пояса (первая попытка)	40	9	1	6	170

№	Сигнал	П	Р	С	Стр
21 Поздний удар (первая попытка)	38	9	1	7	173
22 Действия за пределами поля (первая попытка)	38	9	1	7	173
23 Захват за шлем/маску (первая попытка)	38, 45	9	1	8	173
24 Грубость в отношении пасующего (первая попытка)	34	9	1	9	174
25 Чоп-блок (первая попытка)	41	9	1	10	175
26 Упор/прыжок (первая попытка)	38	9	1	11	176
27 Фол в отношении игрока, явно находящегося за пределами поля (первая попытка)	38	9	1	12	176
28 Прыжок через игрока (первая попытка)	38	9	1	13	176
29 Нелегальный контакт со снайпером (первая попытка)	38	9	1	14	176
30 Захват за воротник (первая попытка)	38, 31	9	1	15	178
31 Грубость в отношении пробивающего или удерживающего мяч игрока (первая попытка)	38, 30	9	1	16	178
32 Игрок, симулирующий столкновение или грубость в отношении себя	27	9	1	16	178
33 Блокировка пробивающего свободный удар игрока	40	9	1	16	178
34 Неспортивное поведение	27	9	2	1	181
35 Использование оскорбительных или непристойных выражений	27	9	2	1	181
36 Лицо, нелегально находящееся на поле	27	9	2	1	181
37 Вызов ответной агрессии	27	9	2	1	181
38 Лицо, нелегально находящееся на поле	27	9	2	1	181
39 Игрок, отказывающийся вернуть мяч судье	27	9	2	1	181
40 Лица, покидающие командную зону	27	9	2	1	182
41 Излишний шум лиц, подлежащих действию настоящих Правил	27	9	2	1	182

<b>№</b>	<b>Сигнал</b>	<b>П</b>	<b>Р</b>	<b>С</b>	<b>Стр</b>
42 Укрывание мяча	27	9	2	2	184
43 Симуляция замены	27	9	2	2	184
44 Вводящая в заблуждение экипировка	27	9	2	2	184
45 Намеренный контакт с судьей (также дисквалификация)	27	9	2	4	186
46 Помеха с бровки (также 5 ярдов)	29	9	2	5	186
47 Продолжительный контакт со шлемом соперника (первая попытка)	38	9	3	4	192
48 Ограничения на действия игроков защиты	27	9	3	5	192
49 Драка (также дисквалификация) (первая попытка)	27, 38, 47	9	5	1	195

### **ПОТЕРЯ ПОЛОВИНЫ РАССТОЯНИЯ ДО ГОЛЕВОЙ ЛИНИИ**

1 Если расстояние превышает половину расстояния до голевой линии команды (за исключением случаев помехи ловле в защите)	-	10	2	6	209
---	---	----	---	---	-----

### **МЯЧ КОМАНДЕ, В ОТНОШЕНИИ КОТОРОЙ БЫЛ СОВЕРШЕН ФОЛ, В ТОЧКЕ ФОЛА**

#### **КОМАНДНЫЙ ТАЙМ-АУТ ЗА НАРУШЕНИЕ**

1 Нелегальные номера на игровых майках	23	1	4	5	34
2 Неполная обязательная экипировка	23	1	4	8	36
3 Нелегальная экипировка	23	1	4	8	36
4 Сопровождение с главным тренером	21	3	3	4	81
5 Нелегальные шипы (также дисквалификация)	23	9	2	2	184
6 Вызов, данный главным тренером	21	12	5	1	221

№	Сигнал	П	Р	С	Стр	
<b>НАРУШЕНИЕ</b>						
1	Нелегальное касание пробитого свободным ударом мяча пробивающей командой	16	6	1	3	110
2	Нелегальное касание пробитого из схватки мяча пробивающей командой	16	6	3	2	115
3	Особый случай удара рукой пробитого из схватки мяча в зачетной зоне	16	6	3	11	119
<b>ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ</b>						
1	Запрещенные сигнальные устройства	47	1	4	10	38
2	Грубые фолы	47	9	1	1	166
3	Два фола за неспортивное поведение	47	9	2	1	181
4	Нелегальные шипы	23	9	2	2	184
5	Контакт с судьей	47	9	2	4	186
6	Драка	47	9	5	1	195
<b>АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПЕРВАЯ ПОПЫТКА (ФОЛЫ КОМАНДЫ ЗАЩИТЫ)</b>						
1	Помеха ловле в защите	33	7	3	8	146
2	Персональный фол	38	9	1	0	166
3	Удар соперника	38	9	1	2	167
4	Подножка	46	9	1	2	167
5	Преднамеренный удар/умышленный контакт макушкой шлема	38	9	1	3	167
6	Преднамеренный удар/умышленный контакт незащищенного игрока в область головы или шеи	38	9	1	4	168
7	Подсечка	39	9	1	5	169
8	Блок ниже пояса	40	9	1	6	170
9	Поздний удар	38	9	1	7	173
10	Действия за пределами поля	38	9	1	7	173
11	Захват за шлем/маску	38, 45	9	1	8	173

<b>№</b>	<b>Сигнал</b>	<b>П</b>	<b>Р</b>	<b>С</b>	<b>Стр</b>	
12	Грубость в отношении пробивающего игрока	34	9	1	9	174
13	Чоп-блок	41	9	1	10	175
14	Упор/прыжок	38	9	1	11	176
15	Фол в отношении игрока, явно находящегося за пределами поля	38	9	1	12	176
16	Прыжок через игрока	38	9	1	13	176
17	Нелегальный контакт со снапером	38	9	1	14	176
18	Захват за воротник	38, 31	9	1	15	177
19	Грубость в отношении пробивающего или удерживающего мяч игрока	38, 30	9	1	16	178
20	Продолжительный контакт со шлемом соперника	38	9	3	4	192
21	Драка (также дисквалификация)	27, 38, 47	9	5	1	195

### **НА УСМОТРЕНИЕ РЕФЕРИ**

1	Штраф за нечестные действия	-	9	2	3	185
---	-----------------------------	---	---	---	---	-----

### **В СПОРНЫХ СЛУЧАЯХ**

1	Блок ниже пояса	-	2	3	2	41
2	Чоп-блок	-	2	3	3	41
3	Блок в спину	-	2	3	4	42
4	Ловля, подбор или перехват не завершены	-	2	4	3	44
5	Скорее произошло непреднамеренное касание мяча, нежели удар по нему	-	2	11	3	47
6	Касания мяча во время пробития или паса вперед не происходило	-	2	11	4	48
7	Случайный удар (касание) по мячу ногой	-	2	16	1	51
8	Скорее пас вперед, нежели назад	-	2	19	2	54
9	Пас вперед а не фамбл	-	2	19	2	54
10	Пас вперед был берущимся	-	2	19	4	55

<b>№</b>	<b>Сигнал</b>	<b>П</b>	<b>Р</b>	<b>С</b>	<b>Стр</b>	
11	Остановка часов по причине травмы	-	3	3	5	82
12	Максимальное продвижение вперед остановлено	-	4	1	3	97
13	Помеха ловли мяча, пробитого ударом	-	6	4	1	122
14	Пас вперед был берущимся	-	7	3	8	145
15	Скорее тачбэк, нежели сейфти	-	8	5	1	161
16	Преднамеренный удар и умышленный контакт незащищенного игрока в область головы или шеи	-	9	1	3	167
17	Захват, поворот и вращение маски соперника (отверстий шлема)	-	9	1	8	173
18	Скорее грубость в отношении пробивающего, нежели столкновение с ним	-	9	1	16	178

# ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ



Мяч готов к игре  
\*Попытка без запуска часов



Запуск часов



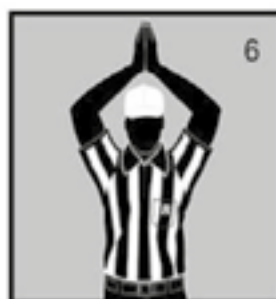
Остановка часов



ТВ/Радио тайм-аут



Таг-даун  
Филд гол



Сэйфти



Нарушение при мертвом мяче/тачбэк  
(движение рукой из стороны в сторону)



Первая попытка



Потеря попытки



Незавершенный пас  
Неудачная попытка или филд гол  
Отмена штрафа  
Перенос выбора на вторую половину



Легальное касание



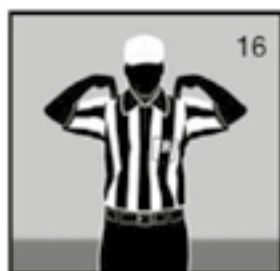
Неправильный свисток



Отмена нарушения



Конец четверти



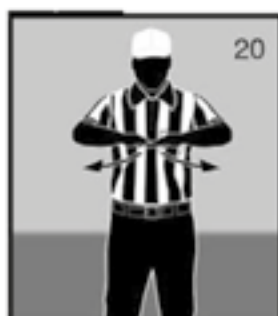
Нелегальное касание



Пасс вперед не мог быть пойман



Офсайд защиты, нападения или возвращающей команды

Фальстарт  
Нелегальная формация  
Вторжение нападенияНелегальный вратарь (1 рука)  
Нелегальный шифт (2 руки)

Задержка игры



Неправильная замена



Нарушение экипировки



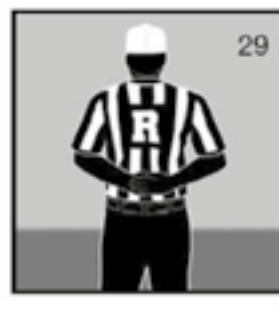
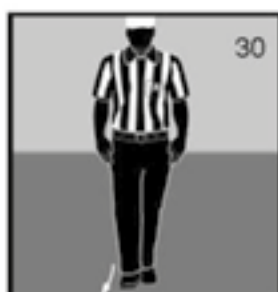
Преднамеренный удар



Захват за воротник



Неспортивное поведение

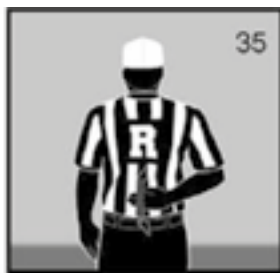
Помеха с бровки  
(подается лицом к пресс-боксу)Грубость или столкновение  
с пробивающим или  
удерживающим мяч игрокомНелегальный удар мяча  
рукой/ ногой (за нелегальный  
удар ногой сигнал  
сопровождается движением  
стопа вперед)

Нелегальная свободная ловля

Помеха ловле  
Помеха ловле пробитого  
ударом мяча



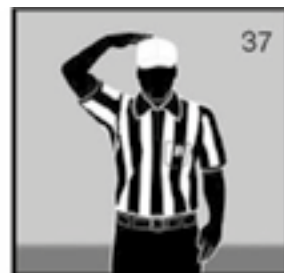
Грубость в отношении  
пасующего



Нелегальный пас  
Нелегальная вкладка вперед  
(подается лицом к пресс-боксу)



Умышленное избавление  
от мяча



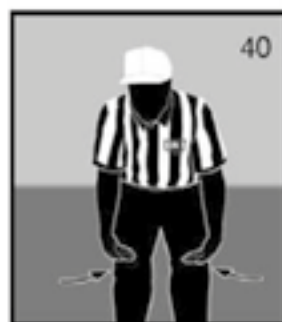
Нелегальный принимающий  
в даунфилде во время паса



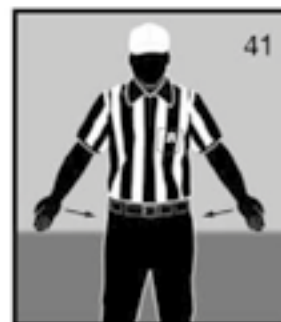
Персональный фол



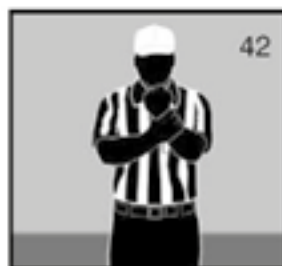
Подсечка



Блок ниже пояса  
Нелегальный блок



Чоп-блок



Холдинг  
Преграда  
Нелегальное использование рук



Нелегальный блок в спину



Помощь игроку с мячом  
Помеха сопернику посредством  
сцепления друг с другом



Захват за маску или  
отверстие шлема



Подножка



Дисквалификация

# Приложение А.

## Руководство судьям при серьезных травмах игроков на поле

1. Игроки и тренеры должны пройти и находиться в зоне скамейки запасных. Направьте игроков и тренеров в эту зону. Обеспечьте возможность надлежащего зрительного контакта между медицинским персоналом и персоналом службы экстренной помощи.
2. Постарайтесь держать игроков на значительном расстоянии от серьезно травмированного игрока или игроков.
3. Не позволяйте какому-либо игроку переворачивать травмированного игрока.
4. Не позволяйте игрокам оказывать помощь партнеру по команде, который лежит на поле, то есть снимать шлем или подбородный ремень или пытаться облегчить дыхание игрока, приподнимая его за талию.
5. Не позволяйте игрокам вытаскивать травмированного партнера по команде или оппонента из кучи.
6. Как только медицинский персонал приступает к оказанию помощи травмированному игроку, все члены судейской бригады должны осуществлять контроль за общей обстановкой на игровом поле и персоналом команд и обеспечивать медицинскому персоналу возможность выполнять работу без остановок или вмешательства со стороны.
7. Необходимо соответствующим образом контролировать, чтобы игроки и тренеры воздержались от советов спортивным врачам или врачам команды относительно медицинских услуг или не отнимали их время на оказание таких услуг.

Примечание: судьи должны быть достаточно хорошо осведомлены относительно расположения технических средств персонала службы экстренной помощи на всех стадионах.

(Комитет NCAA по правилам американского футбола выражает признательность Национальной футбольной лиге за усовершенствование данного руководства).

## Приложение В.

# Руководство судьям и административному персоналу по технике безопасности во время грозы

*В данном приложении содержится информация для лиц, ответственных за принятие решений о приостановке и возобновлении игр в зависимости от наличия молний.*

Молния является самым широко распространенным и опасным метеорологическим явлением, которое может повлиять на соревнования. По данным Национального управления океанических и атмосферных исследований (NOAA) на территории США каждый год от ударов молнии погибает 60-70 человек и вдвое больше получают травмы. В то время как вероятность попасть под удар молнии в обычное время невысока, вероятность этого значительно возрастает во время грозы и в условиях отсутствия надлежащих мер безопасности.

Основными мерами по обеспечению безопасности от удара молнии являются обучение и предотвращение. Данное руководства по безопасности является отличным образовательным ресурсом. Ответственные лица должны внедрять меры по предотвращению ударов молнии задолго до каких-либо спортивных мероприятий или тренировок посредством своего упреждающего подхода и наличия у них плана обеспечения безопасности от ударов молнии. Следующие шаги рекомендованы NCAA и NOAA для минимизации угрозы удара молнии:

1. Назначьте ответственного за мониторинг опасных погодных условий и принятием решения относительно удаления команды или отдельных лиц с территории спортивного комплекса. Правила безопасности должны включать в себя запланированные указания для участников и зрителей, назначение 30-секундных сигналов и сигналов тревоги, соответствующих знаков и назначение более безопасных мест для укрытия от ударов молнии.
2. Проводите мониторинг прогнозов погоды всех дней, на которые назначена тренировка или спортивное мероприятие. Будьте хорошо осведомлены относительно возможных гроз, которые могут начаться во время запланированных спортивных событий или тренировок. Информация о погоде может быть получена из множества источников: телевизионных новостей, интернета, кабельных и спутниковых каналов погоды или сайта национальной метеорологической службы ([www.weather.gov](http://www.weather.gov)).
3. Будьте информированы относительно выпускаемых национальной метеорологической службой предупреждений (watch и warning) и признаков

надвигающейся грозы, таких как сильные ветры или темнеющее небо. «Watch» означает, что сложившиеся в данный момент условия способствуют формированию неблагоприятных метеоусловий, в то время как «warning» означает, что неблагоприятные метеоусловия уже сложились в данном районе и все должны принять соответствующие меры предосторожности. Радио погоды NOAA особенно полезно в предоставлении подобной информации.

4. Знайте, где находится ближайшее к игровой площадке или полю «безопасное здание или место» и сколько времени требуется для того, чтобы добраться туда. «Безопасное здание или место» определяется как:
  - a. Любое здание, занимаемое или часто используемое людьми, то есть здание с водопроводной системой и/или электрической проводкой, которые могут служить для заземления. Избегайте использования душа или сантехники, а также пользования электроприборами во время грозы.
  - b. В условиях отсутствия крепкого часто используемого здания любой автомобиль с жесткой металлической крышей (не кабриолет и не машина для гольфа) является мерой обеспечения безопасности. Жесткая металлическая крыша и корпус, а не резиновые колеса, защищают пассажиров посредством рассеивания тока молнии по автомобилю, тем самым защищая пассажиров. Важно не касаться железных частей автомобиля. Для таких целей в рамках некоторых спортивных мероприятий арендуются школьные автобусы, использующиеся как безопасные места для размещения вокруг открытых треков или полей.
5. Уровень угрозы молнии должен быть повышен вместе с первой вспышкой, звуком грома и/или другими признаками, такими как растущая скорость ветра или темнеющее небо. Вышеупомянутые признаки должны быть первым сигналом тревоги для лиц, ответственных за проведение спортивного мероприятия.

Специалисты по мерам защиты от молний рекомендуют в случае, если вы слышите гром, начать готовиться к эвакуации, а если видите молнию – то рассмотреть вариант приостановки мероприятия и отхода к безопасным местам.

Следующие инструкции по технике безопасности во время грозы были разработаны при содействии экспертов по безопасности во время грозы. Разработайте свой комплекс мер обеспечения безопасности с учетом местных потребностей в мерах безопасности, погодных условий и типов гроз.

- a. Как минимум эксперты советуют, чтобы к тому моменту, как наблюдатель зафиксирует 30-секундный промежуток между молнией и соответствующим ей раскатом грома, все присутствующие покинули спортивное мероприятие

и находились в безопасных местах.

- b. Обратите внимания, что во время спортивного мероприятия может быть сложно расслышать гром, особенно на стадионе с большим количеством человек. Выполняйте свой план по обеспечению безопасности в время грозы с учетом данного обстоятельства.
- c. Безоблачное небо и отсутствие дождя не гарантируют отсутствия ударов молнии. Как минимум 10% ударов молний случаются в условиях безоблачного неба и отсутствия дождя, в особенности во время летних гроз. Молния может ударять (часто так и происходит) в 16 и более километрах от дождевого потока.
- d. Используйте проводную телефонную связь только в чрезвычайных ситуациях. Известны случаи гибели людей, которые пользовались проводной связью во время грозы. Мобильные или беспроводные телефоны являются безопасной альтернативой проводных телефонов, в особенности, если пользователь и антенна находятся внутри безопасного здания или места и выполняются прочие меры предосторожности.
- e. Эксперты по безопасности рекомендуют продолжать спортивное мероприятие спустя не менее 30 минут после последней молнии и раската грома. Если молния видна без звука грома, она может быть вне пределов досягаемости, и, следовательно, с меньшей вероятностью представлять угрозу. Помните, что в ночное время молнию видно гораздо дальше, нежели днем, поскольку она подсвечивает облака изнутри. Большее расстояние может означать, что молния не представляет серьезной угрозы. В ночное время для принятия решения о приостановке спортивного мероприятия на 30 минут руководствуйтесь как звуком грома, так и вспышкой молнии.
- f. Люди, пораженные ударом молнии, не несут электрического заряда. Следовательно, искусственное дыхание и непрямой массаж сердца не являются угрозой для выполняющего их человека. По возможности пациент должен быть перемещен в безопасное место до выполнения вышеуказанной процедуры. Жертвы удара молнии, которые демонстрируют признаки остановки дыхания или сердца, нуждаются в срочной медицинской помощи. Немедленный и интенсивный непрямой массаж сердца и искусственное дыхание - эффективный метод спасения жертв попадания молнии.

Автоматические внешние дефибрилляторы (АВД) стали широко используемым, безопасным и эффективным средством восстановления сердцебиения. Запланированный доступ к ранней дефибрилляции должен быть частью вашего плана на случай чрезвычайной ситуации. Однако непрямой массаж сердца и искусственное дыхание не должны откладываться для поисков АВД.

*Примечание: Наблюдатели за погодой, прогнозы погоды в реальном времени*

*и приборы метеорологического предупреждения могут использоваться в процессе принятия решения о приостановке игры, эвакуации и возобновлении игры.*

### **Опасные места**

Риск удара молнии во время грозы выше на открытом месте, нежели внутри помещения. Небольшие крытые участки не обеспечивают безопасности в случае удара молнии. Укрытия в земле, дождевые навесы, навесы для игры в гольф и пикников, даже если они соответствующим образом заземлены для безопасности конструкции, чаще всего соответствующим образом не защищены от последствий удара молнии и вспышек молнии сбоку. Обычно они очень небезопасны и могут лишь увеличить риск получения увечий от молнии. Другие опасные места включают районы, связанные с или находящиеся рядом с прожекторными столбами, вышками и заборами, которые могут передать удар находящимся поблизости людям. Также опасным считается место, в котором человек оказывается самым высоким объектом на местности.

## ПРИЛОЖЕНИЕ С.

### СОТРЯСЕНИЯ ГОЛОВНОГО МОЗГА

Сотрясение головного мозга - травма головного мозга, которая может возникать от нанесения удара по голове, лицу, шее или другой части тела импульсной силой, сообщаемой голове. Сотрясение головного мозга может протекать без потери сознания или иных явных симптомов. Повторное сотрясение головного мозга, произошедшее до восстановления мозга от предыдущего сотрясения (в течение часов, дней или недель), может замедлить восстановление или повысить вероятность возникновения проблем в будущем. В редких случаях повторные сотрясения головного мозга могут привести к отеку головного мозга, необратимым повреждениям головного мозга и даже смерти.

**Выявление:** чтобы выявить сотрясение головного мозга, обращайтесь особое внимание на два следующих события, которые могут произойти с вашими спортсменами во время игр и тренировок:

1. Сильный удар в голову или тело, который влечет за собой резкое движение головы.
2. Какое-либо изменение в поведении, мышлении или физическом состоянии спортсмена (см. «Признаки и симптомы»).

### ПРИЗНАКИ И СИМПТОМЫ

#### Признаки, выявленные тренерским штабом:

- Выглядит полубессознательным или оглушенным.
- Путает задание или позицию.
- Забывает розыгрыши.
- Не уверен относительно игры, игрового счета или оппонента.
- Двигается неуклюже.
- Медленно отвечает на вопросы.
- Теряет сознание (даже на короткое время).
- Демонстрирует изменения в поведении или основных чертах характера.
- Не может вспомнить события до удара или падения.
- Не может вспомнить события после удара или падения.

#### Симптомы, о которых сообщил спортсмен:

- Головная боль или «ощущение давления» в голове.
- Тошнота или рвота.

- Нарушения равновесия или головокружение.
- Двоение в глазах или затуманенное зрение.
- Чувствительность к свету.
- Чувствительность к шуму.
- Ощущает у себя замедленную реакцию, неясность сознания, растерянность или утомление.
- Проблемы с концентрацией и памятью.
- Дезориентация.
- Чувствует себя «нехорошо».

Спортсмен, который демонстрирует признаки, симптомы или поведение, соответствующие симптомам сотрясения головного мозга, как в состоянии покоя, так и во время нагрузки, должен быть немедленно удален с тренировки или соревнования и не должен возвращаться в игру до получения разрешения от соответствующего медицинского специалиста. Игры предусматривают замены игроков и тайм-ауты по причине травмы, чтобы спортсмены могли пройти соответствующий медицинский осмотр.

#### ЕСЛИ ЕСТЬ ПОДОЗРЕНИЕ НА СОТРЯСЕНИЕ ГОЛОВНОГО МОЗГА:

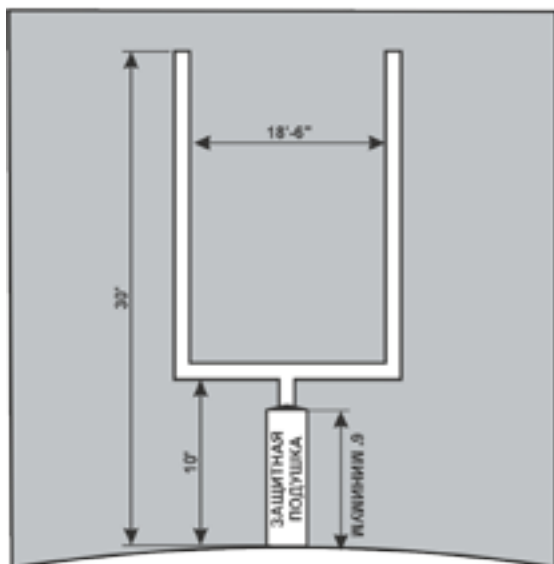
1. Удалите спортсмена из игры. Проверьте наличие признаков и симптомов сотрясения головного мозга, если ваш спортсмен подвергся удару в голову. Не позволяйте спортсмену просто «встряхнуть головой». Каждый спортсмен реагирует на сотрясение головного мозга по-разному.
2. Убедитесь, что спортсмен получил надлежащий осмотр соответствующим медицинским специалистом. Не пытайтесь оценить степень тяжести травмы самостоятельно. Незамедлительно направьте спортсмена к соответствующему медицинскому персоналу, такому как сертифицированный спортивный врач, врач команды или медицинский специалист, имеющий опыт диагностики и лечения сотрясений головного мозга.
3. Позволяйте спортсмену вернуться в игру только при наличии допуска от медицинского специалиста с опытом диагностики сотрясения головного мозга. Предоставьте возможность медицинскому персоналу руководствоваться собственным врачебным опытом и медицинскими стандартами для определения соответствующего времени для возвращения спортсмена к игре. Возвращение к игре должно происходить в индивидуальном порядке, поэтапно, с постепенным увеличением физической нагрузки и риска контакта. Следуйте клиническому протоколу лечения сотрясения головного мозга, принятому в вашей организации.

4. Измените план игры. Спортсмен не должен возвращаться к игре до получения разрешения от соответствующего медицинского персонала. Более того, в связи с тем, что лечение сотрясения головного мозга продолжает развиваться с учетом новых научных исследований, уход за больным становится более консервативным, и время возвращения к игре становится более длительным. Тренеры должны иметь план игры, который позволит спортсменам выбыть как минимум на остаток дня.

# Приложение D.

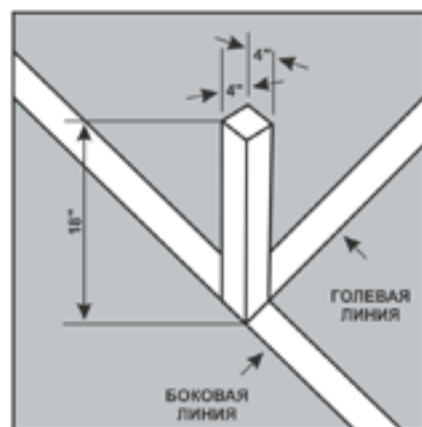
## Схемы разметки поля

ВОРОТА



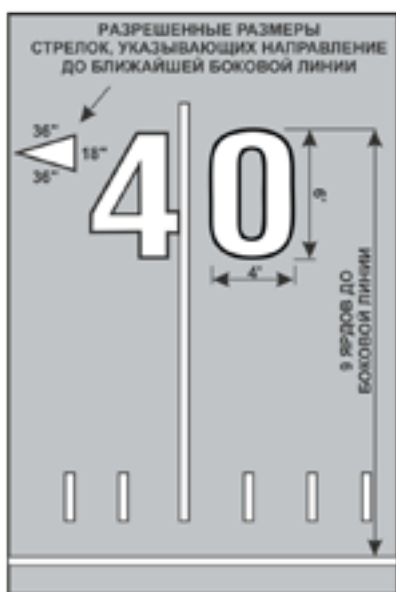
30' = 9,1 м.    10' = 3 м.  
18'-6" = 5,6 м.    6' = 1,8 м.

ЗАЧЕТНАЯ ЗОНА



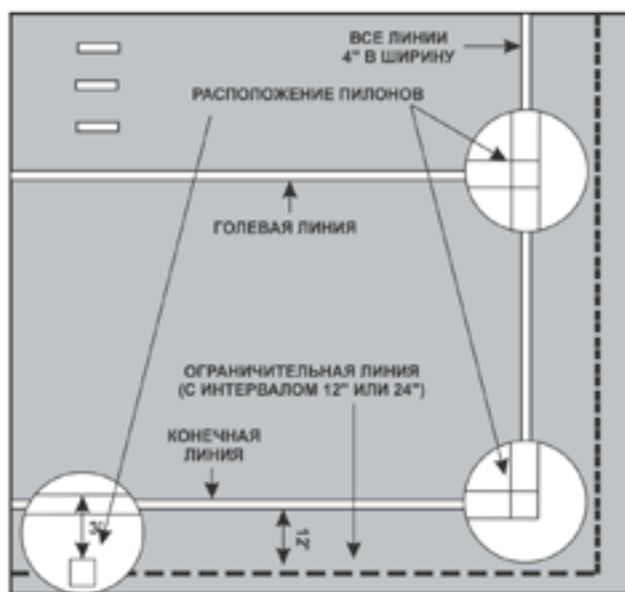
18" = 45 см.  
4" = 10 см.

РЕКОМЕНДОВАННАЯ  
НУМЕРАЦИЯ  
ЯРДОВЫХ ЛИНИЙ

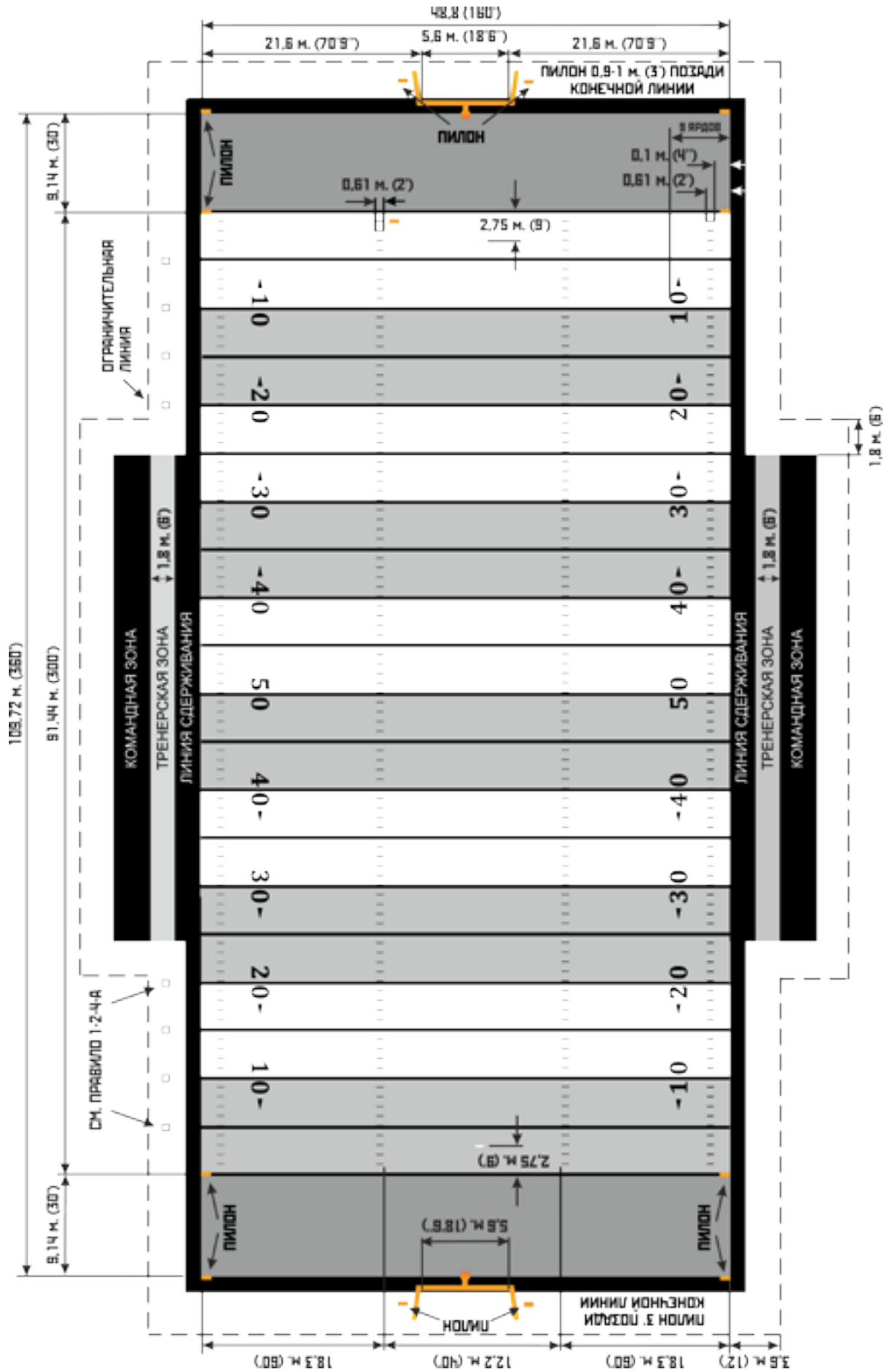


9 ярдов = 8,2 м.    36" = 90 см.  
6' = 1,85 м.    18" = 45 см.  
4' = 1,2 м.

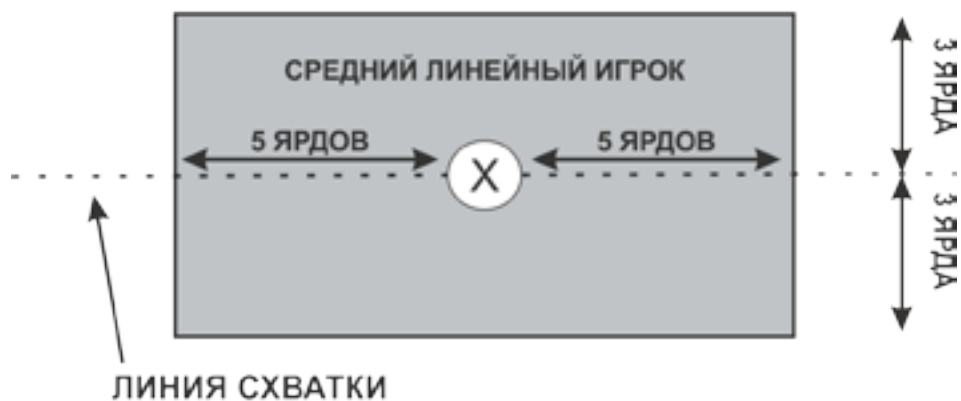
ЗАЧЕТНАЯ ЗОНА



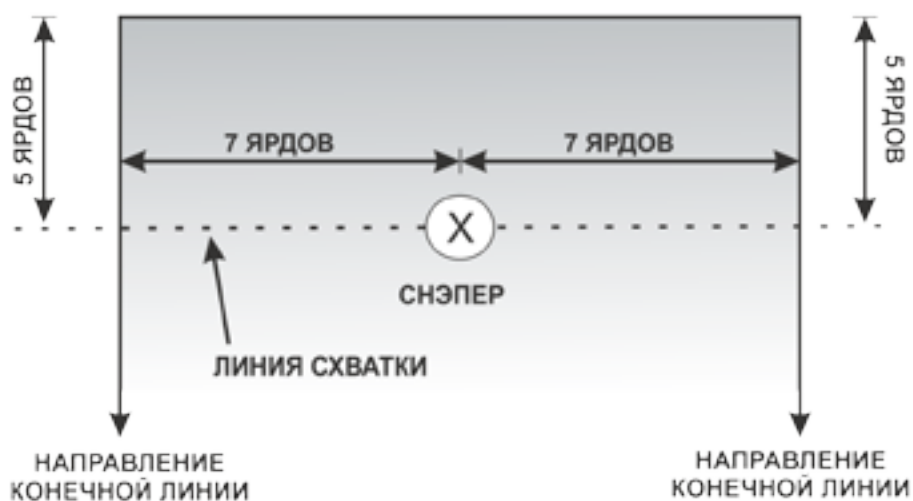
12' = 3,6 м.    12" = 30 см.  
3' = 91,4 см.    4" = 10 см.  
24' = 60 см.



### ЗОНА СВОБОДНОЙ БЛОКИРОВКИ



### ЗОНА НИЗКОЙ БЛОКИРОВКИ



### КОНВЕРТ

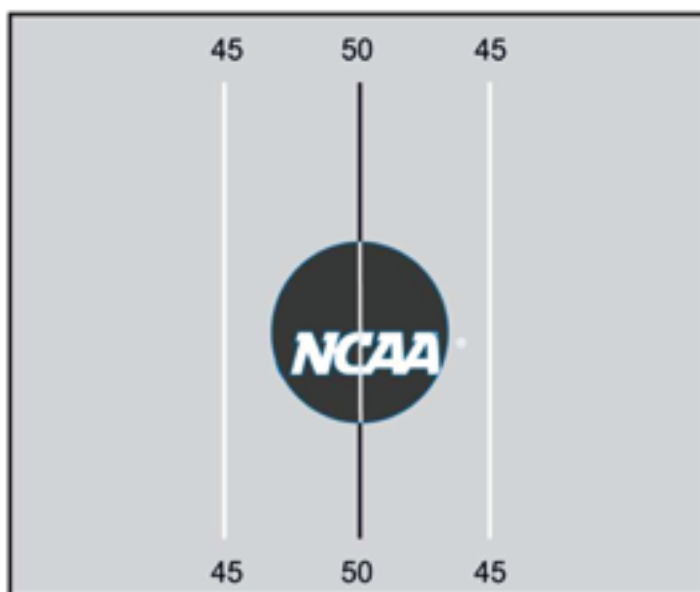


7 ЯРДОВ = 6,4 м.

5 ЯРДОВ = 4,57 м.

3 ЯРДА = 2,74 м.

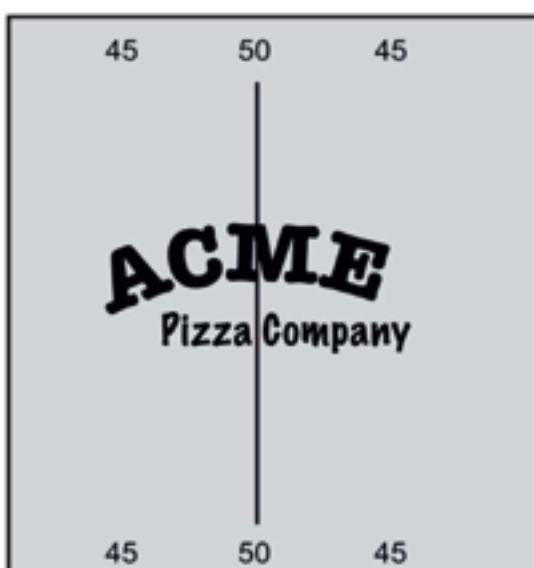
## НАДЛЕЖАЩЕЕ РАЗМЕЩЕНИЕ ЛОГОТИПОВ



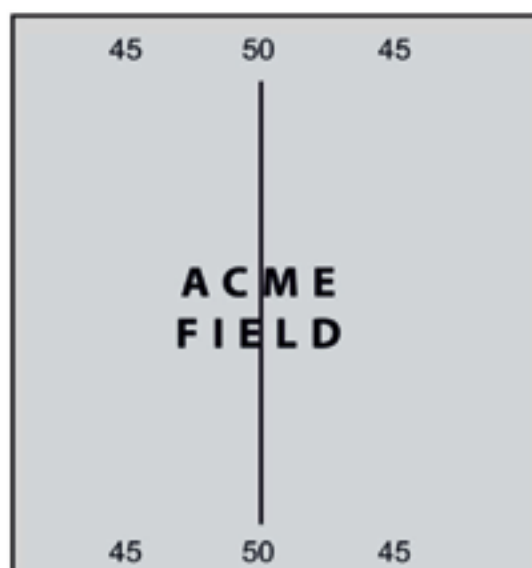
Правило 1-2-1-г: Декоративные маркировки (логотип конференции, университета, команды) контрастных цветов допустимы на игровом поле между боковыми и голевыми линиями, однако они не должны перекрывать ярдовые, голевые или боковые линии

## ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ РЕКЛАМ

**НЕЛЕГАЛЬНО**



**ЛЕГАЛЬНО**



Правило 1-2-1-г: Размещение рекламы на поле разрешено только в соответствии с Правилами 1-2-1-е, 1-2-1-ф и 1-2-1-г.

### Примечания для зрителей футбольного поля

Данные примечания дополняют схему поля в качестве краткого изложения требований к разметке. Подробности см. в 1-2.

1. Поле для Американского футбола не измеряется в метрах. Все измерения осуществляются в ярдах, футах и дюймах.

1 ярд = 3 фута = 36 дюймов = 91,44 см

1 фут = 12 дюймов = 30,48 см

1 дюйм = 2,54 см

Один ярд равен 36 дюймам (91,44 см), однако может быть уменьшен не более чем до 34,12 дюймов (86,67 см) исключительно в случае необходимости разместить 100-ярдовое игровое поле и две 10-ярдовые зачетные зоны в пределах имеющейся спортивной площадки. Если длина поля сокращается по такому принципу, все прочие указанные в правилах измерения и разметка поля должны быть сокращены соразмерно.

2. Полноразмерное поле составляет 360 футов в длину и 160 футов в ширину и состоит из двух 10-ярдовых зачетных зон и двадцати 5-ярдовых сегментов. Если длины имеющейся спортивной площадки недостаточно, поле может быть укорочено до 330 футов путем удаления двух 5-ярдовых сегментов из середины (таким образом, 45-ярдовая линия становится линией середины поля). В случае исключительной необходимости дополнительные 18 футов могут быть сэкономлены за счет уменьшения размеров обеих зачетных зон до минимально разрешенных 7 ярдов. Исходя из этого легальное поле не может быть размечено, если расстояние между воротами составляет менее 104 ярдов (312 футов).
3. Необходимо отметить, что ширина поля для Американского футбола значительно меньше ширины полей для таких видов спорта как соккер, регби или хоккей и поэтому не может быть изменена.
4. Измерения осуществляются от внутреннего угла линий границ игрового поля. Вся ширина голевой линии должна находиться внутри зачетной зоны.
5. Ярдовые линии, наносимые поперек поля через каждые 5 ярдов между голевыми линиями (т.е. не внутри зачетных зон), имеют существенное значение: от них зависит правильное измерение дистанции продвижения мяча.
6. Хэш-линии располагаются на расстоянии 60 футов от каждой боковой линии. (Обратите внимание, что на некоторых схемах это расстояние составляет 53 фута 4 дюйма или 70 футов 9 дюймов от боковых линий. Это некорректно для британских/международных игр). Каждый хэш должен быть 2 фута в длину (т.е. от точки на расстоянии 60 футов от боковой линии

до точки на расстоянии 58 футов от боковой линии) на каждой стороне поля. Хэш-линии не входят в зачетные зоны.

7. Аналогичные 2-футовые линии должны быть отмечены на боковых линиях, начиная с 4 дюймов внутри каждой боковой линии (между голевыми линиями). Эти отметки должны находиться на одной линии с хэш-линиями в центре поля, чтобы создавать ряд надежных ориентиров для выравнивания мяча.
8. Также должны быть нанесены номера отметок на расстоянии 27 футов от каждой боковой линии на каждой 10-ярдовой линии (но не 5-ярдовых линиях). Если наносятся номера, верх каждого из номеров должен располагаться в 27 футах от боковой линии. Надлежащий размер номеров составляет 6x4 фута, однако при необходимости размеры номеров могут быть уменьшены. Если номера не наносятся, отметка длиной в один фут должна быть нанесена на расстоянии в 27 футов от каждой боковой линии на каждой 10-ярдовой линии.
9. Две (смежных) зоны, располагающихся на расстоянии 25 ярдов от каждой голевой линии, должны быть отмечены снаружи каждой боковой линии. Если из середины поля убираются сегменты, такие зоны также уменьшаются, поскольку обе их конечные точки привязаны к положению относительно голевых линий. Пространство в пределах от 6 до 12 футов снаружи боковой линии является *тренерской зоной*. Пространство в пределах 12 футов снаружи боковой линии является *командной зоной*. Эти пространства являются зонами, в которых тренеры и запасные игроки обязаны находиться во время розыгрыша.
10. Снаружи от боковых и конечных линий должны быть нанесены пунктирные линии по возможности на расстоянии 12 футов от игрового поля. Эти линии отмечают пределы поля, и все зрители, фотографы, черлидеры и другие лица должны находиться снаружи этих границ.
11. Если зрители не ограничены пределами отдельного пространства (например, трибунами), в целях безопасности необходим канат или что-либо аналогичное, что будет держать зрителей на значительном расстоянии от ограничительных линий.
12. В целях безопасности ворота не могут располагаться внутри поля. Они должны устанавливаться на конечных линиях либо снаружи них. Если ворота не могут быть перемещены, длина поля должна быть уменьшена.
13. Верх горизонтальной штанги должен располагаться на расстоянии 10 футов от земли. Вертикальные штанги должны располагаться на расстоянии 18 футов 6 дюймов друг от друга. (Обратите внимание: стандартные регбийные ворота с поперечной штангой на расстоянии 3 м от земли и вертикальными

штангами на расстоянии 5,6 м друг от друга приемлемы). Ворота должны быть обиты упругим материалом минимум 6 футов в высоту от поверхности земли.

14. Рекомендованы для использования мягкие гибкие четырехгранные пилоны размерами 4 дюйма в длину на 4 дюйма в ширину на 18 дюймов в высоту, которая может включать двухдюймовое пространство между низом пилон и поверхностью земли. Они должны быть красного или оранжевого цвета и размещаться на внутренних углах восьми пересечений боковых линий с голевыми и конечными линиями. Пилоны, отмечающие пересечения конечных линий и продленных внутренних линий поля, должны быть размещены в 3 футах снаружи от конечных линий.
15. Все линии разметки поля должны быть 4 дюйма в ширину и нанесены белым нетоксичным материалом. (**Исключение:** боковые и конечные линии могут быть шире 4 дюймов.) Если белый цвет неприемлем, выберите другой контрастный цвет.
16. Реклама или декоративная разметка допустимы. В зачетной зоне такая разметка должна располагаться не ближе 4 футов относительно любой линии кроме тех случаев, когда она наносится контрастным цветом. В пределах игрового поля такая разметка не может закрывать ни одну линию.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Е.

### ЭКИПИРОВКА: ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ

1. Жесткие или твердые материалы разрешены при условии, что они закрыты, и используются исключительно для защиты имеющейся травмы.
2. Протекторы для рук и кистей рук (закрытые гипсовые повязки или лангеты) разрешены только для защиты имеющегося перелома или вывиха.
3. Фронтальные набедренные щитки не могут быть сделаны из каких-либо жестких материалов, если только все поверхности не покрыты материалом по типу закрытопористого винилового пенопласта толщиной минимум в 1/4 дюйма (0,635 см) на внешней поверхности и минимум 3/8 дюйма (0,9525 см) на внутренней поверхности, а также закрыты по краям.
4. Щитки на голень должны быть покрыты с обеих сторон и всех торцов закрытопористым поролоновым материалом с медленным восстановлением толщиной минимум 1/2 дюйма (1,27 см) или альтернативным материалом с аналогичной минимальной толщиной и схожими физическими свойствами.
5. Применяемые в терапевтических или профилактических целях фиксаторы колена должны надеваться под бриджи и быть полностью скрытыми от непосредственной внешней демонстрации.
6. Не допускается наличие выступающих частей из металла или иных твердых материалов на игроке или одежде.
7. Шипы на бутсах (Правило 9-2-2-d) должны соответствовать следующим требованиям:
  - a. Не должны быть более 1/2 дюймов (1,27 см) в длину (отмеренную от кончика шипа до подошвы). (См. ниже об исключениях для съемных шипов.)
  - b. Не должны быть изготовлены из какого-либо ломающегося или дробящегося материала.
  - c. Не должны иметь абразивных поверхностей или режущих краев.
  - d. Только несъемные шипы могут быть выполнены из какого-либо металлического материала.
  - e. Съемные шипы:
    - I. (1) Должны иметь надежный фиксатор.
    - II. (2) Не должны иметь вогнутых сторон.
    - III. (3) Съемные шипы конической формы не должны иметь плоских

свободных краев, которые не параллельны своим основаниям или менее 3/8 дюйма (0,9525 см) в диаметре, или закругленных свободных краев с изгибами более 7/16 дюйма (1,1125 см).

- IV. (4) Съёмные шипы овальной формы не должны иметь свободных краев, которые не параллельны со своими основаниями или размеры которых менее 1/4 дюйма (0,635 см) на 3/4 дюйма (1,90500 см).
- V. (5) Съёмные шипы цилиндрической или кольцообразной формы должны иметь закругленные края и защиту толщиной 3/16 дюйма (0,47625 см) минимум.
- VI. (6) Съёмные шипы со стальными наконечниками должны содержать малоуглеродистую сталь (сталь 1006 в соответствии с системой обозначений AISI) с глубиной науглероженного слоя 0,005-0,008 и твердостью по шкале Роквелла около C55.

*ПРИМЕЧАНИЕ:* размеры съёмных шипов, указанные в параграфе (а), могут превышать 1/2 дюйма (1,27 см), если шип крепится к выступающей на не более 5/32 дюйма (0,396875 см) платформе, которая шире основания шипа и имеет протяженность через всю ширину бутсы с точностью до 1/4 дюйма (0,635 см) или менее относительно наружной кромки подошвы. Для шипа на носке не требуется выступающей платформы протяженностью через всю ширину подошвы. Выступающая платформа для шипа на носке ограничена 5/32 дюйма (0,396875 см) или менее. 5/32 дюйма (0,396875 см) или менее отмериваются от самой нижней точки платформы до подошвы бутсы.

- 8. Маска для защиты лица должна быть выполнена из неломкого материала с закругленными краями, покрытыми упругим материалом, предназначенным для предотвращения возникновения сколов, зазубрин или износа, которые могут создавать угрозу безопасности игроков.
- 9. Каркас не должен иметь переднюю кромку эполета радиусом более половины толщины используемого материала.
- 10. Экипировка, создающая угрозу безопасности игроков, включая протезы, запрещена.
  - 1. Протез не должен давать владельцу какого-либо преимущества в конкурентной борьбе.
  - 2. При необходимости протез должен быть защищен щитками также, как живая конечность.
- 11. Эмблемы, логотипы, знаки:
  - а. Форма и все иные предметы экипировки (например, муфты, носки, головные повязки, футболки, напульсники, визоры, шапки или перчатки) должны иметь только один типовой фирменный или товарный знак

производителя или дистрибьютора (независимо от видимости этого фирменного или товарного знака), площадью не превышающий 2,25 квадратных дюймов (14,5161 квадратных сантиметров) (например, прямоугольника, квадрата, параллелограмма), включая любой дополнительный материал (например, нашивку), обрамляющий типовой товарный знак или логотип. См. также правило 1-4-6-d.

- b. Ярлыки с информацией о размере одежды, уходе за ней или иные знаки, не являющиеся логотипами, не должны быть на внешней поверхности формы.
- c. Логотипы профессиональной лиги запрещены.

# Список спонсоров

Авдеев Александр	Дикие Панды	Владивосток
Аверин Иван	Рэбелс	Ярославль
Агеев Александр		Чехов-2
Агуреев Владимир	Буревестники	Самара
Азиатуллина Гузель	Бульдоги	Набережные Челны
Ай-Ман Хворостья		Житомир
Александров Вячеслав	Рэбелс	Ярославль
Андреев Александр		
Андреев Артём		Омск
Анохин Александр		Печора
Аношкин Антон	Бульдоги	Набережные Челны
Анциферов Леонид	Айсберги	Мурманск
Арзамасцев Игорь	Стражи	Ульяновск
Архипенко Михаил		Санкт-Петербург
Афанасьев Антон		Уфа
Бардин Денис	Фениксы	Пенза
Баршев Дмитрий	Рэбелс	Ярославль
Башмаков Валентин		
Бедерин Аркадий		Нижний Новгород
Белавин Алексей	Рэбелс	Ярославль
Белкин Никита		Пермь
Белов Вячеслав		Санкт-Петербург
Белокуров Денис		Псков
Белоусов В.Е.		Муром
Беляев Александр		
Билалов Тагир		пос.Развилка, Московская область
Блошенко Илья		
Блудов Евгений		Ярославль
Богачев Антон		Жуковский
Болтов Болт	Кожевники	Богородск
Бондаренко Дмитрий	Буревестники	Самара
Борисов Вадим	Оружейники	Петрозаводск
Бородин Александр	Айсберги	Мурманск
Бочков Алексей	Сталевары	Ижевск
Брыков Максим		Москва
Будылов Михаил	Рэйдера 52	Нижний Новгород
Булаев Алексей		
Бут Виктор	Патриоты	Москва
Ванд Николай	Драконы	Москва
Васильев Дмитрий	Бульдоги	Набережные Челны
Васильев Павел		Дубна

Васильев Сергей	Черноморские Акулы	Новороссийск
Васютин Андрей		
Веденеев Вадим		Мирный, Архангельская обл.
Векшин Тимофей		Киров
Викулов Иван		Москва
Вислапу Яна	Сигалс	Ярославль
Вицюк Артём		Берлин
Вороненко Павел	Юнайтед	Железнодорожный
Воронов Денис		Балаково
Воронов Руслан	Рэбелс	Ярославль
Воропаев Евгений		Кемерово
Вылегжанин Александр		
Вышедок Михаил		Ярославль
Вяткин Александр	Рэбелс	Ярославль
Вяткин Александр		Котлас
Гавриленко Кирилл		Кировоград
Гаврилов Игорь		
Гаврилов Михаил	Грифоны	Санкт-Петербург
Гавриш Ольга	Легио XXVII	Хабаровск
Гагарин Михаил	Моторы	Казань
Ганаков Игор		Минск
Герасименко Андрей		
Герасимов Александр		Чебоксары
Гершман Денис		
Гладких Иван		Киев
Глазов Денис		Кириши
Глезаров Сергей		
Глушенков Алексей	Стальные Тигры	Пермь
Гоголев Сергей		Нижний Новгород
Головина Л.Л.	Кабаны	Санкт-Петербург
Горбунов Игорь		Москва
Горохова Анастасия		
Горшкова Нина		Москва
Григоренко Олег		Воронеж
Грищенко Павел		Смоленск
Громадский Михаил		Москва
Губа Герман	Камни	Ставрополь
Давыденко Степан		
Давыдов Никита	Буревестники	Самара
Данилов Александр	Скауты	Челябинск
Данилов Иван		Кольчугино
Дивак Денис		Москва
Дмитриева Евгения		Москва
Добрый Илья		Москва

Добрынина Евгения		
Добряков Алексей	Маршалы	Санкт-Петербург
Дорофеев Иван	Стражи	Ульяновск
Дорофеев Николай		
Дрягилев Виталий	Грифоны	Санкт-Петербург
Дубицкий Федор		Санкт-Петербург
Дубовцов Алексей	Литвины	Минск
Дубров Константин		
Дубровский Б.А.	Танки	Челябинск
Дьяконов Глеб	Спартанцы	Москва
Дятлев Александр	Лесорубы	Северодвинск
Егунёва Елена		Ярославль
Елатомцев Борис		
Епишин Евгений		
Ефремова Елена	Сигалс	Ярославль
Жамальдинов Роман		Москва
Жаравин Иван		
Жернаков Сергей	Стальные Тигры	Пермь
Жигарёв Сергей	Спартанцы	Москва
Завьялов Кирилл	Рэйдерс 52	Нижний Новгород
Загитов Руслан		Ижевск
Задворнова Дарья	Сигалс	Ярославль
Зарубин Сергей		Ярославль
Захариков Денис	Дикие Панды	Владивосток
Захаров Дмитрий		Санкт-Петербург
Заховаева Татьяна	Маршалы	Санкт-Петербург
Заяц Дмитрий		Керчь
Зеленский Станислав		Санкт-Петербург
Зернов Алексей	Рэбелс	Ярославль
Золотов Игорь	СПБ-92	Санкт-Петербург
Золотухин Василий		Владивосток
Зубаиров Михаил		Озерск
Зыкова Маруся		
Иванов Дмитрий	Рэбелс	Ярославль
Иванов Илья		
Иванов Павел		
Игнатов Константин	Орлы	Орел
Игоревич Кирилл	Уральские Молнии	Екатеринбург
Ильичев Александр	Грифоны	Санкт-Петербург
Илюхин Виктор		Москва
Иназемцев Дмитрий		Москва
Кадушин Михаил		Москва
Калашников Владислав	Дикие Панды	Владивосток
Каминский Филипп		Москва

Кантюков Дамир	Волкодавы	Уфа
Карнаухов Кирилл		
Карпычев Александр		
Касинский Роман	Тигровые Акулы	Владивосток
Качкин Даниил	Грифоны	Санкт-Петербург
Киреев Сергей		
Кириков Максим		Ярославль
Кириллов Денис		
Кирьяков Роман		Москва
Киселёв Дмитрий	Черноморские Акулы	Новороссийск
Кислуха Дмитрий		Харьков
Клачков Алексей		Санкт-Петербург
Клушин Роман	Грифоны	Санкт-Петербург
Клюкин Михаил	Патриоты	Москва
Князев Павел	Уральские Молнии	Екатеринбург
Кобанов Артем	Черный Шторм	Москва
Кобышев Антон		Ивантеевка
Ковалевич Никита	Стражи	Ульяновск
Коваль Сергей		Тольятти
Козлов Максим		Улан-Удэ
Колесов Илья		Ярославль
Колмаков Максим	Драконы	Москва
Колониченко Владимир	Группа Поддержки Freedom	Москва
Колосов Фёдор		Красноармейск
Кондратьев Илья		Обнинск
Константин Сергеевич	Гризли	Чайковский
Константинов Константин		
Константинова Ирина		Санкт-Петербург
Кораблёв Дмитрий		
Коржавин Никита		пос. Фанерное
Костараков Андрей	Рэйдерс 52	Нижний Новгород
Костерин Александр		Кстово
Костюков Александр		Севастополь
Косухина Юлия	Стальные Тигрицы	Пермь
Кочкин Александр	Скауты	Челябинск
Кочубаев Тимур		Москва
Крайнов Дмитрий	Рэбелс	Ярославль
Красикова Мария	Сигалс	Ярославль
Красильников Максим		
Краснов Павел		Москва
Кровякова Ирина	Сигалс	Ярославль
Крупышева Валентина	Сигалс	Ярославль
Кудимов Алексей	Дикие Кошки	Тольятти
Кузнецов Дмитрий		

Кузьмин Евгений		Санкт-Петербург
Кузьминский Сергей	Легио XXVII	Хабаровск
Куколь Юлия		Омск
Кукшинов Александр		
Кулаков Денис	Брюинс	Люберцы
Кулешов Е.С.	Грифоны	Санкт-Петербург
Култышева Валерия		Санкт-Петербург
Кунцевич Владимир		Новосибирск
Купрюшкин Владимир	Рэйдерс 52	Нижний Новгород
Куртенок Максим		Санкт-Петербург
Кутин Владимир		
Кутищев Андрей	Рыси	Витебск
Лабунец Тимофей		Владивосток
Лаврентиков Всеволод		Бобруйск
Лаврентьев Михаил		Москва
Лапицкий Дмитрий		Добруш (Беларусь)
Лапоухов Егор	Стальные Крылья	Комсомольск-на-Амуре
Ларионов Константин	Юнайтед	Москва
Леваневский Дмитрий	Бронкос	Нижний Новгород
Левенштейн Михаил	Спартанцы	Москва
Левкович Евгений		Минск
Леонов Сергей		Брянск
Леонтьев Максим		Москва
Лешкевич Павел		п. Сумино
Лобанов Михаил		Сургут
Лозбина Евгения	Сигалс	Ярославль
Лукьянов Денис	Рэбелс	Ярославль
Луференко Дмитрий	Рэбелс	Ярославль
Лысанов Денис		Новоуральск
Мазур Валерия	Валькирии	Петропавловск-Камчатский
Майоров Илья	Авиаторы	Саратов
Макеров Александр		
Мальшев Александр	Брюинс	Москва
Мамаева Инна	Рокетс	Самара
Маметьев Василий		Фершампенуаз, Магнитогорск
Маркин Андрей	Легио XXVII	Хабаровск
Мартынюк Алексей	Дикие Панды	Владивосток
Маршинин Роман		Реутов
Масленникова Юлия	Команда черлидеров RAID	Нижний Новгород
Маслов Артем	Рэбелс	Ярославль
Маслов Виталий	Рэбелс	Ярославль
Маслов Павел		Москва
Матийчин Дементий		
Матюхин Сергей		Москва

Матюшенко Сергей	Уральские Молнии	Екатеринбург
Мельников		Волгоград
Мельников Ю.Н.		Гомель
Менг Андрей		Санкт-Петербург
Минин Евгений	Лесорубы	Архангельск
Миняк Олег	Айсберги	Мурманск
Митин Андрей		
Митраков Александр		
Митрофанов Дмитрий	Рэбелс	Ярославль
Мономах Владимир		
Морозов Кирилл		Щелково
Мурзаханов Рафаэль	Бульдоги	Набережные Челны
Мышанский Александр		
Надибаидзе Артём	Рэбелс	Ярославль
Настин Данил		
Никаноров Андрей		Москва
Никифоров Николай		Москва
Николаева Мария		Нарьян-Мар
Новиков Артур		Лабытнанги
Новиков Василий		Железнодорожный
Новоселов Никита		Хабаровск
Нурмангазиев Руслан	Стражи	Ульяновск
Обухов Станислав	Буревестники	Самара
Овсянников Марк		Семелин Алексей Евгеньевич
Овсянникова Оксана		
Осипов Алексей		
Осипов Виктор		
Остренко Владос		
Островидова Екатерина	Стальные Тигрицы	Пермь
Павленко Евгения		
Павлов Евгений		Ярославль
Павлов Николай		
Павлов Павел		Великий Новгород
Пак Николай		Томск
Палероля Плетч		Краснодар
Парахонич Павел		
Пастухов Василий	Могучие утки	Воронеж
Пахомов Павел	Рэбелс	Ярославль
Пахомов Станислав	Грифоны	Санкт-Петербург
Петнченко Георгий		Санкт-Петербург
Петраков Николай		Шебекино (Белгородская область)
Петухова Мария		Ярославль
Платонихин Владислав	Черные Соболи	Тюмень

Плетенев Константин	Серебряные Пули	Москва
Поздняков Олег		Газопровод
Половенко Дмитрий		Таллинн
Полозов Владимир		
Поляков Артем	Рэбелс	Ярославль
Поляков Никита	Рэбелс	Ярославль
Пономарев Клим		Москва
Попков Илья	Дикие Панды	Владивосток
Попов Григорий		
Поротькин Евгений		Самара
Прецигер Роман	Черные Соболи	Тюмень
Присталов Дмитрий		
Прохоров Никита		Москва
Проценко Илья		
Процких Игорь	Дельфины	Севастополь
Прошин Андрей		
Пудеев Кирилл		
Пурынычев Михаил		Москва
Пушкин Сергей		
Пчелкин Виталий		Тверь
Пыжова Полина	Сигалс	Ярославль
Разумовский Егор	Грифоны	Санкт-Петербург
Рассказов Михаил		
Резаков Михаил		Климовск
Реутский Юрий		Москва
Рогожин Александр	Рэйдерс 52	Нижний Новгород
Родин Александр	Рэбелс	Вологда
Родина Светлана		Москва
Родионов Алексей		Железнодорожный
Родионычев Алексей	Рэйдерс 52	Нижний Новгород
Рожков Илья	Стальные Тигры	Пермь
Розов Дмитрий	Рэбелс	Ярославль
Романов Сергей		Москва
Рузанов Денис	Носороги	Череповец
Рыбинчук Святослав		
Рыбкин Александр		Ставрополь
Рыжов Сергей	Рэбелс	Ярославль
Рязанов Александр		
Сабуров Евгений	Бульдоги	Набережные Челны
Саватеев Андрей	Рэбелс	Ярославль
Савичев Алексей		Летний Отдых
Савкин Артём		Москва
Савченко Максим	Зубры	Боровляны
Саенко Сергей		Незамаевская

Сазонов Владислав	Стальные крылья	Комсомольск-на-Амуре
Сайт american-football.ru	Редакция сайта american-football.ru	Москва-Киев-Минск
Салихов Рафаэль	Волкодавы	Уфа
Салтыков Павел		
Сапегин Сергей	Стальные Тигры	Пермь
Сапрыкин Андрей	Рефери	Екатеринбург
Саруханов Олег	Драконы	Москва
Сатюкова Вера	Уральские Саламандры	Екатеринбург
Сачков Дмитрий		
Севастьянова Марина		
Седых Вячеслав		
Седых Лукьян		Санкт-Петербург
Семёнов Павел		
Сенчаков Дмитрий	Флибустьеры	Елец
Серова Александра	Легио XXVII	Хабаровск
Сизяков Денис	Рэбелс	Ярославль
Скороходов Николай	Вепри	Хабаровск
Скрочинский Константин		Москва
Слесарчук Артём	Буревестники	Самара
Смирнов Сергей		
Смолин Юрий	Пираньи	Екатеринбург
Снедков Леон	Рэбелс	Ярославль
Соболевский Валерий	Рыси	Витебск
Соколов Алексей		
Соловьев Максим	Дикие Панды	Владивосток
Спиридонов Дмитрий		
Станчиц Егор	Бронкос	Нижний Новгород
Стародубцев Максим		
Степанов Александр	Рэбелс	Ярославль
Степанов Евгений	Козаки	Запорожье
Степанов Иван		
Стрелков Дмитрий	Авиаторы	Саратов
Стрельцов Леонид	Рэбелс	Ярославль
Супец Евгений		
Сурин Алексей	Буревестники	Самара
Сясин Роман		Балашиха
Таран Виктор	Рэбелс	Ярославль
Тарасенко Антон		Омск
Тарасюк Виталий		Москва
Тверковский Алексей		Ярославль
Терехов Евгений	Юнайтед	Москва
Тимирбаев Руслан	Танки	Челябинск
Тирбах Кирилл	Легио XXVII	Хабаровск

Тишкин Никита	Айсберги	Мурманск
Толстоколов Алексей		Москва
Тринько Павел		
Туманова Варвара	Сигалс	Рыбинск
Тюльпанова Валерия		Нижний Новгород
Тютюнов Дмитрий		Белгород
Уральская Федерация Амери- канского Футбола	Скауты	Челябинск
Файзрахманов Раниф		Йошкар-Ола
Фатьянов Роман	Дикие Панды	Владивосток
Фатюхин Виктор	Патриоты	Москва
Федоров Артём		Самара
Федосимов Андрей		
Филимонов Сергей		
Филинский Павел	Грифоны	Санкт-Петербург
Филюшкин Кирилл		Москва
Финогенов Сергей		
Фролов Алексей		Липецк
Хайтовский Дмитрий	Рефери	Москва
Харькин Александр		Магнитогорск
Хлынцов Евгений		
Хмельёв Константин	Рыси	Витебск
Ходок Борис	Спартанцы	Москва
Холодницкий Максим	Зверобои	Луга
Хохлов Юрий	Дикие Кошки	Тольятти
Хоцинский Юрий	Рефери	Москва
Христов Андрей		Москва
Хрулёв Алексей	Орлы	Орел
Хрулёва Марина	Орлы	Орел
Цуканов Андрей		Москва
Чеканюк Антон	Носороги	Череповец
Челмаев-Лябин Роман		
Черепенин Александр	Рэбелс	Ярославль
Черкас Юлия		Нижевартовск
Черников Кирилл		Нефтеюганск
Чернышев Михаил		
Чеханов Анатолий		
Чехов Евгений	Рефери	Москва
Чехов Кирилл	Рефери	Москва
Шабалин Дмитрий		
Шалаев Алексей		Волгоград
Шангин Василий		Москва
Шанцевой Сергей		
Шарлай Вениамин	Дикие Панды	Владивосток

Шаров Михаил		Москва
Шарова Анна	Сигалс	Ярославль
Шевченко Алексей	Черные Соболы	Тюмень
Шелюк Виктор		Сургут
Шиманов Ярослав		Власиха
Шипеленко Антон	Бульдоги	Набережные Челны
Ширшов Андрей	Рэбелс	Ярославль
Ширяев Евгений		
Шишаев Алексей		
Шкирдов Дмитрий		Москва
Шор Петр		
Шуранов Николай		
Щелкунов Андрей		Краснодар
Щулёв Максим		Москва
Якубовский Семён		Симферополь
Янковская Александра		
Янушевич Андрей	Маршалы	Санкт-Петербург
Япаров Денис	Сталевары	Ижевск
Ястребов Дмитрий	Фениксы	Пенза
Яцына Виринея	Валькирии	Санкт-Петербург
Arturio Amoraes		
Beetle	Моторы	Казань
DrOveR		Пермь
Rodney	Спартанцы	Москва
Sam Corny		



**МЕЖДУНАРОДНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ АМЕРИКАНСКОГО ФУТБОЛА**  
**Правила игры в Американский футбол**

*Переводчик:* Ильина Анна

*Редактор:* Егунева Елена

*Верстка и дизайн:* Поляков Никита

ООО «ПринтМастер»

150010, г. Ярославль, ул. Полушкина роща, 16.

Тираж 500 шт.

Заказ №257 от 01.07.15