



Playing Rules *and* Referees Signals

7th Edition

reprinted 2007

前言 (如2000年出版发行)

这本小册子规则是触摸的澳大利亚触摸协会法律 (ATA) 的第七版。它的设计使这些规则符合国际公认的一套反映是什么在这个国家的精英级正在播放规律在游戏中。

没有强制的ATA的任意一个自动对网络liate遵循这些规则在当地或公园级别的比赛。事实上，ATA鼓励房颤网络liates设置在其竞争规则变化的特点，使玩家可以从游戏中体验到各种各样的享受。

为了促进当地的比赛也贴在了许多的名为“园大赛”在何种情况下可以适用于允许从标准规则的变化，以适应当地的条件和参与者玩需要规则的一个组成部分。只有当团队在代表级别的ATA规则需要应用满足。这绝不限制由具有不同比赛玩这些或本规则的任何变化的任何AF网络liates。有关小辈和适应特别是对他们的规则，和海滩等触摸接触ATA规则等刊物。在这短短的时间空间，电视现在已经成为有志于体育和更改已在任一一周时间玩家对网络的场数发。

但愿现在，这些变化将开始给我们的运动一些信誉在国内和国际的体育场馆。

许多国家已经通过了这些规则和一些国家谁不是国际触摸联合会的成员也玩下这些规则触摸比赛。

我要感谢谁已经对这些规则在数十年的发展贡献了许多技术人员。 卡里·汤普森主席ATA规则委员会29日 2000年2月

©出版和内容的版权

内容

规则1。	德科幻itions	2
规则2。	外地和球	4
第3条。	球员资格和服饰	6
第4条。	播放，时间和计分方式	7
第5条。	团队组成和替代	10
第6条。	游戏的开始/ Recommencement	12
第7条。	所有权	14
第8条。	通过	15
第9条。	该Rollball	16
第10条。	天脉传奇	18
第11条。	球或以上边线/比分	20
第12条。	球碰到在飞行	22
第13条。	越位	24
第14条。	梗阻	25
第15条。	处罚	26
第16条。	优点	28
第17条。	纪律和播放器行为	29
第18条。	裁判，线法官和接地区域网络cials中	31

规则1 - 定义和术语

该TFA指触身式橄榄球澳大利亚除非出现相反的意图，下

面德音响itions和术语适用于Touch的游戏：

1. 优势

优点是发挥该财产或部分，这给一个团队的潜力，以提高它的位置相对于得分到其他球队。

2. 进攻型球队

进攻型球队是球队，其中有持有或正在获得控球。

3. 攻击比分

攻击比分是以上行这一个团队有放置球触地得分。

4. 背后

背后意味着对球队的防守得分线的位置或方向。

5. 死球

当球出去游玩，包括直到球被带回发挥作用的一个Rollball以下触摸周期死球表示。下面一个达阵或处罚的期限，直到比赛再开始，当球进入到地面和/或外部播放的音响场的边界。

6. 卫冕比分

卫冕比分是线，一支球队有保卫，防止触地得分。

7. 防守方

卫冕队是一支没有控球。

8. 交付

交付手段球分手。

9. 半

半是谁占有谁执行Rollball球员身后球的球员。

10. 玩的费尔德

戏剧场是观望，接地带线这两者都是出界为界的游戏区域。

11. 前进

转发是指对一个球队的进攻自己一个比分位置或方向。

12. 全职

全职发生在所允许的正常发挥时间届满。

13. 互通区

交换区域是一个矩形测量二十（20）米长不超过音响VE（5）米宽，标记在音响场的两侧，延伸十（10）米中途线的任一侧上并且是一个（1）从边线米。

14. 马克

马克（用于触摸）就是控球的进攻球员是在触摸时的位置。

15. 马克

标记（为一个抽头）是用于开始或播放recommencement中线的中心；或位置，其中一个抽头被评为侵权的结果。

16.越位

越位是指在前进中球的位置的进攻球员，在一个防守队员容易处罚的位置。

17.不越位

在一个位置，其中一名球员可以合法地参与与发挥越位手段。

18.处罚

点球是裁判在授予水龙头时，球员或球队侵犯了游戏规则的动作。

19.反弹

当从球德FL学分，或者为比谁第一个拥有了玩家其他玩家接触发生反弹。

20. Rollball

Rollball是把球发挥以下触摸或占有的变化的正常行为。

21.拉克

在鲁克。该鲁克是执行Rollball和一半的人之间的区域。

22.裁决

裁决由裁判作为特殊情况而作出的决定。这可能会导致上，水龙头或占有的变化的发挥。

23.比分

刻线是从发挥科幻场分离的接地区的线。

24.观望

场边是玩的网络场的侧边界。

25.点击

点击开始是比赛，一半时间后触地得分已被刻划后重新开始比赛的方法。这也是一个点球被授予当重新开始比赛的一种方法。

26.触摸

Touch是在控球的球员和防守队员之间的身体的任何部位接触。一种触摸包括球上，毛发或衣服接触，并且可以通过一个防守队员或由拥有该播放器进行说明。

27.着陆

着陆是一个进攻队员的结果，除了一半，放置球或以上球队的进攻比分。

28.接地带

着陆区是副业，比分和着陆区线围成的区域。

29.接地带线

接地带线是连接延伸不少于五个科幻(5)米和过去的比分不超过十(10)米场边线。

RULE 2 - 字段和球

1. 播放领域

比赛场地的形状是矩形并从刻痕线至刻线和FI FTY在宽度 (50) 米测量的长度70 (70) 米。

2. 标志

线标志DE音响宁发挥音响场是为至少2.5厘米宽将被布置如图示的图中 (见图1 - 播放的字段)。场边至少音响VE (5) 以外的刻线米被扩展和通过接地区线接合。

交换区域不多测量长度二十 (20) 米比音响VE (5) 在宽度米应标志上的发挥音响场的两侧, 延伸十 (10) 米中线和一个的任一侧 (1) 从边线米。

3. 标记

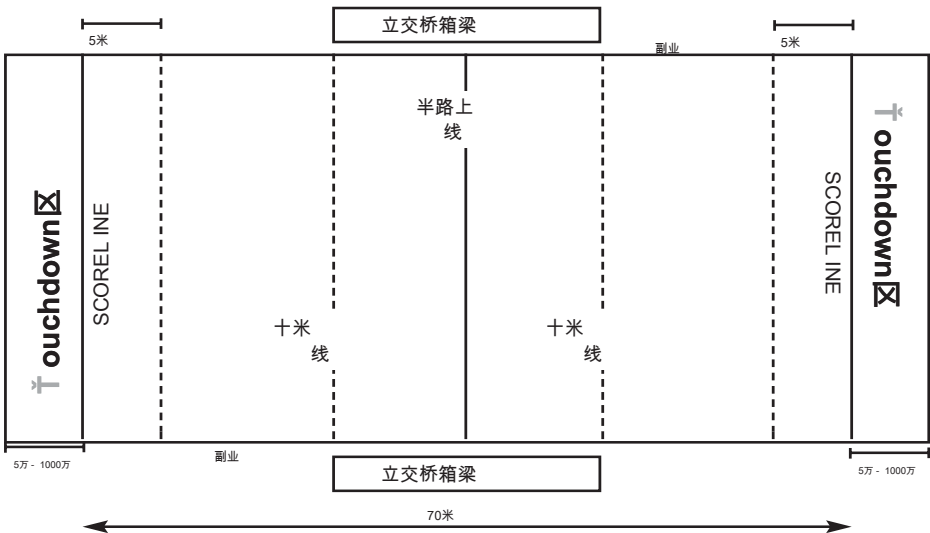
一个显著的颜色的合适尺寸的标记, 并从安全和柔韧的材料制成将被定位在场边的交点和刻线: 和在与场边中线的交点 (见图1 - 播放的字段)。

4. 打面

比赛场地通常是草。然而, 也可以使用触摸足球澳大利亚批准的其他表面。地面表面, 这可能会造成伤害, 要避免。

5. 球

游戏的玩法是椭圆形的, 由触身式橄榄球澳洲批准的形状, 颜色和大小FL ated球。球应是在佛罗里达州ated到推荐的气压, 如果适用这将是网络cially认可球由TFA赞同在那个时候。经批准的球的尺寸是长36厘米和55厘米的圆周上。



玩家须知

A. 队长不得不提出关于科幻场条件和尺寸或环境条件（如天气或地面或科幻场标记的状态）之前的比赛开始申诉的权利。

B. 该控制协会可以批准通过任何球队用球

C. 交换区域可以被省去，如果当地的条件和接地区域不允许他们，和/或它们可以被放置在网络场的同一侧，并在长度和宽度变化的。

B. 球不能在球员的装束被隐藏。

裁判注意事项

A. 裁判是检查的发挥，边界和标记的网络场的透明度和安全性，在比赛开始前到。

D. 接地区线和接地区域（如果使用的话）的距离可通过控制相关联地设置为适合的环境和地方议会的条件。

PARK竞争

A. 在玩网络场的大小可以变化，以适应地方议会要求和/或条件。作为最低要求，至关重要是，刻线，边线，着陆区线（如果使用的话）和中线被正确地标记

E. 任何决定或变更到Fi场尺寸或对游戏规则或条件在于网络cials的控制关联的。

规则3 - 玩家资格和服饰

1. 资格

所有参赛的选手都与其所代表的协会进行注册，并授权一起玩。球队打未注册的或未经授权的玩家将失去这样的匹配。

2. 制服

所有参赛的选手都是由当地控制协会批准的队服正确着装。制服由上服装，短裤（或面向女性玩家内裤）和与鞋类袜子。

3. 鞋

用螺丝钉在或楔子鞋不被任何运动员佩戴。与软模制鞋底光皮革或合成靴被允许，提供个别柱比在长度13毫米（13毫米）不再；测量正在采取从靴子的鞋底。

4. Identikit阳离子号

所有玩家都戴上一个标识号，不小于16厘米（16厘米）的高度，清楚地显示在正面的衣服或后部。作为提供数字的替代的高度不小于八（8）厘米号码可以被定位在两个套管。同队的无两（2）玩家可以穿同样的号码。

5. 珠宝和指甲

球员都没有参加任何比赛，而穿着珠宝的任何项目，这可能证明是危险的。长或锋利的网络ngernails都被修剪或录播。

玩家须知

一个。 玩家可以在寒冷的天气条件下，穿着服装追加提供的颜色和号码的显示，受控制协会的批准。

裁判注意事项

A. 裁判不允许球员参加任何比赛，除非上述着装要求得到满足。

B. 裁判是团队服装和鞋类的比赛之前进行检查。所有竞争对手的手指甲和珠宝都得到SPECI网络C检查。

PARK竞争

一个。 的参赛球员Identikit阳离子数应该是按数字顺序排列。然而，这并不是强制性的。

B. 该控制协会可批准未成年人装扮的变化，包括非处方太阳镜和同样可能会成为一个管理任务不是一个裁判的角色检查。

规则4 - 模式播放，期限和评分

1.对象

Touch的游戏的目的是每个队以总分达阵，并防止对方进球。

2.播放模式

球可以传递，被撞或攻队谁可能反过来运行或以其他方式与球在试图获得领土优势和得分移动的越位球员之间进行切换。卫冕的球员阻止攻击队从触球载体攻或守的球员可能会引发在其接触获得领土的优势，播放停止，并重申了Rollball，除非其他规则。

3.时间

比赛在四十五个网络连接（45）分钟的持续时间，由两个半部（2）20（20）分钟。有一个科幻VE（5）分钟半场休息。持续时间仅延长特殊情况。

4.终端播放的

当时间到期打法继续下去，直到球旁变成死。应该是一个点球，在此期间被授予，处罚应取。

5.评分

当（被触摸，比其他的一半没有），一个播放器上或者在球队的进攻比分和接地地带的边界内放置球在地面上着陆颁发。甲触地是值得（1）点。

6.优胜者

谁在比赛结束方面取得的最达阵球队就是胜利者。在两个队没有得分的情况下，还是在两支球队的情况下，

得分相同数量达阵，平局声明。

7.竞争点

点在竞争比赛获得如下：

WIN - 3分BYE - 3点绘制 -
2分LOSS - 1个POINT丧失
- 0分

8.绘制比赛加时赛

下面的程序将被用来建立一个单一的赢家。

落客程序

我)当比赛是在全职到期绘制，裁判会等到球是死的，停止播放，然后发信号给控制比赛区域或游戏绘制网络官方的比赛。一（1）分钟的休息时间将生效的“脱落”的之前发生。每个小组将通过一个导通科幻场球员减少他们的棋力。

二)落客从中线由谁在比赛的开始赢得了折腾球队中心的水龙头开始。小组将继续在同一方向，因为他们科幻nished比赛中的发挥。玩家换人在任何时候按正常的交换规则是允许的。

III)的额外的时间两分钟结束时，信号响起，裁判将在下次触摸或死球停止播放。然后，每个团队将由一（1）玩家减少对网络连接的场强。

IV) 播放将立即重新开始球员已经离开在它被停止播放的相同点的网络连接后场; (即, 在指定数的触摸, 或占有的变化相关的团队护藏由于某些侵权或它为所述第六触摸)。

V) 时, 汽笛声在两个分钟的间隔, 因为有落客时不定时关机, 时钟不会停止。

vi) 在每个随后的2分钟周期另一玩家的信号脱落, 就会响起。

七) 一旦团队已经降低到每只有三名球员, 没有进一步的脱落会发生球员, 而比赛将继续进行, 直到触地得分时。如果一名球员被罚下了本场比赛的剩余时球队各有只有三名球员, 违规球队将失去, 而失去了比赛。

八) 在落客, 可以申报才分出胜负, 两队必须有占有。如果他们对手之前, 球队成绩有藏, 达阵数和比赛开始触地得分被评为按正常。一旦占有丢失冠军是那么CON网络Rmed指。

九) 对哪个球员会掉落的决定是完全由团队管理, 这是队长, 教练等。

x) 的玩家/团队在落客浪费时间将在大关比赛recommencement处罚。

对于玩家的注意事项

a) 在原来的比赛中, 如果一名球员已经从玩的网络连接发送场在比赛的剩余部分, 该玩家不能参加额外的时间。

b) 由玩的网络场的比赛的其余部分驳回了团队, 有一个播放器 (或播放器) 将开始额外的时间与玩家数量减少。因此, 研究团队将开始额外的时间与四 (4) 如果玩家一 (1) 玩家已经被罚下和三 (3) 如果两个玩家已经被罚下。

c) 在落客时, 每队仍然会降低他们的演奏实力按照规则, 从而保证了一支球队都会有玩家利用按在比赛中。一旦某个小组到达只有三名球员, 没有进一步落的从任一队的球员, 会发生。受伤的球员可以在任何时候进行更换。

d) 混合队可以以任何顺序提供细则5.2应用于脱落, 并且有上一 (1) 的男性和在任何时候对F场一 (1) 女性玩家最小。

9. 废弃匹配

如果比赛因抛弃任何情况下, 控制协会应决定的结果。

玩家须知

一个。如果一名球员放在地面球和释放它短的比分，而试图触地得分，触摸进行计数，玩家需要在Rollball与地面接触的位置继续播放。但是触地得分的结果，如果一个球员不变（而不是其他的一半）滑到沿地面球或超出比分。如果玩家没有从他们的手松开了球，没有触摸计算和比赛继续进行。

B. 该控制协会可以改变比赛的时间以适应特定的比赛要求。在这种情况下，在时代变迁都被告知所有球队提前做好。

C. 竞争点可以改变，以适应特定的比赛要求。

D. 如由控制协会决定以适合特定的竞争要求甲着陆可能具有不同的值。

B. 在以把它放在，或在比分尝试之前触地得分球员必须有球的占有和控制。

E. 在同等竞争点不同的团队，以下任一方法，可以使用在触地（i）差“for”和

“反”，具有较高进步，（ii）所述的百分比的方法 - 分数

由...组成“用于”过“反对”乘以100，具有较高进步，

（三）谁都有进球最多球队

达阵，

（四）谁仍然团队（S）

不败。

F. 当地的比赛可以使一半的得分。

G. 控制协会可以决定，并公布了专门的“支持和反对”保证金，将被授予罚没，并放弃了比赛。

H. 如果额外的时间是要播放的控制关联可以与降免除掉，并播放时间顺序，以适应当地条件。

裁判注意事项

A. 裁判应该知道的球员谁犯“职业犯规”，并应采取适当的行动。

B. 如果在试图得分，玩家要么能与拐角标记接触或越过扩展副业，没有达阵授予和比赛是由一个Rollball科幻反对派重新开始VE（5）从比分和F1米VE（5）米从边线。

C. 如果球在飞行，它是由一个进攻队员谁已经把他们的手（S）上同时接地

- 没有达阵将给予奖励。

PARK竞争

答：控制协会应为所有的匹配网络官方时间的门将。如果时间不饲养员任命，裁判是作为唯一的计时员，因此被允许戴的手表。

一世。如果使用了下车的控制协会决定谁是负责两个分钟间隔的时间（计时员，裁判员等）。

第5条 - 团队组成和替代

1. 玩家数

一队由十四 (14) 的球员，不超过六 (6) 谁被允许在任何时候的网络场。

执政党 - 在球当时的位置判给nonoffending队罚罪是identi网络版。

2. 混合比赛

在混合比赛，允许在玩的音响场的男性的最大数目是三 (3)。在玩的网络场最低的男性要求为一 (1)。

执政党 - 在球当时的位置判给nonoffending队罚罪是identi网络版。

3. 换人

玩家可以在任何时间根据该交换过程代替。没有限制的时候玩家可以互换的数量。

4. 交换过程

替补球员必须留在自己的交换区比赛的时间。所有的交换必须发生在或团队的互通区之内，仅将替补球员已经越过边界，进入互通区。所有的交换必须在科幻场的一侧，及时作出。身体接触没有交换的球员，和球员离开或进入科幻场不得妨碍和阻挠发挥，必须从越位位置输入之间进行。继达阵得分，玩家可以随意互换，而无需等待替补球员进入交换领域。

执政党 - 给予非犯规球队音响罚VE (5) 在科幻高龄米，其中替补球员

离开了网络场或在代玩家输入的音响场，取更大的优势。

玩家须知

答：虽然一个队的十四 (14) 的球员，至少四 (4) 需要比赛继续。谁参与了比赛和越野玩的网络场所有玩家都在裁判的直接控制之下。

B. 女选手在混合竞争可能在任何一支球队打的位置。男玩家可能与女性玩家提供规则5.2适用互换。

C. 进攻和防守球员必须按照规则互换

5.4. 打算替代品不能自行保持关闭的网络场。

裁判注意

一个。如果玩家从一个团队跌破四场连接的数量 (4)，与之匹配的是网络nished和非犯规队被宣布为获胜者。这适用于当玩家被解雇了比赛的其余部分，而不是伤害或解雇一段时间。

B. 谁迟到可能进入网络玩家的eID立即提供自己的球队还没有在科幻场六 (6) 的球员。

C. 如果一个团队不能继续满足，因为在比赛中受伤而引起的规则5.2的要求，男女比例的弥补可以在裁判的判断而改变，提供两个船长同意。

PARK竞争

答控制关联可以变化的玩家数量在每队以及变化，可以在同一时间是对音响场的数量（例如7的侧/ F1五个一侧）。此外，他们还可以设置每个队员的最小数量的比赛继续进行。

- B. 的男性和女性的玩家在混合竞争的组合物可以改变。
- C. （由于地面空间），地方协会可以改变关于互通区的规则，并允许除非有其他地方的限制适用于从网络场的两侧发生互换。

规则6 - COMMENCEMENT / RECOMMENCEMENT 发挥

1. 折腾

队长是折腾硬币用的第一个半开始，方向为第一个半的选择和交换区的比赛期间选择了冠军队队长的团队接收收藏裁判的存在。

2. 进攻型球队

进攻球队在中线的中心开始比赛用自来水的指示，从裁判开始发挥以下。进攻球队的所有球员都留在了越位位置，直到球被窃听。

执政党 - 在中线的中心占有的变化。

3. 方法

轻敲被采取在或标记后面放置球在地面上，从球释放双手轻拍球任一只脚不超过一（1）米的距离，且干净地检索球。进攻球队的任何球员可以采取水龙头。一旦自来水已经采取了进攻球队的任何球员越位可以检索球。

执政党 - 在大关龙头占有的变化。

4. 防守方

卫冕队的所有球员都必须退休从大关水龙头不小于十（10）米的距离。一旦球被窃听用脚防守球员可以移动它们的位置前进。

执政党 - 判给进攻队沿着一条线直接十（10）米前进原始标记的处罚。

5. Recommencement 玩的

对于游戏之后的半时间休息的recommencement，团队应改变方向和球队失去了折腾是在规则6.2和6.3描述了一个水龙头开始比赛。对于游戏达阵的得分继recommencement，针对的比分让球队是在规则6.2和6.3描述重新开始游戏。

6. 踢

球不能采取自来水或Rollball时除外被踢或用脚踩播放。半可以使用脚踏控制球。

执政党 - 在这里造球与脚接触的位置判给nonoffending队一个点球。

玩家须知

答：玩家取水龙头可能面临的任何方向采取水龙头可以是前中线的。

B. 玩家取水龙头等到裁判指示之前，攻球的标志。另请参见第15条玩家注意A。

C. 玩家可以采取标志后面的球用于抽头最多的十（10）米。从标记没有侧向运动是允许的。

裁判注意事项

A. 裁判，以确保有一个达阵得分和发挥recommencement之间的最小延迟。

B. 裁判应该惩罚球员谁试图推迟比赛之后触地得分。如果延迟是由球队打进反对造成的，惩罚应该从中线的中心被授予。如果谁拿下球队造成了延误，罚款应在标志前中线的十（10）米给予奖励。

其他球队将重新杀卫冕相反的比分。这适用于每个接地后，一般有这种风格的游戏中没有半的时间。

C. 该控制的关联可以改变大关水龙头是一个网络中已经标记的实际点的米半径，而不是前进的标志。或者，它可以在任何地方沿假想线接合场边并穿过标记的点。注意：在水龙头可拍摄高达的标志后面十（10）米的距离。

PARK竞争

A. 在当地的比赛裁判可以使用任何承认和认可的方法来确定谁拥有方向的第一个半的选择并开始了比赛。

B. 如果正在使用的打“掉头”的方法，球队谁得分会改变D. 当地公园的比赛可能允许在某些情况下踢。结束，捍卫了他们刚刚取得了比分。

第7条 - 财产

1.一般

提供其他规则不适用，球的球队有权之前与对方球队改变占有六（6）接触。

2.转换过程

继第六触摸或占有因任何其他方式的损失，球队失去了拥有的球员出手，或者将球传给最近的oppositionplayer，或放置在地面球的标记，不得延误。谁要求球进攻球员都被赋予球。玩家们不耽误的切换操作。

执政党 - 颁发给nonoffending球队前进的标志的十（10）米藏或惩罚的变化处罚。

3.球到地面

如果球落在地上藏结果的变化。藏有一个变化的标志是在球第一个斜角或当进攻队员掉落或球踢，取其较大优势的球队赢得有利。

4.处理不当球

如果玩家错误地处理球，并提供球不走地面，玩的就是继续。

5.截获

通过越位防守球员拦截是允许的。继拦截，比赛继续，直到第一个触摸进行，达阵得分时，或停止发生其他行动的结果。

玩家须知

一个。如果一个触摸来就拥有一名球员进行并在手中的球可能不是物理上（例如，而

杂耍或试图维持控制），触摸是计数。

B. 提供相同的播放机检索之前它球要接地，从截距任何爆震向前所得是允许的。

裁判注意事项

A.裁判要注意的球员故意试图在正常的转换程序，以拖延比赛。

B. 如果球接触而仍然是一个播放器的控制下（如掉落）地藏不会导致和游戏的变化是继续。

C.玩家可以拦截卫冕比分落后。如果拥有一个球员被触摸或效果的触摸而上或他们的卫冕比分落后触摸计数和游戏重新启动与Rollball科幻VE（5）米向前从那里玩家被感动了比分的。

PARK竞争

答：控制的关联可能会发生变化，以进行触摸的数字前球队必须改变所有权。

D. 如果球落在地上一个地方协会可以让游戏继续与规则支配谁保留，或得到球。

C. 地方性法规可以规定没有一支球队，即使它可能被“感动在飞行”，由一个对手超过六点触摸。换句话说，裁判不会“再次六大”打电话。只有构成侵权，这会导致一个点球，将一个进攻型球队接收多个回合。

第8条 - PASSING

1.一般

拥有玩家可以通过，FLICK，敲，扔或以其他方式传送球在进攻球队其他球员越位。

2.直传

拥有一个球员是不通过，FLICK，爆震，投掷或以其他方式推动在前进方向的球（见玩家须知至第7条）。

执政党 - 在这里球传递，FLICK标志颁发给nonoffending队一个点球，敲了敲门，抛出或以其他方式向前推进。

3.突入反对派

谁在或朝向一个防守队员传球，从而球员导致球去理由将失去财产。但是，如果防守球员试图接住球，或在玩球，球接地，则进攻队保留占有。玩在其中，球去到地面或在最好的优势，以非犯规队的位置标记重新启动。触摸计数重新启动。

玩家须知

答：球员是谁，在试图控制球，种子队或向前踢球，是不会被扣分，提供玩家regathers球。（见玩家须知至第7条）。

裁判注意事项

A. 的罚是从直传即使接收器在之前的通的越位位置所造成的。

B. 裁判员要注意的球员谁在对方球员进行任何刻意的传球，尤其是在网络FTH（5）联系。

C. 正向通行证即使球去地受到惩罚，或者如果它是最后触摸。

PARK竞争

答：控制协会可允许传球向前抛出。可替代地它可以限制可向前抛出的任何组六个道次的道次数。

B. 协会可能引入“击倒”规则，允许对卫冕队以接收管，如果进攻队不能维持它。这样会出现这种情况，如果一个后卫撞倒了一通或保持球员把球到对手，它来到了他们的手中。如果将粘贴球队不维护藏 - 他们失去它。

在第7条C.公园竞争音符C齐头并进与上述注B。

第9条 - THE ROLLBALL

1.需要。

玩家是在下列情况下进行Rollball：

(a) 当触摸已经实现；(b) 当由于占有变化

第六触摸；

(c) 如果由于占有变化
球要地；

(d) 当由于占有变化
侵权在罚款或水龙头的进攻队员；

(e) 如果占有改变当
一半被触摸（或地方上或在比分球），而控球的
；

(f) 当由于占有变化
玩家拥有整个边线球跑动的；要么

(G) 当由裁判如此指示。

2.方法

答：进攻方是对标记位置，面对对手的（防守）的比分，
平行站到场边，和向后滚动球沿着地面的脚之间的
不超过（1）米以上的距离。

B. 球被放置在标志中，进攻方可以跨过球。

执政党 - 在标记占有的变化。

3.进攻型球队

A.进攻球队的其他球员可以从Rollball接到球，从而成为了
一半。半可以通过或带球跑。但是，如果触及，球
队因此失去了。

执政党 - 占有的变化。

B. 半是不耽误拿起或聚会球。谁执行Rollball球员不得
妨碍或以其他方式防止

卫冕队从获得占有或影响上半程的触摸。

执政党 - 在侵权行为发生时的标志颁发给非犯规队
一个点球。

4.防守方

卫冕球队的所有球员都是退休的比科幻VE（5）从标记为
Rollball米不小的距离。防守方的玩家不允许向前移动网络的
VE（5）米的位置，直到一半已与球接触。

执政党 - 判给进攻队沿着一条线连接的一个点球已经
提出了大关Rollball（5）米，距离最近的侵权。

5.操作没有在一半的位置

当需要拥有球员没有位置的一半Rollball，卫冕队队员可以
向前移动的网络连接的VE（5）米的位置，一旦球离开拥
有球员的手/秒。如果一个防守队员赢得控球，比赛是在相
同的标志重新开始与Rollball。

6.自愿Rollball

拥有一个球员是除非触摸已经实现不执行Rollball。

执政党 - 在Rollball发生时的标志颁发给nonoffending队
一个点球。

玩家须知

A.球必须接触地面的Rollball但不一定被卷起。脚可用于
控制球。

B. 执行Rollball必须保证球的球员传球的支撑脚的
内侧。

C. 维护球员谁在Rollball是越位易于处罚，并应继续发挥出E. 来，直到触摸已经生效或者它们所承担的越位位置，直到。

谁耽误Rollball玩家将处罚。

F. 如果一半或其他进攻球员的影响下快速Rollball在越位的后卫触摸，触摸会计算（和半会失去拥有）。

D. 执行Rollball无法检索球的球员。

E. 参与触摸必须立即退休沿着一条线连接的位置的任何防守队员已经提出了触摸的还是要自己卫冕的比分（5）米。

G. 半不允许得分达阵。他们是不受限制的，以在那里他们可以运行，并可能跨越比分与支持玩家连接起来。如果半触及或放置球在地面着陆区的边界内，球是否被释放与否，会发生占有的变化科幻VE的比分（5）米。占有的变化将不发生近于音响VE（5）从相对的边线米其中半被触摸或其中球碰到地面。

裁判注意事项

A. 从一个点球水龙头的标志是根据规则9.4授予是沿着科幻VE（5）米前进大关Rollball和最近的侵权。

B. 半被允许使用脚踏来控制球。然而，玩切不可延误。卫冕的球员可能只要一半已与球接触前进。

H. 没有为球被拾起来开始Rollball没有要求，但主裁判应确保Rollball发生在痕。

C. 拥有可以运行或球站在玩家向地面延伸而不受处罚。然而，规则9.6（自愿Rollball）只要球滚适用。

PARK竞争

答：控制协会可允许防守队员充当一个标记，因此不会有退休网络已经从Rollball米。任何这样的规则必须有管理标志SPECI网络C指令。

D. 在试图鼓励自由FL由于比赛，裁判应该警告越位球员（或团队），并利用优势的规则适用（例如，如果一个警告越位玩家移动做出触摸，裁判可以调用，而“玩”不是停止播放并惩罚罪犯）。然而，如果裁判没有警告的球员（或团队），他就不能称之为“玩”，必须允许触摸或处罚违规球员。

B. 当地的竞争可以使一半被感动，而在控球不失占有。

C. 该控制协会可以有时间限制（比如3秒），其中一半要触球前的防守球队能够继续前进。

第10条 - THE TOUCH

1.一般

见规则第1.25 - 德网络nitions。双方在进攻和防守的球队
的球员都使用必需的最小力来实现接触。

**执政党 - 一个点球给予非犯规队和，作为最低限度，一个
警告处罚的球员。**

2.球敲开从手

如果球是从占有者的双手触摸时被撞，触摸计数和球员
保留的财富，他们需要进行Rollball。触摸继续计数，除
非它是第六（6日）联系。

3.操作以下touch

触摸已经生效之后，拥有玩家需要停止，返回到，如果商
标已在运行发生触摸的标志，并立即执行Rollball。

**执政党 - 在其中Rollball应该已经执行的标志颁发给卫
冕队一个点球。**

4.掠过一丝之后

玩家是不通过或以其他方式传送球触摸已经生效后，

执政党 - 在触摸发生时的标志颁发给卫冕队一个点球。

5.声称触

球员不得要求或除非触摸实际上已经生效，否则要求进行
触摸。

**执政党 - 如果一个优势是明显的，裁判将显示“玩”，
否则一个点球被授予在触控声称的进攻球队。**

6.马克

对于Rollball的标志是依赖于拥有玩家在触摸时的位置。

7.干扰触摸后

继触摸，球被认为是死的，并在Rollball当半触球或者，如
果在位置没有半，当球离开进攻队员进行Rollball手中被发
挥出来。见规则9.4和9.5。卫冕球员都没有中占有玩家来
干扰或以其他方式防止立即Rollball，触摸被进行后

**执政党 - 判给进攻队科幻罚五个前进大关Rollball（5）米
。**

8.感动虽然得分

在个别情况下一名球员在同一时间或在比分放置球在地面
上的触摸影响，触摸计数，而不是授予触地得分。

9.触摸的越位后卫

如果拥有一个球员对谁正在尽一切努力退休，留出界越位
后卫触摸，触摸是计数。如果拥有玩家的一半，藏结果按
照规则9.3的变化。

玩家须知

答：当实现触摸球，进攻队员是确保最低限度的武力使用（见规则10.1）。

B. 如果触摸或在球前的比分进行接地，接地没有结果。在拥有这名球员是从该点移动到的位置科幻VE（5）从比分到Rollball米，只要不是六（6日）联系。

C. 如果怀疑的大关Rollball的位置，拥有玩家应该检查与裁判。

D.进攻队员不能耽误Rollball在等待了一个半要到位。

E.调用接触之前的触摸是按照规则10.5受到处罚

F. 谁是在传承的行为而感动的玩家应该尝试从释放的球不要。

裁判注意事项

A.大于最小的物理力更以实现触摸，应严肃处理。

B.一个球员应该被指示regather球如果是在撞倒或掉落到地面或以下的触摸。然而，球员谁试图通过这种蓄意拖延比赛正在第10.3条进行处罚。

C. 如果防守球员实现在触摸之后的进攻球员已经交付了球，比赛继续和“玩”之称。

D.除非裁判肯定没有接触时，裁判应该承认所有声称接触和回拨拥有该球员的Rollball。如果裁判看到一个防守队员要求触摸无接触，除非有优势的进攻型球队，一个点球和一个警告是根据第10.5条被授予

E.在个别情况下，主裁判是无法触摸后触摸之前的传球和传球之间的区别和提供的球不走地面，在触摸算作是“同时触摸”。球返回到进攻队员的Rollball。如果球去地在这样的场合，或者如果它是第六（第6）触摸，占有的变化的结果。

当玩家不感到轻微的触摸F.强制处罚不应该被授予。然而，故意运行上是要被处罚。

G. 违反规定的侵权行为10.4将被处罚，即使是第六（6日）联系。

PARK竞争

一个。一些当地的比赛惩罚“两手”触摸。如果写进控制协会的例外规则TFA这是只允许。任何超过最低力触摸应该受到惩罚。

B.控制协会可以REDE科幻定义一个“触摸”的德网络nitio n排除肩膀等上面的接触

C.控制协会可以调节的是“幻影”触摸招致罪斌一段时间。

规则第11条 - 球或以上SIDELINE /比分

1.上或通过副业

当它还是拥有一个玩家接触或越过边线和藏结果的变化球成死。但是，如果拥有一个球员之前穿越副业感动，然后使触摸计数和发挥了Rollball继续在触摸发生时的标志。

5.近攻的比分操作

当触摸网络内进行VE (5) 攻击比分的米，拥有一个玩家可以直接将标志后面的高达科幻VE (5) 米的虚线和一个Rollball继续播放的距离。

执政党 - 球队的球触及或越过边线重新启动与Rollball网络

玩不负责VE (5) 从那里球或拥有玩家触摸或越过边线，或者在最有利的位罝科幻场米进攻球队。

6.操作比五进一步 (5) 从保卫刻痕线计

当需要防守球员进一步比科幻VE (5) 从他们的卫冕比分米防守，他们必须向前超越科幻VE (5) 米的虚线，并继续前进，试图在播放器中实现触摸占有。

2.摸了个进攻比分

如果控球的球员是过路的攻击比分和之前的着陆，触摸计。

数的进球后感动。玩的就是重新启动与Rollball科幻VE (5) 从那里藏有球员越过得分线连接的场米。

执政党 - 在球当时的位置判给进攻队罚罪是identi网络版

玩家须知

一个。当向前或向后移动

从按照规则11.4和/或11.5的标记，玩家应该指示给裁判认为这样的选项已经被选择，从而避免混淆。卫冕的球员必须保持网络连接已经从Rollball (5) 米。

3.球和防守的比分背后

如果控球的球员被触摸，同时或他们的卫冕比分落后，触摸计数和游戏重新启动与Rollball科幻VE (5) 在科幻高龄米从那里藏有球员被感动了。

B.当向前或向后移动按照规则11.4和/或

11.5，拥有玩家应避免与防守球员接触，不应该从标记横向移动。

4.近卫冕比分操作

一个进攻的球队不需要Rollball内网络连接已经卫冕比分 (5) 米。每个触摸后拥有球员可以向前移动到科幻VE (5) 米的虚线来Rollball。

- C.当拥有玩家还比科幻VE (5) 的比分米, 卫冕队防守 B. 处罚是按照授予规则11.6之前, 裁判必须警告卫冕队企图以实现触摸前进。如果防守方没有按照裁判的方向前进将导致处罚。
- 上或网络中的五个米 (5) 的比分卫冕的, 防守方必须前进, 企图影响移动触摸。这意味着整个团队必须搬出来超越科幻VE (5) 米线, 只能返回比分一度触摸迫在眉睫。他们可能然而回迁超越科幻五个计虚线重新调整为下一个防守动作一次触摸即将被无论是进攻还是防守的球员来实现。
- c. 如果相同的情况下, 要从处罚水龙头后再次出现已经采取了, (也就是进攻球队的接下来的六年属地内), 以及卫冕队仍拒绝继续前进, 以实现触摸, 另一种处罚是颁发给进攻球队。此外, 裁判会指示卫冕队的队长, 除去 (1) 从网络场球员。球员返回到交换区。
- D.当拥有一个球员或网络中的VE (5) 的比分攻击的米, 防守方被允许留在, 并捍卫自己的比分。
- D.该玩家 (或替代) 无法替代的, 直到防守方得到球。在授予一个点球, 裁判必须提醒卫冕球队前进的科幻VE (5) 米虚线的, 以实现触摸之前每次。
- E. 关于一个防守队员上述规则11.6向前移动, 以实现触摸, 谁后来拉出来, 企图使触摸的以“牛奶”为自愿Rollball处罚, 即属犯罪, 如有被处罚的。

PARK竞争

- 一个。关于第11.6当地的比赛可以让玩家在他们的比分捍卫, 而不必试图以实现触摸前进。

裁判注意事项

- 一个。球员谁在他们卫冕的比分是越位可最终比分接触的进攻队员俯身, 并保持不越位提供的双脚留在或刻线并与地面接触不与玩的网络内场手做背后。

第12条 - 球触在飞行

1.有意联系的后卫

如果球进入地面跟随一名后卫的尝试获得控球，进攻队保留了球和触摸重新开始计数。这也适用于防守队员故意踢球在地上。其中Rollball出现的标志是在球第一个斜角或当后卫碰到了皮球，取其最有利的进攻球队。

2.故意接触，但没有接地

如果防守队员倒是在飞行球，球被一名进攻球员检索，继续播放和触摸计数在下一触摸重新启动。

3.故意接触，并通过攻击者再次触摸

如果进攻队员试图通过一名后卫后挠度收集球和球接地，则进攻队保留拥有和触摸重新开始计数按规则12.1。（请参见下面裁判注一）。

4.反弹球和对地

如果球从防守队员，谁没有尝试去检索篮板，球接地，则藏结果的变化。用Rollball重新开始播放放在球第一个球场或者球的后卫，取其最大的优势为球队赢得有利反弹。

5篮板但没有接地

如果球从谁没有尝试去取回球防守球员篮板和球被一名进攻球员恢复，玩和触摸继续计数。

玩家须知

一个。如果进攻方认为，从防守队员一个挠度是DIF网络邪教检索，玩家可以让球去到地，在最有利的标志收到六（6）多次触摸。另外玩家可以尝试检索球，即使再将球转移到地面接收六（6）更以最有利的标志。

裁判注意事项

一个。在上述第12.3条的情况下，裁判是决定由防守队员的挠度是否是球到地的原因。

B. 如果从防守队员ected球去佛罗里达州的前进方向移动，然后由进攻球队的球员回收，游戏应该继续和规则12.2适用。

C.由防守队员意外接触包括在胳膊和手提供企图不言，以确保拥有接触。d

如果球向前传递，然后去佛罗里达州ected或由防守队员回到进攻队或地面上打，第8.2条（向前传球）应用，带罚卫冕的球队。

PARK竞争

A.控制协会可以允许球去到地面，要么团队增益占有。另外，如果防守方导致球去理由他们获得占有。见第8 PC注B - 如果进攻球队无法保持拥有他们失去它。

B.当地的比赛可能会引入“无6再次统治”，它允许在这种情况下很容易裁判。罚的奖励是唯一的场合藏得住六(6)接触之后。

第13条 - 越位

1.进攻型球队

当球员是前锋谁拥有或谁最后不得不拥有的球员在进攻队伍的选手是越位。发挥一般，谁发挥干扰越位的进攻球员应该受到惩罚。

2.进攻队员越位在点击

进攻球员都在自来水，直到球被敲击保持越位。

执政党 - 在标记占有的变化 (见规则6.2和15.4) 。

3.防守方

当以下规则侵犯了卫冕的队伍的选手是越位：(-)
规则6.4 - 在生效

以及播放recommencement; (B) 第9.4 - 在Rollball; (C) 第15.5 - 在抽头点球; (d) 第9条 - 裁判注
d - 在越位

快速Rollball或自来水。

执政党 - 判给进攻队按照上述规定处罚。

玩家须知

A.进攻球员谁是越位是非有效的，应该尽快恢复到越位位置。

B.越位防守球员必须在任何时候作出努力，退休的越位位置。

C.卫冕的球员必须有或卫冕比分落后双脚是越位时Rollball网络内发生VE (5) 米，或一罚内的球员的卫冕比分的十 (10) 米的自来水。

裁判注意事项

A.裁判员要注意规则10.9和笔记上第9条。

B.卫冕的球员谁是退休应同时考虑在比赛中不积极参与通常不会受到惩罚。

C.请参阅连续处罚第15条的注释。

PARK竞争

一个。如果本地的竞争使得前通过，那么进攻球员越位被需要重新去通过控制协会定义网络连接。

规则第14条 - 梗阻

1.进攻型球队

进攻球队的球员都没有来阻挠试图以实现触摸防守球员。拥有球员不得运行或以其他方式进攻球队，裁判或者其他球员的后面运动，企图避免触摸。梗阻是定义为用进攻队员故意企图通过阻止防守队员从影响触摸来获得不公平的优势去网络连接。

执政党 - 在侵权行为发生时的标志颁发给卫冕队一个点球。

2.防守方

在防守方玩家都不要阻碍或进攻球员支持拥有玩家以其他方式干扰。

执政党 - 在侵权提供了停止的标志颁发给非犯规队罚不进球队的缺点。

玩家须知

A.支持拥有玩家玩家有权根据需要运行，以获得最佳的支撑位置。然而，在移动到支撑位置，进攻队员不能故意防守球员干扰。

裁判注意事项

A.裁判员应注意在通过攻击玩家通过支持线的任何变化。如果拥有玩家注意到一个队友的障碍物，玩家可能会停止，等待而不受处罚被触及。

B.接受子单元技能，如包装或运行变通并不构成障碍。

C. 如果拥有或后卫球员跑进裁判或裁判跑入任何球员，“玩”应该的结果，如果没有优势无论哪种方式。但是，如果事件对诉讼程序的影响，一个Rollball应该用在触摸计数没有影响调用。

规则第15条 - 点球。

1.一般

罚要由任何玩家根据本文所包含的规则授予的侵犯。

2.位置的点击点球的

点球标记通常为侵权的位置，除非在SPECI音响Ç规则另有详细说明。对于出现在边界上，网络内侵权VE保卫的刻痕线的发挥音响场的或外部（5）米，从一个点球的抽头的位置是要连接的五个（5）在连接的场米（或上网络已经从发生侵权行为，其中米线）。

3.方法

从罚取抽头的方法，是在第6.3详细。球没有从地面为龙头提升。然而，球必须等于或正确的标记之前所采取的龙头后面。（见第6条;玩家注意C）。

执政党 - 在标记占有的变化。

4.进攻型球队

进攻球队的球员都将在水龙头越位。

执政党 - 在标记占有的变化。

5.防守方

防守方的球员都在6.4条详述是在水龙头越位。

执政党 - 判给进攻队沿着一条线直接十（10）米前进原始标记的处罚，最近的侵权。

6.惩罚触地

如果裁判认为球员或观众的任何行动违反规则或游戏的精神罚着陆将被授予由触地得分阻止了进攻的球队。

玩家须知

答：是谁把水龙头玩家需要等到裁判表示可以采取水龙头之前标记的位置。但是玩家可以先快速水龙头提供裁判承认这样的要求并提供自来水在或正确的标记后面切入。

B. 对于任何一个水龙头，玩家可以直接把球标志后面最多的十（10）米。

C. 如果玩家选择代替自来水管Rollball，谁接到球的球员不被认为是一个一半。

裁判注意事项

A. 为了可以实现充分利用点球的存在是授予一个点球和适当的标记的指示之间的最小延迟。

B. 玩家可以采取回球的标志后面最多的标志后面十（10）米的最大距离为水龙头，以留出空间来执行一个动作。在这种情况下，防守队员必须保持不低于从标记或刻线，取其最接近的十（10）米接近。

C. 如果进攻队员对越位防守队员触摸在试图获得进一 E. 为快速抽头的序列期间保持控制，裁判是确保标
步的处罚过程（通常在快速敲击），裁判可致电取 记的位置被正确地表示。
决于防守队员的动作“玩”，但只提供了越位球员或球
队已经被警告。

F.关于授予一个点球达阵，一个裁判，以确保达阵会发生
，如果不是因为对有关球员或观众的非法行为。

D. 如果越位防守队员，（该玩家是否退役与否），试
图阻挠或影响下快速水龙头上的进攻队员触摸，裁
判应该发挥的优势，让比赛继续进行。另外一个点
球也被授予，取其较大优势的进攻球队。

PARK竞争

一个。当地的比赛可以调节规则，以允许或罚款或可替
代地在较小的范围内的更大的范围。

B.一组的情况下，可以在当地的竞争规则，这显示可能
的情况下，其中一个点球触可获赠予以说明。

第16条 - 优势

1. 的优势，以非犯规队的原则是在任何时候都适用，提供了一些优势十分明显。一旦一个团队给出的优势在这些规则中描述的那支球队并不一定放弃的权利，其他动作。

玩家须知

- 一个。 球员应该在任何时候都按照Touch的游戏规则，并允许裁判解释的优势。
- B. 谁使用不必要的武力或者其行动不公平阻止任何其他球员来自获得优势的玩家将处以罚款。

第17条 - 纪律和球员行为不当

1. 一般

谁侵犯Touch的规则玩家根据违法行为的严重性易于处罚或其他适当的行动。处罚是按照适用的规则将被授予。

2. 经常侵权

谁不断违反了游戏规则，游戏者解雇承担责任。队长负责的球员在各自球队的行为和应该知道，散漫的球员是颠覆性的游戏精神。

3. 解雇

任何玩家可予以开除如下：

(一段时间

驳回了反复侵权或需要比罚款更加任何罪行的玩家是从玩的网络场移动，并保持在沿球队的着陆区线的中间位置和距离不得小于科幻VE (5) 米的着陆区线。被解雇的球员无法替代的。

(B) 匹配的剩余

被解雇后解雇之前所有的“时间周期”，或如严重失职或危险行为的罪行的球员是不进一步采取部分在那场比赛，并移动到并保持距离不是更近则十 (10) 米比分。被解雇的球员无法替代的，并从所有通过liated触摸协会任意一个自动对网络匹配传导该玩家将自动收到两 (2) 停赛。两 (2) 匹配是指所花费的时间用于向由团队在分割从所述玩家悬浮完成两场周期。轮空不算作匹配完成。

4. 打击网络cials中

谁被判有罪惊人的和/或攻击的网络官方，裁判或司线员的任何玩家容易从打触生活的游戏disquali网络阳离子。

5. 纪律报告

网络连接需要cials提交辞退报告或按照当地协会的管理规定所要求的任何其他报告。

6. 不端行为

玩家犯失当行为将受到惩罚，并可能从比赛中排除。不端行为包括：

- 连续违反的规则;
- 宣誓;
- 背聊天裁判或音响cials的其他匹配;
- 不良行为运动;
- 网络ghting;
- 在一种制造触摸使用物理力;
- 攻击对手的头;
- 跳闸;
- 任何其他作用，这是不是在游戏精神。

玩家须知

A.从网络发出场了一段时间的玩家要保持着着陆区线的中点，直到被裁判召回。这样的球员被允许在半场结束时加入他的队友。

裁判注意事项

A.主裁判是相对于解雇球员时的唯一判断。

B.裁判员需要队长建议，以供玩家被解雇的原因。

C.裁判员必须在玩家从网络发出场的比赛的其余部分提交一份书面报告。

D.裁判可能会建议队长更换为比赛的其余球员侵犯，否则玩家可能被发送，并悬浮和球队玩数减少。

PARK竞争

A.除了有权控制他们的关联规则也应提供宪法赋予的权力：-

一世) 总务委员会和/或执行委员会的权力作出适当的法律或法规;

ii) 电力打探到，和处理的行为;

iii) 的权力要提供给一个司法;

iv) 其管辖的界限;

v) 功率来改变比赛规则的运动和/或参与者的安全好处科幻吨。

B.与被视为犯有失当行为的网络cials教练将被报告给网络cials适当，并受到纪律处分。

从网络发送场的游戏的剩余部分在任何特殊的比赛或“敲除”事件C.玩家将获得的自动两(2)游戏悬浮液。(如国家或地区锦标赛，全国锦标赛或认为受到控制关联的任何其它事件)。

D.对于上述裁判注意d，控制协会可授权裁判，要求违规玩家不再在比赛参与。

第18条 - 裁判，LINE评委及接地地带官员

1. 委任的精气神

所有的裁判，法官线或网络连接cials的着陆区的任命将通过委派控制协会网络cials的进行。

2. 裁判

裁判是对事实问题的唯一的裁判并需要在播放过程中对游戏规则作出裁决。裁判可以并处来控制反对的违规比赛和特别奖的惩罚任何必要的制裁。

3. 裁判的权威

两支球队的球员，教练和网络连接的cials是科幻ciating裁判的控制下。

4. 控制区

裁判的控制下的比赛场地从玩的网络场的边界延伸到覆盖替补球员以及参与特定匹配网络cials的区域。

5号线法官接地地带连接cials中

线路法官和接地区域网络cials应该被任命为协助刻线与边线相关的任务接地带线，以及其他事项裁判在裁判的决定。其正常职责包括，指示水龙头的十（10）米距离一个点球，当中央裁判寻求控制换人，backplay和其他咨询事项。

玩家须知

A. 队长可以恭敬地询问裁判，不同的解释或处罚的原因的问题。任何讨论是要简短，有礼貌，绝不能延误比赛。其他队员不应该跟裁判。

裁判注意事项

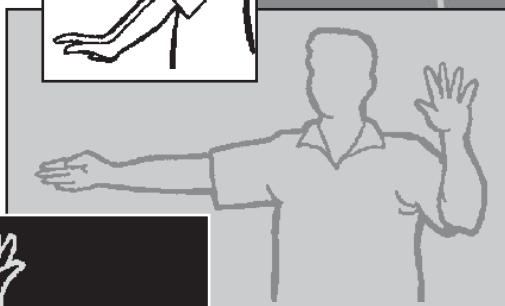
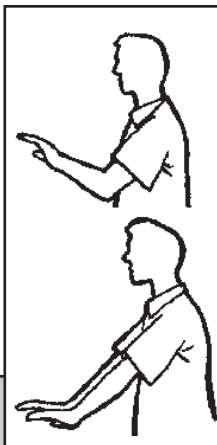
A. 裁判员必须为由，标记和之前的比赛开始网络cials的熟悉。

B. 裁判可以与线判断和/或之前，决策音响cials的着陆区协商。

PARK竞争

A. 控制协会是负责与竞争，包括场地的安全性方面，周边环境 and 打在恶劣气候条件下比赛的进行相关的所有事项。

裁判信号



7日版

(2007年再版)

内容

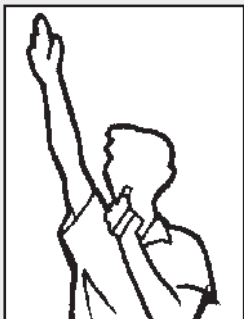
游戏开始	34
第五触摸	34
第六触摸	34
玩，在	35
陷入半	35
球到地面	35
飞行中的球碰	36
处罚	36
直传	36
晚通行证	37
在五关方	37
在十OFF侧	37
自愿Rollball	38
运行在被触摸后	38
梗阻	38
争议的决定/辱骂	39
过分的实体游戏	39
投掷/客场踢球	39
马克的Rollball	40
延迟Rollball	40
不正确Rollball播放器没有面临比分	40
不正确Rollball球没有推出两腿之间	41
Rollball一米多	41
处罚点击球未释放	41
罚分接开关无接触脚或球员一碰就足触没有感觉到42罚分接开关不执行在马克	42
点球点触攻击越位	42
接地	43
点球达阵	43
声称触	43
场外裁判一致以达阵	44
解雇时间周期	44
游戏的剩余解雇	44
游戏结束	45

裁判鸣哨和信号

信号

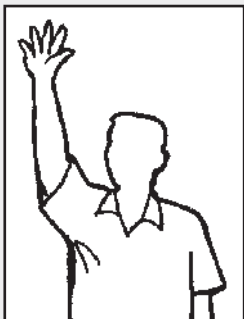
使用的是他们手中的胳膊和腿的信号不同的决定向所有关心与游戏裁判的结果。

最好的办法是保持信号足够高foreveryone看到的。信号不应仓促，但是，这样的决定是明确表示有目的进行。



游戏开始

一个臂被提升与延长音响NGERS和手的面向内的手掌的空气高。终场的长声，同时给出。



第五触摸

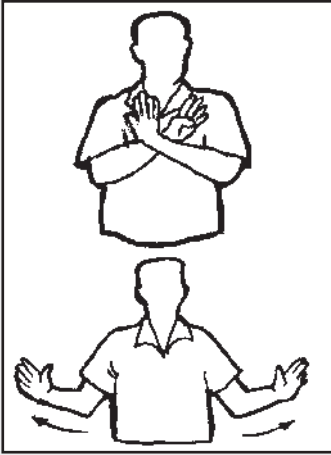
一个臂上升用手掌面向前方和FI NGERS和拇指伸展在空气中的高。呼叫“第五触摸或五”叫做。



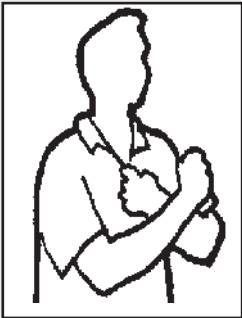
第六触摸

一个臂在空中升起，为第五触摸信号。与此同时，另一个臂与一个网络连接的手指伸出的垂直升起。

这一行动是由哨子的短声之后。



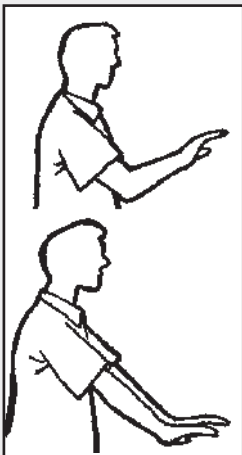
双臂与胸前双手张开手掌，并提升到胸部高度，远离身体。手交叉，然后分离到所述主体的相对侧上。呼叫“播放接通”宣布。注：CON音响斯内德的情况下，武器不应该出过远向两边扩展，其中可能有接触于玩家的风险。这个信号必须在玩的网络场进行。



陷入半

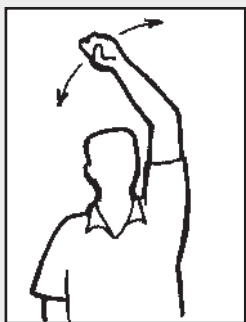
双臂在身体前方交叉与胸部高度的手臂，垂直用肘部和前臂握紧。（棕榈面朝体）该呼叫是“半招”或类似。

版（2007年再版） - 35播放在



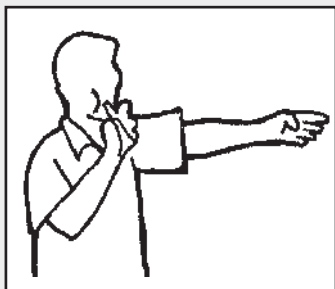
球到地面

双手在胸部前方隆起，肘部弯曲手掌朝下，然后两个推动运动被以倾斜向下的方向做出。通常情况下，没有必要为一个哨子。呼叫“球下来”要么“球接地”宣布。



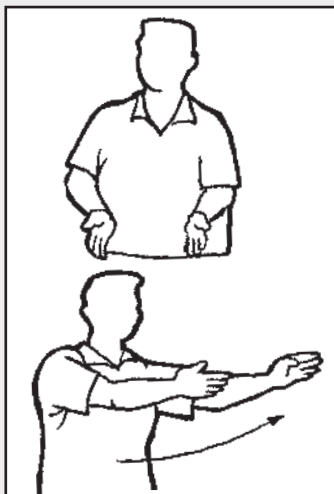
子弹擦破了飞行

一个臂被提升在与网络连接的第一握紧空气高，且从侧挥手两次到另一侧头部的上方。这个动作应该像一块黑板的粉尘。呼叫“六到去”或类似措辞公布。



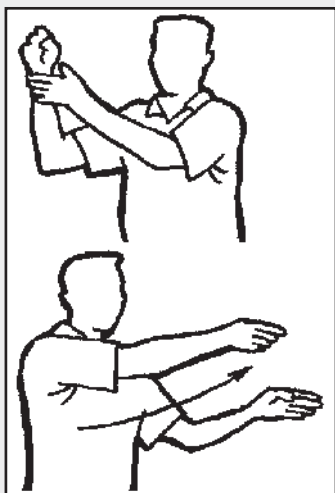
处罚

作为哨音响起，一个臂在非犯规队的方向拉伸。臂必须比与手垂直向下卷起地面网络NGERS肩高度稍高。可以给出这个信号所面临的非犯规队或快速移动到标记时，朝向身体的副业。



直传

正向运动用双臂做，说明球相对于裁判员的身体飞行。信号必须用双手开始在主体上并且便可完成用双手直接在所述主体的前部的一侧，与双肘直在胸部高度处。呼叫“直传”公布



一个臂被提升到在所述主体的前部在肩部高度与保持垂直的前臂。另一方面则表明前臂的攻丝，然后用双臂向后传递运动划过车身如下。

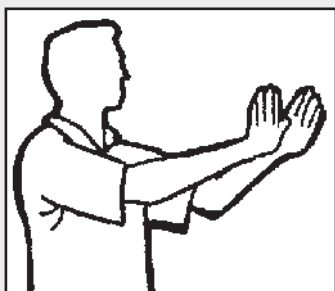
呼叫“晚通行证”或类似的措辞宣布。



在五关方

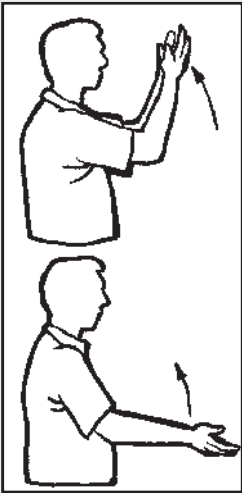
一方面是对犯规球员与网络连接NGERS和拇指伸出的提高。甲挥动运动然后，用臂指示向后方向制成。呼叫“五米，请”，“关方”或类似措辞公布。

版 (2007年再版) - 37个晚通行证



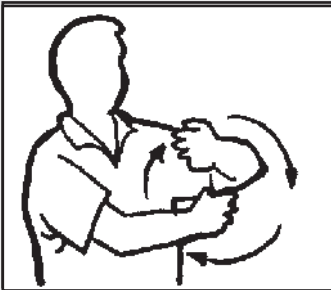
在十OFF侧

两只手都提出了对违规播放器张开所有的网络连接NGERS和拇指。这之后是由两个臂的推回运动，并且线判定或“好友裁判”的位置的指示。呼叫“十米请”或类似的措辞宣布。



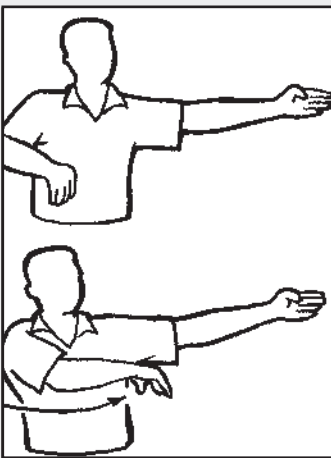
自愿Rollball

伸出音响NGERS和手掌朝上，提升运动表示有凸起的，因为它是执行头高度弯曲肘部两个臂。呼叫“自愿Rollball”或类似措辞公布。



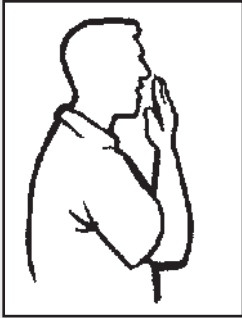
运行在被触摸后

作为双手都与肘部弯曲和FI NGERS身体前方伸出凸起，执行向前滚动运动。呼叫“运行”宣布。



梗阻

虽然指示与一个臂的惩罚的方向，另一个臂在等上不超过两次围绕身体运动的弧移动。呼叫“梗阻”宣布。



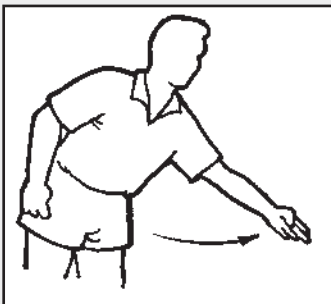
一方面是提高到嘴伸出的网络NGERS。呼叫“决定之争”要么“言论攻击”宣布。



过分的实体游戏

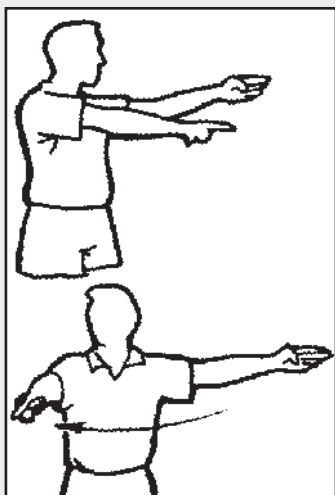
该信号可以通过指示一个肩电荷，示出了过度旺盛僵硬臂运动，行程来证明，或无论是在恰当的。呼叫“粗野”或类似措辞公布。

版(2007年再版) - 39争议的决定/辱骂



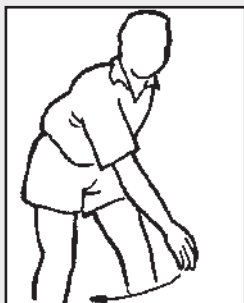
投掷/客场踢球

该相关操作是通过用一个臂的单个腋下运动或一条腿踢运动证实。(对于这个点球的标志是推行前标记十米。)该呼叫“把球离开”或类似措辞公布。



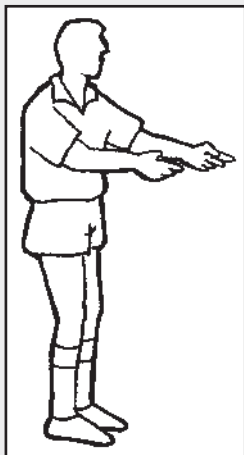
Rollball没谱

虽然指示与一个臂的惩罚的方向，另一方面指示在其中执行rollball，则正确的标记用同一只手所指示以示出两个标记的位置不同的位置。呼叫“**Rollball没谱**”或类似措辞公布。



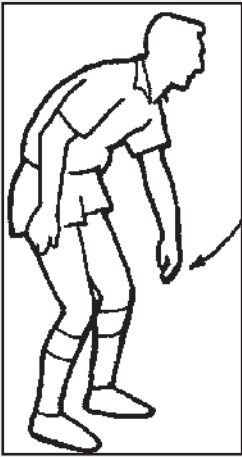
延迟Rollball

用于执行rollball正确的动作是由裁判作出向前弯曲和指示该腿之间的球的滚动。呼叫“**延缓Rollball**”或类似措辞公布。

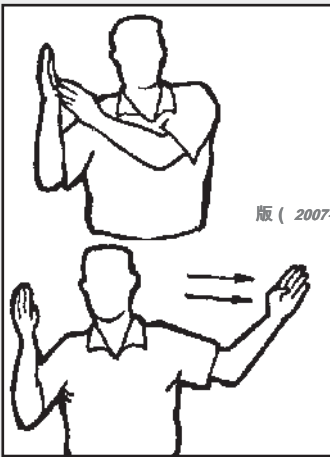


不正确Rollball-球员没有面临比分

玩家所采取的不正确的位置证明，随后是一个rollball的正确位置。用双手来表示所面临的犯规球员的方向是相当有效的。呼叫“**不正确的Rollball**”或类似措辞公布。



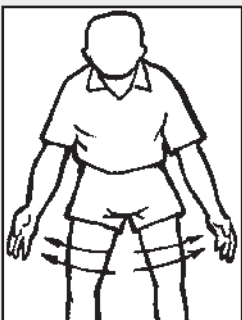
玩家所采用的不正确的方法证明，随后是一个rollball正确的动作。使用一只手来指示球的腿外不正确的运动，那么正确的运动必须被显示。呼叫“不正确的Rollball”或类似措辞公布。



Rollball一米多

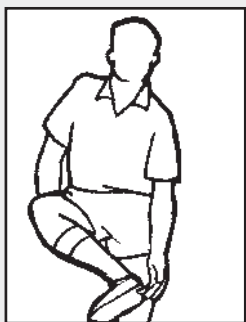
一方面是保持着脸部与网络连接NGERS以垂直方式outstreched的一侧。另一方面开始与第一个手接触，然后移开，在不超过两次，以表明球被卷起的距离。呼叫“轧一米多”或类似措辞公布。

版(2007年再版) - 41错误Rollball - 球没有推出两腿之间



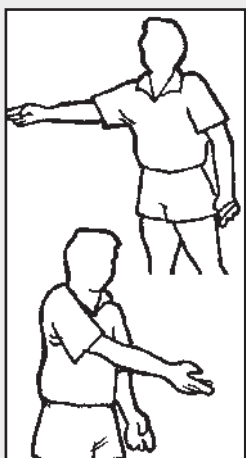
处罚点球未释放

双手在身前举行了下来，用双手张开，并在两个快速的行动被拉开。呼叫“球未释放”或类似措辞公布。



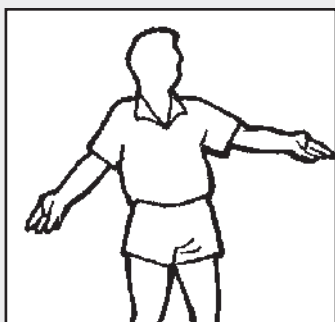
处罚点击 - 用足无联系

一只脚在所述主体的前凸起和具有相反手抽头。呼叫“用足没有联系”或类似措辞公布。



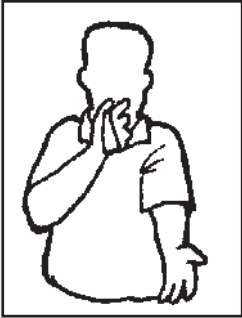
处罚点击 - 不执行在马克

在其中执行抽头用一只手所指示的位置，则正确的标记表示用同一只手，以示出两个标记的不同位置。呼叫“罚点击演出没谱”或类似措辞公布。



处罚轻击 - 攻击者越位

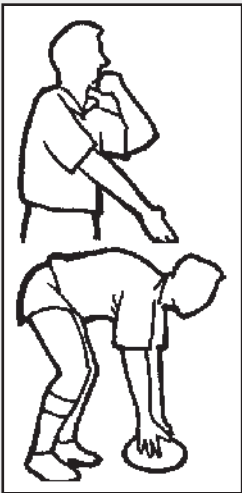
其中进行指示用一只手的抽头，并且攻击者越位的位置用另一只手所指示的位置来说明攻击者是执行抽头球员的前方。呼叫“进攻队员越位”或类似措辞公布。



裁判占据了后面玩家已经接地球，看起来位置 -

- a) 至线CON组fi息判断;
- b) 至多为任何音响场权利触摸;
- c) 确保相关线上比分

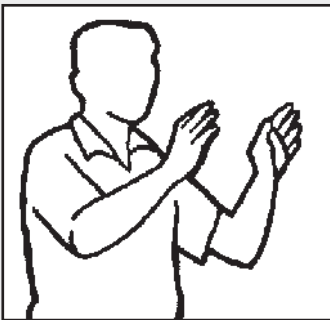
哨子的长鼓风当臂以45度在身体前方朝用手掌朝上标记的角度倾斜地向下延伸，然后在相同的执行。



点球达阵

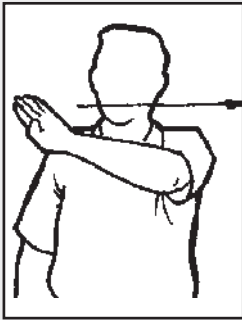
裁判需要控球，拿它在比分并把它放在地上，然后奖项以通常的方式触地得分。

版 (2007年再版) - 43着陆



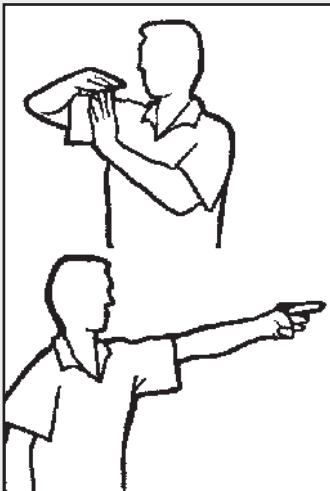
声称触

双手被升高在视线水平身体的前面，两个手掌彼此相对并保持在有问题的播放器的方向，以指示由该权利触摸被错过的距离。呼叫“通过错过很多”或类似措辞公布。



场外裁判一致以达阵

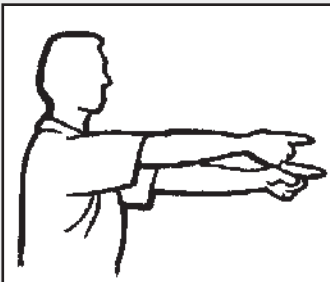
该离开科幻场裁判，如果与着陆协议被授予，只是站立面对的控制裁判，提出一方面要视平并将其移动到一边，用手掌朝外。



解雇时间周期

双手在肩膀高度带来的身体前方，并形成字母“T”。随后主裁判指向在他的科幻场的结束，网络已经落后于卫冕对立的比分中部（5）平方米。

玩家的队长应该被告知这一行动的原因。

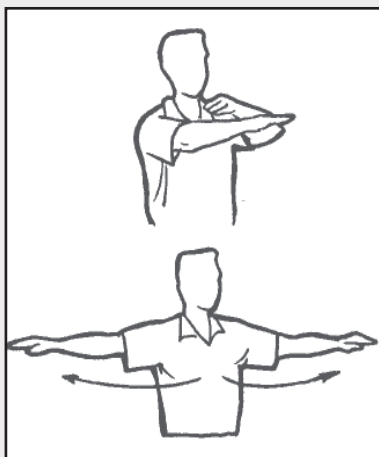


游戏的剩余解雇

一个伸出的手表示犯规球员，然后用在中线附近的边线的方向双手指点动作。

玩不重新开始，直到玩家至少10米过去的副业。

球员队长应被告知这一行动的原因。



游戏结束

进行哨子的长FLuctuating鼓风那么这两个臂在肩部高度凸起伸出，在所述主体的前部与朝下手掌，越过在手腕和引出到侧面在一个缓慢而故意运动。

T o u c h F o o t b a l l A u s t r a l i a

Brisbane Office: p. 07 3247 1733 | f. 07 3247 1722 | Lvl 3 QSAC, Kessels Road, Nathan Q 4111

Canberra Office: p. 02 6212 2800 | f. 02 6212 2822 | Suite 1/18 Napier Close, Deakin ACT 2600

w w w . a u s t o u c h . c o m . a u