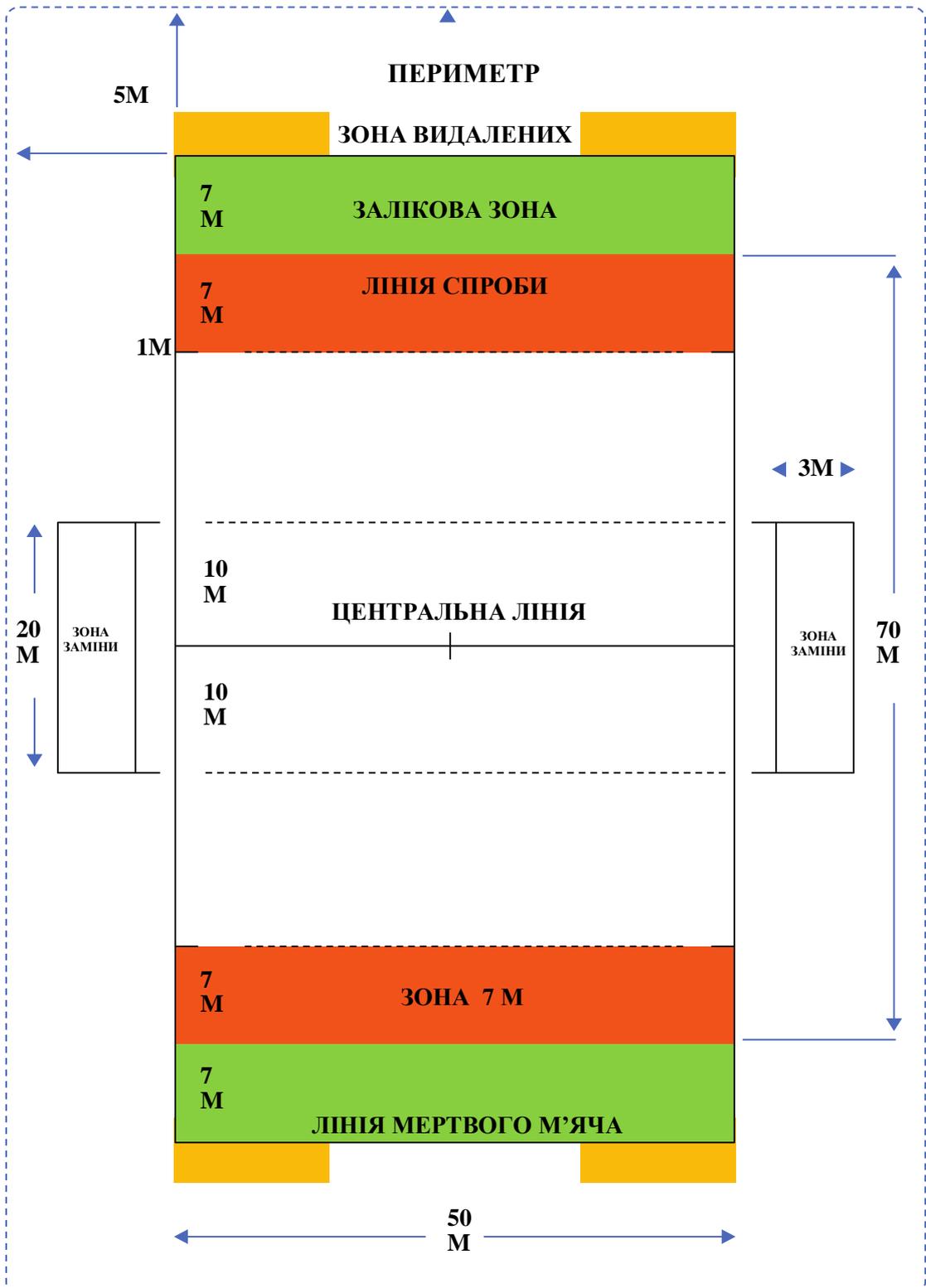


ПРАВИЛА ТАЧ

I. Ігрове поле



II. Словник

ТЕРМІН/ФРАЗА	ВИЗНАЧЕННЯ/ОПИС
Перевага	Період часу після Порушення, протягом якого сторона, яка не порушила правила, отримує територіальну, тактичну перевагу або перевагу у формі спроби.
Атака лінії спроби	Лінія, на якій або за якою гравець має поставити м'яч, щоб виконати спробу.
Атакуюча команда	Команда, яка має або набуває володіння м'ячем.
Позаду	Позиція або напрямок до лінії спроби захисту команди.
Зміна володіння	Момент переходу контролю над м'ячем від однієї команди до іншої.
Мертвий м'яч	Коли м'яч знаходиться поза грою, включно з періодом після спроби і до відновлення матчу, а також коли м'яч лягає на землю та/або за межі ігрового поля до наступного введення м'яча в гру.
Мертва лінія	Кінцеві межі ігрового поля. Є по одній на кожному кінці ігрового поля. Див. розділ 1.
Захист лінії спроби	Лінія, яку команда повинна захищати, щоб запобігти спробі.
Команда захисту	Команда без або яка втрачає володіння м'ячем.
Видалення	Коли гравця видаляють з ігрового поля до кінця матчу.
Вибування	Процедура, яка використовується для визначення переможця після рівних балів після закінчення нормальної тривалості матчу.

Тривалість матчу	Тривалість змагального матчу, яка зазвичай становить сорок п'ять хвилин, включаючи п'ять (5) хвилин перерви.
Кінець гри	Коли суддя повідомляє про завершення матчу.
Виключення (Видалення)	Коли гравця відправляють до найближчої зони видалених гравців після трьох (3) штрафів команди захисту при вході в їхню семиметрову зону. Гравець зараховується як гравець на ігровому полі і не може бути змінений або замінений.
FIT	Federation of International Touch (Федерація міжнародного ТАЧ)
Поле гри	Ігрова зона, обмежена бічними лініями та лініями мертвого м'яча, обидві з яких перебувають за межами ігрового поля. Див. розділ 1.
Примусовий обмін	Коли від гравця вимагається провести обов'язкову заміну у зв'язку з порушенням, визнаним більш серйозним, ніж Пенальті, але менш серйозним, ніж постійна заміна, перебування в зоні видалення чи видалення до кінця матчу.
Вперед	Позиція або напрямок до лінії мертвого м'яча за лінією спроби атакуючої команди.
Повний час гри	Закінчення другого тайму гри.
Півзахисник	Гравець, який бере володіння після розіграшу м'яча.
Половина часу	Перерва в грі між двома таймами матчу.
Неминуче	Ось-ось відбудеться, майже напевно відбудеться.
Порушення	Дії гравця, що суперечать Правилам гри.

Залікова зона	Область на ігровому полі, обмежена бічними лініями, лініями спроби та лініями мертвого м'яча. Їх дві (2), по одній (1) на кожному кінці ігрового поля. Див. розділ 1.
Заміна	Дія гравця, який знаходиться на полі, залишає ігрове поле, щоб його замінив гравець поза полем, який виходить на ігрове поле.
Зона заміни	Позначений прямокутник для кожної команди на протилежних сторонах ігрового поля, який зазвичай має розміри 20 метрів у довжину та не більше п'яти (5) метрів у ширину, що простягаються на десять (10) метрів по обидва боки від центральної лінії поля та не менше одного (1) метра від бічної лінії. Це зона, в якій повинні залишатися всі гравці поза полем, доки не буде розпочато заміну. Див. розділ 1.
Удар	Силовий удар або поштовх ногою, удар або сильний поштовх ногою м'яча. Дотик, щоб розпочати чи відновити гру, або дотик при пенальті не визначається як удар.
Лінії розмітки	Розмітка ігрового поля. Див. розділ 1.
Зв'язуючий (ланка)	Гравець поруч з крильовим гравцем.
Мітка (підйому)	Центр середньої лінії для початку або поновлення гри або місце, де призначається штрафний удар внаслідок порушення.
Мітка (дотику)	Позиція на ігровому полі, на якій перебував гравець, який володів м'ячем, у момент виконання дотику.
Середній	Гравець біля зв'язуючого гравця.
NTA	National Touch Association Національна асоціація ТАЧ. Як визначено в

Конституції ФІТ.

Блокування

Навмисна спроба гравця, що атакує, або гравця, що захищається, отримати несправедливу перевагу, заважаючи супернику отримати законну перевагу.

Поза грою (нападник)

Нападаючий гравець у позиції «Попереду» від м'яча.

Поза грою (захисник)

Гравець, що захищається, займає позицію ближче ніж на сім (7) метрів від позначки розіграшу м'яча; або за десять (10) метрів від мітки підйому м'яча.

У грі

Позиція, за якої гравець може законно брати участь у грі. Гравець, обидві ноги якого знаходяться на лінії захисту або позаду неї.

Пас

Акт зміни володіння м'ячем між окремими атакуючими гравцями шляхом штовхання м'яча вбік і/або назад і може включати рух, удар або кидок.

Периметр

Межа не менше ніж за п'ять (5) метрів від межі ігрового поля. Див. розділ 1.

Пенальті

Постанова рефері про штрафний удар, коли гравець або команда порушує Правила гри.

Володіння

Відноситься до гравця або команди, яка контролює м'яч. Якщо інші Правила не застосовуються, Команда з м'ячем має право на шість (6) дотиків.

Рефері

Офіційна особа(-и) матчу, призначена для прийняття рішень під час проведення матчу.

Розіграш м'яча

Момент введення м'яча в гру після дотику або зміни володіння.

Зона Раку / Розіграш

Зона, що не перевищує одного (1) метра завдовжки між гравцем, який виконує

розіграш м'яча, та півзахисником.

Постанова

Рішення, прийняте рефері внаслідок певних обставин, може призвести до закінчення гри, пенальті, виключення гравця, зміни володіння або спроби.

Семиметрова зона

Область між лінією семи (7) метрів і лінією спроби. Див. розділ 1.

Бокова лінія

Бічні межі ігрового поля. Див. розділ 1.

Видалений

Гравець, відправлений в зону для видалених гравців на чотири (4) завершених володіння. Гравець зараховується як гравець на ігровому полі і не може бути замінений або змінений.

Зона видалених

Зона між лінією мертвого м'яча та периметром, куди гравців відправляють або на період порушення, або видалення за повторні порушення семиметрової зони. Є чотири (4) зони видалених гравців. Див. розділ 1.

Дух гри

Акт гарної спортивної поведінки та чесної гри.

Запасний гравець

Гравець, який замінює іншого гравця під час заміни. У будь-якій Команді може бути не більше восьми (8) запасних гравців. За винятком випадків заміни в зоні тимчасово видалених, видалених до кінця матчу або гравців на Ігровому Полі - вони повинні залишатися у зоні заміни.

Відновлення гри після здійсненої спроби або пенальті

Спосіб початку матчу, відновлення матчу після перерви та після здійсненої спроби. Дотик також є методом відновлення гри, коли призначено пенальті. Розіграш виконується шляхом розміщення м'яча на землі біля або позаду позначки, звільнення обох рук від м'яча, м'яке постукування м'яча будь-якою ногою або торкання ногою м'яча. М'яч не повинен котитися або рухатися більше, ніж на один (1) метр у будь-якому напрямку, і його потрібно підняти чисто, не торкаючись землі знову.

	<p>Гравець може дивитися в будь-якому напрямку і використовувати будь-яку ногу. За умови, що м'яч знаходиться на мітці, його не потрібно піднімати з землі до того, як буде виконано захоплення.</p>
Команда	<p>Група гравців, яка становить одну (1) сторону в змагальному матчі.</p>
ТФА	<p>Touch Football Australia Limited</p>
Дотик	<p>Будь-який контакт між гравцем, який володів м'ячем, і гравцем, що захищається. Дотик включає контакт з м'ячем, волоссям або одягом і може бути здійснений гравцем, що захищається, або гравцем, який володів м'ячем.</p>
Рахунок дотиків	<p>Поступова кількість торкань, яку має кожна команда перед зміною володіння, від нуля (0) до шести (6).</p>
Спроба	<p>Результат, коли будь-який атакуючий гравець, крім півзахисника, поклав м'яч на лінію спроби атакуючої команди або за нею перед тим, як його торкнулися.</p>
Лінія спроби	<p>Лінії, що відокремлюють зони заліку від Ігрового Поля. Див. розділ 1.</p>
Добровільний розіграш	<p>Гравець, який володів м'ячем, виконує розіграш м'яча перед тим, як буде зроблено торкання гравця, що захищається.</p>
Крило	<p>Гравець за зв'язуючим гравцем.</p>
Переможець	<p>Команда, яка набере найбільшу кількість спроб під час матчу.</p>

III. Правила гри



Режим гри

Мета гри ТАЧ полягає в тому, щоб кожна команда набрала більшу кількість спроб та не дала противнику реалізувати свої спроби. М'яч можна передавати, вибивати або передавати між гравцями атакуючої команди, які можуть у свою чергу бігати або іншим чином рухатися з м'ячем, намагаючись отримати територіальну перевагу та здійснити спроби. Гравці, що захищаються, заважають атакуючій команді отримати територіальну перевагу, торкаючись власника м'яча.

Правила гри

1 Ігрове поле

1.1 Ігрове поле має форму прямокутника, довжина якого становить 70 метрів від лінії спроби до лінії спроби, за винятком залікових зон, і 50 метрів у ширину від бічної лінії до бічної лінії, за винятком зон заміни.

1.1.1 Можна вносити зміни до розмірів ігрового поля, але вони повинні бути включені до відповідних умов змагання, події чи турніру.

1.2 Ширина лінії розмітки повинна бути до 4 см, але не менше 2,5 см. Розмітка ліній має бути розміщена, як показано в Додатку 1 – Поле для гри. Бічні лінії простягаються на сім (7) метрів за межі ліній спроби, щоб з'єднатися з лініями мертвого м'яча та визначити зони заліку, які мають розміри п'ятдесяти (50) метрів у ширину та сім (7)

метрів у довжину.

1.3 Зони заміни повинні бути розташовані не ближче одного (1) метра від кожної бічної лінії.

1.4 Маркери відповідного розміру, конуси або кутові стовпи різного кольору, виготовлені з безпечного та гнучкого матеріалу, повинні бути розташовані на перетині бічної лінії та центральної лінії поля, а також бічної лінії та лінії спроби.

1.4.1 Маркери, конуси або кутові стовпи, розміщені на стику бічної та лінії спроби, вважаються такими, що знаходяться на ігровому полі.

1.4.2 Усі інші маркери або конуси вважаються поза межами ігрового поля.

1.5 Стандартне ігрове покриття – трава. Інші поверхні, включаючи синтетичну траву, можуть використовуватися, але вони повинні відповідати стандартам, затвердженим НТА.

1.6 Обмежувальні лінії ігрового поля вважаються поза грою. Гра стає мертвою, коли м'яч або гравець, який володів м'ячем, торкається землі на бічній лінії чи лінії мертвого м'яча або за ними.

2 Реєстрація гравця

2.1 Гравці, які беруть участь у змаганнях, мають бути зареєстровані в НТА або у організатора змагань, затвердженого НТА.

2.2 Команди, які грають із незареєстрованими гравцями, програють будь-який матч, у якому брали участь незареєстровані гравці.

3 М'яч

3.1 Гра проводиться з овальним надутим м'ячем форми, кольору та розміру, затвердженого ФІТ або НТА.

3.2 М'яч має бути накачаний до рекомендованого виробником тиску.

3.3 Рефері має негайно призупинити матч, якщо розмір і форма м'яча більше не відповідають пунктам 3.1 або 3.2, щоб дозволити замінити м'яч або усунути проблему.

3.4 М'яч не можна ховати під одягом гравців.

4 Ігрова форма / Екіпіювання

4.1 Гравці, які беруть участь у змаганнях, повинні бути правильно

одягнені у відповідну форму команди.

- 4.2** Ігрова форма складається з сорочки, футболки або іншого предмета, схваленого НТА або організатором змагань НТА, шортів і/або трико і шкарпеток.
- 4.3** Усі гравці повинні носити унікальний ідентифікаційний номер заввишки не менше 16 см, чітко зображений на задній частині ігрової футболки/сорочки.
- 4.3.1** Ідентифікаційні номери повинні містити не більше двох (2) цифр.
- 4.4** Капелюхи або кепки дозволено носити під час матчу за умови, що вони безпечні та відповідають будь-яким нормам НТА.
- 4.5** Гравці повинні бути вдягнені в безпечне взуття, за винятком варіантів гри, таких як пляжний ТАЧ.
- 4.6** Допускаються легкі шкіряні або синтетичні черевики з м'якою формованою підошвою.
- 4.6.1** Жоден гравець або рефері не повинні носити взуття з гвинтовими шипами.
- 4.7** Гравці не повинні брати участь у жодному матчі з будь-якими ювелірними виробами, ланцюжками, ідентифікаційною стрічкою/браслетом або подібним предметом, який може виявитися небезпечним. Будь-які ювелірні вироби або інші предмети, які не можна зняти, мають бути заклеєні пластирем на вимогу рефері.
- 4.8** Гравці, що мають довгі (виходять за межі м'яса пальця, якщо дивитися з долоні) або гострі нігті, до гри не допускаються.
- 4.9** Рефері та гравці можуть носити окуляри або сонцезахисні окуляри за умови, що вони безпечні та надійно прикріплені.
- 4.9.1** Судді та гравці можуть носити спортивне обладнання для моніторингу та медичні засоби, такі як фіксатори для колін або гомілковостопного суглоба, на власний розсуд органу, що контролює змагання, за умови що вони є безпечними.

5 Склад команди

- 5.1** Команда складається максимум з 14 гравців, не більше шести (6) з яких можуть бути на полі в будь-який час.

Постанова = пенальті, призначений команді, яка не порушувала

правила, у момент виявлення порушення на відстані семи (7) метрів від центральної лінії поля або на позиції м'яча, залежно від того, що є більшою перевагою.

5.2 Команда повинна мати щонайменше чотири (4) гравці на полі для початку або продовження матчу, за винятком періоду вилучення.

5.3 Якщо кількість гравців на полі однієї команди стає менше чотирьох (4), матч припиняється, а команда, яка не порушувала правила, оголошується переможцем.

5.3.1 Це не стосується гравців, яких відправляють у зону видалених. Вони вважаються учасниками гри.

5.4 У змаганнях зі змішаною статтю максимальна кількість чоловіків, дозволених на ігровому полі, становить три (3), мінімальна кількість чоловіків – один (1), мінімальна кількість жінок – одна (1).

6 Тренер команди та офіційні особи команди

6.1 Тренеру(ам) команди та офіційним особам команди може бути дозволено перебувати всередині периметра, але вони повинні перебувати або в зоні заміни, або в кінці ігрового поля, протягом матчу.

6.2 Тренер(и) команди та офіційні особи команди можуть переходити з однієї позиції на іншу, але повинні робити це без затримки. Перебуваючи на позиції в кінці ігрового поля, тренер(и) команди або офіційна особа команди повинні залишатися не ближче, ніж за п'ять (5) метрів від лінії мертвого м'яча і не повинні тренувати або спілкуватися (вербально чи невербально) з командою або рефері.

7 Початок і відновлення гри

7.1 Капітани команд мають кинути монету в присутності арбітра (суддів), при цьому команда капітана-переможця має право вибору напрямку, у якому команда бажає бігти в першому таймі; вибір зон заміни на час дії матчу, включаючи додатковий час; і вибір команди, яка розпочне матч з володіння м'ячем.

7.2 Гравець атакуючої команди повинен розпочати матч дотиком по центру центральної лінії поля після вказівки рефері почати гру.

7.3 Щоб відновити гру після перерви в таймі, команди повинні змінити напрямок руху, і команда, яка не розпочинає матч з володіння м'ячем, має відновити матч з дотику.

7.4 Щоб відновити гру після зарахування спроби, команда, яка пропустила спробу, відновлює гру з дотику.

7.5 Дотик не можна робити, доки всі атакуючі гравці не перебувають у позиції «у гри».

Постанова = Гравцеві буде наказано повернутися до мітки та знову зробити дотик.

7.6 Розіграш не може бути виконано, доки принаймні чотири (4) гравці захисту не перебувають у позиції «у гри» або якщо інше не вказано рефері. Якщо кількість гравців команди, що захищається, на полі менше чотирьох (4), усі гравці повинні перебувати в позиції «у гри», щоб розіграш був виконаний, якщо інше не вказано суддею.

Постанова = Гравцеві буде наказано повернутися до мітки та знову зробити дотик.

7.7 Дотик, щоб розпочати або відновити гру, необхідно виконати без затримки.

Постанова = Пенальті на користь команди, що не порушувала правила, в центрі ц ентральної лінії поля.

8 Тривалість матчу

8.1 Матч триває 40 хвилин і складається з двох (2) таймів по 20 хвилин з перервою.

8.1.1 Під час матчу немає перерви через травми.

8.2 Умови місцевого змагання та турніру можуть змінювати тривалість матчу.

8.3 Коли час закінчується, гра має продовжуватися доти, доки рефері не повідомить про порушення або мертвий м'яч і кінець гри.

8.3.1 Якщо протягом цього періоду буде призначено пенальті, пенальті буде виконано.

8.4 Якщо матч було припинено за будь-яких обставин, крім тих, що зазначені в пункті 24.1.6, НТА або організатора змагань НТА, рефері на власний розсуд повинні визначити результат матчу.

9 Володіння

9.1 Команда з м'ячем має право на шість (6) дотиків до зміни володіння.

9.2 Під час зміни володіння через перехоплення перший дотик вважається нульовим (0) дотиком та не рахується.

9.3 Після шостого дотику або втрати володіння м'ячем будь-яким іншим чином, м'яч має бути повернуто на позначку без затримки.

Постанова = Навмисна затримка в процедурі передачі призведе до штрафу, призначеного команді, яка не порушила правила, на десять (10) метрів вперед від позначки для зміни володіння.

9.4 Якщо м'яч впав або проводилося пасування м'яча і він падає на землю під час гри, відбувається зміна володіння.

Постанова = Позначка для зміни володіння – це місце, де м'яч здійснює перший контакт із землею.

9.5 Якщо м'яч, перебуваючи під контролем півзахисника, торкається землі в зоні воріт, володіння м'ячем втрачається.

Постанова = Гра почнеться знову з розіграшу у найближчій точці на семи (7) метровій лінії.

9.6 Якщо гравець неправильно поводить з м'ячем і, навіть, при спробі отримати контроль над м'ячем, м'яч випадково потрапляє вперед у будь-якого іншого гравця, відбувається зміна володіння.

10 Дотик

10.1 Дотик може бути зроблений або гравцем, що захищається, або гравцем, який володів.

10.2 Гравець, що захищається, не може вимагати дотику, якщо контакт не був здійснений. Якщо гравець стверджує, що дотик було зроблено, але рефері не впевнений, то дотик буде зараховано.

Постанова = Пенальті атакуючій команді в момент порушення, а гравець-порушник відправляється до зони видалених.

10.3 Гравці обох команд, що захищаються, і команди, що атакує, повинні використовувати мінімальну силу, необхідну для виконання дотику. Гравці повинні переконатися, що метод, який використовується під час дотику, не становить непотрібного ризику для безпеки гравця.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушувала правила, на момент порушення.

10.4 Якщо під час дотику м'яч випадково вибивається з рук гравця, який

володів м'ячем, дотик зараховується, а атакуюча команда зберігає володіння.

10.5 Гравець, що захищається, не повинен навмисно вибивати м'яч з рук гравця, який володів м'ячем, під час дотику.

Постанова = Пенальті для атакуючої команди в момент порушення.

10.6 Гравець не повинен одразу передавати або пасувати м'яч після того, як було зроблено дотик.

Постанова = Штрафний для команди, що захищається, у точці порушення або, якщо в заліковій зоні, у найближчій точці на лінії семи (7) метрів.

10.7 Півзахисник може пасувати або бігти з м'ячем, але до нього не можна торкатися під час оволодіння м'ячем.

Постанова = Зміна володіння відбувається в точці дотику або, якщо в заліковій зоні, у найближчій точці на лінії семи (7) метрів.

10.8 Якщо дотик зроблений у заліковій зоні до того, як м'яч буде заземлений, гравець, який володіє м'ячем, повинен виконати розіграш м'яча за сім (7) метрів від лінії атакуючої спроби команди, за умови, що це не шостий дотик і гравець не півзахисник.

10.9 Якщо гравця, який володів, торкають під час захисту його лінії спроби або за нею, дотик зараховується, і коли суддя встановлює позначку на сім (7) метрів прямо перед точкою контакту від лінії спроби команди, що захищається, виконується розіграш.

10.10 Якщо гравець, у володінні м'ячем, навмисно робить дотик захисника поза грою, який докладаеться всіх зусиль, щоб піти та залишитися поза грою, дотик зараховується.

10.11 Якщо дотик зроблено до гравця у володінні, коли гравець жонглює м'ячем у спробі зберегти контроль над ним, дотик зараховується, якщо атакуючий гравець після дотику зберігає володіння.

10.12 Якщо до гравця, який перебуває у володінні, торкнулися, і він згодом торкнувся бічної лінії, маркера поля або землі за межами ігрового поля, торкання зараховується, і гра продовжується розіграшем м'яча на позначці, де сталося торкання.

10.13 Коли гравець з команди, що захищається, входить у свою захисну семиметрову зону, команда, що захищається, має рухатися

вперед із розумною швидкістю, доки дотик не стане неминучим або зробленим.

Постанова = Пенальті для атакуючої команди в момент порушення.

10.14 Коли гравець, який у володінні, входить у семиметрову зону команд, що захищаються, команда, що захищається, не зобов'язана рухатися вперед, але не може відійти назад до своєї лінії спроби, доки торкання не стане неминучим або зроблено.

Постанова = Пенальті атакуючій команді на лінії семи (7) метрів відповідно до точки порушення.

11 Проходження/Пасування

11.1 Гравець, який володіє м'ячем, не може навмисно чи іншим способом штовхати м'яч ногою, передавати, кидати, збивати, пасувати або іншим чином штовхати м'яч у напрямку вперед.

Постанова = Пенальті буде призначено команді, що захищається, на мітці, куди м'яч було поштовхнуто вперед, якщо не застосовано перевагу.

11.2 Гравець, який володіє м'ячем, не може навмисно бити ногою, пасувати, підкидувати, збивати, кидати, передавати або іншим чином штовхати м'яч у напрямку вперед над гравцем суперника та відновлювати володіння м'ячем.

Постанова = Пенальті буде призначено команді, що захищається, на мітці, де м'яч був викинутий вперед.

12 Торкання м'яча в польоті

12.1 Якщо гравець із команди, що захищається, навмисно контактує з м'ячем у польоті, і м'яч падає на землю, команда, що атакує, утримує м'яч, а підрахунок дотиків починається з нуля (0).

12.2 Якщо гравець із команди, що захищається, навмисно контактує з м'ячем у польоті, і гравець, що атакує, забирає м'яч, не торкаючись землі, гра продовжується, і наступним Дотиком є нульовий (0) Дотик.

12.3 Якщо гравець команди, що захищається, навмисно контактує з м'ячем у польоті, штовхаючи його вперед, а гравець атаки, намагаючись відновити володіння м'ячем, упускає м'яч, команда атаки зберігає володіння, а рахунок дотиків перезапускається як нульовий (0) Дотик.

12.4 Якщо гравець із команди, що захищається, навмисне вступає в

контакт з м'ячем у польоті, направляючи його до Лінії мертвого м'яча Команди захисту, а атакуючий гравець, намагаючись відновити володіння м'ячем, упускає м'яч, відбувається Зміна володіння.

12.5 Якщо гравець команди, що захищається, ненавмисно контактує з м'ячем у польоті, і м'яч падає на землю, відбувається зміна володіння.

12.6 Якщо гравець команди, що захищається, ненавмисно торкається м'яча під час польоту, і м'яч забирає атакуючий гравець, гра та підрахунок Дотиків продовжується.

12.7 Гравець атакуючої команди не може передавати м'яч гравцеві, що захищається, навмисно шукаючи відскоку або перезапуску рахунку дотиків.

Постанова = Пенальті для команди, що захищається, у момент передачі.

13 Розіграш м'яча

13.1 Атакуючий гравець повинен розташуватися на позначці, обличчям до лінії спроби суперника, зробити справжню спробу встати паралельно бічним лініям, контрольовано поставити м'яч на землю між ногами та виконати:

13.1.1 крок вперед через м'яч; або

13.1.2 прокотити м'яч назад між стопами не більше одного (1) метра; або

13.1.3 провести ногою над м'ячем.

Постанова = Зміна володіння командою-захисником на момент порушення.

13.2 Гравець повинен виконати розіграш м'яча на мітці.

Постанова = Пенальті команді-захиснику за момент порушення.

13.3 Гравець не повинен виконувати добровільний відкат.

Постанова = Пенальті команді-захиснику за момент порушення.

13.4 Гравець не повинен зволікати з виконанням розіграшу м'яча.

Постанова = Пенальті команді-захиснику за момент порушення.

13.5 Гравець може виконувати розіграш м'яча біля мітки лише за таких

обставин:

13.5.1 коли було зроблено Дотик; або

13.5.2 коли Володіння змінюється після шостого Дотику; або

13.5.3 коли володіння м'ячем змінюється внаслідок падіння або передачі м'яча, м'яч падає на землю; або

13.5.4 коли володіння змінюється внаслідок порушення атакуючим гравцем під час пенальті, удару або відкату; або

13.5.5 коли володіння змінюється після торкання півзахисником або коли півзахисник кладе м'яч на лінію спроби або за нею; або

13.5.6 в заміну штрафного удару; або

13.5.7 за вказівкою рефері.

13.6 Гравець повинен виконати розіграш м'яча на лінії сьоми (7) метрів у полі за наступних обставин:

13.6.1 коли відбувається зміна володіння через те, що гравець, який володів, вчинив контакт з Бічною лінією або будь-яким полем за межами ігрового поля до того, як було зроблено Дотик; або

13.6.2 коли м'яч, яким не володіє гравець, торкається бічної лінії або будь-якої землі за межами ігрового поля.

13.7 Гравець не може виконувати удар замість розіграшу м'яча.

Постанова = Команда-порушник повинна повернутися до позначки та виконати розіграш м'яча.

13.8 Атакуючий гравець, крім гравця, який виконує відкат, може отримати м'яч під час відкату і повинен зробити це без затримки. Цього гравця називають півзахисником.

13.9 Півзахисник може контролювати м'яч ногою до того, як забрати м'яч.

13.10 Гравець перестає бути півзахисником, коли м'яч передається іншому гравцеві.

13.11 Гравці, що захищаються, не повинні втручатися у виконання розіграшу або у оволодіння м'ячем півзахисником.

Постанова = Пенальті для атакуючої команди в точці десять (10)

метрів безпосередньо перед порушенням.

13.12 Гравці команди, що захищається, не повинні рухатися вперед із позиції внутрішньої сторони, доки півзахисник не ввійде в контакт з м'ячем, за винятком випадків, коли це вказує рефері або відповідно до 13.12.1.

13.12.1 Коли півзахисник не знаходиться в межах одного (1) метра від розіграного м'яча, гравці, що знаходяться на стороні команди, що захищається, можуть рухатися вперед, щойно гравець, який виконує розіграш, відпускає м'яч. Якщо півзахисник не займає позицію, а гравець, що захищається, рухається вперед і контактує з м'ячем, відбувається зміна володіння.

13.13 Якщо під час виконання розіграшу атакуючий гравець торкається бічної лінії або будь-якої землі за межами ігрового поля, відбудеться зміна володіння, розіграш м'яча буде взято на сім (7) метрів у полі.

13.14 Після того, як між лінією мертвого м'яча та лінією семи (7) метрів виконано дотик, атакуючій команді дозволяється виконати розіграш на лінії семи (7) метрів у точці, яка знаходиться безпосередньо на лінії, де було зроблено дотик.

14 Підрахунок очок

14.1 Спроба оцінюється в один (1) бал.

14.2 Спроба присуджується, коли гравець, крім півзахисника, кладе м'яч на лінію спроби або за нею, і до нього не торкаються.

14.3 Намагаючись здійснити спробу, гравець повинен контролювати м'яч до того, як помістити його на або за лінією спроби.

14.4 Якщо гравець кладе м'яч на землю та відпускає його за межі лінії спроби під час спроби здійснити спробу, гравець зобов'язаний виконати розіграш, щоб відновити гру, і дотик зараховується. Якщо гравець не випускає м'яч зі своїх рук, матч продовжується, і дотик не зараховується.

14.5 Наприкінці гри команда, яка набрала найбільшу кількість спроб, оголошується переможцем. У випадку, якщо жодна з команд не здійснила жодної спроби або обидві команди набирають однакову кількість спроб, оголошується нічия.

15 Поза грою

15.1 Під час розіграшу усі гравці команди, що захищається повинні відійти на відстань сім (7) метрів до лінії спроби-захисника або, як вкаже суддя.

Постанова = Пенальті атакуючій команді в місці порушення або на лінії семи (7) метрів безпосередньо перед порушенням.

15.2 Під час дотику всі гравці команди, що захищається, повинні відійти на відстань у десять (10) метрів від мітки або до лінії спроби захисту, як вказує рефері.

Постанова = Пенальті для атакуючої команди в місці порушення або на десяти (10) метровій лінії безпосередньо перед порушенням.

15.3 Під час розіграшу або удару, гравці з команди-захисника, не повинні віддалятися на необґрунтовану відстань за лінію спроби-захисника.

Постанова = Пенальті атакуючій команді в місці порушення або на лінії семи (7) метрів безпосередньо перед порушенням.

15.4 Коли розіграш відбувається в межах семиметрової зони команди, що захищається, або відбувається штрафний удар у межах десяти (10) метрів від лінії спроби команди, що захищається, усі гравці команди, що захищається, повинні стояти обома ногами на/або за своєю лінією спроби. Ніяких інших частин тіла у контакті з землею гравців команди, що захищається, вперед від лінії спроби захисту не повинно відбуватися.

Постанова = Пенальті атакуючій команді на семи (7) метровій лінії прямо перед точкою порушення.

15.5 Після виконання дотику гравець, що захищається, повинен відступити на необхідні сім (7) метрів або до лінії спроби захисту, як вказує суддя, не заважаючи атакуючій команді.

Постанова = Пенальті атакуючій команді на десять (10) метрів вперед від порушення або, якщо на лінії захисної спроби, на лінії семи (7) метрів.

16 Порушення (Блокування)

16.1 Гравець у Володінні не повинен бігти або іншим чином рухатися позаду інших атакуючих гравців або Рефері, намагаючись уникнути неминучого дотику.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на момент порушення.

16.2 Гравець у Володінні не повинен утримувати або будь-яким іншим чином перешкоджати гравцеві, що захищається.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на момент порушення.

16.3 Атакуючий гравець, який підтримує гравця, який у Володінні, може рухатися, якщо необхідно досягти опорної позиції, але не повинен хапати, утримувати, штовхати або іншим чином навмисно заважати гравцеві, що захищається, намагаючись зробити дотик.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на місці порушення або на лінії семи (7) метрів, якщо порушення сталося у зоні залікового поля.

16.4 Гравці команди, що захищається, не можуть перешкоджати або заважати гравцеві, що атакує.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на місці порушення або на лінії семи (7) метрів, якщо порушення сталося у зоні залікового поля.

16.5 Якщо підтримуючий атакуючий гравець створює очевидну та мимовільну або випадкову перешкоду, а гравець, який у Володінні, припиняє рух, щоб дозволити зробити Дотик, Дотик зараховується.

16.6 Якщо суддя створює перешкоди для атакуючого гравця або гравця, що захищається, включно з тим, коли м'яч контактує з рефері, гру слід призупинити та відновити з розіграшу м'яча на мітці, де сталася перешкода, а кількість дотиків залишається незмінною.

17 Заміна

17.1 Гравці можуть бути замінені в будь-який час.

17.2 Немає обмежень на кількість разів, які гравець може виконувати заміну.

17.3 Замінені гравці повинні залишатися у своїй зоні Заміни протягом матчу.

17.4 Взаємозаміни можуть відбуватися лише після того, як гравець, який залишає ігрове поле, увійшов до зони Заміни.

17.5 Гравці, які залишають або виходять на ігрове поле, не повинні заважати або перешкоджати грі.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на момент порушення.

17.6 Гравці, які виходять на ігрове поле, повинні зайняти позицію «у грі», перш ніж взяти участь у грі.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, на момент порушення.

17.7 Коли відбулося перехоплення або прорив лінії, гравцям не дозволяється виконувати Заміну, доки не буде виконаний наступний Дотик або м'яч не стане мертвим.

Правило А = Якщо гравець виходить на ігрове поле та перешкоджає зарахуванню очок під час спроби, буде призначено штрафну спробу, а гравця-порушника буде відправлено до зони Видалених.

Правило В = Якщо гравець виходить на ігрове поле, але не перешкоджає підрахунку очок за спробу, гравець-порушник буде відправлений до зони Видалених.

17.8 Після спроби гравці можуть проводити Заміни за бажанням, не чекаючи, поки гравець увійде в зону Заміни, але це має бути зроблено до того, як буде виконано Дотик, щоб відновити гру.

18 Пенальті (Штрафний удар)

18.1 Штрафний удар має виконуватися відповідно до Постанови.

Постанова = Рефері дає вказівку команді-порушнику повернутися до позначки та виконати удар знову.

18.2 Для порушень, які відбуваються між семи (7) метровими лініями, позначка для пенальті знаходиться в точці порушення, якщо інше не вказано рефері.

18.3 Для порушень, що відбуваються в межах семиметрової зони, штрафний удар повинен бути зроблений на найближчій лінії семи (7) метрів.

18.4 Для порушень, які відбуваються за межами ігрового поля або у заліковій зоні, позначка знаходиться на відстані семи (7) метрів внутрішнього поля від бічної лінії або безпосередньо перед порушенням на семи (7) метровій лінії, найближчій до порушення або на позиції, зазначений рефері.

18.5 Позначка повинна бути вказана рефері до того, як буде виконано

пенальті.

18.6 Штрафний удар повинен бути проведений без затримки після того, як рефері вкаже позначку.

Постанова = Пенальті команді, яка не порушила правила, у момент порушення.

18.7 Гравець може виконати Розіграш замість Штрафного удару, і гравець, який отримує м'яч, не стає півзахисником.

18.8 Якщо команда, що захищається, отримує три (3) рази попередження після входу в свою семиметрову зону під час одного Володіння, останній гравець-порушник отримує Виключення до кінця цього Володіння.

18.9 Пенальті призначається, якщо будь-яка дія гравця, офіційної особи команди чи глядача, яка, на думку рефері, суперечить Правилам або духу гри, явно перешкоджає атакуючій команді здійснити спробу.

19 Перевага

19.1 Якщо гравець команди, що захищається, перебуває в офсайді під час удару або Розіграшу та намагається втрутитися в гру, суддя надає перевагу або призначає пенальті, залежно від того, що є більш вигідним для команди, що атакує.

19.2 Якщо атакуюча команда під час отримання переваги згодом порушить правила, буде застосовано Постанову про початкове порушення.

20 Неналежна поведінка

20.1 Неналежна поведінка, яка вимагає попередження, примусової Заміни, перебування в зоні Вилучення або виключення з гри, включає:

20.1.1 Постійні або регулярні порушення Правил;

20.1.2 Нецензурна лайка на адресу іншого гравця, судді, глядача чи іншої офіційної особи матчу;

20.1.3 Оскарження рішень суддів або інших офіційних осіб матчу;

20.1.4 Використання фізичної сили, яка перевищує необхідну для здійснення Дотику;

20.1.5 Погана спортивна майстерність;

20.1.6 Підчеплення, удари або інший напад на іншого гравця, суддю, глядача чи іншу офіційну особа матчу; або

20.1.7 Будь-які інші дії, що суперечать духу гри.

21 Примусова Заміна

21.1 Якщо Рефері вважає за необхідне застосувати Примусову Заміну після порушення, Рефері повинен зупинити матч, направити м'яч на позначку, повідомити гравцеві-порушнику причину Примусової Заміни, наказати цьому гравцеві повернутися до зони заміни, відтворити відповідний сигнал і назначити Пенальті команді, яка не порушила правила.

22 Порушення

22.1 Рефері на полі повинен вказати початок і кінець часу Порушення.

22.2 Будь-який гравець, якого надіслано до зони Вилучених, повинен стояти в зоні Вилучених на кінці поля для гри суперника і з того самого боку, що й його Зона заміни.

22.3 Будь-який гравець, якого відправляють до зони Вилучених, повинен повернутися до зони Заміни, перш ніж знову вийти на ігрове поле.

22.4 Будь-яка дія, яка викликає перезапуск підрахунку дотиків, призведе до продовження Володіння. Щоб уникнути сумнівів, якщо захисник збиває м'яч або виконує пенальті, це не означає, що володіння завершено, а володіння продовжується.

23 Видалення

23.1 Гравець або офіційна особа, видалена за неналежну поведінку, не має права більше брати участь у цьому матчі та має вийти з периметра та залишатися за його межами до кінця матчу.

23.2 Видалений гравець або офіційна особа не може бути замінений, і, відповідно до Дисциплінарного регламенту НТА, цей гравець отримує автоматичну дискваліфікацію на два (2) матчі.

24 Вибування

24.1 Якщо переможець потрібен у нічийних матчах, для визначення переможця використовується наступна процедура вибору.

24.1.1 Кожна Команда скорочує свою Команду на полі до чотирьох (4) гравців і протягом 60 секунд займає позицію, щоб відновити гру з

центральної лінії поля, захищаючи той самий край поля, що й у кінці гри.

24.1.2 Розіграш починається з дотику команди від центру центральної лінії поля, яка не розпочинала матч із Володіння м'ячем.

24.1.3 Вибір почнеться з двох (2) хвилин додаткового часу.

24.1.4 Якщо команда лідирує після закінчення двоххвилинного періоду додаткового часу, ця команда буде оголошена переможцем і матч завершено.

24.1.5 Якщо жодна з команд не лідирує після закінчення двох (2) хвилин, подається сигнал, і матч призупиняється при наступному торканні або мертвому м'ячі. Потім кожна команда видаляє гравця іншої команди з ігрового поля.

24.1.6 Матч відновиться відразу після того, як гравці покинуть поле в тому самому місці, де було призупинено гру (тобто команда зберігає володіння після визначеної кількості дотиків або зміни володіння через певне порушення або шосте торкання), і матч буде продовжений, доки не буде виконана спроба.

24.1.7 Під час вибору немає перерви, і годинник не зупиняється на двох (2) хвилинах.

24.1.8 Заміна під час вилучення дозволена відповідно до звичайних правил заміни.

24.2 Команди змішаної статі можуть мати не більше ніж (2) чоловіків на полі під час вибору.

24.2.1 У випадку гравця чоловічої статі, який відбуває час у зоні порушників на початку розіграшу, команда-порушник починає з не більше ніж одного (1) чоловіка на полі.

24.2.2 Якщо гравця чоловічої статі було виключено до кінця матчу, команді-порушнику буде дозволено мати на полі не більше одного (1) гравця чоловічої статі на час виключення.

24.3 На початку вибору, якщо є гравець, який знаходиться в зоні порушників і час виключення не завершився, його команда починає вибір на одного (1) гравця менше на полі, ніж їх суперник, і продовжує грати на одного (1) гравця менше, доки не завершиться період виключення.

24.4 На початку вибору, якщо гравець команди був вилучений до кінця матчу, ця команда продовжує грати на одного (1) гравця менше, ніж команда суперника, протягом усього часу вибору.

24.5 Щоб уникнути сумнівів щодо пунктів 24.3 і 24.4, команда, яка не порушила правила, збереже кількісну перевагу на ігровому полі під час вибору.

25 Офіційні особи

25.1 Рефері є одноосібним суддею з усіх питань, пов'язаних з матчем, у межах периметру протягом усього матчу, має юрисдикцію над усіма гравцями, тренерами та офіційними особами та зобов'язаний:

25.1.1 Оглянути ігрове поле, розмітку ліній і маркери перед початком матчу, щоб забезпечити безпеку всіх учасників.

25.1.2 Вносити рішення щодо Правил гри;

25.1.3 Накладати будь-які санкції, необхідні для контролю над матчем;

25.1.4 Присуджувати спроби та записувати прогресивний рахунок;

25.1.5 Вести підрахунок дотиків під час кожного володіння;

25.1.6 Накладати штрафні санкції за порушення Правил; і

25.1.7 Повідомити відповідну адміністрацію змагань про будь-які порушення, звільнення або травми будь-якого учасника, отримані під час матчу.

25.2 Лише капітанам команд дозволяється звертатися за роз'ясненням рішення безпосередньо до рефері. Підхід може здійснюватися лише під час перерви в грі або на розсуд рефері.

VII. ПРАВИЛА ТАЧ ПЛЯЖНИЙ ТА В ПРИМІЩЕННЯХ

Розділ 1. СЛОВНИК

Атакуюча команда	Команда, яка правомірно володіє м'ячем.
Одяг	Це одяг, який носять гравці. Він повинен складатися як мінімум з купального костюма або шортів і майки або футболки, які повинні бути пронумеровані (нумерація не менше ніж 16 см у висоту спереду або ззаду). Для пляжу взуття не обов'язкове.
Команда захисту	Це команда без м'яча.
Поле гри	Це прямокутна площа шириною 15 метрів і довжиною 30 метрів. Вона обмежена лініями залікового поля і бічними лініями, які простягаються на 5 метрів від лінії залікового поля. Гравці повинні залишатися в цих межах. (Дивіться схему).
Центральна лінія	Це лінія, яка розділяє поле навпіл, і лінія, на якій або за якою повинні стояти захисники, щоб розпочати або відновити гру.
Мітка на центральній лінії	Це точка в центрі лінії залікового поля, з якої починається або відновлюється гра.
Порушення	- Є порушенням правил гри і тягне за собою видалення гравця з поля; та/або володіння м'ячем передається команді, яка не порушила правил; та/або присуджуються ще чотири торкання, і команда, яка не порушила правила, отримує п'ять метрів переваги перед заліковою лінією суперника. Порушеннями, які підлягають зазначеним вище діям, є:- * Дозволити м'ячу впасти на землю під час володіння м'ячем * Зробити крок до передачі, після дотику або на початку чи відновленні гри * Наступання на бічні лінії або поза ними * Не торкатися землі під час розіграшу м'яча через відкат. * Не грати в м'яч при торканні.

	<ul style="list-style-type: none"> * Передача після дотику та до гри в м'яч. * Передача м'яча вперед * При зміні володіння м'ячем, не повертати м'яч на позначку або передавати його найближчому супернику. * Поза грою * Гравець, що захищається, не виконує дотик * Втручання в гру м'ячем * Неспортивна поведінка <p>Спосіб введення м'яча в гру при порушенні полягає в тому, щоб просто торкнутися м'ячем землі. М'яч не потрібно постукувати ногою на будь-якому етапі гри.</p>
Поза грою	<p>- Наразі:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Перед партнером по команді, у якого м'яч, * Не віддаляється на 3 метри після торкання, * Не віддаляється на 3 метри після порушення, * Перебування на відстані ближче 3 метрів від суперника під час «розіграша м'яча». * Не перебувати на центральній лінії або позаду неї на початку або при відновленні гри.
У гри	Означає, що на одній лінії або позаду партнера по команді, який має право брати участь у гри.
Передача	Це дія кидка або штовхання м'яча партнеру по команді, який знаходиться поряд (але не попереду від носія м'яча) або позаду носія м'яча.
Штрафне очко	Це нарахування очка команді.
Гра	Означає дію введення м'яча в гру після дотику або на початку чи при поновленні гри. М'яч повинен увійти в контакт із землею, перш ніж його штовхнуть або передадуть партнеру по команді.
Очки	Зараховуються, коли гравець, який володіє м'ячем, кладе м'яч на або за лінією залікового поля суперника.
Команда	Це група з п'яти зареєстрованих гравців.
Партнер по	Це гравець вашої команди.

команді	
Мітка	Це позиція, в якій атакуючий гравець знаходиться під час торкання або має більшу перевагу для команди, яка не порушила правила, під час порушення.
Дотик	Будь-який контакт будь-якою частиною тіла, волоссям, одягом або м'ячем, який <u>може бути тільки зроблений гравцем захисту</u> .
Поле гри	

Розділ 2. СКЛАД КОМАНДИ

I	Команда складається з п'яти (5) гравців, з яких лише трьом (3) дозволено перебувати на ігровому полі в будь-який момент часу, поки команда володіє м'ячем, і максимум двом (2) поки команда захищається.
II	Гравці, які не беруть участі в грі, повинні сидіти за боковою лінією, поки партнер по команді не скаже, що він бажає бути заміненим. Вони можуть залишити свої місця лише тоді, коли замінений гравець підходить до бічної лінії.
III	Гравці можуть замінювати один одного в будь-який час. Фізичний контакт не обов'язковий, але гравці повинні помінятися місцями з бокової позиції та з тієї ж бічної лінії, на якій вони сидять, якщо тільки після забитого очка вони не можуть замінити за бажанням. Гравці, які залишають поле, можуть залишити поле через бічні лінії або лінії заліку.
IV	Змішана команда повинна складатися з мінімум двох жінок. Жінка-гравець повинна постійно перебувати на ігровому полі.

Розділ 3. РЕЖИМ ГРИ

I	Мета полягає в тому, щоб набрати більше очок, ніж ваш суперник.
II	Рефері проводить жеребкування з обома капітанами, причому переможець жеребкування має вибір: атакувати чи захищатися, а також вибір сторони поля. Якщо нічия закінчується «грою на виліт», переможець жеребкування на початку гри має перший (і той самий) вибір для гри навиліт.
III	Гру розпочинають та/або відновлюють (після забитого очка) шляхом розміщення м'яча в будь-якому місці вздовж лінії залікового поля, командою, яка розпочинає гру, або командою, якій щойно було забито м'яч. Коли суддя дає свисток, м'яч підбирається атакуючим гравцем і повинен бути негайно переданий – гравець, який підбирає м'яч, не може зробити крок до передачі, якщо цей крок не є частиною передачі.
IV	Будь-яке порушення з боку атакуючої команди під час початку або відновлення м'яча є зміною володіння, і команда, яка не порушила м'яч, бере м'яч до середини своєї лінії залікового поля для відновлення гри.
V	Гравець, який володіє м'ячем, може бігти або передавати м'яч, намагаючись обійти суперника. <u>Зберегти володіння</u> - атакуюча команда не повинна дозволити м'ячу торкнутися землі (за винятком випадків, коли після дотику повертається в гру) - <u>це стосується навіть якщо команда, що захищається, може спричинити падіння м'яча на землю.</u> М'яч не можна бити ногою.
VI	Якщо гравець, який володів, виконує дотик, він повинен повернутися до позначки і зіграти в м'яч (тобто торкнутися м'ячем землі), а потім негайно виконати передачу, знову не роблячи кроку перед передачею, якщо тільки цей крок є частиною дії проходження.
VII	М'яч повинен бути вибитий після дотику. Будь-яке порушення під час розіграшу м'яча призведе до того, що гравцеві, який порушив правила, буде наказано зайняти позицію в десяти (10) метрах від позначки (іншому гравцеві лише в п'яти (5) метрах). У разі

	будь-яких таких порушень у межах п'яти метрів від лінії рахунку може бути нараховано штрафне очко
VIII	Команда зберігає володіння м'ячем, поки не буде здійснено ЧОТИРИ (4) торкання або порушення не призведе до того, що м'яч буде передано супернику. Гра починається шляхом торкання м'ячем землі та виконання пасу.
IX	Якщо гравець, що захищається, торкається м'яча під час польоту, атакуюча команда повинна зберегти володіння м'ячем, щоб рахунок торкань продовжився. Проте команда не отримує «ще чотири дотики» через дії захисника.
X	Команда, що захищається, може рухатися вперед, щоб виконати дотик, як тільки м'яч торкнеться землі.
XI	Будь-яка неспортивна поведінка призведе до того, що позначка за порушення буде перенесена на п'ять метрів до лінії залікового поля.
XII	Команда, яка володіє м'ячем, може набрати одне очко, поклавши м'яч на лінію залікового поля або за нею (в межах подовжених бічних ліній), до або без торкання.
XIII	Після набрання очка м'яч потрібно залишити на землі біля позначки або негайно віддати найближчому супернику. Недотримання будь-якого з цих правил може призвести до негайного нарахування штрафного очка команді-порушнику на іншому кінці поля. Після набрання очка гра почнеться як зазвичай.
XIV	Гра триває п'ятнадцять хвилин у таймах по сім хвилин з перервою в одну хвилину.
XV	Переможцем гри є команда, яка набрала найбільшу кількість балів.

Розділ 4. ДИСЦИПЛІНА ГРАВЦЯ

I	<p>Неспортивна поведінка передбачає втрату володіння м'ячем, вилучення з гри та/або втрату п'яти метрів для команди гравця-порушника.</p> <p>Це включає :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Підкидання м'яча при зміні володіння. * Постійне порушення правил.
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> * Боротьба або застосування фізичної сили в грі. * Спілкування під час гри з судьями чи офіційними особами. * Підніжки. * Лайки. * Будь-які дії, які суддя вважає неспортивною поведінкою.
II	Якщо гравця виключають з гри, він більше не може брати участь у цій грі, але може бути замінений одним із чотирьох інших товаришів по команді. Гравець повинен покинути ігрову зону і не може сидіти з рештою команди.
III	Гравці можуть бути видалені на певний період часу на абсолютний розсуд арбітра. Товариш по команді може замінити будь-якого гравця, вилученого на певний проміжок часу, за умови, що він не був вилучений до кінця гри.

Розділ 5. НІЧИЙНІ ІГРИ

У випадку нічийних ігор і коли потрібен один переможець, використовуються концепції «Одне торкання в грі навиліт»:

I	Гра навиліт — це система, у якій троє атакуючих гравців, використовуючи все поле, мають зіграти з двома захисниками іншої команди та набрати очко, не будучи спійманими під час володіння (торкання) та/або не спричиняючи порушення. Гра навиліт починається як і в будь-якій грі.
II	Команда має одну спробу набрати очки, потім ролі міняються місцями. Якщо результату не отримано, послідовність продовжується один сет за раз, доки кожна команда не виконає однакову кількість спроб здійснити спробу і не буде досягнутий результат.

Розділ 6. СУДДІ

I	Два арбітри будуть судити кожну гру. Вони стоятимуть поза бічними лініями, з одного або з обох боків поля. Вони є одноосібними судьями щодо правил і питань, пов'язаних із бічними лініями.
II	Суддя може оголосити захисника «поза грою», і будь-який наступний контакт між захисником і гравцем, який володів м'ячем, не вважатиметься дотиком, доки

	захисник не відступить на позицію, де він може правомірно виконати дотик. Якщо відбувається недозволений дотик, суддя може продовжити гру та/або покарати гравця-порушника, якщо немає очевидної переваги.
III	Обидва арбітри мають однакову юрисдикцію.
IV	Якщо лунають два свистки одночасно, судді радитимуться між собою, причому суддя, який не погодився (тобто останній, хто дав свисток), має право прийняти остаточне рішення.
V	Обидва арбітри повинні бути згодні, перш ніж очко буде присуджено команді, і можуть бути присуджені штрафні бали, якщо дії захисника (які арбітр вважає незаконними) перешкоджають тому, що в іншому випадку було б справедливим.

Розділ 7. СИГНАЛИ СУДДІ

I	Для полегшення суддівства рефері має використовувати лише три основні сигнали. Це: а) Рука тримається вертикально в повітрі, щоб сигналізувати про порушення б) Рука тримається горизонтально на висоті плечей, щоб вказати, яка команда володіє в) Рука, направлена під кутом до землі, вказує на присудження очка.
II	Судді повідомляють гравцям про свої рішення, і їм потрібно лише підтвердити рішення один одного кивком голови або будь-яким іншим підтвердженням, перш ніж присудити очко. Руку можна тримати вертикально в повітрі, щоб сигналізувати комісару турніру, що вони готові розпочати гру.

ПРИМІТКИ ДЛЯ ТАЧ У ПРИМІЩЕННЯХ

- * Час ігор може змінюватись відповідно до навколишнього середовища та рівня майстерності учасників
- * Розміщення м'яча за лінією заліку для зарахування очка може бути необов'язковим.
- * Правила мають бути скориговані з урахуванням навколишнього середовища та умов у приміщенні, щоб забезпечити безпеку всіх учасників.