

**ФАФР**

**ФЕДЕРАЦИЯ АМЕРИКАНСКОГО  
ФУТБОЛА РОССИИ**

**официальные правила по флаг-футболу  
бесконтактная версия 5 на 5**

# **КОДЕКС ФЛАГ-ФУТБОЛА**

Игроки, тренеры и иные официальные лица, связанные с игрой, должны соответствовать самым высоким стандартам спортивного поведения. Не должно быть снисхождения к нечестной игре, неспортивному поведению и/или другим сознательным действиям, которые могут привести к получению травмы.

Кодекс этики гласит:

- Кодекс спортивной этики является неотъемлемой частью правил флаг-футбола и должен безусловно соблюдаться.
- Тренер и/или игрок не должен трактовать любые правила, связанные с флаг-футболом, только в свою пользу.

Сами по себе правила не могут обеспечить честную игру. Только постоянное выполнение всех правил тренерами, игроками, судьями и иными лицами может сохранить высокие этические стандарты, установленные в флаг-футболе. В качестве руководства для игроков, тренеров, судей и других официальных лиц, судейский комитет ФАФР публикует настоящий кодекс этики.

## **КОДЕКС ЭТИКИ**

### **НОРМЫ ДЛЯ ТРЕНЕРОВ**

Обучение игроков любым способам нарушения правил (преднамеренный захват, симуляция травмы, грубость и т.д.) недопустимо. Обучение игроков любым способам нарушения правил не только несправедливо к противнику, но и снижает доверие к тренеру. Примеры неэтичного поведения:

- Замена номера игрока в ходе игры с целью введения соперника в заблуждение.
- Использование допинга.
- Любое перемещение игрока(ов) до начала розыгрыша или симуляция начала розыгрыша с целью получения защиты офсайда.
- Симуляция травмы с целью остановки игрового времени (получения дополнительного времени на отдых) для своей команды.
- Любые броски или передачи мяча, которые могут вызвать ответную неспортивную реакцию со стороны соперника.

### **ОБЩЕНИЕ С СОПЕРНИКОМ**

Любое общение с соперником, которое трактуется как оскорбительное и может вызвать в ответ неспортивное физическое действие, недопустимо. Тренер должен немедленно отреагировать на такое поведение и всячески содействовать судьям для предотвращения подобного.

### **ОБЩЕНИЕ С СУДЬЯМИ**

Замечания, удаления, объявление нарушений, сделанные судьей, являются частью его обязанностей. Решения, вынесенные судьями, являются окончательными и должны быть безоговорочно приняты игроками и тренерами. Любое обсуждение действий судей официальными лицами, способное нарушить нормальный ход матча, недопустимо.

### **КОНТАКТ**

Флаг-футбол является бесконтактным видом спорта. Любые блокировки и захваты запрещены. Тренеры и игроки должны хорошо понимать это правило и надлежащим образом следовать ему в защите и нападении. Нарушение данного правила должно быть строго наказано.

## **СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ**

Игроки, нарушающие правила, даже не будучи наказанными за это, приносят вред флаг-футболу в целом и теряют доверие как спортсмены в глазах всех лиц, присутствующих на матче.

## **ПРАВИЛА ИГРЫ**

- Владение мячом определяется бросанием монеты. Команда, выигравшая жеребьевку, атакует первой. Проигравшая команда выбирает половину поля для защиты.
- Проигравшая жеребьевку команда получает владение мячом во второй половине игры с отметки 5 ярдов на своей половине поля.
- В игре нет начальных ударов.
- Атакующая команда получает владение мячом с отметки 5 ярдов своей половины поля и имеет 4 (четыре) попытки для преодоления середины поля. После преодоления середины поля команде дается еще 4 (четыре) попытки для набора очков. Если команде не удастся набрать очки, то владение мячом переходит к команде-сопернице, и она начинает атаку с отметки 5 ярдов на своей половине поля. Первая попытка, полученная за нарушение защиты, автоматически отменяет правило 4 (четырёх) попыток для преодоления середины поля и набора очков.
- Если атакующей команде не удастся преодолеть середину поля, то владение мячом переходит к команде-сопернице, и она начинает атаку с отметки 5 ярдов на своей половине поля.
- Все переходы владения мячом, за исключением перехвата мяча, начинаются с отметки 5 ярдов на своей половине поля.
- Команды меняются сторонами поля по истечении 20 минут игрового времени.

### **Количество игроков и пол**

- Игроки в команде могут быть только одного пола. Исключение: смешанные команды школьного возраста, юноши младше 13 лет и младшие юниоры до 15 лет.
- В официальных соревнованиях команды состоят из десяти игроков: (5(пять) игроков на поле и 5 (пять) игроков на замене), кроме случаев, когда регламент соревнования допускает другое количество игроков в команде.
- Команда может играть минимум с 4 (четырьмя) игроками на поле только в случае, если остальные игроки получили травмы в течение турнира.
- Если на поле в команде осталось меньше 4 (четырёх) человек, игра заканчивается и команде засчитывается поражение.

### **Время игры/Овертайм**

- Игра длится 40 минут: 2 половины по 20 минут.
- Время в игре не останавливается, за исключением последних двух минут каждой половины игры, называемых «двухминутным нападением». Если игрок с мячом выбежал в аут, то время останавливается; если пас не был пойман, то время останавливается. Время игры не останавливается после каждого розыгрыша.
- Судьи вправе остановить время по своему усмотрению.
- Если основное время игры закончилось ничьей – играется овертайм. Период между окончанием основного времени игры и началом овертайма составляет 2 минуты. В овертайме у команд нет таймаутов.
  - Во всех соревнованиях ФАФР в случае овертайма, команда, выигравшая жребий, атакует с середины поля. Каждой команде дается 4 (четыре) попытки набрать очки с середины поля. Если после того, как обе команды провели свои атаки, счет

по-прежнему ничейный, то они продолжают реализовывать попытки с середины поля. После тачдауна дополнительные очки разыгрываются так же, как и в основное время игры. В случае, когда после двух атак каждой из команд счет остается равным, дополнительные очки разыгрываются с 12-ярдовой линии до зачетной зоны. Потери мяча останавливают атаку команды нападения, а также могут позволить набрать очки команде-сопернице.

- После установки судьей мяча у команды есть 30 секунд для розыгрыша.
- У каждой команды есть два 60-секундных таймаута в каждой половине игры. Их нельзя оставлять на другую половину игры и на овертайм.
- Таймаут может взять только главный тренер или игрок, находящийся на поле.
- На время таймаута время игры останавливается.
- Время останавливается для предупреждения команд о начале «двухминутного нападения».
- Время между половинами игры составляет 2 минуты.
- После остановки игрового времени время игры запускается по снэпу.

### **Набор очков**

Тачдаун – 6 очков

Дополнительные очки:

1 очко – разыгрывается с отметки 5 ярдов

2 очка – разыгрывается с отметки 12 ярдов

Сэйфти – 2 очка

**Примечание:** Перехват мяча, возвращенный в зачетную зону соперника во время розыгрыша дополнительных очков, приносит команде защиты 2 очка и владение мячом с отметки 5 ярдов на своей половине поля.

### **Выносная игра**

- Для начала розыгрыша мяч должен быть отдан между ногами снэпера.
- Центр - игрок, который отдает мяч квотербэку посредством снэпа.
- Квотербэк - игрок, который получает мяч посредством снэпа.
- Квотербэк с мячом не может пересекать линию розыгрыша до тех пор, пока не вложит или не откинет мяч другому игроку, который, в свою очередь, вернет мяч ему обратно.
- Нападение может сколько угодно раз передавать мяч из рук в руки до линии розыгрыша. Разрешены только вкладки мяча назад и сбоку.
- Откидка мяча назад разрешена до линии розыгрыша и считается выносной комбинацией.
- После того, как игрок с мячом пересек линию розыгрыша, он не может вложить, откинуть мяч или отдать кому-либо пас в любом направлении.
- "Небеговые зоны" начинаются за 5 ярдов до зачетной зоны. Если мяч установлен на 5-ярдовой линии до зачетной зоны или внутри нее, команда, владеющая мячом, не имеет права играть выносную комбинацию.
- Игрок, получивший мяч посредством вкладки или откидки, может отдать пас вперед, не пересекая линию розыгрыша.
- Все игроки команды защиты могут пересекать линию розыгрыша после того, как произошла вкладка или откидка мяча у команды нападения, или был показан фэйк вкладки / откидки мяча.
- Вертушки разрешены, но игрок с мячом не может «нырять» вперед или прыгать с целью обыграть игрока защиты или пройти дополнительные ярды («нырки» запрещены).

- Мяч устанавливается на точку, где находились ноги игрока в то время, когда был выдернут флаг, а не на точку, где находился мяч.

### **Прием мяча.**

- Все игроки могут принимать мяч (в том числе и квотербэк, если он вложил или откинул мяч другому игроку до линии розыгрыша).
- Как и в американском футболе, один игрок может быть в движении (моушине) до и во время снэпа, но нельзя быть в движении по направлению к зачетной зоне соперника.
- Игрок должен как минимум одной ногой находиться в поле во время приема мяча.

### **Пасовая игра.**

- Только игроки команды защиты, которые находятся в 7 (семи) ярдах от линии розыгрыша могут блицевать на квотербэка после снэпа.
- У квотербэка есть семь секунд, чтобы отдать пас. Если в течение семи секунд пас не был отдан, игра останавливается. Происходит потеря попытки, и мяч устанавливается на точку предыдущего розыгрыша.
- За одну попытку можно сделать только один пас вперед, если пасующий игрок не пересек линию розыгрыша.
- Вместе с перехватом мяча происходит смена владения мячом.
- После перехвата мяча команда защиты может возвращать мяч в зачетную зону соперника.
- В случае перехвата мяча в зачетной зоне и остановки игры, мяч переходит во владение команды, перехватившей мяч, и она начинает атаку с отметки 5 ярдов на своей половине поля.
- В случае перехвата мяча в зачетной зоне, и если игрок с мячом выбежал из зачетной зоны, то команда, перехватившая мяч, начнет атаку с той точки, где игра будет остановлена (мяч становится «мертвым»). Однако, если в случае возврата игрока с мячом в зачетную зону, у него был выдернут флаг, или игра останавливается (мяч становится «мертвым») – засчитывается сэйфти (за исключением преждевременного свистка судьи).

### **Остановка игры (мертвый мяч).**

- Замены игроков могут быть сделаны только во время остановки игры.
- Игра останавливается, если:
  - Судья сделал свисток;
  - Флаг игрока с мячом был выдернут или стал нелегальным;
  - Набраны очки;
  - Когда любая часть тела игрока с мячом, за исключением ступни или руки, коснулась земли.
- Если флаг игрока с мячом выпал, то игра останавливается свистком судьи, и мяч устанавливается на точку падения флага на землю.
- Игроки не имеют права ловить или получать мяч посредством вкладки или откидки, если их флаг упал на землю.
- **Примечание:** В игре нет фамблов. Мяч устанавливается на ту точку, где мяч покинул руки игрока. Если мяч упал на землю во время снэпа, то он устанавливается на линию, где произошло первое касание земли.

## **Блиц на квотербэка.**

Игроки, которые блицуют на квотербэка, должны находиться как минимум в семи ярдах от линии розыгрыша в момент снэпа. Любое количество игроков может блицевать на квотербэка. Игроки, не блицующие на квотербэка, могут находиться на линии розыгрыша. Как только произошла вкладка мяча или откидка, или был сделан фэйк на вкладку или откидку – правило семи ярдов перестает действовать и любой игрок команды защиты может пересечь линию розыгрыша. Специальный маркер или судья обозначают 7-ярдовую линию.

## **БЛОКИРОВКА И ЗАХВАТЫ ЗАПРЕЩЕНЫ!**

### **Честность/грубость.**

Если рефери засвидетельствует какие-либо грубые действия, захваты, толчки, удары, блокировки или любое другое неспортивное поведение, то игра останавливается, и игрок, на усмотрение рефери, может быть удален до конца игры.

## **ГРЯЗНАЯ ИГРА ЗАПРЕЩЕНА!**

Запрещены нецензурные и оскорбительные выражения в адрес судей, команд-соперниц и зрителей. Только судьи определяют, что является нецензурным и оскорбительным выражением. Если судья определил высказывание как нецензурное, он выносит первое предупреждение в устной форме. Если ситуация повторяется – игрок или игроки удаляются с поля до конца игры.

### **Нарушения.**

- **Все нарушения штрафуются 5 (пятью) ярдами.** Попытка будет переиграна, если правилами не предусмотрено другое действие, и нарушение будет отсчитано от линии розыгрыша.
- От всех нарушений команды-соперника можно отказаться, за исключением фальстарта и нарушений в отношении игроков (во время «мертвого» мяча).
- Нарушение наказывается не более чем половиной расстояния, оставшегося от линии розыгрыша до зачетной зоны команды-соперницы.
- Только судьи определяют, что является непреднамеренным контактом в отношении игрока. Все нарушения будут отсчитываться с линии розыгрыша.
- Только капитан команды и главный тренер могут спрашивать судью про нарушение и его трактовку. Игроки и тренеры не вправе задавать подобные вопросы.
- Игра не может закончиться на нарушении команды защиты, за исключением того, что команда нападения отказалась от нарушения.
- Нарушения после перехвата мяча должны быть отсчитаны после того, как игра остановится, или мяч станет мертвым.

### **Нарушения в защите:**

- Офсайд – 5 ярдов.
- Нарушение при замене игрока(-ов) – 5 ярдов (игрок вышел на поле после того, как команда нападения встала на линию розыгрыша, в том числе специально, для введения команды нападения в замешательство, или на поле находится 6 игроков одновременно).

- Симуляция сигналов – 5 ярдов (отвлекающие/симулирующие сигналы команды нападения до снэпа).
- Попытка выбить мяч во время снэпа – 5 ярдов.
- Нелегальный блиц – 5 ярдов (начало блица ближе 7-ярдового маркера).
- Интерференция (помеха ловли) – 5 ярдов и автоматически первая попытка.
- Нелегальный контакт – 5 ярдов и автоматически первая попытка (захват, блокировка и т.д.).
- Нелегальное выдергивание флага – 5 ярдов и автоматически первая попытка (выдергивание флага до приема мяча игроком).

### **Нарушения нападения:**

- Защита флага – 5 ярдов.
- Задержка игры – 5 ярдов.
- Нелегальная замена – 5 ярдов.
- Нелегальный моушен – 5 ярдов (более одного игрока в движении).
- Фальстарт – 5 ярдов (нельзя отказаться от данного нарушения).
- Нелегальный снэп – 5 ярдов.
- Нелегальный шифт или пауза меньше 1 секунды – 5 ярдов.
- Задержка/захват за форму игрока – 5 ярдов.
- Нырок/ прыжок игрока с мячом – 5 ярдов.
- Игрок, вышедший за линию поля – 5 ярдов (если игрок вышел за линию поля, он не может вернуться во время данного розыгрыша в поле и принимать мяч).
- Нелегальный пас вперед – 5 ярдов и потеря попытки (второй пас вперед или пас вперед после того, как мяч пересек линию розыгрыша).
- Интерференция (помеха ловли) в нападении – 5 ярдов и потеря попытки (отталкивание игрока команды защиты).
- Выносная игра в «небеговой зоне» - потеря попытки с места предыдущего розыгрыша.
- Неспортивное поведение на усмотрение рефери матча (главного судьи соревнования).

### **Система определения победителя в турнире.**

1. Результат личной встречи.
2. Разница набранных и пропущенных очков в личных встречах.
3. Разница набранных и пропущенных очков во всех играх.
4. Наибольшее количество занесенных тачдаунов.
5. Бросание монеты.

### **Спортивная форма:**

Каркасы и шлемы не разрешены.

Бутсы разрешены, но с резиновыми шипами. Проводится обязательная проверка судьями.

Все игроки должны играть с капями во рту. Исключений нет.

Во время игры все игроки одной команды должны быть в одинаковых футболках.

### **ЭКИПИРОВКА**

Команда может использовать свой мяч во время матча, или, по обоюдному согласию, команды играют одним мячом. Каждый отдельно взятый турнир может устанавливать свои размеры мяча для использования во время матча. Ни команде, ни игроку не разрешается наносить что-либо на поверхность мяча. За данные действия команда будет оштрафована 5 (пятью) ярдами как за неспортивное поведение.

Во флаг-футболе для женщин, а также для младших юниоров до 15 лет рекомендуется использовать мяч размера Wilson TDY; для юношей младше 13 лет - Wilson TDJ, либо другие мячи, соответствующие данным размерам.

Игрокам запрещается использовать клеящиеся материалы, краски, жиры, любые другие скользкие вещества на всех поверхностях, к которым может прикоснуться мяч (за исключением антибликовых материалов для глаз). Игрок, который будет уличен в нарушении данного правила, будет оштрафован 5 (пятью) ярдами и удален с поля до тех пор, пока не устранил замечание.

Игрокам запрещено играть в бейсболках, шапках, банданах и других головных уборах. Солнцезащитные очки разрешены только по назначению врача-офтальмолога.

Если две команды хотят играть в майках одинакового цвета, то победитель жребия имеет право выбора цвета маек. Экипировка не может содержать какие-либо предметы, способные нанести травму игроку. Рефери матча является последней инстанцией, которая решает, что является экипировкой согласно правилам, а что нет.

Любые ювелирные изделия должны быть сняты до начала матча. Если нет возможности снять ювелирное украшение, то оно должно быть полностью закрыто в течение матча. Можно играть с медицинскими браслетами, но они должны быть закреплены так, чтобы соперник не мог получить травму от контакта с ним. Рефери матча является последней инстанцией, которая принимает решение по данным вопросам.

Игроки могут носить обувь с шипами, но обувь «с каблуком» запрещена. Обувь с заостренным носом, обувь с железными шипами, а также обувь, в которой есть любая открытая металлическая часть, запрещена. Количество шипов в обуви не имеет значения, но они должны быть изначально изготовлены на заводе и на момент игры быть в хорошем состоянии.

Если у игрока зафиксирована экипировка, не соответствующая правилам, то он должен покинуть игру, по крайней мере, на одну комбинацию. Игрок может вернуться на поле после приведения своей экипировки в полное соответствие правилам. Если игрок вернулся на поле с неисправной экипировкой, то команда наказывается за неспортивное поведение, а игрок удаляется до конца матча.

Если у игрока есть рана, кровотечение, или на нем такое количество крови, что может испачкать соперника, то игрок покидает игровое поле, до тех пор, пока не устранил проблему. Разрешение вернуться на поле может дать только судья матча.

Игроки не могут играть в шортах или брюках, на которых есть карманы, заклепки, люверсы или клипсы любого рода. Игроки не могут закрывать тейпом заклепки или клипсы.

Только ремни с 2 (двумя) флажками, расположенными по бокам бедер игроков, могут быть использованы для игры во флаг-футбол. Запрещено любое изменение положения флажков, а также внесение специфических изменений в их конструкцию. Игроки, чьи флажки изменены, удаляются с поля до конца матча, и ставится вопрос перед оргкомитетом о дальнейшем запрете их участия в турнире. Флажки и ремни должны быть отчетливо видны и не прикрыты каким-либо образом.

**Главный судья соревнования (или рефери конкретного матча)  
разрешает все спорные моменты, которые не описаны в этих  
официальных правилах.**