



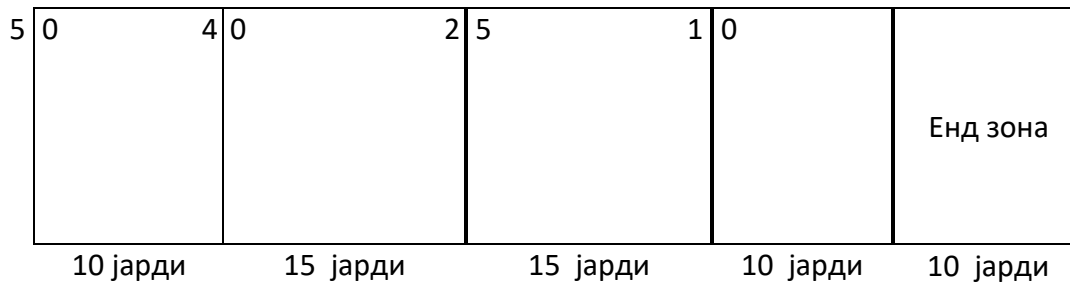
# СРПСКА АСОЦИЈАЦИЈА АМЕРИЧКОГ ФУДБАЛА

## ПРАВИЛА 7 vs 7

Све ситуације које нису предвиђене овим правилима, примењују се правила IFAF tackle фудбала.

Сви играчи на терену обавезни су да у току игре носе кациге, заштиту за зубе и рукавице. Једини играч који није обавезан да носи рукавице је квотербек.

**ТЕРЕН:** Терен за игру је дуг 50 јарди, плус 10 јарди за енд зону, ширине 160 стопа.



Полувремене траје 30 минута. Време се не зауставља током првих 28 минута, а у току последња 2 минута се зауставља у складу са правилима.

7 играча одбране и 7 играча напада (снепер не учествује у игри, изузев код пресечене лопте напада где је подесан да „тагује“ играча одбране који носи лопту).

Легална формација напада је са 4 играча у бекфилду, док су снепер и 2 хватача са обе стране лопте на линији скримица.

**ПОСЕД ЛОПТЕ:** Сваки посед почиње са линије од 40 јарди. Без обзира где одбрана заустави напад, преузеће посед са линије од 40 јарди. Нови први покушај се добија прелажењем линије од 25 јарди и линије од 10 јарди.

Три покушаја за освајање новог првог покушаја; исто и унутар последњих 10 јарди за постизање тачдауна.

**ПОЕНТИРАЊЕ:** Тачдаун вреди 6 поена.

Претварање за 1 поен изводи се пасом са линије од 10 јарди.

Претварање за 2 поена изводи се пасом са линије од 15 јарди.

Пресечена лопта вреди 3 поена, уз добијање поседа са линије од 40 јарди.

Пресечена лопта која је враћена за тоуцхдаун (иза линије од 40 јарди) вреди 6 поена.

Нема фамбла, лопта постаје мртва ако додирне земљу.

Моушн је дозвољен, али играч у моушну мора бити сетован пре снепа.

Центар након извођења снепа остајеу клечећем положају све док лопта не пређе линију скримица.

Квотербек има 5 секунди да избаци лопту. Ако се лопта не избаци на време, то ће резултовати губитком покушаја и третираће се као заустављање квотербека (сек). Време се зауставља код заустављања квотербека унутар последња 2 минута.

Пасови: Квотербек има 5 секунди да избаци лопту, или се акција прекида, а лопта се враћа на линију скримица за следећи покушај. Квотербек не сме да трчи са лоптом преко линије скримица, нити да пређе линију скримица док не баца пас.

Дупли пас: Дупли пасови су дозвољени, али мора бити упућен један пас унапред преко линије скримица унутар првих 5 секунди.

НАПОМЕНА: Пас може да буде бачен иза линије скримица, али хватач мора да напредује са лоптом преко линије скримица или да баца пас унапред (уколико је први пас био уназад) у оквиру 5 секунди након снепа. У супротном ће се третирати као заустављање квотербека (сацк).

Одбројавање 5 секунди почиње од извођења лопте.

Посед се мења након покушаја претварања после поена, неуспешног покушаја да се освоји нови први покушај, или промене поседа лопте.

Сваки тим има по два тајмаут по полувремену, уз један додатни тајмаут по продужетку.

Све нападачке формације морају легално да се поставе.

Напад има 25 секунди да започне акцију од момента постављања лопте.

Акција се завршава: додиривањем играча са лоптом једном руком испод нивоа врата („таг“).

Блиц акције нису дозвољене.

Један бумп је дозвољен у првих 5 јарди од линије скримица, и мора бити извршен дланом руке. Бумп лактом или раменом није дозвољен.

Нису дозвољене акције трчањем.

Нису дозвољени уручивање лопте, „toss” и „shovel” пасови.

Тренери не смеју да улазе на терен, изузев за време тајмаута.

Играчи напада су одговорни за лопту, док је судија поставља пре почетка извођења акције.

### **Mercy Rule:**

Ако је разлика у поенима између тимова 35 поена или више после првог полувремена, време се неће заустављати до краја утакмице, без обзира да ли се разлика смањи испод 35 поена.

### **ПРЕКРШАЈИ:**

#### **Лични прекршаји (Personal Fouls):**

Напад = губитак покушаја и 10 јарди од претходне линије скримица.

Одбрана = први покушај и 10 јарди од претходне линије скримица.

#### **Напад:**

Блокирање или држање: 10 јарди од линије скримица, губитак покушаја, искључење за намеран контакт.

Нелегално кретање (Illegal motion): 5 јарди.

Ометање хватача од стране напада: 10 јарди од линије скримица и губитак покушаја.

Одлагање почетка акције (Delay of Game) =5 јарди казне, губитак покушаја и време се зауставља током последња 2 минута.

Офсајд напада = 5 јарди

Сек= 5 јарди и губитак покушаја

### **Одбрана:**

Обарање или држање: 10 јарди од линије скримица, искључење за намеран контакт

Офсајд: 5 јарди од линије скримица.

Ометање хватача од стране одбране: 10 јарди од линије скримица и аутоматски први покушај.

Нелегално затрчавање (Illegal Rushing): 10 јарди од линије скримица.

Одлагање почетка акције (Delay of Game): Време се зауставља, 5 јарди од линије скримица.

**Туча/неспортско понашање: први прекршај = искључење са утакмице.**

**Ово је бесконтактни спорт и сваки намеран контакт резултује директним искључењем. Као и увек, свако неспортско понашање такође резултује искључењем. Одлука главног судије је коначна у свим акцијама. Нема толеранције за расправљање, једино тренер може да тражи појашњење прекршаја. Тренери контролишу понашање играча. Од тренера се очекује да спрече непристојно понашање у свом тиму.**

**ПРОДУЖЕЦИ:** Ако се утакмица заврши нерешеним резултатом, подбацивањем новчића се одређује која екипа има посед. Након паузе од 2 минута, тимови ће започети напад са линије од 25 јарди, док се не добије победник. Нема поена из одбране у продужецима.

Након трећег круга продужетака, у случају нерешеног резултата, тимови ће обавезно имати претварња за 2 поена (15 јарди) ,наизменично док се не добије победник.