

FLAG FOOTBALL

SZABÁLYKÖNYV - 2016

**KÉSZÜLT AZ IFAF INTERNATIONAL FLAG FOOTBALL
RULES 2015-ös, 5 - 5 JÁTEKOS ELLENI, NON-KONTAKT
VERZIÓ ALAPJÁN**



BEVEZETŐ

Jelen játékszabályt a Magyar Amerikai Futball Szövetség (továbbiakban: MAFSZ) adja ki minden egyesület, játékos, edző, játékvezető, szabadidős sportoló és szurkoló számára.

Jelen Flag Football játékszabály magyar kiadása teljes egészében először a 2012. évben lett elkészítve, amely alapot jelent az elkövetkezendő évekre mindazoknak, akik mind szabadidős vagy versenysportként kívánják ezt a csapatjátékot űzni, ezért ez a Flag Football játékszabály többek között kitér az edzők, játékosok, játékvezetők feladatára.

Köszönet Takács Gergelynek az első kiadás elkészítéséért, valamint Tar Jánosnak az aktuális verzió fordításában végzett hatalmas munkájáért.

Az Angol kiadás előszava

A 2015-ös Flag Football Szabálykönyv a harmadik kiadás. A 2011-es és 2013-as komoly átdolgozásokhoz képest a 2015-ösben kevesebb a változás, de a Nemzetközi Szabályalkotó Bizottság továbbra is folytatni fogja az újabb változatok készítését, ahogy a játék fejlődik.

A 2015-ös jelentősebb változások:

- A fumble definíciója változott és eltér a passztól.
- Lehetőség a pénzfeldobásra.
- Új büntetés Pass Interference esetén
- Szabálytalan érintkezés (illegal contact) mostantól automatikus első kísérlet, ha a Védelem követi el
- Az ellenfél flagjének vissza nem adása Sportszerűtlen viselkedés szabálytalanság
- Új jelzések az illegális részvétel és illegális csere szabálytalanságokhoz

Sok szerkesztői változtatás történt, hogy javítsunk a megfogalmazáson és új rajzok készültek a játékvezetői jelzésekhez. A szabályalkalmazási részt újradolgoztuk, példákat vettünk ki és újakat raktunk bele.

A legfontosabb változás a fumble definíciójában történt. Mostantól a fumble-t nem büntetjük, de a labda halottá válik, amikor a földre esik vagy egy csapattárs elkapja.

A pénzfeldobás győztese most már választhat hogy az első vagy a második félidőben akar kezdeni.

A Pass Interference büntetése 10 yardra módosul a basic spot-ból. Ehhez hozzájön még kísérletvesztés (loss of down) ha a támadók, automatikus első kísérlet, ha a védelem követi el. A felezéses szabály természetesen érvényben marad.

A szabálytalan érintkezés (illegal contact) mostantól automatikus első kísérlettel is jár, ha a védelem követte el.

Ha egy játékos nem hagyja a lehúzott flag-et a lehúzás közelében vagy nem adja azonnal vissza a tulajdonosának, az mostantól szabálytalan.

Köszönet a szabályok pontosításában való közreműködésért az alábbiaknak: Erwin Aigner (AUT), Martin Cockerill (GBR), Christian Freund (GER), Roland Frei (SUI), David Fried (USA), Magnus Lauesgaard (DEN), Tsutomu Negishi (JPN), KK Park (KOR), Toni Peltola (FIN), Alexandre Roger (FRA), Guido Schlauri (SUI) and Robert St Pierre (CAN).

Speciális köszönet a rengeteg munkájáért a szerkesztésben Alexandrenek, Magnusnak és Martinnak.

Wolfgang Geyer (AUT)

Az IFAF Szabályalkotó Bizottság tagja

wolfgang.geyer@afboc.at

Flag Football szabályok

Az IFAF Flag Football szabályok az IFAF Tackle Football szabályain alapulnak.

Hogy a Flag Football szabályok rövidek és tömörek maradhassanak, sok dolgot nem magyarázunk el külön. Csak a fontos vagy speciális esetek kerülnek kiemelésre, meghatározásra és szabályzásra. Ennek a szabálykönyvnek segítségével a Tackle football (amerikai football) szabályok ismerete nélkül is játszható a Flag Football, mivel a szabálykönyv tartalmaz mindent, amire szükség van a játékhoz. Ha külön ismeretekre lenne szükség (például a labda alakjára vonatkozóan), akkor azt a Tackle MAFSZ Játékszabálykönyv adott fejezetében kell keresni (pl.: SZ 1-3-1). Ugyanakkor a versenysportot űzni kívánó csapatok edzőinek és játékvezetőiknek szükséges a Tackle football szabályainak épp olyan ismerete, mint a flag szabálykönyv ismerete.

Az Amerikai Football Törvénykönyve a Flag szabályok szerves része.

Olyan esetben, amelyet ez a szabálykönyv nem érint, a Referee-nek (vezetőbíró) mindig a Tackle football érvényes szabályai szerint kell ítélnie.

A Flag football kontaktnélküli sport. A blokkolás, szerelés (tackle) és a rúgás nem engedélyezett.

Ezen szabálykönyv strukturálisan a Tackle Football szabálykönyvét követi, de tartalmában és számozásában eltérhet attól.

Eltérések a hivatalos szabályoktól

Nem nemzetközi mérkőzéseken lehetőség van a következő szabályok megváltoztatására:

Sz 1-1-1 A pálya méretei megváltoztathatóak a térbeli lehetőségek szerint, illetve az adott korosztálynak megfelelően.

A pálya mérete (a célterületet nem beleszámítva) lerövidíthető minimum 40 yard (36,6m) vagy meghosszabbítható maximum 60yard (54,9m) hosszúságúra, a célterület lerövidíthető minimum 8 yard (7.3m) hosszúságúra, illetve a szélessége lecsökkenthető minimum 20 yard (7.3m) vagy megnöveljük maximum 30yard (27,45m) szélességűre. A biztonsági terület nem változtatható.

Lehetséges csökkenteni a hosszát és/vagy a célterületet és/vagy a szélességet; vagy lehetséges növelni a hosszát (célterület 10 yard) és/vagy a szélességet. Nincs lehetőség arra, hogy csökkentsük a pálya hosszát és növeljük annak a szélességét vagy fordítva.

Amennyiben a pálya hossza megváltozik ajánlott a változás felével változtatni a pálya szélességét is, a relatív pályaméret megőrzésének érdekében.

Sz 1-1-1 A pályafestés minimum tartalmazza az oldalvonalakat, a gólvonalakat és az alapvonalakat.

Sz 1-1-1 A pilonok és yardjelzők használata csak javasolt.

Sz 1-1-1 A kísérletjelző használata csak javasolt.

Sz 1-1-1 Az eredményjelző használata csak javasolt.

Sz 1-1-1 A csapatok játékoskerete nagyobb lehet 12 főnél.

Sz 1-1-1 A csapatokban különböző nemű játékosok is játszhatnak.

Sz 1-1-4 A játékvezetők részvétele csak javasolt.

Sz 1-2-1 A labda anyaga nem csak bőr lehet.

Sz 1-3-1 Junior meccseken a flagek-nek nem szükségesek a pop-flag-eknek lenniük.

Sz 1-3-1 A fogvédők csak ajánlottak.

Sz 1-3-2 Fejfedő lehet legális, ha a nem veszélyeztet vagy sebesít meg más játékost.

Sz 3-2-1 A játékidő megváltoztatható a korosztálytól, illetve versenykiírástól függően.

Sz 3-3-2 Az időkéresek mennyisége megváltoztatható a korosztálytól illetve versenykiírástól függően.

Teremben játszott Flag Football

További változtatási lehetőségek:

Sz 1-1-1 A pálya méretei megváltoztathatóak a terem adottságait figyelembe véve.

Sz 1-1-1 A jelzővonalakat burkolt szivacs pilonokkal vagy jelzőbójákkal kell helyettesíteni.

Sz 1-3-1 Lapos, nyomot nem hagyó cipőket kell használni.

Sz 3-2-5 Az óra csak minden félidő utolsó 1 percében áll meg.

Sz 5-1-1 **Lecsökkenthető a kísérletek száma háromra,**

Sz 5-1-1 **Középvonalat el lehet törölni (ez esetben nem lehet újabb első kísérletet elérni).**

A többi szabály nem módosítható.

MEGJEGYZÉS: A magyarországi mérkőzéseken (minden résztvevő csapat vezetőjének egyetértése esetén) megengedettek - U15 és annál fiatalabb rendezvényeken ajánlottak – az alábbi eltérések a játék kialakulásának segítése céljából:

- **Semmilyen blitz nem megengedett, egyetlen védő játékos sem keresztezheti a „scrimmage-line”-t, amíg az irányító játékos nem adta át a labdát egy futónak (hand-off), vagy nem tett úgy, mintha átadná a labdát (fake hand-off) vagy nem passzolta el a labdát. Lásd: 7-1-4-g**
- **Abban az esetben, ha az irányító játékos közvetlenül a snap után a földre ejti a labdát (még bármilyen átadás előtt), akkor a labda nem válik halottá, az irányító (és csak az irányító) újra felveheti azt és a játék folytatódik. Ilyenkor a védők számára a blitz továbbra sem megengedett. Lásd: 4-1-2-k illetve 7-2-3 pont megjegyzése.**
- **Ezek a módosítások csak együtt megengedettek, külön-külön nem.**

Ezek a módosítások azért lettek kitalálva, mert a tapasztalatlan játékosok esetén gyakran előfordul, hogy a snap után nem sikerül megfogni a labdát, az irányító elejti azt. Szeretnénk elősegíteni, hogy gyakrabban alakuljon ki játék, de továbbra is védeni szeretnénk a játékosokat és nem engedni, hogy a földön lévő labdáért test-test elleni harc alakuljon ki.

Szabályértelmezések

A szabály értelmezése, más néven egy jóváhagyott döntés (AR), hivatalos döntés egy adott tényállásról. Arra szolgál, hogy bemutassa a szabály alkalmazását illetve a szabály szellemiségét.

A pálya alakja

A pálya egy négyszögletű terület, ahol a vonalak a mellékelt ábra szerint helyezkednek el.

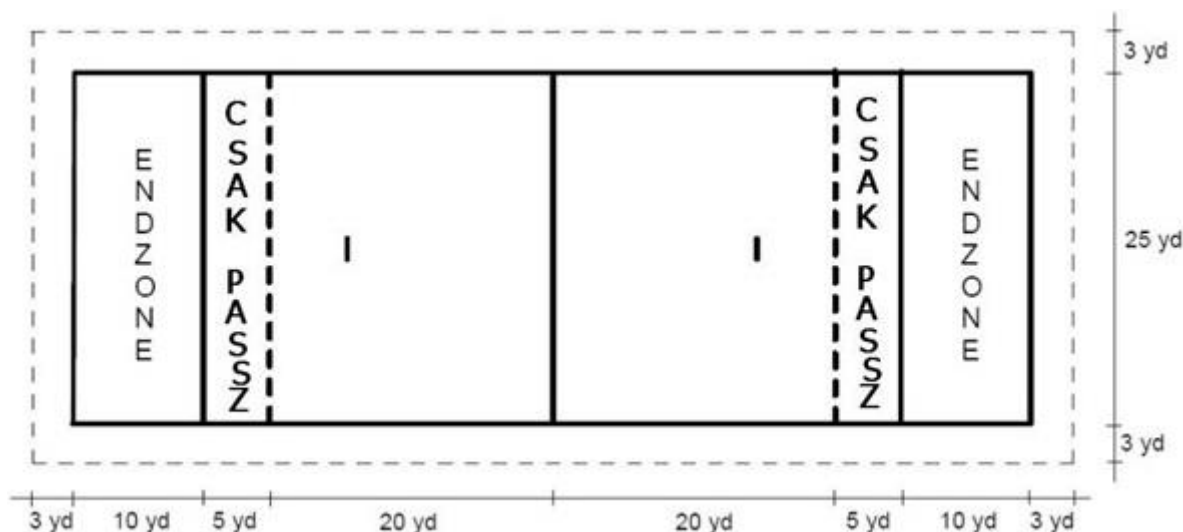
A Pálya méretei

Hosszúsága 50 yard (45,75m), kiegészítve célterületekkel, melyek hossza 10yd (9,15m); szélessége 25 yard (22,90m).

A pályához szükséges teljes terület nagysága a biztonsági területtel 76 yard (69,55 m) x 31 yard (28,4 m).

A pálya méreteit a vonalak belső felétől kell meghatározni (a gólvonal a célterület része), a vonalak 4 inch (10 cm) vastagok lehetnek. A csak-passz vonalak szaggatottan legyenek festve. A két pontos kísérlet indítását jelölő vonal pedig 1 yard (0,9 m) hosszú legyen a gólvonal közepétől 12 yardra (11 m-re).

A pálya széleitől 3 méteres biztonsági zónát kell kialakítani, ezt megjelölni azonban nem szükséges. Ha két pálya szomszédos, a kettő között minimum 6 yard (5,5 méter) távolságnak kell lennie.



Pályafelszerelések

A gólvonal és az oldalvonalak, valamint az alapvonal és az oldalvonal találkozásához pilonokat vagy lapos bójákat kell helyezni. Lapos bójákat lehet helyezni a felezővonal és az oldalvonal, ill. a „csak-passz”-vonal és az oldalvonal metszéspontjaira is.

A down jelzőt az egyik oldalvonalon kívül, attól 2 yard távolságra kell használni. A pályához közel egy látható eredményjelzőt kell működtetni.

1. SZABÁLY – A mérkőzés, a pálya, labda, felszerelés

1. PARAGRAFUS: Általános intézkedések

A mérkőzés

1-1-1 SZAKASZ:

A mérkőzést két – egyenként nem több mint 5 játékosból álló – csapat játsza egy téglalap alakú pályán, szabványos labdával.

A játékoskeretben maximum 12 játékos szerepelhet (5 játékos pályán, illetve 7 cserejátékos). A csapatok minimum 4 játékosal kell, hogy játszanak. Ha egy csapatból 4 játékosnál kevesebb áll rendelkezésére, úgy a mérkőzést a másik, vétkes csapat nyeri, amely legalább 4 játékosat tud a pályára küldeni. A csapatokban csak azonos nemű játékosok szerepelhetnek.

Győztes csapat és végeredmény

1-1-2 SZAKASZ:

Mindkét csapat lehetőséget kap rá, hogy a labdát a másik csapat célterületére juttassa akár passzolva, akár futva és így pontokat szerezzenek. A csapatok a szabályok szerint kapnak pontokat pontszerzéskor, és a mérkőzés végén, beleértve az esetleges hosszabbítást is, a több ponttal rendelkező csapat lesz a győztes.

Felügyelet

1-1-3 SZAKASZ:

A mérkőzést legalább 2 bíró felügyelete alatt játszhatják a csapatok.

Csapatkapitányok

1-1-4 SZAKASZ:

Mindkét csapat kijelölhet nem több mint két játékosat csapatkapitánynak, illetve nem több mint két edzőt.

2. PARAGRAFUS: A labda

Előírások

1-2-1 SZAKASZ:

A labda lehetőleg bőrből készüljön, újnak vagy közel újnak, szabvány méretűnek, súlyúnak kell lennie, megfelelő nyomással kell rendelkeznie és nem lehetnek rajta módosítások. Mindkét csapat használhatja a saját szabályos labdáját.

Speciális méretek

1-2-2 SZAKASZ:

A női és a 16 éven aluli játékosok mérkőzésein Youth méretű (hivatalosnál kisebb, pl. TDY) labdák használhatók, melyeknek nem kell bőrből készülniük.

A 13 év alatti korosztályok mérkőzésein Junior méretű labdák (pl. TDJ) használhatók, melyeknek nem kell bőrből készülniük.

3. PARAGRAFUS: A felszerelés

Kötelező felszerelés

1-3-1 SZAKASZ:

A csapatoknak eltérő színű mezt kell viselniük. Ha két csapat hasonló mezben játszik, a hazai csapat dönti el, hogy melyik csapat váltson mezt.

- a: Az azonos csapatban játszó játékosoknak ugyanolyan színű, szabású és felépítésű mezeket kell viselniük. A mezek teljes hosszúságúnak kell lennie, és a be kell tűnni a nadrágba, valamint legalább 15 centiméteres arab számozás kell legyen a hátán. Azonos csapat minden játékosnak különböző, 1 és 99 közti számot kell viselnie. A mezek nem lehetnek ragasztottak vagy bármilyen módon megkötöttek.
- b: A játékosoknak egységes színű, szabású nadrágot kell viselniük, melyeken nem lehet zseb, patent, gomb vagy csat. A játékosok nem ragaszthatják le ezeket, hogy így feleljenek meg ennek a szabálynak.
- c: Minden játékosnak kötelező felszerelés a szorosra beállított zászlóöv és a két zászló. A két zászlót a játékos csípőjén két oldalt kell felerősíteni. A zászlók minden esetben 2 inch (5 centiméter) x 15 inch (38 centiméter méretűek). A zászlótartókat nem lehet semmilyen esetben sem módosítani, ragasztózni. A zászlóknak kifelé kell nézniük és lefelé kell állniuk. A zászlóknak tisztán láthatónak, szabadon lefelé lógónak kell lenniük és semmilyen esetben sem fedhetők el a játékos ruházatával. A zászlóknak egy színűeknek kell lenniük és a színüknek különböznie kell nadrág összes színétől. Manipulált zászlókkal játszó játékos azonnali hatállyal kizárandó.
- d: Minden játékosnak színes fogvédőt kell viselnie, amiből nem állhat ki 0,5 inchnél (1,25 cm) nagyobb darab.

Szabálytalan felszerelés

1-3-2 SZAKASZ:

- a: Olyan stoplis cipő, amelynek stoplisai 1,25 centiméternél hosszabbak, élesek, hegyesek vagy fémből készültek.
- b: Bármilyen vállvédő, sapka vagy sisak (baseball sapka, kapucni, kendő, fejpánt vagy bármi hasonló).
- c: Bármilyen védőfelszerelés, ami veszélyeztet más játékosokat (pl.: éles élű térdvédő)
- d: Szemüveg; kivéve, ha orvosilag igazolt és törésálló anyagból készült.
- e: Mindenfajta ékszer viselése tilos, kivéve, ha tökéletesen befedik.
- f: Mez kiegészítések, mint törölköző vagy kézmelegítő
- g: Bármilyen ragasztó, festék, kenőcs vagy csúszós anyag a felszerelésen, a játékoson vagy annak ruházatán, ami befolyásolhatja ellenfelet vagy a labdát.
- h: Bármifajta elektronikus vagy mechanikus szerkezet, ami az edzővel való kommunikációt segíti.

Jóváhagyott döntés 1-3-2

- i. *Egy vagy több játékos a csapatból nagyon széles nadrágot vagy szoknyát visel. **DÖNTÉS:** Szabálytalan felszerelés. Az ilyen nadrág vagy szoknya felesleges a játékhoz, egyértelmű, hogy a játékos(ok) előnyt próbálnak ezzel szerezni.*

Edzői igazolások

1-3-3 SZAKASZ:

A mérkőzés előtt a vezetőedzőnek le kell adnia a játékra nevezett csapattagok nevét és biztosítania kell a játékvezetőket, hogy minden játékos rendelkezik a kötelező felszerelésekkel és tisztában van azzal, hogy mi számít illegális felszerelésnek.

2. SZABÁLY - Definíciók

1. PARAGRAFUS: Területek és vonalak

A pálya

2-1-1 SZAKASZ:

A pálya a szabályzatban megjelölt biztonsági zónán belüli terület és az a fölött lévő tér.

Játéktér

2-1-2 SZAKASZ:

A pálya határvonalakon (oldalvonalak és alapvonalak) belüli területei, melyek nem a célterületek.

Célterületek

2-1-3 SZAKASZ:

A célterületek 10 yardos területek a pálya két végén a gólvonal és az alapvonal között.

Csak-passz-zónák (Futásmentes-zónák)

2-1-4 SZAKASZ:

A csak-passz-zónák a gólvonalaktól mért 5 yardos területek a játéktér két végén.

Gólvonalak

2-1-5 SZAKASZ:

Gólvonalak a játéktér két szemközti végén találhatók, egy-egy gólvonal mindkét térfélen. A gólvonalak és a gólvonal pilonjai a célterületen belül vannak. A gólvonalak részei egy függőleges síknak, mely elválasztja a célterületet a játéktértől, amikor a labdához hozzáértek vagy birtokolják azt. Ez a sík túlnyúlik az oldalvonalakon. Egy csapat gólvonala az a gólvonal, amelyiket a csapat védelmezi.

Középvonal

2-1-6 SZAKASZ:

A két gólvonaltól egyenlő távolságra található a középvonal, amely elérésével új kísérletsorozat kezdődik. Ennek közepe a pálya közepe.

Pályán belül, pályán kívül

2-1-7 SZAKASZ:

Az oldalvonalak és alapvonalak által határolt terület a játék területe („in bounds”); az ezen túli terület, beleértve a határvonalakat is, a játék területén kívül van („out of bounds”).

Csapat terület

2-1-8 SZAKASZ:

A csapatterület a biztonsági területen kívül és a két gólvonaltól 5-5yard-ra lévő futásmentes zóna határvonalai közt az oldalvonal mentén található.

2. PARAGRAFUS: Csapatok és játékosok

Támadó és védekező csapat

2-2-1 SZAKASZ:

A támadó csapat az, amelyik a labdát snappel játékba hozza; az ellenfél csapat a védekező csapat.

Labdafeladó (Snapper)

2-2-2 SZAKASZ:

A támadó csapat játékos, aki játékba hozza (feladja, snappeli) a labdát.

Irányító

2-2-3 SZAKASZ:

Az a támadójátékos, aki először megkapja a labdát snap után.

Passzoló

2-2-4 SZAKASZ:

Az a támadójátékos, aki eldob egy szabályos passzt.

Futó

2-2-5 SZAKASZ:

Az a játékos, aki birtokol egy élő labdát.

Blitzelő

2-2-6 SZAKASZ:

Az a védekező játékos, aki áthalad a „scrimmage-line”-on, miközben a labda élő és a passzoló még nem dobta el a labdát.

Blitzelők úthoz való jogosultságot szerezhetnek, ha tisztán láthatóan felemelik egyik kezüket a fejük fölé legkésőbb a snap előtti utolsó másodperc előtt. A futásnak azonnal a snap után meg kell kezdődnie, gyorsan, egyenesen és ahhoz a ponthoz kell vezetnie, ahol az irányító megkapta a snap-et. Amennyiben a blitzelő nem szabályos jelet ad, lassan fut, más pontot céloz vagy változtatja a futás irányát, elveszíti az úthoz való jogát

Játékos a pályán kívül

2-2-7 SZAKASZ:

A játékos vagy a labda pályán kívül van, ha bármelyik testrészével megérint bármit a pályán kívül.

Kizárt játékos

2-2-8 SZAKASZ:

Kizárt játékos az, akit jogosulatlan játékosnak nyilvánítottak a mérkőzés további részére.

Hazai csapat

2-2-9 SZAKASZ:

Ha egyik csapat sincs otthon vagy egy tornán (több mint 2 csapat), az a hazai csapat, amelyik a kiírásban előrébb szerepel. A hátrébb szereplő a vendégcsapat.

3. PARAGRAFUS: Kísérlet, Scrimmage és játék típusok

Kísérlet

2-3-1 SZAKASZ:

A kísérlet a játék egyik alapvető eleme, amely a labda szabályos játékba helyezésével („snap”) kezdődik, miután a labdát játékra alkalmasnak nyilvánították. A kísérletnek akkor van vége, amikor a labda legközelebb halottá válik. A kísérletek közötti időtartamnak nevezzük, amíg a labda halott. A play a két csapat közti játék, amíg a kísérlet tart.

Scrimmage-line

2-3-2 SZAKASZ:

A „scrimmage-line” mindkét csapat részére az a függőleges sík, amely a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor a labdának a csapat saját gólvonalához közelebbi

végpontjánál halad és az oldalvonalakig tart. Egy játékos keresztezi a „scrimmage-line”-t, ha bármelyi testrésze túl van a saját „scrimmage-line”-jén.

Előre passz játék

2-3-3 SZAKASZ:

Egy szabályos előre passz játék az az időtartam, ami a snap pillanatától addig tart, míg egy szabályos előre passz a „scrimmage-line”-on túl sikeres vagy azt el nem fogták (interception). Továbbá minden olyan passzt, amit a scrimmage-line mögül dobtak és sikertelen vagy egy védő játékos megérintett, előre passz játéknak kell tekinteni.

Futó játék

2-3-4 SZAKASZ:

Egy futó play mindenfajta élő labda akció, ami nem szabályos előre passz játék. Minden olyan passz, amit a scrimmage-line mögött kapnak el szabályos és futójátéknak számít.

4. PARAGRAFUS: A labda élő vagy halott

Élő labda

2-4-1 SZAKASZ:

„Élő” a labda, ha a labda játékban van. Egy olyan passz, amely még nem ért talajt, az levegőben lévő élő labdának számít.

Halott labda

2-4-2 SZAKASZ:

„Halott” a labda, ha a labda nincs játékban.

A labda játékra alkalmas

2-4-3 SZAKASZ:

Egy halott labda akkor alkalmas a játékra, amikor a labdát földre helyezték és a játékvezető belefúj a sípjába.

5. PARAGRAFUS: Előre, Előtt és Előrehaladás („Forward progress”)

Előre, Előtt

2-5-1 SZAKASZ:

Előre, előtt vagy valami előtt (térben) mindkét csapatra vonatkozóan a viszonyítási ponthoz képest meghatározza az irányt az ellenfél gólvonala felé. Hátra és mögött azt az irányt jelenti, amely a csapat saját gólvonala irányába mutat.

Előrehaladás

2-5-2 SZAKASZ:

Az előrehaladás az a fogalom, amely megjelöli a területnyerés végét bármely csapat labdavívője vagy egy levegőben lévő elkapója számára és meghatározza a labda legelőrébb lévő helyzetét az alapvonalak között, amikor az egy szabály miatt halottá vált.

6. PARAGRAFUS: Pontok

Végrehajtási pont

2-6-1 SZAKASZ:

Az a pont, ahonnan a szabálytalanság miatt kiszabott büntetést végrehajjtják.

Halott-labda pont

2-6-2 SZAKASZ:

Az a pont, ahol a labda halottá válik.

Szabálytalanság pontja

2-6-3 SZAKASZ:

Az a pont, ahol egy szabálytalanság történt. Ha ez a pont a pályán kívül van, az oldalvonalra kell áthelyezni a pontot. Ha a szabálytalanság pontja a gólvonal mögött van, akkor a szabálytalanság a célterületen történt.

Pályán kívüli pont

2-6-4 SZAKASZ:

Az a pont, ahol a labda a szabályok által halottá lett nyilvánítva, mert a pályán kívülre került vagy a szabályok pályán kívülinek nyilvánították.

7. PARAGRAFUS: Szabálytalanság, Büntetés, Szabálymegkerülés

Szabálytalanság

2-7-1 SZAKASZ:

A szabálytalanság a szabályok olyan megszegése, amit a jelen játékszabály büntetéssel súlyt. A kirívóan durva/súlyos szabálytalanság az, amely az ellenfelet sérüléssel fenyegető helyzetbe hozza.

Büntetés

2-7-2 SZAKASZ:

Büntetést annak az eredményeként kaphat a csapat, ha az előírt szabályokat megszegik. Az alábbiak közül egy vagy több büntetést kaphat a vétkes csapat: yard-vesztés, kísérletvesztés, automatikus első kísérlet vagy kizárás. Ha a büntetés magában foglal kísérletvesztést is, akkor az érintett kísérlet a lehetséges 4 kísérlet egyikeként kerül adminisztrálásra.

Szabálymegkerülés („Violation”)

2-7-3 SZAKASZ:

A szabálymegkerülés olyan szabályszegés, amely nem von büntetést maga után. Mivel ez nem szabálytalanság, ezért ez nem lehet egymást semlegesítő szabálytalanságok része sem.

Kísérletvesztés

2-7-4 SZAKASZ:

A kísérletvesztés röviden azt jelenti, hogy az érintett csapat elveszti a jogát a kísérlet megismétlésére.

8. PARAGRAFUS: Shift, Motion

Váltás („Shift”)

2-8-1 SZAKASZ:

A váltás („shift”) az a mozdulatsor, amikor kettő vagy több támadó játékos egyszerre pozíciót vált miután a labdát játékra alkalmasnak nyilvánították, de még a következő „snap” előtt.

Motion

2-8-2 SZAKASZ:

A motion az a pozícióváltás egyetlen támadójátékos részéről, ami a labda játékra alkalmassá nyilvánítása után, de a snap előtt történik.

9. PARAGRAFUS: A Labda átadása, Passz, Fumble, A Labda Elütése, Rúgás

A labda átadása (“Hand-off”)

2-9-1 SZAKASZ:

A labda átadása az a cselekedet, mely során a labdát birtokló játékos a labdát egy csapattársának átadja dobás nélkül.

Passzolás

2-9-2 SZAKASZ:

Passzolás a labda szándékos eldobását jelenti bármilyen irányba. A passz a labdát határozottan tartó kéz vagy a kar szándékos mozgásával kezdődik. A passz addig számít passznak, amíg egy játékos elkapta vagy elfogta („interception”) azt vagy a labda halottá válik.

Fumble

2-9-3 SZAKASZ:

A fumble az a cselekedet, ami nem egy passz vagy a labda átadása és ami ahhoz vezet, hogy egy játékos elveszti a labdabirtoklást. Fumble csak azután történhet, ha egy játékos már birtokolta a labdát.

Labda birtoklása

2-9-4 SZAKASZ:

Labda birtoklása, ha egy játékos biztosan fog vagy kontrollál egy élő labdát.

A labda elütése („Batting”)

2-9-5 SZAKASZ:

„Batting” a labda szándékos ütése vagy a labda irányának szándékos megváltoztatása kézzel vagy karral.

Rúgás

2-9-6 SZAKASZ:

A rúgás a labda szándékos rúgása térdel, lábszárral vagy lábbal és szabálytalan.

10. PARAGRAFUS: Passzok

Előre- és Hátrapassz

2-10-1 SZAKASZ:

Az előre-passz státuszát az a pont határozza meg, ahol a labda először ér hozzá valamihez (föld, játékos, játékvezető, stb.) a passz eldobásának pontja előtt. Minden más passz hátra-passznak minősül, még ha oldalpassz (párhuzamosan a „scrimmage-line”-al) volt is. A „snap” hátra-passznak minősül, ha a „snapper” elengedi a labdát, még akkor is, ha kicsúszott a kezei közül.

Neutrális zóna keresztezése

2-10-2 SZAKASZ:

Egy szabályos előre-passz keresztezi a neutrális zónát, ha az először a neutrális zóna előtt ér hozzá valamihez (föld, játékos, játékvezető, stb.) a pálya területén.

Elkapás, elfogás

2-10-3 SZAKASZ:

Az elkapás azt jelenti, hogy egy játékos stabilan birtokba vesz és meg is tart egy élőlabdát, annak levegőben repülése közben. Ha az ellenfél passzát kapják el, akkor az egy elfogás („interception”). Annak a játékosnak, aki elugrik (elemelkedik a talajtól), hogy egy elkapást vagy elfogást végrehajtson, határozottan birtokolnia kell a labdát, amikor először földet ér bármely testrészével a pálya területén és folyamatosan kontrol alatt kell tartania a labdát a földet érés folyamata közben. Amennyiben a játékos elveszíti a labda birtoklását és a labda megérinti a talajt mielőtt az elkapás folyamata véget érne, akkor az elkapás sikertelen.

Sack

2-10-4 SZAKASZ:

A sack az, ha az irányító zászlóját kihúzzák, mielőtt elengedte volna a labdát.

11. PARAGRAFUS: Fogás, Blokkolás, Érintkezés és Szerelés

Fogás (“Holding”)

2-11-1 SZAKASZ:

Fogásnak minősül minden olyan cselekedet, amikor a játékos megragadja ellenfelét vagy annak bármely felszerelését és nem engedi el rögtön.

Blokkolás

2-11-2 SZAKASZ:

Blokkolásnak minősül, ha a játékos ellenfele útját érintés nélkül elállja. Ha egy mozgó támadójátékos megakadályoz egy ellenfelet a futójátékhoz jutásban vagy akadályoz egy legális blitzelő játékost, vétkes blokkolásban. Egy játékos, aki egy helyben áll (helyhez való jog), nem blokkol, még akkor sem, ha a futó és a védő között helyezkedik el vagy a blitzelő útjában van.

Érintkezés (“Contact”)

2-11-3 SZAKASZ:

Érintkezésről akkor beszélünk, ha az érintés hatására megváltozik az ellenfél helyzete/mozgása. Az az érintés, amely ezt nem változtatja meg, nem érintkezés.

Zászlóhúzás (“Flag pull”)

2-11-4 SZAKASZ:

Zászlóhúzásnak minősül, ha a játékos kezével kirántja ellenfelének egy vagy több zászlóját.

Zászlóőrzés (“Flag guarding”)

2-11-5 SZAKASZ:

Zászlóőrzés az, mikor egy futó megpróbálja elhárítani a zászlóhúzást bármely testrészével (kéz, könyök vagy láb) vagy a labdával. Továbbá zászlóőrzés a felső test előrehajtása (diving) vagy a kéz kinyújtása labdával vagy labda nélkül az ellenfél felé azért, hogy a védő játékosnak nehezebb legyen elérnie a zászlót.

12. PARAGRAFUS: Ugrás, Vetődés, Kiforgás

Ugrás

2-12-1 SZAKASZ:

Ugrásnak minősül, amikor a futó elrugaszkodik a talajtól, hogy magasságát növelje és ezzel megakadályozza a zászlóhúzást.

Vetődés

2-12-2 SZAKASZ:

Vetődésnek minősül, amikor a futó előre hajtja a felsőtestét ugrással vagy ugrás nélkül, hogy megakadályozza a zászlóhúzást.

Kiforgás

2-12-3 SZAKASZ:

Kiforgásnak minősül az a cselekedet, amikor a futó egy függőleges tengely mentén elfordítja testét, hogy elkerülje a zászlóhúzást. A kiforgás szabályos.

13. PARAGRAFUS: A helyhez való jog, az úthoz való jog

A helyhez való jog (“Right of Place”)

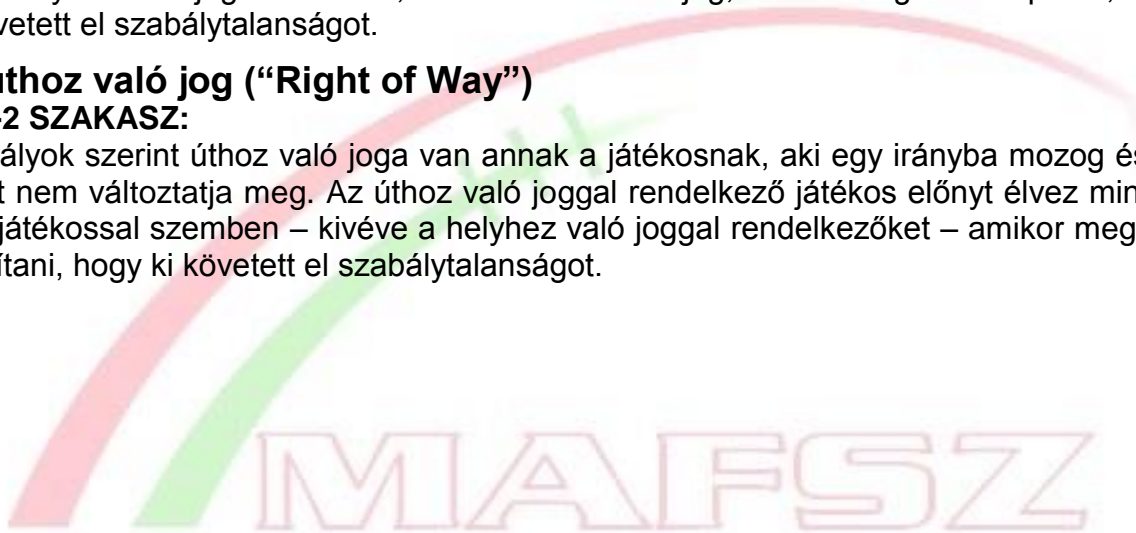
2-13-1 SZAKASZ:

Álló játékosnak helyhez való joga van. Az állás azt jelenti, hogy egy ponton marad, nem csinál oldal irányú mozgást. A helyhez való jogát nem adja fel, ha fölfelé ugrik, hogy eldobjon vagy elkapjon egy passzt vagy megszerezzen egy zászlót mialatt egy helyben áll. A helyhez való jog előrébb áll, mint az úthoz való jog, amikor meg kell állapítani, hogy ki követett el szabálytalanságot.

Az úthoz való jog (“Right of Way”)

2-13-2 SZAKASZ:

Szabályok szerint úthoz való joga van annak a játékosnak, aki egy irányba mozog és az irányt nem változtatja meg. Az úthoz való joggal rendelkező játékos előnyt élvez minden más játékoskal szemben – kivéve a helyhez való joggal rendelkezőket – amikor meg kell állapítani, hogy ki követett el szabálytalanságot.



3. SZABÁLY - Játékrészek és időbeli tényezők

1. PARAGRAFUS: Játékrészek kezdete

Az első félidő

3-1-1 SZAKASZ:

3 perccel az egyeztetett játékidő előtt, a vezetőbíró feldob egy érmét felpályánál mindkét csapat csapatkapitányainak részvételével, a vendégcsapat csapatkapitánya választhat pénzfeldobáskor. Az érmefeldobás győztese választhat, első vagy második félidőben hozza először játékba a labdát egy snap-pel a saját 5 yardos vonaláról; az érmefeldobás vesztese mondhatja meg, melyik gólvonalat szeretné védeni. Nincs kirúgás

Második félidő

3-1-2 SZAKASZ:

A második félidőben a csapatoknak az ellenkező gólvonalat kell védeniük. Amelyik csapat védekezéssel kezdte az első félidő az hozza játékba a labdát egy snap-pel a saját 5 yardos vonaláról.

Hosszabbítás

3-1-3 SZAKASZ:

Ha egy mérkőzés döntetlen két félidő után és győztest kell hirdetni, úgy a következő rendszer szerint dönthető el a győztes kiléte:

- a: 2 perces szünet után a vezetőbíró meghatározza, melyik térfelet használják majd a csapatok a hosszabbítás során. A pálya közepén feldob egy érmét, ugyanúgy, ahogy a mérkőzés elején.
- b: Az érmefeldobás győztese választhat, támadó vagy védekező csapat szeretne e lenni az első sorozatban. A támadócsapat kezd minden támadássorozatot.
- c: Nincsenek időkérések.
- d: A hosszabbítás egy-egy sorozatból áll mindkét csapat részéről, amit a középvonalról egy szabályos snap-pel kell elkezdniük, kivéve, ha a védekező csapat nem try kísérletből pontot szerez az első sorozat alatt.
- e: Mindkét csapatnál addig marad a labda, míg a szabályok szerint haladva pontot ér el, beleértve az extra pontokat is vagy nem sikerül elérnie pontokat. A labda élő marad a labdabirtoklás cseréje után, míg azt halottá nem nyilvánítják. Mindazonáltal a támadó csapat adott sorozatának így vége szakad, még akkor is, ha a védekező csapat is elveszti a labdabirtoklás jogát, azaz újabb labdabirtoklás csere történik.
- f: Ha a hosszabbítás (két sorozat) után az eredmény még mindig döntetlen, úgy újabb hosszabbításra kerül sor.
- g: Az a csapat nyeri a mérkőzést, amelyik több ponttal rendelkezik a két félidő és a szükséges hosszabbítások után.

Pontazonosság esetén a helyezések megállapítása

3-1-4 SZAKASZ:

Ha kettő vagy több csapat egy versenysorozatban ugyanolyan eredménnyel rendelkezik (nyertes Meccsek - vesztes meccsek - döntetlenek), a következők szerint kell döntenie a csapatok közti sorrendről:

1. Egymás elleni eredmény
2. Egymás elleni pontkülönbség
3. Egymás ellen szerzett pontok
4. Összesített pontkülönbség
5. Összesen szerzett pontok

6. Érmefeldobás

2. PARAGRAFUS: Játékidő

Mérkőzés hossza és a félidei szünet

3-2-1 SZAKASZ:

A teljes játékidő 40 perc, amit két 20 perces félidőre kell osztani két perces szünettel a két félidő között.

Félidők hosszabbítása

3-2-2 SZAKASZ:

A játékrészt meg kell hosszabbítani egy időntúli kísérlet erejéig, amíg a kísérlet mentes lesz elfogadott élő labda szabálytalanságtól. Ha egymást semlegesítő szabálytalanságok történnek, miközben a játékidő lejár, a kísérletet meg kell ismételni. Egyetlen félidő sem tekinthető befejezettnek, amíg a labda nem vált halottá és a „referee” nem nyilvánítja a félidőt befejezettnek. [S14]

Időmérő berendezések

3-2-3 SZAKASZ:

A mérkőzés órát és a 25-másodperces órát egy stopperórával vagy egy játékvezető méri vagy egy olyan órával mérik, amelyet egy asszisztens kezel az egyik kijelölt játékvezető felügyelete mellett.

Az óra indítása

3-2-4 SZAKASZ:

Ha a mérkőzésóra szabályok szerint meg lett állítva, szabályos snap után indul újra. Kivéve: Amennyiben a játékorá játékvezető saját hatáskörében állította meg, akkor referee jelére indul újra.

Jóváhagyott döntés 3-2-4

- I. Az utolsó 2 percben az óra megállt egy első kísérlet megítélése miatt. **DÖNTÉS:** Az óra a snap-kor indul.
- II. A passz sikertelen, a labda elgurul a játéktértől és egyetlen játékos sem segít a játékvezetőknek a labdát visszajuttatni a scrimmage-line-hoz. **DÖNTÉS:** A vezetőbíró megállíthatja az órát saját döntése alapján és akkor az óra a "ready for play" jelzésre indul újra.

Az óra megállítása

3-2-5 SZAKASZ:

A mérkőzés órája félidők végén, csapat időkérések során, sérülés miatti időkérés során vagy a vezetőbíró megítélése szerint áll meg.

A félidők utolsó két percében az óra megáll:

1. Első kísérlet megszerzésekor, labdabirtoklás cseréje után is.
2. Büntetések végrehajtásánál.
3. Ha a labda vagy a labdavívő pályán kívülre kerül.
4. Ha egy passz sikertelen.
5. Pontszerzésnél.
6. Időkérésnél.

A mérkőzés órát nem kell elindítani az utolsó két percben try kísérletnél, egy játékrész meghosszabbításánál és hosszabbításban.

3. PARAGRAFUS: Időkérések

Időkérés jelzése

3-3-1 SZAKASZ:

A vezetőbíró időkérést jelez, ha bármilyen okból meg kell szakítani a játékot. Minden időkérést vagy valamelyik csapatnak kell elszámolni vagy egy játékvezető kéri. [S3]

Csapatidőkérés

3-3-2 SZAKASZ:

A bíró elfogadhatja az időkérést, ha azt bármely pályán lévő játékos vagy bármelyik edző kéri, amikor a labda halott. Mindkét csapat két csapatidőkéréssel rendelkezik egy félidőben és ezek nem vihetők át a következő játékrészre.

Időkérés sérülés esetén

3-3-3 SZAKASZ:

A bíró saját hatáskörében időt kérhet, ha egy sérült játékost ápolni kell. Ebben az esetben a sérült játékosnak legalább egy kísérlet idejére el kell hagynia a pályát.

Időkérések hossza

3-3-4 SZAKASZ:

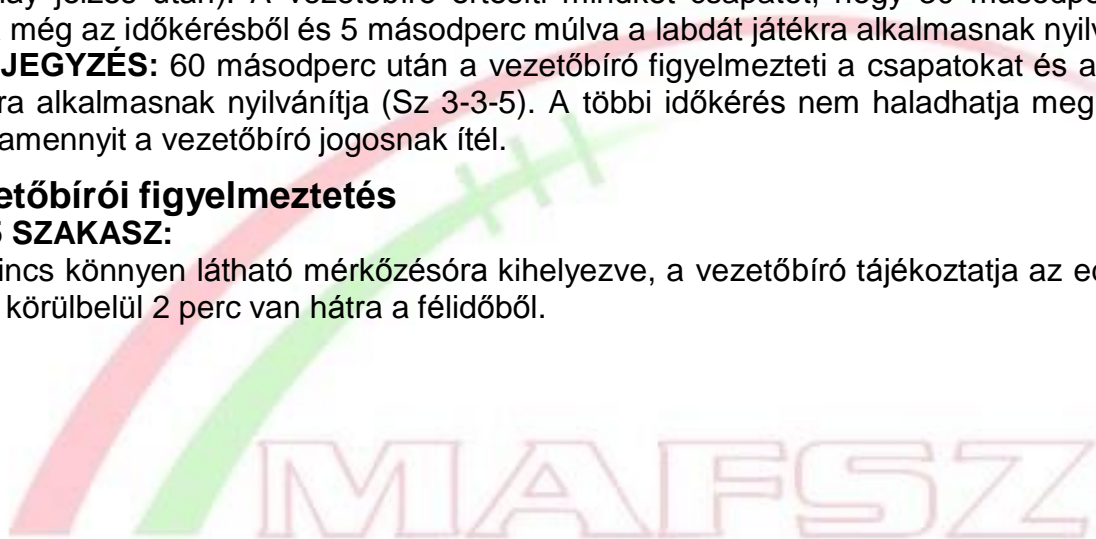
Egy csapatidőkérés nem lehet hosszabb 90 másodpercnél (beleértve a 25 mp-et a ready for play jelzés után). A vezetőbíró értesíti mindkét csapatot, hogy 30 másodperc van hátra még az időkérésből és 5 másodperc múlva a labdát játékra alkalmasnak nyilvánítja.

MEGJEGYZÉS: 60 másodperc után a vezetőbíró figyelmezteti a csapatokat és a labdát játékra alkalmasnak nyilvánítja (Sz 3-3-5). A többi időkérés nem haladhatja meg azt az időt, amennyit a vezetőbíró jogosnak ítél.

Vezetőbírói figyelmeztetés

3-3-5 SZAKASZ:

Ha nincs könnyen látható mérkőzésóra kihelyezve, a vezetőbíró tájékoztatja az edzőket, hogy körülbelül 2 perc van hátra a félidőből.



4. SZABÁLY - Élő-labda, halott-labda

1. PARAGRAFUS: Élő- labda – halott-labda

Halott-labda élővé válik

4-1-1 SZAKASZ:

A következő kísérlethez a labdát a pálya középvonalában arra a pontra kell helyezni, ahol a labda halottá vált a szabályok értelmében vagy ahová egy elfogadott büntetés helyezi vagy ahol új sorozatot ítéltek meg. Ha egy halott labdát játékra alkalmassá nyilvánítanak, akkor az élővé válik, amikor azt szabályos snap-pel játékba hozzák. Ha a labdát még nem nyilvánították játékra alkalmassá és úgy történik meg a snap vagy szabálytalan a snap, úgy a labda halott marad.

Élő labda halottá válik

4-1-2 SZAKASZ:

Egy élő labda halottá válik és egy játékvezetőnek sípolnia kell, ha:

- a: A labda megérint bármit a pályán kívül.
- b: A futó pályán kívülre kerül.
- c: A labdavívő bármely testrésze megérinti a talajt a keze és a lábfeje kivételével.
- d: A labdavívő úgy tesz, mintha a térdét a földhöz érintené.
- e: A passz vagy a fumble megérinti a talajt.
- f: A labdát elejtő játékos (fumbler) csapattársa szerzi vissza a labdát.
- g: Egy játékos úgy jut a labdához, hogy kevesebb, mint két zászlója van.
- h: A labdát birtokló játékos zászlói nincsenek megfelelő pozícióban és azért maga játékos felelős.
- i: Egy touchdown, touchback, safety vagy sikeres try kísérlet történik.
- j: Szabálytalanság, mely következtében a labda halottá válik. (pl.:illegal kick vagy delay of pass)

MEGJEGYZÉS: A magyarországi mérkőzéseken (minden résztvevő csapat vezetőjének egyetértése esetén) megengedettek - U15 és annál fiatalabb rendezvényeken ajánlottak – az alábbi eltérések a játék kialakulásának segítése céljából:

- k: Abban az esetben, ha az irányító játékos közvetlenül a snap után a földre ejti a labdát (még bármilyen átadás előtt), akkor a labda nem válik halottá, az irányító (és csak az irányító) újra felveheti azt és a játék folytatódik. Ilyenkor a védők számára a blitz továbbra sem megengedett. **Ez a módosítás csak a 7-1-4-g pontban leírt másik módosítással együtt engedélyezett.**

Játékvezetői véltlen sípszó esetén, a labda halottá válik és a labdát birtokló csapat választhat, hogy a játék onnan folytatódjon, ahol a labdát halottnak nyilvánították vagy a kísérletet újrajátsszák.

5. SZABÁLY - Akciók sorozata

1. PARAGRAFUS: Egy akciósorozat: kezdete, vége, megújulása

Akciósorozat megítélése

5-1-1 SZAKASZ:

Annak a csapatnak, amelyik jogosult a labdát játékba hozni snap-pel a félidők elején, pontszerzés, safety, touchback vagy a labdabirtoklás cseréje után, négy egymást követő kísérletet - egy támadássorozatot - ítélnék. [S8]

Egy új támadássorozatot akkor ér el a támadó csapat ha:

a: A támadássorozatban belül először szabályosan birtokolják a labdát a felezővonalon vagy előtte, amikor a labdát halottnak nyilvánították. Ha egy későbbi play vagy egy szabálytalanság a labdát újra a középvonal mögé helyezi, úgy a középvonal átlépéséért újabb első kísérlet nem adható.

b: Ha egy elfogadott büntetés a labdát a first down vonala elé helyez vagy first downt ítélt.

A védekező csapat saját 5 yardosáról kezdheti meg akciósorozatát, ha negyedik kísérletre a támadócsapatnak nem sikerül pontot elérni vagy újabb első kísérletet szereznie.

Új akciósorozatot kezdhet a védekező csapat a halott labda pontból egy interception után.

Jóváhagyott döntés 5-1-1

- I. 2 & félpálya a 19 yard vonalnál, a futást megállítják a félpályánál. A labdát a játékvezető úgy teszi le, hogy 1 cm rálóg az 5 cm széles felezővonalra. **DÖNTÉS:** Nincs első kísérlet. A félpálya a felezővonal közepén van. Ha 3 cm lógna rá a felezővonalra, akkor első kísérlet következne.
- II. Első és gól a B csapat 19 yard vonalnál, az irányítót az A csapat 23 yardos vonalán "sack"-elik. **DÖNTÉS:** 2 & gól az A csapat 23 yardos vonalánál, nem lehetséges új első kísérlet. Következő játék: Az A csapat sikeres passzt hajt végre B csapat 13 yardos vonalához. **DÖNTÉS:** 3 & gól a B csapat 13 yardos vonalánál, nincs új első kísérlet.

2. PARAGRAFUS: Kísérlet és Labdabirtoklás egy büntetés után

Szabálytalanság a labdabirtoklás cseréje előtt

5-2-1 SZAKASZ:

Ha egy elfogadott szabálytalanság egy normál kísérlet alatt történt labdabirtoklás cseréje előtt, úgy a labda a támadócsapatnál marad, a kísérletet pedig meg kell ismételni, kivéve, ha a büntetés tartalmaz kísérletvesztést, első kísérletet ad vagy a labdát a középvonalra vagy az elé helyezi.

Szabálytalanság a labdabirtoklás cseréje után

5-2-2 SZAKASZ:

Ha egy elfogadott szabálytalanság egy normál kísérlet alatt történt labdabirtoklás cseréje után, akkor a labda ahhoz a csapathoz tartozik, amelyik a labdát birtokolta a szabálytalanság elkövetésének pillanatában. A következő kísérlet első kísérlet lesz.

Büntetés elutasítása

5-2-3 SZAKASZ:

Ha egy büntetést elutasítanak, a következő kísérletet úgy kell számolni, mintha nem történt volna semmilyen szabálytalanság.

Szabálytalanság a kísérletek között

5-2-4 SZAKASZ:

Ha egy szabálytalanságot a kísérletek között követtek el, akkor a következő kísérlet száma ugyanaz marad, mint amit a szabálytalanság elkövetése előtt meghatároztak. Kivétel, ha a szabálytalanság a labdát a középvonalra vagy az elé helyezi vagy a büntetés első kísérletet eredményez.

Mindkét csapat által elkövetett szabálytalanság

5-2-5 SZAKASZ:

Ha egymást semlegesítő szabálytalanságot követtek el a csapatok a kísérlet során és mindkettőt elfogadják, akkor a kísérletet meg kell ismételni.



6. SZABÁLY - Rúgások

1. PARAGRAFUS: Rúgás

Szabálytalan rúgás

6-1-1 SZAKASZ:

A futójátékos nem rúghatja el a labdát, ettől a szabálytalanságtól a labda a rúgás helyén halottá válik.

Büntetés - 5 yard, halott labda szabálytalanságként kell [S19 – Illegal procedure]

Jóváhagyott döntés 6-1-1

- i. 4 & félpálya a 9 yardos vonalon, az irányító "elpuntolja" a labdát, hogy az messze jusson.
DÖNTÉS: Büntetés szabálytalan rúgás miatt. A labda halottá válik, az akciósorozat véget és a büntetést a következő scrimage-line-nál kell végrehajtani. 1 & félpálya az ellenfél 10 yardos vonaláról.



7. SZABÁLY – „Snap” és a labda passzolása

1. PARAGRAFUS: A „scrimmage”

A labda játékra alkalmas

7-1-1 SZAKASZ:

a: Egy játékos sem hozhatja játékba a labdát, mielőtt azt játékra alkalmassá nem nyilvánították. [S1]

Büntetés – 5 yard, „scrimmage-line”-ről végrehajtva [S19 – Illegal procedure]

b: A labdát játékba kell hozni 25 másodperccel azután, hogy a vezetőbíró játékra alkalmassá nyilvánította azt.

Büntetés – 5 yard, „scrimmage-line”-ről végrehajtva [S21 – Delay of game]

Labdairítás (“Snap”)

7-1-2 SZAKASZ:

Miután a snapper megérintette a labdát, nem emelheti fel, mozgathatja előre vagy nem szimulálhatja a labda indítását. A „snap” pillanatában a labda hossz tengelyén áthaladó képzeletbeli egyenesnek merőlegesnek kell lennie a scrimmage-line-ra. A szabályos labdairítás („snap”) az a mozdulatsor, mely során a labdát hátraadják vagy hátradják annak kiinduló helyéről a kéz vagy kezek gyors és folyamatos mozdulatával és a labda ténylegesen elhagyja a „snapper” kezét/kezeit. A „snap”-nek nem szükséges a „snapper” lábai között történnie.

Büntetés – 5 yard, „scrimmage-line”-ről végrehajtva [S19– Illegal snap]

A támadó csapat előírásai

7-1-3 SZAKASZ:

Nincsen kötelező előírás a „scrimmage-line”-on tartózkodó játékosok számára vonatkozóan.

a: Miután a „snapper” hozzáért a labdához és mielőtt a labdát elindítaná, minden játékosnak a pályán belül és a saját „scrimmage-line”-ja mögött kell tartózkodnia.

b: A támadócsapat minden játékosának egy másodpercre mozdulatlanul kell válnia, mielőtt a labdát snapelik vagy egy motion elindul.

c: Egy támadójátékos sem mozdulhat be (false start) vagy tehet olyan mozdulatot, amivel a játék elindítását szimulálja.

d: Amikor a snap elindul, egy játékos mozogásban lehet, de nem mozoghat az ellenfél gólvonala felé.

Büntetés – 5 yard, „scrimmage-line”-ről végrehajtva [S19 – false start]

e: Az irányító nem futhat a labdával a scrimmage-line elé, kivéve, ha átadta a labdát, és azt vissza adták neki.

f: Ha a labdairítás az ellenfél end zone-ja előtti 5 yardos vonalon vagy azon belül történik (csak-passz-zóna), a támadók csak előre passz játékkal haladhatnak. Ha az irányítóról vagy futójátékosról a scrimmage-line mögött szedik le a zászlót a passz előtt, az nem szabálytalan futójáték a csak-passz-zónában.

Büntetés – 5 yard, „scrimmage-line”-ről végrehajtva [S19 – Illegal procedure]

g: Az irányítónak hét másodperce van, hogy eldobja a labdát, miután megkapta a snap-et. Ha ezt a limitet túllépi, a labda halottá válik a scrimmage-line-on.

Büntetés – Kísérletvesztés a „scrimmage-line”-on [S21 + S9 – Delay of pass + Loss of down]

Jóváhagyott döntés 7-1-3

- I. 2 & félpálya a 24,5 yardvonalról, az irányító tesz egy lépést előre és átnyújtja a labdát a félpályán, mielőtt leszedik a zászlóját. **DÖNTÉS:** Nincs első kísérlet. Büntetés szabálytalan futás miatt. 2 & félpálya a 19,5 yardvonalról. **MEGJEGYZÉS:** A gólvonalnál ugyan ez lenne a döntés. Szabálytalan futás a csak-passz zónában.
- II. 2 & félpálya a 19 yardvonalnál, az irányító kiforog és éppen hogy átlép a scrimmage-line-on és mielőtt eldobna egy passzt, egy olyan védőjátékos szedi le a zászlóját, aki a snap pillanatában kevesebb mint 7 yardra tartózkodott a scrimmage-line-tól. **DÖNTÉS:** Büntetés szabálytalan futásért, nincs büntetés szabálytalan blitzért. Ha az irányító átlépte a scrimmage-line-t, minden védőjátékosnak joga van a futóról leszedni a zászlót (Sz 2-3-2). 2 és félpálya a 14 yardvonalról. **MEGJEGYZÉS:** Figyelmen kívül hagyjuk, hogy a védőjátékos valószínűleg átnyúlt a saját scrimmage-line-ja felett.
- III. 2 & gól a 4 yardvonalnál, az irányító eldob egy passzt, amely megpattan egy védőjátékoson a scrimmage-line előtt. Az irányító elkapja a labdát és a célterületre fut vele. **DÖNTÉS:** Touchdown, nincs illegális futás. Ha egy passzt megérint egy védőjátékos, akkor az szabályos előrepassz játéknak számít (Sz 2-3-3).

A védekező csapat előírásai

7-1-4 SZAKASZ:

- a: Snap előtt minden játékosnak a pályán belül és a saját „scrimmage-line”-ja mögött kell tartózkodnia.
- b: A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után egyetlen védő játékos sem érhet a labdához, a snap befejezéséig.
- c: Egyetlen játékos sem használhat olyan szavakat vagy jeleket, amelyek megzavarhatják az ellenfelet, miután felkészültek a labda indítására.

Büntetés – 5 yard, a „scrimmage-line”-ról végrehajtva [S18 – Offside defense]

- d: A snap pillanatában minden blitzelő játékosnak 7 vagy annál több yardra kell lennie a scrimmage-line-tól. Minden más védőnek a scrimmage-line mögött kell maradnia, egész addig, míg a labdát át nem adták valakinek, a labdaátadást nem szimulálták vagy az irányító a labdát nem passzolta el.
- e: Maximum 2 blitzelő játékos jelezheti úthoz való jogosultságát. Nincs előírás melyik játékos jelezheti szándékát. Egy játékos blitzelhet jelzés nélkül is. Amennyiben kettőnél több játékos egyszerre emelik fel a kezüket, mindannyian elveszítik úthoz való jogukat, ez egy szabálytalan jelzés.
- f: Az a játékos, aki kevesebb, mint 7 yard-ra van a „scrimmage-line”-tól nem emelheti fel a kezét, hogy mutassa, hogy ő egy blitzelő játékos.

MEGJEGYZÉS: A magyarországi mérkőzéseken (minden résztvevő csapat vezetőjének egyetértése esetén) megengedettek - U15 és annál fiatalabb rendezvényeken ajánlottak – az alábbi eltérések a játék kialakulásának segítése céljából:

- g: Semmilyen blitz nem megengedett, egyetlen védő játékos sem keresztezheti a „scrimmage-line”-t, amíg az irányító játékos nem adta át a labdát egy futónak (hand-off), vagy nem tett úgy, mintha átadná a labdát (fake hand-off) vagy nem passzolta el a labdát.

Büntetés – 5 yard, a „scrimmage-line”-ról végrehajtva [S18 – Illegal blitz]

Jóváhagyott döntés 7-1-4 Blitzelő játékos

- I. 46-os számú védőjátékos, aki 6 yardra van a scrimmage-line-tól, felemeli a kezét a snap előtt. **DÖNTÉS:** Büntetés szabálytalan blitz jelzés miatt. **MEGJEGYZÉS:** Próbáljunk a snap előtt szólani neki, pl.: “46-os, csak 6 yardra van a scrimmage-line-tól!”. Ha a játékos javítja a pozícióját a snap

előtt, akkor nincs szabálytalanság. Ha a játékos blitzelni indul az eredeti helyről, akkor nem jár neki az úthoz való jog és szabálytalan.

- II. Egy védőjátékos, aki 7 yardra helyezkedik a scrimmage-line-től csak egy pillanata emeli fel a kezét vagy felemeli a kezét, mielőtt a snapper megérinti a labdát vagy csak vállmagasságba emeli a kezét. **DÖNTÉS:** Szabálytalan jelzés (Sz 2-2-6). Ha a játékos blitzelni indul, nincs úthoz való joga, de nincs büntetés. **MEGJEGYZÉS:** A következő játék előtt hívd fel a játékos figyelmét, hogy szabályos jelzést adjon, ha úthoz való jogot szeretne kapni.
- III. 3 vagy több blitzelő játékos egyszerre jelzi az úthoz való jog igényét. **DÖNTÉS:** Büntetés szabálytalan blitz jelzés miatt. Egyetlen játékos sem kapja meg az úthoz való jogot.
- IV. 2 blitzelő játékos egyszerre jelzi az úthoz való jog igényét. A snap előtt az egyikük lerakja a kezét és utána egy másik védő játékos, aki 7 yardra áll a scrimmage-line-től, felemeli a kezét és fenn is tartja a snap pillanatáig. **DÖNTÉS:** Nincs büntetés szabálytalan blitz jelzés miatt. A jelzés utoljára adó két játékosnak jár az úthoz való jog.

A labda átadása

7-1-5 SZAKASZ:

A támadócsapat a scrimmage-line mögött több alkalommal is átadhatja a labdát.

- a: Egy játékos sem adhatja át a labdát egy csapattársának, kivéve, ha az egy támadójátékos a scrimmage-line mögött.
- b: Egy "snapper" sem kaphat labdát előre irányuló átadással.

Büntetés – 5 yard, basic spot-ból végrehajtva [S19 – Illegal procedure]

2. PARAGRAFUS: Pass és Fumble

Hátrapassz

7-2-1 SZAKASZ:

Egy labdavivő bármennyiszer hátrapasszolhatja a labdát feltéve, ha a line of scrimmage mögött van, és nem volt labdabirtoklás csere.

Büntetés – 5 yard, kísérletvesztés is, ha az offense labdabirtoklás csere előtt követte el, szabálytalanság pontjából [S35 + S9 – Illegal backward pass + Loss of down]

Jóváhagyott döntés 7-2-1 Hátrapassz

- I. 2 & félpálya a 3 yardvonalnál. Az irányító egy hátra passzt dob a saját célterületéről az oldalvonalon kívülre, hogy elkerüljön egy sack-ek. **DÖNTÉS:** Nem szabálytalan, de a játék eredménye safety.
- II. 2 & félpálya a 3 yardvonalnál. Az irányító egy hátra passzt dob az 1 yardvonalról az oldalvonalon kívülre, hogy elkerüljön egy sack-ek. **DÖNTÉS:** Nem szabálytalan. Következő játék 3 & félpálya az 1 yardvonalról.

Sikeres passz

7-2-2 SZAKASZ:

Minden passz vagy fumble amit egy jogosult játékos elkapott és a játékos megérintette a talajt a pályán belül sikeresnek minősül, és a labda játékban marad, kivéve, ha az eset az ellenfél célterületén történik vagy a labdavivő csapattársa szerzi vissza a fumble-t.

Jóváhagyott döntés 7-2-2 Sikeres passz

- I. Két játékos különböző csapatból elkapja a labdát a levegőben és mindkettő a pályán belül ér vissza a földre. **DÖNTÉS:** Sikeres elkapás mindkét játékostól, a szabályok szerint a labda a passzoló csapathoz kerül (Sz 2-10-3). **MEGJEGYZÉS:** Ha a két játékos nem egyszerre ér a földre, azé a játékosé a labda, aki először ér földet pályán belül.
- II. Egy levegőben lévő játékos elkap egy passzt. Teljesen birtokolja a labdát és ahogy közeledik a földhöz a labda orra ér először a földhöz, mielőtt a játékos bármely testrésze a földre érne. A földet érés során végig kontrollálja a labdát, a labda nem esik ki a kezéből. **DÖNTÉS:** Sikeres elkapás.
- III. Egy levegőben lévő játékos elkap egy passzt. Teljesen birtokolja a labdát és bármely testrésze a földre ér. Közvetlenül a földet érés után a labda kiesik a kezéből, de egy második próbálkozással újra megfogja, miközben folyamatosan pályán belül van. **DÖNTÉS:** Sikeres elkapás.

- IV. Egy levegőben lévő játékos elkap egy passzt. Teljesen birtokolja a labdát és a labda vagy bármely testrésze a földre ér a pályán belül. Közvetlenül a földet érés után a labda kiesik a kezéből és a földre esik. **DÖNTÉS:** Sikertelen passz. Levegőben lévő elkapónak a földet érés során végig kontrollálnia kell a labdát sikeres elkapáshoz.
- V. Egy támadó játékos elkapja a levegőben a labdát és mielőtt földet érne, egy védőjátékos ütközik vele, amitől elveszti a labdát. A labda leesik a földre. **DÖNTÉS:** Sikertelen passz és védő passz interference. A passz sikertelen (Sz 2-10-3) és a szabálytalanság akkor történt, amikor a labda még levegőben volt.
- VI. Egy támadójátékos a pálya jobb oldalán érintkezik egy védőjátékossal mielőtt a passzt az irányító eldobta volna. A passz a földre esik a pálya bal oldalán. **DÖNTÉS:** Illegal contact a védelem által. Szabálytalan egy játékosal érintkezni függetlenül attól, hogy a passzt neki dobják vagy nem.
- VII. Egy támadójátékos a levegőben elkap egy passzt és amíg még mindig a levegőben van, eldobja hátrafelé egy csapattársának. A második játékos ezután további yardokat szalad a labdával. **DÖNTÉS:** Szabályos játék. A passzt elkapták, de nem fejezték be ezért a labda státusza továbbra is az első passz (Sz 2-9-2). A sikeres elkapás a második elkapás és utána a földet éréssel fejeződik be. (Sz 2-10-3) **MEGJEGYZÉS:** Ugyan ez a döntés, ha a passzhoz csak hozzáérnek és előre vagy hátra pattan tovább.

Sikertelen Passz

7-2-3 SZAKASZ:

Egy bármilyen passz vagy fumble sikertelen, ha a labda a talajt megérintette, miközben azt nem kontrollálja tökéletesen az egyik játékos. Akkor is sikertelen a passz, ha a játékos felugrik a labda elkapásához és a leérkezéskor először a határvonalon vagy azon kívül ér talajt. [S10 – Incomplete pass]

Amikor egy előre-passz sikertelen, akkor a labda a passzoló csapat birtokában marad a megelőző pontban („previous spot”), ez a halott labda pont.

Ha egy hátrapassz sikertelen, a labda a passzoló csapat birtokában marad és a következő kísérlet a labdabirtoklás utolsó pontjáról indul, ez a halott labda pont.

MEGJEGYZÉS: A magyarországi mérkőzéseken (minden résztvevő csapat vezetőjének egyetértése esetén) megengedettek - U15 és annál fiatalabb rendezvényeken ajánlottak – az alábbi eltérések a játék kialakulásának segítése céljából:

- Abban az esetben, ha az irányító játékos közvetlenül a snap után a földre ejti a labdát (még bármilyen átadás előtt), akkor a labda nem válik halottá, az irányító (és csak az irányító) újra felveheti azt és a játék folytatódik. Ilyenkor a védők számára a blitz továbbra sem megengedett. **Ez a módosítás csak a 7-1-4-g pontban leírt másik módosítással együtt engedélyezett.**

Fumble

7-2-4 SZAKASZ:

Ha egy fumble megérinti a talajt vagy a labdavivő (fumbler) csapattársa szerzi vissza, a labda halottá válik. A labda a fumble-t elkövető csapathoz tartozik, az elejtés pontjában, ez a halott labda pontja.

Jóváhagyott döntés 7-2-4 Fumble

- I. 2 & félpálya a 13 yardvonalról. A futó elejti a labdát (fumble) a 20 yardvonalon és a labda a földre esik a 16 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A labda halott, nincs büntetés. A következő játék 3& félpálya a 20 yardvonalról. **MEGJEGYZÉS:** Ugyan ez lenne a döntés, ha a labda a 20 yardvonalon esik a földre (előre fumble). Ugyancsak ugyanez a döntés, ha a futó csapattársa elkapja a levegőben a labdát.

Szabálytalan érintés

7-2-5 SZAKASZ:

Minden pályán belüli játékos (az irányítót is beleértve) jogosult arra, hogy hozzáérjen, elüssön vagy elkapjon egy passzt. Az irányítónak csak akkor engedélyezett egy passz

elkapása, miután azt egy másik játékos már megérintette. Ha egy támadójátékos saját akaratából elhagyja a pályát egy kísérlet alatt, akkor ő jogosulatlanul válik arra, hogy hozzáérjen egy passzhoz a pályán belül vagy a levegőben. Ha egy támadójátékost kiszorítanak a pályáról, de rögtön vissza is tér a játéktérre, akkor jogosult lesz a passz elkapására.

Büntetés – Kísérletvesztés a „scrimmage-line”-on [S9 – Loss of down]

3. PARAGRAFUS: Az előre passz

A szabályos előre passz

7-3-1 SZAKASZ:

Egy csapat minden kísérlet során jogosult egyszer előre-passzolni a labdabirtoklás jogának cseréje előtt, feltéve, ha ez a passz a scrimmage-line mögül történik.

Jóváhagyott döntés 7-3-1 Előre passz

- I. 2 & félpálya a 3 yardvonalon. Az irányító a saját célterületéről a földre dobja a labdát, hogy elkerüljön egy sacket. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság, Flag footballban nincs Intentional grounding szabálytalanság. Következő játék 3 & félpálya a 3 yardvonalon.
- II. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító egy magas passzt dob előre a scrimmage-line mögül és elkapja a saját labdáját 10 yarddal előrébb. **DÖNTÉS:** Büntetés szabálytalan érintésért, az irányító csak akkor kaphatja el a saját labdáját, ha valaki már hozzáért. (Sz 7-2-5). Következő játék 3 & félpálya a 7 yardvonalról.
- III. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító eldob egy előre passzt a scrimmage-line mögül, a labda megpattan egy játékoson (támadó vagy védő, mindegy) és visszapattan az irányító kezébe. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság szabálytalan érintés miatt, az irányító előre viheti a labdát (Sz 7-2-5).
- IV. 2 & félpálya a 15 yardvonalról. Az irányító megpróbál elkerülni egy blitzelő játékost, elfut a 17 yardvonalig, majd eldob egy sikeres passzt a 23 yardvonalhoz. **DÖNTÉS:** Büntetés szabálytalan futás miatt, 5 yard a scrimmage-linetől (Sz 7-1-3). Büntetés szabálytalan előre passz miatt, 5 yard a szabálytalanság helyétől és kísérletvesztés. A védelem választhat, hogy 2 & félpálya a 10 yardvonalról (szabálytalan futás miatt) vagy 3 & félpálya a 12 yardvonalról (szabálytalan passz miatt).

Szabálytalan előre passz

7-3-2 SZAKASZ:

Egy előre passz szabálytalan, ha:

- a: A labdát eldobó támadójátékos a scrimmage-line előtt van, amikor a labdát elengedi.
- b: A passz előtt egy labdavívő már átlépte a „scrimmage-line”-t.
- c: Ez már a második előre passz a támadócsapattól ugyanazon kísérletben.
- d: Labdabirtoklás csere történt a passz előtt.

Büntetés - 5 yard, ill. kísérletvesztés is, ha a támadó csapat követi el a birtokláscsere előtt, a szabálytalanság pontjában végrehajtva [S35 + S9 – Illegal forward pass + Loss of down].

Pass Interference

7-3-3 SZAKASZ:

A pass interference szabályok csak egy szabályos előre passz kísérlet során vannak érvényben addig, míg a passzt el nem kapták (complete passz) vagy le nem esett (incomplete passz). Fizikai érintkezés szükséges ahhoz, hogy megítélhető legyen a szabálytalanság. Pass interference az az érintkezés, mely az ellenfél játékosát akadályozza, amikor a labda a levegőben van. A védőjátékos felelőssége, hogy az ellenfelét elkerülje. Nem pass interference, ha kettő vagy több jogosult elkapó egyszerre és azonos lehetőségekkel fair módon küzd a labda elkapásáért vagy a labda elütéséért. A csapatok jogosult elkapóinak azonos joga van a labdához.

Büntetés –10 yard, a basic spotból végrehajtva. Kísérletvesztés is, ha a támadók követik el. [S33 + S9 – Pass interference + Loss of down] Automatikus első kísérlet is, ha a védelem követi el. [S33 + S8– Pass interference + Automatikus first down]

MEGJEGYZÉS: Az érintkezés egy passz játék során, mielőtt a passzt eldobták volna vagy ha a passz nem lépte át a „scrimmage-line”-t érintkezéssel szabálytalanságnak számít (Sz 9-1-1).



8. SZABÁLY - Pontozás

1. PARAGRAFUS: Pontok értékei

Pontszerzés

8-1-1 SZAKASZ:

A pontszerzések értékei a következők:

Touchdown – 6 pont [S5]

Sikeres try kísérlet 5 yardról – 1 pont [S5]

Sikeres try kísérlet 12 yardról – 2 pont [S5]

Védekező csapat touchdown try kísérletnél – 2 pont [S5]

Safety – 2 pont (az ellenfélnek) [S6]

Safety try kísérletnél – 1 pont (az ellenfélnek) [S6]

2. PARAGRAFUS: Touchdown

8-2-1 Hogyan szerezhető

8-2-1 SZAKASZ:

Egy csapat touchdown-t szerez, ha:

- a: A labda egy labdavívő birtokában a játéktérről áttöri az ellenfél gólvonalának síkját.
- b: Egy játékos egy passzt az ellenfél célterületén kap el.

3. PARAGRAFUS: Extra kísérlet (“Try”)

Hogyan lehet pontot szerezni

8-3-1 SZAKASZ:

A szerezhető pontok értéke az extra kísérlet alatt játszott játéktól függ, ami lehet touchdown vagy safety.

Lehetőség a pontszerzésre

8-3-2 SZAKASZ:

Az extra kísérlet lehetőséget ad mindkét csapat számára 1 vagy 2 pont szerzésére.

- a: A labdát az a csapat indíthatja el, amelyik 6 pontos touchdown-t szerzett. Ha egy olyan kísérlet során, amelyben a csapat touchdown-t ért el az akció közben lejárt az óra, az extra kísérletet le kell játszani. A pontot szerző csapat döntheti el, hogy 1 vagy 2 pontos kísérletet próbál, a labda játékra alkalmassá nyilvánítása előtt.
- b: Az extra kísérlet – amely egy normál scrimmage-kísérlet - akkor kezdődik, amikor a labdát játékra alkalmassá nyilvánították.
- c: A snapet a két oldalvonal között egyenlő távolságról, középről indítják az ellenfél 5 yardosáról (így a try 1 pontot ér) vagy az ellenfél 12 yardosáról (így a try 2 pontot ér).
- d: Az extra kísérletnek akkor van vége, ha bármely csapat pontot ér el vagy a labdát szabályok szerint halottá nyilvánítják.
- e: A büntetések vagy megismételtethetik az extra kísérletet vagy pontszerzést eredményezhetnek vagy véget vethetnek az extra kísérletnek. Amennyiben az extra kísérletet büntetés végrehajtás után meg kell ismételni, nem lehet a korábban hozott választást (1 vagy 2 pontos kísérlet) megváltoztatni, ami az extra kísérlet végéig megmarad.

Jóváhagyott döntés 8-3-2 Büntetés extra kísérlet közben

- I. 1 pontos extra kísérlet során elfogadnak egy büntetést és megismélik a kísérletet a 10 yardvonalról. **DÖNTÉS:** A támadók akár passz, akár futójátékot választhatnak 1 pontért.
- II. 2 pontos extra kísérlet során elfogadnak egy büntetést és megismélik a kísérletet a 7 yardvonalról. **DÖNTÉS:** A támadók akár passz, akár futójátékot választhatnak 2 pontért.
- III. 1 pontos extra kísérlet során elfogadnak egy büntetést és megismélik a kísérletet a 2,5 yardvonalról. **DÖNTÉS:** A támadók csak passzjátékot választhatnak 1 pontért.
- IV. Egy extra kísérlet során a futó zászlóőrzést követi el a 3 yardvonalon, majd bejut a célterületre. **DÖNTÉS:** Büntetés zászlóőrzés miatt, ami kísérletvesztéssel is jár. Nincs pont, vége az extra kísérletnek.

A következő kísérlet

8-3-3 SZAKASZ:

Az extra kísérlet utáni következő kísérletben az ellenfél a labdát a saját 5 yardos vonaláról hozhatja játékba.

4. PARAGRAFUS: Safety

Hogyan lehet pontot szerezni

8-4-1 SZAKASZ:

Safety-t kell ítélni, ha:

- a: A labda halottá válik a gólvonal mögött, kivéve egy sikertelen előre-passz esetén és az adott gólvonalat védő csapat felelős azért, hogy a labda oda került.
- b: Ha egy elfogadott büntetés a labdát a vétkes csapat gólvonalára vagy a gólvonala mögé helyezi.

Jóváhagyott döntés 8-4-1 Safety

- I. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Egy blitzelő megfogja az irányító nadrágját a célterületen. Az irányító sikertelen passzt dob előre. **DÖNTÉS:** Büntetés illegális érintkezés (Holding) miatt a 7 yardvonalon. Következő játék 1 & félpálya a 17 yardvonalon.
- II. 2 & félpálya a 7 yardvonalnál. Az irányító a célterületen a labdát a saját zászlója mellett tartja, miközben a védőjátékos megpróbálja lehúzni a zászlót. A védő elveti a zászlót és az irányító sikeres passzt dob 14 yardért. **DÖNTÉS:** A zászlóőrzés miatti büntetés végrehajtási pontja a célterület, ezért az eredmény safety.

Snap egy Safety után

8-4-2 SZAKASZ:

Safety után a labdát a pontszerző csapat saját 5 yardosáról kell játékba hoznia.

5. PARAGRAFUS: Touchback

„Touchback”-et kell ítélni

8-5-1 SZAKASZ:

Touchbacket kell ítélni, ha:

- a: Ha a labda halottá válik a gólvonal mögött, kivéve, ha sikertelen előre-passz történt; és a támadó csapat felelős azért, hogy a labda oda került.
- b: Ha egy védekező játékos elfog (interception) egy labdát a saját 5yardos vonala és a gólvonala közt és a saját lendülete viszi be a célterületére.

Snap egy Touchback után

8-5-2 SZAKASZ:

Touchback után a labdát a védekező csapat saját 5 yardosáról kell játékba hoznia.

9. SZABÁLY - A játékosok viselkedése

1. PARAGRAFUS: Érintkezéssel szabálytalanságok

9-1-1 Érintkezés kezdeményezése

- a: Egyetlen játékos vagy edző sem érintheti meg az ellenfelet vagy egy játékvezetőt.
- b: Egyetlen játékos sem léphet, ugorhat vagy állhat egy másik játékosra.
- c: Egyetlen játékos sem akadályozhat (holding) egy másik játékost.
- d: Minden álló játékos rendelkezik a helyhez való joggal. Az ellenfélnek el kell kerülnie az érintkezést.
- e: A labdavívőnek nincs úthoz való joga, ezért el kell kerülnie az érintkezést az ellenfél játékosával.
- f: Minden támadó játékosnak úthoz való joga van mindaddig, amíg egy szabályos előre passz még lehetséges, ezért a védőjátékosoknak kerülni kell az érintkezést. Amíg az előrepassz a levegőben van, minden játékosnak joga van megszerezni azt, de nem az ellenfél támadásával (keresztül játszás).
- g: Minden jogosult blitzelő játékosnak, aki szabályos jelzést adott, joga van az úthoz az irányító felé—és a támadó játékosnak kell elkerülnie a kontaktot. **MEGJEGYZÉS:** Kontaktus nélkül is blokkolhat egy támadó játékos.

Büntetés - 10 yard, basic spot-ból végrehajtva. Automatikus első kísérlet, ha védekező csapat követi el [S38 – illegal contact]

Jóváhagyott döntés 9-1-1 Helyhez és úthoz való jog

- I. Egy védőjátékos a scrimmage-linehoz közel, egy támadójátékos előtt vagy mellett helyezkedik el (emberfogás). **DÖNTÉS:** Az első lépéseknél az elkapó felelőssége az érintkezés elkerülése, mert a védőnek helyhez való joga van. Amikor a védő elkezd mozogni, elveszíti a helyhez való jogát és nekik kell elkerülnie az érintkezést az elkapóval és helyet adni neki, hogy megfussa az útvonalát.
- II. Egy védőjátékos a scrimmage-linehoz közel, egy támadójátékos előtt helyezkedik el. A snap után azonnal befelé mozog és ütközik az elkapóval, aki szintén befelé indul. **DÖNTÉS:** Szabálytalan érintkezés a védő részéről. Amikor a védő megmozdult, elveszíti a helyhez való jogát és az ő felelőssége az érintkezés elkerülése. Az elkapónak azt a helyet kell elkerülnie, ahol a védő a snap pillanatában állt, de nem kell számítani rá, hogy a védő merre mozdul.
- III. Egy védőjátékos területet védekezik és az irányítót nézi. Egy támadójátékos keresztülfut a pályán és hátulról megüti a védőt szándékosan. **DÖNTÉS:** Targeting a támadó által. Még az úthoz való jog esetén sem szabad egy játékosnak szándékosan célozni és ütközni egy másik játékosal (Sz 9-1-2).
- IV. Egy védőjátékos a futót az oldalon felé szorítja. A futó a pályán belül próbál maradni és érintkezik a védővel. **DÖNTÉS:** Szabálytalan érintkezés a futó által. A futónak kell elkerülnie az érintkezést, nincs úthoz való joga.
- V. Két védőjátékos maguk közé szorítja a futót. A futó megpróbál átfutni köztük és érintkezik az egyikkel vagy mindkettővel. **DÖNTÉS:** Szabálytalan érintkezés a futó által. A futónak kell elkerülnie az érintkezést még akkor is, ha ezzel vége a játéknak.
- VI. Egy elkapó elkapja a labdát háttal állva a védőnek, aki közelebb lép, hogy lehúzza a zászlót és megáll, ezzel helyhez való jogot szerez. Az elkapás után az elkapó megfordul és további yardokat akar futni. Fordulás közben érintkezik a védőjátékosal. Az elkapó ezután elfut a védőjátékos elől és néhány yard után szedik le a zászlóját. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalan érintkezés, az elkapó nem veszíti el az úthoz való jogát a megfordulással (Sz 2-13-1). **MEGJEGYZÉS:** Bármelyikük részéről egy extra mozdulat, ami az érintkezést kezdeményezi már targeting szabálytalanság lenne.

Az ellenfél támadása (“Targeting”)

9-1-2 SZAKASZ:

- a: Az úthoz való joggal rendelkező játékos sem támadhatja az ellenfelet és kezdeményezhet érintkezést.
- b: Egyetlen játékos sem törekedhet arra, hogy elvegye a labdát a labdavívőtől.

Büntetés - 10 yard, basic spot-ból végrehajtva. Automatikus első kísérlet, ha védekező csapat követi el [S38– illegal contact]

Jóváhagyott döntés 9-1-1 Blitzelés

- I. A snap után egy blitzelő, aki szabályos jelzést adott, gyorsan fut az irányító felé és egy elkapó a befelé útját futva meg kell hogy változtassa az irányát, hogy elkerülje az ütközést. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság. Az elkapónak meg kell adni az úthoz való jogot a blitzelőnek. Ha a blitzelő nem adott volna jelet, akkor szabálytalan blokkolás a védő által.
- II. A snap után egy blitzelő, aki szabályos jelzést adott, gyorsan fut az irányító felé és egy elkapó a befelé útját futva blokkolja vagy érintkezik vele. **DÖNTÉS:** Szabálytalan blokk (5 yard) vagy szabálytalan érintkezés (10 yard) a támadó ellen. A támadónak kell elkerülni a blitzelő útvonalát.
- III. A snap után egy blitzelő, aki szabályos jelzést adott, lassan fut az irányító felé és egy elkapó a befelé útját futva blokkolja vagy érintkezik vele. **DÖNTÉS:** Szabálytalan blokk (5 yard) vagy szabálytalan érintkezés (10 yard + első kísérlet) a védő ellen. A védőnek akkor jár az úthoz való jog, ha gyorsan fut (Sz 2-2-6) és a támadónak lehetősége van kiszámolni a blitzelő útvonalát.
- IV. Egy blitzelő, aki szabályos jelzést adott, fut az irányító felé és amikor az irányító elkezd kiforogni, megváltoztatja futás irányát. **DÖNTÉS:** A blitzelő elveszíti az úthoz való jogát, amikor megváltoztatja az útirányt. Figyelnie kell, nehogy blokkoljon egy elkapót, miután megváltoztatta az útirányát.
- V. Egy blitzelő, aki szabályos jelzést adott érintkezik az egyhelyben álló snapperrel. **DÖNTÉS:** Büntetés targeting miatt (10 yard + első kísérlet) a védő ellen. A helyhez való jog erősebb az úthoz való jognál (Sz 2-13-2).
- VI. Egy blitzelő, aki szabályos jelzést adott, fut a scrimmage-line felé, de megáll, mielőtt átlépne rajta. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság. A blitzelőnek nem kell kereszteznie a scrimmage-line-t, de elveszíti az úthoz való jogot, amikor megáll és el kell kerülnie a támadó játékosokat onnantól kezdve.
- VII. Egy elkapó keresztezi egy blitzelő útvonalát, aki szabályos jelzést adott. A blitzelő megpróbálja elkerülni az érintkezést, de mégis nekifut az elkapónak. **DÖNTÉS:** Szabálytalan érintkezés (10 yard) a támadó ellen.
- VIII. Egy elkapó keresztezi egy blitzelő útvonalát, aki szabályos jelzést adott. A blitzelő nem próbálja meg elkerülni az érintkezést és nekifut az elkapónak. **DÖNTÉS:** Szabálytalan blokkolás (5 yard) a támadó ellen és targeting (10 yard + első kísérlet) a védelem ellen, a két büntetés kioltja egymást.
- IX. Egy blitzelő megáll az irányító előtt, miután az eldobta a labdát és megérinti a csípőjénél. **DÖNTÉS:** Nincs büntetés érintkezés miatt, mert érintkezéshez annak hatásának kell lenni a másik játékosra.
- X. Egy blitzelő megáll az irányító előtt, miután az eldobta a labdát és meglöki a csípőjénél, amitől az irányítónak két lépést kell tennie, hogy visszanyerje egyensúlyát. **DÖNTÉS:** Büntetés szabálytalan érintkezés miatt a védelem ellen.
- XI. Egy blitzelő megáll, amikor az irányító elengedi a labdát és az irányító természetes dobómozdulatának lendülete miatt érintkezik a blitzelővel. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság az érintkezés miatt, mindkét játékos áll és helyhez való joguk van az Sz. 2-13-1 szerint.
- XII. A blitzelő felugrik a levegőbe, amikor az irányító eldobja a labdát, az irányító előre lép 3 lépést és érintkezik a blitzelővel. **DÖNTÉS:** Szabálytalan érintkezés a támadó ellen. A blitzelőnek helyhez való joga van, még ha fel is ugrik. Ha az ugrás lendülete miatt érintkezne az irányítóval, akkor védő szabálytalanság lenne.
- XIII. A blitzelő előreugrik, hogy elüsse a labdát, amikor az irányító eldobja azt, és megérinti a labdát, mielőtt az irányító eldobta volna, vagy hozzáér az irányító karjához, miután eldobta a labdát. **DÖNTÉS:** Büntetés targeting miatt, mert a támadás pontja a futó birtokában lévő labda volt (Sz 9-1-2).

A játék zavarása

9-1-3 SZAKASZ:

a: Egyetlen cserejátékos vagy edző sem érhet hozzá vagy akadályozhat semmilyen módon egy játékost vagy játékvezetőt vagy a labdát a mérkőzés során.

Büntetés - 10 yard, basic spot-ból végrehajtva. Automatikus első kísérlet, ha védekező csapat követi el [S38– illegal contact]

2. PARAGRAFUS: Érintés nélküli szabálytalanságok

Sportszerűtlen magatartás

9-2-1 SZAKASZ:

- a: Semelyik játékos, cserejátékos, edző vagy más - a szabályok hatálya alá tartozó - személy sem használhat támadó, obszcén, fenyegető kifejezést vagy gesztust; vagy nem vehet rész olyan cselekményben, amely provokálja az ellenfelet vagy aláássa az ellenfél, a bírók vagy a játék image-ét.
- b: Ha egy játékos nem azonnal adja vissza a labdát egy játékvezetőnek vagy nem a labda halottá válásának pontjához közel teszi le azt.
- c: Ha egy játékos nem azonnal adja vissza a megszerzett zászlót az ellenfélnek vagy nem hagyja azt a megszerzés helyéhez közel. A játékosoknak inkább vissza kellene adni a zászlót az ellenfélnek.

Büntetés - 10 yard, basic spot-ból végrehajtva [S27 – Unsportsmanlike conduct]

Sportszerűtlen játék

9-2-2 SZAKASZ:

- a: Semelyik játékos sem blokkolhat.

Büntetés - 5 yard, basic spot-ból végrehajtva [S43 – Illegal block]

- b: Egyetlen játékos sem ugorhat vagy vetődhet.

Büntetés - 5 yard, végrehajtási pont a szabálytalanság helye, loss of down is, ha a támadó csapat követte el labdabirtoklás csere előtt [S51 – Jumping, Diving]

- c: A labdavívő nem követhet el zászlóvédést. ("Flag guarding")

Büntetés - 5 yard, végrehajtási pont a szabálytalanság helye, loss of down is, ha a támadó csapat követte el labdabirtoklás csere előtt [S52 – Flag guarding]

- d: Egyetlen játékos sem húzhat zászlót olyan játékostól, aki nem a labdavívő vagy egy azt imitáló játékos.

Büntetés - 5 yard, basic spot-ból végrehajtva [S52– Illegal flag pull]

- e: Egyetlen játékos sem rúghat el egy passzt. Ez a rúgás nem változtatja meg a passz státuszát.

Büntetés - 5 yard, basic spot-ból végrehajtva [S19 – Illegal procedure]

- f: A játékban szabálytalan 6, avagy annál több játékosal részt venni.

Büntetés – 5 yard, szabálytalanság helye a line of scrimmage, végrehajtási pont a basic spot [S22 – Illegal participation]

- g: Az edzőknek és cserejátékosoknak nem szabad elhagyni a csapatterületet, amíg a labda játékban van.

Büntetés - 5 yard, szabálytalanság helye a line of scrimmage [S27 – Sideline warning]

- h: Egyetlen játékos sem viselhet szabálytalan felszerelést, avagy vehet részt a játékban kötelező felszerelés nélkül. Vérző játékosnak azonnal el kell hagyni a pályát. A játékosnak azonnal el kell hagynia a pályát, ha erre egy játékvezető felszólította.

Szabályszegés – csapatidőkérés [S3 – Stop the clock]. Büntetés – 5 yard, ha már nincs több időkérés [S21 – Delay of game]

Jóváhagyott döntés 9-2-2 Zászló húzás

- I. Egy futó a kezét a csípője mellett lengeti, ahogy egy közeli védő megpróbálja leszedni a zászlóját. Nincs érintkezés, de a védő elvétí a zászlót. **DÖNTÉS:** Büntetés zászló őrzés miatt. Nem kell érintkezésnek lenni ahhoz, hogy hátráltassa a védőt. Egy kéz (vagy a labda) a zászló előtt megnehezíti annak lehúzását.
- II. Egy futó a kezét a csípője mellett lengeti, ahogy egy védő távolról kétségbeesve megpróbálja leszedni a zászlóját. Nincs érintkezés és a védő elvétí a zászlót jelentős távolsággal. **DÖNTÉS:** Nincs büntetés. Komoly próbálkozásnak kell lenni ahhoz, hogy a futó cselekvése szabálytalan legyen.

- III. Egy futó egy védő felé fut és mielőtt találkoznának előrehajlítja a felsőtestét. **DÖNTÉS:** Ugrás szabálytalanság a támadó ellen (Sz 2-12-2). A védőnek el kell kerülnie a futó fejét és testét és a futó cselekedete ebben az esetben nehezebbé teszi azt.
- IV. Egy futó egy védő felé fut és pont mielőtt találkoznának, kinyújtja előre a labdát, hogy további yardokat szerezzen, mielőtt lehúzzák a zászlóját. **DÖNTÉS:** Büntetés zászló őrzés miatt. A védőnek el kell kerülnie a futó kezében lévő labdával való érintkezést és a futó cselekedet ebben az esetben nehezebbé teszi azt.
- V. Egy futót egy védő üldöz, és pont mielőtt elérné, a futó előre nyújtja a labdát, hogy további yardokat szerezzen, mielőtt lehúzzák a zászlóját. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság. Mivel a zászló húzás hátulról történik, a labda előre nyújtása nem nehezíti meg a védőnek a dolgát.
- VI. Egy blitzelő lehúzza az irányító zászlóját pillanatokkal azután, hogy az eldobta a labdát. Kézben tartja a zászlót és elindul az elkapó után, hogy segítsen a csapattársainak szerelni. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalan zászlóhúzás, mert a védelemnek joga van egy komoly kísérlethez. Azonban van egy sportszerűtlen viselkedés a zászló megtartásáért. A blitzelőnek vissza kell adni a zászlót vagy a földre dobni a közelben, mielőtt elindul az elkapó után.
- VII. Miután az irányító eldobta a labdát, a blitzelő tovább fut felé és lehúzza a zászlóját. **DÖNTÉS:** Szabálytalan zászló húzás. Ez megakadályozza, hogy az irányító futhasson a labdával, ha egy trükkös játék esetén később visszakapja.
- VIII. Egy védő lehúzza az elkapó zászlóját pont amikor az elkapó megérinti a labdát. Az elkapó megérinti a labdát és csak másodikkra sikerül az elkapnia. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalan zászló húzás. A védő feltételezheti az elkapást, amitől az elkapó futóvá válik és nem kell megvárnia a tényleges elkapást. **MEGJEGYZÉS:** Ebben az esetben a futó nem futhat a labdával, mert a labda halottá válik, ha a futónak 2-nél kevesebb zászlója van (Sz 4-1-2-g). Még ha szabálytalan a zászló húzás (mondjuk jóval az elkapás előtt), a futó akkor sem futhat tovább a labdával (igaz, további yardokat fog kapni a büntetés miatt).

3. PARAGRAFUS: Cserék

A csere folyamata

9-3-1 SZAKASZ:

- a: Tetszőleges számú szabályos csere lehet a támadó csapatnál, a labda halottá válása után és mielőtt a snapper megérinti a labdát.
- b: Tetszőleges számú szabályos csere lehet a védekező csapatnál, a labda halottá válása után és a labda snappelése előtt.

Büntetés - 5 yard, szabálytalanság helye a line of scrimmage [S22 – Illegal participation]

10. SZABÁLY - Büntetések végrehajtása

1. PARAGRAFUS: Általános rendelkezések

Kirívóan durva szabálytalanságok

10-1-1 SZAKASZ:

A kirívóan durva szabálytalanság az a szabálytalanság, amely bármely játékos testi épségét veszélyezteti és kizárást von maga után. [S47 - Disqualification]

A kizárt játékosnak el kell hagynia mind a csapatterületet, mind a pálya területét.

Sportszerűtlen taktika

10-1-2 SZAKASZ:

Ha egy csapat megtagadja a játékot vagy folyamatosan olyan szabálytalanságot követ el, ami csak a távolság felezésével büntethető vagy egyértelműen olyan sportszerűtlen cselekedetet hajt végre, ami ebben a szabálykönyvben nincs körülírva, a Referee bármilyen büntetést kiszabhat, akár távolságvesztést, játékos vagy edző kizárását, pontszerzést, játékszüneteltetést vagy berekesztést.

2. PARAGRAFUS: Büntetések végrehajtása

Hogyan és mikor végrehajtott egy büntetés

10-2-1 SZAKASZ:

Egy büntetés végrehajtott, ha azt elfogadták, visszautasították vagy a szabályok szerint törölték. Bármely büntetést vissza lehet utasítani az edzőnek vagy egy csapatkapitánynak, de a kizárt játékosnak el kell hagynia a pályát, függetlenül attól, hogy a büntetést elfogadták vagy visszautasították.

Ha egy szabálytalanság történt, akkor a megítélt büntetést ki kell szabni, mielőtt a labdát játékra alkalmassá nyilvánítják a következő kísérlethez.

Csak az edzők és csapatkapitányok kérdezhetik a játékvezetőt a szabályok értelmezéséről.

Szabálytalanság a „snap”-pel egy időben

10-2-2 SZAKASZ:

Azon szabálytalanságok, amelyeket egy „snap”-pel egy időben követtek el, úgy tekintendők, mintha az aktuális kísérlet során követtek volna el. A szabálytalanság pontja a scrimage-line.

Azonos csapat által elkövetett élő-labda szabálytalanságok

10-2-3 SZAKASZ:

Ha a kísérlet során 2, vagy több élő-labda szabálytalanságot követett el az egyik csapat, akkor a játékvezető a sértett csapat kapitányának elmondja a lehetséges büntetéseket, akinek egyet kell választani a lehetőségek közül.

Egymást semlegesítő szabálytalanságok (Offsetting fouls)

10-2-4 SZAKASZ:

Ha mindkét csapat élő-labda szabálytalanságot követ el, akkor a büntetések semlegesítik egymást és a kísérletet újra kell játszani.

Kivéve:

- Ha a labdabirtoklás joga felcserélődött a kísérlet során, akkor a labdát utoljára birtokló csapat választhat, feltéve, hogy ez a csapat a labdabirtoklás utolsó cseréje előtt nem szabálytalankodott; ekkor kérheti az egymást semlegesítő szabálytalanságok

eltörlését és megtarthatja a labdabirtoklás jogát, de ebben az esetben az általa elkövetett szabálytalanságot járó büntetést végrehajtják.

- b: Ha egy élő-labda szabálytalanságot halott-labda szabálytalanságként könyvelnek el, akkor nem alkalmazható az egymást semlegesítő szabály és a büntetéseket a szabálytalanságok elkövetésének sorrendjében kell végrehajtani.

Jóváhagyott döntés 10-2-4 Egymást semlegesítő szabálytalanságok

- I. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító egy sikeres passzt vagy interception dob az A csapat 15 yardvonalára. Az elkapás előtt a snapper blokkolja a blitzelőt a 10 yardvonalon, valamint egy védő érintkezik az elkapóval a 20 yardvonalon. **DÖNTÉS:** Egymást kioltó szabálytalanságok, megismételjük a kísérletet.
- II. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító interception dob A csapat 15 yardvonalára, amit visszavisznek a 6 yardvonalig. Az elkapás előtt a snapper blokkolja a blitzert a 10 yardvonalon és a visszahordás során egy blitzelő blokkolja a snappert a 12 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A védelem lemondhat az egymást kioltó szabálytalanságokról, hogy megtartsa a labdát. Basic spot a szabálytalanság pontja, 1 & gól a 17 yardvonalról.
- III. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító interception dob A csapat 15 yardvonalára, amit visszavisznek a 6 yardvonalig. Az elkapás előtt egy védő szabálytalanul érintkezik az elkapóval a 10 yardvonalon és a visszahordás során a snapper megfogja (szabálytalan érintkezés) a futót a 12 yardvonalon. **DÖNTÉS:** Egymást kioltó szabálytalanságok, megismételjük a kísérletet.

Halott-labda szabálytalanságok

10-2-5 SZAKASZ:

A halott-labda szabálytalanságokat elkövetésük sorrendjében kell regisztrálni és a büntetéseket végrehajtani.

Játékrészek között elkövetett szabálytalanság

10-2-6 SZAKASZ:

Játékrészek közötti szabálytalanságot járó büntetést a következő kísérletsorozat megkezdésének helyétől kell kimérni.

3. PARAGRAFUS: Büntetés-végrehajtási eljárás

Basic spot

10-3-1 SZAKASZ:

A basic spot a scrimmage-line.

Kivéve:

- a: A scrimmage-line mögött elkövetett támadó szabálytalanságok basic spot-ja a szabálytalanság helye.
- b: Ha a halott labda pontja a scrimmage-line előtt van, a védők által elkövetett szabálytalanságok basic spot-ja a halott labda pontja.
- c: A labdabirtoklás csere utáni szabálytalanságok esetén a basic spot a halott labda pontja lesz. Ha a szabálytalanság az utolsó futás során a labdabirtoklók által történt és a szabálytalanság pontja a halott labda pontja mögött van, akkor a basic spot a szabálytalanság pontja.

Jóváhagyott döntés 10-3-1-A Basic spot büntetés végrehajtásnál támadó szabálytalanság esetén

- I. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sackelik a célterületen. A snapper blokkolja a blitzelőt a 10 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A basic spot a scrimmage-line. A büntetést a 7 yardvonalról kell végrehajtani, 2 & félpálya a 3,5 yardvonalról. Ha nem kérik a büntetést, akkor safety.
- II. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sackelik az 1 yardvonalon. A snapper blokkolja a blitzelőt a célterületen. **DÖNTÉS:** A basic spot a szabálytalanság pontja. A büntetést a

célterületen kell végrehajtani, az eredmény safety. Ha nem kéri a büntetést, akkor 3 & félpálya az 1 yardvonalról.

- III. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sackelik az 1 yardvonalon. A snapper blokkolja a blitzelőt az 5 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A basic spot a szabálytalanság pontja. A büntetést az 5 yardvonalról kell végrehajtani, 2 & félpálya a 2,5 yardvonalról. Ha nem kéri a büntetést, akkor 3 & félpálya az 1 yardvonalról.
- IV. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sikeres passzt dob az A csapat 15 yardvonalához. A snapper blokkolja a blitzelőt az 5 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A basic spot a szabálytalanság pontja. A büntetést az 5 yardvonalról kell végrehajtani, 2 & félpálya a 2,5 yardvonalról. Ha nem kéri a büntetést, akkor 3 & félpálya a 15 yardvonalról.
- V. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sikeres passzt dob az A csapat 15 yardvonalához. A snapper blokkolja a blitzelőt a 20 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A basic spot a scrimmage-line. A büntetést a 7 yardvonalról kell végrehajtani, 2 & félpálya a 3,5 yardvonalról. Ha nem kéri a büntetést, akkor 3 & félpálya a 15 yardvonalról.
- VI. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sikeres passzát touchdownra viszik. A snapper blokkol egy védőt az ellenfél célterületén a futás alatt, a pontszerzés előtt. **DÖNTÉS:** A basic spot a scrimmage-line. A büntetést a 7 yardvonalról kell végrehajtani, 2 & félpálya a 3,5 yardvonalról.

Jóváhagyott döntés 10-3-1-B Basic spot büntetés végrehajtásnál védő szabálytalanság esetén

- I. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sackelik a célterületen. Egy védő blokkolja a snappert a 10 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A basic spot a scrimmage-line. A büntetést a 7 yardvonalról kell végrehajtani, 2 & félpálya a 12 yardvonalról. **MEGJEGYZÉS:** Ugyanez lenne a végrehajtás, ha az irányító egy sikertelen passzt dob a sack elkerülése érdekében.
- II. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sackelik az 1 yardvonalon. Egy védő blokkolja a snappert az 5 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A basic spot a scrimmage-line. A büntetést a 7 yardvonalról kell végrehajtani, 2 & félpálya a 12 yardvonalról.
- III. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sikeres passzt dob az A csapat 15 yardvonalához. Egy védő blokkolja a snappert egy screen útvonalon A csapat célterületén. **DÖNTÉS:** A basic spot a halott labda pontja. A büntetést a 15 yardvonalról kell végrehajtani, 2 & félpálya a 20 yardvonalról.
- IV. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sikeres passzt dob az A csapat 15 yardvonalához. Egy védő blokkol egy másik elkapót a 20 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A basic spot a halott labda pontja. A büntetést a 15 yardvonalról kell végrehajtani, 2 & félpálya a 20 yardvonalról.
- V. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító hátramoszdu és sikeres passzt dob, amivel touchdownt futnak. Egy védő blokkolja a snappert a 10 yardvonalon, mielőtt a passzt eldobták. **DÖNTÉS:** A basic spot a halott labda pontja (az ellenfél gólvonala). A büntetést a szabályok értelmében (Sz 10-3-2-1) törölni kell és a pontszerzés érvényes. **MEGJEGYZÉS:** Ha a szabálytalanság szabálytalan érintkezés, akkor a büntetést az extra kísérletnél kell végrehajtani.
- VI. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. A blitzelő megfogja az irányító nadrágját a scrimmage-line mögött, de az irányító mégis sikeres passzt dob a 12 yardvonalra. **DÖNTÉS:** Szabálytalan érintkezés (holding) szabálytalanság, a basic spot a halott labda pontja. A büntetést a 12 yardvonalról kell végrehajtani, valamint automatikus első kísérlet is jár. Következő játék 1 & félpálya a 22 yardvonalon.
- VII. 4 & félpálya a 9 yardvonalon. Egy védőjátékos elrúgja a levegőben a labdát, hogy megakadályozzon egy passzt és a labda a földre esik. **DÖNTÉS:** Szabálytalan rúgás, basic spot a scrimmage-line. A büntetést a 9 yardvonalról kell végrehajtani, következő játék 4 & félpálya a 14 yardvonalon.
- VIII. 4 & félpálya a 9 yardvonalon. Egy védőjátékos elrúgja a levegőben a labdát, hogy megakadályozzon egy passzt, de azt egy támadó elkapja és a 22 yardvonalig fut vele. **DÖNTÉS:** Szabálytalan rúgás, basic spot a halott labda pontja. A büntetést a 22 yardvonalról kell végrehajtani, következő játék 1 & gól a B csapat 23 yardvonalán.

Jóváhagyott döntés 10-3-1-C Basic spot büntetés végrehajtásnál labdabirtoklás csere esetén

- I. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító interceptiont dob az A csapat 21 yardvonalára és a visszahordás a 12 yardvonalon ér véget. A labdabirtoklás cseréje után a snapper megfogja (illegal contact) a futót a 18 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A basic spot a halott labda pontja. A büntetést a 12 yardvonalon kell végrehajtani, 1 & gól a 6 yardvonalon.

- II. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító interceptiont dob az A csapat 21 yardvonalára és a visszahordás a 12 yardvonalon ér véget. A labdabirtoklás cseréje után a visszahordó csapattársa blokkolja a snappert a 18 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A basic spot a szabálytalanság helye. A büntetést a 18 yardvonalról kell végrehajtani, 1 & gól a 23 yardvonalon.
- III. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító interceptiont dob az A csapat 21 yardvonalára és a visszahordás a 12 yardvonalon ér véget. A labdabirtoklás cseréje után a visszahordó csapattársa blokkolja a snappert a 10 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A basic spot a halott labda pontja. A büntetést a 12 yardvonalról kell végrehajtani, 1 & gól a 17 yardvonalról.
- IV. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító interceptiont dob az A csapat 21 yardvonalára és a visszahordó elejti a labdát (fumble) a 12 yardvonalon, a snapper elkapja a labdát és elfut vele a 20 yardvonalig. Az első labdabirtoklás cseréje után a snapper csapattársa megfogja a visszahordót a 18 yardvonalon. **DÖNTÉS:** Büntetés szabálytalan érintkezés miatt, a védelemnél marad a labda (Sz 10-2-4), a basic spot a halott labda pontja (Sz 10-3-1 Kivétel 3), 1 & gól a 10 yardvonalról.
- V. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító interceptiont dob az A csapat 21 yardvonalára és a visszahordó elejti a labdát (fumble) a 12 yardvonalon, a snapper elkapja a labdát és elfut vele a 20 yardvonalig. A második labdabirtoklás cseréje után a snapper csapattársa blokkolja ellenfelét a 18 yardvonalon. **DÖNTÉS:** Szabálytalan blokkolás, a támadóknál marad a labda (R 10-2-4), a basic spot a szabálytalanság helye (R 10-3-1 Kivétel 3 utolsó futás), 1 & félpálya a 13 yardvonalról.
- VI. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. Az irányító interceptiont dob az A csapat 21 yardvonalára és a visszahordó elejti a labdát (fumble) a 12 yardvonalon, a snapper elkapja a labdát és elfut vele a 20 yardvonalig. Az első labdabirtoklás cseréje után a visszahordó csapattársa blokkolja ellenfelét a 18 yardvonalnál. A második labdabirtoklás cseréje után a snapper csapattársa blokkolja ellenfelét a 15 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A támadók nem kérik az egymást kioltó büntetéseket és megtartják a labdát úgy, hogy a szabálytalan érintkezés miatti büntetést ki kell mérni (Sz 10-2-4). A basic spot a szabálytalanság helye (R 10-3-1 Kivétel 3 utolsó futás), 1 & félpálya a 7,5 yardvonalról.

Büntetés végrehajtása

10-3-2 SZAKASZ:

Élő labda szabálytalanság esetén a végrehajtási pont az előző scrimmage-line, amennyiben egy büntetés ezt másként nem rendel.

Halott labda szabálytalanság esetén a végrehajtási pont a következő scrimmage-line.

Mindkét csapat által elkövetett halott labda szabálytalanság kioltja egymást és a következő kísérlet jön.

Touchdown vagy extra kísérlet alatti vagy utáni szabálytalanság esetében:

- a: Touchdown közben a pontot nem szerző (védekező) csapat által elkövetett 10 yardos szabálytalanságot az extra kísérletnél kell végrehajtani, más szabálytalanságot a szabályok értelmében törölni kell.
- b: Touchdown után, de még azelőtt, hogy az extra kísérletnél a játékra alkalmassá nyilvánították volna a labdát elkövetett szabálytalanságok esetén a büntetést az extra kísérletnél kell végrehajtani.
- c: Extra kísérlet közben a pontot nem szerző (védekező) csapat által elkövetett 10 yardos szabálytalanságot a következő snap-nél kell végrehajtani, más szabálytalanságot a szabályok értelmében törölni kell.
- d: A try kísérlet utáni szabálytalanság büntetését a következő kísérletnél kell végrehajtani.

Jóváhagyott döntés 10-3-2 Büntetés végrehajtás

- I. 3 & gól a 19 yardvonalon. 3 blitzelő ad jelzést. **DÖNTÉS:** Szabálytalan blitz jelzés a snapkor. A büntetést a 19 yardvonalról kell végrehajtani, 3 & gól a 14 yardvonalon.
- II. 2 & félpálya a 15 yardvonalon. A futó zászlóőrzést követ el az ellenfél 22 yardos vonalán. **DÖNTÉS:** A büntetés visszahozza a labdát az A csapat térfelére, 3 & félpálya a 23 yardvonalról.
- III. 4 & félpálya a 9 yardvonalon. Egy védőjátékost lábon talál a passz, amely utána a földre esik. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalan rúgás, mert az érintés nem szándékos. Végetér az akciósorozat, 1 & félpálya az ellenfél 5 yardvonalán.
- IV. 2 & gól a 10 yardvonalon. Sikeres passz és touchdown. A védelem offsideon volt a snap pillanatában. **DÖNTÉS:** Touchdown, a szabálytalanságot a szabályok szerint törölni kell.

- V. 2 & gól a 10 yardvonalon. Sikeres passz és touchdown. A védelem közben pass interference szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** Touchdown, a büntetést az extra kísérletnél kell kimérni.
- VI. Extra kísérlet az 5 yardvonalról. Sikeres passz a célterületre. A védelem szabálytalan érintést követ el a játék során. **DÖNTÉS:** A kísérlet sikeres (Touchdown), a büntetést a következő snapre kell átvinni. 1 & félpálya a 2,5 yardvonalról.
- VII. Hosszabbításban az A csapat touchdownt ér el. Extra kísérlet az 5 yardvonalon. A passz sikeres, touchdown. A védelem szabálytalan érintést követ el a játék közben. **DÖNTÉS:** A kísérlet sikeres (touchdown, 1 pont), a büntetést a következő snapre kell átvinni (Sz 10-2-6). 1 & gól a B csapatnak a saját 15 yardvonaláról. **MEGJEGYZÉS:** Az A csapat nem fogadhatja el a büntetést és próbálhatja meg az extra kísérletet újra a 6 yardvonalról 2 pontért.
- VIII. Hosszabbításban az A csapat touchdownt ért el és sikeres extra kísérletet 1 pontért. A B csapat is elért touchdownt, extra kísérlet következik az 5 yardvonalról. A passz sikeres, touchdown. A védelem szabálytalan érintést követ el a játék közben. **DÖNTÉS:** A kísérlet sikeres (touchdown, 1 pont), az állás döntetlen, új hosszabbítás következik, a büntetést a következő snapre kell átvinni (Sz 10-2-6). 1 & gól az A csapatnak a saját 15 yardvonaláról.

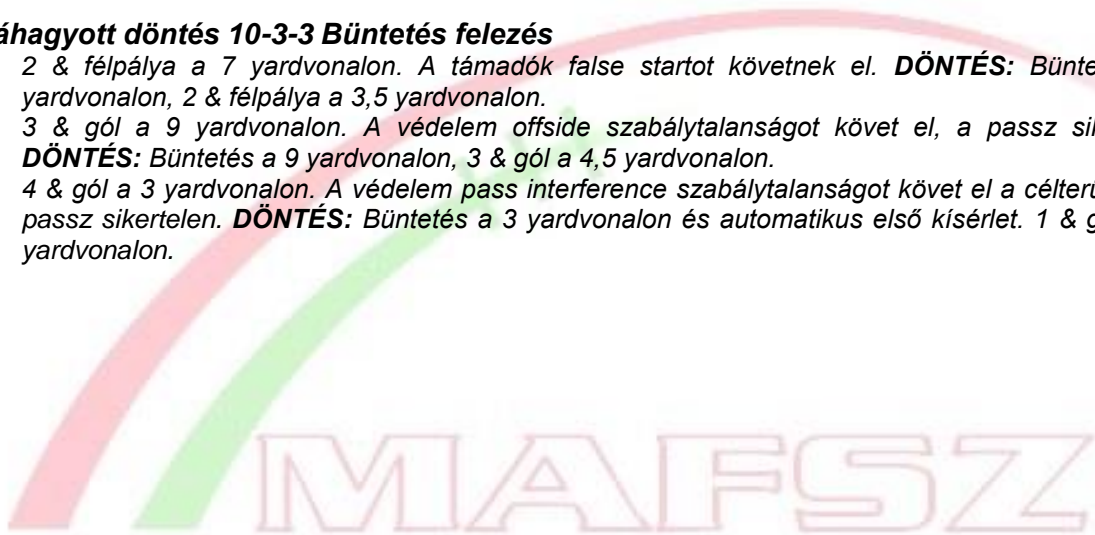
Távolságfelezéssel járó büntetés végrehajtása

10-3-3 SZAKASZ:

Semmilyen yardvesztéssel járó büntetés sem lehet nagyobb, mint a vétkes csapat gólvonalának és a végrehajtási pont távolságának a fele.

Jóváhagyott döntés 10-3-3 Büntetés felezés

- I. 2 & félpálya a 7 yardvonalon. A támadók false startot követnek el. **DÖNTÉS:** Büntetés a 7 yardvonalon, 2 & félpálya a 3,5 yardvonalon.
- II. 3 & gól a 9 yardvonalon. A védelem offside szabálytalanságot követ el, a passz sikertelen. **DÖNTÉS:** Büntetés a 9 yardvonalon, 3 & gól a 4,5 yardvonalon.
- III. 4 & gól a 3 yardvonalon. A védelem pass interference szabálytalanságot követ el a célterületen, a passz sikertelen. **DÖNTÉS:** Büntetés a 3 yardvonalon és automatikus első kísérlet. 1 & gól a 1,5 yardvonalon.



Büntetés végrehajtás filozófiája

Iránymutatás a szabályok megértéséhez, a szabályok pontos végrehajtásához.

Technikai szabálytalanságok végrehajtási pontja a scrumage-line:

Illegal snap, delay of game (a labda halott marad), Delay of pass, illegal touch, encroachment, false start, illegal motion, illegal run play, offside, disconcerting signals, illegal blitz, illegal blitz signal, side line interference, illegal substitution.

Szabálytalanságok, amiket csak a labdavívő tud elkövetni, azok spot foul-ok és loss of down büntetést is tartalmaznak:

Illegal (forward és backward) pass, jumping, diving, flag guarding,

A labdavívő illegal kick szabálytalansága miatt a labdát halottá válik és a büntetést halottlabda szabálytalanságként kell végrehajtani.

Élő labda szabálytalanságok, amiknek a végrehajtási pontja a basic spot:

Illegal hand-off, blocking, illegal flag pull, kicking a pass, interference, illegal contact, targeting, game interference, illegal participation, unsportsmanlike conduct.

A támadó csapat hibája esetén a basic spot a scrumage-line és a szabálytalanság helye közül a rosszabbik.

A védekező csapat hibája esetén a basic spot a scrumage-line és a halott labda pontja közül a rosszabbik.

Mindkét csapat által elkövetett élőlabda szabálytalanságok kioltják egymást és a kísérletet újra kell játszani.

Kivétel: A labdát utoljára birtokló csapat töröltetheti az egymást kioltó szabálytalanságokat és megtarthatja a labdát, amennyiben labdabirtoklás csere előtt nem követett el szabálytalanságot. A labdát utoljára birtokló csapat büntetését végre kell hajtani (tisztá kéz elve).

Labdabirtoklás csere utáni szabálytalanságokat a halott labda pontból kell végrehajtani. A legrosszabb pont elvet a szabálytalanság pontja és a halott labda pont közt csak az utolsó futásnál kell használni.

11. SZABÁLY - A Játékvezetők kötelezettségei

1. PARAGRAFUS: Általános kötelezettségek

Játékvezetői jogkörök

11-1-1 SZAKASZ:

A játékvezetők hatásköre az érme feldobástól a játék végéig, azaz addig tart, amíg a Referee a mérkőzés eredményét véglegesnek nyilvánítja. [S14]

Játékvezetők száma

11-1-2 SZAKASZ:

A játékot felügyelheti 2 (R, FJ), 3 (R, LM FJ) vagy 4 (R, LM, FJ és BJ) játékvezető.

Felelősségi körök

11-1-3 SZAKASZ:

- a: Minden játékvezetőnek speciális szerepe van, amit az IFAF Flag Football Official's Manual határoz meg, de azonos felelősséggel és azonos döntéshozatali hatáskörrel rendelkeznek.
- b: Minden játékvezetőnek egyenruhát kell hordani és az IFAF Flag Football Official's Manual-ban meghatározott felszereléseket kell használnia.

2. PARAGRAFUS: Referee (R)

Pozíció

11-2-1 SZAKASZ:

A referee kezdeti pozíciója a támadó csapat mögött **a FJ oldalán**. Ha csak 2 játékvezető vezeti a mérkőzést, akkor Linesman mechanikája vonatkozik rá.

Alap felelősségek

11-2-2 SZAKASZ:

- a: A referee teljes képpel rendelkezik a mérkőzésről és kontrollálja azt, egyszemélyi döntési köre van a pontszerzésekről, a szabályok alkalmazásáról és döntései véglegesek.
- b: A referee megvizsgálja a játék helyszínét és jelent minden rendellenességet a mérkőzés szervezőinek, az edzőknek és a többi játékvezetőnek.
- c: A referee dönthet a játékosok felszerelésének szabályosságáról.
- d: A referee-nek jeleznie kell, hogy a labda alkalmas a játékra, irányítania kell az órát, mérnie a 25-másodperces játékidőt, számolnia az időkéreket, megadni az első kísérletek jogát és felügyelni a büntetések végrehajtását.
- e: A referee köteles mindkét edzőt értesíteni a kizárásokról.
- f: A referee számolja meg a támadó csapat játékosait.
- g: A snap után a referee állapítja meg egy játék szabályosságát a scrimmage-line mögött a labda körül. A referee felelős az irányítóval kapcsolatos helyzetek megítéléséért.

3. PARAGRAFUS: Linesman (LM)

Pozíció

11-3-1 SZAKASZ:

A linesman kezdeti pozíciója a scrimmage-linenál van az oldalon a sajtópáhollyal szemközti oldalon a down jelzővel.

Alap felelősségek

11-3-2 SZAKASZ:

- a: A linesman felelős a kísérletjelző tábla kezeléséért.

- b: A linesman számolja meg a támadó csapat játékosait és megjegyzi az aktuális kíséret számát.
- c: A linesman dönt a „scrimmage-line”-t és a saját oldalvonalát érintő helyzetekben.
- d: Amint a labda keresztezi a „scrimmage-line”-t a pálya LM felőli oldalán, a LM állapítja meg egy játék szabályosságát a labda körül. A linesman jelzi a saját oldalán az előrehaladást (forward progress) a referee-nek.

4. PARAGRAFUS: Field Judge (FJ)

Pozíció

11-4-1 SZAKASZ:

A field judge kezdeti pozíciója a scrimmage-linetől 7 yard mélységben van, az oldalvonalon, a sajtópáholy oldalán.

Alap felelősségek

11-4-2 SZAKASZ:

- a: 3 játévezető esetén a field judge felelős az időmérésért vagy az időmérő kezelőjének felügyeletéért.
- b: A field judge számolja meg a védekező csapat játékosait.
- c: A field judge dönt a saját oldalvonalát érintő helyzetekben.
- d: Amint a labda keresztezi a „scrimmage-line”-t a pálya FJ felőli oldalán, a FJ állapítja meg egy játék szabályosságát a labda körül. A field judge jelzi a saját oldalán az előrehaladást (forward progress) a referee-nek.

5. PARAGRAFUS: Back Judge (BJ)

Pozíció

11-5-1 SZAKASZ:

A back judge kezdeti pozíciója a scrimmage-linetől legalább 7 vagy több yardra a down jelző oldalán, az oldalvonalon.

Alap felelősségek

11-5-2 SZAKASZ:

- a: A back judge (4 fős crew) felelős az időmérésért vagy az időmérő kezelőjének felügyeletéért.
- b: A back judge számolja meg a védekező csapat játékosait.
- c: A back judge figyeli meg a hosszú „útvonalon” (route) mozgó elkapókat és ítéli meg a hosszú passzokat és a labda státuszát a felelősségi területén. Hosszú játékok esetén a back judge jelzi az előrehaladást (forward progress) a referee-nek.

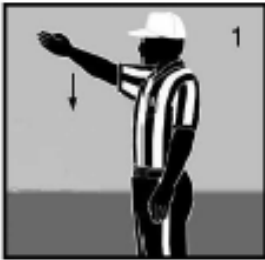













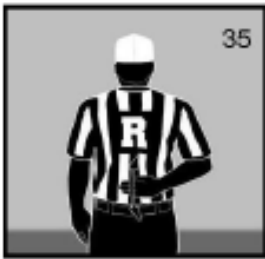

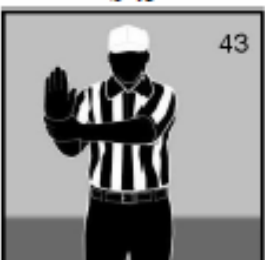
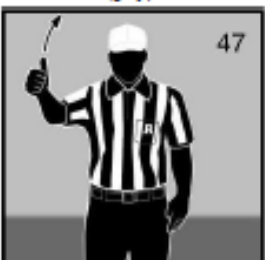
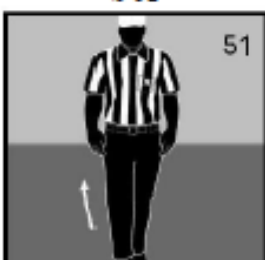

Büntetések összegzése

Jelmagyarázat: "O": Játékvezetők karjelzés; "R": Szabály; "S": Paragrafus; "A": Szakasz;

"E": Büntetés végrehajtási pont (BS: Basic Spot, SL: Srimmage Line, SF: Spot faul, DB: Dead Ball)

	O	R-S-A	E
AUTOMATIKUS ELSŐ KISÉRLET (AFD)	O		
Defense pass interference [10 yard is]	33	7-3-3	BS
Illegal contact [10 yard is]	38	9-1-1	BS
Targeting [10 yard is]	38	9-1-2	BS
Game interference [10 yard is]	38	9-1-3	BS
KISÉRLETVESZTÉS (LOD)			
Delay of pass	21	7-1-3	SL
Illegal touching	9	7-2-4	SL
Illegal backward pass [5 yard is]	35	7-2-1	SF
Illegal forward pass [5 yard is]	35	7-3-2	SF
Jumping or Diving [5 yard is]	51	9-2-2	SF
Flag guarding [5 yard is]	52	9-2-2	SF
Offensive pass interference [10 yard is]	33	7-3-3	BS
5 YARD BÜNTETÉS			
Illegal kick by runner	19	6-1-1	DB
Illegal snap	19	7-1-1	DB
Delay of game	21	7-1-1	DB
Illegal snap	19	7-1-2	DB
Encroachment	19	7-1-3	SL
False start	19	7-1-3	SL
Illegal motion	19	7-1-3	SL
Illegal run play	19	7-1-3	SL
Offside	18	7-1-4	SL
Disconcerting signals	18	7-1-4	SL
Illegal blitz	18	7-1-4	SL
Illegal blitz signal	18	7-1-4	SL
Illegal hand-off	19	7-1-5	BS
Illegal backward pass [also LOD]	35	7-2-1	SF
Illegal forward pass [also LOD]	35	7-3-2	SF
Blocking	43	9-2-2	BS
Jumping or Diving [also LOD]	51	9-2-2	SF
Flag guarding [also LOD]	52	9-2-2	SF
Illegal Flag pull	52	9-2-2	BS
Illegal kicking a pass	19	9-2-2	BS
Illegal participation	22	9-2-2	BS
Side line interference	27	9-2-2	SL
Illegal Substitution	22	9-3-1	SL
10 YARD BÜNTETÉS			
Offense Pass interference [LOD is]	33	7-3-3	BS
Defense pass interference [AFD is]	33	7-3-3	BS
Illegal contact [AFD is]	38	9-1-1	BS
Targeting [AFD is]	38	9-1-2	BS
Game interference [AFD is]	38	9-1-3	BS
Unsportsmanlike conduct	27	9-2-1	BS
CHARGED TIMEOUT			
Játékos illegális felszereléssel nem hagyja el a pályát	3	9-3-2	DB
Játékos hiányos felszereléssel nem hagyja el a pályát	3	9-3-2	DB
Játékos vérző sebbel nem hagyja el a pályát	3	9-3-2	DB
LOSS OF HALF DISTANCE			
Ha a büntetés meghaladja a gólvonalig lévő távolság felét		10-2-3	

Játékvezetői kézjelek

<p>S 1</p>  <p>1</p> <p>Ready for play</p>	<p>S 3</p>  <p>3</p> <p>Stop the clock</p>	<p>S 5</p>  <p>5</p> <p>Touchdown</p>	<p>S 6</p>  <p>6</p> <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>8</p> <p>First Down</p>	<p>S 9</p>  <p>9</p> <p>Loss of down</p>	<p>S 10</p>  <p>10</p> <p>Incomplete pass</p>	<p>S 14</p>  <p>14</p> <p>End of period</p>
<p>S 18</p>  <p>18</p> <p>Offside Defense Illegal Blitz</p>	<p>S 19</p>  <p>19</p> <p>False start Illegal procedure</p>	<p>S 21</p>  <p>21</p> <p>Delay of game Delay of pass</p>	<p>S 22</p>  <p>22</p> <p>Illegal participation Illegal substitution</p>
<p>S 27</p>  <p>27</p> <p>Unsportsmanlike conduct</p>	<p>S 33</p>  <p>33</p> <p>Pass Interference</p>	<p>S 35</p>  <p>35</p> <p>Illegal forward pass Illegal backward pass</p>	<p>S 38</p>  <p>38</p> <p>Illegal contact</p>
<p>S 43</p>  <p>43</p> <p>Illegal block</p>	<p>S 47</p>  <p>47</p> <p>Disqualification</p>	<p>S 51</p>  <p>51</p> <p>Jumping Diving</p>	<p>S 52</p>  <p>52</p> <p>Flag guarding Illegal Flag pull</p>