2018 इंटरनेशनल विमेन फ्लैग-फुटबॉल एसोसिएशन (आईडब्ल्यूएफएफए) नियम और विनियम

आईडब्ल्यूएफएफए का कार्यालय - टेलीः 1-888-जीओ-आईडब्ल्यूएफएफए (यूएसए और कनाडा के अंदर) अंतर्राष्ट्रीय फोन + 1 (305) -293-9315 ईमेल: IWFFA@IWFFA.COM.com / वेब: IWFFA.com (नियम वेबसाइट पर हैं) हेड रेफरी: मार्क वाकर - उत्तरी अमेरिका / बिरगर क्लिगागार्ड - स्कैंडिनेविया / नियम सचिव: लेना जोहानसन

अंतरराष्ट्रीय महिला फ्लैग-फुटबॉल एसोसिएशन (आईडब्ल्यूएफएफए) का उद्देश्य और इरादा

आईडब्ल्यूएफएफए फ्लैग फुटबॉल प्लेयर, टीम और लीग की अंतर्राष्ट्रीय एकता है। हमारे समाज में जीतने से शुद्ध प्रतिस्पर्धा से अधिक जोर दिया जाता है और प्रतिस्पर्धा के मूल्य और / या लाभ खो सकते हैं। यह आईडब्ल्यूएफएफए की इच्छा है, इसे बढ़ावा देने, व्यवस्थित करने, प्रतिस्पर्धा करने, कौशल स्तर बढ़ाने, मजबूत चरित्र और नेतृत्व कौशल विकसित करने, उच्च आत्म-सम्मान, अच्छे खेल को प्रोत्साहित करने के साथ-साथ अन्य एथलीटों के साथ कामरेड को प्रोत्साहित करने और पेशेवर बनाने के लिए महिलाओं के लिए खेल। खेल की भावना प्रभावी अवरोध, आक्रामक ध्वज-पकड़ने, अथक पीछा, कुशल दौड़ना, गुजरना और लात मारना, और अच्छी तरह से योजनाबद्ध गेम रणनीति में रहता है। इस सकारात्मक माहौल को तब तक नहीं रखा जा सकता जब तक कि खेल के नियमों के साथ-साथ पत्र, पत्र भी मनाया जाता है।

अच्छी खेल के सिद्धांतों की स्थापना

जबकि कोड अनावश्यक खुरदरापन, अनुचित रणनीति और असंगत आचरण के सभी रूपों को प्रतिबंधित करने के लिए नियम और जुर्माना द्वारा प्रयास करता है, लेकिन हर कल्पनीय अपमानजनक या अनैतिक कृत्य को सूचीबद्ध करना असंभव है। सर्वोच्च नैतिक मानकों को बनाए रखने के लिए खिलाड़ियों, कोच, अधिकारियों और टीम समर्थकों की ज़िम्मेदारी है। जानबूझ कर उम्मीदों या उम्मीदों की उम्मीद में नियमों का उल्लंघन करना अपमानजनक और अनिश्चित है। किसी भी वास्तविक एथलीट को किसी भी अनचाहे नियमों का उल्लंघन नहीं करना चाहिए जो खेल के अच्छे के लिए मौजूद हैं। कोच को अपने खिलाड़ियों के आचरण के लिए ज़िम्मेदार होना चाहिए क्योंकि वे सभी आईडब्ल्यूएफएफए और उसके सभी एथलीटों का प्रतिबिंब हैं। कुछ व्यक्तियों के नकारात्मक कार्यों में सभी के लिए खेल की प्रतिष्ठा, आनंद और अखंडता बर्बाद हो सकती है।

आचार संहिता

• विरोधियों, अधिकारियों, आयोजकों और अपने साथियों के प्रति सम्मान - क्षेत्र के साथ-साथ। • प्रशंसक जो खिलाड़ियों का विरोध करने का अनादर दिखाते हैं, संपत्ति के बजाए उत्तरदायित्व बन जाते हैं। इसलिए, प्रशंसकों को शिक्षित करने और शामिल सभी लोगों के लिए एक स्वस्थ, सकारात्मक वातावरण को बढ़ावा देने के लिए नैतिकता के कोड में शामिल होने की आवश्यकता है। • सभी विरोधी खिलाड़ियों, प्रशंसकों, अधिकारियों और प्रशासन के विनम्र उपचार। • निराशाजनक कृत्यों से बचना, जैसे कि खिलाड़ियों के प्रति संबोधित अपमानजनक टिप्पणियां, कार्रवाई को टालना, विरोधी टीम के खिलाफ अधिकारियों द्वारा किए गए निर्णयों के लिए उत्साह। अधिकारियों के निर्णयों को कृपापूर्वक स्वीकार करना। • पराजय स्वीकार करने में विनम्र और दयालु होने में विनम्र होना।

सामान्य नियम

रेफरी, टूर्नामेंट निदेशक और लीग निदेशक के पास किसी भी स्थिति पर तत्काल शासन करने का अधिकार है जो विशेष रूप से नियमों में शामिल नहीं है। ये निर्णय खेल से संबंधित सभी मामलों में अंतिम हैं।

गृह क्षेत्रीय उत्तरदायित्व (नियमित लीग प्ले के दौरान): होम टीम को संग्रह उद्देश्यों के लिए गेम के समापन पर (डब्ल्यूडब्ल्यूएफ़एफए कार्यालय के लिए खेल के आंकड़ों को फ़ैक्स / ईमेल करना चाहिए) (खेल के 48 घंटों के भीतर)।

चिकित्सा बीमा - आईडब्ल्यूएफएफए चिकित्सा बीमा प्रदान नहीं करता है। खिलाड़ियों, कोच, सभी टीम के कर्मचारी अपने स्वयं के चिकित्सा बीमा, चिकित्सा व्यक्तियों को प्रदान करने के लिए जिम्मेदार होते हैं यदि वे ऐसा करना चुनते हैं। वे अपने जोखिम पर हैं।

खिलाड़ी / टीम छूट और उत्तरदायित्व की रिहाई: प्रत्येक खिलाड़ी, कोच, और आधिकारिक को हस्ताक्षर करना चाहिए: IWFFA सदस्यता फॉर्मों के उत्तरदायित्व हिस्से की छूट और रिहाई, यह स्वीकार करते हुए कि वे एक ध्वज फुटबॉल कार्यक्रम में भाग ले रहे हैं और सहमत हैं कि IWFFA या

कोई भी न हो स्वीकृत IWFFA लीग और घटनाएं किसी भी चोट या हानि के लिए उत्तरदायी हैं जो उनकी भागीदारी से हो सकती हैं। । एक बार सदस्यता फॉर्म पर हस्ताक्षर करने के बाद, उन्हें शेष वर्ष के लिए सम्मानित किया जाएगा, जिसके लिए सदस्यों को वर्ष के दौरान केवल एक बार साइन अप करने की आवश्यकता होती है ताकि उस वर्ष के शेष के लिए अतिरिक्त टूर्नामेंट में भागीदारी में तेजी आए।

IWFFA गेम का संक्षिप्त सरल विवरण - फ़ील्ड पर 8 खिलाड़ी। 1 डाउन के लिए 10 yd हासिल करने के लिए 4 डाउन। केंद्र और दो गार्ड अपात्र रिसीवर हैं। कंधे और कमर के बीच अवरुद्ध (नीचे क्षेत्र

ब्लॉकिंग की अनुमति है)। फील्ड लक्ष्यों, अतिरिक्त बिंदु किक्स, नकली किक्स और पंट की अनुमति है। जैसे ही गेंद को छीन लिया जाता है और उनके नजदीकी गेंद के बिंदु के पीछे लाइन अप क्रिक लाइन क्यूबी तक पहुंच सकती है। किक्स पर रक्षात्मक भीड़। कोई हेलमेट नहीं, कोई फंबल नहीं, कोई पैड नहीं, न ही निपटने की अनुमति है।

IWFFA नियम

खेल का उद्देश्य: खेल शुरू करने के लिए, टीम (ए) प्राप्त करने से किटिंग टीम (बी) से किक प्राप्त होगी। गेंद को 10 साल आगे बढ़ाने के लिए आपत्तिजनक टीम (ए) को 4 डाउन (या संभावना) की श्रृंखला दी जाएगी। प्रत्येक 10 yd (या अधिक) लाभ आपत्तिजनक टीम (ए) श्रृंखला का एक नया सेट या "पहले नीचे" पुरस्कार प्रदान करेगा। प्रत्येक आगे की प्रगति आक्रामक टीम (ए) को अपने प्रतिद्वंद्वी (बी) लक्ष्य के लक्ष्य के करीब लाती है। विपक्षी टीम के लक्ष्य को पार करके या तो प्रतिद्वंद्वी की गोल रेखा में गेंद को ले जाने या पकड़कर, या अपने स्वयं के अंत क्षेत्र (सुरक्षा) में प्रतिद्वंद्वी को डी-फ्लैगिंग करके पीटीएस को गोल किया जाता है। फील्ड लक्ष्य, रूपांतरण और अतिरिक्त पीटी किक्स सीधे लक्ष्य पदों के माध्यम से अंक भी प्रदान करेंगे। टीम डब्ल्यू / अधिक मात्रा में अंक, जीतता है।

रोस्टर: 20- प्लेयर अधिकतम रोस्टर सीमा, 6 कोच, 1 प्रबंधक, 1 सहायक प्रबंधक और 2 प्रशिक्षकों। केवल अधिकृत व्यक्तियों को खेल के मैदान और मैदान पर अनुमति दी जाएगी।

खिलाड़ी पात्रता: सभी खिलाड़ियों, कोचों, प्रबंधकों को आईडब्ल्यूएफएफए के मौजूदा सदस्यों और टीम रोस्टर पर सूचीबद्ध होने की आवश्यकता है। यदि प्रतिस्पर्धा के दौरान यह पता चला है कि एक टीम सदस्य नहीं है: दंड: प्लेयर अक्षमता - गेम तुरंत जब्त कर लिया जाएगा। अगर विरोधी टीम जीत रही थी, तो गेम स्कोर खड़ा था। अन्यथा विरोध टीम के पक्ष में स्कोर 8 - 0 होगा।

टीम सर्टिफिकेट - टूर्नामेंट चैम्पियनशिप टीमों को किसी भी स्वीकृत आईडब्ल्यूएफएफए टूर्नामेंट के लिए 1/2 टीम पंजीकरण शुल्क के लिए भुगतान करने के लिए एक टीम सर्टिफिकेट प्राप्त होगा, जो जारी होने की तारीख से एक वर्ष के लिए अच्छा है। 51% चैम्पियनशिप टीम रोस्टर टूर्नामेंट रोस्टर पर होना चाहिए जो टीम अपने प्रमाणपत्र का उपयोग करने का विकल्प चुनती है। टीम सर्टिफिकेट में आईडब्ल्यूएफएफए सदस्यता शुल्क शामिल नहीं है।

अधिकारी: वर्तमान सदस्यों होना चाहिए और IWFFA द्वारा प्रमाणित होना चाहिए। आईडब्ल्यूएफएफए को महिलाओं के डिवीजनों में प्रति गेम 3 अधिकारियों की आवश्यकता होती है। उनकी स्थिति हैं: रेफरी, लाइन जज, बैक जज। आईडब्ल्यूएफएफए लड़कियों और जूनियर डिवीजनों में प्रति गेम 2 अधिकारियों की आवश्यकता है। उनकी स्थिति हैं: रेखा न्यायाधीश, बैक जज रेफरी के पास नियमों में विशेष रूप से शामिल नहीं होने वाली परिस्थितियों पर तत्काल और अच्छी स्पोर्टशिप की भावना में शासन करने का अधिकार है। खेल से संबंधित सभी मामलों में रेफरी का निर्णय अंतिम है। अधिकारियों के पास अधिकार है: टीम, सदस्यों, उनके प्रशंसकों, दर्शकों के बेईमान व्यवहार के लिए किसी भी टीम को दंडित करके कार्रवाई / नियंत्रण लेना, जो प्रतिस्पर्धा के दौरान मैदान पर या उससे बाहर नहीं मानते हैं।

कैप्टन: प्रत्येक अपराध, रक्षा, लात मारने और प्राप्त करने वाली टीम एक फील्ड कप्तान को नामित करेगी जो अधिकारियों से बात करने की अनुमति देने वाला एकमात्र खिलाड़ी है (अपवाद "टाइम-आउट" घोषित करेगा - कोई भी खिलाड़ी समय मांग सकता है)। टीम के कप्तानों को नामित करने के लिए आर्म बैंड या कुछ अन्य आलेख का उपयोग किया जा सकता है। आर्म बैंड का रंग कलर टीम शर्ट

का विरोध करेगा। जुर्माना के दौरान, रेफरी कप्तान को दंड या गिरावट स्वीकार करने के लिए संबोधित करेंगे। जुर्माना मई ऑफर: यार्ड का नुकसान, नीचे की कमी (दोनों का संयोजन), खिलाड़ी निकास, खेल की जब्त या आधिकारिक चेतावनी। आधिकारिक नाराज टीम के कप्तान की पेशकश करेगा, जुर्माना या गिरावट स्वीकार करने का विकल्प होगा। निर्णय लेने के बाद, टीम की पसंद को बदलने के लिए, एक समय पहले घोषित किया जाना चाहिए।

एक टीम नियम टूर्नामेंट खेलने के दौरान एक खिलाड़ी दो अलग-अलग टीमों पर नहीं खेल सकता है। (जब तक लूज महिला टीम को उधार नहीं लिया जाता है)। दंड: प्लेयर अक्षमता - दूसरी टीम उस खेल को जब्त कर देगी

लूज विमेन टीम - आईडब्ल्यूएफएफए सभी महिलाओं को खेलने के लिए आमंत्रित करती है, इसमें व्यक्तिगत खिलाड़ी शामिल होते हैं। टूर्नामेंट खेलने में, इन खिलाड़ियों के लिए "लूज विमेन" टीम बनाई जाएगी। हालांकि, क्या लूज महिला टीम के पास 8 से कम खिलाड़ी हैं, टीम को टूर्नामेंट में प्रतिस्पर्धा करने वाली टीमों के खिलाड़ियों को उधार लेने की अनुमति है, इसलिए उनके पास 8 खिलाड़ी हैं जो उन्हें टूर्नामेंट में प्रतिस्पर्धा करने की अनुमति देते हैं। सभी "ढीले" महिलाओं को आईडब्ल्यूएफएफए के मौजूदा सदस्य होना चाहिए।

टीम बॉक्स: खिलाड़ियों को 20-yd लाइनों के बीच खड़ा होना चाहिए। टीमों को विपरीत दिशा-निर्देशों का उपयोग करना चाहिए। जुर्माना - पहला अपराध - टीम को आधिकारिक जुर्माना से मौखिक चेतावनी मिलेगी - दूसरा अपराध और उसके बाद: बेंच पेनल्टी - 5 yd जुर्माना का मूल्यांकन scrimmage की रेखा से किया जाएगा।

सबस्टिट्यूट्स: खेल के मृत गेंद अंतराल के दौरान टीमों को जितनी चाहें उतनी प्रतिस्थापन की अनुमति है। एक बार खिलाड़ी मैदान पर चलता है, टीम के खेल के उद्देश्य से खिलाड़ियों के साथ संवाद करता है (आधिकारिक विवेकानुसार), उन्हें कम से कम एक खेल के लिए मैदान पर रहना चाहिए। खिलाड़ी मैदान से बाहर आ रहा है

साइड लाइन, एक खेल के लिए बाहर रहना चाहिए। जुर्माना: अवैध प्रतिस्थापन - 5 यार्ड / मृत गेंद फाउल / रीप्ले डाउन।

हडल - क्या एक टीम 8 से अधिक खिलाड़ियों के साथ झुकाव तोड़ देनी चाहिए: अवैध प्रतिस्थापन - 5 यार्ड / मृत गेंद फाउल / रीप्ले डाउन।

उपकरण / यूनिफॉर्म

गेंद: आईडब्ल्यूएफएफए की आधिकारिक गेंद है: विल्सन #TDJ सभी चमड़े, प्रीमियम ग्रेड फुटबॉल। कोई अन्य गेंद का उपयोग नहीं किया जा सकता है, यहां तक कि किक्स के लिए भी नहीं। फुटबॉल (या हाथ) पर कोई विदेशी पदार्थ नहीं। जुर्माना: अवैध उपकरण - 5 yd जुर्माना - टूर्नामेंट के दौरान फिर से खेलें टूर्नामेंट डब्ल्यू / 13 एलबी दबाव द्वारा प्रदान की जाने वाली प्रत्येक फ़ील्ड के लिए एक गेम बॉल का उपयोग किया जाएगा

फ्लैग और बेल्ट: केवल बेल्ट की अनुमति है फ्लैग-ए-टैग सोनिक बूम (वह पॉप)। 15 इंच लंबा (* बिना छेड़छाड़) जुर्माना: डब्ल्यू / उपकरण को छेड़छाड़ करने वाले खिलाड़ियों की तरह, टीम को सफल स्थान से 15 साल का जुर्माना मिलता है।

अपराधियों, रक्षा और विशेष टीमों पर खिलाड़ी यूनिफॉर्म हर समय झंडे पहनना चाहिए। • उन्हें खिलाड़ी के कूल्हों के किनारों पर झंडे पहना जाता है • झंडे को बाहर की ओर जाना चाहिए। • बेल्ट तंग होना चाहिए (ढीला नहीं) • टीम शर्ट - सभी समान रंग, पीछे की संख्या (कोई डुप्लीकेट नहीं)। • शर्ट्स हर समय टकरा जाना चाहिए। • केंद्र और दो आक्रामक गार्डों को अपनी अक्षमता को नामित करने के लिए Pennies, या विभिन्न रंग शर्ट पहनना चाहिए, जिनकी संख्या टीम शर्ट पर दिखाई देनी चाहिए। • प्लास्टिक या सुरक्षा ग्लास होने पर चश्मा पहने जाने की अनुमति है • टोपी - मुलायम होना चाहिए या अन्यथा बिल को सिर के पीछे मुड़ने के लिए चारों ओर बदलना चाहिए • आभूषण - किसी भी समय अनुमति नहीं है। (यदि इसे देखा जा सकता है, तो यह नहीं हो सकता है

पहना जा सकता है, टैपिंग की अनुमति है) • लंबी नाखूनों पर - टेप किया जाना चाहिए • मुंह गार्ड - वैकल्पिक हैं • पैडिंग: किसी भी प्रकार की पैड की अनुमति नहीं है। केवल अपवाद हैं kneepads • पैंट या शॉर्ट्स - जेब नहीं हो सकता है, और टेप नहीं किया जा सकता है । • जूते - कोई धातु स्पाइक्स की अनुमति नहीं है। • दस्ताने की अनुमति है - कोई पैडिंग नहीं, न ही विदेशी पदार्थ दस्ताने (न हाथों तक) पर लागू किया जा सकता है पहली दंड - आधिकारिक चेतावनी / दूसरी पेंटी (और इसके बाद) - खेल -5 यार्ड दंड का दिन। क्षेत्रः विनियमन फुटबॉल क्षेत्र: 50 गज की चौड़ी x 100 गज जिसमें (2) 10 yd अंत जोन्स (2) लक्ष्य पद 20 फीट चौड़ा, 10 फीट ऊंचा क्रॉसबार (प्रत्येक अंत क्षेत्र के अंत में रखा गया) शामिल है। यदि फ़ील्ड पर स्थायी लक्ष्य पोस्ट मौजूद हैं, तो उन आयामों का उपयोग किया जा सकता है (चौड़ाई भिन्न हो सकती है), और फ़ील्ड लक्ष्यों के लिए किक्स और अतिरिक्त बिंदु किक उचित दूरी के लिए समायोजित की जाएगी। क्षेत्र को हर 10 गज की दूरी पर रेखांकित किया जाना चाहिए, और प्रत्येक 5 गज की दूरी 40 के मध्य के रूप में रखी जानी चाहिए। नोट: हैश अंकों की अनुपस्थिति में, गेंद को मैदान के बीच की निकटता में उपयुक्त यार्ड लाइन पर देखा जाएगा जिसे प्रत्येक तरफ से 25 yds के रूप में परिभाषित किया जाता है। ईजेड / जीएल / 10/20/30/40/30/20/10 / जीएल / ईजेड खिलाड़ियों की संख्या गेम खेलने की ज़रूरत है: प्रति टीम 8 खिलाड़ी। आपत्तिजनक टीम: क्वार्टरबैक, दो रिसीवर, दो रनिंग बैक, दो गार्ड, सेंटर रक्षात्मक टीम: रक्षात्मक रेखा (प्राथमिक), लाइन बैकर्स (माध्यमिक), सफेस यदि फ़ील्ड पर 8 से कम खिलाड़ी हैं: FORFEIT TIME - गेम का समय जब्त है ! खेल के समय के एक मिनट बाद, यदि टीम के पास फ़ील्ड पर 8 से कम है, तो खेल जब्त कर लिया जाएगा और स्कोर 8 - 0 होगा। यदि दोनों टीमों के पास 8 खिलाड़ी नहीं हैं, तो खेल जब्त कर दिया जाएगा और स्कोर 0 - 0 से बंधेगा। यदि क्षेत्र में 8 से अधिक खिलाड़ी हैं: जुर्माना: टीम नाराज चुनती है: एलओएस से 5 साल की हानि / लाभ, डाउन / या गिरावट दंड दोहराएं और नाटक का परिणाम लें। गेम टीम के दौरान 8 से कम खिलाड़ी (पूर्व: चोट) और कम से कम 7 हैं, उनके पास गेम जारी रखने या जब्त करने का विकल्प है। खेल के साथ जारी रखें- खेल का परिणाम आधिकारिक होगा। खेल को मजबूर करें - अगर विरोधी टीम जीत रही है, तो खेल-स्कोर खड़ा है। अन्यथा स्कोर 8 - 0 होगा (विरोध टीम जीतता है)।

घायल खिलाड़ी - खून बह रहा एक खिलाड़ी, एक खुले घाव को एक घायल खिलाड़ी माना जाएगा, जो मैदान से बाहर जाना चाहिए और खून बह रहा है और जख्म कवर होने तक मैदान पर वापस जाने की अनुमति नहीं है। एक बार आधिकारिक कॉल चोट के लिए समय निकाल देता है: उस घायल खिलाड़ी को कम से कम एक खेल के लिए मैदान से बाहर आना चाहिए। घायल खिलाड़ी के मैदान से बाहर आने के लिए कोई दंड नहीं है जब तक कि यह खेल के आखिरी दो मिनट के दौरान आक्रामक टीम की चोट न हो। (दो मिनट चेतावनी के तहत नियम प्रवर्तन पढ़ें)।
3

खेल समय / घड़ी दो 25 मिनट के हिस्सों। / आधा समय 5 मिनट। घड़ी लगातार चलती रहेगी और अधिकारियों के समय के बाहर, टीम टाइम आउट, चोट लगने / और मीडिया टाइम आउट के लिए ही रुक जाएगी। (अपवाद खेल के आखिरी दो मिनट होगा। (दो मिनट की चेतावनी के संबंध में नियमों में पढ़ें)

टाइम-आउट: प्रत्येक बार 30 सेकंड होगा। कोई भी खिलाड़ी या कोच समय कॉल कर सकता है और रेफरी को समय को स्वीकार करना होगा। साइड लाइन से कोच और खिलाड़ी मैदान पर आ सकते हैं, लेकिन समय समाप्त हो जाने पर मैदान से बाहर होना चाहिए। जुर्माना: 5yds - मैदान पर बहुत से खिलाड़ी - फिर से खेलें। विनियमन गेम के दौरान प्रत्येक टीम को चार (4) टाइम-आउट की अनुमति है - कुल। प्रति आधा दो बार-आउट। जुर्माना: टीम ने समय की घोषणा की, जब उनके पास कोई भी नहीं छोड़ा गया - गेम की देरी के लिए 5 यार्ड जुर्माना (और समय निकाला नहीं गया)। पेनल्टी यार्ड का आकलन करने के बाद घड़ी शुरू हो जाएगी। दो मिनट चेतावनी पहले हाफ-हेड आधिकारिक टीमों को मौखिक रूप से क्रियान्वित करेगी कि वहां दो मिनट तक (करीब) रहता है - घड़ी लगातार चलती है। दूसरे हाफ में - रेफरी सीटी उड़ जाएगा और दो मिनट की चेतावनी की घोषणा करेगा। इस समय, घड़ी रुक जाएगी। टीमों को "आधिकारिक" समय के हिस्से के रूप में 30 सेकंड का उपयोग करने की अनुमति है (टीम के समय के रूप में नहीं गिना जाता है)। हेड आधिकारिक तब गेंद को खेलने के लिए तैयार गेंद को घोषित कर देगा और घड़ी शुरू करेगा।

गेम के आखिरी दो मिनट के अंदर - घड़ी के लिए रुक जाएगा: अपूर्ण पास, सीमाओं से बाहर, जुर्माना, आधिकारिक टाइम आउट, टीम टाइम आउट, चेन सेट करने के लिए आवश्यक समय, क्यूबी को गेंद को घुमाकर घड़ी को रोकने की अनुमति है। संपत्ति घड़ी बदलने के बाद स्नैप के साथ शुरू होगा। एक अतिरिक्त बिंदु के बाद, सफल क्षेत्र लक्ष्य या सुरक्षा घड़ी घड़ी शुरू होगी जब किकऑफ कानूनी रूप से रिसीवर द्वारा छुआ है।

यदि खेल के आखिरी खेल के दौरान समय समाप्त हो जाता है तो खेल नीचे के अंत तक जारी रहेगा। गेंद लाइव होने पर कोई संकेत नहीं सुनाया जाएगा।

एक अवधि को एक untimed नीचे बढ़ाया जाना चाहिए, (unsportlike या गैर खिलाड़ी fouls को छोड़कर) यदि अंतिम समय के दौरान, निम्न में से एक होता है:

• रक्षात्मक टीम द्वारा एक गड़बड़ थी और जुर्माना स्वीकार कर लिया गया था • एक अनजान सीटी थी • अगर टचडाउन स्कोर किया गया था, तो कोशिश करें (अतिरिक्त बिंदु) का प्रयास किया जाएगा • एक डबल फाउल है

दो मिनट की चेतावनी के अंदर आक्रामक चोट अगर खेल के आखिरी दो मिनट के दौरान चोट लगती है तो गेम घड़ी का स्वचालित 10 सेकंड रन होगा। टीम के पास 10 सेकंड रन ऑफ का विकल्प है या टीम का समय निकालना है। यदि कोई समय बहिष्कार नहीं रहता है, तो गेम घड़ी का स्वचालित 10 सेकंड रन होगा।

खेल शुरू होता है)

कोन टॉस- खेल की शुरुआत में, खेल टाई ब्रेकर, और अचानक मौत ओवरटाइम। चुनाव: (खेल की शुरुआत) किकऑफ, प्राप्त करें, एक लक्ष्य की रक्षा करें। / स्थगित करने के लिए कोई विकल्प नहीं है। पहली छमाही शुरू करने के लिए टीम प्राप्त करना, दूसरी छमाही शुरू करने के लिए स्वचालित रूप से टीम को लात मार देगा। टीम दूसरी छमाही के लिए बचाव करने के लिए लक्ष्य स्विच करेगा। शुरू करना:

• प्रत्येक आधे से शुरू होता है, या एक सफल क्षेत्र लक्ष्य, सुरक्षा या अतिरिक्त बिंदु प्रयास का पालन करता है • गेंद को लात मारने के द्वारा गेंद को लात मार दिया जा सकता है, या किसी अन्य खिलाड़ी द्वारा गंदगी में सीधे रखा जाता है • प्रत्येक 30 यार्ड लाइन पर टीम लाइन (प्रत्येक के अलावा 20 गज अन्य) • सुरक्षा के बाद किक बंद करें: जिस टीम ने सुरक्षा हासिल की है वह 40 यार्ड लाइन (किक प्राप्त करने के लिए) में कम से कम 5 खिलाड़ियों को लाइन करेगी, टीम का विरोध करने वाले टीम (जिसे अभी खिलाफ स्कोर किया गया था) किक करने के लिए 20 यार्ड लाइन पर लाइनें गेंद। • गेंद को लाइव बनने के लिए किसी भी निश्चित दूरी की यात्रा नहीं करनी पड़ती है। • लात मारने वाले गेंद को

खेल मैदान पर सीमा में रहना चाहिए - अगर पेनल्टी नहीं है: प्राप्त करने वाली टीम के पास गेंद को स्वीकार करने का विकल्प होता है जहां यह सीमा से बाहर हो जाता है (गेंद को मैदान के बीच में धोया जाएगा), या 5 साल के दंड के साथ फिर से लात मारना चूंकि टीमें किक से पहले 20 गज की दूरी पर रहती हैं (25 yd लाइन / टीम प्राप्त करने वाली टीम की टीम को प्राप्त करने वाली टीम को टीम को लात मारना।)। सुरक्षा जुर्माना के लिए - टीम को लात मारने की टीम के 15 साल की लाइन / प्राप्त करने वाली टीम पर टीम को लात मारना।

4

लात मारना टीम

• 7 खिलाड़ी अपनी 30-yd लाइन (किक रीस्ट्रेनिंग लाइन) के एक यार्ड के भीतर कोई दंड नहीं मानेंगे। • किकर संकेत देने के लिए किकर हवा में एक हाथ ऊपर बढ़ाकर सिग्नल करेगा। फिर रेफरी गेंद को लात मारने के लिए "तैयार" सीटी उड़ जाएगी। • गेंद को लात मारने तक कोई भी खिलाड़ी अपनी किक रीस्ट्रेनिंग लाइन को पार नहीं कर सकता है। • किकर उसकी किक संयम रेखा के पीछे 10 गज की दूरी तय कर सकता है। • एक बार गेंद को लात मारने के बाद, टीम को लात मारने के बाद गेंद वाहक के झंडे को खींचने के लिए मैदान में यात्रा की जाएगी। • अगर टीम को लात मारने के लिए स्किममेज किक लाइन पर 7 से अधिक खिलाड़ी हैं: • दंड - अवैध गठन - 5 यार्ड पेनल्टी - गेंद को फिर से लात मार दिया जाएगा। डेड बॉल फाउल (रक्षा दंड को अस्वीकार नहीं कर सकती) • यदि गेंद को मारने से पहले टीम को लात मारना है तो पेंसल्टी - ऑफसाइड - 5 यार्ड - गेंद को फिर से लात मार दिया जाएगा; डेड बॉल फाउल (रक्षा दंड में कमी नहीं कर सकती)

गेंद को लात मारने के बाद और यदि लात मारने वाली टीम गेंद को पकड़ती है या गेंद को छूने से पहले गेंद को छूती है, तो गेंद उस स्थान पर मर जाएगी जहां प्राप्तकर्ता टीम गेंद (पहले और दस) का कब्जा ले लेगी। प्राप्त करने वाली टीम हमेशा गेंद प्राप्त करेगी (जब तक कोई प्राप्तकर्ता खिलाड़ी गेंद को

साफ-सुथरा नहीं लेता है, तब तक कब्जा कर लेता है और टीम के साथी को पास / पार्श्व को फेंक देता है जिसे टीम को लात मारने वाले खिलाड़ी द्वारा अवरुद्ध किया जाता है। गेंद लाइव बनी रहती है और खेलना जारी रहता है। अगर पास आगे है, यह एक गड़बड़ है, 5 यार्ड पेनल्टी को लात मारने वाली टीम द्वारा अस्वीकार कर दिया जा सकता है और लात मारने वाली टीम गेंद को बरकरार रखती है।

रिसीविंग टीम कम से कम 5 खिलाड़ियों को अपनी 30-वाईडी लाइन पर लाइन करेगी। शेष खिलाड़ी अपने पीछे के क्षेत्र में लाइन अप करते हैं। यदि गेंद अंत क्षेत्र के माध्यम से जाती है, तो यह स्वचालित रूप से "टचबैक" बन जाती है

टचबैक: जब एक किक / पंट रिटर्नर अपने स्वयं के अंत क्षेत्र में गेंद को पकड़ता है और इसे अंत क्षेत्र से बाहर नहीं चलाता है, तो खिलाड़ी एक घुटने को छूकर टचबैक के चुनाव को दर्शाता है

मैदान। अगला खेल स्वचालित रूप से प्राप्त करने वाली टीम की 20-यार्ड लाइन पर शुरू होता है। एक टचबैक स्वचालित रूप से तब होता है जब एक किकर / पेंटर प्राप्त करने वाले टीम के अंत क्षेत्र के पीछे गेंद को मारता है, गेंद अंत क्षेत्र के माध्यम से "छेड़छाड़" करती है, या खिलाड़ी को "मफ" गेंद चाहिए और यह अंत क्षेत्र में जाती है। यदि गेंद अंत क्षेत्र में "मृत" है (कोई भी टीम से गेंद को छूता नहीं है), तो अधिकारी नाटक को मारेगा और टीम को पहले और दस प्राप्त करने के लिए 20 yd लाइन पर गेंद को जगह देगा। खेल के दौरान, एक डिफेंडर गेंद को रोकना चाहिए या अपने स्वयं के अंत क्षेत्र में एक किक को पकड़ना / पुनर्प्राप्त करना चाहिए, खिलाड़ी गेंद को चलाने के लिए चुन सकता है और गेंद लाइव बनी हुई है।

सुरक्षा: सुरक्षा एक ऐसी स्थिति है जहां आक्रामक टीम (ए) के पास गेंद का कब्जा होता है और गेंद को ध्वजांकित करता है, गेंद को फेंक देता है, या अपने स्वयं के अंत क्षेत्र में दंडित किया जाता है। विरोधी टीम (बी) को 2 अंक से सम्मानित किया जाएगा, सुरक्षा के बाद किक ऑफ विल परिणाम होगा। जिस टीम ने सुरक्षा हासिल की है, वह 40 यार्ड लाइन (किक प्राप्त करने के लिए) के कम से कम 5 खिलाड़ियों को लाइन करेगी, टीम का विरोध करने वाली टीम (जिसे अभी खिलाफ स्कोर किया गया था) किक बॉल के लिए 20 यार्ड लाइन पर लाइनों को बढ़ाएगा।

सुरक्षा परिदृश्य / क्षणिक अपवाद: :: जब एक रक्षात्मक खिलाड़ी पास को रोकता है, पिछड़ा पास या रिसीवर पकड़ता है या उसकी 5 यार्ड लाइन और लक्ष्य रेखा के बीच एक स्क्रीमेज या फ्री किक को पुनः प्राप्त करता है, और उसकी मूल गति उसे अंत में ले जाती है जोन, जहां गेंद को उनकी टीम के कब्जे में मृत घोषित किया जाता है, गेंद उस स्थान पर कब्जा कर लेती है जहां पास को रोक दिया गया था या किक पकड़ा गया था या उसे वापस लाया गया था। पूर्व .: 4 yd लाइन पर, एक रिसीवर गेंद को पकड़ने के लिए बैक अप ले रहा है, और उसकी गति रिसीवर को गेंद के साथ अंत क्षेत्र में ले जाती है, एक डिफेंडर को रिसीवर को ध्वजांकित करना चाहिए, फिर खेल मृत हो जाएगा और टीम ले जाती है 4 यार्ड लाइन, 1 और दस पर कब्जा। यदि किसी अन्य मामले में, जो खिलाड़ी गति क्षेत्र के साथ अंत क्षेत्र में फीका होता है, वह अंत क्षेत्र से गेंद को चलाने का प्रयास करता है, तो खेल के मैदान पर अंत क्षेत्र के विमान को पार करता है और फिर अंत क्षेत्र में वापस आ जाता है और अंत में डिफ्लैग किया जाता है जोन, तो यह प्रतिद्वंद्वी के लिए एक सुरक्षा बन जाता है। एमयूएफएफएस: किक के दौरान एक मफ एक खिलाड़ी द्वारा कब्जा सुरक्षित करने के असफल प्रयास में ढीली गेंद को छूना होता है। किक्स पर, अगर खिलाड़ी को प्राप्त करने का अधिकार नहीं होता है, या गेंद का नियंत्रण नहीं होता है, तो वह गेंद उठा सकती है / अपना खेल जारी रख सकती है। गेंद का स्पॉट: जब गेंद को ध्वजांकित किया जाता है तो गेंद की स्थिति स्पॉट्री अगले खेल के लिए गेंद रखेगी। यह वह स्थिति नहीं होगी जहां धावक का ध्वज खींचा गया था। • धावक स्थिति प्राप्त करने के लिए दौड़ते समय गेंद के साथ अपनी बांह बढ़ा सकता है। (कड़ी मेहनत से उलझन में नहीं आना) • सभी स्पॉट वाली गेंदें धोए जाएंगी (मैदान के बीच में रखी जाएंगी)

लाइन प्ले हडल / प्ले क्लॉक: 30 सेकंड - आधिकारिक 30 सेकंड हडल / प्ले घड़ी शुरू करने के लिए सीटी को उड़ाना होगा (श्रृंखला गिरोह स्थापित करने के बाद)। आपत्तिजनक टीम के पास 30 सेकंड हैं, कॉल खेलने, सेट अप करने और गेंद को बढ़ाने (गेंद को खेलने के लिए) जुर्माना: गेम 5-यार्ड पेनल्टी की देरी दोहराई जाती है। डेड बॉल पेनल्टी स्कीममेज की रेखा: गेंद के प्रत्येक छोर पर दो बिंदु हैं: गेंद का एक बिंदु scrimmage की रक्षात्मक रेखा को चिह्नित करेगा, गेंद का दूसरा बिंदु scrimmage की आपत्तिजनक रेखा को चिह्नित करेगा। टीम की गोल रेखा के नजदीक गेंद के बिंदु के माध्यम से प्रत्येक टीम के लिए scrimmage की रेखा एक लंबवत विमान है। यह काल्पनिक रेखा मैदान के एक तरफ से दूसरी तरफ फैली हुई है। न्यूट्रल जोन: फुटबॉल की लंबाई है। उचित लाइन फार्मेशन और प्रक्रियाएं आपत्तिजनक रेखा • बिल्कुल 5 आक्रामक खिलाड़ियों को स्नैप पर scrimmage की लाइन पर होना चाहिए। • केंद्र दो गार्ड के बीच होना चाहिए। • उन्हें टीम के अयोग्य रिसीवर नामित करने के लिए बाकी टीमों की तुलना में पेनीज़ (# के दृश्यमान), या अलग-अलग रंग शर्ट पहनना चाहिए • रिसीवर एक तरफ अधिभारित हो सकते हैं या प्रत्येक तरफ विभाजित हो सकते हैं। • चलने वाली बैक स्लॉट स्थिति (स्कीममेज लाइन के पीछे 1 yd) में लाइन पर "ऊपर" आ सकती हैं, लेकिन वास्तव में लाइन पर नहीं होती हैं। जुर्माना: अवैध गठन - एलओएस / लाइव बॉल फाउल से 5 यार्ड / नीचे दोहराएं

आक्रामक रेखा के लिए उचित गठन - लाइन पर 5: केंद्र दो गार्ड और दो रिसीवर के बीच होना चाहिए। सभी 5 खिलाड़ी के कंधे scrimmage की रेखा के समानांतर होना चाहिए। केंद्र और गार्ड दो तीन या एक चार बिंदु में हो सकते हैं गेंद को पकड़ने में, स्नैप के लिए तैयार, केंद्र गेंद पर हो सकता है, लेकिन उसके पैर तटस्थ क्षेत्र के पीछे होना चाहिए और उसके व्यक्ति का कोई हिस्सा नहीं होना चाहिए गेंद पर उसका हाथ गेंद के सबसे महत्वपूर्ण बिंदु (गेंद पकड़ने के लिए) से परे हो सकता है। एक बार जब केंद्र "डाउन पोजीशन" में होता है, तो प्रत्येक खिलाड़ी का सिर या पैर केंद्र के कमर से आगे होना चाहिए, लेकिन स्किममेज की रेखा से आगे नहीं होना चाहिए जुर्माना: अवैध प्रक्रिया / या अवैध गठन - 5 यार्ड जुर्माना / मृत गेंद फाउल / - रीप्ले नीचे ।

केंद्र "सेट" से पहले गेंद का संचालन - केंद्र बेहतर पकड़ पाने के लिए पार्श्व रोटेशन के लिए गेंद को झुका सकता है (गेंद को जमीन नहीं छोड़नी चाहिए) और अंत के लिए अंत घुमा नहीं सकता है, स्थान बदल सकता है या लंबे समय तक रखने में विफल रहता है एलओएस के दाहिने कोण पर गेंद की धुरी। जुर्माना: अवैध प्रक्रिया 5 यार्ड जुर्माना - डेड बॉल फाउल / दोहराएं

एसएनएपीएस: प्ले सीटी के लिए तैयार होने के बाद, केंद्र गेंद से दोनों हाथों को हटा नहीं सकता है या स्नैप को अनुकरण करने वाला कोई भी आंदोलन नहीं कर सकता है। न तो गार्ड को स्नैप प्राप्त हो सकता है। डायरेक्ट स्नैप (सीधे केंद्र के पीछे क्यूबी, हाथ से हाथ का आदान-प्रदान करने के लिए हाथ) या शॉटगन स्नैप (पैरों और गेंद के बीच केंद्र स्नैप गेंद दूरी) कानूनी हैं। जुर्माना: अवैध स्नैप - स्क्रिममेज की रेखा से 5 यार्ड पेनल्टी / डाउन / डेड बॉल फाउल दोहराएं

स्नैप के दौरान - गेंद को साफ से पकड़ा जाना चाहिए / जमीन को छू नहीं सकता है। गेंद को जमीन को छूना चाहिए, इसे उस जगह पर मृत माना जाता है जहां यह जमीन और नीचे की गिनती को छूता है। केंद्र और दो गार्ड मई: • डाउनफील्ड को अवरुद्ध करने के लिए स्नैप के तुरंत बाद चलने वाले नाटकों के दौरान लाइन से बाहर आने की अनुमति है। • पिछड़े पास / "पार्श्व" - नीचे फ़ील्ड प्राप्त करने की अनुमति है।

केंद्र और दो गार्ड के लिए प्रतिबंध: • पास नाटकों के दौरान - गेंद को फेंकने से पहले केंद्र और गार्ड क्षेत्र (3 से अधिक yds) नीचे नहीं जा सकते हैं। • अग्रेषित पास को स्पर्श करने या प्राप्त करने की अनुमति नहीं है जुर्माना: अयोग्य रिसीवर डाउन फ़ील्ड- एलओएस / लाइव बॉल फाउल से 5 साल का जुर्माना / - अगर जुर्माना स्वीकार किया जाता है तो फिर से चलाएं जुर्माना: अवैध स्पर्श - एलओएस / लाइव बॉल फाउल से 5 साल का जुर्माना / नीचे का नुकसान

एसईटी - सभी आक्रामक खिलाड़ियों को "तैयार" स्थिति में होना चाहिए, कम से कम 1 सेकंड के लिए एक खिलाड़ी पहले "गति में" जा सकता है। मोशन को पीछे के क्षेत्र में एक खिलाड़ी के रूप में परिभाषित किया जाता है, जो स्नैप पर एलओएस से समानांतर होता है। गलत: एक झूठी शुरुआत तब होती है जब "सेट" होने के बाद और एक खिलाड़ी को स्नैप करने से पहले (गति में खिलाड़ी के अलावा) उसके रुख से ऊपर, चाल या लिफ्टों को झुकाएं। जुर्माना: झूठी शुरुआत, मृत गेंद की गड़बड़ी (रक्षात्मक टीम द्वारा अस्वीकार नहीं किया जा सकता है) - एलओएस से 5 साल, दोहराना

शिफ्ट - की अनुमति नहीं है। यह एक या अधिक आक्रामक खिलाड़ियों की कार्रवाई है जो सेट पदों को लेने के बाद, आगामी स्नैप से पहले एक नई सेट स्थिति में जाते हैं। (खिलाड़ी को गति में छोड़कर) जुर्माना: अवैध शिफ्ट, डेड बॉल फाउल (रक्षात्मक टीम द्वारा अस्वीकार नहीं किया जा सकता है) - एलओएस से 5 साल, अवैध गति दोहराएं: ए) अगर स्नैप पर एक से अधिक खिलाड़ी गति में हैं; बी) यदि गति में एक खिलाड़ी स्नैप पर scrimmage की रेखा की तरफ बढ़ रहा है। जुर्माना - अवैध गति, लाइव बॉल फाउल। रक्षा में जुर्माना स्वीकार करने का विकल्प होता है, जो एलओएस से 5 साल का होता है और नीचे दोहराता है, या दंड को अस्वीकार करता है और नाटक का परिणाम लेता है। संवर्द्धन: रक्षात्मक खिलाड़ी स्नैप से पहले scrimmage की रेखा से अधिक हो सकता है: • डिफेंडर आक्रामक टीम पर किसी के साथ संपर्क नहीं करता है और • स्नैप पर scrimmage की रेखा के पीछे होना चाहिए। दंड: अतिक्रमण - scrimmage की रेखा से 5 yd / नीचे या गिरावट दंड दोहराएं (लाइव बॉल फाउल) उचित और रक्षात्मक लाइन ब्लॉकिंग: आपको अनुमति है: अपने प्रतिद्वंद्वी को उनके कंधे और कमर के बीच, उनके सामने और / या उनके पक्ष में अवरुद्ध करें। अवरोधक को अपने शरीर के फ्रेम के अंदर रहना चाहिए (ब्लॉक बनाने के लिए पक्षों को हथियार नहीं बढ़ा सकते हैं)। आप कर सकते हैं: 1 अवरुद्ध करने पर अग्रसर / 2 का उपयोग करने के लिए हाथों को खोलें / ऊपरी भुजा / अपनी बाहों को पार करें।

आपको अनुमति नहीं है: पंच, होल्ड, एल्बो का प्रयोग करें, प्रतिद्वंद्वी के साथ इंटरलॉक हथियार, ट्रिप, कमर के नीचे कंधे / ब्लॉक के ऊपर के पीछे / ब्लॉक में ब्लॉक करें: अवैध अवरोध तकनीक / इंटरलाक्ड अवरोधन / आपत्तिजनक रेखा होल्डिंग / रक्षात्मक रेखा होल्डिंग - scrimmage लाइन से 10 गज / नीचे फिर से खेलें

DIVE ब्लॉक: आप अपने पैरों को ब्लॉक करने के लिए नहीं छोड़ सकते हैं (ब्लॉक करने की अनुमति नहीं डाइविंग) रक्षात्मक जुर्माना: गोताखोर ब्लॉक / 10 yd / मूर्ख / स्वचालित 1 डाउन आपत्तिजनक जुर्माना का स्पॉट: गोताखोरी ब्लॉक / 10 yd / मूर्ख / रीप्ले के स्पॉट नीचे

क्लिपिंग: प्रारंभिक संपर्क के पीछे एक प्रतिरोधी के पीछे एक ब्लॉक, या कमर के नीचे है: जुर्माना: 15 yds / पीछे की ओर ब्लॉक का स्पॉट ब्लॉक: प्रतिद्वंद्वी के खिलाफ एक ब्लॉक जब विरोधियों को

प्रारंभिक संपर्क वापस कंधों के अंदर होता है और गर्दन और कमर के बीच। जुर्माना: 10 yds / स्पॉट फाउल रनिंग

बॉल वाहक स्पष्ट क्षेत्र चलाने के लिए लगता है। क्या गेंद वाहक एक रक्षात्मक खिलाड़ी में भाग लेता है जिसने स्थिति स्थापित की है, यह अवैध है। दंड: धावक चार्जिंग - फाउल, डाउन गिनती के स्थान से 10 गज की दूरी पर

यदि डिफेंडर ने अपनी स्थिति स्थापित नहीं की है, और दोनों खिलाड़ी चल रहे हैं तो गेंद वाहक को डिफेंडर के साथ अनजान संपर्क करने की अनुमति नहीं है, बिना किसी जुर्माना का मूल्यांकन किया जाता है। • स्पिन की अनुमति है। • गेंद वाहक नीचे खिलाड़ियों (उनसे संपर्क / कदम उठाने से बचने के लिए) में बाधा डाल सकता है। • बॉल कैरियर (जैसे) जितनी बार चुनते हैं उतनी बार पिछली या पिछड़ी गुजर सकती है।

बाउंड्स से बाहर निकाला गया - क्या गेंद वाहक को डिफेंडर द्वारा सीमा से बाहर धकेल दिया जाना चाहिए: 10 yd play / down counts के अंत में जोड़ा गया / और अगर फ्लैगेंट को गेम से बाहर निकाला जा सकता है

बाउंड्स से बाहर - साइड-लाइन फ़ील्ड की बाहरी सीमा को चिह्नित करती है। पैर साइड लाइन को छू नहीं सकता है। यदि पैर का कोई भी भाग सिडलाइन को छूता है, तो धावक सीमा से बाहर है। नीचे गिना जाता है।

ILLEGAL साझेदारी- एक खिलाड़ी अपने स्वयं के (अनब्लॉक) पर सीमा से बाहर चला जाता है और गेंद को छूता है। दंड - 10 गज की जगह से लागू जहां गज की दूरी पर खिलाड़ी वापस आ गया। यदि खिलाड़ी को सीमा से बाहर निकाल दिया जाता है, तो वह वापस आ सकती है और नाटक में भाग ले सकती है, जिससे वह तुरंत ऐसा करती है

खेल शुरू होने के बाद, एक टीम को 8 से अधिक खिलाड़ियों के साथ खेलने के लिए खोजा जाता है, तो यह भी ILLEGAL साझेदारी है। यह एक लाइव बॉल फाउल पेनल्टी है: अगर अपराध पर, रक्षा जुर्माना स्वीकार कर सकती है, पिछले स्थान से लागू 10 गज की दूरी पर और दंड को फिर से गिरा या गिरावट और नाटक के परिणाम को स्वीकार कर सकते हैं। यदि रक्षा पर, अपराध जुर्माना स्वीकार कर सकता है, पिछले स्थान से लागू 10 गज की दूरी पर और दंड को फिर से गिरा या गिरावट और नाटक के परिणाम को स्वीकार कर सकते हैं। 7

दौड़ना (जारी)

धावक की सहायता - धावक एक टीम के साथी को समझ नहीं पाएगा या किसी टीममेट द्वारा पकड़ा, खींचा या धक्का नहीं दिया जाएगा: रनर / 5 yd की सहायता से मूर्ख / स्थान को नीचे चलाएं

एसटीआईएफएफ आर्मिंग - अवैध है। गेंद वाहक डिफेंडर को रोकने या धक्का देने के लिए हथियारों का विस्तार नहीं कर सकता है। दंड; कठोर शस्त्रागार - फाउल के स्थान से 10 गज की दूरी पर, नीचे गिना जाता है।

होल्डिंग डाउनफील्ड - डिफेंडर अनजाने में ध्वज पकड़ने के प्रयास में गेंद वाहक के छोटे / पैंट को पकड़ सकते हैं, और इसे "जानबूझकर पकड़" से भ्रमित नहीं किया जाना चाहिए। यदि "अनजान पकड़" रनर को धीमा नहीं करता है या किसी भी तरह से बाधा नहीं डालता है, तो ऐसी स्थिति को दंडित नहीं किया जाना चाहिए। किसी भी टीम द्वारा जानबूझकर होल्डिंग अवैध है। जुर्माना: आक्रामक होल्डिंग 10 yd / स्पॉट फाउल। / नीचे रक्षात्मक होल्डिंग डाउनफील्ड को फिर से चलाएं - 10 yd / रन के अंत में जोड़ा गया। / डाउन मायने रखता है यदि कोई ध्वज धारण किसी अन्य डिफेंडर के साथ नाटक करने की स्थिति में होता है, और आधिकारिक के फैसले में एक स्पर्श डाउन रोका जाता है, तो टच डाउन दिया जा सकता है।

फ्लैग गार्डिंग: ध्वज को खींचने से बचाने के लिए गेंद वाहक हाथ, गेंद, हाथ या घुटने का अवैध उपयोग। ध्वज पकड़ने से रोकने के लिए ध्वज बेल्ट पर हाथ रखने के लिए कंधे को कम नहीं करेंगे। पेंटाल्टी: फ्लैग गार्डिंग - स्पॉट / डाउन काउंटर से 10 गज की दूरी पर

फ्लैग अनजाने में बंद हो जाता है (दुर्घटनाग्रस्त): डिफेंडर रनर के बॉडी फ्रेम के भीतर रनर को "स्पर्श" करने के लिए दो हाथों का उपयोग करेगा, या शेष ध्वज पकड़ लेंगे

केएनईई नीचे: यदि गेंद वाहक चलता है और गिरता है और उसका घुटने जमीन को छूता है (गेंद ने जमीन को छुआ नहीं है) और स्पष्ट क्षेत्र है, तो वह गेंद को अग्रिम तक खींचने तक उठ सकती है। अगर वह गिरती है और उसके आस-पास डिफेंडर होती है, तो डिफेंडर को उसे नीचे "खिलाड़ी" (एक हाथ से) "स्पर्श करने की आवश्यकता होती है।

अनौपचारिक whistle: अनजान सीटी के समय गेंद के कब्जे वाली टीम के पास गेंद को फिर से चलाने या गेंद का कब्जा लेने का विकल्प होता है, जहां सीटी उड़ा दी गई थी।

धुंध: जब वाहक इसे छोड़ देता है तो गेंद के कब्जे का नुकसान। एक बार गेंद जमीन पर हिट करने के बाद, इसे मृत माना जाता है। यदि बॉल कैरियर के सामने गेंद गिरा दी जाती है, तो गेंद को देखा जाएगा जहां वाहक गेंद के कब्जे को खोने से पहले खड़ा था। यदि गेंद वाहक के पीछे गेंद गिरा दी जाती है, तो गेंद को देखा जाएगा जहां गेंद जमीन पर हिट करेगी। यदि मध्य हवा में एक गेंद फंसे हुए हैं, तो जमीन को छूने से पहले डिफेंडर गेंद को ठीक कर सकता है और इसे (अवरोध) अग्रिम कर सकता है।

मृत गेंद: फंसेल्स मौके पर मर गए हैं। इसमें जमीन पर हिट करने वाले सभी स्नैप शामिल हैं।

स्ट्रिपिंग या बैटिंग: वाहक से गेंद को पट्टी या बल्लेबाजी करना अवैध है। जुर्माना: अपराध गेंद के साथ 10 गज की दूरी पर रहता है। फाउल के नीचे से मजबूर - नीचे गिना जाता है

डिविंग: गेंद को अग्रिम करने के लिए कानूनी है। ध्वज खींचने के लिए कानूनी है। (गोताखोरी अवरोध अवैध है - इन नियमों में पढ़ें)
पासिंग

फॉरवर्ड पास: लाइन स्क्रिममेज के नीचे और पीछे केवल एक ही आगे फेंक दें। एक फेंक फेंक एक हो सकता है: पास, शफल पास, आगे पिच, आगे "हाथ से बंद" को scrimmage की रेखा के पीछे अनुमति दी जाती है। एक बार जब गेंद scrimmage की रेखा से पार हो जाती है, तो कोई आगे पास नहीं किया जा सकता है। या आगे हाथ से बंद कर दिया। दंड: अवैध फॉरवर्ड पास / हाथ बंद - फेंक / हाथ से नीचे / नीचे की कमी से 5 यार्ड जुर्माना।

SACK: यदि गेंद पासर के हाथ में है (यहां तक कि गति में) और डी-फ्लैग किया गया है, तो यात्री को सकाया जाता है और गेंद मर जाती है। रिसेप्शन या कानूनी पकड़: सीमा में एक पैर और गेंद के कब्जे / नियंत्रण चकिंग जोन: एलओएस से पहले 5 साल के अंदर, एक ऐसा क्षेत्र है जहां डिफेंडर और आक्रामक खिलाड़ी अपने प्रतिद्वंद्वी को चकित कर सकते हैं या जब तक वे चकिंग क्षेत्र क्षेत्र में हों और गेंद को फेंक दिया न जाए, गेंद हवा में है और चकिंग की अनुमति नहीं है। जुर्माना: अवैध चकिंग - 5 गज की दूरी / scrimmage की रेखा / खेल को फिर से चलाएं या खेल के परिणाम को स्वीकार करें 8 पासिंग (जारी) बौद्धिक ग्राउंडिंग: गेंद को उस क्षेत्र में फेंककर एक बोरी से बचने के लिए अवैध है जहां कोई रिसीवर नहीं है। जुर्माना: जानबूझकर ग्राउंडिंग - 5 गज / नीचे की कमी (पिछले 2 मिनट में क्यूबी को गेंद को घुमाकर घड़ी को रोकने की अनुमति है) पास इंटरफेसेंस: जब गेंद फेंक दी जाती है, संभावित रिसीवर को खिलाड़ी का विरोध करके बाधा नहीं डाली जानी चाहिए। इसका मतलब है कि उनकी दृष्टि को अवरुद्ध नहीं किया जाना चाहिए और शारीरिक संपर्क अवैध है। गेंद "पकड़ने योग्य" होना चाहिए और आधिकारिक का निर्णय होना चाहिए। यदि दोनों खिलाड़ी गेंद के लिए कूदते हैं

अनजाने में संपर्क करें यह कानूनी है। आपत्तिजनक जुर्माना: (आक्रामक टीम के खिलाफ) 10 साल। scrimmage \ डाउन गिनती की जुर्माना लाइन। रक्षात्मक जुर्माना: (रक्षात्मक टीम के खिलाफ) स्वचालित 1 डाउन, / स्पॉट फाउल। बंद। टीम को गेंद मिलेगी जहां उल्लंघन हुआ था। अंत जोन पास इंटरफेरेंस: डिफेंडर के खिलाफ, अंत क्षेत्र में पास हस्तक्षेप, गेंद 1 yd लाइन पर दिखाई देगी।

पासर को घुमाओ: यह ध्वज फुटबॉल है और रक्षकों को क्यूबी के झंडे के लिए जाना है, न कि गेंद पर। क्यूबी के साथ कोई संपर्क जुर्माना है। पेंटाली अधूरा पास - 15 यार्ड - पिछली जगह / स्क्रिमेज / स्वचालित पहले से नीचे पूर्ण पास: 15 गज की दूरी से / स्वचालित पहले नीचे
रक्षात्मक टीम

रक्षात्मक टीम के लिए कोई कानूनी, औपचारिक लाइन-अप नहीं है। रक्षा मई: • रक्षात्मक रेखा (या मैदान पर कहीं और) पर कई रक्षकों को रखो • जब तक वे आक्रामक टीम के साथ कोई संपर्क नहीं करते हैं और स्नैप से पहले scrimmage की रेखा के पीछे वापस आते हैं, तब तक scrimmage की

रेखा पार करें। • जैसे ही गेंद बढ़ाई जाती है, क्वार्टरबैक को रश करें • स्नैप से पहले - आपत्तिजनक टीम के खिलाफ "झूठी शुरुआत" पाने के लिए आक्रामक रेखा को "झुकाव" या चालित करने के लिए चाल करें।

रक्षा किकर के साथ संपर्क नहीं कर सकता जुर्माना: किकर या धारक / 15 yds / पिछली जगह / स्वचालित 1 से लागू

रक्षा की अनुमति नहीं है: एक धावक को पकड़ें, जबकि उसके झंडे खींचे जाते हैं या एक रिसीवर जर्सी खींचते हैं (यह आधिकारिक विवेकाधिकार पर है यदि डिफेंडर ध्वज खींचता है और एक ही समय में छोटा या / पैंट खींचता है, जो अनजाने में हुआ, और कारण के लिए नहीं ध्वज पकड़ने के लिए धावक पकड़े हुए। फिर कोई दंड का आकलन नहीं किया जाएगा)। जुर्माना: 10 गज / रन का अंत) / डाउन मायने रखता है यदि कोई नाटक करने की स्थिति में कोई अन्य डिफेंडर नहीं होता है, और आधिकारिक के फैसले में टच डाउन रोका जाता है, तो टच डाउन दिया जा सकता है।

रिसीवर के झंडे को पकड़ना जिनके पास गेंद का अधिकार नहीं है, वह जुर्माना है। अगर अधूरा पास - जुर्माना: 5 गज / पिछली जगह से लागू / नीचे चलाएं यदि पूरा पास - 5 गज की दूरी के अंत में जोड़ा गया / नीचे चलाएं
पंट:
किसी भी नीचे, आक्रामक टीम का फैसला करना चाहिए कि वे पहले के लिए दौड़ना या पास नहीं करना चाहते हैं, या फील्ड गोल करने का प्रयास नहीं करना चाहते हैं, वे गेंद को बेहतर टीम की स्थिति में रखने के लिए विरोधी टीम को पेंट कर सकते हैं। कप्तान को आधिकारिक घोषित करने की आवश्यकता नहीं है कि वे पेंट करेंगे। पंटिंग टीम • स्क्रिममेज लाइन पर 5 होना चाहिए, दो पीठ और पेंटर बैक फील्ड में हैं। • केंद्र शॉट-गन पैरों के बीच गेंद को पेंच करने के लिए स्नैप करेगा जो टीम को प्राप्त करने के लिए गेंद को मारता है। दंड: अवैध प्रक्रिया - scrimmage / नीचे दोहराया लाइन से 5 गज की दूरी पर

गेंद को छूकर, टीम को प्राप्त करने से पहले टीम को गेंद को लात मारना चाहिए, यह मौके पर मर जाएगा, और टीम की गेंद प्राप्त होगी - पहले और दस।

खराब स्नैप - क्या पेंटर गेंद को छोड़ देना चाहिए, या अगर स्नैप जमीन पर हिट करता है तो गेंद उस स्थान पर रखी जाएगी। आपत्तिजनक टीम और नीचे की गणना। यदि पंट का प्रयास 4 वें स्थान पर था, तो विरोधी टीम के पास गेंद पर पहले और दस गेंद होंगे।

नकली पंट्स - सीमाओं से बाहर की अनुमति है - गेंद को सीमा से बाहर जाना चाहिए, जहां गेंद को सीमा से बाहर पार किया जाता है जहां गेंद देखी जाएगी।

फील्ड गोल्स

• कप्तान रेफरी / हेड आधिकारिक के लिए प्रयास करने के लिए "फील्ड लक्ष्य" घोषित करेगा • फ़ील्ड गोल टीम लाइन अप करेगी: लाइन पर 5 और बैटर फील्ड में सेटर, किकर और बैक के साथ 3। • केंद्र को पैटर (शॉट-गन) के बीच गेंद को स्नैप करना होगा • सेटर - ब्लॉक टी का उपयोग कर सकता है या जमीन पर सीधे गेंद को पकड़ सकता है (कोई "टी" लात मारने की अनुमति नहीं है) • टीम "नकली किक" कर सकती है • क्या लात मारने वाली टीम पहले, दूसरे या तीसरे स्थान पर एक फील्ड गोल करने का प्रयास करेगी, यह चौथे नीचे गेंद को लात मारने जैसा ही है, उन्होंने अपने बाकी हिस्सों को त्याग दिया है। • गेंद को सफल क्षेत्र के लक्ष्य के लिए दो ऊपरी और बार के ऊपर यात्रा करना चाहिए - 3 अंक दिए गए • सफल क्षेत्र के लक्ष्य के बाद, टीम 30 yd लाइन से टीम का विरोध करने के लिए "किक ऑफ" कर देगी। • बचाव टीम पर कोई भी हो सकता है

गेंद को लात मारो या गेंद के नीचे (अगर असफल क्षेत्र का लक्ष्य) लौटें (• गेंद को सीधे सीधा मारा जाना चाहिए और मैदान पर वापस जाना चाहिए, इसे सीमाओं से बाहर माना जाता है और इसे नहीं खेला जा सकता है।

रक्षात्मक टीम • गेंद को छीनने के तुरंत बाद भाग सकता है। • रक्षात्मक टीम के लिए कोई कानूनी, औपचारिक लाइन-अप नहीं है, सिवाय इसके कि रक्षा सीधे केंद्र पर नहीं जा सकती है। • रक्षा किकर या धारक के साथ संपर्क नहीं कर सकती है जुर्माना: किकर या धारक / 15 yd / scrimmage की रेखा को खांसी। / स्वचालित 1 नीचे
अनजान क्षेत्रीय लक्ष्य

यदि क्षेत्र का लक्ष्य प्रयास असफल होता है, और विरोधी टीम गेंद वापस नहीं करती है, या गेंद सीमा से बाहर हो जाती है, तो गेंद को फील्ड गोल प्रयास या बचाव टीम की 20 यार्ड लाइन के स्थान से देखा जाएगा, जो भी लक्ष्य रेखा से आगे है । उदाहरण: • फील्ड लक्ष्य लक्ष्य 20 yd लाइन के बाहर प्रयास करें - यदि क्षेत्र लक्ष्य 33 yd लाइन से प्रयास किया जाता है, और असफल है, चाहे गेंद सीमा से बाहर हो, या रक्षा टीम गेंद को गेंद (डाउन बॉल) वापस न करने का विकल्प चुनती है, तो यह 33 साल में देखा जाएगा और पहले और दस होगा। • फील्ड लक्ष्य प्रयास 20 yd लाइन के अंदर - यदि फील्ड लक्ष्य 20 yd और अंदर से प्रयास किया जाता है, और असफल होता है, तो बचाव टीम गेंद को वापस न करने का विकल्प चुनती है, या गेंद सीमा से बाहर हो जाती है, तो गेंद को देखा जाएगा 20 yd लाइन, पहले और दस। • अगर गेंद ऊपरी हिस्से को हिट करती है और नाटक के मैदान में गिरती है - बॉल मर चुका है और 20 यार्ड या स्क्रीमेज की पिछली पंक्ति पर देखा जाएगा।

अगर सेट ड्रॉप्स स्नैपड बॉल (या गेंद उसके सिर पर जाती है): • स्पॉट पर गेंद मर जाएगी • यह टीम की गेंद को पहले और दस प्राप्त करेगी। • अगर 20 यार्ड लाइन के अंदर गेंद गिरा दी जाती है, तो गेंद 20 यार्ड लाइन पर रखी जाएगी। • अगर गेंद 20 के बाहर गिरा दी जाती है, तो गेंद को रखा जाएगा जहां यह जमीन पर मारा जाएगा

अतिरिक्त अंक किक के लिए लाइन अप (लड़कियों को अतिरिक्त बिंदु किक के लिए अलग-अलग नियम हैं लड़कियों की अटैचमेंट पीजी देखें 16)

लात मारने वाली टीम के पास लाइन पर 5 होना चाहिए, बैक फ़ील्ड में 3 सेटटर, किकर और पीछे चलना चाहिए।

रक्षात्मक टीम • जल्दी हो सकता है। • रक्षात्मक टीम के लिए कोई कानूनी, औपचारिक लाइन-अप नहीं है, सिवाय इसके कि रक्षा सीधे केंद्र पर नहीं जा सकती है। • रक्षा किकर के साथ संपर्क नहीं कर सकती असफल किक रक्षा टीम द्वारा वापस नहीं किया जा सकता है, गेंद मर जाएगी, अतिरिक्त बिंदु कोई अच्छा नहीं होगा।
एक अतिरिक्त बिंदु पर किकर / धारक को खांसी - टीम के पास जुर्माना स्वीकार करने का विकल्प है और गेंद को आधा दूरी लक्ष्य तक ले जाना है और अतिरिक्त बिंदु को फिर से प्रयास करना है या नाटक को दंड पर लागू करना है। यदि वे जुर्माना स्वीकार करते हैं और गेंद को आधा दूरी लक्ष्य तक ले जाते हैं तो उन्हें उसी तरीके से अतिरिक्त बिंदु का प्रयास करना चाहिए। (यानी यदि प्रयास एक बिंदु के लिए था तो अगली कोशिश एक बिंदु के लिए भी होगी। अगर वे दो बिंदु के लिए गए तो अगली कोशिश दो बिंदुओं के लिए होगी।

अंत जोन समारोह:

स्वीकार्य है कि अगर खिलाड़ी मनाता है तो वह अपने प्रतिद्वंद्वी को तंग नहीं करता है। आधिकारिक का निर्णय दंड: पहला अपराध - अधिकारी मौखिक चेतावनी देगा दूसरा पेंशन - असंगत आचरण - 15 यार्ड दंड का आकलन किक-ऑफ पर

स्कोरिंग

टचडाउन 6 अंक • जब गेंद के किसी भी भाग, कानूनी रूप से प्रतिद्वंद्वी के लक्ष्य रेखा के ऊपर या ऊपर, किनारे के अंदर एक खिलाड़ी के कब्जे में। • गेंद को केवल गोल रेखा विमान को पार करने की आवश्यकता है सुरक्षा: 2 अंक फ़ील्ड गोल: 3 अंक।

अतिरिक्त अंक रूपांतरण: एक स्पर्श के बाद, स्कोरिंग टीम को अतिरिक्त बिंदु (ओं) के लिए प्रयास करने की अनुमति दी जाती है, उन्हें दो मिनट की चेतावनी के अंदर एक स्क्रीमेज डाउन दिया जाता है। दंड जो लागू होते हैं लागू होंगे यदि अंत क्षेत्र में रक्षात्मक पास हस्तक्षेप, गेंद 1 yd लाइन पर देखी जाएगी। रक्षात्मक खेल के दौरान रक्षात्मक टीम गेंद को "अवरोध" करनी चाहिए, गेंद मर जाएगी (अतिरिक्त अंक के लिए प्रयास अच्छा नहीं है)। आपत्तिजनक दंड का आकलन निम्नलिखित किक-ऑफ पर किया जाता है। सभी रक्षात्मक
जुर्माना, असफल प्रयास पर, यदि स्वीकार किया जाता है, तो लक्ष्य के लिए आधा दूरी होगी। नीचे का दोहराव। सफल प्रयासों पर सभी रक्षात्मक पेंशन का आकलन निम्नलिखित किक पर किया जाएगा।

स्कोरिंग टीम के पास कोई विकल्प होगा:

• 2 अंकों के लिए 10-yd लाइन से रन / पास / किक • 1 बिंदु के लिए 3-यार्ड लाइन से रन / पास / किक

लीग प्ले / प्रथम राउंड टूर्नामेंट / पॉइंट सिस्टम

नियमित मौसम के दौरान (लीग के लिए), या उन्मूलन (टूर्नामेंट) के पहले दौर के दौरान, खेल संबंधों में समाप्त हो सकते हैं। विन = 3pt / टाई = 1 pt / हानि = 0 pt। इन बिंदुओं का टैली टीमों को रैंक करेगा। प्वाइंट सिस्टम का उपयोग करने के बाद टाई एक्सिस्ट होना चाहिए - प्वाइंट टाई ब्रेकर का उपयोग किया जाएगा:

अंक टियर BREAKER

यदि टाई ब्रेकर आवश्यक है (टीमों के पास उनके गेम से एकत्रित अंकों की एक ही राशि है: प्वाइंट टाई ब्रेकर का उपयोग किया जाएगा और प्राथमिकता में सूचीबद्ध किया जाएगा:

1) आक्रामक अंक - रक्षात्मक अंक (उच्च संख्या के अग्रिम वाले दल) (यदि कोई टाई जारी है) 2) कम से कम रक्षात्मक बिंदुओं की अग्रिम टीम (यदि टाई जारी है) 3) आक्रामक बिंदुओं की उच्चतम राशि वाली टीम (यदि टाई जारी है) 4) हेड टू हेड अग्रिम होगा- यदि दो टीमों ने टूर्नामेंट के दौरान एक दूसरे के खिलाफ खेला, और एक विजेता था, तो विजेता प्वाइंट टाई ब्रेकर और अग्रिम जीत जाएगा। (अगर टाई जारी है) 5) IWFFA टीआईई खेल ब्रेकर का उपयोग करें

प्ले-ऑफ सिट्यूशन के दौरान टीम भेजना

टीमों को बीज दिया जाएगा: (4) टीमें: 1 बनाम 4/2 बनाम 3 (8) टीमें 1 बनाम 8/3 बनाम 5/4 बनाम 6/7 बनाम 2 (16) टीमें: 1 बनाम 16/9 बनाम 8/5 बनाम 12/13 बनाम 4/3 बनाम 14/11 बनाम 6/7 बनाम 10/15 बनाम 2

• प्ले-ऑफ एस सिंगल एलिमिनेशन हैं। • टीम क्लीन-स्लेट के साथ प्ले-ऑफ दर्ज करें। यदि आप प्ले-ऑफ़ में कोई गेम खो देते हैं, तो आप प्रतियोगिता से बाहर हैं (जब तक कि एक जंगली कार्ड मौजूद न हो) • पिछला टूर्नामेंट रिकॉर्ड लागू नहीं होता है। उदाहरण के लिए: आपकी टीम के पास 6 - 0 रिकॉर्ड हो सकता है, और प्ले-ऑफ़ के दौरान, आपकी टीम एक और टीम के खिलाफ अपना पहला गेम खो देती है जिसने इसे 4-2 रिकॉर्ड के साथ प्ले-ऑफ में बनाया है। तुंहारे
टीम प्रतियोगिता से बाहर है। • यदि कोई टीम प्ले ऑफ के दौरान जब्त करती है - विरोधी टीम इसे बैठकर रखती है और जीत लेती है। जब्त टीम प्ले ऑफ में सबसे कम रैंक लेती है। • प्ले-ऑफ ब्रैकेट में टाई होना चाहिए, केवल प्ले-ऑफ गेम के दौरान उन स्कोरों को ध्यान में रखा जाएगा और प्वाइंट टाई ब्रेकर का उपयोग किया जाएगा। • यदि टाई जारी है, तो उन टीमों के कुल टूर्नामेंट स्कोर प्वाइंट टाई ब्रेकर के लिए उपयोग किए जाएंगे। • यदि टाई जारी है, तो IWFFA गेम टाई BREAKER का उपयोग टीमों को अग्रिम करने के लिए किया जाएगा। 1 1

आईडब्ल्यूएफएफए खेल टीआईई ब्रेकर: टूर्नामेंट के दौरान, प्ले-ऑफ या चैम्पियनशिप स्थिति में जहां विजेता को निर्धारित किया जाना चाहिए और दूसरे छमाही के अंत में टीमों के समान स्कोर होते हैं, टाई का हल किया जाएगा:

IWFFA खेल टाई BREAKER

• रेफरी खेल टाई ब्रेकर और अचानक मौत के लिए खेले जाने वाले मैदान का कौन सा अंत चुनेंगे • प्रत्येक टीम को आईडब्ल्यूएफएफए गेम टाई ब्रेकर अवधि के लिए एक बार बाहर निकाला जाएगा। नियमन से शेष किसी भी समय बहिष्कार रद्द कर दिया जाएगा। • नियमित गेम समय के तुरंत बाद 2 मिनट का ब्रेक होगा। • एक सिक्का टॉस किया जाएगा और विजेता पहले गेंद को प्राप्त करने या बचाव करने के लिए चुनता है। • दोनों टीमों को स्कोर करने का मौका मिलता है। पहली टीम ए नाटकों (श्रृंखला), फिर टीम बी नाटकों (श्रृंखला)। यह एक ओवरटाइम अवधि का गठन करता है • प्रत्येक टीम को 10 yd लाइन से 4 नाटकों (एक श्रृंखला माना जाता है) प्राप्त होता है और स्कोर करने के लिए प्रयास करता है (लक्ष्य रेखा पार करना)। • नाटक के दौरान उत्पन्न होने वाली किसी भी दंड का आकलन और लागू किया जाएगा (नियमित गेम खेलने के रूप में) • फील्ड लक्ष्यों की अनुमति नहीं है। • अगर गेंद को रोक दिया जाता है, तो गेंद को मैदान के दूसरे छोर पर वापस नहीं चलाया जा सकता है, लेकिन आक्रामक टीम गेंद के कब्जे को खो देती है और उनके लिए श्रृंखला समाप्त होती है। • टीडी के बाद (6 अंक) अतिरिक्त अंक रूपांतरण का पालन करेंगे। • यदि पहले समय अवधि के बाद स्कोर (बंधे) मिलान किया जाता है (दोनों टीमों ने अपनी पहली श्रृंखला खेली है), तो दूसरी ओवरटाइम अवधि खेली जाएगी। यदि टाई स्कोर अभी भी मौजूद है, तो तीसरी ओवरटाइम अवधि खेली जाएगी। यदि तीसरी ओवरटाइम अवधि के पूरा होने के बाद स्कोर अभी भी बंधे हैं, तो IWFFA अचानक मृत्यु प्रक्रिया का उपयोग विजेता को निर्धारित करने के लिए किया जाएगा।

IWFFA SUDDEN मृत्यु

• अगर 3 आईडब्ल्यूएफएफए गेम टीआईईईईईआरईआरईआरईआर के बाद, और एक टाई अभी भी मौजूद है - विजेता निर्धारित करने के लिए निम्नलिखित आईडब्ल्यूएफएफए अचानक मौत की प्रक्रिया का उपयोग किया जाएगा। • एक सिक्का टॉस किया जाएगा और विजेता या तो अपराध या रक्षा खेलना चुनेंगे • प्रत्येक टीम को आईडब्ल्यूएफएफए अचानक मौत की प्रक्रिया के दौरान एक बार बाहर निकाला जाएगा। • 10 यार्ड लाइन से स्कोर करने वाली पहली टीम विजेता होगी (उदा: यदि टीम ए सिक्का टॉस जीतती है, और गेंद प्राप्त करती है, और तुरंत स्कोर करती है, तो वे विजेता होते हैं - भले ही टीम बी को कभी मौका न हो)। • जीतने वाली टीम को अपने जीतने के स्पर्श के बाद अतिरिक्त अंक प्राप्त करने की भी अनुमति दी जाएगी (यह आईडब्ल्यूएफएफए ग्लोबल और टीमों के क्षेत्रीय रैंकिंग के लिए किया जाता है) • यदि आवश्यक हो, तो विजेता का निर्णय लेने तक, इस श्रृंखला का दोहराव तब तक होगा टीम स्कोर टीमों की IWFFA रैंकिंग • आईडब्ल्यूएफएफए एक अद्वितीय रैंकिंग प्रणाली का उपयोग करके दुनिया भर में टीमों को रैंक करता है। • प्रत्येक स्वीकृत IWFFA टूर्नामेंट के दौरान, और स्वीकृत IWFFA लीग के अंतिम मौसमी परिणाम, टीमों ने जीते या बंधे गेमों की संख्या के अनुसार अंक अर्जित किए हैं। प्रत्येक जीत = 2 पीटी। / प्रत्येक नाटक - जीत जीत = 3 अंक। / प्रत्येक टाई = 1 pt / हानि = 0 pt। • टीम जो पहले अपने पूरे विभाजन या लीग में आती हैं, अतिरिक्त 3 pt प्राप्त करती हैं। • भाग लेने वाली सभी टीमों को 1 pt प्राप्त होगा (भले ही वे किसी भी गेम को जीत या हार जाए)। • टूर्नामेंट अंक की उनकी कुल संख्या का विस्तार किया जाएगा और अन्य आईडब्ल्यूएफएफए टीमों के बीच रैंकिंग के लिए इस्तेमाल किया जाएगा। • किसी भी संबंध में

IWFFA टाई ब्रेकर शामिल होगा। • उत्तरी अमेरिकी, नॉर्डिक, लैटिन क्षेत्र क्षेत्र और अन्य देशों के संबंधित लीगों को रैंक किया जाएगा • टीम जो उनके विभाजन में # 1 रैंक करते हैं उन्हें अगले वर्ष केली मैकगिलिस क्लासिक में सम्मानित किया जाएगा। महिलाओं के लिए खेल का डिवीजन एक बार जब टीम किसी भी आईडब्ल्यूएफएफए टूर्नामेंट में शुरुआती, मध्य, उच्च, एलिट (टैकल्स टीम) के स्तर का पंजीकरण करती है, तो उस वर्ष के शेष के लिए टीम को श्रेणी में स्थान दिया जाना चाहिए। युवा विभाजन • 9 - 11 वर्ष। - लड़कियों / 12 - 15- जूनियर (अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिता में महिला विभाजन में 16 से 17 वर्ष हो सकते हैं) • छोटी लड़कियां खेल सकती हैं (माता-पिता से लिखित अनुमति के साथ), लेकिन पुरानी लड़कियां युवा विभाजन में नहीं खेल सकती हैं।

सुरक्षा - जजमेंट कॉल का विरोध नहीं किया जा सकता है विवादित नाटक के बाद विरोध प्रदर्शन किया जाना चाहिए और इसके अगले खेल के स्नैप से पहले

अनावश्यक देरी से बचने के लिए 1 नियम व्याख्याओं को मैदान पर संभाला जाएगा और यह रेफरी है जिसका अंतिम "निर्णय" है। प्रश्न में खेलने के बाद 2 प्रोटेस्टिंग टीम टाइम-आउट कॉल करेगी। यदि किसी अन्य समय पर एक समय निकाला जाता है, तो इसे एक समय के रूप में लिया जाता है और "घटना" पर चर्चा नहीं की जाएगी। 3 मैदान के सभी अधिकारी "प्रदर्शनकारियों" के साथ बात करेंगे। "प्रदर्शनकारियों" को उनके "विरोध" को स्पष्ट रूप से और संक्षिप्त रूप से बताने की आवश्यकता है, यह बताते हुए कि वे किस नियम को गलत तरीके से व्याख्या करते हैं 5 "प्रदर्शनकारियों" में "विरोध" और नियम (यह सर्वोत्तम है) अपने बिंदु को साबित करने के लिए IWFFA नियमों का एक सेट बाहर)। 6 फिर रेफरी अपने विवेकाधिकार को यह निर्धारित करने के लिए प्रदान करेंगे कि नियम का सही अर्थ है या नहीं। 7 यदि रेफरी निर्धारित करते हैं कि "प्रदर्शनकारक" नियम की अपनी व्याख्या में सही था तो टीम से समय-समय पर शुल्क नहीं लिया जाएगा और नाटक सही व्याख्या के अनुसार फिर से शुरू होगा (आवश्यक समायोजन स्थिति को सही करेगा)। 8 यदि रेफरी निर्धारित करते हैं कि उन्होंने नियमों का सही ढंग से व्याख्या किया है और "प्रदर्शनकारियों" से "विरोध" मौजूद नहीं है, तो समय-समय पर शुल्क लिया जाएगा और खेल फिर से शुरू होगा क्योंकि यह समय-समय पर होगा। 9 टूर्नामेंट खेलने के दौरान, रेफरी का निर्णय अंतिम है। टूर्नामेंट निदेशक, लीग के अध्यक्ष इत्यादि को संबोधित करना रेफरी के अंतिम निर्णय के बारे में नहीं बदलेगा।
शिकायत विरोध समिति (जीपीसी) द्वारा हस्तक्षेप

"प्रोटेस्टोर / प्रोटेस्टिंग टीम" या टूर्नामेंट निदेशक को घटना के 30 दिनों के भीतर टूर्नामेंट के दौरान नियम या किसी अन्य घटना के कथित गलत व्याख्या के रूप में शिकायत दर्ज करनी होगी।

• जीपीसी रेफरी साक्षात्कार, "विरोध" और गैर-विरोध करने वाली टीम के प्रतिनिधियों और / या कप्तानों, और क्षेत्र स्वयंसेवक, या निष्पक्ष स्वभाव के लिए जरूरी समझा जाने वाला किसी भी अन्य पक्ष

द्वारा साक्षात्कार के द्वारा शिकायत की समीक्षा करेगा। • जीपीसी पार्टियों के बयान और लागू नियमों की समीक्षा करेगा

फेसला। • जीपीसी 30 दिनों के भीतर अपने फैसले के लेखन में "विरोध करने वाले" प्रतिनिधि को सूचित करेगा या अपने विवेकाधिकार में उचित समझा जाएगा। शिकायत को तीन तरीकों से वर्गीकृत किया जाएगा:

शिकायत अप्रत्याशित: जीपीसी घटना के समय रेफरी के निर्णय से सहमत है, जिसका अर्थ है कि नियमों का सही ढंग से व्याख्या किया गया था। टूर्नामेंट निदेशक और आईडब्ल्यूएफएफए कार्यालय को जीपीसी के फैसले की अधिसूचना दी जाएगी। शिकायत कोई प्रभाव नहीं मिली: जीपीसी "विरोध" टीम से सहमत है, हालांकि, नियमों की गलत व्याख्या ने खेल के नतीजे पर असर नहीं डाला। टूर्नामेंट निदेशक, आईडब्ल्यूएफएफए कार्यालय और अधिकारियों को जीपीसी निर्णयों के बारे में अधिसूचित किया जाएगा। शिकायत शुरू हुई प्रभाव: जीपीसी "विरोध" टीम से सहमत है और यह मानता है कि गलत व्याख्या ने खेल के नतीजे पर असर डाला। टूर्नामेंट निदेशक और अधिकारियों को जीपीसी द्वारा अधिसूचित किया जाएगा और जीपीसी लीग स्टैंडिंग या परिणाम, अंक इत्यादि को बदलने के लिए टूर्नामेंट निदेशक, आईडब्ल्यूएफएफए कार्यालय को सिफारिश करेगा।

नीचे एथलीटों के लिए जुर्माना सूचीबद्ध हैं जो विघटनकारी हैं। जीपीसी (शिकायत विरोध समिति) द्वारा आगे की कार्रवाई की जाएगी।

जुर्माना अध्यक्ष को देय है। यदि यह लीग प्ले है, तो लीग भुगतान प्राप्त करेगी। यदि यह टूर्नामेंट खेल है, तो IWFFA भुगतान प्राप्त करता है। मौद्रिक जुर्माना खेल के तुरंत बाद एकत्र किया जाएगा, और अगले गेम को तब तक अनुमति नहीं दी जाएगी जब तक कि सभी जुर्माना एकत्र नहीं किया जाता है। टीम जो जुर्माने का भुगतान नहीं करती हैं, उन्हें प्रतिस्पर्धा से अयोग्य घोषित किया जाएगा और जीपीसी द्वारा आगे की कार्रवाई की जाएगी। लड़ो - उस गेम प्लस टूर्नामेंट के स्वचालित निष्कासन और प्रत्येक खिलाड़ी के लिए $ 100 जुर्माना (टीम द्वारा भुगतान)। किसी आधिकारिक को मारना / छूना - उस गेम प्लस टूर्नामेंट के स्वचालित निष्कासन और प्रत्येक खिलाड़ी के लिए $ 100 जुर्माना (टीम द्वारा पीडी) आपत्तिजनक मौखिक / गलत भाषा - प्रत्येक खिलाड़ी के लिए $ 25 जुर्माना (टीम द्वारा भुगतान) परेशानी - यदि खिलाड़ी, कोच, प्रशंसक या कोई टूर्नामेंट के टूर्नामेंट निदेशक, लीग के राष्ट्रपति, किसी भी तरह से टूर्नामेंट या लीग को क्षतिग्रस्त या प्रभावित करने वाले टीम के साथ परेशान होने वाली टीम के साथ संबद्ध व्यक्ति या समूह से संबद्ध व्यक्ति या समूह, आधिकारिक समूह जीपीसी यह निर्धारित करने के लिए कि किसी प्रकार के परिणाम को आपत्तिजनक पार्टी का पालन करना होगा या नहीं। टूर्नामेंट के दौरान इस तरह के कार्यों से जुड़े किसी भी टीम को असंगत दंड लागू किया जा सकता है।

टूर्नामेंट और लीग आमंत्रण कार्यक्रम हैं, और टीमों / खिलाड़ियों का स्वागत करने के लिए स्वागत नहीं किया जाना चाहिए, उनके इतिहास को स्थापित टीमों, लीग और आईडब्ल्यूएफएफए के कारणों और लक्ष्यों में बाधाओं को दिखाया जाना चाहिए। यह खेल की अखंडता, उद्देश्य सुनिश्चित करने के लिए है।

जहां गेंद को आखिरी बार से छीन लिया गया था सफलतापूर्वक स्पॉट: जहां गेंद को अगली बार फेंक दिया जाएगा या अगर कोई मौत नहीं हुई तो उसे लात मार दिया जाएगा। लाइव बॉल फाउल्स - सभी लाइव बॉल फाउल्स को अस्वीकार कर दिया जा सकता है और नाटक का नतीजा खड़ा होता है। यदि दो लाइव बॉल फाउल्स एक ही कब्जे के दौरान होते हैं, तो वे एक-दूसरे को ऑफसेट करेंगे। डेड बॉल फाउल्स -। एक फाउल जो डाउन के बाद अंतराल में होता है समाप्त हो जाता है और गेंद को अगले स्नैप या फ्री लात मारने से पहले। एक लाइव बॉल फाउल ऑफसेट करने के लिए एक डेडबॉल फाउल का उपयोग नहीं किया जा सकता है। डबल फाउल - दोनों टीमों ने एक ही खेल के दौरान एक मूर्खतापूर्ण काम किया। एक-दूसरे को रद्द करने के लिए जुर्माना ऑफसेट हो जाएगा। नीचे फिर से खेलें। अपवाद: यदि 1 या अधिक जुर्माना असंगत आचरण हैं, या यदि जुर्माना से पहले एक हस्तक्षेप किया गया था। (स्वच्छ हाथ नियम, अवरोधक टीम आक्रामक दंड को कम कर सकती है, उनके दंड को लागू किया जा सकता है और गेंद के कब्जे को बनाए रखा जा सकता है) एकाधिक फाउल्स - यदि टीम एक से अधिक गलत काम करती है, तो केवल एक को स्वीकार किया जा सकता है और दंडित किया जा सकता है। कठोर, अधिक गंभीर जुर्माना लिया जाएगा। असंगत फाउल्स - गैर संपर्क वाले फाउल्स हैं जिनमें शामिल हैं: तानाशाह करना, झुकाव, बदनामी या अश्लील इशारा का उपयोग, अपमानजनक रूप से एक खेल अधिकारी और ध्वज छेड़छाड़ को संबोधित करना। 15 यार्ड जुर्माना। डेड बॉल फाउल के रूप में सफल स्थान पर प्रशासित किया जाएगा। सभी असंतुलित फाउल्स को अवसर के क्रम में लागू किया जाता है। सभी दंड लागू किए जाएंगे (ये एक-दूसरे को "ऑफ-सेट" नहीं करते हैं)

व्यक्तिगत मूर्ख - अवैध व्यक्तिगत संपर्क - एक मुट्ठी, कोहनी, ट्रिपिंग, पासर को मोटापा, एक किकर / धारक को मोटा, एक आधिकारिक, निपटने, लड़ने के साथ संपर्क करने के साथ एक opponent हड़ताली। नियमों में बताए अनुसार फाउल्स लागू किए जाएंगे। आधा दूरी नियम - यदि दंड को कवर करने के लिए क्षेत्र में पर्याप्त दूरी नहीं है, तो आधा दूरी लागू की जाएगी। 15 yd दंड - 30 yd लाइन के अंदर आधा दूरी, 10 yd दंड - 20 yd लाइन के अंदर दूरी की दूरी 5 yd penalites 10 yd line के अंदर आधा दूरी पेंटाइटीज का सारांश नीचे का नुकसान: ध्वज गार्डिंग अवैध फॉरवर्ड पास जानबूझकर ग्राउंडिंग आपत्तिजनक पास हस्तक्षेप कठोर आर्म चार्जिंग स्वचालित पहले नीचे: रक्षात्मक पास हस्तक्षेप किकर / धारक अवैध संपर्क रफरिंग पासर रफिंग 15 यार्ड दंड पर्सनल फाउल रफरिंग द किकर किकर असंगत आचरण झंडा झुकाव लड़ाई (+ निकास) अनैतिक एक आधिकारिक सामान के साथ संपर्क 10 वाईडी जुर्माना बैक स्टिफ आर्मींग चार्जिंग होल्डिंग में अवरुद्ध - आक्रामक / रक्षात्मक ध्वज गार्डिंग अवैध भागीदारी ट्रिपिंग आपत्तिजनक पास हस्तक्षेप बैक स्ट्रिपिंग / बैटिंग में अवैध ब्लॉक 5 वाईडी जुर्माना अवैध फॉरवर्ड पास गेम अवैध विस्थापन अवैध देरी अवैध स्नैप अवैध गठन अवैध प्रक्रिया झूठी प्रारंभ जानबूझकर ग्राउंडिंग अवैध शिफ्ट रनर अवैध ध्वज पकड़ना अयोग्य खिलाड़ी डाउनफील्ड

नियमों के लिए INDEX अंतरराष्ट्रीय महिला ध्वज फुटबॉल एसोसिएशन पीजी 1 का उद्देश्य और इरादा धावक पीजी 8 बैटिंग गेंद पीजी 8, 14 ब्लॉकिंग पीजी 7, 8 कैप्टन पीजी 2, 13 सेंटर, पीजी 3,6,7,9,10 चकिंग जोन पीजी 8 क्लिपिंग पीजी 7 एथिक्स पीजी 1 कोड टॉस पीजी 3 , 12 डिफेंसिव टीम पीजी 3, 9, 10, 11 परिभाषाएं पीजी 14 खेल का विवरण (संक्षिप्त) पीजी 1 डिवीजनिंग पीजी 7,

8 प्ले पीजी 12 एनवीरोचेशन पीजी 7 एंड जोन सिलेब्रेशन पीजी 10 उपकरण पीजी 3 अतिरिक्त पॉइंट कनवर्टन पीजी 3, 4,10,11,12 फ़ील्ड गोलियां पीजी 3, 10, 12 क्षेत्रीय डायमेंशन पीजी 3 फाइट्स पीजी 13, 14 फ्लैग फॉल्स ऑफ अनजाने में पीजी 8 फ्लैग गार्डिंग पीजी 8, 14 फोर्जिट पीजी 3, 11 फॉरवर्ड पास पीजी 6, 8, 14 फम्बल पीजी 5, 8 गेम टाइम / क्लॉक पीजी 4 लड़कियों डिवीजन पीजी 12, 16 अच्छा स्पोर्ट्सशिप पीजी 1, 2 शिकायत प्रोस्ट कॉम। पीजी 13 होल्डिंग डाउनफील्ड पीजी 8 होम फ़ील्ड उत्तरदायित्व पीजी 1 हडल क्लॉक पीजी 5 अवैध भागीदारी पीजी 7, 14 अवैध स्नैप पीजी 6 अवैध प्रतिस्थापन पीजी 2, 14 ILLEGAL टचिंग पीजी 6 अनौपचारिक स्टील पीजी 3, 8 अविश्वसनीय रिसीवर पीजी 6 इंजेक्शन प्लेयर पीजी 3 इंटेंशनियल पीजी 9, 14 आईडब्ल्यूएफएफए गेम टाई BREAK पीजी 3, 11, 12 जूनियर डिवीजन पीजी 12, 16 किक्स: पंट्स, फील्ड गोल, एक्स-पट। पीजी 3,5,9,10,12,16 किक - बंद पीजी 3 किकिंग टीम, पीजी 3,4,5,9,10,16 केएनईई नीचे पीजी 5,8 लीग प्ले पीजी 11, 13 लीगल कैच पीजी 8

लाइन ब्लॉकिंग पीजी 7 लाइन ऑफ स्क्रिमेजेज पीजी 6,7,8,9,10,14,16 मेडिकल इंश्योरेंस पीजी 1 सदस्यता लाभ आईडब्ल्यूएफएफए पीजी 17 मोशन पीजी 6 एमयूएफएफएस पीजी 5 न्यूट्रल जोन पीजी 6 गेम पीजी 2 ऑफ़लाइन लाइन पीजी 6 ऑफिस पीजी 1, 2 एक टीम नियम पीजी 2 बोग्स पीजी 7, 9 पास इंटरफेरेंस पीजी 9, 11,14 पासिंग पीजी 8, 9 PERIOD विस्तारित पीजी 4 प्लेयर एजेक्शन पीजी 13, 14 प्लेयर / टीम छूट देयता पीजी 1 प्लेयर इंटेलिजियलिटी पीजी 2 फ़ील्ड पीजी 3,4,5,16 खिलाड़ियों को प्ले-ऑफ पीजी 11 प्ले-ऑफ सिट्यूशन पीजी 11, 12 पॉइंट टीआईई BREAK पीजी 11 प्रोटेस्ट्स पीजी 13 पेंट्स पीजी 8 बॉन्ड्स पीजी 7 से बाहर निकाला गया टीएम पीजी 2,4,5 , 9,10,16 रिसेप्शन पीजी 8 रोस्टर पीजी 2 राउटिंग किकर / होल्डर पीजी 9,10,14 पासर पीजी 9, 14 रनिंग पीजी 6,7,8 एसएक्स पीजी 8 सुरक्षा पीजी 4,5,11 स्कोरिंग पीजी 11 प्लेडॉफ पीजी 11 सेट पीजी 6 एसएनएपीएस पीजी 7,8,16 गेंद पीजी 5 एसटीआईएफएफ आर्मिंग पीजी 8,14 स्ट्राइपिंग गेंद पीजी 8,14 सबस्टिट्यूशंस पीजी 2 सुददीन मौत पीजी 12 पेंटाइटीज का सारांश पीजी 15 ट्रक पीजी 14 टीम बॉक्स पीजी 2 टीम सर्टिफिकेट पीजी 2 टाइम - ओयूटीएस पीजी 4,12 टाइम एक्सपीरेशन पीजी 4 टचबैक पीजी 5 टूर्नामेंट, पहला राउंड पीजी 11,12,13,17 दो मिनट वॉर्निंग पीजी 4, 11 यूनिफॉर्म पीजी 2

15

किक्स के लिए लड़कियों और जूनियर अटैचमेंट लड़कियों और कनिष्ठ डिवीजन महिलाओं के समान नियमों के साथ खेलते हैं, लेकिन फर्जी किक्स की अनुमति नहीं देते हैं, उन्हें किक घोषित करना होगा और नीचे वर्णित किक्स के नियमों का पालन करना होगा। पुंट्स (लड़कियों के विभाजन के लिए) किसी भी नीचे, आक्रामक टीम का फैसला करना चाहिए कि वे पहले के लिए दौड़ना या पास नहीं करना चाहते हैं, या फील्ड गोल करने का प्रयास नहीं करना चाहते हैं, वे गेंद को बेहतर टीम की स्थिति में रखने के लिए विरोधी टीम को पेंट कर सकते हैं। कप्तान ने हेड आधिकारिक को घोषित किया कि टीम "पंट" करेगी, और टीमों की लाइन होगी: पंटिंग टीम एक बार पंट करने के इरादे की घोषणा कर रही है, पंटिंग टीम को पंट करना चाहिए (नकली पेंट की अनुमति नहीं है)। • scrimmage

लाइन पर 7 होना चाहिए। • केंद्र शॉट-गन पैरों के बीच गेंद को पेंच करने के लिए स्नैप करेगा जो टीम को प्राप्त करने के लिए गेंद को मारता है। • एक बार टीम को पेंट करने के बाद "सेट" किया जाता है, किसी को भी स्क्रिममेज की गेंद को पार करने से पहले नहीं जाना चाहिए। दंड: अवैध प्रक्रिया - scrimmage / नीचे दोहराए गए लाइन से 5 गज की दूरी पर • टीम को गेंद को छूकर, टीम को प्राप्त करने से पहले टीम को गेंद पर लात मारना चाहिए, यह मौके पर मर जाएगा, और टीम की गेंद - पहले और दस प्राप्त होगा। एसएनएपीएस: डायरेक्ट स्नैप (सीधे केंद्र के पीछे क्यूबी, हाथ से हाथ का आदान-प्रदान करने के लिए हाथ) और शॉटगन स्नैप (केंद्र पैरों और गेंद के बीच गेंद को स्नैप करता है) कानूनी हैं। गेंद को साफ से पकड़ा जाना चाहिए / जमीन को छू नहीं सकता है। जुर्माना: अवैध स्नैप - scrimmage की रेखा से 5 यार्ड जुर्माना / नीचे दोहराएं पेंट्स पर लड़कियों को प्राप्त करना (लड़कियों के विभाजन के लिए) लाइन अप फॉर्मेशन - स्क्रिममेज की रेखा पर कम से कम 5 खिलाड़ी। जुर्माना: अवैध गठन / 5yd / सेट स्थिति को दोहराएं - गेंद को स्थानांतरित करने से पहले स्क्रिममेज लाइन को पार करना होगा। जुर्माना: झूठी शुरुआत / 5 yd / री-किक रशिंग - पेंटर घुसपैठ नहीं कर रहा है। सीमाओं से बाहर - गेंद को सीमा से बाहर जाना चाहिए, जहां गेंद को देखा जाएगा। प्राप्त करने वाली टीम हमेशा गेंद प्राप्त करेगी। क्षेत्रीय गोल (लड़कियों के विभाजन के लिए) • कप्तान रेफरी / हेड आधिकारिक के लिए प्रयास करने के लिए "फील्ड लक्ष्य" घोषित करेगा • कोई "नकली किक" नहीं है • क्या लात मारने वाली टीम पहले, दूसरे या तीसरे स्थान पर फील्ड गोल करने का प्रयास करेगी, चौथे नीचे गेंद को लात मारने के समान ही है, उन्होंने अपने बाकी हिस्सों को त्याग दिया है। • किकर की कोई भीड़ नहीं है • गेंद को सफल क्षेत्र के लक्ष्य के लिए दो ऊपरी और बार के ऊपर यात्रा करना चाहिए - 3 अंक दिए गए • सफल क्षेत्र के लक्ष्य के बाद, टीम 30 से टीम का विरोध करने के लिए "किक ऑफ" वाईडी लाइन

• बचाव टीम पर कोई भी गेंद को लात मार या गेंद के नीचे वापस कर सकता है (यदि असफल क्षेत्र का लक्ष्य) • गेंद को सीधे सीधा मारा जाना चाहिए और मैदान पर वापस जाना चाहिए, इसे सीमाओं से बाहर माना जाता है और इसे नहीं खेला जा सकता है। • एक असफल क्षेत्र लक्ष्य को मृत गेंद के रूप में घोषित किया जाना चाहिए - यदि 20 वीं कक्षा के बाहर का प्रयास किया गया तो क्षेत्र का लक्ष्य 20yd या पिछले स्थान / एलओएस के अंदर से था, तो टीम 20-20 डी पर कब्जा कर लेगी। फील्ड गोल के लिए टीम लाइन (लड़कियों के विभाजन के लिए) फील्ड गोल टीम लाइन अप करेगी: सेटर और किकर को छोड़कर, स्क्रिममेज लाइन पर सभी खिलाड़ी। • केंद्र को पैटर (शॉट-गन) के बीच गेंद को स्नैप करना होगा • सेटर - ब्लॉक टी का उपयोग कर सकता है या जमीन पर सीधे गेंद को पकड़ सकता है (कोई "टी" लात मारने की अनुमति नहीं है) • एक बार टीम "सेट" नहीं हो जाती है जब तक गेंद स्क्रिमेज लाइन को पार नहीं कर लेती तब तक कोई हिल जाएगा रक्षा / प्राप्त करने वाली टीम • स्क्रिममेज लाइन पर कम से कम 5 और अपने स्वयं के पिछड़े क्षेत्र में खिलाड़ियों के शेष भाग को लाइन करेगी। • लाइन पर रक्षात्मक खिलाड़ी, किकर नहीं दौड़ सकते हैं, लेकिन किक को अवरुद्ध करने के प्रयास में ऊपर और नीचे कूद सकते हैं, और अतिरिक्त अंक किक (लड़कियों के विभाजन के लिए) के लिए स्क्रिमेज लाइन यूपी की रेखा पार नहीं कर सकते हैं • एक ही प्रक्रिया होगी फील्ड गोल किक के लिए • असफल किक रक्षा टीम द्वारा वापस नहीं किया जा सकता है, गेंद मर जाएगी, अतिरिक्त बिंदु कोई अच्छा नहीं होगा। • अगर रक्षा और अपराध के खिलाफ दंड लक्ष्य को चूक जाता

है, तो अपराध टीम को किक के लिए एक और मौका दिया जाएगा। (लड़कियों के लिए लड़कियों के लगाव) 16

उपयोगी जानकारी

ऑर्डर करने के लिए: फ्लैग-ए-टैग बेल्ट और ध्वज - ईमेल: IWFFA@IWFFA.COM फुटबॉल ऑर्डर करने के लिए: विल्सन टीडीजे जूनियर आकार चमड़े की गेंद (आईडब्ल्यूएफएफए लोगो के साथ) ईमेल: IWFFA@IWFFA.COM IWFFA नियम पुस्तिका (से मुफ्त में डाउनलोड करें हमारी वेबसाइट: http://www.iwffa.com/ फोन: 1-888-जीओ-आईडब्ल्यूएफएफए या (305) -293-9315
IWFFA टूर्नामेंट की सूची - http://www.iwffa.com/iwffa-tournaments/
संपर्क IWFFA कार्यालय: EMAIL: IWFFA@IWFFA.COM / वेब: IWFFA.COM

आईडब्ल्यूएफएफए वार्षिक सदस्यता बकाया

$ 25 प्रति: वयस्क प्लेयर, कोच, प्रबंधक और आधिकारिक। (18 वर्ष + पुराना) $ 10 प्रति लड़की + जूनियर (17 वर्ष और उससे कम) संक्रमित IWFFA लीग प्राप्त छूट दर

सभी प्रतिभागियों को सदस्यता आवेदन में भाग लेने के लिए छूट और देयता रिलीज पर हस्ताक्षर करने की आवश्यकता है। सदस्यता प्रत्येक वर्ष 31 दिसंबर तक सदस्यता आवेदन और बकाया राशि की प्राप्ति की तारीख से शुरू होती है।

आईडब्ल्यूएफएफए सदस्यता लाभों में शामिल हैं: राष्ट्रीय / अंतर्राष्ट्रीय टूर्नामेंटों, आईडब्ल्यूएफएफए कढ़ाई पैच के लिए आमंत्रण, "फॉरवर्ड पास पत्रिका" (महिलाओं / लड़कियों फ्लैग-फुटबॉल पत्रिका) की सदस्यता। एयरलाइन, होटल और खेल व्यापार छूट / कोच और खिलाड़ी प्रशिक्षण क्लीनिक। IWFFA ध्वज फुटबॉल समाचार सीधे खिलाड़ियों को ईमेल किया। टीमों की रैंकिंग महिला ध्वज फुटबॉल के लिए केंद्रीय कार्यालय और वेबसाइट। खेल और नए लीग बनाने, संयुक्त राज्य अमेरिका और दुनिया भर में टीमों के लिए राष्ट्रीय और अंतर्राष्ट्रीय प्रचार।

महिलाओं और लड़कियों के लिए महिलाओं द्वारा एक संगठन चलाया गया फ्लैश फुटबॉल!

फ्लैग फुटबॉल क्लीनिक शेड्यूल करने के लिए हमारे कार्यालय से संपर्क करें: खिलाड़ियों - अधिकारी - कोचिंग

संपर्क IWFFA कार्यालय: EMAIL: IWFFA@IWFFA.COM / वेब: IWFFA.COM
अंतिम