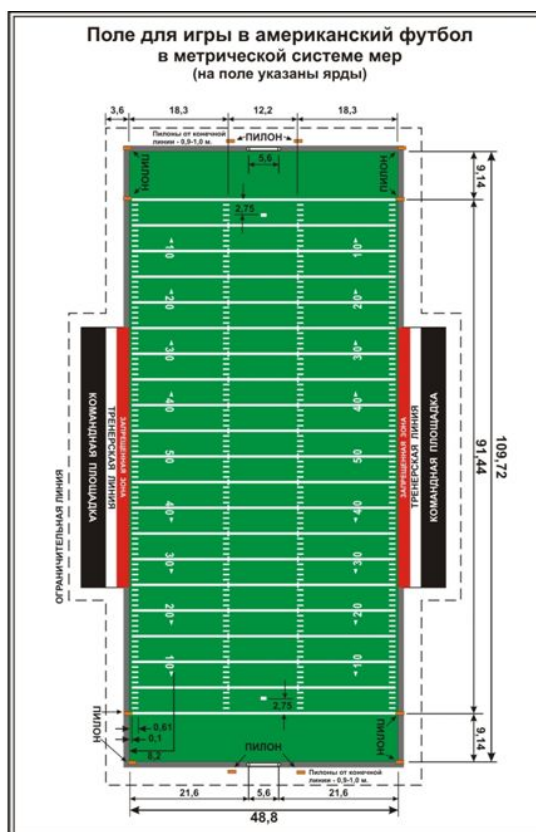


Утверждены
приказом
Минспорттуризма России
от 28 апреля 2010 г. N 410

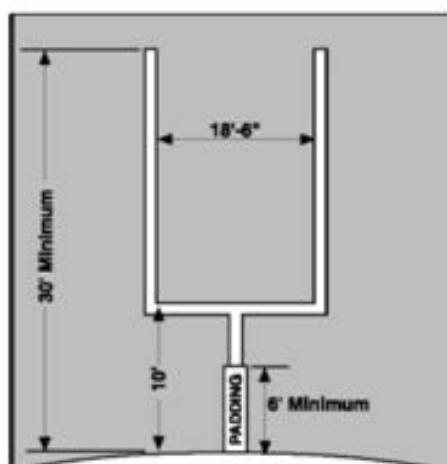
ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА "АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛ"

Правила игры в футбол НСАА (Национальная Коледжская Атлетическая Ассоциация) и ЕФАФ (Европейская Федерация Американского Футбола) и официальные комментарии разработаны в качестве административных правил и правил поведения. Административными правилами называются правила, которые относятся к подготовке соревнования. Правила поведения - это правила, касающиеся игры во время соревнования. Некоторые административные правила, указанные ниже, могут быть изменены по взаимному согласию учебных заведений, команды которых встречаются друг с другом. Другие не подлежат никаким изменениям. Ни одно из правил поведения не может быть изменено даже по взаимному согласию.

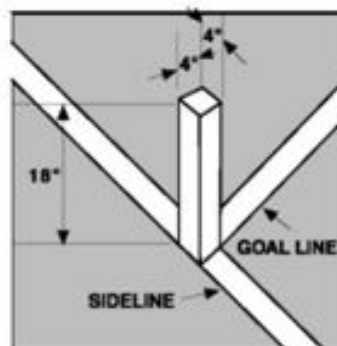
В настоящей редакции правил сохранены ссылки на разделы правил НСАА и ЕФАФ.



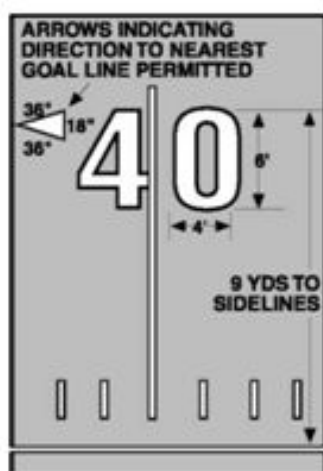
Примеры разметки поля для американского футбола.



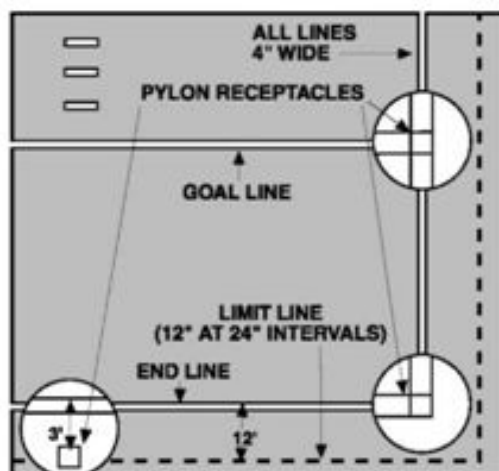
GOAL POST DETAIL



PYLON DETAIL



RECOMMENDED YARD-LINE NUMBERING



END ZONE DETAIL

ПРАВИЛО 1. ИГРА, ПОЛЕ, ИГРОКИ И ЭКИПИРОВКА

Раздел 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Статья 1. Игра

а. В игре участвуют две команды, каждая из которых состоит не более чем из 11 игроков, которые играют на прямоугольном поле накаченным мячом, имеющим форму сплюснутого сфероида.

б. Команда легально может играть составом менее 11 игроков, однако подлежит штрафным санкциям, если не соблюдаются следующие условия:

1. Когда мяч выбивают свободным ударом, с обеих сторон от кикера должно находиться не менее 4 игроков команды "А".

2. Во время снэпа на линии схватки должны находиться не менее 7 игроков, причем не менее 5 из них должны иметь номера от 50 до 79.

Статья 2. Голевые линии

Голевые линии, по одной для каждой команды, наносятся на противоположных концах игрового поля, и каждой команде предоставляется возможность провести мяч через голевую линию противника с помощью пробежек, пасов или ударов по мячу ногами.

Статья 3. Команда-победитель и финальный счет

а. Команды получают очки согласно правилам, пока игра не остановлена, и команда, набравшая большее количество очков в конце игры, включая дополнительные периоды, является победителем.

б. Игра считается оконченной, а счет финальным после объявления об этом рефери.

ПРАВИЛО 1-1. ИГРА, ПОЛЕ, ИГРОКИ И ЭКИПИРОВКА

Статья 4. Наблюдение

а. Игра проходит под наблюдением 4, 5, 6 или 7 судей: рефери, судьи, линейного судьи, судьи на линии, заднего, полевого и бокового судей. Участие в судействе заднего, полевого и бокового судей не является обязательным.

б. Судейские бригады назначаются из одной судейской организации.

Статья 5. Капитаны команд

а. 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. Во время проведения жеребьевки, осуществляемой подбрасыванием монеты, от каждой команды должно присутствовать не более 4 капитанов.

б. Любой выбор, сделанный полевым капитаном для своей команды, о котором он впервые объявляет, не подлежит изменению.

в. Любой игрок команды может попросить лимитный командный тайм-аут.

Статья 6. Лица, на которых распространяется действие данных правил

Все игроки на поле; запасные игроки и игроки, выходящие на замену; замененные игроки, покидающие поле; тренеры и помощники тренеров; члены группы поддержки в форме; музыканты оркестра в форме; талисманы команд в форме; коммерческие талисманы; ведущие, обращающиеся к зрителям; аудио- и видеооператоры и другие лица, имеющие отношение к командам или институтам, подчиняются правилам и решениям судей.

Лица, входящие в состав команд и имеющие право находиться в командной зоне.

Статья 7. Организации - члены НССА, на которых распространяется действие данных правил

а. Организации, являющиеся членами НССА, и аффилированные судейские организации должны проводить все соревнования в строгом соответствии с правилами игры в футбол НССА.

б. Судейские организации, являющиеся членами НССА, должны пользоваться действующим Руководством по судейству игры в футбол, которое издает Ассоциация университетских представителей.

в. Организации - члены НССА и аффилированные судейские организации, не руководствующиеся правилами игры в футбол НССА, подлежат штрафным санкциям со стороны НССА.

ПРАВИЛО 1-2. ИГРА, ПОЛЕ, ИГРОКИ И ЭКИПИРОВКА

Раздел 2. ПОЛЕ

Статья 1. Размеры

Поле представляет собой прямоугольную площадку с размерами, линиями, зонами, воротами и пилонами, маркированными и названными в соответствии с [рисунками](#) на страницах 18 и 19.

а. Все линии, маркирующие поле, должны иметь ширину 4 дюйма (10 см) и наноситься белым нетоксичным материалом, не представляющим вреда для глаз или кожи (Исключения: боковые и конечные линии могут быть более 4 дюймов шириной, голевые линии могут иметь ширину 4 или 8 дюймов, а также могут быть нанесены другим цветом, отличным от белого, согласно [правилу 1-2-1-д](#)).

б. Короткие ярдовые линии длиной 24 дюйма (60 см), нанесенные на поле между полными ярдовыми линиями на расстоянии в 4 дюйма (10 см) от боковых и по всей длине внутренних игровых линий, обязательны. Все ярдовые линии должны начинаться и заканчиваться в 4 дюймах от боковых линий ([Правило 2-11-4](#)).

в. Маркировка зоны между боковой линией и тренерской линией сплошным белым цветом является обязательной.

г. В зачетных зонах допустимо нанесение маркировок белого цвета или контрастных с цветом поля декоративных маркировок (например, логотипов названий команд, эмблем, событий и т.д.), однако такие маркировки допускается размещать на расстоянии не менее 4 футов (121,92 см) от любой линии.

д. Маркировки контрастного цвета в зачетных зонах могут граничить с любой линией.

е. Декоративные маркировки контрастных цветов допустимы на игровом поле между боковыми и голевыми линиями, однако они не должны перекрывать ярдовые, голевые или боковые линии.

ж. Голевые линии могут наноситься цветом, отличным от белого, однако должны быть одного цвета.

з. Размещение рекламы на поле запрещено (Исключения: (1) разрешено для игр, которые играют вне сезона, когда имя спонсора связано с этой игрой; (2) для футбольного логотипа НССА; (3) если коммерческим юридическим лицом приобретены права на включение имени в название, то его разрешено изображать на поле; однако коммерческого логотипа не должно быть на игровом поле).

и. Рекомендуется нумеровать ярдовые линии на поле цифрами белого цвета высотой не более 6 футов (182,88 см) и шириной не более 4 футов (121,92 см), вершины которых должны находиться на расстоянии 9 ярдов (8,23 м) от боковой линии.

к. 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 представляет собой равнобедренный треугольник с основанием в 18 дюймов (45 см) и сторонами в 36 дюймов (90 см).

л. Две внутренние игровые линии находятся на расстоянии в 60 футов (18,288 м) от боковых линий. Штриховые линии, которыми обозначают внутренние игровые и короткие ярдовые линии по бокам игрового поля, должны иметь длину 24 дюйма (60 см).

м. 9-ярдовые маркировки длиной в 12 дюймов (30 см) через каждые 10 ярдов (3,014 м) наносят на поле в 9 ярдах (8,23 м) от боковых линий. Такая маркировка не требуется, если поле размечено номерами согласно [правилу 1-2-1-и](#).

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

а. Ограничительные линии наносятся прерывистой линией штрихами длиной 12 дюймов (30 см) с интервалами в 60 см в 12 футах (3,617 см) 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 (1,808 м) от боковых и конечных линий.

Ограничительные линии должны иметь ширину 4 дюйма (10 см) и могут быть желтого цвета. Ограничительные линии, отмечающие командные зоны, должны быть непрерывными. Никому не разрешается находиться внутри безопасной зоны, маркированной ограничительными линиями.

б. Ограничительные линии должны быть также нанесены в 6 футах (180,8 см) от командной зоны по обеим ее сторонам и сзади, если это позволяют размеры стадиона.

Статья 4. Командная зона и тренерская зона

а. По обеим сторонам поля за ограничительной линией и между 25-ярдовыми линиями должны быть маркированы командные зоны для исключительного использования запасными игроками, тренерами, их помощниками и другими лицами, относящимися к команде. Передний край тренерской зоны (скамейки тренеров) должен быть маркирован непрерывной линией, проведенной в 6 футах (180,8 см) 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 для исключительного использования тренерами ([Правило 9-1-6-а](#)). На воображаемом продолжении каждой 5-ярдовой линии, расположенной между

голевыми, в 6 футах снаружи от боковой линии наносятся квадратные метки размерами 4 x 4 дюйма (10 x 10 см), которые маркируют воображаемое продолжение судейской линии и служат для установки индикатора линии цели и индикатора дауна.

б. Командная зона предназначена только для членов команды в полной форме и других лиц, имеющих прямое отношение к команде, число которых не должно превышать 60 человек. Полная форма - это одежда и экипировка игроков, соответствующие положениям правил игры в футбол НССА и официальных комментариев, которые позволяют игроку без промедления вступить в игру. 60 человек, одетых в форму не полностью, должны носить специальные командные эмблемы с номерами от 1 до 60. Никакие другие опознавательные знаки в командной зоне не допускаются.

в. Тренерам разрешается находиться в зоне, заключенной между ограничительной, тренерской и 25-ярдовыми линиями. Эта зона называется тренерской.

г. Маркировка командных зон между 25-ярдовыми линиями является необходимым условием проведения игры.

д. Представителям средств массовой информации, включая журналистов и работников радио и телевидения, запрещается находиться в командной зоне или тренерской зоне, а также любым способом общаться с кем-либо в командной зоне или тренерской зоне. На стадионах, где командная зона простирается до зрительской зоны, между ними по обеим сторонам поля должна быть предусмотрена проходная зона, доступная для СМИ, чтобы перемещаться из одного конца поля в другой.

е. Администрация игры обязана удалить из этих зон всех лиц, не имеющих права в них находиться.

ж. Тренировочные сети для отработки ударов за пределами командной зоны использовать не разрешается (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-б-1](#))).

Статья 5. Ворота

а. Ворота представляют собой 2 стойки белого или желтого цвета, возвышающихся не менее чем на 30 футов (9,144 м) над землей и установленных на соединительную горизонтальную перекладину белого или желтого цвета, вершина которой находится над землей на уровне 10 футов (3,048 м).

Внутренние стороны верхних стоек и перекладины должны находиться в одной вертикальной плоскости с внутренним краем конечной линии.

б. Вертикальные стойки, возвышающиеся над перекладиной, должны быть белого или желтого цвета, а расстояние между их внутренними сторонами равняться 18 футам и 6 дюймам (5,64 м).

в. Стойки и горизонтальная перекладина ворот не должны иметь декоративных украшений (Исключение: На верхних концах стоек разрешается прикреплять вымпелы, указывающие направление ветра, размерами 4 x 42 дюйма (10 x 105 см) оранжевого или красного цвета).

г. Высота перекладины измеряется по вертикальной линии от вершин обоих своих концов до земли, находящейся под ними.

д. Опора может быть обита упругим материалом на высоте не менее 6 футов (1,826 м) от земли. Допускается использование ворот, опора которых смещена назад за границу поля. Размещение рекламы на воротах запрещено. На мягкой подушке на опоре разрешается размещать один логотип производителя или одно название его торговой марки.

е. В случае, если ворота (или обе пары ворот) оказались сбиты и не пригодны для конверсии в 1 очко или филд-гола, рекомендуется следующая процедура:

если ворота не находятся на необходимой позиции или не соответствуют размерам, которых требует [правило 1-2-5](#), команда по-прежнему имеет право на попытку пробиванием мяча, и от нее не требуется делать тачдаун в 2 очка. При таких же условиях команда также имеет право на попытку филд-гола.

Попытки пробить мяч и сделать филд-гол должны совершаться в направлении ворот, которые команда атаковала, когда решила выбивать мяч.

Команда, играющая на своем поле, отвечает за предоставление запасных переносных ворот, если оригинальные ворота по какой-либо причине удалены с поля. Передвижные ворота должны быть установлены или удерживаемы на месте во время ударов по ним.

Статья 6. Пилоны

На поле должны быть установлены четырехсторонние столбики (пилоны) из мягкого материала со сторонами 4 x 4 дюйма (10/10 см) и 18 дюймов (24 см) высотой, в которую может входить 2 дюйма (5 см) базы между основанием пилон и грунтом. Они должны быть красного или оранжевого цвета и 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 (0,913 м) от них.

Статья 7. Индикаторы линии цели и дауна

Официальные индикаторы линии цели и дауна должны использоваться на расстоянии примерно 6 футов снаружи от боковой линии, расположенной напротив места для представителей прессы, за исключением стадионов, где этого не позволяет общая площадь игровой зоны.

а. При использовании мерной цепи, она должна состоять из 2 колышков высотой не менее 5 футов (1,522 м), и ее длина, измеряемая между внутренними сторонами колышков, должна быть не менее 10 ярдов, когда цепь полностью натянута.

Любые другие индикаторы линии цели, которые позволяют точно измерить расстояние до линии цели, разрешается использовать за боковой линией поля, напротив места для представителей прессы, при взаимном согласии обеих команд. Перед началом игры судья на линии должен проверить и утвердить все индикаторы линии цели на точность и надежность.

б. Индикаторы дауна устанавливаются на колышки высотой не менее 5 футов (1,522 м) примерно в 6 футах (1,826 м) от боковой линии напротив места для представителей прессы.

в. Также рекомендуется устанавливать неофициальный дополнительный индикатор линии цели и неофициальный индикатор дауна в 6 футах за противоположной боковой линией.

г. Кроме того, рекомендуется использовать неофициальные маркеры красного или оранжевого цвета, устанавливаемые на грунте за боковыми линиями с обеих сторон поля. Изготовленные из тяжелого материала маркеры имеют прямоугольную форму и размеры 10 x 32 дюйма (25 x 80 см). К стороне прямоугольника, ближайшей к боковой линии, крепится треугольник высотой 5 дюймов (12,5 см).

д. Верхние концы индикаторов линии цели и дауна должны быть плоскими.

е. Размещение рекламы на индикаторах линии цели и дауна не допускается. На каждом индикаторе допускается размещение одного логотипа или название одной торговой марки производителя.

Статья 8. Маркеры или ограждения

а. Все маркеры и другие ограждения в игровой зоне должны быть размещены или изготовлены так, чтобы не создавать угрозы для игроков, включая любую опасность любому лицу, находящемуся внутри ограничительных линий. Рефери должен дать указание немедленно удалить любые представляющие угрозу ограждения или маркер, находящиеся внутри ограничительных линий.

б. Рефери должен уведомить администрацию игры о любых маркерах или иных ограждениях, находящихся вне ограничительных линий в пределах игровой зоны, которые представляют опасность. Окончательное решение о действии, которое необходимо предпринять, принимает администрация игры.

Статья 9. Область поля

а. Не допускается использование каких-либо материалов или устройств для улучшения или ухудшения качества игровой поверхности или характеристик поля с целью дать одному игроку или команде преимущество

Штраф - Фол при мяче в игре. 5 ярдов от предыдущей точки (C27).

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

Раздел 3. МЯЧ

Статья 1. Спецификации

Мяч должен соответствовать следующим спецификациям:

а. Быть новым или почти новым. (Почти новый мяч - это мяч, который не подвергся изменениям и сохраняет свойства и качества нового мяча.)

б. Иметь чехол из 4 частей из кожи с галько-зернистой поверхностью, не имеющей каких-либо неровностей, за исключением швов.

Окружность 27 3/4" - 28 1/2"

На рисунке показано продольное сечение стандартного мяча и его максимальные и минимальные размеры.

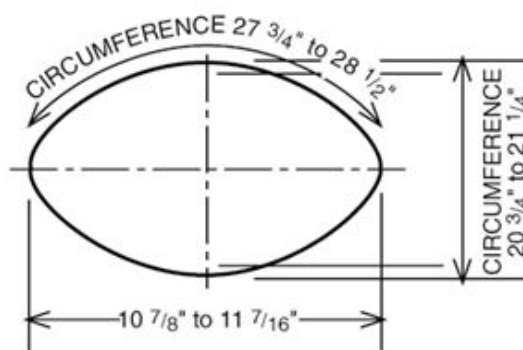


Diagram showing the longitudinal cross section of the standard ball. Maximum and minimum dimensions are used. This diagram is printed in order to secure uniformity in manufacture.

- в. Иметь один набор из 8 шнуров, стягивающих мяч и расположенных на одинаковом расстоянии друг от друга.
- г. Быть цвета натуральной коричневой дубленой кожи.
- д. Иметь 2 белые полоски шириной 1 дюйм (2,5 см), расположенные на расстоянии от трех до трех с четвертью дюймов от конца мяча и нанесенные только на двух частях, которые стянуты шнуровкой.
- е. Соответствовать размерам и форме, указанным на сопровождающем рисунке.
- ж. Быть накачанным до давления 121,2 - 131,2 фунтов на кв. дюйм (psi).
- з. Иметь вес не менее 14 и не более 15 унций (396 - 424 грамм).
- и. Мяч не может быть изменен. Это требование относится и к использованию любых веществ для просушки мяча. Механические устройства для сушки мяча вблизи боковых линий или в командной зоне использовать не разрешается.
- к. Размещение логотипов профессиональных футбольных лиг на мяче запрещено.
- л. Размещение рекламы на мяче.

Статья 2. Контроль и порядок использования мячей

- а. Судьи игры проводят тестирование и единолично принимают решение относительно не более чем 6 мячей, которые каждая из команд предлагает использовать в матче до начала и во время игры. Если этого потребуют условия, судьи игры могут одобрить использование дополнительных мячей (С.Р. 1-3-2-1).
- б. Администрация команды, играющей на своем поле, должна предоставить насос для накачки мяча и измерительное устройство для проверки давления.
- в. Команда, играющая на своем поле, отвечает за предоставление мячей, соответствующих необходимым требованиям, и должна уведомить противника о том, какой мяч будет использоваться в игре.
- г. В течение всей игры любая из команд, когда мяч находится в ее владении, может использовать новый или почти новый мяч по своему выбору при условии, что этот мяч имеет необходимые спецификации и был измерен и протестирован согласно данному правилу.
- д. Команда, играющая в гостях, отвечает за предоставление легальных мячей, которыми она желает пользоваться, когда мяч находится в ее владении, если мячи, предоставленные командой, играющей на своем стадионе, для нее неприемлемы.
- е. Все мячи, предназначенные для игры, должны быть предоставлены рефери для проверки за 60 минут до начала игры.
- ж. Когда мяч становится мертвым в точке, расположенной ближе к боковой, чем ко внутренней игровой линии, или становится непригодным для игры, или необходимо провести его измерения в боковой зоне, или оказывается, что его невозможно вернуть на поле, необходимо взять запасной мяч у ответственного за мячи (С.Р. 1-3-2-1).
- з. Прежде чем любой мяч вводится в игру, рефери или судья должны подтвердить его соответствие

всем требованиям правил.

и. 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, однако, без учета носовых выемок.
4. Короткая окружность должна измеряться вокруг мяча, поверх клапана и шнуровки, однако, не поверх поперечной шнуровки.

Статья 3. Маркировка мячей

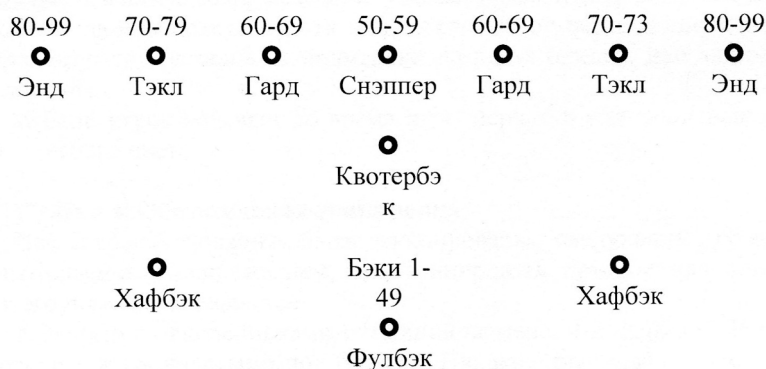
Маркировка мяча, указывающая игроку, каким образом его следует брать в определенной ситуации, не допускается.

Штраф - Фол при мяче в игре. 15 ярдов от предыдущей точки (C27).

Раздел 4. ИГРОКИ И ИГРОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Статья 1. Рекомендуемая нумерация

Настоятельно рекомендуется, чтобы игроки в нападении имели номера согласно рисунку ниже, иллюстрирующему один из возможных вариантов построения игроков для нападения.



Статья 2. Нумерация игроков

а. Игроки должны иметь номера от 1 до 99. Не допускается использовать номера, начинающиеся с нуля ("0").

б. Во время дауна, начинающегося со снэпа, по меньшей мере 5 нападающих игроков на линии схватки должны иметь номера от 50 до 79 (Исключение: Когда команда нападения перестраивается для выбивания мяча из схватки, ресивер, который по своему первоначальному положению на линии схватки имеет номер меньше 50 или больше 79, не имеет права принимать мяч в течение этого дауна до тех пор, пока мяча, переданного легальным пасом вперед, не коснется игрок команды "Б" или судья. Он должен находиться на линии схватки между крайними нападающими. Такой находящийся на линии схватки ресивер утрачивает право принимать мяч, как только снэппер занимает свою позицию и касается или имитирует (руки или рука на уровне колен или ниже) касание мяча. Ресивер остается нелегальным принимающим, являющимся исключением из правила об обязательной нумерации нападающих от 50 до 79, до тех пор, пока не закончится даун, или команда не получит лимитный тайм-аут, или рефери не объявит судейский тайм-аут, или не закончится период).

в. Два игрока одной и той же команды не могут участвовать в одном и том же дауне в форме с одинаковыми номерами.

г. Нанесение каких-либо маркировок рядом с номерами на форме игроков не допускается.

Штраф - Фол при мяче в игре. 5 ярдов от предыдущей точки.

д. Не допускается менять в течение игры номера с целью ввести противников в заблуждение.

Штраф - Фол при мяче в игре. 15 ярдов от предыдущей точки.

Злостные нарушители караются дисквалификацией.

Статья 3. Контрастные цвета

а. Игроки соревнующихся команд должны носить футболки контрастных цветов, и команда, играющая в гостях, должна быть одета в белые футболки. Игроки команды, играющей на своем поле, могут носить белые футболки только в том случае, если обе команды согласовали это до начала сезона. Игроки одной команды должны носить футболки одного цвета и дизайна.

б. На футболку белого цвета контрастными цветами наносятся номер игрока, его имя, название учебного заведения, логотип НССА, эмблема учебного заведения, эмблема конференции, нашивка с изображением талисмана команды, нашивка с названием игры, одна или несколько памятных нашивок или нашивка с изображением американского флага. Площадь нашивки, выполненной, например, в форме прямоугольника, квадрата или параллелограмма, не может превышать 16 кв. дюймов (40 кв. см), включая любой дополнительный материал (например, подкладку). На рукава могут быть нашиты полосы. Вокруг ворота и манжет разрешаетсяшивать кайму шириной не более 1 дюйма (2,5 см). По боковому шву также можношивать полосу шириной не более 4 дюймов (10 см) (в виде вставки от подмышки до верха бридж).

в. Если в цветной футболке есть белый цвет, он может быть только в номере игрока, границе номера, имени игрока, названии учебного заведения, полосках на рукавах, кайме шириной не более 1 дюйма вокруг ворота и манжет, или во вставке шириной не более 4 дюймов вдоль по боковому шву (вставке от подмышки до верха бридж), или как один из цветов на разрешенных нашивках.

г. Если игрок надевает во время игры перчатки или защитные накладки на руки, они должны быть серого цвета.

Статья 4. Обязательная экипировка

Все игроки должны быть экипированы следующим обязательным профессионально изготовленным снаряжением, модифицировать которое для снижения его защитных качеств категорически запрещается:

а. Мягкими наколенниками толщиной не менее 1/2 дюйма (1,25 см), которые должны закрывать колени и быть надетыми под бриджи. Никакое другое защитное снаряжение надевать на бриджи сверху не разрешается. Игроки одной команды должны носить бриджи одного цвета и дизайна.

б. Шлемом с маской для защиты лица, закрепляемой на подбородке ремешком в четырех или в шести точках. Незастегнутый ремешок является нарушением. Судьи должны предупредить игроков об этом, не применяя лимитный командный тайм-аут, за исключением тех случаев, когда кто-либо из игроков игнорирует такое предупреждение. Игроки одной команды должны носить шлемы одного цвета и дизайна, их маски также должны быть одного цвета.

в. Каркасами, боковыми набедренными и поясничной накладкой, защищающей копчик, и фронтальными набедренными накладками.

г. Вставной капой, изготовленной из любого визуально заметного (не белого и не прозрачного) материала, которая полностью закрывает верхние зубы. Рекомендуются подбирать капу по размеру.

д. Одной футболкой с рукавами, полностью закрывающей каркас, не модифицированной и такого кроя, который не рвется и соответствует правилу. Футболка должна быть полной длины и заправлена в бриджи. Нательная майка и/или вторая футболка, одновременно надетые(ая) в течение игры, недопустимы.

е. На футболку должны быть нанесены ясно различимые арабские цифры высотой не менее 8 дюймов на груди и 10 дюймов на спине (20 и 25 см), цвета(ов), контрастного(ых) с цветом футболки. 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).

ж. Номера на любой части формы должны соответствовать обязательным номерам на спине и груди футболки игрока. В случае смерти, травмы после катастрофы или заболевания игрока, в память о нем на форме или шлеме может быть сделана нашивка диаметром не более 1,5 дюйма (3,75 см) с нанесенными на нее номером, именем или инициалами игрока.

з. Все члены команды на ногах должны носить ясно видимые носки или гетры одного цвета, дизайна и длины (Исключения: Немодифицированные медицинские наколенные скобки, бинты, закрывающие травму или предохраняющие от нее; кикеры, выполняющие удар босой ногой).

На всех игроках должны быть надеты шлемы, содержащие информацию, которая предупреждает о риске травм, и сертификат производителя или реставратора о соответствии требованиям NOCSAE <*>. Все подобным образом отреставрированные шлемы должны быть сертифицированы на соответствие стандартам NOCSAE.

<*> National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (Национальный рабочий комитет

по стандартам спортивного снаряжения).

Статья 5. Нелегальная экипировка

Игроку, экипированному нелегально, запрещается принимать участие в игре. Любые вопросы относительно легальности экипировки игрока разрешаются судьей. К нелегальной экипировке относятся:

а. Надетое на игрока снаряжение (включая протезы конечностей), которое может травмировать или подвергнуть опасности других игроков. Протез не должен давать его владельцу каких-либо преимуществ в игре. При необходимости ношения, протез должен быть таким мягким, чтобы отдача от него была такой же, как от естественной конечности.

б. Жесткие, абразивные или негнущиеся материалы на кистях рук, запястьях, предплечьях или локтях игрока, если они не закрыты со всех внешних сторон и торцов прокладкой из пеноматериала с закрытыми ячейками медленного восстановления толщиной не менее 0,5 дюйма (1,25 см) или подобного материала такой же минимальной толщины и подобных физических качеств. Жесткие или негнущиеся материалы разрешается использовать только для защиты ран или сильных ушибов. Протекторы на кисти рук и предплечья (закрытый гипс или шина) можно использовать только для защиты переломов или вывихов.

в. Фронтальные набедренные щитки из любых жестких материалов, за исключением материалов, покрытых пенопластом на основе виниловых полимеров с закрытыми ячейками толщиной не менее 1/4 дюйма (0,625 см) на внешней поверхности и не менее 3/8 дюйма (0,9 см) на внутренней поверхности, которые внахлест перекрывают торцы щитков, или подобных по качеству материалов; щитки для голеней, не закрытые с обеих сторон и со всех торцов пенопластом с закрытыми ячейками медленного восстановления толщиной не менее 1/2 дюйма (1,25 см) или другим подобным материалом такой же минимальной толщины с подобными физическими характеристиками; а также терапевтические или защитные наколенники, за исключением тех, которые надеты под бриджи и полностью скрыты от прямого внешнего воздействия.

г. Какие-либо предметы, изготовленные из металла или другого твердого материала, выступающие из тела игрока или его одежды.

д. Съёмные противоскользкие шипы на обуви:

1. Высотой более 1/2 дюйма (1,25 см) (измеренные от кончика шипа до подошвы) (Исключение: Установленные на платформу толщиной не более 5/32 дюйма (0,4 см), шириной более основания шипа и занимающие всю подошву бутсы от левого края до правого, заканчивающиеся не далее, чем в 1/4 дюйма от ее торцов или ближе к ним. Одиночный шип в носке бутсы не нуждается в платформе на всю ширину бутсы. Высота платформы для одиночного шипа в носке бутсы не может превышать 5/32 дюйма (0,4 см). Высота в 5/32 дюйма (или менее) измеряется от самой низкой точки поверхности платформы до подошвы бутсы).

2. Изготовленные из любого материала, который может крошиться и расщепляться.

3. Без эффективного фиксирующего устройства.

4. С вогнутыми сторонами.

5. Конические шипы с плоскими вершинами, не параллельными их основаниям, или диаметром менее 3/8 дюйма (0,94 см), или с закругленными вершинами радиусом более 7/16 дюйма (1,09 см).

6. Прямоугольные шипы, вершины которых не параллельны их основаниям, или размеры которых менее 1/4 x 3/4 дюйма (0,625 x 1,88 см).

7. Круглые или кольцевые шипы без закругленных торцов и с толщиной стенки менее 3/16 дюйма (0,47 см).

8. Нестальные шипы со стальными подковками, подбитые низкоуглеродистой сталью марки 1006, цианированные на глубину 0,005 - 0,008, доведенные до твердости по Роквеллу примерно в C55.

КонсультантПлюс: примечание.

Нумерация пунктов дана в соответствии с официальным текстом документа.

д. Несъемные шипы:

1. Высотой более 1/2 дюйма (измеренной от кончика шипа до подошвы бутсы).

2. Изготовленные из любого материала, который имеет неровности, крошится или расщепляется.

3. С абразивной поверхностью или режущими торцами.

4. Изготовленные из любого металла.

е. Бинты или любые другие обмотки на кистях рук, запястьях, предплечьях или локтях, за исключением тех случаев, когда они закрывают травму, и на это есть разрешение судьи.

ж. Шлемы, футболки или другие дополнения к одежде, которые могут замаскировать мяч благодаря

своему цвету, сходному с цветом мяча.

з. Клейкий материал, краска, жир или любая другая скользкая субстанция, нанесенная на снаряжение или на тело игрока, его одежду или аксессуары, которые могут оказать влияние на мяч или противника (Исключение: Тени для глаз). Футболки, майки и внешние поверхности щитков для рук, которые делают контакт с мячом или противником более прочным.

и. Любая маска для защиты лица, за исключением тех, которые изготовлены из небьющегося материала с закругленными торцами, покрытыми эластичным материалом, который не скрипит, не крошится, не расщепляется и не представляет таким образом угрозы для игроков.

к. Каркас, фронтальный торец эполета которого закруглен с радиусом менее половины толщины используемого материала.

л. Что-либо на форме, за исключением номера игрока, его имени, логотипа НССА, памятной нашивки, американского флага или эмблемы университета, эмблемы конференции или нашивки с названием игры. Никаких других слов, номеров или символов на игроке или на его шевронах не допускается (Исключение: Информация об игре на запястье или руке игрока). На форме и других предметах одежды (например, носках, головных повязках, майках, повязках на запястьях, визорах, шляпах или перчатках) может быть размещен единственный стандартный ярлык или торговая марка производителя или дистрибутора (вне зависимости от их различий) площадью не более 2 1/4 кв. дюйма (в форме прямоугольника, квадрата или параллелограмма), включая любые дополнительные элементы (например, подкладку), окружающие стандартный логотип или торговую марку. На внешней поверхности формы не должно находиться никаких ярлычков с указанием размера одежды, инструкций по уходу или т.п. Размещение логотипов профессиональных лиг не разрешается.

м. Перчатки или кистевые щитки не серого цвета или не отвечающие положениям правила. Перчатка должна закрывать кисть руки и иметь отделения для всех пальцев, которые полностью закрывают пальцы и не имеют между собой дополнительных соединительных элементов.

н. Перчатки и кистевые щитки, которые не имеют надежно фиксированной нашивки или печати (спецификации NF/NCAA), информирующей о соответствии с тестовыми спецификациями, принятыми Ассоциацией производителей спортивных товаров, за исключением тех случаев, когда они сделаны из обычной ткани (Исключение: Кистевые щитки соответствуют этому правилу с 2006 г.).

о. Футболки, перевязанные тесьмой или веревкой или каким бы то ни было образом.

п. Какие-либо предметы, прикрепленные к форме (Исключения: (1) во время схватки одно белое влагопоглощающее полотенце без маркировки может повязать на себя 1 нападающий линейный игрок, занимающий положение между снайпером и эндом, 1 нападающий игрок второго эшелона (бэк) и не более 2 защищающихся игроков. Полотенца нападающего бэка и защищающихся игроков должны иметь размеры 4 x 12 дюймов (10 x 30 см) и вешаться спереди или сбоку на пояс игроков. Специальных требований к полотенцу нападающего линейного игрока, ограничивающих его размер или место размещения, нет; (2) во время свободных ударов одно белое влагопоглощающее полотенце без маркировки могут иметь на себе не более 2 игроков команды "А" и не более 2 игроков команды "Б". Полотенца, используемые во время свободных ударов, должны иметь размеры 4 x 12 дюймов и вешаться спереди или сбоку на поясе игроков; (3) согревающие перчатки, надеваемые во время ненастной погоды).

р. Нарберные щитки, накладки на плечи и наспинные щитки, не полностью закрытые формой.

с. Банданы, визуально заметные на игроке на игровом поле или в зачетных зонах.

т. Непрозрачные защитные очки, изготовленные из литого или жесткого материала.

Примечание: Игроку, экипированному нелегально, запрещается принимать участие в игре. Если судья обнаружит, что игрок экипирован нелегально, команда наказывается лимитным командным тайм-аутом.

Исключение: Если какой-либо предмет экипировки становится нелегальным согласно [правилу 1-4-5](#) в течение игры, игрок должен выйти из игры и привести свое снаряжение в порядок; при этом его команда не наказывается лимитным командным тайм-аутом.

Статья 6. Обязательное и нелегальное использование экипировки

Невыполнение правил об обязательной или нелегальной экипировке наказывается следующим образом:

а. Каждое из первых трех нарушений правила об обязательной или нелегальной экипировке наказывается лимитным тайм-аутом. Четвертое нарушение в течение одной половины игры наказывается штрафом в 5 ярдов. В случае если команда уже исчерпала все свои три лимитных тайм-аута, первым наказанием за нарушение правила об обязательной или нелегальной экипировке становится штраф, отодвигающий мяч назад.

1. Команде назначаются тайм-ауты.

2. Если противник делает фол, нет никакой компенсации для первых трех нарушений.

3. Когда тайм-ауты исчерпаны, следующим наказанием является штраф за фол вне игры, который назначается со следующей точки.

4. Объявляется тайм-аут; рефери называет команду, нарушившую правило; судьи, ближе всего находящиеся к боковым линиям, уведомляют об этом капитана команды и ее тренеров.

б. Судьи, прежде чем будет подан сигнал "готов к игре", должны убедиться в том, что все игроки экипированы согласно правилу, и в том, что никто из игроков не имеет нелегальных предметов экипировки. 25-секундный отсчет разрешается прерывать только в случае крайней необходимости. Пример: Если игрок не надел шлем или зубную капу, то команда будет наказана тайм-аутом или штрафной дистанцией, если все ее тайм-ауты уже исчерпаны.

в. Менять футболку на игровом поле не разрешается, и такие переодевания должны происходить только в командной зоне соответствующей команды. Если обнаружено, что футболка не соответствует правилу 1-4-4-д и/или е, командный тайм-аут назначается этой команде на следующей точке. Если команда исчерпала все свои три тайм-аута, задержка штрафуетя согласно правилу 3-4-2-б-2. Игроки могут переодеть порванную футболку во время командного тайм-аута и вернуться в игру. Игрок может сменить футболку и вернуться на поле во время перемещения мяча назад в результате наложенного на команду штрафа, если только его действие не вызывает дополнительной задержки игры.

г. Пластырь не должен полностью или частично закрывать перчатку. Пластырь допускается использовать для фиксации застежек перчатки.

Статья 7. Засвидетельствование тренеров

Перед началом игры старший тренер или его уполномоченный представитель должны заверить арбитра в том, что все игроки:

а. Информированы о том, какая экипировка является обязательной согласно правилу, и какая считается нелегальной.

б. Обеспечены экипировкой, которая соответствует требованиям правила.

в. Проинструктированы о том, что экипировка должна быть надета все время в течение игры, и о том, как она должна быть надета.

г. Проинструктированы о необходимости обратиться к своим тренерам в случае, если в ходе игры экипировка становится нелегальной.

Статья 8. Нелегальные сигнальные устройства

Игроков запрещается экипировать электронными, механическими или другими сигнальными коммуникационными устройствами, оснащенными какими-либо источниками питания (Исключение: Предписанное врачом слуховое устройство с усилением громкости звука для слабослышащих игроков).

Штраф - 15 ярдов и дисквалификация игрока. Штрафуетя как фол вне игры со следующей точки.

Статья 9. Нелегальное полевое оборудование

а. На боковых линиях, месте для представителей прессы или в других местах игровой зоны стадиона не допускается устанавливать телевизионные экраны или мониторы, которые помогали бы тренерам или судьям принимать решения. Во время игры и в ее перерывах тренерам запрещается использовать игровые или иные фильмы, видеозаписи, фотографии, факсимильные, пишущие и передающие устройства, а также компьютеры для инструктажа игроков.

б. Между местом для представителей прессы и командной зоной разрешается только устная коммуникация. Там, где положение места 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 больше нигде не допускается.

в. Размещение оборудования средств массовой информации, включая камеры, звуковые устройства и микрофоны, запрещено на поле, над полем, в командной зоне и над командной зоной.

Исключения:

1. Камера, прикрепленная к опоре ворот, если опора отодвинута назад от вертикальных стоек и перекладины.

2. С предварительного согласия арбитра и обоих соревнующихся университетов на головной убор арбитру может быть установлена камера без микрофона.

3. Камера без микрофона может быть прикреплена к кабелям, протянутым над зоной команды и

игровым полем, включая зачетные зоны.

г. Настоятельно рекомендуется, чтобы рефери были экипированы микрофоном, который предоставляет администрация команды, играющей на своем поле. (Примечание: В 2010 году микрофоны для рефери будут обязательными). Микрофон может использоваться рефери только для объявления штрафов и других необходимых по ходу игры объявлений. Настоятельно рекомендуется, чтобы это были микрофоны петличного типа. Ими должны управлять сами рефери, оставляя его выключенным все остальное время. Экипировка микрофонами других судей не разрешается.

д. Экипировка тренеров микрофонами во время игры для коммуникации с прессой или телевидением не допускается. Персонал команды не может давать никаких интервью после начала первого периода и до тех пор, пока судья не объявит игру законченной (Исключение: Только тренеры могут давать интервью в перерыве после завершения второго и до начала третьего периода).

е. Никто в командной или тренерской зоне не может пользоваться каким-либо звукоусиливающим устройством для коммуникации с игроками на поле.

ж. Любая попытка сделать запись с помощью звуковых или видеоустройств, любые сигналы, которые подает противник, тренер или другой персонал команды, запрещены.

Статья 10. Телефоны тренеров

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

Статья 11. Употребление табака

Игроки, члены и персонал команды (например, тренеры, младшие тренеры, менеджеры и другие официальные лица, имеющие отношение к игре) не должны употреблять табачные продукты, начиная со времени, когда судьи принимают на себя юрисдикцию, и, заканчивая тем моментом, когда рефери объявит окончание игры.

Штраф - Дисквалификация. Нарушение на поле штрафуеться как фол вне игры со следующей точки.

Статья 12. Новые предметы и/или виды экипировки

Комитет НССА по правилам игры в футбол отвечает за формулировку официальных правил игры. Комитет не отвечает за тестирование и утверждение игровой экипировки, используемой в междуниверситетских встречах.

Изготовители снаряжения принимают на себя ответственность за разработку игрового снаряжения и экипировки, которая удовлетворяет требованиям, установленным комитетом. НССА призывает производителей сотрудничать с различными независимыми тестовыми агентствами для обеспечения производства безопасной продукции.

Ни НССА, ни Комитет НССА по правилам игры в футбол не сертифицируют какое-либо снаряжение или предметы экипировки для игры в футбол на предмет их безопасности. Только снаряжение, удовлетворяющее по размерам и спецификациям правилам игры в футбол НССА и официальным комментариям к ним, может быть использовано в междуниверситетских соревнованиях.

Хотя комитет не имеет отношения к развитию и разработке нового снаряжения и не устанавливает технические или научные стандарты оборудования для его тестирования, он может время от времени предоставлять производителям рекомендации относительно уровня качества снаряжения, которое считает совместимым с целостностью игры. Комитет оставляет за собой право ходатайствовать о защите и поддержке этой целостности.

Комитет НССА по правилам игры в футбол предлагает изготовителям, планирующим инновационные изменения в футбольной экипировке, предоставить его Комитету НССА по правилам игры в футбол для ознакомления перед производством.

ПРАВИЛО 2. ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Раздел 1. СУДЕЙСКИЕ РЕШЕНИЯ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ СУДЕЙСКИЕ СИГНАЛЫ

Статья 1. Судейские решения и сигналы

Судейское решение - это рекомендованное решение судей относительно данной ситуации. Судейские решения необходимы для иллюстрации сущности правил и их применения. Соотношение

между правилами и судейскими решениями аналогично соотношению между государственным законом и решением Верховного суда. Если судейское решение вступает в противоречие с официальным правилом, правило имеет приоритет.

Раздел 2. МЯЧ: ЖИВОЙ, МЕРТВЫЙ, СВОБОДНЫЙ

Статья 1. Живой мяч

Живой мяч - это мяч в игре. Мяч, передаваемый пасом, пробитый ударом ноги или выроненный игроком и еще не коснувшийся земли, считается живым мячом в полете.

Статья 2. Мертвый мяч

Мертвый мяч - это мяч вне игры.

Статья 3. Свободный мяч

а. Свободный мяч - это живой мяч, который не находится во владении игрока:

1. Во время пробежки.
2. После удара из схватки или свободного удара до момента, когда он окажется в руках у того же или другого игрока или согласно правилам станет мертвым.

3. В течение интервала между моментом, когда произошло касание к легальному пасу вперед, и моментом, когда этот пас станет законченным, незаконным или перехваченным. (Примечание: этот интервал бывает, когда мяч передают пасом вперед, и любой игрок, имеющий право трогать мяч, может послать его ударом руки в любом направлении.)

б. Все игроки имеют право касаться, ловить или возвращать мяч, который стал свободным в результате фамбла или паса назад, но право касаться мяча, ставшего свободным в результате удара, регулируется правилом выполнения ударов ног, а право касаться мяча, передаваемого пасом вперед, - правилом выполнения пасов.

Статья 4. Когда мяч готов к игре

Мертвый мяч готов к игре, когда:

а. В течение 40 секунд игрового времени, судья помещает мяч в границу поля или между границами поля и отходит на свою позицию.

б. С установкой игровых часов на отсчет 25 секунд, рефери свистит в свисток и подает либо сигнал "включить часы" (C2), либо сигнал "готов к игре" (C1)

Статья 5. Во владении

"Во владении" означает то же, что держание или контролирование живого мяча или мяча, который собираются выбить свободным ударом.

а. Игрок "обретает владение" или завладевает мячом, когда он уверенно держит в руках или удерживает мяч, касаясь земли в границах игрового поля.

б. Команда находится "во владении" все время, пока один из ее игроков "владеет мячом" или выполняет пант, удар с полуката или удар с земли; или пока мяч, посланный пасом вперед одним из ее игроков, находится в полете; или пока мяч остается свободным, если последним во владении был один из ее игроков.

Статья 6. Принадлежит

"Принадлежит", в отличие от "во владении", означает временное право на мертвый мяч. Легальность такого права не имеет значения, так как мяч далее должен быть введен в игру в соответствии с правилами, определяющими данную ситуацию.

Статья 7. Прием, перехват, возвращение

Прием - это действие, в результате которого живой мяч в полете оказывается во владении игрока.

а. Захват мяча, потерянного противником в фамбле или передаваемого противником пасом,

называется перехватом.

б. Переход живого мяча во владение игрока после того, как мяч коснулся земли, называется "возвращением мяча".

в. Для того, чтобы сделать прием, перехват или возвращение мяча, игрок, который подпрыгивает для их осуществления, должен либо иметь мяч во владении, когда он первый раз касается земли в границах поля любой частью своего тела, либо быть так удерживаемым противником, что мяч становится мертвым согласно.

1. Если ресивер приземляется одной ногой на землю в границах игрового поля, владеет мячом и контролирует его, это считается приемом или перехватом, даже если следующий шаг или последовавшее падение приводит к выходу игрока за границу поля.

2. Потеря мяча, которая произошла одновременно с приземлением, не является приемом, перехватом или возвращением мяча.

г. Прием мяча игроком, вставшим на колено или лежащим на земле в границах поля, считается завершением или перехватом.

д. В спорных случаях прием, возвращение или перехват не считаются завершёнными.

Статья 8. Одновременный прием или возвращение

Одновременный прием или возвращение - это захват или возвращение, в котором живым мячом одновременно завладевают игроки соревнующихся команд в границах поля.

Раздел 3. БЛОКИРОВАНИЕ

Статья 1. Блокирование

а. Блокирование - это создание блокирующим игроком препятствий противнику посредством контакта с ним любой частью своего тела.

б. Толкание - это блокирование противника с помощью открытых кистей рук.

Статья 2. Блок ниже пояса

а. Блокирование ниже пояса - это контакт, при котором блокирующий игрок любой частью своего тела сначала касается тела противника, не являющегося бегущим, в любой точке ниже пояса. В спорных случаях, контакт считается произошедшим ниже пояса.

б. Блокирование ниже пояса относится только к первому контакту блокирующего игрока с противником, который одной или обеими ногами стоит на земле. Блокирующий игрок, который осуществляет контакт выше пояса, а затем соскальзывает ниже пояса, не считается сделавшим блокирование ниже пояса. Если блокирующий игрок сначала контактирует с рукой или руками противника на уровне талии или выше, это является легальным "блоком выше пояса".

Статья 3. Чоп-блок

Чоп-блок - это верхне-нижний или нижне-верхний комбинированный блок, выполняемый любыми двумя игроками против противника (не бегущего), в любом месте на поле, с задержкой или без задержки между контактами; "нижний" элемент - на уровне бедер противника или ниже.

Статья 4. Блок сзади

а. Блок сзади - это контакт блокирующего игрока с противником, при котором сила первоначального контакта направлена в спину блокируемого игрока и выше пояса (Исключение: Против бегущего). В спорных ситуациях контакт считается сделанным ниже пояса.

б. Положение головы блокирующего игрока или его ног не обязательно определяет точку первоначального контакта.

Статья 5. Корпус игрока

Корпусом считается часть тела игрока, начиная от уровня плеч и ниже, за исключением его спины.

Раздел 4. ПОДСЕЧКА

Статья 1. Определение

а. Подсечкой называется блок противника, при котором сила первоначального контакта направлена на него сзади на уровне талии или ниже (Исключение: Против бегущего).

б. Положение головы или ног блокирующего игрока не обязательно определяет первоначальную точку контакта.

Раздел 5. ПРЕДНАМЕРЕННОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВПЕРЕД МЕРТВОГО МЯЧА

Статья 1. Определение

Преднамеренным перемещением вперед мертвого мяча называется попытка игрока продвинуть вперед мяч после того, как этот игрок коснулся земли какой-либо частью своего тела, за исключением руки или ноги, или после того, как мяч был объявлен мертвым согласно правилам (Исключение: [Правило 4-1-3-б](#) исключение)

Раздел 6. ДАУН И МЕЖДУ ДАУНАМИ

Статья 1. Определение

Даун - это отрезок игрового времени, который начинается с выполненного по правилам снэпа или с выполненного по правилам свободного удара после того, как мяч готов к игре, и заканчивается, когда мяч становится мертвым. Между даунами - это временной интервал, в течение которого мяч является мертвым.

Раздел 7. ЧЕСТНЫЙ ПРИЕМ

Статья 1. Определение

а. Честным приемом мяча, выбитого ударом из схватки, называется его прием вне нейтральной зоны игроком команды "Б", который показал правильный сигнал во время полета мяча, касания к которому впереди за нейтральной зоной еще не было.

б. Честным приемом мяча, пробитого свободным ударом, называется прием мяча игроком команды "Б", который показал правильный сигнал во время полета мяча, к которому еще не было касания.

в. Правильный или не имеющий силы сигнал о честном приеме лишает принимающую команду возможности продвинуть мяч вперед, и мяч объявляется мертвым в точке его приема или возвращения либо в точке, в которой сигнал был подан, если прием предшествовал подаче сигнала.

г. Если ресивер закрывает глаза от солнца, мяч считается живым и может быть продвинут вперед.

Статья 2. Подтверждающий сигнал

Подтверждающий сигнал - это сигнал, подаваемый игроком команды "Б", который ясно заявляет о своем намерении поймать мяч, поднимая одну руку над головой и махая ею из стороны в сторону более одного раза.

Статья 3. Необоснованный сигнал

Необоснованный сигнал - это сигнал игрока команды "Б", не удовлетворяющий определению подтверждающего сигнала.

Раздел 8. "ВПЕРЕД", "ВПЕРЕДИ ЗА", И "ПРОДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД"

Статья 1. "Вперед", "впереди за"

Термины "вперед", "впереди за" или "впереди", когда они употребляются по отношению к любой из команд, определяют направление к конечной линии противника. Противоположные по значению термины - "назад" или "вперед".

Статья 2. Продвижение вперед

"Продвижение вперед" - это термин, означающий конечную точку продвижения вперед бегущего или ресивера, принимающего пас в прыжке, любой из команд, который 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) (С.Р. 5-1-3-I-VI и С.Р. 8-2-1-I-IV) (Исключение: Правило 8-5-1-а, С.Р. 8-5-1-I).

Раздел 9. ФОЛ И НАРУШЕНИЕ

Статья 1. Фол

а. Фолом называется нарушение правил, за которое полагается штраф. Грубый персональный фол - это нарушение правил в такой степени грубое или намеренное, что может причинить противнику тяжелую травму.

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

Раздел 10. ФАМБЛ, МАФФ, БЭТТИНГ, КАСАНИЕ ИЛИ БЛОКИРОВАНИЕ МЯЧА, ВЫБИТОГО УДАРОМ

Статья 1. Фамбл

Фамбл - это любое действие, за исключением паса, удара ногой или успешной передачи мяча руками, в результате которого игрок утрачивает владение.

Статья 2. Мафф

Мафф - это неудачная попытка поймать или вернуть мяч, во время которой произошло касание мяча.

Статья 3. Бэттинг

Бэттинг - это намеренный удар по мячу рукой (включая ее кисть) или намеренное изменение движения мяча с помощью руки (включая ее кисть).

Статья 4. Касание

Касание мяча, не находящегося во владении игрока, означает любой контакт с мячом. Оно может быть намеренным или ненамеренным и всегда предшествует владению и контролю над мячом.

Намеренное касание - это сознательно произведенное касание. В спорных случаях считается, что касания мяча, выбитого ударом или переданного пасом вперед, не происходило.

Статья 5. Блокирование мяча, выбитого ударом из схватки

Блокирование мяча, выбитого ударом из схватки, - это касание мяча противником команды, выбившей мяч, в попытке не дать мячу продвинуться вперед за нейтральную.

Раздел 11. ЛИНИИ

Статья 1. Голевые линии

Каждая голевая линия составляет часть вертикальной плоскости, отделяющей зачетную зону от игрового поля в момент, когда над этой линией происходит касание мяча, или мяч находится во владении игрока.

Эта воображаемая плоскость продолжается за боковые линии. Голевая линия команды - это линия, которую команда защищает.

Статья 2. Линии сдерживания

Линия сдерживания составляет часть вертикальной плоскости в момент, когда происходит касание мяча, или мяч находится во владении. Эта плоскость простирается за боковые линии.

Статья 3. 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 4. Внутренние игровые линии (штрих-линии)

Две внутренние игровые линии находятся в 60 футах (18,288 м) от боковых линий. Длина штрихов внутренних игровых линий и коротких ярдовых линий по бокам игрового поля составляет 24 дюйма (60 см).

Статья 5. За границами поля

Область, ограниченная боковыми и конечными линиями, называется "в границах поля", а область, окружающая и включающая в себя боковые и конечные линии, называется "за границами поля".

Статья 6. 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-и](#).

Раздел 12. РУЧНАЯ ПЕРЕДАЧА МЯЧА

Статья 1. Определения

а. Ручная передача мяча - это передача владения мячом между игроками одной команды без броска, фамбла или ударов ногой.

б. За исключением случаев, разрешенных правилами, ручная передача мяча вперед игроку своей команды запрещена.

в. Потеря игроком владения мячом в результате его неудачной ручной передачи является фамблом.

г. Ручной пас назад происходит, когда бегущий отпускает мяч прежде, чем он окажется впереди за ярдовой линией, на которой находится бегущий.

Раздел 13. СОВЕЩАНИЕ В КРУГУ

Статья 1. Определение

Совещание в кругу - это двое или больше игроков, сгруппировавшихся вместе после сигнала "готов к игре" и прежде, чем будет выполнен снэп или свободный удар.

Раздел 14. ПРЫЖОК НОГАМИ ВПЕРЕД

Статья 1. Определения

а. Прыжком ногами вперед называется попытка игрока прыгнуть одной или двумя ногами или коленями вперед через противника, который еще стоит на ногах (Исключение: Бегущий).

б. "На ногах" означает, что противник касается земли только одной или обеими ногами и никакой другой частью тела.

в. Прыжок ногами вперед через нападающего игрока до того, как сделан снэп, составляет фол вне игры. Это также относится к нападающим игрокам, опирающимся на землю тремя или четырьмя конечностями.

Раздел 15. УДАРЫ ПО МЯЧУ НОГОЙ

Статья 1. Легальные и нелегальные удары по мячу

Удар по мячу - это намеренный удар по мячу коленом или любой частью ноги ниже колена (голенью или ступней). В спорных ситуациях считается, что произошло случайное касание мяча, а намеренного удара не было.

а. Легальным ударом называется пант, удар с полулета или удар с земли, сделанный согласно правилам игроком команды "А" прежде, чем произойдет смена командного владения. Удар по мячу в какой-либо иной форме является нелегальным.

б. Любой свободный удар или удар из схватки считается продолжающимся до тех пор, пока мяч не будет пойман или возвращен любым игроком или не станет мертвым.

Статья 2. Пант

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

Статья 3. Удар с полулета

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

Статья 4. Удар с земли

а. Удар по воротам с земли - это удар по мячу игроком команды во владении, при котором мяч удерживает на месте другой игрок его команды.

б. Свободный удар с земли - это удар по мячу игроком команды во владении, при котором мяч помещен на Т-подставку или на землю. Мяч при этом может удерживать на месте другой игрок команды.

в. Т-подставка - это приспособление, которое выравнивает положение мяча для более точного удара по нему. Оно не может приподнимать мяч более, чем на 1 дюйм (5 см) над землей (измеряется от самой нижней точки мяча).

Статья 5. Свободный удар

а. Свободный удар - это удар по мячу игроком команды во владении, сделанный в соответствии с ограничениями, приведенными в правилах.

б. Свободный удар после сейфти может быть пантом, ударом с полулета или ударом с земли.

Статья 6. Кик-офф

Кик-офф - это свободный удар, с которого начинается каждая половина игры, и который выполняется после каждой попытки или филд-гола (Исключение: Дополнительные периоды). Кик-офф выполняется либо ударом по мячу с земли, либо ударом с полулета.

Статья 7. Удар из схватки

Удар из схватки, сделанный в нейтральной зоне или перед ней, - это легальный удар по мячу, сделанный игроком команды "А" во время схватки и прежде, чем владение мячом перейдет другой команде. Мяч, выбитый ударом из схватки, считается пересекшим нейтральную зону, когда он касается земли, игрока, судьи или любого предмета, находящегося впереди за нейтральной зоной.

Статья 8. Ответный удар

Ответный удар - это удар по мячу игрока команды во владении после перехода командного владения в течение дауна, который является нелегальным ударом. Это фол при мяче в игре, и мяч в результате него становится мертвым.

Статья 9. Попытка сделать филд-гол

Попыткой сделать филд-гол называется любой удар по мячу с земли или с полулета из схватки.

Статья 10. Построение для выбивания мяча из схватки

а. Построение для выбивания мяча из схватки - это построение игроков, при котором, по крайней мере, один игрок находится в 7 или более ярдах (6,4 м) перед нейтральной зоной, ни один из игроков не находится в таком положении, в котором он мог бы получить передачу мяча из рук в руки между ног снаппера, и очевидно, что команда может предпринять выбивание.

б. Если команда "А" находится в построении для выбивания мяча из схватки при снэпе, любое действие команды "А" во время игровой попытки считается произведенным от построения для выбивания мяча из схватки.

Раздел 16. ПОТЕРЯ ДАУНА

Статья 1. Определение

Потеря дауна - это то же, что и потеря права на повтор дауна.

Раздел 17. НЕЙТРАЛЬНАЯ ЗОНА

Статья 1. Определение

Нейтральная зона - это пространство между двумя линиями схватки, продолжающимися до боковых линий, ширина которого равна длине мяча. Нейтральная зона создается, когда мяч готов к игре и лежит на земле так, что его длинная ось составляет прямой угол с линиями схватки и параллельна боковым линиям.

Раздел 18. ВТОРЖЕНИЕ И ОФСАЙД

Статья 1. Вторжение

Когда мяч объявлен готовым к игре, нападающий игрок совершает вторжение, заступая в нейтральную зону или вперед за нее после того, как снаппер коснется или имитирует касание (руки на уровне колен или ниже) мяча прежде, чем сделать снэп (Исключение: При вводе мяча в игру снаппер не совершает вторжения, когда находится в нейтральной зоне).

Статья 2. Офсайд

а. При объявлении мяча готовым к игре защищающийся игрок совершает офсайд, когда заступает в нейтральную зону или вперед за нее, когда мяч легально передают снэпом; или контактирует с противником впереди за нейтральной зоной прежде, чем мяч передан снэпом; или касается мяча прежде, чем мяч передан снэпом; или угрожает нападающему линейному игроку (который немедленно реагирует на угрозу) прежде, чем мяч передан снэпом; или не находится за своей линией сдерживания, когда мяч легально пробивают свободным ударом.

б. Офсайдом также называется ситуация, когда игроки команды, выбивающей мяч, не находятся перед своей линией сдерживания, если мяч легально выбивают свободным ударом (Исключение: Кикер и холдер не находятся в офсайде, когда они вышли вперед за свою линию сдерживания).

Раздел 19. ПАСЫ

Статья 1. Пас

Пас - это бросок мяча. Пас длится до тех пор, пока брошенный пасом мяч не поймает или не перехватит любой игрок или мяч не станет мертвым.

Статья 2. Пасы вперед и назад

а. Пасом вперед называется такой пас, когда мяч впервые касается земли, игрока, судьи или какого-либо предмета впереди от точки, в которой был совершен бросок мяча. Все другие пасы считаются пасами назад. В спорных ситуациях, если пас брошен в нейтральной зоне или перед ней, пас, скорее,

считается пасом вперед, а не назад.

б. Когда игрок команды "А" держит мяч, чтобы пасом передать его вперед по направлению к нейтральной зоне, любое намеренное движение вперед его руки начинает пас вперед. Если игрок команды "Б" контактирует с пасующим игроком или пасуемым мячом после того, как началось движение вперед, и мяч покидает руку пасующего игрока, применяются правила, относящиеся к пасу вперед, независимо от того, где мяч ударяется о землю или игрока.

в. В спорных ситуациях мяч считается переданным пасом, а не потерянным в результате фамбла во время попытки сделать пас вперед.

г. Снэп становится пасом назад, когда снэппер выпускает мяч из рук.

Статья 3. Пересечение нейтральной зоны

а. Мяч, посланный легальным пасом вперед, пересекает нейтральную зону, когда он впервые касается земли, игрока, судьи или какого-либо предмета впереди за нейтральной зоной в границах поля. Пас не пересекает нейтральную зону, когда мяч впервые касается земли, игрока, судьи или какого-либо предмета в нейтральной зоне или перед ней в границах поля.

б. Пасующий игрок пересекает нейтральную зону, если какой-либо частью своего тела он находится впереди за нейтральной зоной, когда выпускает мяч.

в. Мяч, посланный легальным пасом вперед, находится впереди за нейтральной зоной или перед нейтральной зоной в зависимости от расположения точки, в которой он пересек боковую линию.

Статья 4. Берущийся пас вперед

Берущийся пас вперед - это легальный пас вперед за нейтральную зону, до которого не было касания, посланный имеющему право игроку, у которого есть реальная возможность поймать мяч. В спорных случаях считают, что легальный пас вперед был берущимся.

Раздел 20. ШТРАФ

Статья 1. Определение

Штраф (штрафные санкции) - это предусмотренные правилами санкции против команды, совершившей фол, которые могут включать в себя одно или несколько из следующих действий: потеря ярдов, потеря дауна, автоматический первый даун или дисквалификация.

Раздел 21. СХВАТКА

Статья 1. Схватка

Схватка - это действия двух команд во время дауна, который начинается легально выполненным снэпом.

Статья 2. Линия схватки

Когда мяч готов к игре, линию схватки для каждой команды составляют ярдовая линия и ее вертикальная плоскость, проходящая через ту точку мяча, которая ближе всего к голевой линии каждой из команд соответственно, и продолжающаяся до боковых линий.

Раздел 22. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Статья 1. Определение

Передвижением называется одновременная смена положений двумя или большим количеством нападающих игроков после того, как мяч готов к игре, для предстоящей схватки и прежде, чем будет выполнен снэп.

Раздел 23. ПЕРЕДАЧА МЯЧА СНЭПОМ

Статья 1. Легальная передача мяча снэпом

а. 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).

б. Снэп начинается, когда мяч начинают легально перемещать, и заканчивается, когда мяч покидает руки снэппера.

в. Если во время любой легальной передачи снэпом мяч выскальзывает из руки снэппера, он становится пасом назад и находится в игре.

г. Все время, пока мяч находится на земле и выполнение снэпа еще не началось, длинная ось мяча должна образовывать с линией схватки прямой угол.

д. Движение мяча составляет легальный снэп только в том случае, если это движение происходит в направлении назад. Если мяч сначала движут вперед или поднимают, такое действие не считается легальным снэпом.

е. Если во время выполнения легального снэпа мяча касается игрок команды "Б", мяч остается мертвым, а команда "Б" штрафуются. Если игрок команды "Б" касается мяча во время выполнения нелегального снэпа, мяч остается мертвым, и штраф накладывается на команду "А".

ж. Мяч при снэпе не обязательно должен подаваться между ног снэппера; однако, чтобы снэп был легальным, мяч должен быть подан быстрым и непрерывным движением назад.

з. Мяч должен быть подан снэпом по одной из внутренних игровых линий или между ними.

и. Положение мяча при снэпе определяется воображаемой линией, проведенной параллельно боковым линиям от одной конечной линии до другой.

Раздел 24. УДАР ГОЛОВОЙ

Статья 1. Определение

Удар головой - это удар или попытка ударить противника шлемом (включая маску).

Раздел 25. ТОЧКИ

Статья 1. Точка исполнения

Точка исполнения - это точка, с которой назначается исполнение штрафа за сделанный фол.

Статья 2. Предыдущая точка

Предыдущая точка - это точка, с которой мяч в последний раз был введен в игру.

Статья 3. Следующая точка

Следующая точка - это точка, с которой мяч должен быть введен в игру в следующий игровой момент.

Статья 4. Мертвая точка

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

Статья 5. Точка фола

Точка фола - точка, в которой произошел данный фол. Если он совершен за границей поля и между голевыми линиями, он считается совершенным в точке пересечения ближайшей внутренней игровой линии и ярдовой линии, проведенной сквозь точку фола. Если фол совершен за границей поля и между голевой и конечной линиями или перед конечной линией, он считается совершенным в зачетной зоне.

Статья 6. Точка выхода за границу

Точка аута - это точка, в которой согласно правилу мяч становится мертвым в результате того, что выходит или объявляется вышедшим за границу поля.

Статья 7. Внутренняя точка

Внутренняя точка - это точка пересечения ближайшей внутренней игровой линии и ярдовой линии, проходящей через мертвую точку или точку, в которой мяч оставляют между внутренней игровой и боковой линиями в результате штрафных санкций.

Статья 8. Точка, в которой заканчивается пробежка

Точка, в которой заканчивается пробежка, - это точка, в которой:

- а. Мяч объявляется мертвым во владении игрока.
- б. Игрок теряет владение в результате фамбла.
- в. Происходит легальная (или нелегальная) ручная передача мяча.
- г. Выполняется нелегальный пас вперед.
- д. Мяч бросается пасом назад.
- е. По мячу нелегально бьют ногой, когда он находится впереди за линией схватки.
- ж. Мяч бьют ответным ударом.

Статья 9. Точка, в которой заканчивается удар

Удар по мячу из схватки, в результате которого мяч пересекает нейтральную зону, заканчивается в точке, где мячом снова завладевают, или в которой мяч согласно правилам объявляется мертвым.

Исключения:

1. Когда удар по мячу заканчивается в зачетной зоне команды "Б", точка для помещения мяча - 20-ярдовая линия команды "Б".
2. При неудачной попытке филд-гола, когда мяч пересекший нейтральную зону, до которого после ее пересечения не касается никто из игроков команды "Б", объявляется мертвым впереди за нейтральной зоной, его снова помещают на предыдущую точку. Если предыдущая точка находится между 20-ярдовой линией команды "Б" и ее голевой линией, и мяч в результате неудачной попытки филд-гола пересек нейтральную зону, и после ее пересечения его не касался никто из игроков команды "Б", и он был объявлен мертвым впереди за нейтральной зоной, точкой, в которой заканчивается удар, является 20-ярдовая линия.
3. Когда действует [правило 6-3-11](#), точка для помещения мяча после удара из схватки - это 20-ярдовая линия.

Статья 10. Базовая точка

Когда в штрафных санкциях говорится о базовой точке, штрафы за фолы, совершенные во время игры пробежкой, легальным пасом или легальным ударом по мячу, исполняются с базовой точки. Штрафы за фолы команды нападения, совершенные перед базовой точкой, исполняются с точки фола. При игре пробежкой, легальным пасом вперед и легальным ударом по мячу устанавливаются следующие базовые точки, с которых исполняются штрафные санкции:

а. При игре пробежкой, когда пробежка заканчивается впереди за нейтральной зоной, базовой называется точка, в которой заканчивается соответствующая пробежка, а фолы команды нападения, совершенные перед базовой точкой наказываются с точки совершения (Исключения: Хватание нападающего игрока за маску, нелегальное использование рук, удерживание, нелегальный блок и персональный фол, совершенные перед нейтральной зоной, наказываются с предыдущей точки. Сейфти, если фол сделан перед голевой линией команды "А").

б. Во время игры пробежкой, когда пробежка заканчивается перед нейтральной зоной, базовой является предыдущая точка, и штрафы за фолы, совершенные командой нападения перед базовой точкой, исполняются с точки совершения фола (Исключения: Хватание нападающего игрока за маску, нелегальное использование рук, удерживание, нелегальный блок и персональный фол, совершенные перед нейтральной зоной, штрафуются с предыдущей точки. Сейфти, если фол совершен перед голевой линией команды "А").

в. При игре пробежкой, которая совершается, когда нейтральной зоны не существует (пробежка назад для перехвата, удара, продвижение вперед при фамбле и т.д.), базовой является точка, в которой заканчивается соответствующая пробежка, и фолы, сделанные командой нападения перед базовой точкой, штрафуются с точки совершения фола.

г. При игре легальным пасом вперед базовая точка - это предыдущая точка, и фолы, сделанные командой нападения перед базовой точкой, штрафуются с точки совершения.

Исключения:

1. Помеха пасу командой защиты может штрафовать с точки совершения фола.
2. Штрафные санкции за нападение на пасующего игрока, когда он успешно передал пас вперед, исполняются с точки, в которой завершилась последняя пробежка, если пробежка закончилась впереди за нейтральной зоной, и смены командного владения во время дауна не было.
3. Штрафные санкции при нелегальном касании мяча исполняются с предыдущей точки.
4. Штрафные санкции за хватание нападающего игрока за маску, нелегальное использование рук, удерживание, нелегальный блок и персональные фолы, совершенные перед нейтральной зоной, исполняются с предыдущей точки (Исключение: Сейфти, если фол происходит перед голевой линией команды "А").
- д. Базовой точкой при игре легальным ударом, происходящей до смены командного владения, является предыдущая точка, и фолы, сделанные командой нападения перед базовой точкой, штрафуются с точки совершения фола (Исключения: Хватание нападающего игрока за маску, нелегальное использование рук, удерживание, нелегальный блок и персональные фолы, совершенные перед нейтральной зоной, штрафуются с предыдущей точки. Сейфти, если фол совершен перед голевой линией команды "А").

Статья 11. Точка, на которую ставят мяч после удара из схватки

Точка, на которую мяч ставят после удара из схватки, которая связана с определенными фолами команды "В" - это точка, в которой заканчивается удар. Команда "В" удерживает за собой мяч после исполнения штрафных санкций с точки мяча после удара из схватки. Фолы, совершенные командой "В" перед точкой, в которой закончился удар, штрафуются с точки совершения фола.

Раздел 26. БЛОКИРОВАНИЕ ЗАХВАТОМ

Статья 1. Определение

Это захват или обхват противника с помощью руки (рук) или кистей рук.

Раздел 27. НАИМЕНОВАНИЕ КОМАНД И ИГРОКОВ

Статья 1. Команды "А" и "Б"

Команда "А" - это команда, которой ставится задача ввести мяч в игру. Это наименование сохраняется за ней до тех пор, пока мяч снова не будет объявлен готовым к игре. Команда "Б" - это команда ее противников.

Статья 2. Команды нападения и защиты

Команда нападения - это команда во владении, или команда, которой принадлежит мяч; команда защиты - это команда ее противников.

Статья 3. Кикер и холдер

а. Кикер - это любой игрок, который делает пант, бьет с полулета или земли согласно правилам. Он является кикером до тех пор, пока вновь не обретет равновесие.

б. Холдер - это игрок, который удерживает мяч на земле или на Т-подставке. Во время выбивания мяча из схватки он является холдером до тех пор, пока больше не будет ни одного игрока, способного ногой выбить мяч, или, если мяч выбит, до тех пор, пока кикер снова не обретет равновесие.

Статья 4. Линейный игрок и бэк

а. Линейным игроком называют любого игрока команды "А", который находится на одной из следующих позиций.

1. Любой игрок команды "А", легально находящийся на своей линии схватки, когда мяч передается снэпом. Внутренний линейный игрок - это любой игрок команды "А", легально находящийся на своей линии схватки между двумя замыкающими ее игроками команды "А" во время выполнения снэпа. Не имеющий права принимать пас ресивер команды "А" находится на своей линии схватки во время

совершения снэпа, когда он обращен лицом в сторону голевой линии противника так, что линия его плеч параллельна этой линии, и через его голову проходит плоскость, образуемая линией, проведенной через линию талии снэппера.

2. Имеющий право принимать пас ресивер команды "А" находится на своей линии схватки во время совершения снэпа, когда он обращен лицом в сторону голевой линии противника так, что линия его плеч примерно параллельна ей, и через его голову проходит плоскость, образуемая линией, проведенной через линию талии снэппера.

3. Когда после того, как мяч готов к игре, и снэппер касается или имитирует касание (рука (руки) на уровне колен или ниже) мяча, через голову игрока команды "А" проходит плоскость, образуемая линией, проведенной через линию талии снэппера.

б. Бэк - это любой игрок команды "А", через голову или тело которого не проходит плоскость, образуемая линией, проведенной через самую заднюю точку тела, за исключением ног или ступней, самого ближайшего к нему игрока команды "А" (за исключением снэппера), находящегося на линии схватки, когда мяч передается снэпом. 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 легальным пасом вперед. Он называется пасующим игроком с момента отпущения мяча и до тех пор, пока пас не станет законченным, окажется незаконченным, или не будет перехвачен, или пока пасующий игрок не двинется, чтобы принять дальнейшее участие в игре.

Статья 6. Игрок

а. Игрок - это один из участников игры, не являющийся запасным или замененным игроком, который подлежит действиям правил, когда находится в границах поля или за его границами.

б. Игрок в прыжке - это игрок, который не касается земли.

в. Уходящий с поля игрок - покидающий поле игрок, будучи замененным сменяющим игроком.

Статья 7. Бегущий и несущий мяч

а. Бегущий - это игрок, владеющий живым мячом или делающий вид, что он владеет живым мячом.

б. Несущий мяч - бегущий, владеющий живым мячом.

Статья 8. Снэппер

Снэппер - это игрок, который передает мяч снэпом. Он становится снэппером, когда занимает свое положение и касается или имитирует касание (руки на уровне колен или ниже) мяча.

Статья 9. Запасной игрок

а. Легальный запасной игрок - это находящийся в запасе член команды, сменяющий игрока или заполняющий вакансию игрока во время перерыва между даунами.

б. Легальный запасной игрок, вступающий в игру, становится игроком, когда он выходит на игровое поле или в зачетную зону и вступает в контакт с другими игроками своей команды или любым из судей, присоединяется к группе совещающихся игроков, занимает место в нападающем или защитном построении или принимает участие в игре.

Статья 10. Замененный игрок

Замененный игрок - это игрок, принимавший участие в розыгрыше предыдущего дауна, смененный запасным игроком и покинувший игровое поле и зачетные зоны.

Статья 11. Вакансия игрока

Вакансия игрока существует, когда в игре принимают участие менее 11 игроков одной команды.

Статья 12. Дисквалифицированный игрок

Дисквалифицированный игрок - это игрок, который объявлен утратившим право на дальнейшее участие в игре.

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.

Раздел 28. ПОДНОЖКА

Статья 1. Определение

Подножка - это намеренное создание препятствия противнику (за исключением бегущего) контактом в точке, расположенной ниже его колена, с помощью голени или ступни.

Раздел 29. ТАЙМЕРЫ

Статья 1. Игровые часы

Игровые часы - это любое устройство, которым пользуется соответствующий судья для отсчета 60 минут игры.

Статья 2. Часы игры

На любом стадионе в обоих концах игровой зоны должны быть установлены визуально заметные часы игры. Часы игры должны вести обратный отчет времени от 40 и 25 секунд. Они должны быть автоматически по умолчанию установлены на 40 секунд и запущены немедленно оператором часов игры, если судья подает сигнал, что мяч стал мертвым после игры.

Раздел 30. КЛАССИФИКАЦИЯ ТИПОВ ИГРЫ

Статья 1. Игра пасом вперед

Легальная игра пасом вперед - это временной интервал между снэпом и моментом, когда легальный пас вперед завершен, не завершен или перехвачен.

Статья 2. Игра свободным ударом

Игра 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. Игра ударом по мячу из схватки

Игра ударом по мячу 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. Игра пробежкой

а. Игра пробежкой - это любое действие с живым мячом, за исключением такого, которое происходит прежде, чем мяч снова оказывается во владении игрока во время игры свободным ударом, игры ударом по мячу из схватки или игры легальным пасом вперед.

б. Пробежкой называется отрезок игры пробежкой до того, как игрок утрачивает владение мячом.

в. Игра пробежкой включает точку, где пробежка заканчивается, и временной интервал, в течение которого длится любой последующий фамбл, или пас назад, или нелегальный пас, начиная с того момента, когда пробежка заканчивается, и до того момента, когда владение мячом вновь восстанавливается, или мяч объявляется мертвым согласно правилам (С.Р. 2-30-4-I и II).

г. Новая игра пробежкой начинается, когда игрок принимает или возвращает владение мячом.

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 зачетными зонами.

Статья 3. Зачетные зоны

Зачетные зоны - это 10-ярдовые площадки на обоих концах поля между конечными иговыми линиями. Иговые линии и пилоны на них считаются находящимися в зачетной зоне, а зачетной зоной команды называется зона, которую эта команда защищает.

Статья 4. Игровая поверхность

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

Статья 5. Игровая зона

Игровая зона - 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).

Раздел 32. ДРАКА

Статья 1. Определения

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

- а. Попытку ударить противника кистью(ями) руки, рукой(ами) или ногой(ами) вне зависимости от того, произошел контакт или нет.
- б. Неспортивное поведение по отношению к противнику, провоцирующее его на драку.

ПРАВИЛО 3. ПЕРИОДЫ, ВРЕМЕННЫЕ ФАКТОРЫ И ЗАМЕНЫ ИГРОКОВ

Раздел 1. НАЧАЛО КАЖДОГО ПЕРИОДА

Статья 1. Первый и третий периоды

Каждая половина матча начинается с кик-оффа. За 3 минуты до начала игры согласно расписанию рефери должен подбросить монетку на середине поля в присутствии не более 4 полевых капитанов от каждой команды и еще одного контролирующего игру судьи, попросив при этом первым загадать сторону монеты капитана команды, играющей в гостях.

Во время жеребьевки каждая команда должна оставаться в области 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 рефери завершает объявление выбора, сделанного командами.

Штраф - 5 ярдов от последующей точки.

а. Победитель жеребьевки должен выбрать один из следующих вариантов для начала первой или второй половины игры:

1. Какая команда будет делать кик-офф.
2. Какую голевую линию будет защищать его команда.
- б. Проигравший жеребьевку делает такой же выбор в отношении другой половины матча.
- в. Команда, у которой не остается варианта выбора относительно первой или второй половины, должна принять вариант, не выбранный противником.
- г. Если победитель в жеребьевке решает сделать выбор для второй половины матча, рефери должен использовать сигнал.

Статья 2. Второй и четвертый периоды

В течение первого и второго периодов, а также в течение третьего и четвертого периодов команды защищают противоположные голевые линии.

а. Мяч вновь помещают на точку, точно соответствующую его положению по отношению к голевым и боковым линиям в конце предыдущего периода.

б. Владение мячом, порядковый номер дауна и дистанция, которую нужно пройти, остаются неизменными.

Статья 3. Дополнительные периоды

Если после четырех периодов счет в игре равный, используется система дополнительного времени НССА. Правила игры в футбол НССА действуют со следующими исключениями:

а. Немедленно по завершении четвертой четверти судьи должны попросить обе команды вернуться в свои командные зоны. Судьи собираются на 50-ярдовой линии и еще раз просматривают процедуры дополнительного времени.

б. Судьи просят капитанов пройти в центр поля для жеребьевки. 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:

1. Будет его команда играть в нападении или же в защите. Нападение при начале первой серии начинается с 25-ярдовой линии противника.

2. Какую сторону поля использовать во время обеих серий этого овертайма.

Примечание: Победитель жеребьевки не может медлить с выбором.

в. Проигравший жеребьевку делает оставшийся выбор для первого дополнительного периода и имеет право первого выбора двух вариантов в последующем четном количестве дополнительных периодов.

г. Дополнительные периоды: Дополнительный период состоит из двух серий, в которых каждая команда вводит мяч в игру снэпом с одной из двух внутренних игровых линий или с любой точки между ними на 25-ярдовой линии противника. Снэп делается с центра 25-ярдовой линии между внутренними игровыми линиями, за исключением тех случаев, когда до сигнала "готов к игре" выбивается другое положение на ярдовой линии между внутренними игровыми линиями или на одной из них. После сигнала "готов к игре" положение мяча можно изменить, только взяв лимитный командный тайм-аут, если этому действию не предшествовал фол команды "А" или взаимный фол.

д. Командная серия: Во время серии каждая команда удерживает мяч до тех пор, пока не заработает очки или не потерпит неудачу в попытке сделать первый даун. После смены командного владения мяч остается живым до тех пор, пока его не объявят мертвым. Однако команде "А" могут быть засчитаны первый даун и 10 ярдов, если она снова завладевает мячом после смены командного владения.

Наименования команд "А" и "Б" определены [правилом 2-27-1](#).

е. 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 (е), кроме случаев, когда команда "Б" зарабатывает очки в этом периоде во время игры, за исключением попытки. Начиная с третьего дополнительного периода команда, сделавшая тагдаун, должна попытаться заработать еще 2 очка во время конверсии. Конверсия тагдауна командой "А", оцениваемая в 1 очко, не запрещается, однако очко за него команде "А" не начисляется.

ж. Фолы, совершенные после перехода владения к команде "Б":

1. В дополнительных периодах штрафные дистанции не применяются к обеим командам (исключения: штрафные санкции за фолы вне игры, фолы при мяче в игре, штрафные как фолы вне игры, и грубые персональные фолы исполняются во время последующей игры).

2. Очки, заработанные в дауне командой, совершившей фол в течение этого дауна, не засчитываются.

3. Если есть взаимные фолы, вне зависимости от того, один из них или оба происходят после перехода владения команде "Б", этот даун не переигрывают.

3. Тайм-ауты. Каждой команде разрешается один тайм-аут на каждый дополнительный период. Тайм-ауты, не использованные в течение основных периодов, в дополнительные не переносятся. Тайм-ауты, взятые между периодами, учитываются 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 быть продлены для радио или телевидения. Любой дополнительный период начинается, когда мяч в первый раз передают снэпом.

Раздел 2. ИГРОВОЕ ВРЕМЯ И ПЕРЕРЫВЫ

Статья 1. Продолжительность периодов и перерывов

Общее игровое время в играх между университетами составляет 60 минут и делится на 4 периода по 15 минут каждый с перерывом в 1 минуту между первым и вторым периодами (первая половина) и между третьим и четвертым (вторая половина) (Исключение: Перерыв в 1 минуту между первым и вторым, а также между третьим и четвертым периодами может быть увеличен для радио- и телевизионных тайм-аутов).

а. Любой период заканчивается только тогда, когда мяч станет мертвым и рефери объявит период законченным.

б. 20-минутный перерыв между половинами может начаться немедленно после того, как заканчивается второй период, если этого требуют правила конференции, в которую входят обе команды, или по взаимному согласию соревнующихся команд. Немедленно, после окончания второго периода, рефери должен объявить перерыв и дать сигнал для старта игровых часов.

Статья 2. Корректировка времени

Перед началом игры рефери имеет право сократить игровое время и перерыв между половинами, если считает, что игре может помешать темное время суток. Если до начала игры ее время сокращено, продолжительность всех четырех периодов должна быть сокращена равномерно.

а. В любой момент в течение игры игровое время любого остающегося периода или периодов, а также перерыва между половинами может быть сокращено по взаимному согласию главных тренеров и рефери.

б. Ошибки игровых часов могут быть исправлены, однако их необходимо исправлять только в том периоде, в котором они произошли.

в. Если рефери имеет достоверные сведения о прошедшем времени, он переставляет и снова точно включает игровые часы.

г. Ошибки времени на 25-секундных часах могут быть скорректированы рефери. После корректировки 25-секундные часы включают снова.

д. Когда отсчет 25 секунд прерван по каким-либо обстоятельствам, не подконтрольным обоим командам (без положительного знания затраченного времени часов игры), осуществляется новый отсчет 25 секунд, и игровые часы включают согласно правилу.

е. Когда согласно игровым часам в периоде остается менее 40 или 25 секунд, 40/25-секундные часы не включают.

ж. Игровые часы нельзя останавливать, если 25-секундные часы запускают в конфликте с правилом.

Статья 3. Увеличение продолжительности периодов

Период должен быть продлен до тех пор, пока даун (не являющийся попыткой), в котором не было совершено фолов при мяче в игре, штрафуемых как фолы вне игры, не сыгран до конца, в тех случаях, когда:

а. В дауне, в котором истекает время, принимается штраф за совершенный в нем фол (или фолы) при мяче в игре, штрафуемый не как фол вне игры. В дауне, в котором истекает время, совершены взаимные фолы.

б. В дауне, в котором истекает время, подан ложный сигнал свистком, или судья подает сигнал "мертвый мяч".

Статья 4. Устройства отсчета времени

а. Игровые часы. Игровое время измеряется игровыми часами, которые могут быть либо секундомером, находящимся у линейного, заднего, полевого или бокового судьи, либо игровыми часами, которые контролирует ассистент соответствующего судьи. Тип игровых часов определяет администрация игры.

б. 40-секундные часы.

1. Когда судья дает сигнал, что мяч мертв, игровые часы должны начать отсчет с 40 секунд.

2. Если отсчет 40 секунд прерван по причине выхода из-под контроля судьи или оператора игровых часов (например, сбой часов), рефери должен остановить игровые часы и дать сигнал (обе ладони открываются через голову, качающее движение), что игровые часы должны быть перезагружены и установлены на 40-секундный отсчет, и запущены немедленно.

3. Когда 40-секундные часы запущены и мяч не готов к передаче снэпом по истечении 20 секунд, рефери должен объявить перерыв и сигнализировать, что игровые часы установлены на 25 секунд.

Когда игра должна возобновиться, рефери дает сигнал "готов к игре" (C1), и игровые часы должны быть установлены и начать отсчет с 25 секунд. Игровые часы запускаются во время снэпа, если они не были запущены, когда рефери объявил перерыв; в этом случае они запускаются после сигнала рефери.

в. 25-секундные часы. Рефери должен сигнализировать (одна открытая ладонь через голову, качающее движение), что часы должны быть установлены на 25 секунд, если судья подает сигнал об остановке игровых часов по любой из следующих причин:

1. Администрирование штрафных санкций.

2. Лимитный командный тайм-аут.

3. Тайм-аут для СМИ.

4. Тайм-аут по причине травмы.

5. Измерения.

6. Переход владения.

7. После удара.

8. Счет.

9. Начало каждого периода.

10. Начало командной серии в дополнительном периоде.

11. Просмотр повтора.

12. Другая административная задержка.

Когда игра должна возобновиться, рефери дает сигнал "готов к игре" (C1), и игровые часы должны быть установлены и начать отсчет с 25 секунд.

г. Сбой устройства. Если визуальное 40/25-секундное временное устройство перестает работать корректно, рефери должен немедленно информировать обоих тренеров, и оба устройства для демонстрации времени должны быть отключены.

Статья 5. Включение часов

Если по мячу бьют свободным ударом, игровые часы включают тогда, когда мяча легально касаются на игровом поле, или когда мяч пересекает голевую линию после того, как его легально касается кто-либо из игроков команды "Б" в своей зачетной зоне. Во время дауна, играемого схваткой, игровые часы включают, когда мяч легально вводят в игру снэпом или по предварительному сигналу рефери. Игровые часы отключены во время попытки, течение времени, на которое период продлен, а также в течение дополнительного периода.

а. Рефери должен объявить мяч готовым к игре и запустить часы, если они были остановлены в связи с одной из следующих ситуаций:

1. Когда команде "А" присужден первый даун или штраф в результате игры (Исключение: После легального удара).

2. По причине судейского тайм-аута, взятого рефери для травмированного игрока или судьи, или при потере бегущим шлема, или для продолженного тайм-аута для радио или телевидения.

3. По усмотрению рефери.

4. Для завершения исполнения штрафных санкций (Исключение: В результате фола, вызванного задержкой со стороны команды "А", находящейся в построении для выбивания мяча из схватки).

5. Из-за ложного сигнала свистком (Исключение: В течение легального удара).

6. Для совещания со старшим тренером.

7. Для предупреждения с боковой линии.

8. По причине нелегального паса, сделанного с целью выиграть время.

9. Для измерений.
10. При живом мяче во владении судьи.
11. При фамбле, ушедшем за границу поля вперед от точки фамбла, в любое время во время хода игры.
12. Когда бегущий при фамбле или обратном пасае выходит за границу поля (Исключение: В течение последних двух минут игры в каждой ее половине, часы запускаются при снэпе, если [инциденты 8 и 11](#), указанные выше, не имеют места).
13. Когда рефери прерывает 40/25-секундный отсчет.
 - б. Если часы были остановлены по причинам, указанным в [ситуациях 1 - 13](#), их снова включают при снэпе.
 - в. Если [ситуации 1 - 13](#) имеют место одновременно с любой другой ситуацией, при которой часы включают при снэпе, часы снова включают при снэпе.
 - г. Часы останавливают в конце дауна, который играют легальным ударом, и снова включают при снэпе (Исключение: Когда следующая игра - свободный удар или попытка).
 - д. Когда команде "Б" присуждают первый даун, часы останавливают и вновь включают при снэпе.

Статья 6. Остановка часов

Игровые часы должны быть остановлены, когда заканчивается каждый период. Судья должен дать сигнал "тайм-аут", когда правила требуют остановить часы, или когда объявлен лимитный командный либо судейский тайм-аут (Исключения: [правило 3-3-2-б](#)). Другие судьи должны продублировать сигналы "тайм-аут".

Раздел 3. ТАЙМ-АУТЫ

Статья 1. Зачет тайм-аутов

- а. Рефери обязан объявить тайм-аут, когда он приостанавливает игру по какой-либо причине. Каждый тайм-аут записывается на счет одной из команд либо считается судейским тайм-аутом.
- б. Когда количество тайм-аутов, на которые имеет право команда, исчерпано, и команда просит тайм-аут, судья не должен удовлетворить такую просьбу.
- в. В течение тайм-аута игроки не должны практиковаться с мячом на игровом поле или в зачетных зонах (Исключение: Во время получасового перерыва).

Статья 2. Тайм-аут

- а. Судья объявляет судейский тайм-аут:
 1. Когда есть тачдаун, филд-гол, тачбэк или сейфти.
 2. Когда разрешается тайм-аут по причине травмы, полученной игроком(ами) или судьей.
 3. Когда останавливают часы для выполнения штрафных санкций.
 4. Когда живой мяч выходит за границы поля или его объявляют вышедшим за границы ноля.
 5. Когда пас вперед оказывается незавершенным.
 6. Когда команде "А" или команде "Б" решением судьи присуждается первый даун.
 7. Когда ошибочно подается сигнал свистком.
 8. Когда необходимо выполнить замер возможно сделанного первого дауна.
 9. Когда обе команды совершают задержку.
 10. Когда одной из команд дается лимитный тайм-аут.
 11. Когда есть помеха боковой линии.
 12. Когда мяч становится нелегальным.
 13. Когда мяч переходит во владение судьи.
 14. Когда есть нарушение правила об обязательной экипировке ([Правило 1-4-4](#)), или кто-либо из игроков имеет нелегальную экипировку ([Правило 1-4-5](#)).
 15. Когда заканчивается даун, который играют легальным ударом.
 16. Когда сделан ответный удар.
 17. Когда удар из схватки сделан впереди за нейтральной зоной.
 18. Когда 40/25-секундный отсчет прерывается обстоятельствами, не подконтрольными ни одной из команд.
 19. Когда бегущий теряет шлем.
- б. Только рефери имеет право объявить тайм-аут:

1. Когда требуется совещание со старшим тренером.
2. Когда требуется тайм-аут в случае шума из-за нечестности.
3. Когда разрешается тайм-аут для радио или телевидения.
4. Когда объявляется дискреционный тайм-аут.

Статья 3. Дискреционный судейский тайм-аут

а. Рефери может временно приостановить игру, когда этого требует ситуация. Рефери может объявить и взять судейский тайм-аут в случае какой-либо непредвиденной ситуации, не описанной правилами.

б. Когда игра остановлена действиями лиц, не подлежащих действию данных правил, или по какой-либо иной причине и не может продолжиться, рефери должен:

1. Приостановить игру и попросить игроков удалиться в их командные зоны.
2. Передать рассмотрение проблемы администрации игры.
3. Возобновить игру, когда он решит, что условия это позволяют.

в. Если игра приостановлена согласно [правилам 3-3-3-а и б](#) до конца игры в четвертом периоде и не может быть возобновлена, действующий регламент конференции определяет, будет ли игра возобновлена позже, прекращена, или одной из команд будет присуждено поражение (и объявлен окончательный счет). Если команды входят в разные конференции, спортивные директора участвующих учебных учреждений или их уполномоченные представители после консультации с тренерами должны определить, будет ли игра возобновлена позже, прекращена, или одной из команд будет присуждено поражение (и объявлен окончательный счет) ([Правило 8-1-2](#)).

г. Если игра приостановлена согласно правилам после четырех периодов игры и не может быть возобновлена, считается, что в ней нет победителя. Окончательным счетом игры становится счет в конце последнего завершеного периода. (Примечание: если необходимо определить победителя в отборочной игре (плей-офф), проходящей внутри одной конференции, регламент конференции определяет, когда и где игра должна быть возобновлена).

д. В случае ее возобновления приостановленная игра начинается с тем же оставшимся временем при идентичных условиях даунов, дистанции, положении на поле и тех же игроках.

е. Дискреционные судейские тайм-ауты также применяются в следующих ситуациях:

1. Когда происходит неоправданная задержка со стороны судей при помещении мяча для следующего снэпа.
2. Когда происходит консультация с капитанами команд.
3. Когда условия требуют временной приостановки.

Статья 4. Лимитные командные тайм-ауты

Когда тайм-ауты не исчерпаны, судья разрешает командный тайм-аут, если его просит об этом любой игрок или старший тренер, когда мяч является мертвым.

а. Каждая команда имеет право на три лимитных командных тайм-аута в течение каждой половины матча.

б. После того, как мяч объявлен мертвым, и до снэпа легальный игрок, выходящий на замену, может попросить тайм-аут, если он находится между 9-ярдовыми отметками.

в. Игрок, который участвовал в предыдущем дауне, может попросить тайм-аут в промежутке времени между моментом, когда мяч объявлен мертвым, и снэпом, даже когда он не находится между 9-ярдовыми отметками.

г. 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 времени между моментом, когда мяч объявлен мертвым, и следующим снэпом.

д. Игрок, выходящий на замену, старший тренер могут попросить о совещании старшего тренера с рефери, если тренер полагает, что какое-либо правило было применено неверно. Если применение правила признано верным, команде тренера будет засчитан лимитный тайм-аут или, если у нее не осталось лимитных тайм-аутов, она будет оштрафована за задержку игры.

1. Только рефери может останавливать часы для совещания со старшим тренером.
2. Просьба о совещании со старшим тренером должна быть сделана до того, как мяч введен в игру снэпом или свободным ударом для следующей игры, и до конца второго или четвертого периода.
3. Если после совещания со старшим тренером рефери засчитывает команде тайм-аут, то это полный командный тайм-аут.

Статья 5. Тайм-аут по причине травмы

а. Если игрок получает травму:

1. Рефери может объявить судейский тайм-аут при условии, что игрок (или игроки), для которого взят тайм-аут, не участвует в игре в течение не менее одного дауна.

2. Игрок может оставаться в игре, если его команде дается лимитный тайм-аут в интервале между даунами, или если период заканчивается.

3. После того, как лимитные тайм-ауты у команды закончились, травмированный игрок должен покинуть игру на один даун.

4. Какой бы участник игры не получил кровоточащую рану, игрок или судья обязан отправиться в командную зону, где ему должна быть оказана соответствующая медицинская помощь. Травмированный участник не может вернуться в игру без разрешения медицинского персонала.

б. Любой судья может остановить часы, если кто-либо из игроков получает травму. В спорных случаях часы должны быть остановлены.

в. Чтобы не допускать случаев симулирования травмы с целью выиграть время, необходимо обратить внимание на жесткую формулировку недопустимости такого поведения, содержащуюся в Футбольном кодексе.

г. Тайм-аут по причине травмы может идти сразу же после лимитного командного тайм-аута.

д. Рефери может объявить судейский тайм-аут в случае травмы судьи.

Статья 6. Тайм-ауты за нарушения

За невыполнение [правил 1-4-4, 1-4-5](#) или [9-2-2-д](#) в течение дауна или невыполнение [правил 1-4-5-т, 1-4-6-б](#) или [3-3-4-д](#) в течение времени, когда мяч является мертвым, команда штрафуетя тайм-аутом на следующей точке.

Статья 7. Продолжительность тайм-аутов

а. Лимитный командный тайм-аут, о котором просит любой игрок или старший тренер, не должен длиться более 1 минуты 30 секунд (Исключение: [Правило 3-3-4-е-3](#)).

б. Только для игр, транслирующихся по телевидению, лимитный командный тайм-аут составляет 30 секунд плюс интервал в 25 секунд на игровых часах.

в. Любой лимитный командный тайм-аут длится 30 секунд и начинается с визуального сигнала, который подает старший тренер команды, попросивший о тайм-ауте, касаясь руками своих плеч. Визуальный сигнал должен быть подан сразу же после просьбы о тайм-ауте.

г. Другие тайм-ауты не должны длиться дольше, чем это сочтет необходимым рефери для выполнения целей, ради которых они были объявлены, включая радио- или телевизионный тайм-аут, однако рефери может продлить любой тайм-аут, взятый для травмированного игрока.

д. Если команда, получившая лимитный тайм-аут продолжительностью в 1 минуту 30 секунд, желает возобновить игру до истечения 1 минуты, и ее противники демонстрируют свою готовность, рефери объявляет мяч готовым к игре.

е. Длительность судейских тайм-аутов зависит от обстоятельств, вызвавших их объявление.

ж. Полевой капитан обязан выполнить требования наложенного на его команду штрафа прежде, чем он или любой другой игрок его команды проконсультируется со своим тренером на боковой линии во время тайм-аута.

з. Пауза после сейфти, попытки или успешного филд-гола не должна длиться более 1 минуты. Она может быть продолжена для радио или телевидения.

Статья 8. Уведомления, которые делает рефери

Когда до истечения времени лимитного командного тайм-аута остается 30 секунд, рефери должен уведомить об этом обе команды и 5 секунд спустя объявить мяч готовым к игре.

Командный тайм-аут, назначенный в течение 30 секунд ([Правило 3-3-7-б, в](#)), не должен длиться более 1 минуты. Рефери должен уведомить команды за 30 секунд и 5 секунд спустя объявить мяч готовым к игре.

а. Когда команда получает третий разрешенный тайм-аут в любой из половин матча, рефери должен уведомить об этом полевого капитана и старшего тренера команды.

б. Если в качестве официальных игровых часов используется не часовое табло, а другое устройство, рефери также обязан проинформировать каждого полевого капитана и старшего тренера, когда в каждой

половине остается примерно 2 минуты игрового времени. Для этой цели он может дать указание остановить часы.

1. Отсчет 25 секунд не останавливают.

2. Часы включают при снэпе после уведомления об оставшихся 2 минутах игры.

в. 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 старшего тренера об оставшемся времени каждый раз, когда часы останавливают согласно требованиям правил. Кроме того, представитель рефери может покинуть командную зону, передвигаясь вдоль ограничительной линии, для сообщения информации об оставшемся времени.

Раздел 4. ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ

Статья 1. Задержка начала половины

а. Каждая команда должна вывести своих игроков на поле для начала игры в запланированное время начала каждой половины. Когда обе команды отказываются первыми выйти на поле для начала любой из половин, первой на поле должна выходить команда, играющая на своем поле.

Штраф - 15 ярдов от следующей точки.

б. Местная администрация отвечает за приведение в порядок игрового поля и зачетных зон, чтобы обе половины начинались согласно заранее установленному расписанию. Выступления оркестров, произнесение речей, проведение презентаций, празднование возвращения команды и другие подобные мероприятия находятся в юрисдикции местной администрации, которая отвечает за своевременное начало каждой половины игры.

Штраф - 10 ярдов от следующей точки.

Исключение: Рефери может не накладывать штрафные санкции в обстоятельствах, не зависящих от местной администрации.

Статья 2. Нелегальная задержка игры

а. В течение игры рефери должен объявлять мяч готовым к игре сразу же, как только судьи займут свои положения. Превышение 40 секунд или 25 секунд, которые даются для введения мяча в игру ([Правило 3-2-4](#)) после объявления "готов к игре", является нелегальной задержкой.

б. Нелегальная задержка происходит также:

1. При намеренном продвижении мяча вперед после того, как он станет мертвым.

2. Когда команда, уже использовавшая три лимитных тайм-аута, допускает нарушение [правил 1-4-4, 1-4-5, 1-4-6-б, 3-3-4](#) или [9-2-2-г](#).

3. Когда команда не готова к игре после перерыва между периодами (но не между половинами), после игрового момента, приводящего к начислению очков, после радио-, телевизионного или командного тайм-аута или в любое время, когда рефери дает команде ввести мяч в игру (С.Р. 3-4-2-1).

4. При использовании защитой вербальной тактики, создающей помехи сигналам команды нападения ([Правило 7-1-5-а-3](#)).

5. При действиях команды в защите, цель которых - вызвать фальстарт противника ([Правило 7-1-5-а-4](#)).

Штраф - Фол вне игры, 5 ярдов от следующей точки.

Статья 3. Нечестная тактика использования игрового времени

Рефери должен дать команду включить или остановить игровые часы в любых случаях, когда одна из команд пытается выиграть время или намеренно его затягивает. Это также относится к включению часов при снэпе, если фол совершает команда, ведущая в счете. Часы должны быть включены при сигнале "готов к игре" после нелегального паса вперед или назад, если такой пас помогает команде "А" выиграть время ([Правило 3-2-5-а-8](#)).

Раздел 5. ЗАМЕНА ИГРОКОВ

Статья 1. Процедура замены игроков

Любое количество легальных запасных игроков каждой команды может входить в игру с целью

замены игрока(ов) или заполнения вакансий между периодами, после игрового момента, приводящего к начислению очков, после попытки или в течение перерыва между даунами.

Статья 2. Легальная замена игроков

Легальный запасной игрок может заменить игрока или заполнить вакансию при условии, что не нарушены следующие ограничения:

а. Никто из запасных игроков не может выходить на игровое поле или в зачетную зону, пока мяч находится в игре (фол при мяче в игре).

б. Ни один игрок, даже если их количество более 11, не должен покидать игровое поле или зачетную зону, пока мяч находится в игре (фол при мяче в игре).

в. Выходящий на замену запасной игрок должен выходить на игровое поле непосредственно из своей командной зоны, а запасной игрок, игрок или замененный игрок должен уходить с поля через боковую линию, ближайшую к его командной зоне, и следовать в свою командную зону. Замененный игрок должен немедленно покинуть игровое поле, включая зачетные зоны. Уходящий игрок, который покидает вставших в круг для совещания игроков своей команды или свою позицию в течение 3 секунд после того, как запасной игрок стал участвующим игроком, считается покинувшим поле немедленно. Команда "А" может не прерывать своего совещания в тесном кругу, если в нем участвуют 12 или более игроков

г. Запасные игроки, которые становятся участвующими игроками, должны оставаться в игре в течение одного розыгрыша, а замененные игроки должны оставаться вне игры в течение одного розыгрыша, за исключением тех случаев, когда замена происходит в перерывах между периодами, после игрового момента, приводящего к начислению очков, или когда команда получает лимитный тайм-аут, или когда рефери берет судейский тайм-аут, кроме случаев, когда он объявляет судейский тайм-аут в результате выхода живого мяча за границу поля или незавершенного паса вперед.

Штраф: Если мяч вне игры - 5 ярдов от следующей точки; в противном случае - 5 ярдов от предыдущей точки.

д. Во время замены или имитации замены игрокам команды "А" запрещается быстро передвигаться к линии схватки с очевидной целью создать защите невыгодное положение. Если мяч объявлен готовым к игре, судьи не должны разрешать вводить мяч в игру снэпом до тех пор, пока команда "Б" не закончит расстановку вышедших на замену игроков на необходимых позициях, а замененные игроки не покинут игровое поле. Команда "Б" должна произвести замену без задержек.

Штраф - Фол вне игры. Задержка игры по вине команды "Б", медленно производящей замену игроков, или задержка игры по вине команды "А", превысившей 25-секундный интервал. 5 ярдов от следующей точки. После этого рефери должен уведомить старшего тренера о том, что любое повторное использование подобной тактики будет расценено как неспортивное поведение и составит фол.

Штраф - Фол вне игры. Судья немедленно подает свистком. 15 ярдов от следующей точки.

ПРАВИЛО 4. МЯЧ В ИГРЕ, МЕРТВЫЙ МЯЧ, МЯЧ ЗА ГРАНИЦЕЙ 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, когда его легально вводят в игру снэпом или свободным ударом. Мяч, переданный снэпом или пробитый свободным ударом прежде, чем он готов к игре, остается мертвым.

Статья 2. Живой мяч становится мертвым

а. Живой мяч становится мертвым, когда это определено правилами, или когда судья дает сигнал свистком (даже ненамеренно), или дает иной сигнал о том, что мяч становится мертвым.

б. Если судья дает сигнал свистком ненамеренно или дает иной сигнал о том, что мяч стал мертвым в течение дауна:

1. Когда мяч находится во владении игрока, то команда, владеющая мячом, может ввести мяч в игру там, где мяч был объявлен мертвым, или переиграть даун.

2. Когда мяч оказывается свободным в фамбле, паса назад или нелегальном паса, команда, владеющая мячом, может выбрать: ввести мяч в игру там, где владение было потеряно, или переиграть даун.

3. Во время легального паса вперед, свободного удара или удара из схватки мяч возвращается на

предыдущую точку, и даун переигрывают.

4. После того, как команда "Б" завладевает мячом во время попытки или в течение дополнительного периода, попытка или серия дополнительного периода заканчивается.

в. Если фол происходит во время любого из вышеописанных даунов, штраф налагается так же, как в других игровых ситуациях, если это не противоречит другим правилам.

Статья 3. Объявление мяча мертвым

Живой мяч становится мертвым, и судья подает сигнал свистком или объявляет его мертвым:

а. Когда он выходит за границу поля после касания вертикальной стойки или перекладины ворот, не являясь при этом успешным филд-голом; когда бегущий выходит за границу поля, или когда бегущего удерживают так, что его движение вперед остановлено. В спорных случаях мяч считается мертвым (С.Р. 4-2-1-II).

б. Когда бегущий любой частью своего тела, за исключением кисти руки или стопы, касается земли, или когда бегущий заблокирован захватом, или падает и теряет владение мячом из-за другого блока, в результате которого он касается земли любой частью своего тела, за исключением кисти руки или стопы (Исключение: Мяч остается живым, когда нападающий игрок сымитировал удар по мячу ногой или находится в позиции для удара по мячу, который удерживает на земле другой игрок его команды. После такого момента мяч все еще можно выбивать ударом, передавать пасом или пытаться пронести вперед согласно правилам) (С.Р. 4-1-3-I).

с. Когда сделаны тачдаун, тачбэк, сейфти, филд-гол или успешная конверсия; когда команда "А" завершает нелегальный пас вперед в зачетную зону команды "Б"; когда не имеющий права игрок команды "А" завершает пас вперед в зачетной зоне команды "Б", или когда мяч в неудачной попытке филд-гола, пересекший нейтральную зону и не имевший касания с игроками команды "Б", приземляется в зачетной зоне команды "Б" или выходит за границу поля (С.Р. 6-3-9-I).

д. Когда во время попытки вступают в силу правила о мертвом мяче ([Правило 8-3-2-г-5](#)).

е. Когда игрок команды, бьющей по мячу, ловит или возвращает любой мяч, пробитый свободным ударом, или мяч, выбитый из схватки, который пересек нейтральную зону (С.Р. 4-1-3-II).

ф. Когда мяч, пробитый свободным ударом или выбитый ударом из схватки, или любой другой свободный мяч останавливается в своем движении, и никто из игроков не пытается завладеть им.

г. Когда мяч, пробитый свободным ударом или выбитый из схватки (ушедший вперед за нейтральную зону), пойман или возвращен любым игроком после правильного или не имеющего силы сигнала о честном приеме; или когда не имеющий силы сигнал о честном приеме сделан после приема мяча или его возвращения игроком команды "Б" ([Правила 2-7-1](#), [2-7-2](#) и [2-7-3](#)).

h. Когда ответный удар или удар из схватки сделаны впереди за нейтральной зоной.

i. Когда мяч, переданный пасом вперед, падает на землю.

j. Когда в четвертом дауне перед сменой командного владения мяч, потерянный игроком команды "А" в фамбле, пойман или возвращен другим игроком команды "А" ([Правила 7-2-2-а](#) и [b](#)).

к. Когда живой мяч, не находящийся во владении игрока, касается чего-либо внутри игровых линий, за исключением игрока, экипировки игрока, судьи, экипировки судьи или земли (действуют положения о ненамеренном сигнале свистком).

l. Когда происходит одновременный прием или одновременное возвращение живого мяча.

т. Когда мяч становится нелегальным во время игры (действуют положения о ненамеренном сигнале свистком).

п. Когда мяч находится во владении судьи.

о. Когда бегущий симулирует касание земли коленом.

р. Когда принимающего в прыжке пас ресивера любой команды так удерживает и затем движет противник, что он не может немедленно вернуться в контакт с землей (С.Р. 7-3-6-IV).

q. Когда бегущий теряет шлем. Мяч принадлежит команде бегущего в этой точке.

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 (С.Р. 4-1-4-I и II).

Штраф - Фол вне игры. 5 ярдов от следующей точки.

Статья 5. 25-секундный отсчет

Мяч вводят в игру в течение 25 секунд после того, как он объявлен готовым к игре, если только в

течение этого интервала игру не приостанавливают. Если игра приостановлена, 25-секундный отсчет начинают снова (Исключение: Нечестная ситуация, созданная шумом зрителей).

Штраф - Фол вне игры. 5 ярдов от следующей точки.

Раздел 2. ЗА ГРАНИЦЕЙ ПОЛЯ

Статья 1. Игрок за границей поля

а. Игрок или игрок в прыжке находится за границей поля, когда любой частью своего тела касается чего-либо, за исключением другого игрока или судьи игры, на линии границы поля или за ней.

б. Игрок или игрок в прыжке, касающийся пилона, считается находящимся за границей поля.

Статья 2. Мяч, находящийся в руках игрока, за границей поля

Мяч во владении игрока находится за границей поля, когда мяч или любая часть тела бегущего касается земли или чего-либо, что находится на линии границы поля или за ней, за исключением другого игрока или судьи, контролирующего игру.

Статья 3. Мяч за границей поля

а. Мяч, не находящийся во владении игрока и не поражающий ворота ударом с поля, находится за границей поля, когда он касается земли, игрока, судьи или чего-либо, что находится на линии границы поля или за ней.

б. Мяч, который касается пилона, считается вышедшим за границу поля перед голевой линией.

в. Если живой мяч, не находящийся во владении игрока, пересекает границу поля и затем объявляется вышедшим за нее, он считается вышедшим за границу поля в точке пересечения ее линии.

Статья 4. Выход за границу поля самой передней точкой

а. Если живой мяч объявлен ушедшим за границу, и при этом он не пересекает ее линию, мяч считается вышедшим за границу самой передней своей точкой в момент, когда он был объявлен мертвым.

б. Тачдаун может быть засчитан, если мяч, оставаясь в границах игрового поля, хотя бы частично пересек голевую линию прежде, чем бегущий вышел за границу игрового поля, или одновременно с ним.

в. Ресивер, находящийся в зачетной зоне противника и контактирующий с землей, считается завершившим прием, если он ловит легальный пас, наклоняясь за боковую или конечную линию.

г. Самая передняя точка мяча, когда он объявлен вышедшим за границу между конечными линиями, - это точка его максимального продвижения вперед.

д. Если бегущий ныряет или прыгает по направлению к боковой линии и находится в воздухе, когда ее пересекает, продвижение вперед определяется положением мяча, когда тот пересекает боковую линию.

ПРАВИЛО 5

Раздел 1. СЕРИЯ НАЧАТАЯ, ПРЕРВАННАЯ, ВОЗОБНОВЛЕННАЯ

Статья 1. Когда предоставляется серия

а. Серия из четырех последовательных даунов, играемых схваткой, дается команде, которая следующей по очереди должна вводить мяч в игру снэпом после свободного удара, тачбэка, честного приема или смены командного владения, или команде, которая становится нападающей в овертайме.

б. Новая серия предоставляется команде "А", если при объявлении мяча мертвым она легально владеет мячом на своей линии цели или впереди за ней.

в. Новая серия предоставляется команде "Б", если после четвертого дауна команда "А" не смогла сделать первый даун.

г. Новая серия предоставляется команде "Б", если мяч, выбитый из схватки командой "А", выходит за границу поля или останавливается в своем движении, и никто из игроков не пытается завладеть им (Исключение: [Правило 8-5-1-а](#)).

д. Новая серия предоставляется команде, легально владеющей мячом:

1. Если во время дауна происходит смена командного владения.
2. Если игрок команды "Б" первым касается мяча, выбитого из схватки, который пересек нейтральную зону (Исключение: Когда даун переигрывают).
3. Если принятый штраф передает мяч команде, в отношении которой было совершено нарушение.
4. Если принятый штраф присуждает первый даун.
- е. Новая серия должна быть предоставлена команде "Б", когда эта команда в любой момент игры после того, как было нелегальное касание мяча, выбитого из схватки, решила принять владение мячом в точке нелегального касания (Исключение: Когда даун переигрывают) ([Правило 6-3-2-а](#) и [б](#)).

Статья 2. Линия цели

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

Статья 3. Продвижение вперед

а. Самая передняя точка мяча, когда он объявлен мертвым между конечными линиями, является определяющей точкой в измерении дистанции, пройденной или потерянной любой из команд в течение любого дауна. Прежде чем сделать замеры, мяч всегда помещают длинной осью параллельно боковой линии поля (Исключение: Когда ресивер любой из команд, принимающий пас в прыжке, завершает прием в границах поля после того, как противник сдвинул его назад, и мяч объявлен мертвым в точке приема, продвижение вперед измеряется до той точки, где игрок принял мяч).

б. В случае сомнений дистанция, необходимая для зачета первого дауна, должна быть измерена без запроса. Разрешения на ненужные измерения для определения первых даунов не даются.

в. После того, как мяч объявлен готовым к игре, никакие просьбы об измерениях не должны удовлетворяться.

Статья 4. Нарушение непрерывности разыгрывания даунов

Непрерывность серии даунов нарушается, когда:

- а. В течение дауна меняется командное владение мячом.
- б. Удар из схватки пересекает нейтральную зону.
- в. Мяч, выбитый или пробитый ударом, уходит за границу поля.
- г. Мяч, выбитый или пробитый ударом, останавливается в своем движении, и никто из игроков не пытается завладеть им.
- д. В конце дауна команда "А" делает первый даун.
- е. После четвертого дауна команде "А" не удается сделать первый даун.
- ж. Принятый штраф присуждает первый даун.
- з. Одна из команд зарабатывает очки.
- и. Объявляется тачбэк любой команде.
- к. Заканчивается второй период.
- л. Заканчивается четвертый период.

Раздел 2. ДАУН И ВЛАДЕНИЕ МЯЧОМ ПОСЛЕ ШТРАФА

Статья 1. Фол, совершенный в течение дауна, в котором мяч пробивают свободным ударом

Когда схватка следует после штрафа за фол, совершенный во время дауна, в котором мяч пробивают свободным ударом, даун и дистанция, установленная этим штрафом, считаются первым дауном с новой линией цели.

Статья 2. Штраф, в результате которого присуждается первый даун

Первый даун считается сделанным, и новая линия цели устанавливается:

- а. После штрафа, который оставляет мяч во владении команды "А" впереди за ее линией цели.
- б. В тех случаях, когда штраф присуждает первый даун.

Статья 3. Фол, совершенный до смены командного владения

После того, как между голевыми линиями во время схватки и до любой смены командного владения в течение этого дауна произошло нарушение, ведущее к дистанционному штрафу, мяч принадлежит команде "А", и даун необходимо повторить, за исключением тех случаев, когда штраф также включает потерю дауна, присуждает первый даун или оставляет мяч на линии цели или впереди за ней (Исключения: [Правила 8-3-3-б-1, 10-2-2-е Исключение 3, 10-2-2-е](#)).

Если штраф предписывает потерю дауна, этот даун засчитывается как один из четырех даунов этой серии.

Статья 4. Фол, совершенный после смены командного владения

Если игроки принимают дистанционный штраф за фол, совершенный в течение дауна после смены командного владения, мяч принадлежит команде, владевшей мячом, когда фол был совершен. Даун и дистанция, определенные любым дистанционным штрафом за фол, совершенный после смены командного владения в течение этого дауна, становятся первым дауном серии с новой линией цели.

Статья 5. Отмена штрафа

Если штраф отменяется, порядковый номер следующего дауна должен быть таким, как если бы фол не был совершен.

Статья 6. Фол, совершенный между даунами

После фола, который был совершен между даунами и привел к дистанционному штрафу, порядковый номер следующего дауна должен быть тем же, как и до совершения фола, за исключением тех случаев, когда исполнение командой "Б" штрафа за этот фол предписывает оставить мяч на линии цели или впереди за ней, или штраф присуждает первый даун.

Статья 7. Фол, совершенный между сериями

Штраф за любой фол вне игры (включая фолы при мяче в игре, штрафуемые как фолы вне игры, и фолы после дауна, в котором мяч пробивают свободным ударом), совершенный после того, как серия заканчивается, и до того, как прозвучит следующий сигнал "готов к игре", должен быть исполнен прежде, чем будет определена следующая линия цели. Штраф за любой фол вне игры, совершенный после сигнала "готов к игре", должен быть исполнен после определения линии цели.

Статья 8. Фолы, совершенные обеими командами

Если в течение дауна происходят взаимные фолы, этот даун должен быть переигран ([Правило 10-1-4 исключения](#)).

Статья 9. Фолы, совершенные при свободном мяче

Живые фолы, штрафуемые не как фолы вне игры и совершенные во время игры, когда мяч был свободен, исполняются с базовой или предыдущей точки (Исключение: [Правило 10-2-2-к-1](#)) ([Правила 10-2-2-в, г, е, д](#)).

Статья 10. Окончательные решения о применении правил

Ни одно решение о том, какое правило или правила следует применять по отношению к тому или иному действию или ситуации, не может быть пересмотрено после того, как мяч далее легально передан снапом или легально пробит свободным ударом, или после того, как заканчивается второй или четвертый период ([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. Сдерживающие линии

При любом построении для свободного удара сдерживающей линией команды, выполняющей удар, служит ярдовая линия, которая проходит через самую переднюю точку, с которой будет пробит мяч, а сдерживающей линией принимающей команды служит ярдовая линия, находящаяся в 10 ярдах впереди за этой точкой. За исключением тех случаев, когда мяч помещается в другой точке поля при штрафных санкциях, сдерживающей линией команды, выполняющей кик-офф, служит ее 30-ярдовая линия, а при свободном ударе после сейфти - ее 20-ярдовая линия.

Статья 2. Построение для свободного удара

При построении для свободного удара мяч должен быть легально пробит с любой точки сдерживающей линии команды "А", находящейся либо на одной из внутренних игровых линий, либо между ними. Если после того, как мяч подготовлен к удару, он по какой-либо причине падает с Т-подставки, команда "А" не должна бить по мячу, а судья должен немедленно дать сигнал свистком, когда по мячу наносится удар.

а. Все игроки команды "А", за исключением холдера и кикера, наносящих удар с земли, должны быть перед мячом.

б. Все игроки команды "А" должны находиться в границах поля.

в. С обеих сторон кикера должно быть не менее 4 игроков команды "А".

г. После сейфти, когда выполняется пант или удар с полулета, мяч может быть пробит с точки, находящейся перед сдерживающей линией команды, выполняющей удар. Если совершен фол, влекущий ярдовый штраф с предыдущей точки, он назначается с 20-ярдовой линии, за исключением тех случаев, когда сдерживающая линия команды, выполняющей удар, была перенесена в результате предыдущего штрафа.

д. После сигнала "готов к игре" все игроки команды "А" должны находиться между 9-ярдовыми отметками.

е. Игрок команды "А", выходящий за границу поля во время дауна, в котором мяч пробивают свободным ударом, не может возвращаться на поле в течение этого дауна (Исключение: Это правило не применяется по отношению к игроку команды "А", который оказался за границей в результате блока и пытается немедленно вернуться на поле).

ж. Ни один игрок команды "А" не может блокировать противника до тех пор, пока команда "А" не получит права коснуться мяча, пробитого свободным ударом.

Штраф - Фол при мяче в игре. 5 ярдов от предыдущей точки; либо 5 ярдов от точки, где мяч становится мертвым и принадлежит команде "Б"; либо от точки, куда мяч помещают после тачбэка.

з. Все игроки команды "Б" должны находиться в границах поля.

и. Все игроки команды "Б" должны находиться за своей линией сдерживания.

Штраф - Фол при мяче в игре. 5 ярдов от предыдущей точки.

Статья 3. Касание и возвращение мяча, пробитого свободным ударом

а. Никто из игроков команды "А" не может касаться мяча, пробитого свободным ударом после того, как:

1. Он коснется игрока команды "Б" (Исключение: [Правило 6-1-4](#) и [6-1-6-б](#)).

2. Он пересекает и остается впереди за сдерживающей линией команды "Б" (Исключение: [Правило 6-4-1](#)).

3. Он коснется любого игрока, земли, судьи или какого-либо предмета впереди за сдерживающей линией команды "Б". После этого все игроки команды "А" получают право касаться, возвращать или ловить мяч, пробитый ударом.

б. Любое другое касание командой "А" является нелегальным, которое является нарушением, и когда мяч становится мертвым, оно дает принимающей команде привилегию получить мяч в точке нарушения.

в. Однако, если совершены взаимные фолы или вступают в силу штрафные санкции за фол, совершенный любой из команд до того, как мяч стал мертвым, эта привилегия отменяется.

г. Нелегальное касание в зачетной зоне команды "А" игнорируется.

Статья 4. Игнорирование вынужденного касания

а. Игрок, заблокированный противником и вследствие этого вынужденный коснуться мяча, пробитого свободным ударом, пока он находится в границах поля, не считается коснувшимся мяча.

б. Находящийся в границах поля игрок, которого коснулся мяч, идущий от руки противника, не считается коснувшимся мяча.

Статья 5. Пробитый свободным ударом мяч становится неподвижным

Если мяч, пробитый свободным ударом, останавливается в своем движении в границах 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 возвращение мяча, пробитого свободным ударом

а. Если мяч, пробитый свободным ударом, пойман или возвращен игроком принимающей команды, мяч продолжает оставаться в игре (Исключение: [Правила 4-1-3-к](#), [6-1-7](#) и [6-5-1, 2](#)). Если мяч пойман или возвращен игроком команды, выполнившей удар, мяч становится мертвым.

б. Когда игроки соревнующихся команд, каждый из которых имеет право касаться мяча, одновременно возвращают катящийся мяч или ловят летящий мяч, мяч становится мертвым. Пробитый ударом мяч, объявленный мертвым в результате совместного владения, переходит принимающей команде.

Статья 7. Касание земли на или за голевой линией

Мяч становится мертвым и принадлежит команде, которая защищает свою голевую линию, когда пробитого свободным ударом мяча не касался никто из игроков команды "Б" прежде, чем мяч коснулся земли на голевой линии команды "Б" или перед ее голевой линией.

Статья 8. Фолы команды, выполняющей удар

Штрафы за все фолы команды, выполняющей удар, кроме помехи при приеме мяча ([Правило 6-4](#)) во время свободного удара может быть оштрафована в предыдущей точке или в точке, где мяч становится мертвым и принадлежит команде "Б".

Раздел 2. МЯЧ, ПРОБИТЫЙ СВОБОДНЫМ УДАРОМ, УХОДИТ ЗА ГРАНИЦУ ПОЛЯ

Статья 1. Команда, выполняющая удар

Если пробитый свободным ударом мяч уходит за границу поля между голевыми линиями, и перед этим его не касался ни один игрок команды "Б", находящийся в границах поля, это составляет фол.

Штраф - Фол при мяче в игре. 5 ярдов от предыдущей точки; либо 5 ярдов от точки, где мяч становится мертвым и принадлежит команде "Б"; либо принимающая команда может ввести мяч в игру в 30 ярдах впереди за сдерживающей линией команды "А" на внутренней точке.

Статья 2. Принимающая команда

Когда пробитый свободным ударом мяч уходит за границу поля между голевыми линиями, мяч принадлежит принимающей команде на внутренней точке. Когда пробитый свободным ударом мяч уходит за границу поля перед голевой линией, мяч принадлежит команде, которая защищает эту голевую линию.

Раздел 3. УДАРЫ ИЗ СХВАТКИ

Статья 1. Перед нейтральной зоной

а. Выбитый ударом из схватки мяч, который не пересекает нейтральную зону, продолжает оставаться в игре. Все игроки могут ловить или возвращать мяч перед нейтральной зоной и продвигать его вперед.

б. Блокирование мяча, выбитого ударом из схватки, противником команды, нанесшей удар, который находится не далее, чем в 3 ярдах впереди за нейтральной зоной, считается произошедшим в нейтральной зоне или перед ней ([Правило 2-10-5](#)).

Статья 2. Впереди за нейтральной зоной

а. Ни один игрок команды, наносящей удар, который находится в границах поля, не должен касаться мяча, выбитого ударом из схватки и пересекшего нейтральную зону, прежде чем он коснется противника. Такое нелегальное касание является нарушением, и когда мяч становится мертвым, оно дает принимающей команде привилегию получить мяч в точке нарушения (Исключение: [Правило 6-3-4](#)).

б. Если вступают в силу штрафные санкции за фол, совершенный любой из команд до того, как мяч становится мертвым, или есть взаимные фолы, эта привилегия отменяется (Исключения: [Правила 6-3-11](#) и [8-4-2-б](#)).

в. Нелегальное касание в зачетной зоне команды "А" игнорируется.

Статья 3. Все игроки получают право на прием или возвращение мяча

Когда выбитый из схватки мяч, пересекший нейтральную зону, касается игрока принимающей команды, находящегося в границах поля, любой игрок получает право ловить или возвращать мяч ([Правило 6-3-1-б](#)) (Исключение: [Правило 6-3-4](#)).

Статья 4. Игнорирование вынужденного касания

а. Игрок, заблокированный противником и вынужденный в результате коснуться мяча, выбитого ударом из схватки и пересекшего нейтральную зону, не считается коснувшимся мяча, пока он находится в границах поля.

б. Находящийся в границах поля игрок, которого коснулся мяч, идущий от руки противника, не считается коснувшимся мяча.

Статья 5. Прием или возвращение мяча принимающей командой

Если мяч, выбитый ударом из схватки, пойман или возвращен игроком принимающей команды, мяч продолжает оставаться в игре (Исключения: [Правила 4-1-3-д](#), [6-3-9](#) и [6-5-1](#), 2).

Статья 6. Прием или возвращение мяча командой, выполнившей удар

а. Если игрок команды, выполнившей удар, ловит или возвращает мяч, выбитый из схватки и пересекший нейтральную зону, мяч становится мертвым.

б. Когда игроки соревнующихся команд, каждый из которых имеет право касаться мяча, одновременно возвращают катящийся мяч, выбитый из схватки, или ловят летящий мяч, выбитый из схватки, мяч становится мертвым. Выбитый ударом из схватки мяч, объявленный мертвым в результате совместного владения противниками, переходит принимающей команде ([Правила 2-2-8](#) и [4-1-3-л](#)).

Статья 7. Мяч, ушедший за границу поля между голевыми линиями или остановившийся в границах поля

Если мяч, выбитый ударом из схватки, уходит за границу поля между голевыми линиями или останавливается в своем движении в границах поля, 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-б](#)).

Статья 8. Мяч, ушедший за границу поля перед голевой линией

Если мяч, выбитый ударом из схватки (и не ставший успешным филд-голом), уходит за границу поля перед голевой линией, он становится мертвым и принадлежит команде, защищающей эту голевую линию ([Правило 8-4-2-б](#)).

Статья 9. Касание земли на голевой линии или перед ней

Когда мяч, выбитый ударом из схватки, пересекает нейтральную зону и приземляется на голевую линию команды "Б" или перед ней без предварительного касания его игроком (или игроками) команды "Б", он становится мертвым и принадлежит команде, защищающей свою голевую линию ([Правило 8-4-2-б](#)).

Статья 10. Легальные и нелегальные удары

а. Легальным ударом по мячу из схватки является удар с лета (пант), полулета или земли, выполненный согласно правилам.

б. Ответный удар является нелегальным и считается фолом при мяче в игре, в результате которого мяч становится мертвым.

Штраф - За ответный удар (фол при мяче в игре). 5 ярдов от точки фولا.

в. Удар по мячу из схватки, выполненный впереди за нейтральной зоной, является фолом при мяче в игре, в результате которого мяч становится мертвым.

Штраф - За нелегальный удар впереди за нейтральной зоной (фол при мяче в игре). 5 ярдов от предыдущей точки и потеря дауна.

г. Использование любого устройства или материала для отметки места, на которое будет поставлен мяч для выбивания его из схватки, или выравнивания его положения делает удар нелегальным.

Штраф - За нелегальный удар (фол при мяче в игре). 5 ярдов от предыдущей точки.

Статья 11. Свободный мяч перед голевой линией

Если игрок команды "А" рукой посылает мяч, выбитый из схватки, в зачетную зону команды "Б", и после того, как мяч пересек нейтральную зону, его не касался игрок команды "Б", это составляет фол. После объявления мяча мертвым команда "Б" может выбрать тачбэк (С.Р. 6-3-11-1). Нарушение - тачбэк (С16 и С7) (Исключение: [Правило 8-4-2-б](#)) (С.Р. 2-11-1-1).

Статья 12. Игрок за границей поля

Ни один игрок команды "А", выходящий за границу поля во время дауна, в котором выполнен удар из схватки, не может вернуться на поле в течение этого дауна (Исключение: Это не относится к игроку команды "А", который оказался за границей поля в результате блока и пытается немедленно вернуться на поле).

Штраф - Фол при мяче в игре. 5 ярдов от предыдущей точки либо 5 ярдов от точки, где мяч становится мертвым и принадлежит команде "Б" (С19).

Статья 13. Фолы команды, выполняющей удар

Штрафы за все фолы команды, выполняющей удар, кроме помехи при приеме мяча ([Правило 6-4](#)) во время удара из схватки (кроме попыток сделать филд-гол) может быть оштрафована в предыдущей точке или в точке, где мяч становится мертвым и принадлежит команде "Б".

Раздел 4. ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЙМАТЬ МЯЧ, ВЫБИТЫЙ УДАРОМ

Статья 1. Помеха возможности

Игрок принимающей команды, находящийся в границах поля и предпринимающий попытку поймать мяч, и расположенный так, что он мог бы поймать мяч, пробитый свободным ударом или выбитый ударом из схватки, должен получить беспрепятственную возможность поймать мяч.

а. Такая защита игрока заканчивается, как только мяч коснется земли или его пропустит в маффе любой игрок команды "Б", находящийся впереди за нейтральной зоной ([Правило 6-5-1-а](#)).

б. Если помеха потенциальному принимающему игроку является результатом того, что игрок оказался заблокирован противником, она не составляет фولا.

в. Помеха является фолом, если игрок команды, нанесшей удар, контактирует с потенциальным принимающим игроком до того, как тот первый раз коснется мяча, или одновременно с таким действием. В спорных случаях такая ситуация рассматривается как помеха и фол.

Штраф - Фол между голевыми линиями: мяч принимающей команде, первый даун, 15 ярдов вперед за точку фولا в результате помехи. Фол перед голевой линией: тачбэк и штраф со следующей точки. Злоупотребители дисквалифицируются.

Раздел 5. ЧЕСТНЫЙ ПРИЕМ

Статья 1. Мяч становится мертвым в точке, где пойман

а. Когда игрок команды "Б" делает честный прием, мяч становится мертвым в той точке, где пойман, и принадлежит команде "Б" в этой точке (Исключение: Когда подается правильный сигнал о честном приеме, запрет на создание помех игроку, подавшему этот сигнал и предпринимающему попытку поймать мяч, пробитый свободным ударом или выбитый ударом из схватки, но промахивающемуся при этом, продолжает действовать до тех пор, пока этот игрок все еще имеет возможность завершить прием. Такой запрет на помехи этому игроку перестает действовать, когда мяч касается земли. Если после касания земли игрок завладевает мячом, пробитым ударом, мяч помещают туда, где он первый раз коснулся земли).

б. Правила, относящиеся к честному приему, применяются только тогда, когда мяч, выбитый из схватки, пересекает нейтральную зону или во время свободных ударов.

в. Цель правил о честном приеме - защита принимающего игрока, который, подавая сигнал о честном приеме, принимает на себя обязательство в том, что ни он, ни другой член его команды не будут продвигать мяч вперед после его приема.

г. Если мяч пойман, принимающая команда вводит мяч в игру сэпом в точке его приема (Исключения: [Правила 6-5-1-а](#) исключение, [7-1-2](#) и [8-6-1-б](#)).

Статья 2. Запрет на продвижение мяча вперед

Ни один игрок команды "Б" не должен продвигать пойманный или возвращенный мяч более, чем на 2 шага в любом направлении после правильного или не имеющего силы сигнала о честном приеме, сделанного любым игроком команды "Б".

Штраф - Фол вне игры. 5 ярдов от следующей точки.

Статья 3. Не имеющие силы сигналы

а. В течение дауна, в котором сделан удар, ни один из игроков команды "Б" не должен делать не имеющих силы сигналов о честном приеме во время свободного удара или впереди за нейтральной зоной во время удара из схватки. Любой сигнал не имеет более силы после того, как мяч, выбитый из схватки, пойман впереди за нейтральной зоной, ударяется о землю или касается другого игрока впереди за нейтральной зоной. Сигнал не имеет силы после того, как мяч, пробитый свободным ударом, пойман, касается земли или другого игрока.

б. Прием после не имеющего силы сигнала не является честным, и мяч становится мертвым там, где пойман. Если сигнал следует за приемом, мяч становится мертвым тогда, когда сигнал подан впервые.

в. Не имеющие силы сигналы впереди за нейтральной зоной имеют отношение только к команде "Б".

г. Не имеющий силы сигнал впереди за нейтральной зоной возможен только когда мяч пересек нейтральную зону ([Правило 2-15-7](#)).

Статья 4. Нелегальный блок или контакт

Игрок команды "Б", подавший правильный или не имеющий силы сигнал о честном приеме и не касавшийся мяча, не может блокировать или фолить противника в течение этого дауна.

Штраф - свободный удар: мяч принимающей команды в 15 ярдах от точки фола ([Правило 10-2-2-е](#)).
Удар из схватки: штраф в 15 ярдов, пробивание мяча после схватки или применение правила о базовой точке ([Правило 10-2-2-е](#)).

Статья 5. Запрет на блокирование захватом

Никто из игроков команды, нанесшей удар, не может применять по отношению к противнику, завершившему честный прием, захват или иной блок. Такую защиту получает только игрок, сделавший сигнал о честном приеме.

Штраф - Фол вне игры. Мяч принимающей команды в 15 ярдах от следующей точки ([С7](#) и [С38](#)).

ПРАВИЛО 7

Раздел 1. СХВАТКА

Статья 1. Начало со сэпа

Мяч должен быть введен в игру легальным сэпом, за исключением тех случаев, когда согласно

правилам требуется легальный свободный удар.
Штраф - Фол вне игры. 5 ярдов от следующей точки.

Статья 2. В пределах внутренних игровых линий

Мяч нельзя подавать снэпом между внутренней линией и ближайшей к ней боковой линией. Если стартовая точка любого дауна, который играют схваткой, находится между внутренней игровой и ближайшей к ней боковой линией, ее переносят на внутреннюю точку.

Статья 3. Требования к команде нападения

Команда нападения должна подчиняться следующим требованиям:

а. После того, как мяч готов к игре, и до того, как мяч передан снэпом:

1. (а) После того, как снэппер занял свою позицию для осуществления снэпа и коснулся, или симитировал касание (рука(и) на уровне коленей или ниже) мяча, он не может передвигаться в другое положение.

(б) Снэппер не может поднимать мяч, двигать его вперед за нейтральную зону или имитировать начало игры.

(в) Снэппер может убрать руку(и) от мяча, если это не имитирует начало игры.

(г) Нарушение [условий \(а\), \(б\) и \(в\)](#) может быть оштрафовано вне зависимости от того, передан мяч снэпом или нет, и штраф за возможный в результате офсайд, сделанный противником, не применяется.

2. (а) Каждый выходящий на замену игрок команды "А" должен находиться между 9-ярдовыми отметками. Игроки команды "А", участвовавшие в предыдущем дауне, должны находиться между 9-ярдовыми отметками после предыдущего дауна и до следующего снэпа.

(б) Все игроки команды "А" должны находиться между 9-ярдовыми отметками после командного тайм-аута, тайм-аута по причине травмы, радиотайм-аута, тайм-аута для телевидения или окончания периода.

3. Ни один игрок команды нападения не должен находиться в нейтральной зоне или впереди за ней после того, как снэппер касается или имитирует касание (рука(и) на уровне коленей или ниже) мяча (Исключения: (1) выходящие на замену и уходящие с поля игроки; (2) нападающие игроки в построении для удара из схватки, которые после того, как снэппер касается мяча, показывают на противников и тем самым нарушают нейтральную зону своей рукой или руками) ([С7](#) и [С19](#)).

4. Ни один нападающий игрок не должен контактировать с противником или делать фальстарт, который в том числе происходит, когда:

(а) Имитируется атака.

(б) Совершается движение, имитирующее начало игры.

Это также относится к снэпперу, который, заняв положение для последующего снэпа и коснувшись или симитировав касание (рука(и) на уровне колен или ниже) мяча, затем меняет положение.

(в) Внутренний линейный игрок после того, как оперся руками на землю или опустил их близко к земле (ниже колен), движет своей рукой или обеими руками или делает любое быстрое движение; или любой другой линейный игрок, не являющийся снэппером и имеющий номер от 50 до 79, который после того, как оперся рукой(ами) на землю или опустил руку(и) низко к земле (ниже колен), движет рукой или обеими руками или делает любое быстрое движение.

Исключение: фальстарта нет, если любой игрок на линии схватки немедленно реагирует на угрозу игрока команды "Б" в нейтральной зоне ([Правило 7-1-5-а-2](#)).

(г) Внутренний линейный игрок, не находящийся легально ни перед линией схватки, ни на ней, который, после того как оперся одной или обеими руками на землю или опустил их низко к земле, движет рукой или делает любое быстрое движение.

5. Судья должен подать сигнал свистком, когда:

(а) Есть фальстарт.

(б) Нападающий игрок находится в нейтральной зоне или впереди за ней после того, как снэппер касается или имитирует касание (рук(и) на уровне колен или ниже) мяча. Нарушение этого правила может быть оштрафовано вне зависимости от того, передан мяч снэпом или нет, а штраф за происшедший в результате офсайд со стороны противников не налагается ([С7](#) и [С19](#)).

б. Когда начинается снэп: команда нападения должна принять построение, соответствующее следующим требованиям:

1. Не менее 7 игроков легально находятся на своей линии схватки, не меньше 5 из них должны иметь номера от 50 до 79. Остальные игроки должны быть либо на своей линии схватки, либо легально расставлены как бэки.

Исключения:

1. [Правило 1-4-2-б](#).

2. Один игрок может находиться между своей линией схватки и бэками, если он занимает позицию для того, чтобы принять снэп между ног снэппера из рук в руки. Когда он находится в такой позиции, то может получить снэп сам, либо мяч может быть передан непосредственно любому легальному бэку.

2. Игрок с любой стороны снэппера, стоящий рядом с ним, может сцепить ноги с ногами снэппера, однако любой другой линейный игрок не может сцеплять ноги с ногами игрока, находящегося рядом, и, когда мяч передается снэпом, между и/ногами должно быть хотя бы минимальное расстояние.

3. Все игроки должны быть в границах поля, и только снэппер может вторгаться в нейтральную зону; однако никакой частью своего тела он не может оказаться впереди за нейтральной зоной, и его ноги должны постоянно находиться перед мячом.

4. Один игрок может перемещаться, но не в направлении к голевой линии противника. Линейный игрок при снэпе передвигаться не может. Другие игроки должны оставаться на своих позициях и не совершать никаких движений ступнями, телом, головой или руками.

Штраф - Фол вне игры - 5 ярдов от следующей точки. Фол при мяче в игре - 5 ярдов от предыдущей точки.

Штраф - Для фола при мяче в игре во время или после того, как снэп начинается, во время выбивания удара из схватки - 5 ярдов от предыдущей точки либо 5 ярдов от точки, где мяч становится мертвым и принадлежит команде "Б" (кроме филд-гола).

Статья 4. Перемещения и фальстарты

а. Если перед снэпом игроки совещались, встав в круг, или совершали перемещения, все игроки команды нападения должны полностью остановиться и не двигаться на своих позициях ни ступнями, ни телом, ни головой, ни руками в течение не менее одной полной секунды, прежде, чем будет сделан снэп.

б. [Правило 7-1-4-а](#) не запрещает плавного ритмического перемещения, если оно выполняется корректно. Такое перемещение или неспешное движение не является нарушением. Однако обязанность нападающего игрока, который движется до снэпа, - делать это так, чтобы никоим образом не имитировать начало игры. После того, как мяч готов к игре и все игроки приняли построение для схватки, ни один нападающий игрок не должен до снэпа делать никаких быстрых, резких движений, в том числе следующих:

1. Линейный игрок движет ступней, плечом, рукой, телом или головой быстрым резким движением в любом направлении.

2. Снэппер перемещает или передвигает мяч, или движет пальцами рук, локтями, резко дергает головой, или опускает плечи, или приседает.

3. Квотербэк выбрасывает руки по направлению к снэпперу, сгибает руки в локтях, направляя их под снэппера, резко дергает головой или опускает плечи за мгновение перед снэпом.

4. Игрок до снэпа имитирует получение мяча, выбрасывая свои руки по направлению к снэпперу или квотербэку, или делает любое быстрое, резкое движение, которое имитирует начало игры.

Штраф - Фолы перед тем, как мяч передан снэпом, - 5 ярдов от следующей точки. За фолы, когда мяч передается снэпом, - 5 ярдов от предыдущей точки.

Штраф - Для фола при мяче в игре во время или после того, как снэп начинается, во время выбивания удара из схватки - 5 ярдов от предыдущей точки либо 5 ярдов от точки, где мяч становится мертвым и принадлежит команде "Б" (кроме филд-гола).

Статья 5. Требования к команде защиты

Команда защиты должна подчиняться следующим требованиям:

а. После того, как мяч готов к игре, и до того, как мяч передан снэпом:

1. Ни один игрок не может трогать мяч, за исключением тех случаев, когда он сдвинут нелегально согласно [правилу 7-1-3-а-1](#). Ни один игрок также не может контактировать с противниками либо иным образом мешать им. Судья должен немедленно подать сигнал свистком.

2. Ни один игрок не может входить в нейтральную зону, заставляя нападающего линейного игрока немедленно реагировать. Судья должен немедленно подать сигнал свистком ([Правила 2-18-2-а](#) и [7-1-3-а-4-\(в\) исключение](#)).

3. Ни один игрок не должен использовать слова или сигналы, которые дезорганизуют противников, когда они готовятся ввести мяч в игру. Ни один игрок не может подавать сигналы другим членам своей команды, которые имитируют звучание или ритм (или иным образом мешают) стартовым сигналам команды нападения. Судья должен немедленно подать сигнал свистком.

4. Игрок(и), занявший(е) стационарное положение на линии в 1 ярде от линии схватки, не может(гут) совершать стремительные, резкие действия, не являющиеся частью обычных движений игрока в защите, с очевидной целью заставить нападающего игрока сделать фол (фальстарт). Судья должен немедленно подать сигнал свистком.

Штраф - Фол вне игры. 5 ярдов от следующей точки.

б. Когда снэп начинается:

1. Ни один игрок при снэпе не должен быть в нейтральной зоне или впереди за ней.

2. Все игроки должны быть в границах поля.

Штраф - Фол при мяче в игре. 5 ярдов от предыдущей точки.

Статья 6. Ручная передача мяча вперед

Ни один игрок не может передавать мяч вперед руками, за исключением передачи во время дауна, игаемого схваткой, и только следующим образом:

а. Игрок команды "А", находящийся перед своей линией схватки, может руками передать мяч вперед бэку своей команды, который также находится перед этой линией.

б. Игрок команды "А", находящийся перед своей линией схватки, может руками передать мяч вперед игроку своей команды, который был на своей линии схватки, когда мяч был подан снэпом, при условии, что этот игрок оставил свое положение на линии таким движением, при котором обе его ступни были направлены в сторону его собственной конечной линии, и что он находился не менее чем в 2 ярдах перед своей линией схватки, когда получил мяч.

Штраф - 5 ярдов от точки фола, а также потеря дауна, если фол сделан командой "А" прежде, чем произошла смена командного владения во время дауна, который играют схваткой.

Статья 7. Мяч, ставший свободным в результате планового действия

Игрок команды "А" не может продвигать вперед мяч, ставший свободным в результате планового действия, вблизи от снэпера.

Штраф - 5 ярдов от предыдущей точки и потеря дауна.

Раздел 2. ПАС НАЗАД И ФАМБЛ

Статья 1. При живом мяче

Бегущий может передавать мяч руками или пасом назад в любое время, однако не должен намеренно бросать мяч за границу поля с целью выиграть время.

Штраф - 5 ярдов от точки фола, а также потеря дауна, если фол сделан командой "А" прежде, чем происходит смена командного владения в дауне, который играют.

Статья 2. Пойман или возвращен

Мяч, посланный пасом назад или потерянный в фамбле, может быть пойман или возвращен любым игроком, находящимся в границах поля.

а. Если мяч пойман, он остается в игре.

Исключения:

1. [Правило 8-3-2-г-5](#).

2. Если в четвертом дауне до смены командного владения мяч, потерянный в фамбле игроком команды "А", пойман впереди точки фамбла другим игроком этой же команды, мяч становится мертвым и возвращается на точку фамбла. Если мяч, потерянный в фамбле игроком команды "А", пойман перед точкой фамбла другим игроком этой команды, мяч становится мертвым в этой точке.

б. Если мяч возвращен командой, сделавшей фамбл или пасовавшей, мяч остается в игре.

Исключения:

1. [Правило 8-3-2-г-5](#).

2. Если в четвертом дауне прежде смены командного владения мяч, потерянный в фамбле игроком команды "А", возвращен впереди точки фамбла другим игроком этой же команды, мяч становится мертвым и возвращается на точку фамбла. Если мяч, потерянный в фамбле игроком команды "А", возвращен другим игроком этой команды перед точкой фамбла, мяч становится мертвым в этой точке.

в. Если мяч возвращен противником команды, сделавшей фамбл, он остается в игре.

г. Если мяч возвращен противником команды, делавшей пас, он остается в игре.

д. Если мяч, посланный пасом назад или потерянный в фамбле, пойман или возвращен одновременно двумя противниками, мяч становится мертвым и принадлежит той команде, которая последней владела им (Исключения: [Правила 7-2-2-а исключение 2](#), [7-2-2-б исключение 2](#) и [8-3-2-г-5](#)).

Статья 3. После того, как мяч передан снэпом

Ни один нападающий линейный игрок не может получать снэп из рук в руки.
Штраф - Фол при мяче в игре. 5 ярдов от предыдущей точки.

Статья 4. Уход за границу поля

а. Когда пас назад выходит за границу поля между голевыми линиями, мяч принадлежит команде, делавшей пас в точке выхода мяча за границу поля; если мяч уходит за границу поля перед голевой линией, это тачбэк или сейфти.

б. Когда мяч, выроненный в фамбле, уходит за границу поля вперед от точки фамбла, мяч возвращают команде, сделавшей фамбл, в точке его совершения. Мяч, выроненный в фамбле и ушедший за границу поля назад от точки фамбла, принадлежит команде, сделавшей фамбл, в точке выхода за границу. Если мяч, выроненный в фамбле, уходит за границу поля перед голевой линией, это тачбэк или сейфти ([Правила 8-5-1](#) и [8-6-1](#)).

Статья 5. Остановившийся мяч

Когда мяч, поданный пасом назад или потерянный в фамбле, останавливается в границах поля, и никто из игроков не пытается завладеть им, мяч становится мертвым и принадлежит команде, сделавший пас или фамбл, в точке, где он стал мертвым.

Раздел 3. ПАС ВПЕРЕД

Статья 1. Легальный пас вперед

Команда "А" может делать один пас вперед в течение каждого дауна, который играют схваткой, до смены командного владения при условии, что пас брошен с точки, находившейся в нейтральной зоне или перед ней.

Статья 2. Нелегальный пас вперед

Пас вперед нелегален:

а. Если пас брошен игроком команды "А", который находится впереди за нейтральной зоной.

б. Если пас брошен игроком команды "Б", или если он брошен игроком команды "А" после того, как в этом дауне произошла смена командного владения.

в. Если это второй пас вперед, сделанный командой "А" в этом же дауне.

г. Если с целью выиграть время пас не сделан немедленно сразу после того, как мяч после снэпа был впервые надежно взят игроком, или был сделан после того, как мяч коснулся земли. Если с целью выиграть время пас брошен туда, где нет игрока команды "А", который имел бы право и реальную возможность поймать его.

д. Если мяч брошен из нейтральной зоны или из точки перед ней после того, как бегущий во владении мячом продвинулся вперед за нейтральную зону.

Штраф - 5 ярдов от точки фола, а также потеря дауна, если фол сделан командой "А" до того, как во время дауна, который играют схваткой, произошла смена командного владения.

е. Если в попытке компенсировать потерю ярдов, пас вперед брошен туда, где нет игрока команды "А", который имел бы право и действительную возможность поймать мяч. В спорных случаях считается, что игрок команды "А" имеет реальную возможность поймать пас.

Исключение: Фола нет, если пасующий игрок, находящийся с внешней стороны корпуса тэкла, занимающего обычную позицию в построении, и ближе его к боковой линии, бросает мяч так, что он приземляется впереди за нейтральной зоной в границах поля или уходит за границу поля ([Правило 2-19-3](#))

Штраф - Потеря дауна в точке фола.

Статья 3. Право касаться легально пасуемого мяча

Это право действует в течение дауна, в котором делается легальный пас вперед. Все игроки команды "Б" имеют право касаться пасуемого мяча или ловить его. Когда мяч передан снэпом, право касаться пасуемого мяча или ловить его имеют следующие игроки команды "А":

а. Каждый из игроков, находящихся в конечных положениях на своей линии схватки, номера которых не находятся в диапазоне от 50 до 79.

б. Любой игрок, который легально размещен на поле как бэк, и номер которого не находится в диапазоне от 50 до 79.

в. Игрок, номер которого не находится в диапазоне от 50 до 79, расположенный на позиции, где он может принять снэп между ног снэппера из рук в руки.

Статья 4. Утрата права при выходе за границу поля

Нападающий игрок, имеющий право касаться легального паса и вышедший за границу поля в течение дауна, лишается права касаться легального паса вперед на игровом поле, или в зачетной зоне, или в воздухе до тех пор, пока мяча не коснется противник или судья.

Исключение: Это не относится к имеющему право нападающему игроку, который после того, как блокирование противника заставило его выйти за границу поля, немедленно предпринимает попытку вернуться на поле.

Штраф - Потеря дауна в предыдущей точке.

Статья 5. Обретение права или повторное обретение права

Когда игрок команды "Б" или судья касаются легального паса вперед, все игроки обретают право.

Статья 6. Завершенный пас

Любой пас вперед считается завершенным, когда мяч пойман игроком пасующей команды, находящимся в границах поля, и мяч остается в игре, если только пас не был завершен в зачетной зоне противника или не был одновременно пойман игроками обеих команд. Если пас вперед одновременно пойман игроками обеих команд в границах поля, мяч становится мертвым и принадлежит пасующей команде ([Правило 2-2-7](#)).

Статья 7. Незавершенный пас

а. Любой пас вперед считается незавершенным, когда мяч касается земли или согласно правилам выходит за границу поля. Пас также не завершен, когда игрок в прыжке отрывает ноги от земли и ловит пас, но сначала приземляется на границе или за границей поля, если только его движение вперед не завершилось на игровом поле или в зачетной зоне ([Правило 4-1-3-р](#)).

б. Когда легальный пас вперед не завершен, мяч принадлежит пасующей команде в предыдущей точке.

в. Когда нелегальный пас вперед не завершен, мяч принадлежит пасующей команде в точке паса (Исключение: если команда, в отношении которой совершен фол, отклонит штраф за нелегальный пас, брошенный из зачетной зоны, то мяч должен быть пущен в игру от предыдущей точки).

Статья 8. Нелегальный контакт и помеха приему паса

а. В течение дауна, в котором легальный пас вперед пересекает нейтральную зону, нелегальный контакт между командой "А" и командой "Б" запрещен, начиная со времени, когда мяч передан снэпом, и до тех пор, пока мяча не коснется какой-либо игрок или судья.

б. Помеха приему паса со стороны нападения, созданная игроком команды "А" впереди за нейтральной зоной в течение игры легальным пасом вперед, в которой пас вперед пересекает нейтральную зону, - это контакт, который создает помеху имеющему право игроку команды "Б". Обязанность нападающего игрока - избегать противников. Помехи приему паса нападающей стороной не создается:

1. Когда после снэпа не имеющий права игрок команды "А" немедленно бросается в атаку и входит в контакт с противником в точке, расположенной не далее 1 ярда впереди за нейтральной зоной, и прекращает контакт не далее, чем в 3 ярдах впереди за нейтральной зоной.

2. Когда два или более имеющих право игрока одновременно делают действительную попытку

достать, поймать или ударить рукой пасуемый мяч. Имеющие право игроки обеих команд имеют равные права на мяч.

3. Когда пасуемый мяч находится в полете, два или более имеющих право игроков находятся в зоне, где они могли бы принять или перехватить пас, а нападающий игрок в этой зоне создает помеху противнику, и пас невозможно принять.

в. Помеха приему паса со стороны защиты - это контакт игрока команды "Б" впереди за нейтральной зоной, чье намерение помешать имеющему право противнику очевидно и действительно может помешать ему принять берущийся пас вперед. В спорных вопросах считается, что легальный пас вперед - берущийся. Помеха приему паса со стороны защиты происходит только после того, как легальный пас вперед брошен. Помеха приему паса со стороны защиты не создается:

1. Когда после снэпа противостоящие игроки немедленно атакуют и вступают в контакт с противниками в точке, находящейся не далее 1 ярда впереди за нейтральной зоной.

2. Когда два или более имеющих право игроков предпринимают одновременную и действительную попытку достать, поймать или ударить рукой пасуемый мяч. Имеющие право игроки обеих команд обладают равными правами на мяч.

3. Когда игрок команды "Б" легально вступает в контакт с противником до того, как пас брошен.

4. Когда потенциальный кикер команды "А" в построении для удара из схватки имитирует выбивание мяча, сильно подбрасывая его высоко в воздух, и происходит контакт с игроком команды "Б".

Штраф - Помеха приему паса со стороны команды "А": 15 ярдов от предыдущей точки.

Помеха приему паса со стороны команды "Б": мяч команды "А" в точке фолла, первый даун, если фол происходит менее чем в 15 ярдах впереди за предыдущей точкой. Если фол происходит в 15 или более ярдах впереди за предыдущей точкой, мяч команды "А", первый даун, 15 ярдов от предыдущей точки.

Когда мяч передан снэпом между 17-ярдовой линией команды "Б" и 2-ярдовой линией команды "Б", и точка фолла находится впереди за 2-ярдовой линией, штраф должен поместить мяч от предыдущей точки на 2-ярдовую линию, первый даун.

Никакой штраф, исполняемый с внешней стороны 2-ярдовой линии, не может поместить мяч между 2-ярдовой и голевой линиями (Исключение: [Правило 10-2-2-ж-2](#)).

Если предыдущая точка была на или внутри 2-ярдовой линии, первый даун - середина расстояния между предыдущей точкой и голевой линией ([Правило 10-2-3 исключение](#)).

Статья 9. Помеха, созданная контактом

а. И команда "А" и команда "Б" могут легально создавать помеху противникам перед нейтральной зоной.

б. Игроки обеих команд могут легально создавать помехи впереди за нейтральной зоной после того, как было касание мяча, переданного пасом.

в. Защищающиеся игроки имеют право вступать в контакт с противниками, которые пересекли нейтральную зону, если противники не находятся в позиции для приема паса вперед, который можно принять.

1. Те нарушения, которые происходят в течение дауна, в котором пас вперед пересекает нейтральную зону, являются помехой пасу только в том случае, если ресивер имел действительную возможность принять мяч, посланный пасом вперед.

2. Те нарушения, которые происходят в течение дауна, в котором пас вперед не пересекает нейтральной зоны, являются нарушениями согласно [правилу 9-3-4](#) и штрафуются с предыдущей точки.

г. Правила о помехе приему паса применяются только в течение дауна, в котором легальный пас вперед пересекает нейтральную зону ([Правила 2-19-3](#) и [7-3-8-а](#) и [в](#)).

д. Контакт команды "Б" с имеющим право принимающим игроком, в том числе и персональный фол, создающий помеху приему берущегося паса, может быть оштрафован либо как помеха приему паса, либо как 15-ярдовый персональный фол, исполняемый с предыдущей точки. [Правило 7-3-8](#) более детально определяет контакт в течение паса. Однако если помеха включает действие, которое в обычных обстоятельствах привело бы к дисквалификации, игрок, совершивший фол, должен покинуть игру.

е. Для создания помехи требуется физический контакт.

ж. Каждый игрок имеет территориальные права, и случайный контакт рассматривается как "попытка достать... пасуемый мяч" согласно [правилу 7-3-8](#). Если противники, которые находятся впереди за линией, сталкиваются друг с другом в движении по направлению к пасуемому мячу, фол, совершенный одним или обоими игроками, считается таковым, если только намерение создать помеху очевидно. Такой фол считается помехой приему паса только в том случае, если действительно был берущийся пас вперед.

з. Правила о помехе приему паса не применяются после того, как произошло касание пасуемого мяча в любой точке в границах поля, которое совершил игрок, находящийся в границах поля, или судья.

Если по отношению к противнику совершен фол, штраф назначается за фол, а не за помеху приему паса.
и. После того, как произошло касание пасуемого мяча, любой игрок может выполнить легальный блок в течение остающегося времени полета пасуемого мяча.

к. Блокирование захватом обеими руками ресивера или любой другой намеренный контакт прежде, чем ресивер коснется паса, является нелегальным действием.

л. Блокирование захватом или толкание ресивера с разбега, когда пас вперед очевидно не долетает или перелетает, является нелегальным действием. Такие действия не считаются помехой приему паса, но являются нарушением [правила 9-1-2-е](#) и штрафуются 15 ярдами от предыдущей точки и первым дауном. Грубые нарушители дисквалифицируются.

Статья 10

Не имеющий права ресивер не должен находиться вне нейтральной зоны до легального паса вперед, который пересечет нейтральную зону, прежде, чем ее покинуть.

Исключения:

1. Когда после снэпа, не имеющий права ресивер команды "А" немедленно атакует и контактирует с противником в точке не более чем один ярд вне нейтральной зоны и не продолжает контакт более, чем в трех ярдах вне нейтральной зоны.

2. Когда контакт, который переместил противника не больше чем на три ярда от нейтральной зоны, потерян игроком, который не имел право во время снэпа, он должен остаться в этой точке до тех пор, пока пас не брошен.

Штраф - 5 ярдов от предыдущей точки.

Статья 11. Нелегальное касание

Не имеющий права игрок, пока игровые зоны должны намеренно коснуться легального паса вперед, пока не коснется противника или судьи.

Штраф - 5 ярдов от предыдущей точки

ПРАВИЛО 8. СЧЕТ ОЧКОВ

Раздел 1. КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ

Статья 1. Игра со счетом очков

В игре со счетом очков количество очков следующее:

Тачдаун - 6 очков,

Филд-гол - 3 очка,

Сейфти (очки начисляются противнику) - 2 очка.

В попытке:

Тачдаун - 2 очка,

Филд-гол или сейфти - 1 очко.

Статья 2. Игра с присужденным поражением

Счет в игре с присужденным поражением, или отложенной игре, в которой поражение присуждается позже, следующий: потерпевшая команда - 1, противник - 0. Если потерпевшая команда вела в счете в момент присуждения поражения, счет считается окончательным ([Правила 3-3-3-а и б](#), и [правила 9-2-3-а и б](#)).

Раздел 2. ТАЧДАУН

Статья 1. Начисление очков

За тачдаун начисляют очки, когда:

а. Бегущий, легально владеющий живым мячом, двигаясь вперед по игровому полю, пересекает полевую линию противника (плоскость) (Исключение: [правило 4-2-4-д](#)).

б. Имеющий право ресивер ловит легальный пас вперед в зачетной зоне противника.

в. Мяч, потерянный в фамбле или поданный пасом назад, возвращен, пойман, перехвачен или

присужден решением судьи в зачетной зоне противника (Исключения: [правила 7-2-2-а исключение 2, 7-2-2-б исключение 2](#) и [8-3-2-г-5](#)).

г. Мяч, пробитый свободным ударом, легально пойман или возвращен в зачетной зоне противника.

д. Мяч, выбитый из схватки, легально пойман или возвращен в зачетной зоне противника.

е. Рефери присуждает тагдаун согласно положениям [правила 9-1-5](#) штраф или [правила 9-2-3](#) штраф.

Раздел 3. ПОПЫТКА

Статья 1. Начисление очков

Количество очков начисляется согласно [правилу 8-1-1](#), если попытка завершается тагдауном, сейфти (Исключение: [Правило 8-3-4-а](#)) или филд-голом по правилам, действующим в игре в обычные игровые моменты.

Статья 2. Возможность заработать дополнительные очки

Попытка - это предоставляемая обеим командам возможность заработать 1 или 2 очка, пока игровые часы остановлены. Это специальный интервал в игре, который исключительно для целей исполнения штрафа включает в себя как сам даун, так и период "готов к игре", который ему предшествует.

а. Мяч вводит в игру команда, заработавшая 6 очков тагдауном. Если тагдаун приносит очки в течение дауна, в котором заканчивается время четвертого периода, попытку не играют, если очко(и) не влияет на результат игры.

б. Попытка, которую играют схваткой, начинается, когда мяч готов к игре.

в. Снэп делают с середины расстояния между внутренними игровыми линиями на 3-ярдовой линии противника или с любой другой точки на внутренней линии или между ними на 3-ярдовой линии противника или перед ней, если положение мяча выбирает команда, которая должна вводить мяч в игру, и делает такой выбор перед подачей сигнала "готов к игре". Мяч можно переместить на другую точку только после лимитного тайм-аута, взятого любой из команд, если только этому не предшествовал фол команды "А" или взаимные фолы ([Правила 8-3-3-а](#) и [8-3-3-в-1](#)).

г. Попытка заканчивается, когда:

1. Любая из команд зарабатывает одно или несколько очков.

2. Мяч согласно правилам становится мертвым.

3. Принятый штраф приводит к начислению очков.

4. Команда "А" принимает штраф, предписывающий потерю дауна ([Правило 8-3-3-в 2](#)).

5. Перед сменой командного владения игрок команды "А", делает фамбл, и мяч ловит или возвращает другой игрок этой же команды. Команда "А" при этом очков не зарабатывает.

Статья 3. Фолы в течение попытки перед переходом владения к команде "Б"

а. Взаимные фолы: Если взаимные фолы команд во время дауна и фолы команды "Б" перед сменой владения, штрафы отменяют друг друга и даун должен быть переигран, даже если дополнительные фолы происходят после смены владения. Любое переигрывание после штрафа за взаимные фолы должно осуществляться с предыдущей точки (С.Р. 8-3-3-II и С.Р. 10-1-7-XVI).

б. Фолы команды "Б" в течение попытки:

1. Команда "А" имеет право выбора: либо отклонить счет и переиграть попытку после исполнения штрафа, либо отклонить штраф(ы) и принять счет. Команда "А" может принять счет с исполнением штрафных санкций за персональные фолы до следующего кик-оффа или выбрать исполнение штрафа со следующей точки в дополнительных периодах.

2. Переигрывание после штрафа, наложенного на команду "Б", может быть начато с любой точки, расположенной на внутренних игровых линиях или между ними на ярдовой линии или перед ярдовой линией, на которой штраф оставляет мяч.

в. Фолы команды "А" в течение попытки:

1. После фола команды "А" во время успешно завершённой попытки мяч должен быть введен в игру с точки, где его оставляет штраф.

2. Если Команда А совершает фол, штраф за который предполагает потерю дауна, попытка считается законченной, и счет аннулирован, и ярдовый штраф не определен при следующем кик-оффе.

3. Если перед сменой владения команда "А" совершает фол, который не возмещается, и если в течение этого дауна смены владения больше нет, равно как и счета, штраф не накладывается согласно

правилу.

г. Применение штрафов за фол вне игры:

1. Фолы, происшедшие после сигнала "готов к игре" и до снэпа, штрафуются до следующего снэпа.

2. Фолы при мяче в игре, штрафуются как фолы вне игры, происшедшие во время попытки, штрафуются при следующем кик-оффе или со следующей точки в дополнительных периодах. Если даун переигрывается, штрафные санкции исполняются во время переигровки. (Правило 10-1-6).

д. Грубая игра или нападение на кикера или холдера. Грубая игра или нападение на кикера или холдера рассматривается как фол при мяче в игре.

е. Помеха при приеме пробитого или выбитого мяча. Помеха при приеме пробитого или выбитого мяча не штрафуются согласно правилу. Очки, заработанные командой "А", отменяются.

Статья 4. Фолы в течение попытки после смены команды владения

а. Дистанционные штрафы любой из команд исключаются согласно правилу (Исключение: Штрафы за грубые персональные фолы, фолы при мяче вне игры и мяче в игре трактуются как фолы при мяче вне игры и штрафуются при следующем кик-оффе или от следующей точки в дополнительных периодах).

б. Очки, заработанные командой, совершившей фол в течение дауна, отменяются.

в. Если есть взаимные фолы в течение дауна, то независимо от того, один из них или оба произошли после перехода владения к команде "Б", даун не переигрывают, и попытка считается законченной.

Статья 5. Фолы, совершенные после попытки

Фолы, совершенные после попытки, штрафуются при следующем кик-оффе или со следующей точки в дополнительных периодах. Однако, если попытка переигрывается, штрафные санкции исполняются перед переигровкой (Правило 10-1-6).

Статья 6. Последующая игра

После попытки мяч должен быть введен в игру кик-оффом либо на следующей точке в дополнительных периодах. Команда, заработавшая 6 очков тачдауном, выполняет кик-офф.

РАЗДЕЛ 4. ФИЛД-ГОЛ

Статья 1. Начисление очков

а. Филд-гол приносит очки команде, выполнившей удар, если мяч, ударенный ногой с полуплета или земли, пролетает над перекладиной между вертикальными стойками ворот принимающей команды прежде, чем он коснется игрока команды, наносящей удар, или земли. Мяч должен быть выбит ударом из схватки и не может быть пробит свободным ударом.

б. Если мяч, посланный легальным ударом с поля, пролетает над перекладиной ворот между вертикальными стойками и становится мертвым впереди за конечной линией или сдувается ветром обратно, но при этом не возвращается назад над перекладиной и становится мертвым в любой точке, считается, что филд-гол забит, и следует начисление очков. При определении продвижения мяча вперед перекладина и вертикальные стойки рассматриваются как линия, а не как плоскость.

Статья 2. Последующая игра

а. После того, как забит филд-гол, мяч должен быть введен в игру кик-оффом или со следующей точки в дополнительных периодах. Мяч выбивает команда, забившая филд-гол.

б. После неудачной попытки забить филд-гол, при которой мяч пересек нейтральную зону, после чего его не касалась команда "Б", и который затем был объявлен мертвым впереди за нейтральной зоной, мяч вводится в игру с предыдущей точки или согласно правилам, действующим в дополнительном периоде. Если предыдущая точка находилась между 20-ярдовой и голевой линиями команды "Б", мяч должен быть введен в игру с точки пересечения 20-ярдовой линии команды "Б" и внутренней игровой линии или с другой точки на 20-ярдовой линии, расположенной между внутренними игровыми линиями, снэпом или согласно правилам, действующим в дополнительном периоде.

Снэп должен быть сделан с середины расстояния между внутренними игровыми линиями на 20-ярдовой линии, за исключением тех случаев, когда до подачи сигнала "готов к игре" команда "Б"

выбирает другую позицию на внутренней игровой линии или между ними. После сигнала "готов к игре" мяч может быть перемещен на другую позицию после лимитного командного тайм-аута, если ранее этого не было фола, совершенного командой "А", или взаимных фолов. В остальных случаях применяются все правила, имеющие отношение к ударам из схватки.

Раздел 5. СЕЙФТИ

Статья 1. Начисление очков

Сейфти происходит:

а. Когда мяч становится мертвым за границей поля перед голевой линией, за исключением тех случаев, когда это незавершенный пас вперед, или когда мяч становится мертвым во владении игрока на собственной голевой линии, или над ней, или перед ней (или становится мертвым согласно правилам), и команда защиты ответственна за то, что мяч оказался в таком положении.

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

б. Когда принятый штраф за фол оставляет мяч на голевой линии команды нападения или перед ней (Исключение: [Правила 3-1-3-ж-3](#) и [8-3-4-а](#)).

Исключения:

1. Когда игрок команды "Б" перехватывает пас вперед, фамбл или пас назад или ловит мяч, выбитый из схватки или пробитый свободным ударом, между своими 5-ярдовой и голевой линиями, и первоначальное движение бегущего выносит его в зачетную зону, где мяч объявляется мертвым во владении его команды, мяч принадлежит команде "Б" в точке, в которой пас или фамбл был перехвачен, или мяч, выбитый из схватки или пробитый ударом, был пойман.

2. Когда игрок команды "Б" возвращает мяч, который противник потерял в фамбле, бросил пасом назад, выбил ударом из схватки или пробил свободным ударом, между своими 5-ярдовой и голевой линиями, и первоначальное движение бегущего выносит его в зачетную зону, где мяч объявляется мертвым, мяч принадлежит команде "Б" в точке, в которой фамбл, пас назад или мяч, выбитый из схватки или пробитый свободным ударом, был возвращен.

3. Когда вслед за сменой командного владения игрок команды "А" перехватывает нелегальный пас вперед или перехватывает, или возвращает мяч, потерянный в фамбле или поданный пасом назад, между своими 5-ярдовой и голевой линиями, и первоначальное движение бегущего выносит его в зачетную зону, где мяч объявляется мертвым во владении его команды, мяч принадлежит команде "А" в точке, в которой мяч, поданный нелегальным пасом вперед, потерянный в фамбле или поданный пасом назад, был перехвачен или возвращен.

Статья 2. Выбивание мяча после сейфти

После того, как за сейфти начислены очки, мяч принадлежит команде защиты на ее 20-ярдовой линии, и эта команда вводит мяч в игру с одной из внутренних игровых линий или с любой точки между ними с помощью свободного удара с лета, полулета или земли (Исключение: [Правила дополнительного периода](#) и попытки).

Раздел 6. ТАЧБЭК

Статья 1. Объявление

Тачбэк - это ситуация:

а. Когда мяч становится мертвым за границей поля перед голевой линией, за исключением тех случаев, когда это незавершенный пас вперед, или когда мяч становится мертвым во владении игрока на или над собственной голевой линией, или перед ней, и атакующая команда ответственна за то, что мяч оказался в таком положении ([Правила 7-2-4-а](#) и [б](#)).

б. Когда мяч, выбитый ударом, становится мертвым согласно правилам перед голевой линией команды защиты, и за его положение там ответственна атакующая команда (Исключение: [Правило 8-4-2-б](#)).

в. Когда команда, наносящая удар, совершает нарушение в зачетной зоне принимающей команды.

Статья 2. Снэп после тачбэка

После того, как объявлен тачбэк, мяч принадлежит команде защиты на ее 20-ярдовой линии, и эта

команда должна ввести мяч в игру снэпом с одной из внутренних игровых линий или с любой точки между ними (Исключение: Правила дополнительного периода). Снэп должен быть сделан с середины расстояния между внутренними игровыми линиями на 20-ярдовой линии, если только до подачи сигнала "готов к игре" команда, вводящая мяч в игру, не избирает другую точку, расположенную либо на внутренних игровых линиях, либо между ними. После сигнала "готов к игре" мяч может быть переставлен только после лимитного командного тайм-аута, если ранее этого не было фола, совершенного командой "А", или взаимных фолов.

Раздел 7. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ И ИМПУЛЬС

Статья 1. Ответственность

Команда, отвечающая за то, что мяч выходит за границу поля перед голевой линией или становится мертвым во владении игрока на голевой линии, или над ней, или перед ней, - это команда, игрок которой несет мяч или придает ему такой импульс, который заставляет мяч оказаться на голевой линии или над ней, или пересечь ее, или команда, которая отвечает за то, что свободный мяч оказался на голевой линии, над ней или перед ней.

Статья 2. Начальный импульс

а. 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.

б. Начальный импульс считается израсходованным, и ответственность за движение мяча возлагается на игрока:

1. Если он выбивает ногой мяч, который не находится во владении игрока, или бьет рукой свободный мяч после того, как он ударился о землю (Исключение: Первоначальный импульс сохраняет ответственность, когда по свободному мячу наносят удар рукой или ногой в зачетной зоне).

2. Если мяч останавливается в своем движении, и игрок придает ему новый импульс в результате любого контакта с ним.

Исключения:

1. [Правила 6-1-4-а](#) и [6-3-4-а](#).

2. Первоначальный импульс сохраняет ответственность, когда неподвижный мяч в зачетной зоне приходит в движение после того, как его трогает судья или игрок.

в. Свободный мяч сохраняет свой первоначальный статус когда ему сообщается новый импульс.

ПРАВИЛО 9. ПОВЕДЕНИЕ ИГРОКОВ И ДРУГИХ ЛИЦ, НА КОТОРЫХ РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ ДЕЙСТВИЕ ДАННЫХ ПРАВИЛ

Раздел 1. ФОЛЫ В РЕЗУЛЬТАТЕ КОНТАКТА И ПОМЕХИ

Статья 1. Грубые фолы

Все грубые фолы, совершенные до начала игры, в течение игры и между периодами, наказываются дисквалификацией. Персональные фолы команды "Б", ведущие к дисквалификации, штрафуются первыми даунами, если это не противоречит другим правилам.

Статья 2. Лица, на которых накладываются ограничения в соответствии с данными правилами

Ни одно лицо, на которое распространяются данные правила, не должно совершать персональный фол до начала игры, в течение игры или между периодами. Любое действие, запрещенное нижеприведенными положениями, или любой другой акт необоснованной грубости является персональным фолом.

а. Ни одно лицо, на которое распространяются данные правила, не имеет права ударять противника коленом; наносить удары по шлему противника (включая маску), его шее, лицу или любой другой части тела вытянутой рукой, локтем, кистями рук, сцепленными в замок, ладонью, кулаком или пяткой, тыльной стороной или ребром ладони; а также наносить противнику колющие удары.

б. Ни одно лицо, на которое распространяются данные правила, не имеет права ударять противника

ступней или любой частью ноги, расположенной ниже колена.

в. Запрещается ставить подножки (Исключение: против бегущего).

г. Запрещается делать подсечку.

Исключения:

1. Когда нападающие игроки во время снэпа находятся на линии схватки в нападающем построении внутри прямоугольной зоны, центр которой образует центральный линейный игрок, и которая простирается на 5 ярдов в боковых направлениях и на 3 ярда вперед и назад, в этой прямоугольной зоне они имеют право на подсечку.

(а) Игрок в прямоугольной зоне не может блокировать противника начальным контактом в точке сзади на уровне колен или ниже (Исключение: Против бегущего).

(б) Игрок на линии схватки внутри прямоугольной зоны не может оставить эту зону, а затем вернуться в нее и легально сделать подсечку.

(в) Прямоугольная зона существует до тех пор, пока вне этой зоны не произойдет касания мяча, потерянного внутри этой зоны в фамбле, обратном пасе или маффе.

2. Когда игрок поворачивается спиной к игроку, который потенциально может провести блок и показал намерение его сделать, двинувшись в соответствующем направлении.

3. Когда игрок предпринимает попытку достать бегущего или легально пытается вернуть или поймать мяч, потерянный в фамбле или маффе, брошенный пасом назад, выбитый или пробитый, или мяч, переданный пасом вперед, к которому было касание, он может толкать противника сзади ниже пояса ([Правило 9-3-3-в исключение 3](#)).

4. Когда имеющий право игрок, находящийся перед нейтральной зоной, толкает противника сзади ниже пояса для того, чтобы достать мяч, переданный пасом вперед ([Правило 9-3-3-в исключение 5](#)).

д. Блокирование ниже пояса не разрешается в следующих случаях:

1. При снэпе нападающие линейные игроки, размещенные не далее чем в 7 ярдах от центрального линейного игрока в построении для нападения, не имеют права блокировать ниже пояса по направлению к первоначальному положению мяча внутри нейтральной зоны или перед ней и в любой точке, расположенной менее чем в 10 ярдах впереди за нейтральной зоной.

2. При снэпе бэк, корпус тела которого находится полностью вне корпуса тэкла (второго игрока от снэппера), стоящего в обычной позиции, в любом направлении по отношению к боковой линии или в движении при снэпе, не имеет права блокировать ниже пояса по направлению к первоначальному положению мяча в нейтральной зоне или перед ней, и в любой точке, расположенной менее чем в 10 ярдах впереди за нейтральной зоной. Корпус не включает рук и ног, протянутых и расставленных в стороны.

3. Во время дауна, который играют схваткой, защищающиеся игроки не имеют права блокировать ниже пояса имеющего право ресивера команды "А" впереди за нейтральной зоной, за исключением тех случаев, когда они пытаются достать мяч или бегущего. Ресивер команды "А" имеет право до тех пор, пока легальный пас вперед можно принимать согласно правилам.

4. В течение дауна, в котором мяч пробит свободным ударом или выбит ударом из схватки из построения для удара из схватки, никто из игроков не имеет права блокировать ниже пояса, кроме случаев, когда такой блок применяется против бегущего.

5. После любой смены командного владения никто из игроков не имеет права на блок ниже пояса, кроме случаев, когда такой блок применяется против бегущего.

6. Против игрока команды "А" перед нейтральной зоной и в положении, в котором возможно принять пас назад, запрещается применять блок ниже пояса или вступать с таким игроком в контакт в персональном фоле.

е. Ни один игрок не имеет права блокировать захватом или набегать на ресивера, когда пас вперед, брошенный ему, является не берущимся. Такое действие является персональным фолом и не является помехой пасу.

ж. Запрещается наваливаться или падать на лежащего противника или, поднимая, бросать противника вниз на землю после того, как мяч становится мертвым.

з. Никто из противников не имеет права блокировать бегущего захватом или иным блоком, когда он явно находится за границей поля, или, поднимая, бросать его на землю после того, как мяч становится мертвым.

и. Запрещается прыгать ногами вперед (Исключение: бегущий может перепрыгнуть через противника ногами вперед).

к. Никто из игроков не имеет права набегать или бросаться в прыжке на противника, который явно не участвует в игре, либо до либо после того как мяч становится мертвым.

л. Никто из игроков не имеет права на непрерывный контакт со шлемом противника (включая маску), выполненный рукой или руками (Исключение: Контакт, выполненный бегущим или осуществленный против

бегущего).

м. Никто из игроков защиты не должен атаковать пасующего игрока или бросать его на грунт, когда очевидно был сделан бросок мяча. Это грубая атака пасующего игрока, и штраф добавляется до окончания последней пробежки, после того как она закончится вне нейтральной зоны и не происходит никакого изменения владения командой во время игровой попытки (Исключение: Игрок защиты, который заблокирован игроком(ами) команды "А" с усилием во избежание его контакта с пасующим игроком. Однако это не освобождает игрока защиты от ответственности за персональные фолы согласно [правилу 9-1-2-а](#)).

н. Применение чоп-блока недопустимо.

о. Никто из защищающихся игроков в попытке получить преимущество не может наступать на противника, прыгать или стоять на нем. Ни один защищающийся игрок, бегущий вперед из-за нейтральной зоны, или прыгающий из-за нейтральной зоны в очевидной попытке заблокировать филд-гол или конверсию в одно очко, не может приземляться на какого-либо игрока или игроков. Если прыгающий первоначально находился на линии защиты, расположенной не далее 1 ярда от линии схватки, когда мяч был передан снэпом, его действие фолом не считается.

п. Когда команда приняла построение для удара из схватки, защищающийся игрок не имеет права устанавливать контакт со снэппером до тех пор, пока после снэпа не пройдет 1 секунда (С.Р. 9-1-2-XXII-XXIV).

р. Всем игрокам запрещено хватать за внутренний задний воротник каркаса или игровой футболки или за внутреннюю сторону воротника каркаса или игровой футболки и немедленно рывком сбросить бегущего. Это не относится к бегущему, который блокируется захватом, или квотербэку, который находится в "кармане" (область поля, в которой он делает пас).

КонсультантПлюс: примечание.

Нумерация пунктов дана в соответствии с официальным текстом документа.

х. Никто из игроков не имеет права крутить, поворачивать или тянуть за маску для защиты лица или любым способом открывать шлем противника. Такое действие не считается фолом, если маска для защиты лица или шлем открыты, но не искривлены, повернуты или потянуты. В спорных ситуациях засчитывается как фол.

Штраф (а - х) - 15 ярдов от базовой точки или следующей точки за фолы вне игры. Автоматический первый даун за фолы команды "Б" если первый даун не противоречит другим правилам (Исключение: Штрафы за персональные фолы команды нападения, совершенные за нейтральной зоной, исполняют с предыдущей точки. Сейфти, если фол происходит за голевой линией команды "А"). Игрок, допустивший грубое нарушение, дисквалифицируется.

Фолы команды "А" во время свободного или удара из схватки (кроме филд-гола): исполнение от предыдущей точки или от точки, где мяч вне игры принадлежит команде "Б" ([Правила 6-1-8](#) и [6-3-13](#)).

Статья 3. Инициирование контакта/Нацеливание на противника

а. Никто из игроков не может контактировать или целиться в противника верхом своего шлема. В спорных ситуациях засчитывается как фол.

б. Никто из игроков не может контактировать или целиться в противника выше плеч. В спорных ситуациях засчитывается как фол. (См. раздел "Расстановка приоритетов" на странице 9 с описанием "Беззащитного игрока").

Штраф (а - б) - Персональный фол. 15 ярдов от базовой точки или от следующей точки за фолы вне игры. Однако, автоматический первый даун за фолы команды "Б", если это не противоречит другим правилам (Исключение: Штрафы за персональные фолы команды нападения, совершенные за нейтральной зоной, исполняют с предыдущей точки. Сейфти, если фол происходит за голевой линией команды "А").

Игрок, допустивший грубое нарушение, дисквалифицируется.

Фолы команды "А" во время свободного или удара из схватки (кроме филд-гола): исполнение от предыдущей точки или от точки, где мяч вне игры принадлежит команде "Б" ([Правила 6-1-8](#) и [6-3-13](#)).

Статья 4. Грубая игра и нападение на кикера или холдера

а. Когда очевидно, что будет сделан удар из схватки, никто из противников не имеет права на грубую игру или нападение на кикера или холдера (игрока, удерживающего мяч на земле для удара по нему).

1. Нападение - это персональный фол, создающий угрозу травмы для кикера или холдера.

2. Грубая игра против кикера или холдера - это фол, в результате которого эти игроки смещаются со своих позиций, однако угрозы получения ими травмы не создается.

3. Случайный контакт с кикером или холдером не составляет фола.

4. Кикер и холдер должны быть защищены от угрозы нанесения им травмы, однако контакт, который происходит при касании мяча, выбитого из схватки, или после такого касания, не рассматривается как нападение или грубая игра против кикера или холдера.

5. Кикер, выбивающий мяч из схватки, теряет право на защиту, предоставляемую ему для того, чтобы получить достаточное количество времени для обретения равновесия.

6. Игрок защиты, которого игрок, наносящей удар команды легальным блоком, заставил контактировать с кикером или холдером, не освобождается от фолов за нападение или грубую игру против них. Защищающийся игрок, которого игрок наносящей удар команды нелегальным блоком заставил контактировать с кикером или холдером, освобождается от фолов за нападение или грубую игру против них.

7. Когда игрок, не осуществляющий блокирование выбитого из схватки мяча, нападает или набегают на кикера или холдера, это является фолом.

8. В спорных вопросах, когда определяется, напал игрок или набежал, следует считать, что фол произошел в результате того, что игрок совершил нападение.

Штраф - 5 ярдов от предыдущей точки за грубую игру против кикера или холдера. 15 ярдов от предыдущей точки и первый даун за нападение на кикера или холдера, если первый даун не противоречит другим правилам.

Грубые нарушители подлежат дисквалификации.

б. Кикер или холдер, имитирующие то, что на них напал или набежал защищающийся игрок, допускают неспортивное поведение.

Штраф - 15 ярдов от предыдущей точки.

в. Кикер, пробивающий мяч свободным ударом, не может быть заблокирован до тех пор, пока он не продвинулся на 5 ярдов вперед за свою линию сдерживания, или пока мяч, пробитый ударом, не коснулся игрока, судьи или земли.

Штраф - 15 ярдов от предыдущей точки.

Статья 5. Нелегальная помеха

а. Ни один запасной игрок, тренер, уполномоченный помощник или любое другое лицо, на которое распространяется действие данных правил, за исключением игрока или судьи, не может оказывать никакого воздействия на мяч или игрока, пока мяч находится в игре.

Штраф - 15 ярдов от базовой точки. Рефери может назначить любой штраф, который он сочтет справедливым, включая начисление штрафных очков.

б. Участие в игре 12 или большего количества игроков не разрешается.

Штраф - 15 ярдов от предыдущей точки (C28).

в. Ни одно лицо, на которое не распространяется действие правил, не может оказывать никакого воздействия на мяч или игроков, пока мяч находится в игре.

г. Когда что-либо или кто-либо, за исключением лиц, на которых распространяется действие данных правил, каким-либо образом оказывает воздействие на игрока или мяч в игре, это составляет нелегальную помеху.

Штраф - Рефери может назначить переигровку дауна или предпринять иное действие, которое он сочтет справедливым, включая начисление штрафных очков.

Статья 6. Помеха со стороны администрации игры

Пока мяч находится в игре, тренеры, запасные игроки и уполномоченные помощники, находящиеся в командной зоне, не могут выходить в зону ограниченного доступа, расположенную между боковой и тренерской линиями.

Штраф - Рассматривается как фол вне игры.

Первое и второе нарушения: затягивание игры помехой со стороны боковой линии, 5 ярдов от последующей точки.

Третье и последующие нарушения: неспортивное поведение помехой со стороны боковой линии, 15 ярдов от последующей точки.

Раздел 2. БЕСКОНТАКТНЫЕ ФОЛЫ

Статья 1. Неспортивное поведение

Неспортивное поведение или действие, которое мешает правильному проведению игры со стороны игроков, запасных игроков, тренеров, уполномоченных помощников или любых других лиц, на которых распространяется действие данных правил, не допускается ни до начала игры, ни в ее течение, ни между периодами.

а. Особенно нетерпимые действия и недопустимое поведение:

1. Никто из игроков, запасных игроков, тренеров или других лиц, на которых распространяется действие правил, не должен использовать оскорбительные, угрожающие или непристойные выражения или жесты или предпринимать такие действия, которые провоцируют ответную агрессию, или унижают противника, судью, контролирующего игру, или вредят репутации игры, к которым в том числе относится:

(а) Указывание пальцем, рукой или мячом на противника или имитация перерезания горла.

(б) Высмеивание, передразнивание или травля противника в устной форме.

(в) Провоцирование противника или зрителей каким-либо иным образом, например, имитированием выстрела из оружия или приставлением руки к уху в ожидании поощрительной реакции.

(г) Любое подчеркнуто медленно исполняемое или отрепетированное действие, которым игрок (или игроки) пытается сфокусировать внимание на себя.

(д) Явно измененное движение бегущего, когда он, не встречая препятствий, приближается к голевой линии противника, или ныряние в зачетную зону при отсутствии препятствий.

(е) Снятие игроком шлема раньше вхождения в командную зону (Исключения: Командные или медиатайм-ауты, тайм-ауты из-за травмы; подгонка экипировки; потеря в результате игры; между периодами; во время измерений для первого дауна).

(ж) Нанесение ударов руками по собственной груди или протягивание вперед руки, когда игрок стоит над противником, лежащим ничком.

(з) Уход на трибуны для взаимодействия со зрителями или поклоны от пояса после хорошей игры. Если такое действие совершено во время мяча в игре, такие фолы рассматривают как фолы вне игры.

2. После получения очков или завершения любого другого момента игры игрок во владении должен немедленно вернуть мяч судье или оставить его рядом с точкой, где мяч стал мертвым.

Этим запрещается:

(а) Пинать, бросать, вертеть или уносить (в том числе с поля) мяч на любое расстояние, которое потребует от судьи нести мяч обратно.

(б) Втыкать мяч в землю (Исключение: Пас вперед для выигрыша времени ([Правило 7-3-2-г](#))).

(в) Подбрасывать мяч высоко в воздух.

(г) Любое другое неспортивное поведение или действие, приводящее к задержке игры.

Штраф - фол вне игры или фол при мяче в игре трактуются как фол вне игры. 15 ярдов от следующей точки. Грубые нарушители - как игроки, так и запасные игроки - подвергаются дисквалификации. Если игрок или опознанный член команды в униформе в течение одной и той же игры совершает два фола неспортивным поведением, он подвергается дисквалификации.

б. Другие запрещенные действия:

1. В течение игры тренеры, запасные игроки и уполномоченные помощники в командной зоне 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-ж](#) и [3-3-8-в](#)).

2. Персонал командной площадки, который находится за ее пределами и который имеет причастность или влияние на ход игры, подлежит штрафу согласно [Правилу 9-1-5-а](#).

3. Дисквалифицированное лицо не имеет права вступать на игровое поле или в зачетную зону.

4. Ни одно лицо или талисман, на которое распространяется действие правил, за исключением игроков, судей и имеющих право запасных игроков, не может находиться на игровом поле или в зачетных зонах во время любого периода без разрешения рефери. Если игрок травмирован, обслуживающий персонал может выйти на поле, чтобы помочь ему, однако для этого необходимо получить разрешение судьи.

5. Ни один запасной игрок(и) не имеет права выходить на поле или в зачетную зону, кроме как с целью замены игрока или заполнения вакансии(й). Это же правило распространяется на демонстративные действия после любого момента игры.

6. Лица, на которых распространяется действие правил, включая оркестры, не должны создавать шума, который мешает команде слышать подаваемые для нее сигналы ([Правило 1-1-6](#))

Штраф - Фол вне игры. 15 ярдов от следующей точки. Грубые нарушители - как игроки, так и запасные игроки - подвергаются дисквалификации.

Статья 2. Нечестная тактика

а. Ни один игрок не имеет права прятать мяч в своей одежде или экипировке или под ними, а также подменять мяч каким-либо другим предметом.

б. Запрещается имитировать замену игрока запасным игроком с целью ввести противников в заблуждение. Запрещается использовать какие-либо тактические приемы, основанные на ложной замене игроков, с целью введения противников в заблуждение ([Правило 3-5-2-д](#)) (С.Р. 9-2-2-IVII).

в. Запрещается использование экипировки для целей введения противника в заблуждение ([Правило 1-4-2-д](#)).

Штраф - Фол при мяче в игре. 15 ярдов от предыдущей точки.

Грубые нарушители подвергаются дисквалификации.

г. Ни один игрок не может играть в обуви с шипами более 1,2 дюйма (3 см) длиной ([Правила 1-4-5-д и е](#)).

Штраф - дисквалификация до конца данной игры и в следующей игре команды). Штрафуется как фол вне игры со следующей точки. Фолы, совершенные командой "Б", не наказываются первым дауном. Командный тайм-аут.

Нарушение - [Правила 3-3-6](#) и [3-4-2-б](#). Если дисквалификация происходит в последней игре сезона, игроки, совершившие нарушение, продолжают оставаться дисквалифицированными в течение первой игры следующего сезона, в котором они имеют право принимать участие.

д. Рефери (письменно) уведомляет свое агентство обо всех дисквалификациях за использование запрещенных шипов. Судейское агентство контролирует исполнение наказания.

Статья 3. Нечестные действия

Нечестными являются следующие действия:

а. Когда команда в течение 2 минут после того, как рефери указал ей на необходимость начать игру, не начинает ее.

б. Когда команда последовательно совершает фолы, штраф за которые предусматривает только сокращение вдвое дистанции до ее голевой линии.

в. Когда в течение игры происходит какое-либо иное очевидно нечестное действие, не предусмотренное данными правилами.

Штраф - Рефери может предпринять любое действие, которое он сочтет справедливым, включая назначение штрафа, начисление очков, приостановку игры или присуждение в ней победы собственным решением.

Статья 4. Физический контакт с судьей

Намеренный физический контакт с судьей, контролирующим игру, совершенный в течение игры любым лицом, на которое распространяется действие данных правил, является фолом.

Штраф - Рассматривается как фол вне игры. 15 ярдов от следующей точки и дисквалификация.

Раздел 3. БЛОКИРОВАНИЕ, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК ИЛИ КИСТЕЙ РУК

Статья 1. Кто может блокировать

Игроки обеих команд могут блокировать противников при условии, что такое действие не составляет помеху пасу вперед, помеху противнику поймать мяч, выбитый или пробитый ударом, или персональный фол (исключение: [правило 6-1-2-ж](#)).

Статья 2. Вмешательство и помощь бегущему или пасующему игроку

а. Бегущий или пасующий игрок могут использовать руку, чтобы оградить себя от противника или оттолкнуть его.

б. Бегущий не должен хвататься за игрока своей команды, и никто из игроков его команды не имеет права хватать его, толкать, поднимать или бросать вперед с целью помочь его продвижению.

в. Игроки команды, к которой относится бегущий или пасующий игрок, могут помочь ему, блокируя противников, однако не имеют права создавать помеху противникам, сцепляясь друг с другом каким-либо образом при контакте с противником.

Штраф - 5 ярдов от базовой точки.

Статья 3. Использование рук игроками команды нападения

а. Игрок команды, к которой принадлежит бегущий или пасующий игрок, имеет право блокировать плечами, кистями рук, внешней поверхностью рук (от плеча до кисти) или другой частью тела при следующих условиях.

1. Кисти рук:

(а) Должны быть впереди от локтя.

(б) Должны быть в пределах корпуса тела противника (Исключение: Когда противник поворачивается к блокирующему игроку спиной).

(в) Должны быть на уровне или ниже плеч блокирующего игрока и противника (Исключение: Когда противник приседает, садится на корточки или резко уходит вниз).

(г) Не должны касаться друг друга и не должны быть сцеплены друг с другом.

2. Кисть руки должна быть открыта и ее ладонь должна быть направлена к корпусу тела игрока или закрыта или сложена в форме чашки и при этом не должна быть направлена в сторону противника.

Штраф - 10 ярдов от базовой точки (Исключение: Штраф за использование рук командой нападения перед нейтральной зоной исполняется с предыдущей точки. Сейфти, если фол совершен перед голевой линией команды "А").

б. При удерживании или нелегальной преграде, созданной игроком, принадлежащим команде бегущего или пасующего игрока, применяется [правило 9-3-3-а](#):

1. Кисти рук и руки не должны использоваться для того, чтобы хватать, тянуть или обхватывать противника с целью каким-либо образом нелегально помешать ему или создать преграду.

2. Кисти рук и руки не должны использоваться для того, чтобы цеплять, зажимать или каким-либо иным нелегальным способом мешать ему или создавать преграду.

Штраф - 10 ярдов от базовой точки (Исключение: Штрафы команде нападения за удерживание перед нейтральной зоной применяются с предыдущей точки. Сейфти, если фол происходит перед голевой линией команды "А").

в. Блок в спину запрещен.

Исключения:

1. Когда нападающие игроки находятся на линии схватки при снэпе внутри прямоугольной зоны, в центре которой находится центральный линейный игрок в нападающем построении, и простирающейся на 5 ярдов в обе стороны и 3 ярда вперед и назад, они имеют право на блок в спину в этой прямоугольной зоне.

(а) Если игрок на линии схватки внутри этой зоны, где блоки разрешены, покидает ее, при возвращении он больше не имеет права делать блок в спину.

(б) Блоковая зона существует до тех пор, пока мяча не коснулись вне ее или до тех пор, пока мяч не оказался вне этой зоны после фамбла или маффа, сделанных внутри зоны.

2. Когда игрок поворачивается спиной к игроку, который потенциально может сделать блок и который продемонстрировал движением такое намерение.

3. Когда игрок пытается достать бегущего или легально пытается вернуть или поймать мяч, выроненный в фамбле, пропущенный в маффе, переданный пасом назад, выбитый или пробитый ударом, а также переданный пасом вперед, после того, как его коснулись, он может толкать противника в спину выше пояса ([Правило 9-1-2-г исключение 3](#)).

4. Когда противник поворачивается спиной к блокирующему игроку согласно [правилу 9-3-3-а-1-\(б\)](#).

5. Когда имеющий право игрок перед нейтральной зоной толкает противника в спину выше пояса для того, чтобы достать пас вперед ([Правило 9-1-2-г исключение 4](#)).

Штраф - 10 ярдов от базовой точки (Исключение: Штрафы команде нападения за запрещенные блоки перед нейтральной зоной исполняются с предыдущей точки. Сейфти, если фол происходит перед голевой линией команды "А").

г. Следующие действия игрока, принадлежащего команде бегущего или пасующего игрока, являются запрещенными:

1. Использование кулаков и рук для нанесения ударов ([Правило 9-1-2-а](#)).

2. Продолжительный контакт со шлемом противника (включая маску) с помощью кистей рук или рук ([Правило 9-1-2-к](#)).

Штраф - 15 ярдов от базовой точки (Исключение: Персональные фолы команды нападения, совершенные перед нейтральной зоной, наказываются с предыдущей точки. Сейфти, если фол происходит перед голевой линией команды "А"). Дисциплинарная, если фол грубый.

Фолы команды "А" во время свободного или удара из схватки (кроме филд-гола): Исполнение от предыдущей точки или от точки, где мяч вне игры принадлежит команде "Б".

д. Игрок команды, выполняющей удар, может:

1. В течение игры, проходящей ударом из схватки, пользоваться руками и кистями рук для отстранения противника, пытающегося заблокировать его, когда он находится впереди за нейтральной зоной.

2. В течение игры, проходящей свободным ударом, пользоваться руками и/или кистями рук для отстранения противника, пытающегося заблокировать его.

3. Во время игры, проходящей ударом из схватки или свободным ударом, когда он имеет право трогать мяч, согласно правилам пользоваться руками и/или кистями рук, чтобы оттолкнуть противника в попытке достать свободный мяч.

е. Имеющий право игрок пасующей команды может согласно правилам пользоваться руками и/или кистями рук для отстранения противника в попытке достать свободный мяч после того, как любой игрок или судья коснулся мяча, посланного легальным пасом вперед любым игроком или судьей ([Правила 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 и 7-3-11](#)).

Статья 4. Использование рук игроками команды защиты

а. Защищающиеся игроки могут использовать руки и кисти рук для того, чтобы толкать, тянуть, отстранять или поднимать нападающих игроков, когда они пытаются достать бегущего.

б. Защищающиеся игроки не могут пользоваться руками и кистями рук для того, чтобы блокировать захватом, удерживать или иначе нелегально создавать преграду любому противнику, который не является бегущим.

Штраф - 10 ярдов от базовой точки.

в. Защищающиеся игроки могут пользоваться руками и кистями рук для того, чтобы толкать, тянуть, отстранять или поднимать нападающих игроков, которые явно пытаются заблокировать их. Защищающиеся игроки могут отстранять или согласно правилам блокировать имеющего право ресивера, принимающего пас до тех пор, пока этот игрок занимает ту же ярдовую линию, что и защитник, или до тех пор, пока противник не теряет возможность заблокировать его. Длительный контакт не разрешается.

Штраф - 10 или 15 ярдов от базовой точки.

г. Когда не делается попыток достать мяч или бегущего, защищающиеся игроки должны вести себя согласно [правилам 9-3-3-а, б, в и г](#).

Штраф - 10 или 15 ярдов от базовой точки.

д. Когда мяч, переданный легальным пасом вперед, пересекает нейтральную зону во время игры пасом вперед, и совершен контактный фол, не являющийся помехой приему паса, штраф вступает в силу с предыдущей точки. Это определено [правилом 9-3-4-в](#).

Штраф - 10 или 15 ярдов от базовой точки и первый даун, если фол совершен против имеющего право игрока прежде, чем было касание пасуемого мяча.

е. Защищающийся игрок может согласно правилам пользоваться руками или кистями рук для того, чтобы отстранить или заблокировать противника в попытке достать свободный мяч ([Правило 9-1-2-г Исключения 3 и 4](#) и [правило 9-3-3-в Исключения 3 и 5](#)):

1. Во время паса назад, фамбла или свободного удара, удара из схватки, когда он имеет право трогать мяч.

2. Во время любого паса вперед, в котором мяч пересек нейтральную зону и коснулся любого игрока или судьи.

ж. Защищающийся игрок не может длительно контактировать со шлемом противника (включая маску) руками или кистями рук (Исключение: Против бегущего).

Штраф - 15 ярдов от базовой точки и первый даун за фолы команды "Б", если первый даун не противоречит другим правилам.

Статья 5. Ограничения на действия игроков

а. Ни один игрок не может вставать ногами на спину или плечи другому игроку своей команды до снэпа.

Штраф - Фол вне игры. 15 ярдов от следующей точки.

б. Ни один защищающийся игрок в попытке заблокировать, ударить рукой или поймать выбитый или пробитый мяч не может:

1. Наступать, запрыгивать или вставать на другого игрока своей команды ([Правило 9-1-2-о](#)).

2. Опирается руками на другого игрока своей команды для того, чтобы приобрести дополнительную высоту.

3. Быть поднятым другим игроком своей команды.

Штраф - 15 ярдов от предыдущей точки.

Статья 6. Свободный мяч

Когда мяч свободен, ни один из игроков не должен удерживать противника, нелегально блокировать противника в спину, хватать противника за маску или любое отверстие в шлеме, нелегально пользоваться кистями рук или совершать персональный фол.

Штраф - 10 или 15 ярдов от базовой точки (Исключение: Такие фолы команды нападения, совершенные за нейтральной зоной, штрафуются с предыдущей точки. Сейфти, если фол совершен перед голевой линией команды "А") ([Правила 10-2-2-в, г, д и е](#)).

Раздел 4. УДАРЫ ПО МЯЧУ РУКОЙ И НОГОЙ

Статья 1. Удары рукой по свободному мячу

а. Пока мяч, поданный пасом, находится в полете, любой игрок, имеющий право трогать его, может бить по нему рукой в любом направлении (Исключение: [Правило 9-4-2](#)).

б. Любой игрок может блокировать мяч, выбитый из схватки, на игровом поле или в зачетной зоне.

в. Ни один игрок не должен ударом руки посылать другие свободные мячи вперед игрового поля или в любом направлении, если мяч находится зачетной зоне (Исключение: [Правило 6-3-11](#)).

Штраф - 15 ярдов от базовой точки и потеря дауна, если она не противоречит другим правилам (Исключение: Потеря дауна не присуждается, если фол совершен, пока мяч, легально выбитый из схватки, находится впереди за нейтральной зоной ([Правила 10-2-2-в, г, д и е](#))).

Статья 2. Удар рукой по мячу, поданному пасом назад

Пасующая команда не имеет права ударом руки посылать вперед мяч, посланный пасом назад и находящийся в полете, в попытке заработать ярды.

Штраф - 15 ярдов от базовой точки ([Правило 10-2-2-в](#)).

Статья 3. Удар рукой по мячу во владении

Мяч во владении игрока не может быть послан вперед ударом руки игрока той же команды.

Штраф - 15 ярдов от базовой точки ([Правило 10-2-2-в](#)).

Статья 4. Нелегальные удары по мячу ногой

Игрок не должен ударять ногой свободный мяч, мяч, поданный пасом вперед, или мяч, удерживаемый на месте для удара ногой противником. Такие нелегальные действия не изменяют статуса свободного мяча или паса вперед; но если игрок, удерживающий мяч для удара с земли, утрачивает владение во время дауна, который играют схваткой, это считается фамблом, и мяч становится свободным; если такое действие происходит во время свободного удара, мяч остается мертвым).

Штраф - 15 ярдов от базовой точки и проигрыш дауна, если проигрыш дауна не противоречит другим правилам ([Правила 10-2-2-в, г, д и е](#)) (Исключение: Потери дауна не присуждается, если фол совершен, когда легальный удар по мячу из схватки сделан впереди за нейтральной зоной).

Раздел 5. ДРАКА

Статья 1. Участие в драке

а. До начала игры члены команды, одетые в форму, а также тренеры не должны принимать участия в драке ([Правило 2-32-1](#)).

Во время первой половины игроки не должны принимать участия в драке.

Штраф - 15 ярдов от базовой точки или следующей точки, первый даун за фолы команды "Б", если первый даун не противоречит другим правилам, и дисквалификация до конца игры.

б. Во время перерыва после первой половины игры члены команды, одетые в форму, а также тренеры не должны принимать участия в драке.

Во время второй половины игры игроки не должны принимать участия в драке.

Штраф - 15 ярдов от базовой точки или следующей точки, первый даун за фолы команды "Б", если

первый даун не противоречит другим правилам, и дисквалификация до конца игры и в течение первой половины следующей игры. Наказание за драки, происшедшие в последней игре сезона, в которых участвовали члены команды, одетые в форму, тренеры и игроки, имеющие право на игру, переносится на первую игру следующего сезона, на которую они имеют право.

в. В течение любой половины игры тренеры или запасные игроки не должны покидать свою командную зону, чтобы принять участие в драке, а также не должны участвовать в драке в своей командной зоне.

Штраф - 15 ярдов от предыдущей точки, первый даун за фолы команды "Б", если первый даун не противоречит другим правилам, и дисквалификация до конца игры и в течение следующей игры. Наказание за драки, происшедшие в последней игре сезона, в которых участвовали члены команды, одетые в форму, тренеры и игроки, имеющие право на игру, переносится на первую игру следующего сезона, на которую они имеют право.

Статья 2. Наказание за драку

а. Если член команды, тренер или игрок дисквалифицируется за участие в драке во второй раз в течение одного сезона, он дисквалифицируется на эту игру и до конца этого сезона.

б. Если участие игрока в игре приостанавливается во второй раз из-за драки в последней игре сезона, он не может принимать участие в первой игре следующего сезона, на которую он имеет право. Эта дисквалификация считается первой дисквалификацией за драку в новом сезоне.

Статья 3. Действия рефери

Рефери (письменно) уведомляет свое агентство обо всех дисквалификациях за участие в драке. Соответствующее агентство затем принимает на себя ответственность за контроль над исполнением наказания.

ПРАВИЛО 10. ИСПОЛНЕНИЕ ШТРАФНЫХ САНКЦИЙ

Раздел 1. ЗАВЕРШЕНИЕ НАЗНАЧЕНИЯ ШТРАФА

Статья 1. Завершение назначения штрафа

а. Назначение штрафа считается завершенным, когда штраф принят, отклонен или отменен согласно правилам, или когда выбор между этими вариантами, сделанный оштрафованной стороной, очевиден для рефери.

б. Любой штраф может быть отклонен, однако дисквалифицированный игрок должен покинуть поле.

в. Когда совершен фол, назначение штрафа должно быть завершено до того, как мяч объявляется готовым к следующему дауну.

г. Объявленные 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 совершенный в течение этого дауна (Исключение: [Правило 3-5-2-д](#)).

Статья 3. Фолы при мяче в игре, совершенные одной командой

Когда рефери сообщают о двух или большем количестве фолов при мяче в игре, совершенных одной командой, рефери должен объяснить полевому капитану команды, против которой фолы были совершены, какие штрафы накладывают за эти фолы, а капитан должен выбрать один из возможных (Исключение: Когда совершен фол (или несколько) неспортивным поведением (бесконтактные фолы), штраф (или штрафы) налагается со следующей точки, расположение которой определяется принятием или отклонением штрафа за любые другие фолы).

Статья 4. Взаимные фолы

Если рефери сообщают о фолах при мяче в игре, совершенных обеими командами, каждый такой фол является взаимным, штрафы отменяют друг друга, и даун переигрывают.

Исключения:

1. Когда в течение дауна или согласно правилам в конце дауна происходит смена командного владения, команда, последней получившая владение, может отклонить взаимные фолы и тем самым оставить владение за собой после исполнения штрафных санкций за свое нарушение, если она не совершила фол перед тем, как получить последнее владение.

2. Когда фол команды "Б" штрафуются помещением мяча в точку, в которой закончился удар, выполненный из схватки, команда "Б" может отклонить взаимный фол и принять исполнение штрафа с точки, в которой закончился удар.

3. Когда фол при мяче в игре приравнивается к мертвому, он не рассматривается как взаимный, и штраф за него исполняется в том порядке, в каком он был совершен в отношении другого или других фолов.

4. [Правило 8-3-4-в](#) и [3-1-3-ж-3](#) (во время попытки после перехода владения к команде "Б").

Статья 5. Фолы вне игры

Штрафы за фолы вне игры рассматриваются отдельно и в порядке их совершения (Исключение: когда рефери сообщают о фолах неспортивным поведением или персональных фолах при мертвом мяче, совершенных обеими командами, и прежде чем назначение каких-либо штрафов за них было завершено или очередность совершения этих фолов не может быть установлена, фолы становятся взаимными и отменяют друг друга, номер и способ розыгрыша дауна, определенный 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](#))).

Статья 6. Фолы вне игры, совершенные после фолов при мяче в игре

Когда за фолом при мяче в игре одной команды следует один или несколько фолов вне игры (включая фолы при мяче в игре, штрафующиеся как фолы вне игры), совершенных противниками или игроками той же команды, штрафные санкции накладываются раздельно и в порядке, в котором фолы были совершены.

Статья 7. Фолы, совершенные в интервале

Штраф за фолы, совершенные после завершения четвертого периода и перед началом дополнительного периода в овертайме, исполняется с 25-ярдовой линии, с точки первой серии (Исключение: [Правило 10-2-2-х](#)).

Раздел 2. ПРОЦЕДУРЫ ИСПОЛНЕНИЯ ШТРАФНЫХ САНКЦИЙ

Статья 1. Точки исполнения

Штрафные санкции исполняются со следующих точек: предыдущая точка, точка, в которой был совершен фол, следующая точка и точка, где закончилась пробежка или завершился удар, сделанный из схватки.

Статья 2. Процедуры

Применяются следующие процедуры:

а. Мертвый мяч. Штрафные санкции за фол, совершенный при мертвом мяче, исполняются со следующей точки.

б. Снэп. Штрафные санкции за фолы, совершенные одновременно со снэпом или свободным ударом, исполняются с предыдущей точки. Также см. [Правило 6-3-13](#) ([Правила 7-1-3-б](#) и [7-1-4-б](#)).

в. Игра пробежкой. За фолы, совершенные в течение игры пробежкой на игровом поле или в зачетной зоне, базовыми точками исполнения штрафных санкций являются следующие:

1. Когда пробежка завершается впереди за нейтральной зоной, базовая точка исполнения штрафа - это точка, в которой соответствующая пробежка закончилась (Исключения: Хватание игрока команды нападения за маску, нелегальное использование рук, удерживание, незаконный блок и персональные фолы перед нейтральной зоной штрафуются с предыдущей точки. Сейфти, если фол сделан перед голевой линией команды "А") ([Правила 2-25-10-а](#) и [2-30-4](#)).

2. Когда пробежка заканчивается перед нейтральной зоной прежде смены командного владения,

базовой точкой исполнения штрафных санкций является предыдущая точка (Исключения: Хватание игрока команды нападения за маску, нелегальное использование рук, удерживание, незаконный блок и персональные фолы перед нейтральной зоной штрафуются с предыдущей точки. Сейфти, если фол сделан перед голевой линией команды "А") (Правила 2-25-10-б и 2-30-4).

3. Когда нейтральной зоны не существует, базовой точкой исполнения штрафных санкций является точка, в которой закончилась соответствующая пробежка (Исключение: [Правило 8-5-1 исключения](#)) (Правила 2-25-10-в и 2-30-2, 3 и 4).

г. Игра пасом. Базовой точкой исполнения штрафных санкций за фолы, совершенные во время игры легальным пасом вперед, является предыдущая точка (Правила 2-25-10-г и 2-30-1).

Исключения:

1. При помехе приему паса со стороны команды "Б", являющейся фолом, - точка совершения фола.

2. Штраф за фол при нападении на пасующего игрока при завершеном пасе вперед - с конца предыдущей пробежки, когда эта пробежка заканчивается впереди за нейтральной зоной и в течение этого дауна не было смены командного владения.

3. Нелегальное касание мяча.

4. Штрафы за фолы, связанные с хватанием за маску, нелегальным использованием кистей рук, удерживанием, нелегальным блоком и персональными фолами, которые совершены командой нападения перед нейтральной зоной, - с предыдущей точки (Исключение: сейфти, если фол совершен перед голевой линией команды "А").

д. Игра ударом. При игре выбиванием или пробиванием мяча базовой точкой исполнения штрафных санкций за фолы, совершенные во время игры свободным ударом или ударом из схватки и до смены или возвращения командного владения или до того, как мяч объявят мертвым согласно правилам, является предыдущая точка (Правила 2-25-10-д и 2-30-2 и 3).

Исключения:

1. Помеха возможности поймать мяч - точка совершения фола (Правило 6-4-1).

2. Блок или фол после правильного или не имеющего силы сигнала о честном приеме, сделанного игроком команды "Б", который подал сигнал о честном приеме в течение свободного удара и не трогал мяч, - точка совершения фола (Правило 6-5-4).

3. Исполнение штрафных санкций с точки завершения удара из схватки. Точка исполнения - это точка, в которой заканчивается удар, когда происходит фол команды "Б" (Правило 2-25-11):

(а) В течение игры ударом из схватки, за исключением попытки, и в течение дополнительных периодов.

(б) В течение игры выбиванием мяча из схватки, в которой мяч пересекает нейтральную зону.

(в) В 3 ярдах или дальше впереди за нейтральной зоной.

(г) Прежде, чем удар заканчивается.

(д) Когда в конце дауна команда "А" не имеет в своем владении мяча.

Фолы команды "Б", совершенные перед точкой, в которой закончился удар из схватки, штрафуются с точки совершения фола.

4. Штрафы за фолы, связанные с игрой против маски игрока команды нападения, нелегальным использованием кистей рук, удерживанием, нелегальным блоком, и персональные фолы, совершенные перед нейтральной зоной, исполняются с предыдущей точки. Сейфти, если фол совершен перед голевой линией команды "А".

5. Штрафы за все фолы команды, выполняющей удар, кроме помехи при приеме мяча (Правило 6-4) во время свободного удара или удара из схватки (кроме филд гола) может быть оштрафована в предыдущей точке или в точке, где мяч становится мертвым и принадлежит команде "Б" (Правило 6-1-8 и 6-3-13).

е. Перед голевой линией:

ж. За фолы, совершенные противником команды во владении после смены командного владения (не во время попытки) на игровом поле, когда пробежка заканчивается перед голевой линией, точка исполнения - голевая линия (Исключение: [Правило 8-5-1 исключения](#)).

2. За фолы, совершенные после смены командного владения (не во время попытки) в зачетной зоне и после того, как мяч остается в зачетной зоне, где он объявляется мертвым, базовая точка исполнения - 20-ярдовая линия.

3. За фолы, совершенные противником команды во владении после смены командного владения в зачетной зоне (не во время попытки), когда пробежка заканчивается перед голевой линией и любой ставший после этого живым мяч возвращают на игровом поле, точка исполнения - голевая линия.

з. Фолы в течение или после тачдауна, филд-гола или попытки:

и. Штрафы за персональные фолы, совершенные противниками команды, заработавшей очки, в течение дауна, который заканчивается тачдауном.

к. Штрафы за персональный фол исполняются во время попытки или следующего за этим кик-оффа, выигравшая команда имеет право выбора. Если нет кик-оффа, штраф исполняется во время попытки.

л. Штрафы за все остальные фолы исполняются во время попытки или следующего за этим кик-оффа. Такие штрафы исключаются согласно правилу, если исполнение невозможно из-за нелегального касания удара во время дауна.

КонсультантПлюс: примечание.

Нумерация пунктов дана в соответствии с официальным текстом документа.

2. Штраф за помеху пасу со стороны защиты, совершенную во время попытки с 3-ярдовой линии, исполняется с точки, находящейся на половине расстояния до голевой линии или отменяется, если конверсия была успешной.

3. Когда фолы происходят после тачдауна и перед тем, как мяч готов к игре в попытке, или имеется живой фол, штрафующий как мертвый, при игре тачдауном, штраф исполняется во время попытки или последующего кик-оффа, на выбор команды против которой совершен фол.

4. Фолы при мяче в игре во время игры филд-голом штрафуются согласно правилам. Чтобы принять очки за успешный филд-гол, команда "А" должна отклонить фолы при мяче в игре команды "Б". Принимая штраф за фол при мяче в игре, совершенный командой "Б", команда "А" принимает решение об отмене счета и исполнении штрафа от предыдущей точки. Фолы при мяче в игре, штрафующие как фолы вне игры, и фолы вне игры после дауна филд-голом штрафуются со следующей точки.

5. Фолы, совершенные в течение и после попытки, штрафуются в соответствии с [правилами 8-3-3, 8-3-4 и 8-3-5](#).

м. Штрафные дистанции за фолы принимающей команды не могут отодвинуть сдерживающую линию принимающей команды за ее 5-ярдовую линию. Штрафы, которые отодвигают сдерживающую линию принимающей команды за ее 5-ярдовую линию, исполняются с точки, идущей по очереди следующей.

Статья 3. Применение процедур о половине дистанции

Ни одна штрафная дистанция, включая попытку с 3-ярдовой линии или точки, находящейся ближе к голевой линии, не может составлять больше половины расстояния от точки исполнения до голевой линии команды, совершившей нарушение (Исключения: (1) дауны схваткой, за исключением попыток, согласно [правилу 7-3-8](#) штраф за помеху, созданную командой "Б"; (2) помеха приему паса со стороны защиты во время попытки, когда мяч подается снапом с точки, находящейся от голевой линии на расстоянии больше 3 ярдов).

ПРАВИЛО 11. СУДЬИ: ПОЛНОМОЧИЯ И ОБЯЗАННОСТИ

Раздел 1. ОБЩИЕ ОБЯЗАННОСТИ

Статья 1. Полномочия судей

Юрисдикция судей начинается за 60 минут до запланированного времени кик-оффа и заканчивается, когда рефери объявляет окончательный счет матча ([C14](#)).

Статья 2. Количество судей

Игра должна проходить под наблюдением 4, 5, 6 или 7 судей.

а. Команда из 4 судей состоит из рефери (главного судьи), судьи, линейного судьи и судьи на линии.

б. Команда из 5 судей состоит из рефери, судьи, линейного судьи, судьи на линии и заднего судьи.

в. Команда из 6 судей состоит из рефери, судьи, линейного судьи, судьи на линии, полевого и бокового судей.

г. Команда из 7 судей состоит из рефери, судьи, линейного судьи, судьи на линии, заднего, полевого и бокового судей.

Статья 3. Ответственность

а. Каждый судья несет ответственность за то, чтобы знать: сколько ярдов необходимо завоевать команде; каково количество сыгранных даунов; каково количество взятых каждой командой и засчитанных

на счет каждой команды тайм-аутов; когда мяч объявлен мертвым; когда включают часы при свободном ударе; каков счет в каждый момент игры; какие сигналы необходимо подавать в различные моменты игры; действующие правила игры в футбол НССА и уметь их правильно применять. Судьи обязаны использовать действующее в данном сезоне Руководство по судейству игры в футбол, которое выпускает Федерация уполномоченных представителей университетов.

б. Назначенные для контроля игры судьи должны информировать о позиции или номере игрока, совершившего фол, тренера этого игрока.

в. Все судьи несут ответственность за решения, влекущие применение правил, их трактовку или наложение наказаний.

г. Исполняющие обязанности судей члены команды обязаны встретиться в помещении для переодевания, но менее чем за 1 час 45 минут до начала игры для обсуждения правил и механики судейства.

д. Каждый судья должен отмечать маркером и записывать каждый фол, который он замечает.

е. Каждый судья имеет специфические обязанности, но все судьи имеют равные полномочия при вынесении решений.

Статья 4. Экипировка

Судьи должны быть одеты в форму, предписанную действительным Руководством по судейству игры в футбол, выпущенным Федерацией уполномоченных представителей университетов. Кроме предписанной формы к экипировке судьи относятся: свисток, маркер фола, маркер для отмечания важных точек на поле, игровая карточка для записи фолов и карточка для записи даунов.

Раздел 2. РЕФЕРИ (ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ)

Статья 1. Основные обязанности

а. Рефери осуществляет общее наблюдение и контроль над игрой. Перед началом игры рефери проводит подробное совещание со всеми судьями.

б. Рефери имеет исключительные права в отношении счета игры и его решение о правилах и других вопросах, относящихся к игре, является окончательным.

в. Рефери должен объявить мяч готовым к игре после того, как он убедится в готовности судей, и обязан отдать команду включить часы при сигнале "готов к игре" или снэпе. Рефери должен проводить 40/25-секундный отсчет, когда это не поручено другому судье или счетчику, находящемуся на стадионе. Кроме того, рефери считает количество нападающих игроков.

г. Рефери осуществляет контроль над исполнением штрафных санкций после того, как убедится в том, что оба капитана понимают процедуры и их результат. Он проверяет исполнение штрафных санкций, назначенных судьей. Если рефери экипирован микрофоном, он объявляет о том, какое количество игроков совершило фол. (Примечание: Микрофон для рефери обязателен в 2010 г.)

д. Рефери инспектирует игровую зону и сообщает о замеченных недостатках администрации игры, тренерам и другим судьям.

е. Рефери обязан уведомить обоих главных тренеров о выходе из строя визуальных часовых устройств (часовых табло), а также о любых дисквалификациях.

ж. Рефери должен отмечать положение мяча относительно линии цели и определять такое положение мяча, если одной из команд судейским решением дается новая серия даунов.

з. Рефери отвечает за количество тайм-аутов, взятых каждой командой или засчитанных на счет каждой команды, и уведомляет полевого капитана и главного тренера, когда эта команда уже использовала свой последний тайм-аут в половине матча или дополнительном периоде.

Статья 2. Положение на поле

а. Начальное положение рефери при дауне, который играют схваткой, - позади и в стороне от нападающего бэка, где он наблюдает за перемещениями игроков на своих позициях, легальностью блоков и игры перед нейтральной зоной, в которой участвует мяч. Рефери следит за игрой квотербэка, кикера и холдера при ударах из схватки.

б. Положение рефери при свободных ударах - в зоне дальних ресиверов.

Раздел 3. СУДЬЯ

Статья 1. Основные обязанности

а. Судья следит за экипировкой игроков.

б. Отвечает за игру на линии по обеим сторонам от нейтральной зоны, легальность нахождения линейных игроков впереди на поле, сигналы защищающейся стороны и за то, пересекли ли нейтральную зону мячи, брошенные пасом, выбитые из схватки или пробитые свободным ударом. Он также отвечает за правильность выполнения снэпа, подсчет количества нападающих игроков и правильность исполнения штрафных санкций.

в. Судья напоминает рефери о времени, остающемся в каждом периоде.

Статья 2. Положение на поле

а. Начальное положение судьи во время игры схваткой - в 5 - 7 ярдах впереди за нейтральной зоной, где он перемещается так, чтобы не создавать помех движениям игроков.

б. Положение судьи во время свободных ударов - рядом с кикером. В качестве члена команды из 4 судей он располагается на боковой линии места для прессы на сдерживающей линии кикера.

Раздел 4. ЛИНЕЙНЫЙ СУДЬЯ

Статья 1. Основные обязанности

а. Линейный судья отвечает за установку индикатора линии цели и индикатора дауна. Он инструктирует команду, состоящую не менее чем из двух ассистентов и третьего помощника, который устанавливает индикаторы линии цели и дауна с внешней стороны боковой линии напротив места для представителей прессы. Индикатор дауна отмечает положение мяча.

б. Следит за нейтральной зоной и нарушениями в построении для схватки.

в. Сообщает о продвижении вперед рефери или судье и ведет счет даунов.

г. Когда мяч проходит нейтральную зону с его стороны поля, линейный судья определяет легальность игры в зоне вокруг мяча.

Статья 2. Положение на поле

а. При игре схваткой начальное положение линейного судьи - в нейтральной зоне напротив места для прессы на боковой линии.

б. Начальное положение линейного судьи при кик-оффах, когда он является членом команды из 6 или 7 судей, - на голевой линии принимающей команды, напротив места для прессы. Когда он является членом команды из 4 - 5 судей - на сдерживающей линии принимающей команды, напротив места для прессы.

Раздел 5. СУДЬЯ НА ЛИНИИ

Статья 1. Основные обязанности

а. Судья на линии следит за нейтральной зоной и нарушениями в построении для схватки.

б. В случае использования альтернативного индикатора дауна инструктирует дополнительного ассистента, который с помощью такого индикатора помогает отмечать положение мяча.

в. Когда он является членом команды из 4 судей, судья на линии отвечает за хронометраж игры, контролирует работу оператора игровых часов и помощников, отвечающих за мячи, а также считает количество защищающихся игроков.

г. Сообщает о продвижении вперед судье и рефери.

д. Когда мяч проходит нейтральную зону с его стороны поля, определяет легальность игры в зоне вокруг мяча.

Статья 2. Положение на поле

а. При игре схваткой начальное положение судьи на линии - в нейтральной зоне на поле со стороны места для прессы на боковой линии.

б. Когда мяч из схватки выбивают ударом и судья на линии является членом команды из 4 судей, он должен занять начальное положение в 15 - 20 ярдах от линии схватки на половине поля команды в

защите.

в. Начальное положение при кик-оффе, когда он является участником команды из 4, 6 или 7 судей, - на голевой линии принимающей команды на боковой линии, за которой находится место для прессы. Когда он является членом команды из 5 судей на сдерживающей линии команды, выбивающей мяч.

Раздел 6. ПОЛЕВОЙ СУДЬЯ

Статья 1. Основные обязанности

а. Полевой судья наблюдает за имеющими право ресиверами, за ударами ногой по мячу или пасами с его стороны поля.

б. Помогает заднему судье в подсчете игроков защиты и определении статуса мяча в этой зоне.

в. Когда он является членом команды из 6 или 7 судей, отвечает за помощников, подносящих мяч с его стороны поля.

Статья 2. Положение на поле

а. Во время игры схваткой, когда он является членом команды из 6 или 7 судей, полевой судья находится примерно в 20 ярдах за нейтральной зоной позади команды защиты на той стороне поля, где расположено место для прессы, и его начальное положение - на боковой линии.

б. Когда он является членом команды из 6 или 7 судей, при игре свободным ударом полевой судья находится на боковой линии, на сдерживающей линии принимающей команды.

Раздел 7. БОКОВОЙ СУДЬЯ

Статья 1. Основные обязанности

а. Боковой судья ведет хронометраж игры и наблюдает за имеющими право ресиверами, за выбиванием мяча и пасами на своей стороне поля.

б. Определяет статус мяча, находящегося в его зоне.

в. Когда он является членом команды из 6 или 7 судей, боковой судья отвечает за помощников, подносящих мяч с его стороны поля.

Статья 2. Положение на поле

а. При игре схваткой боковой судья в команде из 6 или 7 судей находится примерно в 20 ярдах за нейтральной зоной позади команды защиты на стороне поля, противоположной той, с которой расположено место для представителей прессы, и его начальное положение - на боковой линии.

б. При свободных ударах по мячу боковой судья в команде из 7 судей находится на сдерживающей линии принимающей команды на той же боковой линии, где находится линейный судья. В команде из 6 судей он находится на сдерживающей линии команды, наносящей удар.

в. Во время попытки и филд-гола боковой судья в команде из 7 судей помогает судье в качестве второго судьи.

Раздел 8. ЗАДНИЙ СУДЬЯ

Статья 1. Основные обязанности

а. Обязанности заднего судьи включают: подсчет количества игроков команды защиты, контроль 40/25-секундного отсчета, определение легальности длинных пасов и ударов ногой по мячу, а также статуса мяча, находящегося в его зоне.

б. Задний судья наблюдает за имеющими право ресиверами, покидающими нейтральную зону.

в. В команде из 5 судей задний судья отвечает за помощников, подносящих мяч.

Статья 2. Положение на поле

а. При игре схваткой задний судья в команде из 5 или 7 судей находится примерно в 20 - 25 ярдах за нейтральной зоной позади команды защиты и ее бэков. Сторона поля, на которой он находится, определяется положением полевого и бокового судей.

б. При свободных ударах задний судья в команде из 7 судей находится на боковой линии на сдерживающей линии команды, наносящей удар, со стороны места для прессы. В качестве члена команды из 5 судей он находится на 10-ярдовой линии на боковой линии со стороны места для прессы.

ПРАВИЛО 12. ПОВТОР

Раздел 1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Статья 1. Определение

Повтор - это система, использующая электронные средства для просмотра игровых моментов и помощи судьям игры с принятием определенных решений на поле, как указано в [Разделе 3](#).

Раздел 2. ПРАВО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПОВТОРА

Статья 1. Участие

а. Любая организация - член НССА может использовать повтор. Это правило является разрешающим, а не требующим. Если повтор используется, он должен использоваться в полном соответствии с этим правилом.

б. Для любой игры вне конференции, если домашняя команда использует повтор, команда, которая находится в гостях, не может исключить его использования в этой игре. Если домашняя команда не использует повтор, команда, которая находится в гостях, не может требовать, чтобы повтор использовался в этой игре.

Раздел 3. ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ, КОТОРЫЕ МОГУТ БЫТЬ ПЕРЕСМОТРЕНЫ

Статья 1. Боковая линия, голевая линия, конечная линия

Игровые моменты, которые могут быть пересмотрены, происходящие на боковой линии, голевой линии или конечной линии, включают:

а. Зачетные игровые моменты, включая бегущего с мячом во владении, пересекающего плоскость голевой линии. А именно попытки филд-гола, только если мяч брошен (а) ниже или выше перекладины, или (б) внутри или снаружи стоек, когда мяч проходит ниже, чем вершина стоек. Если мяч проходит выше, чем вершина стоек, такой игровой момент не подлежит пересмотру.

б. Пас рассматривается как заверченный, незавершенный или перехваченный в боковой линии, голевой линии или конечной линии.

в. Бегущий или пасующий ресивер в или за пределами границы поля. Если бегущий выходит за границу поля, игровой момент не подлежит пересмотру.

г. Возврат свободного мяча в или за пределами игрового поля или в конечной зоне.

д. Свободный мяч, касающийся боковой линии, голевой линии или конечной линии.

Статья 2. Пасы

Игровые моменты, содержащие пасы, которые подлежат пересмотру:

а. Пас, который рассматривается как заверченный, незавершенный или перехваченный где-либо на игровом поле или в конечной зоне.

б. Легальный пас вперед, которого коснулся не имеющий права ресивер.

в. Легальный пас вперед, которого коснулся игрок защиты.

г. Потеря мяча (фамбл) произведенная потенциальным пасующим. (Примечание: Если решение на поле - пас вперед и пас не завершен, игровой момент не подлежит пересмотру).

д. Пас вперед или ручная передача вперед осуществляется, когда бегущий находится вне линии розыгрыша.

е. Пас вперед или ручная передача вперед осуществляется после изменения владения.

ж. Пас, переданный вперед или назад когда он брошен из-за линии розыгрыша. (Примечание: Если пас передан вперед или не завершен, такой игровой момент не подлежит пересмотру).

Статья 3. Прочие

Прочие игровые моменты, которые подлежат пересмотру:

а. Бегущий, действия которого не были оценены в игровой попытке по правилу.

б. Владеющий мячом, действия которого не были оценены в игровой попытке по правилу, когда возвращение потерянного в фамбле мяча противником или товарищем по команде происходит непосредственно после потери мяча до момента, когда любой из судей подает сигнал, что мяч мертв.

(Примечание 1: Если действия владеющего мячом оценены в игровой попытке по правилу и у судьи переигровки нет бесспорного видеосвидетельства, относительно которого игрок возвращает потерю мяча, решение игровой попытки по правилу остается).

(Примечание 2: Если решение игровой попытки по правилу меняется, мяч принадлежит игроку, возвращающему мяч в точке возврата, и любое продвижение аннулировано).

в. Владеющий мячом, действия которого оценены в ситуации выхода за границы поля, тогда как его непосредственное действие происходит в конечной зоне противника до момента, когда любой из судей подает сигнал что мяч мертв.

г. Движение бегущего вперед в первом дауне.

д. Касание любого типа удара любым игроком.

е. Нумерация игроков любой команды во время мяча в игре.

ж. Кикер, выбивающий мяч из схватки, находящийся вне линии розыгрыша, когда мяч выбивают.

з. Регулирование часов, когда решение на поле меняется. Судья переигровки может корректировать грубую ошибку игровых часов.

и. Восстановление потери мяча игроком команды "А" во время четвертой игровой попытки или попытки до любого изменения владения.

к. Удар по мячу, который продвинул вперед командой, выбившей мяч после маффа или потери мяча принимающей командой.

л. Исправление номера игровой попытки. (Примечание: исправление может быть сделано в любое время в пределах той серии игровых попыток или прежде чем мяч будет легально введен в игру после предыдущей серии).

м. Любое лицо, не являющееся игроком, сталкивающимся с действием мяча в игре, происходящим в игровом поле ([Правила 9-1-5](#) и [9-2-3-в](#)).

Статья 4. Ограничения на игровые моменты, которые могут быть пересмотрены

Никакие другие игровые моменты или судейские решения не подлежат пересмотру. Однако, судья переигровки может корректировать грубые ошибки. Это исключает фолы, которые не подлежат пересмотру (Фолы, которые могут быть пересмотрены: [Правила 12-3-2-д](#) и [е](#) и [12-3-3-е](#) и [ж](#)).

Раздел 4. ПЕРСОНАЛ, ОБСЛУЖИВАЮЩИЙ ПОВТОР, СНАРЯЖЕНИЕ И МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Статья 1. Персонал

Персонал, обслуживающий повтор, должен состоять из числа людей, которые необходимы для управления снаряжением переигровки в необходимых временных ограничениях. Минимум три человека должны использоваться, чтобы гарантировать, что все игровые моменты просмотрены профессионально и своевременно. Такие лица обычно именуется судьями переигровки, специалистами в сфере коммуникаций (связисты) и техниками. Дополнительные лица могут привлекаться при необходимости.

Статья 2. Снаряжение

Тип снаряжения, используемого для исполнения необходимых обязанностей при повторе, определяется каждой конференцией или членом-организацией, использующими повтор.

Статья 3. Местоположение

а. Все снаряжение, используемое в принятии решения во время процесса переигровки и персонал, использующий это снаряжение, должны быть расположены в отдельном безопасном месте, которое отведено для прессы. Эта комната не должна быть доступной для кого-либо, не имеющего непосредственное отношение к повторам.

б. Дополнительное телефонное оборудование, необходимое для возможности общения персонала, обслуживающего повторы, с рефери игры, когда игра останавливается для пересмотра игрового момента, должно располагаться на боковой линии около игрового поля и предпочтительно снаружи командной

площадки. Такое оборудование должно обеспечить рефери игры и судью переигровки безопасным и персональным средством общения.

Раздел 5. ВВЕДЕНИЕ В ПРОЦЕСС ПЕРЕИГРОВКИ

Статья 1. Остановка игры

Есть два приема остановки игры, чтобы пересмотреть трактовку положения на поле.

а. Судья переигровки и его команда должны пересмотреть каждый игровой момент игры. Он может остановить игру в любой момент до того, как мяч будет легально введен в действие (Исключение: [Правило 12-3-3-л](#)) всякий раз, когда он считает, что:

1. Есть обоснованные доказательства, чтобы полагать, что ошибка была сделана в исходном положении на поле.

2. Игровой момент подлежит пересмотру.

3. Любое аннулирование положения на поле, которое последовало после бесспорного видеосвидетельства, оказало бы прямое конкурентное влияние на игру.

б. Главный тренер любой команды может просить, чтобы игра была остановлена и игровой момент пересмотрен, оспаривая положение на поле.

1. Главный тренер начинает этот спор, взяв перерыв команды до того момента, как мяч будет легально введен в игру (Исключение: [Правило 12-3-3-л](#)) и ставит в известность рефери о том, что он оспаривает трактовку предыдущего игрового момента. Если возражение главного тренера принимается, у него остается возможность возражения, которое он может использовать только еще 1 раз во время игры. Таким образом, у тренера может быть в общей сложности два возражения, и только если его первоначальное возражение принимается.

2. После того, как просмотр закончен, если трактовка положения на поле полностью изменена, не назначается лимитный командный тайм-аут.

3. После того, как просмотр закончен и трактовка положения на поле не полностью изменена, назначается командный тайм-аут, поскольку один из трех разрешается для команды в этой половине или один разрешен во время дополнительного периода.

4. Главный тренер не оспаривает положения, в котором была остановлена игра, и решение было уже принято судьей переигровки.

5. Если главный тренер просит лимитный командный тайм-аут чтобы оспорить положение на поле, и игровой момент, который оспаривается, не является подлежащим пересмотру, то тайм-аут должен быть принят во внимание, поскольку один из трех разрешен его команде во время этой половины игры или один разрешен во время дополнительного периода.

6. Главный тренер не может оспаривать положения на поле, если все тайм-ауты команды использованы для этой половины или в дополнительный период.

Статья 2. Когда останавливается игра

а. Игра может быть остановлена или судьей переигровки или возражением главного тренера в любое время до того, как мяч будет легально введен в игру (Исключение: [Правило 12-3-3-л](#)).

б. Никто из судей игры не может просить, чтобы игра была остановлена и игровой момент был пересмотрен.

Раздел 6. ПЕРЕСМОТР ПОЛОЖЕНИЯ НА ПОЛЕ

Статья 1. Процедуры

а. Когда игра должна быть остановлена судьей переигровки или возражением главного тренера, назначенные судьи на поле должны быть оповещены гудком или другими соответствующими средствами.

б. Рефери должен объявить, что положение на поле пересматривается. Если игра была остановлена из-за возражения главного тренера, рефери указывает это в своем объявлении.

в. Все пересмотры должны быть основаны на видеосвидетельстве, предоставленном непосредственно из переданного по телевидению хода игры или от другого видео, доступного судьей переигровки.

г. После того как рефери посоветовался с судьей переигровки и процесс просмотра был закончен, он должен сделать одно из следующих объявлений:

1. Если видеосвидетельство подтверждает положение на поле:

"После просмотра подтверждено положение на поле."

2. Если нет никакого бесспорного (заключительного) свидетельства, чтобы полностью изменить положение на поле:

"После просмотра положение на поле остается."

3. Если трактовка положения на поле полностью изменена:

"После просмотра положение (сопровождается в соответствии с кратким описанием видеосвидетельства). Поэтому (сопровождается в соответствии с кратким описанием того, что аннулирование означает)."

д. Если трактовка будет полностью изменена, то судья переигровки должен снабдить рефери всеми необходимыми данными (следующая игровая попытка, расстояние, ярдовая линия, положение мяча, статуса/регулирование часов), чтобы возобновить игру при откорректированных условиях игры.

Статья 2. Ограничения времени

а. Нет никакого ограничения на количество раз, которое судья переигровки может остановить игру для пересмотра положения на поле.

б. Как только игра была остановлена, чтобы пересмотреть игровой момент, независимо от того, как она была остановлена, нет никакого временного лимита для процесса пересмотра.

Раздел 7. ИЗМЕНЕНИЕ ТРАКТОВКИ ПОЛОЖЕНИЯ НА ПОЛЕ

Статья 1. Критерий для аннулирования

Чтобы полностью изменить трактовку положения на поле, судья переигровки должен видеть бесспорное видеосвидетельство один или более видеопросмотров, предоставленных посредством монитора.

ОБЩИЙ ОБЗОР ШТРАФНЫХ САНКЦИЙ

Легенда: СС - номер судейского сигнала; П - номер правила; Р - номер раздела; С - номер статьи

	СС	П	Р	С
Потеря дауна				
Нелегальный удар из схватки (также потеря 5 ярдов)	31*	6	3	10
Нелегальная ручная передача мяча вперед (также потеря 5 ярдов)	35*	7	1	6
Игра мячом, ставшим свободным в результате планового действия (также потеря 5 ярдов)	19*	7	1	7
Намеренное бросание паса назад за границу поля (также потеря 5 ярдов)	35*	7	2	1
Нелегальный пас вперед, сделанный командой "А" (также потеря 5 ярдов)	35*	7	3	2
Намеренное касание земли мячом, переданным пасом вперед	36*	7	3	2
Касание паса вперед игроком, находящимся за границей поля	16*	7	3	4
Нелегальный удар по мячу рукой (также потеря 15 ярдов) (см. искл.)	31*	9	4	1

Нелегальный удар по мячу ногой (также потеря 15 ярдов) (см. искл.)	31*	9	4	4
Потеря 5 ярдов				
Изменение игровой поверхности для достижения преимущества	27	1	2	9
Неправильная нумеровка игроков или нелегальное построение	23	1	4	2
Нарушение при жеребьевке	19	3	1	1
Задержка после трех израсходованных тайм-аутов	21	3	4	2
Нелегальная задержка игры	21	3	4	2
Продвижение вперед мертвого мяча	21	3	4	2
Помеха сигналам команды нападения	21	3	4	2
Нарушение правил о заменах игроков	22	3	5	2
Ввод мяча в игру ранее сигнала "готов к игре"	21	4	1	4
Превышение 25-секундного счета	21	4	1	5
Нарушение построения для свободного удара	18, 19	6	1	2
Блокировка команды "А" во время свободного удара	19	6	1	2
Игрок за границей поля, когда мяч выбивают свободным ударом	19	6	1	2
Игрок команды "А" нелегально выходит за границу поля (свободный удар)	19	6	1	2
Мяч, выбитый свободным ударом, уходит за границу поля (или выбор 30 ярдов)	19	6	2	1
Нелегальный удар ногой (также потеря дауна, если совершен командой "А")	31*	6	3	10
Игрок команды "А" нелегально выходит за границу поля (удар из схватки)	19	6	3	12
Совершение более 2 шагов после честного приема	21	6	5	2
Нелегальный снэп	19	7	1	1
Корректировка положения снэппера и мяча	19	7	1	3
Команда "А" не в пределах 9-ярдовых меток после сигнала "готов к игре"	19	7	1	3
Фальстарт или симуляция начала игры	19	7	1	3
Нарушение построения для схватки	19	7	1	3
Игрок за границей поля, когда мяч пасуют снэпом	19	7	1	3

Вторжение (нападение) при снэпе	19	7	1	3
Нападающий игрок нелегально движется при снэпе	20	7	1	3
Невыполнение правила об обязательной паузе в течение полной секунды при изменении положения до начала игры	20	7	1	4
Офсайд (защита)	18	7	1	5
Резкие движения игрока защиты	21	7	1	5
Помеха противнику или мячу	18	7	1	5
Нелегальная ручная передача мяча вперед (также потеря дауна, если совершена командой "А")	35*	7	1	6
Игра мячом, ставшим свободным в результате планового действия (также потеря дауна)	19*	7	1	7
Намеренное бросание паса назад за границу поля (также потеря дауна, если совершено командой "А")	35*	7	2	1
Игрок на линии схватки получает снэп	19	7	2	3
Нелегальный пас вперед (также потеря дауна, если сделан командой "А")	35*	7	3	2
Не имеющий права ресивер впереди на поле	37	7	3	10
Нелегальное касание паса вперед	16	7	3	11
Грубая игра против кикера или холдера	30	9	1	3
Нарушение боковой линии или линии сдерживания (также 15 ярдов)	29	9	1	5
Помощь бегущему или создание препятствия сцеплением игроков	44	9	3	2
Потеря 10 ярдов				
Задержка, вызванная командой, играющей на своем стадионе	21	3	4	1
Нелегальное использование рук (нападение)	42	9	3	3
Удерживание или препятствование (нападение)	42	9	3	3
Нелегальный блок в спину (нападение)	43	9	3	3
Сцепленные кисти рук	42	9	3	3
Нелегальное использование рук (защита)	42	9	3	4
Удерживание или препятствование (защита)	42	9	3	4
Нелегальный блок в спину (защита)	43	9	3	4
Удерживание или препятствование (свободный мяч)	42	9	3	6

Потеря 15 ярдов				
Маркировка мяча	27	1	3	3
Изменение номеров игроков	27	1	4	2
Нелегальные сигнальные устройства (также дисквалификация)	27	1	4	8
Неготовность команды играть при начале любой половины	21	3	4	1
Симулирование замены игроков	22, 27	3	5	2
Помеха возможности поймать пробитый или выбитый мяч	33	6	4	1
Нелегальный блок игроком, подавшим сигнал о честном приеме	40	6	5	4
Блокирование или захват игрока, подавшего сигнал о честном приеме	38	6	5	5
Помеха приему паса со стороны защиты	33	7	3	8
Помеха приему паса со стороны защиты (первый даун)	33	7	3	8
Продолжительный контакт со шлемом противника (первый даун)	38	9	1	2
Удары противника рукой, ногой, коленом, локтем и т.д. (первый даун)	38	9	1	2
Встреча противника коленом, удар открытой ладонью и т.д. (первый даун)	38	9	1	2
Подножка (первый даун)	46	9	1	2
Подсечка (первый даун)	39	9	1	2
Наваливание на упавшего игрока (первый даун)	39	9	1	2
Блокировка захватом за границей поля (первый даун)	39	9	1	2
Прыжок ногами вперед (первый даун)	39	9	1	2
Хватание противника за маску или другое отверстие в шлеме (первый даун)	38, 45	9	1	2
Таран противника шлемом (первый даун)	24	9	1	2
Явно не берущийся пас (первый даун)	38	9	1	2
Грубая игра против пасующего игрока (первый даун)	34	9	1	2
Удар противника верхом шлема (первый даун)	24	9	1	3
Удар противника головой (первый даун)	24	9	1	2
Чоп-блок (первый даун)	41	9	1	2
Блок ниже пояса (первый даун)	40	9	1	2

Грубое поведение по отношению к не участвующему в игре противнику (первый даун)	38	9	1	2
Наступание ногой на противника для достижения преимущества (первый даун)	38	9	1	2
Нелегальный контакт со снайпером (первый даун)	38	9	1	2
Захват за внутреннюю заднюю или внешнюю сторону воротника каркаса или футболки	38	9	1	2
Прыжок с разбега (первый даун)	38	9	1	2
Инициирование контакта или нацеливание на беззащитного противника или выше плеч	39	9	1	3
Блокирование игрока, выполняющего свободный удар	40	9	1	4
Нападение на кикера или холдера (первый даун)	39, 30	9	1	4
Симулирование игроком того, что на него произошли грубая игра или нападение	27	9	1	4
Помеха со стороны запасного игрока	27	9	1	5
Нелегальное участие	28	9	1	5
Нарушение боковой ограничительной линии (также 5 ярдов)	29	9	1	6
Оскорбительная или непристойная речь	27	9	2	1
Лица, нелегально находящиеся на поле	27	9	2	1
Игрок не возвращает мяч судье	27	9	2	1
Провоцирование ответной агрессии	27	9	2	1
Неспортивное поведение	27	9	2	1
Лица, покидающие командную зону	27	9	2	1
Нелегальное возвращение дисквалифицированного игрока	27	9	2	1
Шум создаваемый лицами, на которых распространяется действие правил	27	9	2	1
Укрывание мяча под одеждой или экипировкой	27	9	2	2
Симулирование замены или перестановки игроков	27	9	2	2
Экипировка, вводящая противника в заблуждение	27	9	2	2
Намеренный контакт с судьей (также дисквалификация)	27	9	2	4
Ограничения на действия игроков защиты	27	9	3	5
Нелегальный удар рукой по свободному мячу (также потеря дауна)	31*	9	4	1

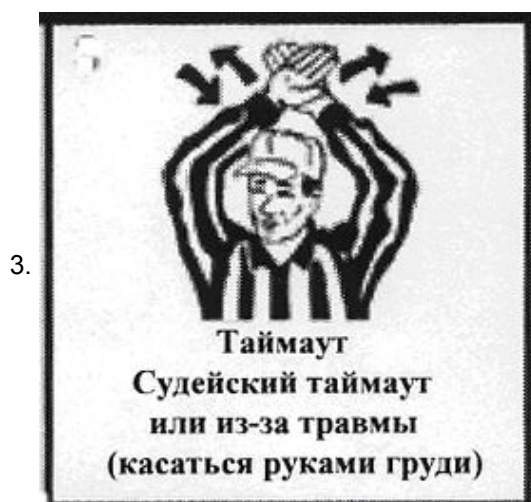
Нелегальный удар рукой по пасу назад	31	9	4	1, 2
Игрок во владении ударяет рукой по мячу в собственном владении	31	9	4	3
Нелегальный удар по мячу ногой (также потеря дауна)	31*	9	4	4
Драка (также дисквалификация)	27, 38, 47	9	5	1
Потеря половины дистанции до голевой линии				
Если штрафная дистанция превышает половину дистанции (за исключением штрафа за помеху пасу со стороны защиты)	-	10	2	3
Мяч команды, против которой совершен фол, возвращается на точку фولا				
Помеха приему паса со стороны защиты (если штрафная санкция менее 15 ярдов) (первый даун)	33	7	3	8
Лимитный тайм-аут за нарушение	23	1	4	4
Отсутствие обязательной экипировки	23	1	4	6
Нелегальная экипировка	23	1	4	5
Совещание со старшим тренером	21	3	3	4
Претензия старшему тренеру	21	12	5	1
Нелегальные шипы	23	9	2	2
Нарушение				
Нелегальное касание мяча, пробитого свободным ударом, игроком команды, выполнившей удар	16	6	1	3
Нелегальное касание мяча, выбитого из схватки	16	6	3	2
Удар по мячу, выбитому из схватки, рукой (исключение)	16	6	3	11
Дисквалификация				
Запрещенные сигнальные устройства	47	1	4	8
Употребление табака	47	1	4	11
Грубые фолы	47	9	1	1
Два фولا неспортивным поведением	47	9	2	1
Нелегальные шипы	47	9	2	2
Контакт с судьей	47	9	2	4
Драка	47	9	5	1
Автоматический первый даун (фолы защиты)				
Помеха пасу	3	7	3	8

Удар противника рукой, ногой, коленом, локтем и т.д.	38	9	1	2
Встреча противника коленом, удар открытой ладонью и т.д.	38	9	1	2
Наваливание на противника	38	9	1	2
Подножка	46	9	1	2
Подсечка	38	9	1	2
Прыжок ногами вперед	38	9	1	2
Блокирование захватом за границей поля	38	9	1	2
Удерживание противника за маску (15 ярдов)	38, 45	9	1	2
Удар головой	24	9	1	2
Грубое поведение по отношению к не участвующему в игре противнику	38	9	1	2
Нанесение удара верхом шлема	24	9	1	2
Грубое поведение по отношению к пасующему	34	9	1	2
Теклинг против игрока, принимающего не берущийся пас	38	9	1	2
Блокирование ниже пояса	40	9	1	2
Чоп-блок	41	9	1	2
Наступание ногой, прыжки на противнике или вставание на него ногами	38	9	1	2
Продолжительный контакт со шлемом противника	38	9	1	2
Нелегальный контакт со снайпером	38	9	1	2
Захват за внутреннюю заднюю или внешнюю сторону воротника каркаса или игровой футболки	38	9	1	2
Прыжок с разбега	38	9	1	2
Инициирование контакта или нацеливание на беззащитного противника или выше плеч	38	9	1	3
Грубая игра против кикера или холдера	38, 30	9	1	4
Нелегальный контакт с имеющим право ресивером	38	9	3	4
Драка (также дисквалификация)	27, 38, 47	9	5	1
Спорные ситуации				
Прием или возвращение на завершено	-	2	2	7
Блок ниже пояса	-	2	3	2

Чоп блок	-	2	3	3
Блок в спину	-	2	3	4
Мяч, к которому не было касания при ударе или паса вперед	-	2	10	4
Мяч случайно ударен ногой (случайное касание)	-	2	15	1
Скорее пас вперед, чем назад	-	2	19	2
Пас вперед, а не фамбл	-	2	19	2
Не является берущимся пасом вперед	-	2	19	4
Остановка часов по причине травмы, полученной игроком	-	3	3	5
Продвижение вперед остановлено	-	4	1	3
Помеха приему выбитого или пробитого мяча	-	6	4	1
Разумная возможность приема	-	7	3	2
Берущийся пас вперед	-	7	3	8
Скорее тачбэк, чем сейфти	-	8	5	1
Кручение, вращение или удерживание за маску (отверстие в шлеме)	-	9	1	2
Инициирование контакта и нацеливание на незащитного противника или выше плеч	38	9	1	3
Штрафы по усмотрению судьи				
Грубая игра против кикера вместо столкновения	-	9	1	4
Штраф за нелегальную помеху	-	9	1	5
Штраф за нечестные действия	-	9	2	3

ОФИЦИАЛЬНЫЕ СУДЕЙСКИЕ ЖЕСТЫ

1.



4.



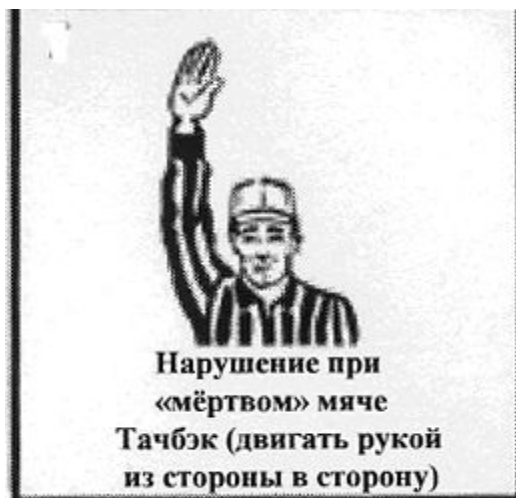
5.



6.



7.



8.



9.



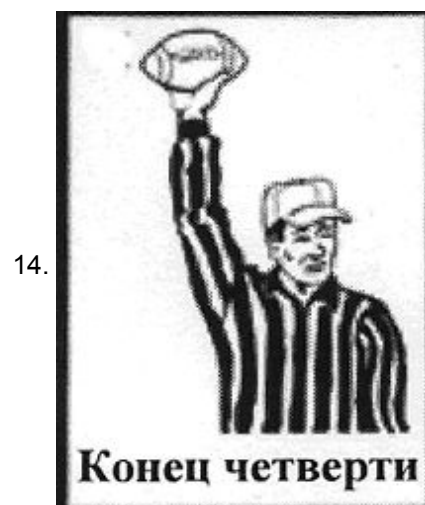
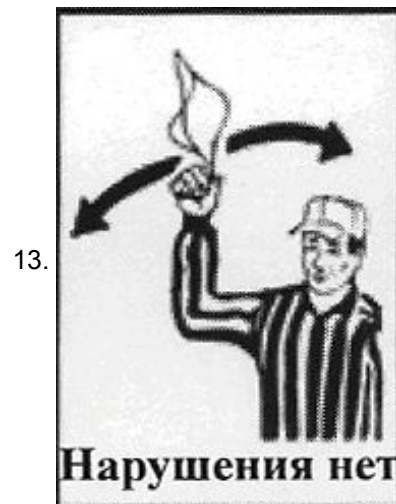
10.



11.



12.



15.



16.



17.



18.



19.



20.



21.



22.



23.



24.



25.



КонсультантПлюс: примечание.
Нумерация дана в соответствии с официальным текстом документа.



28.



29.



30.



31.



32.



33.



34.



35.



36.



37.



38.



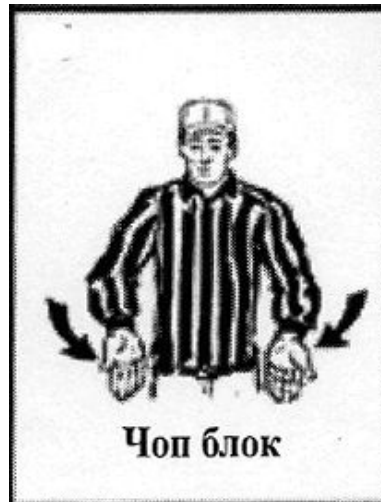
39.



40.



41.



42.



43.



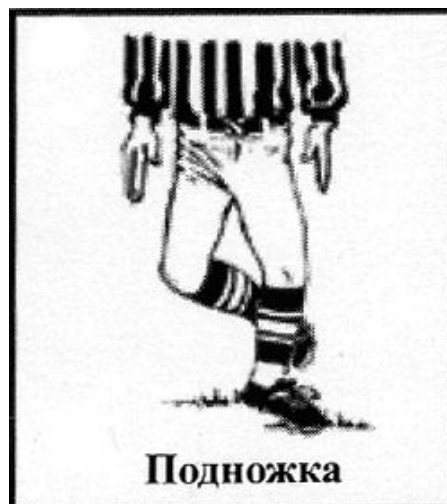
44.



45.



46.



47.

