

Aréna Football szabályok - 2015

A magyarországi Aréna Football-t az IFAF szabályain alapuló hivatalos MAFSZ Játékszabályok szerint játsszák, az alábbi változtatásokkal:

I. DEFINÍCIÓK:

- 1.: A mérkőzést két, egyenként hét-fős csapat vívja.
- 2.: Nincs szabályozás a kötelező mez-számozásra! (Ennek ellenére a támadó falemberek számára erősen javasolt az NCAA Szabálykönyvében előírt számozás használata: a falemberek 50-től 79-ig viseljenek mezszámot.)
- 3.: „Try”-kísérlet: a védekező csapat 1-vagy 3-yardos vonaláról indul (a választásról a játékvezetők a vezetőedzőt fogják megkérdezni).
 - A-csapat pontszerzése: 1 pont: ha a try-kísérlet az 1-yardos vonalról indult
2 pont: ha a try-kísérlet az 3-yardos vonalról indult
 - B-csapat pontszerzése: 2 pont.
- 4.: Minden félidő elején a támadó csapat a saját 5-yardos vonaláról kezdi a támadássorozatot. Azonos szabályok érvényesek pontszerzések („TD”, „safety”) után!
Kivétel: a hosszabbítás során a támadás a védekező csapat 10-yardos vonaláról indul.
- 5.: „First down”:
 - az A-csapat újabb „First down”-t ér el, ha a saját térfeléről indulva eléri, vagy átlépi a félpályát, maximum 4 kísérletből. Ekkor az A-csapat a labda halottá válásának helyéről indíthatja a következő támadássorozatot. Az ellenfél térfeléről indulva maximum 4 kísérletből TD-t kell elérni!
 - A B-csapat „First down”-t ér el, ha
 - a.: az A-csapat „virtuális punt”-tal lemond a labdabirtoklás jogáról. Amikor az A-csapat 4 kísérlet során nem szerzi meg az újabb „First down”-t, akkor automatikusan „**virtuális punt**” következik:
 - ha az A-csapat támadása után a „succeeding spot” az A-csapat gólvonala és a félpálya között van, akkor a labdát 15 yardnyira előreviszik a B-csapat gólvonala felé (a labda ebben az esetben nem kerülhet a B-csapat 5-yardos vonalán belülre!!!);
 - ha az A-csapat támadása után a „succeeding spot” a B-csapat 5-yardos vonala és a félpálya között van, akkor a labdát a B-csapat 5-yardos vonalára helyezik;
 - ha az A-csapat támadása után a „succeeding spot” a B-csapat gólvonala és a B-csapat 5-yardos vonala között van, akkor a labdát a B-csapat 3-yardos vonalára helyezik;
 - b.: az A-csapat kísérlete során megszerzi a labdabirtoklás jogát. Ekkor a labda halottá válásának helyéről indíthatja a támadássorozatot a B-csapat.
- 5.: A labdát mindig a „scrimmage-line” közepére kell helyezni a következő kísérlethez.
- 6.: A mérkőzésről kizárt játékos a mérkőzés hátralévő részében és a csapata következő mérkőzésén nem szerepelhet. (A torna rendezője előírhat ennél szigorúbb büntetést is, amelyet a Versenykiírásban kell meghatározni)
- 7.: Coin toss: legalább két játékvezető jelenlétében a két csapat csapatkapitánya/képviselője pénzfeldobással eldönti a választás jogát. A vendég csapat kijelölt csapatkapitánya/képviselője választ először a pénzfeldobáskor. A pénzfeldobás győztese nem halaszthatja el a választást és az alábbiak közül köteles egyet választani:
 1. Támadás vagy védekezés, úgy, hogy a támadók a támadássorozatot a saját 5-yardos vonalukról kezdik.
 2. Megjelölni, hogy melyik gólvonalat fogja védeni a csapata.

A pénzfeldobás vesztese a győztes által nem választott opciót kell meghatározni az első félidőre.

A második félidőben a csapatok automatikusan térfelet cserélnek és az a csapat fog támadni, amelyik az első félidőben védekezéssel kezdett.

II. IDŐ ÉS IDŐKÉRÉS

- 1.: A mérkőzés játékidője 20 perc, melyet két, egyenként 10 perces félidőre osztanak. A két félidő közötti szünet hossza 1 perc. (Ettől az adott rendezvény kiírásában el lehet térni, előzetes egyeztetés alapján.)
- 2.: A csapatoknak félidőnként egy-egy időkerési lehetőségük van, melynek hossza egy perc.
- 3.: A hosszabbítás során a többi szabály változatlan az NCAA szabályai szerint. Hosszabbítás csak az egyenes kieséses szakaszban van, az alapszakasz során a mérkőzés végződhet döntetlenre.
- 4.: A támadó csapatnak 20 másodperc áll rendelkezésére a kísérlet indítására, miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították.
- 5.: A mérkőzés ideje alatt a mérkőzés órája folyamatosan fut.

Kivétel:

- I. Csapat-időkerés során az óra megáll. Időkerés után az óra „snap”-kor indul.
- II. Bírói időkerés során az óra megáll. (Csak a büntetések végrehajtása alatt, vezetőedzői megbeszélés, sérülések során áll az óra. Kivétel: Pontszerzések után az óra nem áll meg!) Ezután a mérkőzés órája a labda játékra alkalmassá nyilvánítása után indul újra.

Kivétel: a Szabály II/5. pontjában a Kivételek között a III/a pont alatt felsorolt esetekben. (A második félidőben 9 pontnál kisebb különbség esetén az utolsó egy percen belül. Ekkor az óra „snap”-kor indul újra!)

- III. „One-minute warning”: Egy perccel a MÁSODIK FÉLIDŐ vége előtt megáll a mérkőzés órája, majd a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul újra.

Kivétel:

III.a.: Ha a második félidőben a „One-minute warning” bejelentésekor az eredményben 9 pontnál kisebb a különbség, akkor az óra „snap”-kor indul újra.

A mérkőzés hátralévő részében az óra MEGÁLL az alábbi esetekben és „snap”-kor indul újra:

- III.a.1: Sikertelen előre-passz esetén;
- III.a.2: A labdavivő játékos a pályán kívülre kerül („Out of bound”) a neutrális zóna előtt;
- III.a.3: Az A-csapat újabb „First down”-t szerez. **Kivétel:** ha a labda a pálya területén belül vált halottá, akkor a mérkőzés órája a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul újra.
- III.a.4: Ha a mérkőzésen vezető csapat kísérlete a neutrális zóna mögött ér véget;
- III.a.5: Pontszerzés esetén. (A „try”-kísérlet alatt a mérkőzés órája NEM fut!);
- III.a.6: Ha a B-csapat megszerzi a labdabirtoklás jogát.

(Ha a MÁSODIK FÉLIDŐBEN az eredményben 9 pont, vagy annál nagyobb a különbség, akkor az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul újra és a mérkőzés hátralévő részében folyamatosan fut tovább! (Fut tovább az óra, ha „nincs esély” az eredmény megfordítására egyetlen pontszerzéssel))

- 6.: A félidők utolsó egy percén belül a 10 másodperc lepörgetésére nincs lehetőség a vétlen csapat számára. Ha a mérkőzés óráját a szabálytalanság miatt kellett megállítani, és a „One-minute warning” bejelentésekor az eredményben 9 pontnál kisebb a különbség volt, akkor

- I. mérkőzésen vezető csapat szabálytalansága miatti büntetés végrehajtása után a mérkőzés órája („game clock”) „snap”-re indul újra.
- II. mérkőzésen hátrányban lévő csapat szabálytalansága miatti büntetés végrehajtása után a mérkőzés órája („game clock”) jelre indul újra.

III. RÚGÁSOK

- 1.: Semmilyen rúgás nem megengedett!
- 2.: A támadó csapat „virtuális punt”-ot hajthat végre automatikusan, ha nem sikerült újabb „First down”-t elérnie.

IV. TÁMADÓK ÉS VÉDŐK ELŐÍRÁSAI

IV.I: OFFENSE:

- 1.: A „snap” pillanatában minden játékosnak a „scrimmage line”-on, vagy egy „back” pozíciójában kell tartózkodni. A „backfield”-en maximum 3 támadó játékos tartózkodhat. (Tehát szabályosan lejátszható egy kísérlet 7-nél kevesebb támadójátékossal is, de ekkor is meg kell lenni hiánytalanul a támadó falembereknek!!!)
- 2.: Jogosulatlan elkapók:
 - a „snap” pillanatában a „scrimmage line”-on helyezkedő „snapper” és a két oldalán mellette álló szomszédos falember („guard”-ok). (A „szomszédos” azt jelenti, hogy a center meg tudja érinteni a mellette álló falember kinyújtott kezét) Kötelező minimum 3 támadó falembernek lennie és a labdát közülük a középső játékosnak („snapper”) kell játékba hoznia!
 - a „snap” pillanatában a „scrimmage line”-on az oldalonhoz legközelebb álló (szélső) játékos és a támadó falember („snapper” és a két „guard”) között elhelyezkedő játékosok.
- 3.: Motion: a „snap” pillanatában egy játékos lehet mozgásban („motion”), ha ez a játékos eredetileg a „backfield-en” helyezkedett. Megengedett, hogy ez a mozgás akár az ellenfél gólvonalának irányába történjen („flying motion”), de a „snap” pillanatában ez a játékos sem tartózkodhat a neutrális zónában, vagy a zóna előtt. Ezt a játékost úgy kell kezelni, mint aki a „backfield-en” tartózkodik a snap pillanatában.

BÜNTETÉS: ha a „snap” pillanatában a mozgásban lévő játékos a neutrális zónában, vagy a zóna előtt tartózkodik, akkor a játékot azonnal meg kell állítani; halott-labda szabálytalanság, „false start”. 5 yard büntetés a „succeeding spot”-ból.

IV.II: DEFENSE:

- 1.: A „snap” pillanatában legalább két védekező falembernek a „scrimmage line”-on kell tartózkodnia. Ennek a két védő falember fejének a két szélső jogosulatlan elkapó támadó falember (guard) külső vállának vonalán belül kell lennie és a játékosnak 3-, vagy 4-pontos állásba kell helyezkednie.

BÜNTETÉS: élő-labda szabálytalanság, „illegal formation”. 5 yard büntetés.

V. BLOKKOLÁS

- V.I.: A derék alatti blokkolás NEM MEGENGEDETT.

VI. BÜNTETÉSEK

(Az NCAA szabályaitól eltérő büntetések)

1.: Yardvesztéssel járó büntetések:

- a: 10 yard büntetés, amikor az NCAA szabálykönyv 15 yard büntetést ítél,
- b: 5 yard büntetés, amikor az NCAA szabálykönyv 10 yard büntetést ítél,
- c: 5 yard büntetés, amikor az NCAA szabálykönyv 5 yard büntetést ítél.

2.: „First down”-t eredményező szabálytalanságok:

- a.: Ha a védekező csapat által elkövetett szabálytalanság „First down”-t ítél, akkor végrehajtják a szabálytalansáért járó yard-büntetést és eggyel csökkentik az aktuális kísérlet számát.
- b.: Ha az elfogadott yard-büntetés a félpályán túlra helyezi a labdát, akkor az „First-down”-t eredményez, függetlenül az előző kísérlet számától, amennyiben a megteendő távolság vonala a félpálya volt. (Tehát ha az A-csapatnak a támadássorozatából TD-kell elérnie, akkor a fenti a.) pont érvényes, de nem lesz automatikusan új „first down”.)

(Magyarázat:

- A támadók a saját térfelükről indítják a labdát 1.-2.-3.-4. kísérlettel és a kísérlet során „personal foul” szabálytalanság történik a védő csapat részéről: ha az elfogadott büntetés végrehajtása után a labdát a támadók térfeléről kell indítani, akkor a következő kísérlet száma 1.-1.-2.-3. kísérlet lesz. (Vagyis pl. a 3. kísérlet során elkövetett szabálytalanság után a 2. kísérlet fog következni!)
- A támadók a saját térfelükről indítják a labdát 1.-2.-3.-4. kísérlettel és a megteendő távolság vonala a félpálya: a kísérlet során „personal foul” szabálytalanság történik a védő csapat részéről. Az elfogadott büntetés végrehajtása után a labdát a védekezők térfeléről kell indítani: ekkor a következő kísérlet száma 1.kísérlet („First & Goal”) lesz.
- A támadók a saját térfelükről indítják a labdát 1.-2.-3.-4. kísérlettel és a megteendő távolság vonala a B-csapat gólvonala: a kísérlet során „personal foul” szabálytalanság történik a védő csapat részéről. Az elfogadott büntetés végrehajtása után a következő kísérlet száma 1.-1.-2.-3 kísérlet lesz. (Vagyis pl. a 3. kísérlet során elkövetett szabálytalanság után a 2. kísérlet fog következni és ugyanúgy a B-csapat gólvonaláig kell eljutni!)
- A támadók az ellenfél térfeléről indítják a labdát 1.-2.-3.-4. kísérlettel és a kísérlet során „personal foul” szabálytalanság történik a védő csapat részéről. Az elfogadott büntetés végrehajtása után a következő kísérlet száma 1.-1.-2.-3 kísérlet lesz. (Vagyis pl. a 3. kísérlet során elkövetett szabálytalanság után a 2. kísérlet fog következni!)
- A támadók az ellenfél térfeléről indítják a labdát 1.-2.-3.-4. kísérlettel és a kísérlet során „offensive holding” szabálytalanság történik. Az elfogadott büntetés végrehajtása után a labdát a támadó csapat térfeléről kell indítani: ekkor meg kell ismételní az aktuális kísérletet és változatlanul az ellenfél gólvonaláig kell eljutnia a támadó csapatnak.)

Arena Football Rules - 2015

Arena football will be played with the actual MAFSZ's rules (based on IFAF rules) with the following modification.

I. Definition:

- 1.: The game played between two teams with 7 players on the field.
- 2.: There's no restriction for mandatory numbering! (But it's strongly recommended to use number 50-79 for interior linemen – but won't be penalized...)
- 3.: „Try”: will be played from the Team B's 1- or 3-yard line. (officials will ask the head coach about the decision)
 - Team A will score: 1 point: if the try started from B1 yard line.
 2 points: if the try started from B3 yard line.
 - Team B will score: 2 points.
- 4.: At the beginning of each half the offense will snap the ball from its own 5 yard line. Same rule apply after score!!! („TD”, „safety”)
Exception: during the extra period the offense will snap the ball from the opponent's 10 yard line!
- 5.: „First down”:
 - Team A gets a new First down if –started from its own side of the field- they crossed the midline in 4 plays. In this case they can continue its own series from the succeeding spot (where the ball became dead). Team A has 4 downs to score TD.
 - Team B gets a new First down if
 - a.: Team A chose a „virtual punt”. If Team A failed to earn a new first down than a **„Virtual punt”** will be played automatically:
 - If the succeeding spot is between Team A's goalline and the midline than the ball will move forward 15 yards toward Team B's goalline. (The ball can't be placed inside Team B's 5 yard line!;
 - If the succeeding spot is between Team B's 5 yardline and the midline than the ball will be placed to B's 5 yard line;
 - If the succeeding spot is between Team B's goalline and Team B's 5 yardline than the ball will be placed to B's 3 yard line.
 - b.: during Team A's play Team B gets the possession! In this case Team B will snap the ball where it became dead!
- 5.: The ball has to be placed at the middle of the „scrimmage-line”
- 6.: Disqualified player is not allowed to play the remainder of that game and his team's next game. (The organizer of the tournament can use different rule determined in the tournament's Rules and regulation)
- 7.: Coin toss: in the presence of at least two game officials and field captain/representative from each team shall designate to right of the choose with a coin toss. The captain/representative of the visiting team to call the coin toss. The winner of the toss shall choose one of the following options:
 1. Offense or defense, with the offense at the own 5-yard line to start the first series.
 2. Which goalline will be the team's own goalline.The loser of the toss shall exercise the remaining option for the first half.
Teams will change their goallines automatically for the second half; and the team started the game with defense will start the second half with offense.

II. Time and Timeout

- 1.: The game time is 20 minutes, each half is 10 minutes and 1 minute break between them. (The organizer of the tournament can use different rule determined in the tournament's Rules and regulation)
- 2.: Both teams have 1 timeout for each half.
- 3.: Every other rule is the same during extra period. There is an extra period only in play-off games. During the regulation-phase the game can end up with a tie.
- 4.: The offense gets 20 seconds to snap the ball (Play clock is 20 second clock) after the ball is ready for play.
- 5.: The game clock is running during the entire game!

Exceptions:

- I. During team timeout. After a team timeout the clock will start on snap.
- II. During official's timeout the game clock is stopped. (The game clock will be stopped for penalty enforcement, coaches conference, or injury timeout. Exception: The game clock won't be stopped after a score!) After an official timeout the game clock will start on ready.

Exceptions: in Rule II/5 Exceptions listed in III/a section (If the difference is less than 9 points in the second half than the clock will start on snap.)

- III. „One-minute warning”: One minute before the end of the SECOND HALF (only second half) the game clock will stop, and will start again on ready.

Exceptions:

III.a.: If the difference is less than 9 points at the „One-minute warning” than the clock will start on snap.

During the remainder of the game the game clock will be stopped in the following cases and will start on snap:

III.a.1: Incomplete forward pass;

III.a.2: The ball carrier goes „Out of bound” beyond the neutral zone;

III.a.3: If Team A is awarded a new first down. **Exception:** if the ball became dead in the field of play than the game clock will start when the ball declared ready for play (referee's signal);

III.a.4: If the leading team's (team in advance) play ends behind the neutral zone (no kneeling....);

III.a.5: After a score. (After a score the game clock won't run during the try);

III.a.6: If the Team B gets the possession of the ball.

(If the difference is 9 points or more between the teams than the game clock will start on ready and will run during the remaining time!)

- 6.: During the last minute of either half there is no possibility for 10 seconds subtraction from the game clock. If the difference was less than 9 points at the „One-minute warning” than:
 - I. If a player of the leading team commits a foul that causes the clock to stop, the game clock starts on the snap.
 - II. If a player of the trailing team commits a foul that causes the clock to stop, the game clock starts on the ready for play.

III. Kicks

- 1.: There's no any kicking play allowed!
- 2.: Team A will „play a virtual punt” automatically when failed to get a new First down”.

IV. Restictions for offense and defense

IV.I: OFFENSE:

- 1.: All Team A players need to line up either in the scrimmage line or on the backfield. No more than 3 players can line up on the backfield. (This means less than 7 players can play a legal play but there should be 3 interior linemen in the scrimmage line!)
- 2.: Ineligible receivers:
 - The snapper and the two adjacent interior linemen (1 in each side of the snapper!) line up in the scrimmage line at the snap. (*Adjacent means when center extends his arms, he shall touch guards' extended arms*)
It's mandatory to have 3 interior linemen on the scrimmage line and the middle lineman has to put the ball in play with a legal snap!
 - A player in the scrimmage line lines up between interior lineman and an outside player ON the line at the snap. (a player who lines up on the line between the guard and a wide receiver)
- 3.: Motion: one player can be in motion at the snap, if this player originally lined up in the backfield. It is allowed to move toward the opponent's goal line („flying motion”)! This motion player can not be in or beyond the neutral zone at the snap. This player considered as a player on the backfield.

RULING: if the motion player is in or beyond the neutral zone at the snap the official should sound his whistle immediately and stop every action; dead ball foul, 5-yard penalty from the succeeding spot.

IV.II: DEFENSE:

- 1.: At least two defensive linemen should line up in the scrimmage line at the snap. These two players has to line up between the two outside interior linemen's (guards) outside shoulder and should be in a 3-or 4-point stance.

RULING: live ball foul, „illegal formation”. 5 yard penalty.

V. Blocking

- V.I.: Blocking below the waist is not allowed!!!

VI. Penalties

(Difference from NCAA rules)

- 1.: Loss of yards penaltied:
 - a: 10 yard penalty when NCAA rulebook says 15 yard penalty,
 - b: 5 yard penalty when NCAA rulebook says 10 yard penalty,
 - c: 5 yard penalty when NCAA rulebook says 5 yard penalty,
- 2.: Penalties wich carries a new „First down”:
 - a.: If there's a penalty for team B's foul than the distance will be enforced and the number of the play will be decreased by 1.
 - b.: If the accepted penalty will put the ball over the midline than it'll be a new First down if the line-to-gain is the midline! (Example: if the line-to-gain was the Team B's goal line than the point a.) applies (above) and there is no automatic first down)

(Tehát ha az A-csapatnak a támadássorozatából TD-kell elérnie, akkor a fenti a. érvényes, de nem lesz „first down”).

(Examples::

- Team A put the ball in play with 1.-2.-3.-4. down on its own half. There's a personal foul by team B. After the penalty enforcement the next play will be started in Team A's half: It'll be 1.-1.-2.-3. down. (Eg: If there's a PF in 3rd down than it'll be a new 2nd down)
- Team A put the ball in play with 1.-2.-3.-4.down on its own half and the line-to-gain is the midfield: there's a personal foul by team B. The accepted penalty put the ball to Team B's half: It'll be a new First down! („First & Goal”)
- Team A put the ball in play with 1.-2.-3.-4.down on its own half and the line-to-gain is the Team B's goal line: there's a personal foul by team B. After the penalty enforcement the next play will be started in Team B's half: It'll be 1.-1.-2.-3. down. (If there's a PF in 3rd down than it'll be a new 2nd down and the line-to-gain is still the Team B's goal line)
- Team A put the ball in play with 1.-2.-3.-4.down on Team B's half. There's a personal foul by team B. After the penalty enforcement the next play will be started in Team B's half: It'll be 1.-1.-2.-3. down. (If there's a PF in 3rd down than it'll be a new 2nd down)
- Team A put the ball in play with 1.-2.-3.-4.down on Team B's half. There's a holding by team A. An accepted penalty carries the ball to Team A's half: the ball will put in play in Team A's half, have to replay the down and has to go for a TD!!!)

