ПРАВИЛА ИГРЫ

Две команды по пять человек. Побеждает та команда, которая первая заберёт знамя соперника и пронесёт его на свою сторону.

Игровая площадка делится на две равные части, принадлежащие разным командам. На своей стороне игроки касанием руки замораживают игроков команды соперника. Если игрок заморожен, то он стоит по стойке смирно и ждёт, пока товарищ по команде касанием руки не разморозит его. Если игрок сумел преодолеть чужую сторону, то он оказывается за лицевой линией в зоне неуязвимости, где находится чужое знамя. Игрок может находиться в зоне неуязвимости сколько угодно долго. Теперь задача игрока – перебежать со знаменем обратно, а задача защитника – не пропустить его. Если игрок со знаменем заморожен, то он возвращает знамя и встаёт на место заморозки. Если игрок со знаменем сумел вернуться на свою сторону, то он приносит своей команде очко или победу.

Средняя линия площадки – нейтральная зона. Игрок может стоять одной ногой на своей стороне, второй ногой – на чужой. В нейтральной зоне возможны перетягивания игроков. Перетянутый игрок встаёт напротив того места, где его перетянули, на условленном расстоянии от средней линии (три метра или посередине стороны соперника).

Нюансы игры «Знамя»:

1. Главное правило игры – Честность!
2. Самые частые нарушения правила №1 связаны с заморозкой и разморозкой игроков: самовольная разморозка, фальстарт при разморозке, вытянутая рука замороженного для ускорения разморозки, замороженный по инерции пробегает дальше, замороженный меняет место заморозки.
3. В зону неуязвимости может пройти два и более игроков. Так им будет проще пройти защиту. Например, если игроки уберут руки за спину, то защитники не сразу поймут, у кого конкретно в руках знамя, и этим замешательством можно воспользоваться.
4. Знамя нельзя прятать в одежду.
5. Знамя нельзя перебрасывать из рук в руки – только передавать.
6. При пересечении средней линии и линии зоны неуязвимости необходимо внимательно отслеживать, успел ли игрок до осаливания поставить ногу за линию.
7. Игрок, заступивший за боковую линию, считается замороженным.
8. Игрок считается перетянутым только, если он потеряет какое-либо соприкосновение со своей стороной. Игрок не перетянут, если он сам не касается своей стороны, но касается товарища по команде, который соприкасается со своей стороной.
9. В перетягивании может принимать участие несколько игроков. Чаще всего данная ситуация возникает, когда у одного игрока появляется угроза быть перетянутым. К нему на помощь приходят товарищи по команде. Образовывается «цепочка», взявшихся друг за друга игроков. В таком случае перетянутыми могут оказаться несколько игроков. Приём «цепочка» особенно эффективен, когда применяется отработанно и неожиданно.
10. Во время перетягивания часто возникает спорная ситуация «отрыв ноги» – один из игроков на мгновение отрывает от пола ногу, теряя единственное соприкосновение со своей стороной. В таком случае игрок считается перетянутым.
11. Не рекомендуется, чтобы в перетягивании одного игрока участвовало более, чем по три игрока с каждой из сторон. Велика опасность получения травмы.
12. Не рекомендуется выполнять такие приёмы, как подсечка обеих ног игрока и другие жёсткие силовые приёмы (для секции борьбы данные ограничения можно снять).
13. Нельзя браться за одежду.
14. При перетягивании нельзя использовать посторонние предметы для дополнительной опоры (в полевых условиях данное ограничение можно снять).
15. При пассивном ведении игры обоих команд судья может объявить «Бездействие» и пригласить на середину по одному игроку от команды для перетягивания до обязательной победы одного из игроков. Команду, ведущую пассивную игру, судья может наказать заморозкой игрока.
16. Для игры хорошо подходит волейбольная площадка, на которой за лицевыми линиями есть пространство для зон неуязвимости. Линии нападения могут быть линиями перетянутых.
17. При проведении игры «Знамя» в спортивном режиме для объективного судейства понадобится несколько судей, так как на площадке в разных местах одновременно может происходить несколько событий.
18. Многие правила: количество игроков, размеры площадки, условия победы, длительность игры – устанавливаются по договорённости.
19. Правила игры можно изменять.
20. Главное правило игры – Честность!