Przepisy futbolu flagowego

www.flagowka.warszawa.pl
Stan na Lipiec 2016

Przepisy futbolu flagowego Międzynarodowej Federacji Futbolu Amerykańskiego (IFAF) oparte są o zasady kontaktowej wersji futbolu amerykańskiego IFAF.
W celu zachowania krótkiej i zwięzłej formy niniejszego zbioru zasad, wiele kwestii nie jest wyjaśnionych. Tylko te, które są istotne lub charakterystyczne zostały szczegółowo opisane. Mimo to treść zbioru zasad zawiera pełny zbiór regulacji niezbędny do rozgrywania futbolu flagowego z wykluczeniem zasad wersji kontaktowej. W przypadku konieczności posiadania bardziej precyzyjnych informacji (np. specyfikacja piłki), konieczne będzie skorzystanie z przepisów wersji kontaktowej. Trenerzy i sędziowie muszą rozumieć te zasady.
Kod futbolowy jest integralną częścią zasad futbolu flagowego.
Podobnie jak w zasadach futbolu kontaktowego, sędzia główny podejmuje decyzję odnośnie jakiejkolwiek sytuacji niesprecyzowanej niniejszymi przepisami.

! **UWAGA: Futbol flagowy jest bezkontaktowy. Kopanie piłki, blokowanie i powalanie są niedozwolone.**

Struktura tych zasad odpowiada zasadom kontaktowym, jednak zawartość i numeracja nie są ich odpowiednikiem.

ZMIANY KRAJOWE

Dla spotkań odbywających się w ramach rozgrywek krajowych dopuszcza się następujące zmiany zasad:

1-1-1 Wymiary boiska mogą ulec zmianom zależnie od miejsca rozgrywania lub wieku zawodników.

Długość pola gry może zostać skrócona do minimum 40 jardów (36,6 m) bądź wydłużona do maksimum 60 jardów (54,9 m). Szerokość boiska może być skrócona do minimum 20 jardów (18,3 m), bądź wydłużona do maksimum 30 jardów (27,45 m).

Wymiary strefy bezpieczeństwa nie mogą być modyfikowane.

Pola punktowe mogą zostać skrócone do minimum 8 jardów (7,3 m).

Nie jest możliwe skrócenie długości przy jednoczesnym wydłużeniu szerokości.

1-1-1 Minimalne oznaczenie boiska składa się z linii bocznych i końcowych oraz linii punktowych.

1-1-1 Pylony bądź zastępujące je inne znaczniki są opcjonalne.

1-1-1 Tablica wyników jest opcjonalna.

1-1-1 Drużyny mogą składać się z zawodników obu płci.

1-1-4 Piłki meczowe nie muszą być skórzane.

1-3-1 W meczach juniorskich flagi nie muszą być odczepiane.

1-3-1 Ochraniacze na zęby są opcjonalne.

3-1-3 W przypadku, gdy po rozegraniu meczu w sezonie regularnym, wynik jest remisowy, mecz uznaję się zakończony remisem.

3-2-1 Czas gry może być modyfikowany zależnie od wieku zawodników i wymiarów boiska.

3-3-2 Przerwy w grze mogą być modyfikowane zależnie od wieku zawodników.

Futbol flagowy rozgrywany w budynkach – dodatkowe możliwe zmiany

1-1-1 Modyfikowane boiska jest możliwe zgodnie z miejscem rozgrywania.

1-1-1 Oznaczenie boiska może być wykonane z pylonów i innych znaczników.

1-3-1 Buty muszą posiadać płaskie podeszwy, bez ścierającej się gumy.

3-2-5 Zegar zatrzymuje się jedynie w ciągu ostatniej minuty każdej połowy.

5-1-1 Seria prób może być ograniczona do 3 prób.

5-1-1 Możliwe jest zrezygnowanie z linii środkowej – brak możliwości zdobycia pierwszej próby.

Oznaczenia np. 1-1-1 świadczą o tym, który przepis został zmodyfikowany.
Cyfry oznaczają kolejno: sekcję, artykuł i punkt regulaminu.
Oznaczenia w nawiasach kwadratowych np. [S2] pokazują, który sygnał powinien pokazać sędzia w zaistniałej sytuacji.

! UWAGA: Pozostałe, niewymienione przepisy nie mogą być modyfikowane.

1. Mecz, piłka, wyposażenie

SEKCJA 1. Założenia główne

Artykuł 1. Mecz

1. Mecz należy rozgrywać na prostokątnym boisku przy użyciu odpowiedniej piłki, pomiędzy dwiema drużyna, każda licząca po 5 zawodników. Szczegóły boiska przedstawia poniższy rysunek.

2. Składy drużyn powinny zawierać 12 zawodników, w tym 5 zawodników na boisku i 7 zmienników. Minimalna liczba zawodników z jaką drużyna może grać wynosi 4. Jeżeli drużyna nie jest w stanie skompletować składu liczącego przynajmniej 4 zawodników mecz jest przez nią poddany.
3. Drużyny mogą składać się wyłącznie z zawodników tej samej płci.

Artykuł 2. Zwycięzca i wynik końcowy

Każda drużyna musi mieć szansę wprowadzenia piłki nad linią punktową przeciwnika, poprzez bieg z nią lub podanie jej. Drużynom należy przyznać punkty zgodnie z przepisami, a drużyna która na zakończenie meczu, uwzględniając dogrywki, uzbiera ich większą ilość jest zwycięzcą.

Artykuł 3. Nadzór

Mecz powinien być rozgrywany pod nadzorem dwóch lub więcej sędziów.

Artykuł 4. Kapitanowie drużyn i trenerzy

Każda z drużyn powinna wskazać sędziemu głównemu, nie więcej niż dwóch zawodników, którzy będą pełnić funkcję kapitanów na boisku oraz nie więcej niż dwóch trenerów.

SEKCJA 2. Piłka

Artykuł 1. Specyfikacja

Piłka powinna być wykonana ze skóry, powinna być nowa lub prawie nowa, o regularnym kształcie i ciśnieniu. Modyfikowanie piłki jest zabronione. Każda z drużyn może używać własnych piłek, o ile spełniają one wymagania.

Artykuł 2. Rozmiary specjalne

Dla rozgrywek kobiecych oraz juniorskich poniżej 16 roku życia, należy używać piłek w rozmiarze młodzieżowym (np. TDY). Dla rozgrywek juniorskich poniżej 13 roku życia należy używać piłek w rozmiarze juniorskim (np. TDJ). Piłki nie muszą być skórzane.

SEKCJA 3. Wyposażenie

Artykuł 1. Wyposażenie wymagane

1. Zawodnicy przeciwnych drużyn powinni nosić koszulki w kolorach kontrastujących. Jeżeli obie drużyny używają podobnych koszulek, drużyna będąca gospodarze ma prawo wskazania, która z drużyn musi zmienić koszulki.
2. Zawodnicy tej samej drużyny powinni nosić koszulki o tym samym wyglądzie i kolorze. Koszulki muszą być pełnej długości i wsadzone w spodnie. Na koszulkach muszą znajdować się numery będące cyframi arabskimi, o kolorze kontrastującym z kolorem koszulki. Na plecach numery powinny mieć wysokość nie mniejszą niż 15 cm (6 cali). Koszulki nie mogą być w żaden sposób oklejone lub wiązane.

3. Zawodnicy powinni nosić spodenki lub spodnie o tym samym wyglądzie i kolorze, bez kieszeni i klamer. Zawodnicy nie mogą okleić lub w inny sposób zabezpieczyć swoim spodenek lub spodni, by spełniały powyższe wymagania.
4. Pasy flagowe z miejscami do przyczepienia flag oraz dwiema odczepianymi flagami powinny być ciasno zapięte. Bezwzględnie należy się starać, by pas flagowy umieszczony był w taki sposób, aby każda z flag znajduje się na biodrze zawodnika. Miejsca przyczepienia flag nie mogą być pokryte klejem. Flagi o wymiarach 38 cm (15 cali) na 5 cm (2 cale) nie mogą być ponacinane, muszą być dobrze widoczne, o kolorze innym niż spodenki i swobodnie zwisać. Flagi nie mogą być w żaden sposób zakryte strojem zawodnika. Zawodnicy, którzy celowo będą manipulować przy swoich flagach zostaną zdyskwalifikowani.
5. Wszyscy zawodnicy powinni posiadać i nosić kolorowy ochraniacz na zęby. Żaden element ochraniacza nie może wystawać z ust dalej niż 1,25 cm (0,5 cala).

Artykuł 2. Wyposażenie niedozwolone

1. Buty z wymiennymi korkami o długości przekraczającej 1,25 cm (0,5 cala), o ostrym zakończeniu lub wykonanymi z metalu.
2. Nakrycia głowy lub kaski (czapki, kaptury, opaski, bandanki, itp.).
3. Okulary noszone bez zalecenia lekarza lub wykonane z materiału podatnego na pęknięcia.
4. Biżuteria musi być zdjęta lub całkowicie zakryta.
5. Dodatki do strojów, jak ręczniki lub ocieplacze dłoni (mufki).
6. Jakikolwiek materiał lub substancja klejąca, tłusta, śliska nałożona na strój lub na ciało zawodnika. Ubrania lub dodatki, które mogą mieć wpływ na piłkę lub na przeciwnika.
7. Jakikolwiek sprzęt elektroniczny lub mechaniczny, służący do komunikacji z trenerem.

Artykuł 3. Potwierdzenie trenera

Przed meczem trener główny powinien wręczyć sędziemu głównemu skład drużyny oraz zaświadczyć na piśmie, że wszyscy zawodnicy posiadają wymagane wyposażenie oraz zostali poinformowani o tym, co stanowi wyposażenie niedozwolone.

2. Definicje

SEKCJA 1. Powierzchnie i linie

Artykuł 1. Miejsce gry

Miejsce gry tworzy strefa bezpieczeństwa i przestrzeń nad nią.

Artykuł 2. Pole gry

Pole gry tworzy powierzchnia wyznaczona przez linie graniczne (linie boczne i końcowe) nie będąca polami punktowymi.

Artykuł 3. Pola punktowe

Pola punktowe to znajdujące się na obu końcach boiska, pomiędzy liniami końcowymi a punktowymi, strefy o długości 10 jardów.

Artykuł 4. Linie punktowe

Linie punktowe, po jednej dla każdej drużyny, znajdują się na przeciwnych końcach pola gry. Linie punktowe i pylony na nich umieszczone należą do pól punktowych. Każda linia punktowa jest częścią pionowej płaszczyzny, oddzielającej pole gry od pola punktowego. Płaszczyzna ta rozciąga się poza linie boczne. Linia punktowa należy do drużyny, która jej broni.

Artykuł 5. Linia środkowa

Linia środkowa znajduje się w połowie długości, pomiędzy liniami punktowymi. Jest to linia, którą należy zdobyć, w celu uzyskania nowej serii. Znajduje się na środku boiska, a więc w środku linii środkowej dla uproszczenia nazwanej środkiem.

Artykuł 6. W boisku i poza boiskiem

Powierzchnia zamknięta pomiędzy liniami bocznymi i końcowymi znajduje się w boisku, a powierzchnia ją otaczająca, wliczając w to linie boczne i końcowe, znajduje się poza boiskiem.

Artykuł 7. Strefa drużyny

Strefa drużyny znajduje się poza strefą bezpieczeństwa oraz wzdłuż linii bocznej pomiędzy liniami „zakaz biegu”.

SEKCJA 2. Terminy zawodnicze i drużynowe

Artykuł 1. Atak i obrona

Atak jest to drużyna w posiadaniu bądź drużyna, do której należy piłka. Obrona jest drużyną przeciwną.

Artykuł 2. Snaper

Snaper jest zawodnikiem ataku, który snapuje piłkę.

Artykuł 3. Rozgrywający

Rozgrywający jest zawodnikiem ataku, który jako pierwszy po snapie jest w posiadaniu piłki.

Artykuł 4. Podający

Podający jest zawodnikiem ataku, który rzuca legalne podanie.

Artykuł 5. Biegacz

Biegacz jest zawodnikiem, który jest w posiadaniu żywej piłki.

Artykuł 6. Nacierający

1. Nacierający jest zawodnikiem obrony, który przekracza linię wznowienia w trakcie, gdy piłka jest żywa i nim rozgrywający oddał piłkę.
2. Nacierający nabywa uprawnienie do natarcia, gdy podniesie jedną rękę wyraźnie ponad głowę nie później, jak w ostatniej sekundzie przed snapem. Natarcie musi nastąpić natychmiast po snapie, musi być szybkie i prosto w kierunku miejsca, gdzie rozgrywający odebrał snap.
3. Nacierający traci prawo natarcia w przypadku, gdy użyje sygnału niewłaściwego, obierze inny kierunek lub zmieni go w trakcie natarcia.

Artykuł 7. Zawodnik poza boiskiem

Zawodnik lub piłka jest poza boiskiem, gdy dotknie czegokolwiek, co znajduje się poza boiskiem.

Artykuł 8. Zawodnik zdyskwalifikowany

Zawodnik zdyskwalifikowany to osoba, która została ogłoszona nieuprawnioną do dalszego udziału w grze.

Artykuł 9. Gospodarz

W przypadku gdy, obie drużyny są z poza miejscami rozgrywania meczu lub turnieju (więcej niż dwie drużyny), drużyna wymieniana jako pierwsza, jest gospodarzem meczu.

SEKCJA 3. Próba, wznowienie, klasyfikacja akcji

Artykuł 1. Próba

Próba jest jednostką gry, która rozpoczyna się legalnym snapem, gdy piłka jest gotowa do gry, a kończy gdy piłka następnie staje się martwą. Okres pomiędzy próbami ma miejsce, gdy piłka jest martwą. Akcja jest grą pomiędzy dwiema drużynami, w trakcie trwania próby.

Artykuł 2. Linia wznowienia

Gdy piłka jest gotowa do gry, linią wznowienia dla każdej drużyny, jest linia jardowa i jej pionowa płaszczyzna rozciągająca się do linii bocznych, która przechodzi przez najdalej wysunięty punkt piłki, w kierunku linii punktowej danej drużyny.

Artykuł 3. Akcja z podaniem w przód

Legalna akcja z podaniem w przód, jest to okres od snapu do chwili, gdy legalne podanie w przód przekraczające linie wznowienia jest złapane, niezłapane lub przechwycone.

Artykuł 4. Akcja biegowa

1. Akcją biegową jest dowolna chwila gry podczas, gdy piłka jest żywa, za wyjątkiem okresu będącego akcją z legalnym podaniem w przód.
2. Podania złapane przed linią wznowienia są legalne i zaliczane do akcji biegowych.

SEKCJA 4. Piłka żywa i martwa

Artykuł 1. Piłka żywa

Piłka żywa jest piłką będącą w grze. Podanie, które po rzuceniu nie dotknęło jeszcze podłoża jest piłką żywą w locie.

Artykuł 2. Piłka martwa

Piłka martwa jest piłką niebędącą w grze.

Artykuł 3. Piłka gotowa do gry

Piłka martwa jest gotowa do gry po ustawieniu jej na ziemi i gwizdku sędziego głównego, oznajmiającego gotowość do gry.

SEKCJA 5. Naprzód, poza i postęp

Artykuł 1. Naprzód, poza

Określenia „naprzód”, „pozał” lub „naprzód względem”, odnoszą się z osobna do każdej z drużyn i oznaczają kierunek ku linii końcowej przeciwnika. Określeniami przeciwstawnymi są w tył i przed.

Artykuł 2. Postęp

Postęp jest określeniem wskazującym miejsce, do którego w akcji dotarł zawodnik z piłką lub będący w powietrzu zawodnik, odbierający podanie. Termin postępu odnosi się do zawodników obu drużyn i określony jest przez najdalej wysunięty punkt piłki w chwili, gdy będąc pomiędzy liniami końcowymi, stała się ona martwą w myśl przepisów.

SEKCJA 6. Miejsca

Artykuł 1. Miejsce odmierzenia

Miejscem odmierzenia jest punkt, z którego odmierzana jest kara za faul.

Artykuł 2. Miejsce zakończenia akcji

Miejscem zakończenia akcji jest punkt, w którym piłka stała się martwą.

Artykuł 3. Miejsce faulu

Miejscem faulu jest punkt, w którym faul został popełniony. Gdy faul ma miejsce poza boiskiem, miejscem faulu jest punkt na linii bocznej, będący na równi

z miejscem popełnienia faulu. Faul popełniony za linią punktową ma miejsce w polu punktowym.

Artykuł 4. Miejsce wyjścia poza boisko

Miejscem wyjścia poza boisko jest punkt, w którym piłka stała się martwą w wyniku opuszczenia boiska.

SEKCJA 7. Faul, kara i naruszenie

Artykuł 1. Faul

Faul to złamanie przepisów, za popełnienie którego określona jest kara. Rażący faul to złamanie przepisów, które jest niebezpieczne dla przeciwnika lub może zagrozić mu kontuzją.

Artykuł 2. Kara

Kara jest to działanie, przeciwko danej drużynie wymierzone przez przepisy za popełnienie faulu. Kara może mieć formę straty jardów, straty próby, przyznania automatycznej pierwszej próby lub dyskwalifikacji. Formy kary mogą łączyć się ze sobą. W przypadku, gdy kara ma formę straty próby, próba w trakcie której popełniono dany faul powinna zostać zaliczona jako odbyta.

Artykuł 3. Naruszenie

Naruszenie to złamanie przepisów, za które nie jest określona kara. Naruszenie nie znosi faulu.

Artykuł 4. Strata próby

Sformułowanie „strata próby”, oznacza utratę prawa do powtórzenia danej próby.

SEKCJA 8. Przemieszczenie i ruch

Artykuł 1. Przemieszczenie

Zmiana ustawienia jest jednoczesną zmianą pozycji przez dwóch lub więcej zawodników ataku, która ma miejsce gdy piłka jest gotowa do gry i nim nastąpił snap.

Artykuł 2. Ruch

Zmiana pozycji jest przemieszczeniem się lub zmianą zajmowanej pozycji przez tylko jednego zawodnika, która ma miejsce gdy piłka jest gotowa do gry i nim nastąpił snap.

SEKCJA 9. Przekazywanie piłki

Artykuł 1. Oddanie

Przekazanie piłki jest udanym przeniesieniem posiadania piłki jednego zawodnika danej drużyny, na drugiego zawodnika, bez rzucenia piłki. Każde przeniesienie posiadania piłki, w trakcie którego piłka jest w locie, nie jest przekazaniem.

Artykuł 2. Podanie

Podanie piłki jest celowym aktem rzucenia jej, w dowolnym kierunku. Podanie pozostaje podaniem do czasu złapania, przechwycenia piłki lub gdy piłka stanie się martwą.

Artykuł 3. Utrata

Utrata piłki jest dowolnym aktem utraty zawodniczego posiadania, niebędącym następstwem podania lub skutecznego oddania. Dla statusu piłki jest bez znaczenia czy posiadanie zostało utracone celowo (podanie lub oddanie) lub niecelowo (utrata) – w każdym przypadku żywa piłka w locie zostanie uznana za podanie.

Artykuł 4. Posiadanie

Posiadanie, oznacza pewne trzymanie lub kontrolowanie piłki żywej.

Artykuł 5. Zbicie

Zbicie piłki jest celowym uderzeniem jej lub celowym nadaniem jej nowego kierunku przy użyciu dłoni lub ramion.

Artykuł 6. Kopnięcie

Kopnięcie piłki jest celowym uderzeniem jej, przy użyciu kolana, piszczela lub stopy. Kopnięcie piłki niedozwolone.

SEKCJA 10. Podania

Artykuł 1. Podanie w przód i w tył

1. Podanie w przód jest determinowane na podstawie punktu, w którym piłka po rzucie po raz pierwszy uderza w cokolwiek. Jeżeli punkt ten jest naprzód względem miejsce podania – podanie jest w przód. Wszystkie pozostałe podania są podaniami w tył, nawet gdy piłka rzucona jest równolegle.
2. Snap staje się podaniem w tył, gdy piłka opuszcza rękę snapera, nawet gdy wyślizgnie mu się z dłoni.

Artykuł 2. Przekroczenie linii wznowienia

Poprzez legalne podanie w przód, następuje przekroczenie linii wznowienia, gdy piłka po rzucie po raz pierwszy uderza w cokolwiek, co znajduje się poza linią wznowienia wewnątrz boiska.

Artykuł 3. Złapanie, przechwyt

Złapanie jest jakimkolwiek aktem osiągnięcia przez zawodnika, pełnego posiadania żywej piłki będącej w locie. Złapanie podania wykonanego przez przeciwnika jest przechwytem. Zawodnik, który wyskakuje w powietrze, by wykonać złapanie lub przechwyt, musi mieć pełne posiadania piłki w chwili, gdy ląduje w boisku, dowolną częścią swojego ciała.

Artykuł 4. Sack

Sack jest oderwaniem flagi od pasa rozgrywającego gdy ten jest wciąż w posiadaniu piłki.

SEKCJA 11. Trzymanie, blokowanie, kontakt

Artykuł 1. Trzymanie

Trzymanie jest to chwycenie przeciwnika i nie puszczenie go od razu.

Artykuł 2. Blokowanie

Blokowanie jest to bezkontaktowe utrudnianie przeciwnikowi, poprzez wejście w jego drogę. Zawodnik ataku blokuje, gdy wchodzi pomiędzy zawodnika z piłką a obrońcę lub przecina kierunek obrany przez nacierającego. Zawodnik stojący w miejscu (posiadający prawo miejsca), nie blokuje nawet, gdy znajdzie się pomiędzy zawodnikiem z piłką a obrońcą lub przecina kierunek obrany przez nacierającego.

Artykuł 3. Kontakt

Kontakt to dotknięcie przeciwnika, które wywiera wpływ na niego. Dotknięcie bez oddziaływania na przeciwnika nie jest uznawane za kontakt.

Artykuł 4. Zerwanie flagi

Zerwanie flagi to oderwanie przy użyciu dłoni, co najmniej jednej flagi z pasa przeciwnika.

Artykuł 5. Zasłanianie flagi

Zasłanianie flagi przez zawodnika z piłką, jest próbą uniknięcia zerwania flagi, poprzez zasłanianie jej dowolną częścią swojego ciała (dłoń, łokieć lub noga) lub piłką. Za zasłanianie flagi uznaje się również, działanie mające na celu, utrudnienie przeciwnikowi dosięgnięcie flagi, poprzez pochylenie naprzód górnej części ciała lub wystawienie w kierunku przeciwnika ręki z piłką lub bez.

SEKCJA 12. Przeskok, diving, obrót

Artykuł 1. Przeskok

Przeskok jest próbą uniknięcia przez zawodnika z piłką, zerwania flagi poprzez odbicie się od ziemi i próbę przeskoczenia jedną lub obiema nogami.

Artykuł 2. Diving

Diving jest próbą uniknięcia przez zawodnika z piłką, zerwania flagi, poprzez pochylenie w przód górnej części ciała, bez względu czy nastąpi skok.

Artykuł 3. Obrót

Obrót jest próbą uniknięcia przez zawodnika z piłką, zerwania flagi' poprzez obrót własnego ciała, w około pionowej osi. Obrót jest dozwolony.

SEKCJA 13. Prawo miejsca (PM), prawo kierunku (PK)

Artykuł 1. Prawo miejsca

Prawo miejsca zostaje przyznane zawodnikowi stojącemu w miejscu, a przeciwnicy są zmuszeni go omijać. Stanie w miejscu oznacza, stanie w bezruchu. Wykonanie w zajmowanym miejscu, ruchu lub skoku w celu rzucenia lub złapania podania, nie przyznaje prawa miejsca.

Artykuł 2. Prawko kierunku

1. Prawo kierunku zostaje przyznane zawodnikowi poruszającemu się, a przeciwnicy muszą unikać kontaktu z nim.
2. Prawo Miejsca ma wyższość nad Prawem Kierunku.

3. Czas gry

SEKCJA 1. Rozpoczęcie każdej połowy meczu

Artykuł 1. Pierwsza połowa

1. Trzy minuty przed planowanym rozpoczęciem meczu sędzia główny, powinien dokonać losowania poprzez rzut monetą. Losowanie należy przeprowadzić na środku boiska, w obecności kapitanów obu drużyn. Kapitan drużyny gości, ma prawo wyboru strony monety.
2. Zwycięzca losowania rozpoczyna grę, poprzez snap na swoim 5 jardzie. Przegrany losowania, wybiera linię punktową, którą jego drużyna będzie bronić.
3. Wykopywanie piłki jest zabronione.

Artykuł 2. Druga połowa

W każdej połowie meczu drużyny powinny bronić innej linii punktowej. Przegrany losowania, rozpoczyna grę w drugiej połowie, poprzez snap na swoim 5 jardzie.

Artykuł 3. Dogrywka

W przypadku, gdy po rozegraniu meczu wynik jest remisowy należy przeprowadzić dogrywkę

›› Po dwóch minutach przerwy od zakończenia drugiej połowy, sędzia główny powinien ogłosić, która strona boiska będzie wykorzystana podczas dogrywki, a następnie wykonać losowanie poprzez rzut monetą. Losowanie należy przeprowadzić na środku boiska, tak jak przed rozpoczęciem spotkania.

›› Zwycięzcy losowania przysługuje wybór, pomiędzy rozpoczęciem dogrywki w formacji ataku lub obrony.

›› W takcie dogrywki, nie przysługują przerwy na żądanie.

›› Dogrywka składa się z dwóch cykli gry. Cykl gry jest serią prób przysługującą każdej drużynie. Rozpoczyna się, poprzez snap na środku boiska chyba, że obrona zdobędzie punkty w sytuacji innej, niż podwyższenie.
›› Każda drużyna zachowuje piłkę podczas cyklu gry, do czasu zdobycia punktów (łącznie z podwyższeniem za 1 lub 2 punkty) lub wykorzystania prób. W przypadku zmiany drużynowego posiadania, piłka pozostaje żywą, do czasu ogłoszenia jej martwą. Gdy w jednej akcji ma miejsce druga zmiana drużynowego posiadania, cykl gry jest zakończony.
›› Gdy na zakończenie dogrywki, na którą składały się 2 cykle, stan meczu jest dalej remisowy, należy rozegrać kolejną dogrywkę.
›› Zwycięzcą spotkania jest drużyna, która po rozegraniu regulaminowego czasu gry i dogrywek posiada większą liczbę punktów.

Artykuł 4. Rozstrzyganie pozycji w tabeli podczas turniejów

Gdy w trakcie turnieju dwie lub więcej drużyn mają ten sam bilans zwycięstw-remisów-porażek, należy przeprowadzić następującą procedurę, wyłaniającą kolejność danych drużyn w tabeli:
›› bezpośredni bilans spotkań pomiędzy drużynami,
›› bezpośredni stosunek różnicy punktów zdobytych i straconych pomiędzy drużynami'
›› bezpośredni stosunek punktów zdobytych pomiędzy drużynami, ›› stosunek różnicy wszystkich punktów zdobytych i straconych, ›› stosunek wszystkich punktów zdobytych,
›› losowanie poprzez rzut monetą.

SEKCJA 2. Czas gry

Artykuł 1. Długość czasu gry i przerwy pomiędzy połowami

Całkowity czas gry powinien wynosić 40 minut i składać się z dwóch połów, po 20 minut każda. Pomiędzy połowami meczu, powinna przypaść przerwa o długości 2 minut.

Artykuł 2. Przedłużenie połowy

1. Połowa powinna być przedłużona do czasu, aż zostanie rozegrana próba, w trakcie której nie popełniono żadnego faulu piłki żywej. Gdy w trakcie próby upłynął czas gry, ale przyjęto karę lub miały miejsce faule wzajemnie znoszące się, próbę należy powtórzyć.
2. Żadna z połów nie może się zakończyć, nim piłka stanie się martwą, a sędzia główny ogłosi koniec połowy. [S14]

Artykuł 3. Urządzenia mierzące czas

Czas gry i zegar 25 sekund powinny być mierzone zegarem meczowym. Zegarem meczowym może być zegarek w posiadaniu sędziego lub zegar stadionowy obsługiwany przez asystenta, pod nadzorem odpowiedniego sędziego.

Artykuł 4. Start zegara

Zegar meczowy powinien zostać uruchomiony w chwili legalnego snapu.

Wyjątek: Gdy zegar meczowy został zatrzymany dla sędziego głównego, jego uruchomienie powinno nastąpić, na sygnał gotowości do gry.

Artykuł 5. Zatrzymanie zegara

1. Zegar meczowy powinien być zatrzymany, gdy każda z połów ulegnie zakończeniu, gdy drużynie przyznano przerwę na żądanie, gdy ma miejsce przerwa dla kontuzjowanego zawodnika lub dla sędziego głównego.
2. W trakcie ostatnich 2 minut każdej połowy, zegar meczowy będzie zatrzymany gdy:
   ›› Drużynie przyznano pierwszą próbę po zmianie posiadania. ›› Należy wykonać karę.
   ›› Piłka lub zawodnik z piłką wyjdą poza boisko. ›› Podanie jest niezaliczone.
   ›› Zdobyto punkty.
   ›› Przyznano przerwę na żądanie.
3. Zegar meczowy powinien być zatrzymany w trakcie podwyższenia w ciągu trwania ostatnich 2 minut, podczas przedłużenia połowy lub w trakcie dogrywki.

SEKCJA 3. Przerwy

Artykuł 1. Komu przypisane

Sędzia główny powinien ogłosić przerwę, gdy zatrzymuje grę z powodu dowolnej przyczyny. Każda przerwa powinna być przypisana dla jednej z drużyn, bądź jako przerwa dla sędziów. [S3]

Artykuł 2. Przerwy na żądanie

1. Sędzia powinien przyznać drużynie przerwę na żądanie, na prośbę dowolnego trenera lub zawodnika znajdującego się na boisku. Przyznanie przerwy powinno nastąpić, gdy piłka jest martwa.
2. Każdej drużynie przysługują po 2 przerwy na żądanie na każdą połowę meczu. Przerwy niewykorzystane, nie mogą być użyte podczas dogrywki.

Artykuł 3. Przerwa dla kontuzjowanego zawodnika

Gdy zawodnik dozna kontuzji, sędzia może zarządzić przerwę dla sędziów, będącą przerwą dla kontuzjowanego zawodnika. Warunkiem zarządzenia takiej przerwy jest opuszczenie gry przez kontuzjowanego zawodnika, na co najmniej jedną próbę.

Artykuł 4. Długość przerw

Przerwa na żądanie nie powinna trwać dłużej niż 90 sekund, wliczając w to 25 sekund na rozpoczęcie akcji, po gwizdku gotowości do gry. Uwaga: Po upływie

60 sekund sędzia główny powiadomi o tym drużyny, a następnie ogłosi piłkę gotową do gry (przepis 3-3-5).

Artykuł 5. Powiadomienie przez sędziego głównego

1. Sędzia główny, powinien powiadomić obie drużyny na 30 sekund przed upływem czasu przerwy, a 5 sekund później ogłosić piłkę gotową do gry.
2. Gdy podczas meczu, nie jest używany widoczny zegar meczowy, sędzia główny powinien dodatkowo poinformować trenerów, gdy do końca czasu gry każdej połowy, pozostały około 2 minuty.

4. Piłka żywa, piłka martwa

SEKCJA 1. Piłka żywa i martwa

Artykuł 1. Piłka martwa staje się żywą

1. W celu rozegrania kolejnej próby, piłkę należy ustawić w połowie szerokości boiska w miejscu, w którym piłka znajdowała się w chwili stania się martwą, wskazanym po odmierzeniu kary lub w miejscu, w którym drużynie przyznano kolejną serię prób.
2. Gdy piłka jest ogłoszona gotową do gry, piłka martwa staje się żywą z chwilą legalnego snapu. Piłka pozostaje martwą, w przypadku snapu przed ogłoszeniem gotowości do gry lub wykonaniu nielegalnego snapu.

Artykuł 2. Piłka żywa staje się martwą

1. Piłka żywa staje się martwą a sędzia oznajmia to gwizdkiem w chwili gdy:
   ›› piłka żywa dotyka czegokolwiek, co znajduje się poza boiskiem,
   ›› piłka lub zawodnik z piłką wychodzi poza boisko,
   ›› dowolna część ciała zawodnika z piłką, za wyjątkiem jego stopy lub dłoni, ma kontakt z ziemią,
   ›› zawodnik z piłką pozoruje przyklęknięcie i dotknięcie kolanem ziemi, ›› podanie uderza w ziemię,
   ›› zawodnik wchodzi w posiadanie piłki mając na swoim pasie mniej niż 2 flagi lub flagi na jego pasie nie są ustawione prawidłowo, za co odpowiada sam zawodnik,
   ›› ma miejsce przyłożenie, touchback, safety lub skuteczne podwyższenie, ›› ma miejsce faul, który powoduje, że piłka staje się martwą (przeskok, diving, kopnięcie lub spóźnione podanie).
2. W przypadku, gdy ma miejsce przypadkowy gwizdek wykonany przez sędziego piłka staje się martwą. Drużyna będąca w posiadaniu piłki, ma prawo wybrać pomiędzy rozpoczęciem kolejnej próby w miejscu, gdzie piłka stała się martwą lub powtórzeniem próby, z miejsca jej rozpoczęcia.

5. Seria prób

SEKCJA 1. Seria prób: początek, przerwanie, odnowienie

Artykuł 1. Przyznanie serii prób

1. Seria czterech kolejnych prób powinna być przyznana drużynie, która ma wprowadzić piłkę do gry poprzez snap w chwili: rozpoczęcia danej połowy, po zdobyciu punktów, po zdobyciu safety, po touchback lub po zmianie drużynowego posiadania. [S8]
2. Nowa seria prób powinna być przyznana atakowi, gdy:
   - drużyna po raz pierwszy w serii, jest w legalnym posiadaniu piłki poza środkiem, gdy piłka stała się martwą. W przypadku, gdy kara cofa piłkę poza środek boiska, pierwsza próba nie jest przyznana,
   - przyjęta kara przyznaje pierwszą próbę.
3. Nowa seria prób powinna być przyznana obronie na jej własnym 5 jardzie gdy po czwartej próbie drużynie atakującej nie udało się zdobyć pierwszej próby.
4. Po przechwycie pierwsza próba powinna być przyznana obronie w miejscu, gdzie piłka stała się martwą.

SEKCJA 2. Próba i posiadanie po karze

Artykuł 1. Faul przed zmianą drużynowego posiadania

Gdy podczas próby miał miejsce faul, przed zmianą drużynowego posiadania i kara jest przyjęta, piłka należy do ataku i próbę należy powtórzyć chyba, że kara zawiera utratę próby, przyznaje pierwszą próbę lub przenosi piłkę poza środek.

Artykuł 2. Faul po zmianie drużynowego posiadania

Gdy przyjęta jest kara za faul, który miał miejsce podczas próby i po zmianie drużynowego posiadania, piłka należy do drużyny będącej w posiadaniu w chwili, gdy faul miał miejsce. Kolejną próbą powinna być pierwsza próba.

Artykuł 3. Kara odrzucona

W przypadku odrzucenia kary, numer kolejnej próby powinien taki sam, jaki byłby, gdyby faul nie miał miejsca.

Artykuł 4. Faul pomiędzy próbami

Gdy faul ma miejsce w okresie pomiędzy próbami, numer kolejnej próby powinien być taki sam, jak ustanowiony po zakończeniu poprzedniej akcji chyba, że kara przenosi piłkę poza środek lub przyznaje pierwszą próbę.

Artykuł 5. Faule obu drużyn

W przypadku, gdy podczas próby miały miejsce faule wzajemnie znoszące się, próbę należy powtórzyć.

6. Kopnięcia

SEKCJA 1. Kopanie

Artykuł 1. Nielegalne kopnięcia

Zabrania się zawodnikowi kopać piłkę. Jest to faul, który powoduje, że piłka staje się martwą.

KARA – 5 jardów odmierzane jako faul martwej piłki [S19].

7. Snapowanie piłki i podania

SEKCJA 1. Wznowienie

Artykuł 1. Piłka gotowa do gry

1. Zawodnik nie może wprowadzić piłki do gry, nim zostanie ona ogłoszona gotową do gry. [S1]

   KARA – 5 jardów [S19].

2. Piłka powinna być wprowadzona do gry w ciągu 25 sekund od chwili, gdy sędzia główny ogłosi ją gotową do gry.

   KARA – 5 jardów [S21].

Artykuł 2. Rozpoczęcie snapem

1. Po dotknięciu piłki snaper nie może podnieść jej, przesunąć w przód lub zasymulować rozpoczęcia akcji.
2. Do snapu piłkę należy ułożyć na ziemi tak, aby jej podłużna oś (przechodząca przez oba końce piłki), była prostopadła do linii wznowienia.
3. Legalny snap to przekazanie lub podanie piłki z jej pozycji na ziemi w tył, przy użyciu ręki lub obu rąk, poprzez szybki i ciągły ruch. W trakcie tego ruchu piłka musi faktycznie opuścić dłonie snapera. Snap nie musi być wykonany pomiędzy nogami snapera.

   KARA – 5 jardów [S19].

Artykuł 3. Wymagania wobec drużyny atakującej

Nie ma określonej ilości zawodników ataku, którzy muszą znajdować się na linii wznowienia.

›› Po dotknięciu piłki przez snapera i przed snapem, wszyscy zawodnicy ataku muszą znajdować się w boisku i przed swoją linią wznowienia.

›› Przed snapem lub rozpoczęciem, ruchu wszyscy zawodnicy ataku muszą całkowicie zatrzymać się i pozostać jednocześnie w bezruchu na swoich pozycjach przez co najmniej 1 sekundę.

›› Żaden z zawodników ataku, nie może popełnić falstartu lub wykonać ruchu symulującego rozpoczęcie akcji.

›› W chwili snapu, jeden zawodnik ataku może być w ruchu, jednak ruch ten nie może być w kierunku linii punktowej przeciwnika.

KARA – 5 jardów [S19].

›› Rozgrywający nie może przebiec z piłką poza linię wznowienia chyba, że wcześniej ją oddał i następnie otrzymał z powrotem.

›› Gdy piłka znajduje się na lub wewnątrz linii 5 jardów od pola punktowego przeciwnika (strefa „zakaz biegu”), atak musi zagrać akcję z podaniem w przód. W przypadku, gdy przed zaistnieniem akcji z podaniem w przód, ma miejsce zerwanie flagi rozgrywającemu lub zawodnikowi z piłką, który znajduje się przed linią wznowienia, nie ma kary za akcję biegową wewnątrz strefy „zakaz biegu”.

KARA – 5 jardów [S19].

›› Po otrzymaniu snapu rozgrywający ma 7 sekund na rzucenie podania. Po przekroczeniu tego czasu, piłka staje się martwą.

KARA – Strata próby, piłka wraca na linię wznowienia [S21 i S9].

Artykuł 4. Wymagania wobec drużyny broniącej

1. Przed snapem wszyscy zawodnicy muszą być w boisku i przed swoją linią wznowienia.
2. Żaden obrońca, nie może dotknąć piłki, gdy została ona ogłoszona gotową do gry.
3. Żaden zawodnik nie powinien używać słów lub sygnałów mogących zmieszać przeciwników, gdy ci przygotowują się, by wprowadzić piłkę do gry.

   KARA – 5 jardów [S18].

4. W chwili snapu wszyscy nacierający muszą znajdować się co najmniej 7 jardów od swojej linii wznowienia. Po snapie wszyscy pozostali obrońcy muszą pozostać przed swoją linią wznowienia do czasu, gdy rozgrywający przekaże lub zasymuluje przekazanie piłki bądź ją poda.
5. Maksymalnie 2 nacierających może wystąpić o prawo kierunku (PK). W przypadku, gdy więcej zawodników uniesie rękę jest to sygnał nielegalny i każdy z nich traci prawo kierunku. Zawodnik, który uniesie rękę nie ma obowiązku natarcia, jest to tylko wystąpienie o prawo kierunku. Z drugiej strony nie ma potrzeby występowania o prawo do natarcia, bez prawa kierunku.
6. Zawodnik, który znajduje się w odległości mniejszej niż 7 jardów od swojej linii wznowienia, nie może unieść ręki, by pozorować bycie nacierającym.

   KARA – 5 jardów, miejscem fauli jest linia wznowienia [S18].

Artykuł 5. Przekazanie piłki

Atak może wielokrotnie przekazać piłkę pomiędzy swoimi zawodnikami przed linią wznowienia.

›› Żaden zawodnik nie może przekazać piłki innemu zawodnikowi swojej drużyny, za wyjątkiem przekazania zawodnikowi ataku, który znajduje się przed swoją linią wznowienia.

›› Snaper nie może otrzymać piłki przekazanej w przód.

KARA – 5 jardów, odmierzane z miejsca zasadniczego [S19].

SEKCJA 2. Podania

Artykuł 1. Podanie w tył

Zawodnik z piłką może podać piłkę w tył w dowolnej chwili, o ile ma to miejsce przed jego linią wznowienia i wcześniej nie nastąpiła zmiana posiadania.

KARA – 5 jardów, dodatkowo strata próby gdy, faul popełniony przez atak przed zmianą posiadania, odmierzane z miejsca zasadniczego [S35 i S9].

Artykuł 2. Podanie zaliczone

Podaniem zaliczonym, jest dowolne podanie złapane przez zawodnika uprawnionego, który znajduje się w boisku. Po złapaniu, piłka pozostaje w grze chyba, że podanie złapano w polu punktowym przeciwnika.

Artykuł 3. Podanie niezaliczone

1. Jakiekolwiek podanie jest niezaliczone, gdy piłka dotyka ziemi nie będąc pod stabilną kontrolą zawodnika. Podaniem niezaliczonym jest również złapanie, podczas którego zawodnik wyskakuje w powietrze tracąc kontakt z ziemią, a następnie pierwszy kontakt z ziemią dowolną częścią ciała, ma miejsce poza boiskiem. [S10]
2. Po niezaliczonym podaniu w przód, piłka należy do drużyny podającej i wraca na linię wznowienia, która jest miejscem martwej piłki.

Artykuł 4. Nielegalne dotknięcie

1. Do dotknięcia, trącenia lub złapania podania uprawnieni są wszyscy zawodnicy znajdujący się w boisku. Rozgrywający jest uprawniony do złapania podania tylko w przypadku, gdy piłkę uprzednio dotknął inny zawodnik.
2. Zawodnik ataku, który z własnej woli wyszedł poza boisko, nie może dotknąć podania będąc w boisku lub w powietrzu.
3. Nie traci uprawnienia zawodnik ataku, który znalazł się poza boiskiem nie z własnej woli i od razu powrócił w boisko.

KARA – Strata próby, piłka wraca na linię wznowienia [S9].

SEKCJA 3. Podanie w przód

Artykuł 1. Legalne podanie w przód

Podczas każdej próby, zawodnik może wykonać tylko jedno podanie w przód pod warunkiem, że wcześniej nie nastąpiła zmiana drużynowego posiadania i piłka jest rzucona sprzed linii wznowienia.

Artykuł 2. Nielegalne podanie w przód

Podanie w przód jest nielegalne:

›› Jeżeli podanie wykonał zawodnik, który w chwili wypuszczenia piłki znajduje się poza linią wznowienia.

›› Jeżeli przed podaniem zawodnik z piłką, znalazł się poza linią wznowienia. ›› Jeżeli jest to drugie podanie w przód, wykonane przez atak w trakcie tej samej próby.

›› Jeżeli podanie w trakcie próby, wykonano po zmianie drużynowego posiadania.

KARA – 5 jardów, dodatkowo strata próby gdy, faul popełniony przez atak przed zmianą posiadania, odmierzane z miejsca zasadniczego [S35 i S9].

Artykuł 3. Fizyczne utrudnianie przy podaniu

1. Przepisy dotyczące fizycznego utrudniania przy podaniu, obowiązują tylko podczas próby, w której wykonano legalne podanie w przód przekraczające linią wznowienia. Kontakt fizyczny jest niezbędny, by miało miejsce utrudnianie.
2. Fizyczne utrudnianie przy podaniu to kontakt, który wpływa na przeciwnika gdy, piłka jest w locie. Odpowiedzialność unikania przeciwnika spoczywa na obrońcach.
3. Nie jest fizycznym utrudnianiem, gdy dwóch lub więcej uprawnionych zawodników wykonuje jednoczesną i rzeczywistą próbę dotknięcia, trącenia lub złapania podania. Uprawnieni zawodnicy z obu drużyn, mają równe prawa do piłki.

KARA – Ofensywne fizyczne utrudnianie: 10 jardów z miejsca rozpoczęcia akcji, dodatkowo strata próby [S33 i S9].

Defensywne fizyczne utrudnianie: Automatycznie pierwsza próba w miejscu faulu [S33 i S8]. Gdy miejsce faulu znajduje się w polu punktowym obrony piłkę należy ustawić na linii 2 jarda.

Uwaga: Kontakt podczas akcji z podaniem, który ma miejsce przed wykonaniem podania bądź gdy podanie nie przekracza linii wznowienia, jest faulem kontaktowym (Przepis 9-2-1).

8. Przyznawanie punktów

SEKCJA 1. Wartości punktów

Artykuł 1. Akcje punktowe

Wartość punktów przyznanych za akcje punkowe
wynosi: ›› Przyłożenie – 6 punktów [S5].
›› Skuteczne podwyższenie z 5 jardów – 1 punkt [S5].
›› Skuteczne podwyższenie z 12 jardów – 2 punkty [S5].
›› Przyłożenie zdobyte przez obronę podczas podwyższenia – 2 punkty [S5]. ›› Safety – 2 punkty [S6].
›› Safety podczas podwyższenia – 1 punkt [S6].

SEKCJA 2. Przyłożenie

Artykuł 1. Kiedy jest zdobyte

Przyłożenie zostaje zdobyte, gdy:

›› Piłka będąca w posiadaniu zawodnika, który przechodzi z pola gry do pola punktowego, narusza płaszczyznę linii punktowej przeciwnika.
›› Zawodnik łapie podanie w polu punktowym przeciwnika.

SEKCJA 3. Podwyższenie

Artykuł 1. Kiedy jest zdobyte

Punkty zdobywa się zgodnie z określonymi wartościami punktowymi, gdy akcja kończy spełniając warunki zdobycia przyłożenia lub safety.

Artykuł 2. Szansa zdobycia punktów

1. Podwyższenie jest specjalną próbą, w trakcie której każda z drużyn ma szansę zdobyć 1 lub 2 punkty.
   ››Podwyższenie jest specjalną próbą, w trakcie której każda z drużyn ma szansę zdobyć 1 lub 2 punkty.
   ››Piłkę wprowadza do gry drużyna, która zdobyła przyłożenie warte 6 punktów. Gdy w trakcie próby, w której zdobyto przyłożenie, upłynął czas gry, podwyższenie powinno być rozegrane. Drużna, która zdobyła punkty musi przed gwizdkiem gotowości do gry zdecydować, czy rozegra podwyższenie za 1 lub 2 punkty.
   ››Podwyższenie rozpoczyna się w chwili ogłoszenia piłki gotową do gry.
   ››Snap powinien mieć miejsce w połowie szerokości boiska, na linii 5 jardów (gdy za 1 punkt) lub na linii 12 jardów (gdy za 2 punkty).
   ›› Podwyższenie kończy się, gdy któraś z drużyn zdobędzie punkty lub piłka w myśl przepisów będzie martwa.
   ››Kary wymagają powtórzenia podwyższenia chyba, że ich rezultatem będzie przyznanie punktów lub koniec podwyższenia.

2. W przypadku powtarzania podwyższenia, po odmierzeniu kary wartość punktowa granego podwyższenia pozostaje bez zmian. Decyzja odnośnie grania o określoną ilość punktów nie może ulec zmianie do końca podwyższenia.

Artykuł 3. Kolejna akcja

Po podwyższeniu piłkę do gry powinien wprowadzić przeciwnik, rozpoczynając na swoim 5 jardzie.

SEKCJA 4. Safety

Artykuł 1. Kiedy jest zdobyte

Safety ma miejsce gdy:

›› Piłka staje się martwą w polu punktowym, za wyjątkiem niezaliczonego podania wykonanego z pola gry, a odpowiedzialność za piłkę w polu punktowym spoczywa na drużynie broniącej tej linii punktowej.

›› W wyniku przyjętej kary, piłka znajdzie się na linii punktowej lub w polu punktowym drużyny ukaranej.

Artykuł 2. Snap po safety

Po safety piłkę do gry powinna wprowadzić drużyna, która je zdobyła, rozpoczynając na swoim 5 jardzie.

SEKCJA 5. Touchback

Artykuł 1. Kiedy ma miejsce

Touchback ma miejsce gdy:

›› Piłka staje się martwą w polu punktowym, za wyjątkiem niezaliczonego podania wykonanego z pola gry, a odpowiedzialność za piłkę w polu punktowym spoczywa na drużynie atakującej tę linię punktową.

›› Obrońca przechwytuje podanie, a pęd jaki posiada jego ciało w chwili przechwytu powoduje, że zawodnik znajdzie się w polu punktowym.

Artykuł 2. Snap po touchback

Gdy miał miejsce touchback, piłkę do gry powinna wprowadzić drużyna broniąca, rozpoczynając na swoim 5 jardzie.

9. Zachowanie zawodników

SEKCJA 1. Faule kontaktowe

Artykuł 1. Inicjowanie kontaktu

1. Żaden zawodnik bądź trener nie może wejść w kontakt fizyczny z przeciwnikiem lub sędzią.

2. Żaden zawodnik nie może nadepnąć lub stanąć na innym zawodniku, bądź go przeskoczyć.
3. Żaden zawodnik nie może trzymać innego zawodnika.
4. Wszyscy zawodnicy mają prawo miejsca. Przeciwnicy muszą unikać kontaktu.
5. Zawodnik z piłką ma obowiązek unikania kontaktu z przeciwnikami.
6. Wszyscy zawodnicy ataku mają przyznane prawo kierunku, do czasu, aż piłka zostanie rzucona, bądź zawodnik z piłką przekroczy linię wznowienia. Zawodnicy obrony muszą unikać kontaktu.
7. Wszyscy uprawnieni nacierający, mają przyznane prawo kierunku. Zawodnicy ataku muszą unikać kontaktu.

KARA – 10 jardów, odmierzane z miejsca zasadniczego [S38].

! **Uwaga: Nawet bez kontaktu może mieć miejsce blok wykonany przez zawodnika ataku.**

Artykuł 2. Nakierowanie się na przeciwnika

1. Żaden zawodnik nie może celowo nakierować się na przeciwnika i wbiec w niego bez względu na posiadanie prawa kierunku.
2. Żaden zawodnik nie może próbować wyrwać piłkę zawodnikowi, który z nią biegnie lub atakować piłki będącej w posiadaniu.

KARA – 10 jardów, odmierzane z miejsca zasadniczego [S38].

Artykuł 3. Zakłócanie gry

1. Gdy piłka jest grze żaden zmiennik lub trener nie może zakłócać jej przebiegu poprzez jakikolwiek kontakt z piłką, zawodnikiem bądź sędzią.

KARA – 10 jardów, odmierzane z miejsca zasadniczego [S38].

2. Udział w akcji 6 lub więcej zawodników jest niedozwolony.

KARA – 10 jardów, miejscem faulu jest linia wznowienia, odmierzane z miejsca zasadniczego [S28].

SEKCJA 2. Faule bezkontaktowe

Artykuł 1. Zachowania niesportowe

1. Używanie obelżywego, nieprzyzwoitego lub wulgarnego języka, bądź gestów, angażowanie się w zachowanie prowokujące lub poniżające.
2. Po akcji, brak pozostawienia przez zawodnika piłki blisko miejsca, gdzie stała się ona martwą lub nie przyniesienie jej na miejsce kolejnego snapu.

KARA – 10 jardów, odmierzane z miejsca zasadniczego [S27].

Artykuł 2. Zachowania nie fair

1. Żaden zawodnik nie może blokować przeciwnika.

   KARA – 5 jardów, odmierzane z miejsca zasadniczego [S43].

2. Żaden zawodnik nie może przeskakiwać lub rzucać się z piłką. Faul ten powoduje, że piłka staje się martwą.

   KARA – 5 jardów, traktowane jak faul piłki martwej [S51].

3. Zawodnik z piłką nie może zasłaniać flagi. Faul ten powoduje, że piłka staje się martwą.

   KARA – 5 jardów, traktowane jak faul piłki martwej [S52].

4. Żaden zawodnik nie może zerwać flagi przeciwnikowi bez piłki. Nie jest faulem zerwanie flagi przeciwnikowi, który pozoruje posiadanie piłki.

   KARA – 5 jardów, odmierzane z miejsca zasadniczego [S52].

5. W trakcie trwania próby trenerzy i zmiennicy nie mogą przebywać poza strefą drużyny.

   KARA – 5 jardów, miejscem faulu jest linia wznowienia [S27].

6. Żaden zawodnik, który nie posiada wymaganego wyposażenia lub posiadania wyposażenie niedozwolone, nie może być dopuszczony do udziału w grze. Zawodnik z krwawiącą raną musi opuścić boisko.
7. Po wydaniu przez sędziego nakazu opuszczenia boiska, zawodnicy mają obowiązek uczynić to natychmiast.
8. NARUSZENIE – Ogłoszenie przerwy na żądanie [S3]. W przypadku braku przerw na żądanie:

   KARA – 5 jardów [S21].

SEKCJA 3. Zmiany

Artykuł 1. Procedury zmian

1. Gdy piłka jest martwa i dopóki nie zostanie dotknięta przez snapera, do kolejnej akcji na boisko może wejść dowolna ilość uprawnionych zmienników drużyny atakującej w celu zastąpienia innych zawodników.
2. Gdy piłka jest martwa i nim zostanie ponownie wysnapowana na boisko, może wejść dowolna ilość uprawnionych zmienników drużyny broniącej, w celu zastąpienia innych zawodników.

   KARA – 5 jardów, miejscem faulu jest linia wznowienia [S19].

10. Odmierzanie kar

SEKCJA 1. Rażący faul i taktyki nie fair

Artykuł 1. Rażący faul

Rażący faul to przewinienie, które może zagrozić zawodnikowi kontuzją. Popełnienie rażącego faulu dyskwalifikuje zawodnika [S47].

Artykuł 2. Taktyki nie fair

Do taktyk nie fair zalicza się: odmowę gry, bezustanne popełnianie przewinienia, które może być ukarane tylko połową dystansu, bądź inne niesprecyzowane przepisami działanie będące ewidentnie nie fair. W przypadku stosowania taktyk nie fair, sędzia główny ma prawo podjąć dowolne działania, które uzna za adekwatne, wliczając w to: nałożenie kary, zdyskwalifikowanie zawodnika bądź trenera, przyznanie punktów, zawieszenie lub przerwanie meczu.

SEKCJA 2. Zatwierdzenie kary

Artykuł 1. W jaki sposób i kiedy kara jest zatwierdzona

1. Kara jest zatwierdzona z chwilą przyjęcia, odrzucenia lub gdy faule wzajemnie znoszą się. Każda kara może zostać odrzucona, a decyzję w tej sprawie może podjąć kapitan drużyny lub trener. W przypadku odrzucenia kary wiążącej się z dyskwalifikacją zawodnik i tak nie może brać dalszego udziału w grze.
2. Po popełnieniu faulu, kara musi zostać zatwierdzona przed ogłoszeniem piłki gotowej do gry.
3. Tylko kapitanowie i trenerzy mogą zapytać sędziego głównego o wyjaśnienie przepisów.

Artykuł 2. Faul równocześnie ze snapem

Gdy popełnienie faulu ma miejsce równocześnie ze snapem uznaje się, że faul miał miejsce w trakcie trwania próby. Za miejsce faulu uznaje się linię wznowienia.

Artykuł 3. Faule żywej piłki popełnione przez jedną drużynę

Gdy sędziemu głównemu zgłoszono 2 lub więcej fauli żywej piłki, popełnionych przez jedną drużynę, powinien on przedstawić kapitanowi drużyny przeciwnej możliwe kary. Następnie kapitan może wybrać tylko jedną z nich.

Artykuł 4. Faule wzajemnie znoszące się

1. Gdy sędziemu głównemu zgłoszono faule żywej piłki, popełnione przez obie drużyny, takie faule wzajemnie się znoszą i próba zostaje powtórzona. Wyjątki: ›› Gdy podczas próby miała miejsce zmiana drużynowego posiadania, drużyna będąca jako ostatnia w posiadaniu ma prawo odrzucić wzajemne zniesienie się fauli i tym samym zachować piłkę po zaakceptowaniu kary

za faul, który popełniła o ile ich faul nie został popełniony przed ostatnią zmianą posiadania.
›› Faul żywej piłki, traktowany jako faul martwej piłki nie ma mocy zniesienia innego faulu i jest odmierzany w kolejności zajścia.

2. Gdy podczas próby miała miejsce zmiana drużynowego posiadania, a drużyna będąca w posiadaniu jako ostatnia, popełniła przewinienie przed ostatnią zmianą posiadania, faule ulegają wzajemnemu zniesieniu i próbę należy powtórzyć.

Artykuł 5. Faule martwej piłki

Kary za faule martwej piłki, są rozpatrywane oddzielne i w kolejności zajścia.

Artykuł 6. Faule podczas przerw

Kary za faule, które miały miejsce podczas przerwy odmierzane są z miejsca następnej serii prób.

SEKCJA 3. Procedury odmierzania

Artykuł 1. Miejsce zasadnicze

Miejscem zasadniczym jest linia wznowienia. Wyjątki:
›› Dla fauli ataku przed linią wznowienia, miejscem zasadniczym jest miejsce faulu.
›› Dla fauli obrony, gdy miejsce zakończenia akcji jest poza linią wznowienia, miejscem zasadniczym jest miejsce zakończenia akcji.
›› Dla fauli po zmianie posiadania, miejscem zasadniczym jest miejsce piłki martwej. W przypadku, gdy faul popełnia drużyna będąca jako ostatnia w posiadaniu, a faul miał miejsce podczas ostatniego biegu i jest przed miejscem martwej piłki, miejscem zasadniczym jest miejsce faulu.

Artykuł 2. Procedury

1. Dla fauli żywej piłki, miejscem odmierzenia jest linia wznowienia z bieżącej akcji chyba, że przepisy o danej karze wskazują inaczej.
2. Dla fauli martwej piłki, miejscem odmierzenia jest kolejna linia wznowienia.
3. Faule martwej piłki popełnione przez obie drużyny, ulegają wzajemnemu zniesieniu, a zakończoną próbę uznaje się za odbytą i nie jest ona powtarzana.
4. Faule podczas lub po przyłożeniu, bądź faule na podwyższeniu:
   ›› Faule popełnione podczas przyłożenia przez drużynę, która nie zdobyła punktów, są odmierzane podczas podwyższenia.
   ›› Faule popełnione po przyłożeniu i nim następnie piłka jest gotowa do gry, są odmierzane podczas podwyższenia.
   ›› Faule popełnione podczas podwyższenia przez drużynę, która nie zdobyła punktów, są odmierzane przed kolejnym snapem.
   ›› Faule popełnione po podwyższeniu, są odmierzane przed kolejnym snapem.

Artykuł 3. Odmierzanie połowy dystansu

Dystans odmierzanej kary, nie może być większy niż połowa dystansu dzielącego miejsce odmierzania do linii punktowej drużyny faulującej. Dotyczy to również podwyższenia.

WSKAZÓWKI ODMIERZANIA

1. Faule techniczne odmierzane są z linii wznowienia:
   - ›› Nielegalny snap, opóźnianie gry (w obu piłka pozostaje martwą).
   - ›› Spóźnione podanie, nielegalne dotknięcie, przekroczenie linii, falstart, nielegalny ruch, nieprawidłowa zmiana ustawienia, nielegalna akcja biegowa, sygnały mające wprowadzić w błąd rywala, nielegalne natarcie, nielegalny sygnał nacierającego, utrudnianie przy linii bocznej, nielegalna zmiana.
2. Faule popełnione przez zawodnika z piłką powodujące, że piłka staje się mar-twą odmierzane są z miejsca, gdzie piłka stała się martwą:
   - ›› Przeskok, rzucenie się, zasłanianie flagi, nielegalne kopnięcie.
   - ›› Nielegalne podanie (w przód lub w tył) nie powodują, że piłka staje się martwą, ale karą jest strata próby, co ma zapobiec zachowaniu próby poprzez faul.
3. Faule popełnione w trakcie próby odmierzane są z miejsca zasadniczego:
   - ›› Nielegalne przekazanie piłki, nielegalne podanie w przód, nielegalne podanie w tył, blokowanie, nielegalne zerwanie flagi, nielegalny kontakt, nakierowanie się, zakłócanie gry, udział w grze zbyt wielu zawodników, niesportowe zachowanie.

11. Obowiązki sędziów

SEKCJA 1. Podstawowe obowiązki

Artykuł 1. Nadzór sędziów

Nadzór sędziów nad przebiegiem meczu, rozpoczyna się z chwilą losowania, a kończy, gdy sędzia główny ogłosi koniec meczu. [S14]

Artykuł 2. Liczba sędziów

Mecz powinien odbywać się pod nadzorem 2 (R i FJ), 3 (R, FJ i L) bądź 4 (R, FJ. L i BJ) sędziów.

Artykuł 3. Odpowiedzialność

1. Każdy sędzia odpowiada za znajomość numeru próby, przyznanych przerw na żądanie, ogłoszenie piłki martwą, decydowanie o przyznaniu punktów, decydowaniu o popełnieniu faulu, używanie właściwych sygnałów i nadzorowanie przestrzegania zasad gry.

2. Wszyscy sędziowie odpowiadają za decyzje związane ze stosowaniem i interpretowaniem przepisów.
3. Każdy sędzia ma obowiązek sygnalizowania i notowania fauli, które zaobserwuje.
4. Każdy sędzia ma odrębne obowiązki sprecyzowane w mechanice sędziowania futbolu flagowego, ale wszyscy jednakowo odpowiadają za decyzje związane z oceną zdarzeń.
5. Każdy sędzia powinien być odpowiednio ubrany w trakcie meczu. Kwestie uniformu sędziowskiego określa mechanika sędziowania.

SEKCJA 2. Sędzia główny (Referee – R)

Artykuł 1. Pozycja

1. Początkowa pozycja sędziego głównego znajduje po stronie ataku, za zawodnikiem, przesunięta w stronę linii bocznej.
2. W składzie 2-osobowym, sędzia główny ustawia się i sędziuje tak jak Liniowy (L).

Artykuł 2. Podstawowe obowiązki

1. Sędzia główny sprawuje główny nadzór nad przebiegiem meczu, ma finalną decyzję odnośnie przyznania punktów i stosowania przepisów gry.
2. Sędzia główny sprawdza boisko i zgłasza wszelkie zastrzeżenia organizatorowi, trenerom i pozostałym sędziom.
3. Sędzia główny nadzoruje kwestie związane z wyposażeniem zawodników.
4. Sędzia główny ogłasza piłkę gotową do gry, sygnalizuje pracę zegara, mierzy 25 sekund na rozpoczęcie akcji, nadzoruje liczbę przyznanych przerw, przyznaje nową serię i ogłasza przewinienia.
5. Sędzia główny sprawuje nadzór na odmierzaniem kar. Jego obowiązkiem jest, by kapitanowie rozumieli opcje kar i ich następstwo.
6. Sędzia główny powinien sprawdzić pozycję piłkę decydując, czy osiągnięto pierwszą próbę.
7. Sędzia główny odpowiada za liczbę przyznanych przerw na żądanie i powinien poinformować kapitana i trenera o wykorzystaniu ostatniej przerwy przez ich drużynę.
8. Sędzia główny powinien poinformować obu trenerów o dyskwalifikacji zawodnika.
9. Sędzia główny odpowiada za liczbę zawodników ataku i ich policzenie.
10. Po snapie, sędzia główny obserwuje akcję przed linią wznowienia i odpowiada za obserwowanie rozgrywającego.

SEKCJA 3. SĘDZIA Liniowy (L)

Artykuł 1. Pozycja

Początkowa pozycja liniowego, znajduje się na wysokości linii wznowienia, na linii bocznej po stronie znacznika prób.

Artykuł 2. Podstawowe obowiązki

1. Liniowy nadzoruje używanie znacznika prób. Powinien poinstruować osobę obsługującą znacznik, by ustawiać go na wysokości pozycji piłki przed snapem.
2. Liniowy liczy zawodników ataku i nadzoruje kolejność numerów prób.
3. Liniowy obserwuje linię wznowienia i swoją linię boczną.
4. Gdy piłka przekroczy linię wznowienia po stronie liniowego, obserwuje on akcję i wskazuje miejsce postępu dla sędziego głównego.

SEKCJA 4. Field Judge (FJ)

Artykuł 1. Pozycja

Początkowa pozycja FJ znajduje się na linii bocznej, 7 jardów od linii wznowienia, po stronie obrony i naprzeciwko znacznika prób.

Artykuł 2. Podstawowe obowiązki

1. FJ odpowiada za nadzorowanie czasu gry i pracy operatora zegara meczowego.
2. FJ liczy zawodników obrony.
3. FJ obserwuje swoją linię boczną.
4. Gdy piłka przekroczy linię wznowienia po stronie FJ, obserwuje on akcję i wskazuje miejsce postępu dla sędziego głównego.

SEKCJA 5. Back Judge (BJ)

Artykuł 1. Pozycja

Początkowa pozycja BJ znajduje się na linii bocznej, 7 jardów od linii wznowienia, po stronie obrony i znacznika prób.

Artykuł 2. Podstawowe obowiązki

1. BJ (skład 4-osobowy) odpowiada za nadzorowanie czasu gry i pracy operatora zegara meczowego.
2. BJ liczy zawodników obrony.
3. BJ obserwuje zawodników wybiegających w głąb boiska do podania, podania w głąb boiska i status piłki w swojej strefie. Przy dalekich podaniach, BJ wskazuje miejsce postępu dla sędziego głównego.

12. BOISKO

Boisko powinno być prostokątną strefą.

Artykuł 1. Wymiary boiska

1. Pole gry: długość 50 jardów (45,75 m), szerokość 25 jardów (22,9 m).
2. Pola punktowe: 10 jardów (9,15 m).
3. Całkowita długość boiska: 70 jardów (64 m).
4. Całkowita wymagana powierzchnia uwzględniająca strefę bezpieczeństwa: 76 jardów (69,6 m) na 31 jardów (28,4 m).
5. Wymiary należy mierzyć od wewnętrznych krawędzi linii (linia punktowa należy do pola punktowego). Grubość linii powinna wynosić 10 cm (4 cale). Strefa „zakaz biegu" powinna być wyznaczona linią przerywaną. Miejsce rozpoczęcia podwyższenia za 2 punkty, powinno być wyznaczone na środku, linią o długości 0,9 m (1 jard), w odległości 12 jardów (11 m) od linii punktowej.
6. Strefa bezpieczeństwa otacza całe boiska i wynosi 2,75 m (3 jardy). Nie musi być wizualnie oznaczona. Gdy dwa boiska znajdują się obok siebie, minimalny dystans pomiędzy nimi nie może być mniejszy niż 5,5 m (6 jardów).

Artykuł 2. Wyposażenie boiska

1. Pylony lub znaczniki je zastępujące, w ilości 8 sztuk należy ustawić w każdym rogu pola punktowego, na przecięciu linii bocznej z końcową i punktową.
2. Dodatkowe znaczniki, inne niż pylony, można ustawić na przecięciu linii bocznych ze środkową i liniami strefy „zakaz biegu".
3. Znacznik wskazujący aktualny numer próby, należy ustawiać po jednej stronie boiska, 2 jardy od linii bocznej.
4. Tablica powinna być widoczna i znajdować się niedaleko boiska.

13. INTERPRETACJE

Interpretacja jest oficjalną decyzją dotyczącą danego zdarzenia. Jej celem, jest zobrazowanie intencji i sposobu stosowania danego przepisu.

AR 1-3-2 Nielegalne wyposażenie

Jeden lub kilku zawodników tej samej drużyny, używa bardzo obszernych spodenek, bądź spódnicy.

DECYZJA: Nielegalne wyposażenie. Taki rodzaj spodenek lub spódnicy nie jest przeznaczony do grania. Zawodnicy próbują zyskać przewagę.

AR 5-1-1 Nowa seria

1. Druga próba i środek na 19 jardzie. Bieg został zatrzymany na środku. Po ustawieniu piłki jej czubek sięga w głąb linii środkowej na 2,54 cm (1 cal). Linia środkowa ma grubość 10,16 cm (4 cale).

   DECYZJA: Nie ma pierwszej próby. Środek pola gry znajduje się na środku grubości linii środkowej. Gdyby czubek piłki sięgał w głąb linii środkowej na 7,62 cm (3 cale) przyznano by pierwszą próbę.

2. Pierwsza próba i gol na B-19. Rozgrywający jest zsackowany na A-23.

   DECYZJA: Druga próba i gol na A-23. Brak możliwości zdobycia nowej pierwszej próby.

3. Kolejna akcja: Druga próba i gol na A-23. Drużyna A wykonuje podanie, a akcja kończy się na B-13.

   DECYZJA: Trzecia próba i gol na B-13. Nie przyznaje się nowej serii prób.

AR 7-1-4 Nacierający

1. Obrońca #46, będąc 6 jardów od linii wznowienia unosi rękę w górę.

   DECYZJA: Kara za nielegalny sygnał natarcia.

   Sędzia powinien przed snapem próbować poinformować zawodnika, że znajduje się on 6 jardów od linii. Gdy ten przed snapem skoryguje swoją pozycję cofając się o jard, nie powinno być kary. Gdy obrońca naciera bez skorygowania swojej pozycji nie ma on PK na rozgrywającego i jest to faul.

2. Obrońca ustawiony 7 jardów od linii wznowienia: unosi rękę w górę na ułamek sekundy, uniósł rękę nim snaper dotknął piłki bądź uniósł rękę tylko na wysokość ramienia.

   DECYZJA: Nieprawidłowy sygnał (2-2-6). Nie ma faulu, jednak gdy zawodnik wykonuje natarcie nie ma on PK na rozgrywającego.

   Przed kolejnym snapem sędzia powinien poinformować zawodnika jak należy prawidłowo wykonać sygnał.

3. Trzech lub więcej obrońców ustawionych 7 jardów od linii wznowienia wykonuje prawidłowy sygnał by uzyskać PK.

   DECYZJA: Kara za nielegalny sygnał natarcia.
   Żaden z nacierających nie otrzymuje PK.

AR 7-2-3 Podanie w tył

1. 2 i środek na 3 jardzie. W celu uniknięcia sacku rozgrywający, będąc we własnym polu punktowym rzuca piłkę w tył poza boisko.

DECYZJA: Nie ma faulu. Safety.

2. Druga próba i środek na 3 jardzie. W celu uniknięcia sacku rozgrywający będąc na 1 jardzie rzuca piłkę w tył poza boisko.

   DECYZJA: Trzecia próba i środek na 1 jardzie. Nie ma faulu.

AR 7-3-1 Podanie w przód

1. Druga próba i środek na 3 jardzie. W celu uniknięcia sacku rozgrywający, będąc we własnym polu punktowym, rzuca piłkę w przód, a ta uderza w ziemię.

   DECYZJA: Trzecia próba i środek na 3 jardzie. W futbolu flagowym nie ma kary za niedozwolone wyrzucenie piłki pod presją.

2. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający rzuca piłkę w przód i wysoko w powietrze, będąc przed linią wznowienia, a następnie sam łapie swoje podanie 10 jardów dalej.

   DECYZJA: Faul za nielegalne dotknięcie. Rozgrywający może złapać swoje własne podanie tylko w sytuacji gdy uprzednio piłkę dotknął inny zawodnik (7-2-4). Kolejna akcja 3 i środek na 7 jardzie.

3. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający rzuca piłkę w przód, będąc przed linią wznowienia. Piłka zostaje dotknięta przez innego zawodnika (atak lub obrona) i odbija się wracając do rąk rozgrywającego.

   DECYZJA: Nie ma faulu za nielegalne dotknięcie. Rozgrywający może biec z piłką (7-2-4).

4. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający odbiega z piłką by, uniknąć nacierającego, dobiega na 10 jard i rzuca podanie złapane na 21 jardzie.

   DECYZJA: Kara za nielegalne podanie w przód, 5 jardów z linii wznowienia i strata próby. Teoretycznie ma miejsce jeszcze drugi faul za nielegalny bieg z tym samym dystansem kary i miejscem odmierzenia, jednak bez straty próby. Tak więc nie jest to dobra opcja dla obrony (7-1-3).

5. Dwóch zawodników z przeciwnych drużyn łapie jednocześnie podanie, gdy obaj są w powietrzu. Obaj następnie lądują w boisku.

   DECYZJA: Jednoczesne złapanie, piłka należy do drużyny podającej (2-10-3).

6. Zawodnik będąc w powietrzu łapie podanie. Trzymając piłkę pewnie w swoich dłoniach, zaczyna opadać ku ziemi. Czubek piłki dotyka ziemi jako pierwszy, nim dotknęła jej jakakolwiek część ciała zawodnika. Zawodnik utrzymuje pewną kontrolę nad piłką, która nie wylatuje mu rąk i następnie upada w boisku.

   DECYZJA: Zaliczone podanie.

7. Zawodnik będąc w powietrzu łapie podanie. Trzymając piłkę pewnie w dłoniach, opada ku ziemi i piłka, bądź dowolna część jego ciała dotyka ziemi w boisku. Momentalnie po upadku w boisku, zawodnik traci posiadanie, jednak udaje mu się je odzyskać gdy wciąż znajduje się w boisku.

   DECYZJA: Zaliczone podanie.

8. Zawodnik będąc w powietrzu łapie podanie. Trzymając piłkę pewnie w dłoniach, opada ku ziemi i piłka, bądź dowolna część jego ciała dotyka ziemi w boisku. Momentalnie po upadku w boisku, zawodnik traci posiadanie, a piłka dotyka ziemi.

   DECYZJA: Niezaliczone podanie. Zawodnik łapiący piłkę będąc w powietrzu musi zachować kontrolę nad piłką w trakcie opadania na ziemię, by ukończyć proces złapania podania.

AR 8-3-2 Kara podczas podwyższenia

1. Podczas 1-punktowego podwyższenia, przyjęto karę i podwyższenie zostanie powtórzone z linii 7 jardów.

   DECYZJA: Atak może pobiec lub zagrać podanie, skuteczna akcja warta 1 punkt.

2. Podczas 2-punktowego podwyższenia, przyjęto karę i podwyższenie zostanie powtórzone z linii 7 jardów.

   DECYZJA: Atak może pobiec lub zagrać podanie, skuteczna akcja warta 2 punkty.

3. Podczas 1-punktowego podwyższenia, przyjęto karę i podwyższenie zostanie powtórzone z linii 2,5 jardów.

   DECYZJA: Atak może pobiec lub zagrać podanie, skuteczna akcja warta 1 punkt.

4. Podczas 2-punktowego podwyższenia, przyjęto karę i podwyższenie zostanie powtórzone z linii 2,5 jardów.

   DECYZJA: Atak może pobiec lub zagrać podanie, skuteczna akcja warta 2 punkty.

AR 8-4-1 Safety

1. Druga próba i środek na 7 jardzie. Nacierający przed linią wznowienia uchwycił spodnie rozgrywającego. Rozgrywający rzuca podanie, które jest niezaliczone.

   DECYZJA: Druga próba i środek na 17 jardzie. Kara za trzymanie odmierzana z 7 jarda.

2. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający będąc w polu punktowym trzyma piłkę przy swojej fladze, gdy obrońca próbuje ją zerwać. Obrońcy nie udaje się chwycić flagi, a rozgrywający wykonuje podanie na 14 jardów.

DECYZJA: Safety, kara za zasłanianie flagi czyni piłkę martwą.

AR 9-1-1 Prawo miejsca, prawo kierunku

1. Obrońca ustawia się tuż przed linią wznowienia na wprost skrzydłowego, którego kryje lub blisko niego. Rozgrywający rzuca podanie, które jest niezaliczone.

   DECYZJA: Skrzydłowy musi unikać kontaktu podczas swojego pierwszego kroku gdyż, obrońcy przysługuje prawo miejsca. Gdy obrońca zacznie się poruszać traci prawo miejsca i musi ustąpić drogi dla biegnącego zawodnika ataku.

2. Obrońca ustawia się tuż przed linią wznowienia na wprost skrzydłowego, którego kryje. W chwili snapu obrońca robi krok do wewnątrz i obaj zawodnicy wpadają na siebie.

   DECYZJA: Nielegalny kontakt ze strony obrońcy. Wraz z ruszeniem z zajmowanego miejsca obrońca stracił prawo miejsca i ponosi odpowiedzialność za kolizję. Skrzydłowy ma obowiązek obiec miejsce zajmowane przez obrońcę, ale nie ma obowiązku przewidywania jak ten się ruszy.

3. Obrońca kryje strefą, obserwując rozgrywającego. Zawodnik ataku biegnąc w poprzek boiska, wpada celowo w obrońcę.

   DECYZJA: Faul za nakierowanie się i wbiegnięcie w przeciwnika popełniony przez zawodnika ataku. Mimo posiadania prawa kierunku atak nie może celowo wbiec w przeciwnika (9-1-2).

4. Obrońca nabiegając, zmusza zawodnika z piłką, by ten bieg przy linii bocznej. Ten próbując utrzymać się w boisku biegnie przy linii i wpada w obrońcę.

   DECYZJA: Nielegalny kontakt zawodnika ataku. Zawodnik z piłką musi unikać kontaktu, gdyż nie posiada PK.

5. Dwóch obrońców nadbiega z obu stron zawodnika z piłką. Ten próbuje przebiec pomiędzy nimi w wyniku czego wpada w któregoś z nich.

   DECYZJA: Nielegalny kontakt zawodnika ataku. Zawodnik z piłką musi unikać kontaktu, nawet gdy to zatrzyma akcję.

AR 9-1-1 Nacierający

1. Nacierający wykonał prawidłowy sygnał i po snapie szybko biegnie w kierunku rozgrywającego. Skrzydłowy biegnący swoją ścieżką do wewnątrz boiska, musi obiec nacierającego.

   DECYZJA: Nie ma faulu. Skrzydłowy musi respektować PK przyznane nacierającemu. W przypadku braku sygnału od nacierającego przed snapem miałby miejsce faul za defensywne blokowanie.

2. Nacierający wykonał prawidłowy sygnał i po snapie szybko biegnie w kierunku rozgrywającego. Skrzydłowy biegnący swoją ścieżkę do wewnątrz boiska, blokuje nacierającego lub wpada w niego.

   DECYZJA: Faul ataku: 5 jardów za blokowanie lub 10 jardów za nielegalny kontakt. Zawodnicy ataku muszą uwzględnić ścieżkę nacierającego.

3. Nacierający wykonał prawidłowy sygnał i po snapie biegnie powolnie w kierunku rozgrywającego. Skrzydłowy biegnący swoją ścieżkę do wewnątrz boiska, musi obiec nacierającego.

   DECYZJA: Faul blokowania przeciwko obrońcy. Nacierający posiadania PK tylko nacierając szybkim biegiem (2-2-6). Zawodnicy ataku muszą mieć szansę uwzględnić ścieżkę nacierającego.

4. Nacierający wykonał prawidłowy sygnał i po snapie biegnie w kierunku rozgrywającego. Ten próbuje uciec do boku, tym samym nacierający zmienia swój kierunek.

   DECYZJA: Nacierający traci PK z chwilą zmiany kierunku. Teraz jego obowiązkiem jest unikanie zablokowania zawodników ataku.

5. Nacierający wykonał prawidłowy sygnał i biegnie w kierunku snapera, który stoi w miejscu.

   DECYZJA: Kara 10 jardów za nakierowanie przeciwko nacierającemu. PM ma wyższość nad PK (2-13-2).

6. Nacierający wykonał prawidłowy sygnał i biegnie w kierunku linii wznowienia, zatrzymując się tuż przed nią. Piłka nie została wysnapowana.

   DECYZJA: Nie ma faulu. Nacierający nie może przekroczyć linii wznowienia, jednak wraz z zatrzymaniem traci on PK w następstwie czego ma obowiązek unikać zawodników ataku.

7. Skrzydłowy przecina ścieżkę nacierającego, który uprzednio wykonał prawidłowy sygnał. Nacierający próbuje uniknąć kontaktu, jednak mimo starań wpada w skrzydłowego.

   DECYZJA: Kara 10 jardów za nielegalny kontakt przeciwko zawodnikowi ataku.

8. Skrzydłowy przecina ścieżkę nacierającego, który uprzednio wykonał prawidłowy sygnał. Nacierający nie próbował uniknąć kontaktu i wpada w skrzydłowego.

   DECYZJA: Kara 5 jardów za blokowanie przeciwko zawodnikowi ataku oraz kara 10 jardów za nakierowanie się i wbiegnięcie przeciwko nacierającemu. Faule ulegają wzajemnemu zniesieniu się.

9. Nacierający zatrzymuje się tuż przed rozgrywającym, gdy ten wykonał już podanie. Następnie nacierający dotyka rozgrywającego w biodra.

DECYZJA: Brak faulu za kontakt, gdyż kontakt nie wpłynął na przeciwnika.

10. Nacierający zatrzymuje się tuż przed rozgrywającym, gdy ten wykonał już podanie. Następnie nacierający popycha rozgrywającego, dotykając jego bioder. Rozgrywający został odepchnięty na 2 kroki.

    DECYZJA: Kara za nielegalny kontakt przeciwko obrońcy.

11. Nacierający zatrzymuje się tuż przed rozgrywającym, gdy ten wykonał już podanie. Naturalny ruch ciała przy rzucie spowodował, że rozgrywający wpada w obrońcę.

    DECYZJA: Brak kar za kontakt. Obaj zawodnicy mają prawo miejsca.

12. Nacierający w chwili rzutu, wyskakuje w powietrze. Po wykonaniu rzutu, rozgrywający robi 3 kroki naprzód i wpada w obrońcę.

    DECYZJA: Kara za nielegalny kontakt przeciwko rozgrywającemu. Nacierający ma PM nawet mimo skoku. Gdyby ruch będący, wynikiem skoku spowodował, że nacierający wpadł by w rozgrywającego byłby to faul ataku.

13. Nacierający w chwili rzutu, wyskakuje w powietrze, by strącić podanie i uderza w piłkę nim ta opuściła dłoń rozgrywającego, bądź dotyka rozgrywającego w ramię, gdy piłka opuściła jego dłoń.

    DECYZJA: Kara za nakierowanie się na rozgrywającego, gdyż celem ataku była piłka w posiadaniu zawodnika (9-1-2).

AR 9-2-2 Zerwanie flagi

1. Zawodnik z piłką, macha rękoma w okolicy swoich bioder, gdy będący blisko obrońca, stara się zerwać mu flagę. Pomiędzy zawodnikami nie ma kontaktu, ale obrońcy nie udaje się złapać flagi.

   DECYZJA: Kara za zasłanianie flagi. Kontakt nie jest konieczny, by zaszło działanie na niekorzyść obrony. Machanie dłonią lub piłką w okolicy flagi utrudnia jej chwycenie.

2. Zawodnik z piłką, macha rękoma w okolicy swoich bioder, gdy obrońca nie będący w bliskim sąsiedztwie, próbuje desperacko uchwycić flagę. Pomiędzy zawodnikami nie ma kontaktu, a flaga jest poza zasięgiem obrońcy.

   DECYZJA: Nie ma faulu. By uznać działanie zawodnika z piłką za zasłanianie flagi musi mieć miejsce realna próba jej chwycenia.

3. Zawodnik z piłką biegnie w kierunku obrońcy i tuż przed nim pochyla tułów w przód.

   DECYZJA: Kara za diving (2-12-2). Działanie zawodnika z piłką utrudnia obrońcy chwycenie flagi, gdyż musi on unikać kontaktu z głową i tułowiem przeciwnika.

4. Zawodnik z piłką biegnie w kierunku obrońcy i tuż przed nim wyciąga rękę z piłką do przodu, by zdobyć dodatkowy dystans przed zerwaniem flagi.

   DECYZJA: Kara za zasłanianie flagi. Działanie zawodnika z piłką utrudnia obrońcy chwycenie flagi, gdyż musi on unikać kontaktu z piłką.

5. Zawodnik z piłką nie goniony przez obrońcę i tuż przed zerwaniem flagi wyciąga rękę z piłką do przodu, by zdobyć dodatkowy dystans w akcji.

   DECYZJA: Nie ma faulu. Działanie zawodnika z piłką nie ma wpływu na próbę chwycenia flagi od tyłu.

6. Nacierający zrywa flagę rozgrywającemu, tuż po wyrzuceniu piłki.

   DECYZJA: Nie ma faulu za zerwanie flagi. Działanie obrońcy było naturalną akcją.

7. Po wykonaniu podania nacierający kontynuuje natarcie i następnie zrywa flagę rozgrywającemu.

   DECYZJA: Kara za nielegalne zerwanie flagi. Zerwanie flagi wyłącza rozgrywającego z dalszego udziału w akcji, gdyby otrzymał on piłkę z powrotem, np. jako element podchwytliwej akcji.

8. Obrońca zrywa flagę skrzydłowemu w chwili, gdy ten dotyka piłki, jednak nie jest w stanie chwycić piłki, która odbija się od jego dłoni. Walcząc dalej skrzydłowy chwyta piłkę.

   DECYZJA: Nie ma faulu za zerwanie flagi. Obrońca ma prawo oczekiwać, że piłka zostanie złapana, co uczy skrzydłowego zawodnikiem z piłką i tym samym nie musi czekać na pełne ukończenie podania.

AR 10-2-4 Faule wzajemnie znoszące się

1. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający rzuca podanie złapane lub przechwycone na 15 jardzie. Przed złapaniem, snaper blokował nacierającego na 10 jardzie, a obrońca blokował skrzydłowego na 20 jardzie.

   DECYZJA: Faule ulegają wzajemnemu zniesieniu się i próba zostaje powtórzona.

2. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający rzuca podanie. Na 15 jardzie piłkę przechwytuje obrońca i dobiega z nią na 6 jard od pola punktowego. Przed złapaniem snaper blokował nacierającego na 10 jardzie, a podczas akcji powrotnej nacierający blokował snapera na 12 jardzie.

   DECYZJA: Obrona może odrzucić zniesienie się kar i zachować piłkę po odmierzeniu tylko ich kary. Kara jest odmierzona z miejsca zasadniczego, 1 i gol na 17 jardzie.

3. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający rzuca podanie. Na 15 jardzie piłkę przechwytuje obrońca i dobiega z nią na 6 jard od pola punktowego. Przed złapaniem snaper blokował nacierającego na 10 jardzie, a obrońca skrzydłowego na 12 jardzie.

   DECYZJA: Faule ulegają wzajemnemu zniesieniu się i próba zostaje powtórzona.

AR 10-3-1 Odmierzanie z miejsca zasadniczego dla fauli ataku

1. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się do pola punktowego, gdzie zostaje zsackowany. Snaper blokował nacierającego na 10 jardzie.

   DECYZJA: Druga próba i środek na linii 3,5 jarda. Miejscem zasadniczym jest linia wznowienia, więc kara odmierzana jest z 7 jarda. Odrzucenie kary da obronie punkty za safety.

2. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się na 1 jard, gdzie zostaje zsackowany. Snaper blokował nacierającego w polu punktowym.

   DECYZJA: Miejscem zasadniczym jest miejsce faulu, które znajduje się w polu punktowym drużyny faulującej. Safety. Odrzucenie kary przyniesie 3 i środek na 1 jardzie.

3. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się na 1 jard, gdzie zostaje zsackowany. Snaper blokował nacierającego na 5 jardzie.

   DECYZJA: Druga próba i środek na linii 2,5 jarda. Miejscem zasadniczym jest miejsce faulu. Kara odmierzana jest z linii 5 jarda. Odrzucenie kary przyniesie 3 i środek na 1 jardzie.

4. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się na 1 jard, a następnie rzuca podanie złapane na 15 jardzie, gdzie kończy się akcja. Snaper blokował nacierającego na 5 jardzie.

   DECYZJA: Druga próba i środek na linii 2,5 jarda. Miejscem zasadniczym jest miejsce faulu. Kara odmierzana jest z linii 5 jarda. Odrzucenie kary przyniesie 3 i środek na 15 jardzie.

5. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie cofa się na 1 jard, a następnie rzuca podanie złapane na 15 jardzie, gdzie kończy się akcja. Snaper blokował obrońcę na 20 jardzie.

   DECYZJA: Druga próba i środek na linii 3,5 jarda. Miejscem zasadniczym jest linia wznowienia, więc kara odmierzana jest z 7 jarda.

6. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający, cofa się na 1 jard, a następnie wykonuje podanie, z którego atak zdobywa przyłożenie. Snaper blokował obrońcę w polu punktowym przeciwnika.

DECYZJA: Druga próba i środek na linii 3,5 jarda. Miejscem zasadniczym jest linia wznowienia, więc kara odmierzana jest z 7 jarda.

7. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się na 1 jard, a następnie rzuca podanie uznane za niezaliczone. Snaper blokował nacierającego na 5 jardzie.

   DECYZJA: Druga próba i środek na linii 2,5 jarda. Miejscem zasadniczym jest miejsce faulu. Kara odmierzana jest z linii 5 jarda. Odrzucenie kary przyniesie trzecią próbę i środek na 7 **jardzie.**

8. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się na 1 jard, a następnie rzuca podanie uznane za niezłapane. Snaper blokował nacierającego na 10 jardzie.

   DECYZJA: Druga próba i środek na linii 3,5 jarda. Miejscem zasadniczym jest linia wznowienia, więc kara odmierzana jest z 7 jarda. Odrzucenie kary przyniesie trzecią próbę i środek na 7 jardzie.

AR 10-3-1 Odmierzanie z miejsca zasadniczego dla fauli obrony

1. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się do pola punktowego, gdzie zostaje zsackowany. Obrońca blokował snapera na 10 jardzie.

   DECYZJA: Druga próba i środek na 12 jardzie. Miejscem zasadniczym jest linia wznowienia.

2. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się na 1 jard, gdzie zostaje zsackowany. Obrońca blokował snapera na 5 jardzie.

   DECYZJA: Druga próba i środek na 12 jardzie. Miejscem zasadniczym jest linia wznowienia.

3. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się na 1 jard, a następnie rzuca podanie złapane na 15 jardzie, gdzie kończy się akcja. Obrońca blokował snapera w polu punktowym.

   DECYZJA: Druga próba i środek na 20 jardzie. Miejscem zasadniczym jest miejsce zakończenia akcji, więc kara odmierzana jest z 15 jarda.

4. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się na 1 jard, a następnie rzuca podanie złapane na 15 jardzie, gdzie kończy się akcja. Obrońca blokował skrzydłowego na 20 jardzie.

   DECYZJA: Druga próba i środek na 20 jardzie. Miejscem zasadniczym jest miejsca zakończenia akcji, więc kara odmierzana jest z 15 jarda.

5. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający, cofa się na 1 jard, a następnie wykonuje podanie, z którego atak zdobywa przyłożenie. Obrońca blokował snapera na 10 jardzie.

   DECYZJA: Przyłożenie. Kara odmierzana jest na podwyższeniu.

6. Druga próba i środek na 7 jardzie. Rozgrywający po snapie, cofa się na 1 jard, a następnie rzuca podanie uznane za niezaliczone. Obrońca blokował snapera na 10 jardzie.

   DECYZJA: Druga próba i środek na 12 jardzie.
   Miejscem zasadniczym jest linia wznowienia.

7. Druga próba i środek na 7 jardzie. Nacierający chwycił spodnie rozgrywającego, który mimo to wykonał podanie złapane na 12 jardzie, gdzie kończy się akcja.

   DECYZJA: Druga próba i środek na 22 jardzie. Kara za nielegalny kontakt – trzymanie. Kara odmierzana jest z miejsca zakończenia akcji.

8. Druga próba i środek na 7 jardzie. Obrońca chwycił spodnie zawodnika z piłką na 12 jardzie, a następnie akcja skończyła się na 17 jardzie.

   DECYZJA: Pierwsza próba i gol na B-23. Kara za nielegalny kontakt – trzymanie. Kara odmierzana jest z miejsca zakończenia akcji. Nowa seria, gdyż w wyniku kary atak przeszedł za środek.

AR 10-3-1 Odmierzanie z miejsca zasadniczego przy zmianie posiadania

1. Druga próba i środek na 7 jardzie. Podanie jest przechwycone na 21 jardzie, a akcja powrotna kończy się na 12 jardzie. Po zmianie posiadania, snaper przytrzymywał zawodnika z piłką na 18 jardzie.

   DECYZJA: Pierwsza próba i gol na 6 jardzie. Kara za nielegalny kontakt – trzymanie. Kara odmierzana jest z miejsca zakończenia akcji.

2. Druga próba i środek na 7 jardzie. Podanie jest przechwycone na 21 jardzie, a akcja powrotna kończy się na 12 jardzie. Po zmianie posiadania, snaper przytrzymywał przeciwnika bez piłki na 10 jardzie.

   DECYZJA: Pierwsza próba i gol na 6 jardzie. Kara za nielegalny kontakt – trzymanie. Kara odmierzana jest z miejsca zakończenia akcji.

3. Druga próba i środek na 7 jardzie. Podanie jest przechwycone na 21 jardzie, a akcja powrotna kończy się na 12 jardzie. Po zmianie posiadania, zawodnik ataku blokował snapera na 18 jardzie.

   DECYZJA: Pierwsza próba i gol na 23 jardzie.
   Miejscem zasadniczym jest miejsce faulu.

4. Druga próba i środek na 7 jardzie. Podanie jest przechwycone na 21 jardzie, a akcja powrotna kończy się na 12 jardzie. Po zmianie posiadania, zawodnik ataku blokował snapera na 10 jardzie.

   DECYZJA: Pierwsza próba i gol na 17 jardzie. Miejscem zasadniczym jest miejsce zakończenia akcji.

5. Druga próba i środek na 7 jardzie. Podanie jest przechwycone na 21 jardzie, a następnie zawodnik z piłką traci ją na 12 jardzie. Snaper łapie piłkę i dobiega na 20 jard, gdzie zerwano mu flagę. Po pierwszej zmianie posiadania, obrońca z tej samej drużyny co snaper, przytrzymywał zawodnika z piłką na 18 jardzie. Podczas biegu snapera, obrońca przytrzymywał go na 19 jardzie.

   DECYZJA: Faule ulegają wzajemnemu zniesieniu się i próba zostaje powtórzona (10-2-4). 2 i środek na 7 jardzie.

6. Druga próba i środek na 7 jardzie. Podanie jest przechwycone na 21 jardzie, a następnie zawodnik z piłką traci ją na 12 jardzie. Snaper łapie piłkę i dobiega na 20 jard, gdzie zerwano mu flagę. Po drugiej zmianie posiadania, obrońca z tej samej drużyny co snaper, blokował przeciwnika na 18 jardzie.

   DECYZJA: 1 i środek na 13 jardzie. Miejscem zasadniczym jest miejsce faulu. Drużyna snapera nie faulowała nim weszła w posiadanie.

AR 10-3-3 Odmierzanie połowy dystansu

1. Druga próba i środek na 7 jardzie. Atak popełnia falstart.

   DECYZJA: Druga próba i środek na linii 3,5 jarda. Kara odmierzana jest z 7 jarda. Dystans kary wynosi 5 jardów, a połowa odległości pomiędzy miejscem odmierzania a linią punktową drużyny ukaranej wynosi 3,5 jarda. Kara odmierzana jest jako połowa dystansu.

2. Trzecia próba i gol na 9 jardzie. Obrona narusza strefę neutralną w chwili snapu.

   DECYZJA: Trzecia próba i goal na linii 4,5 jarda.

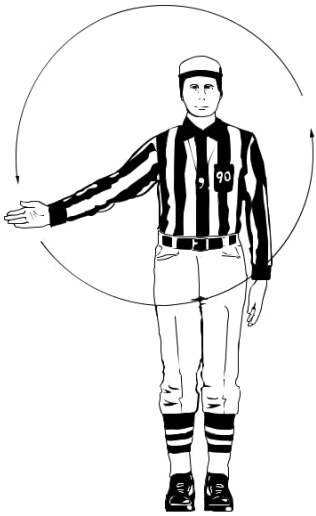
Zestawienie przewinień

Oznaczenia:
S – sygnał sędziowski**,** D-S-A – lokalizacja w przepisach: dział, sekcja, artykuł.

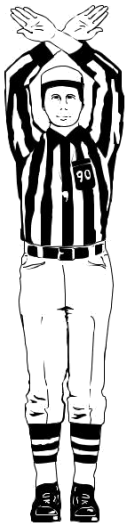
Automatycznie pierwsza próba:		SD-S-A
Fizyczne utrudnianie przy podaniu w obronie	33	
Strata próby:		
Podanie nie rzucone w ciągu 7 sekund	21	7-1-3
Niedozwolone dotknięcie	9	7-2-4
Niedozwolone podanie w tył	35	7-2-1
Niedozwolone podanie w przód	35	7-3-2
Fizyczne utrudnianie przy podaniu w ataku	33	7-3-3
Kary 5-jardowe:		
Niedozwolone kopnięcie	19	6-1-1
Niedozwolony snap	19	7-1-1
Opóźnianie gry	21	7-1-1
Nieprawidłowy snap	21	7-1-2
Naruszenie strefy neutralnej	19	7-1-3
False start	19	7-1-3
Niedozwolona zmiana pozycji	19	7-1-3
Niedozwolona zmiana ustawienia	19	7-1-3
Niedozwolona akcja biegowa	19	7-1-3
Offside	18	7-1-4
Sygnały przeszkadzające	18	7-1-4
Niedozwolone natarcie	18	7-1-4
Nieprawidłowy sygnał natarcia	18	7-1-4
Niedozwolone przekazanie piłki	19	7-1-5
Niedozwolone podanie w tył (dodatkowo strata próby)	35	7-2-1
Niedozwolone podanie w przód (dodatkowo strata próby)	35	7-3-2
Blokowanie	43	9-2-2
Przeskok lub „nurkowanie”	51	9-2-2
Zasłanianie flagi	52	9-2-2
Nieprawidłowe zerwanie flagi	52	9-2-2
Naruszenie strefy bocznej	27	9-2-2
Nieprawidłowa zmiana	19	9-3-1
Kary 10-jardowe:		
Fizyczne utrudnianie przy podaniu w ataku (dodatkowo starta próby)	33	7-3-3
Niedozwolony kontakt	38	9-1-1
Nakierowanie się w przeciwnika	38	9-1-2

Utrudnianie gry	38	9-1-3
Niedozwolony udział w grze	28	9-1-3
Niesportowe zachowanie	27	9-2-1
Obciążenie przerwą na żądanie:		
Zawodnik noszący niedozwolone wyposażenie nie opuszcza boiska	3	9-3-2
Zawodnik, któremu brakuje wymaganego wyposażenia nie opuszcza boisk	3	9-3-2
Zawodnik z raną nie opuszcza boiska	3	9-3-2
Kara połowy dystansu do pola punktowego:		
Dystans kary większy od połowy odległości miejsca odmierzenia do pola punktowego	nd	10-2-3

SYGNAŁY SĘDZIOWSKIE FUTBOLU FLAGOWEGO



S1 – piłka gotowa do gry

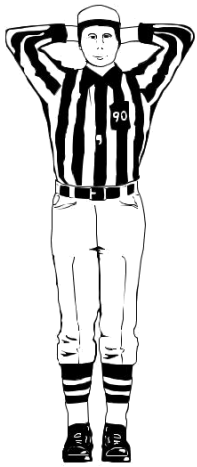


S2 – przerwa, zatrzymanie zegara

S5 – przyłożenie

S6 – safety

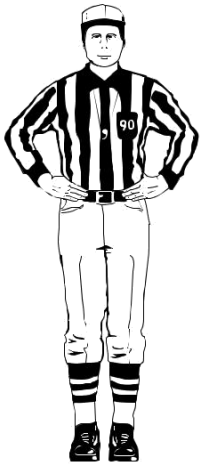
S8 – pierwsza próba



S9 – strata próby

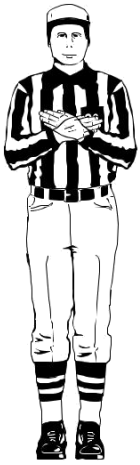
S10 – niezaliczone podanie

S14 – koniec połowy

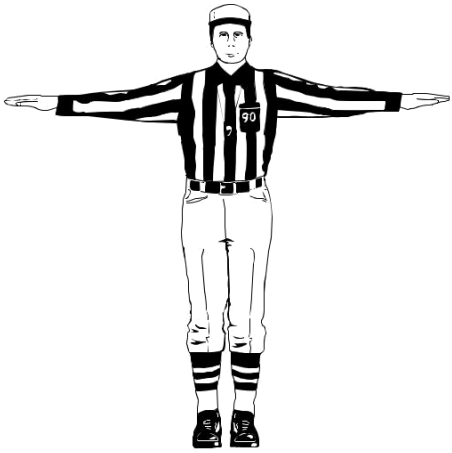


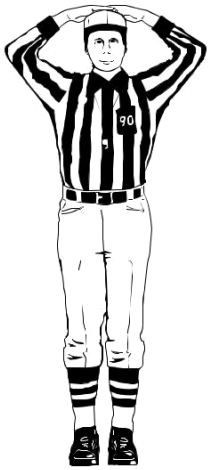
S18 – offside obrony, niedozwolone natarcie

S19 – false start, niedozwolona procedura

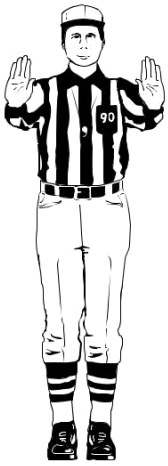


S21 – opóźnianie gry, późne podanie powyżej 7s

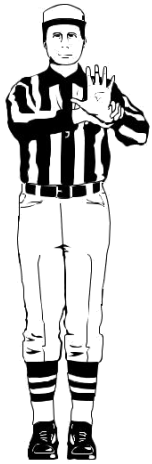




S27 – niesportowe zachowanie	**S28** – niedozwolony udział w grze (ponad 5 zawod.)



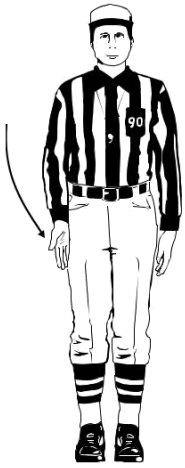
S33 – utrudnianie przy podaniu	**S35** – niedozwolone podanie w przód lub w tył	**S38** – niedozwolony kontakt



S43 – niedozwolony blok

S47 – dyskwalifikacja

S51 – przeskok, „nurkowanie”



S52 – zasłanianie flagi, nieprawidłowe zerwanie flagi

DEFINICJE

Atak patrz Offence

Audible – zmiana zagrywki po rozwiązaniu zbiórki. Sytuacja w której rozgrywający po ustawieniu formacji obrony może wnioskować, że zagrywka wywołana w huddle nie przyniesie powodzenia i przy pomocy ustalonego hasła zmienia zagrywkę na inną.

Bean Bag – element wyposażenia sędziego. Biały lub niebieski woreczek z ziarnami rzucany na boisko w miejscu np. zgubienia piłki czy faulu (sędziowie używają bean bagu gdy muszą oznaczyć dwa faule w jednej akcji).

Biegacz patrz Running back

Blitzer – zawodnik szarżujący. Zawodnik obrony który przekracza linię wznowienia akcji w trakcie gdy piłka jest żywa i zanim rozgrywający oddał piłkę. Przed szarżą (blitzem) zawodnik musi zgłosić chęć szarży przez podniesienie ręki. Aby szarża była legalna, blitzer musi być w momencie snapu nie bliżej niż jardów od linii wznowienia akcji.

Break Point – punkt zwrotu ścieżki. Miejsce w którym skrzydłowy kończy odejście od linii wznowienia akcji i wykonuje skręt w kierunku i pod kątem wynikającym z kształtu ścieżki.

Center – środkowy zawodnik linii ofensywnej. W futbolu flagowym to zawodnik rozpoczynający akcję poprzez snap, w futbolu flagowym jest uprawniony do łapania piłki.

Cadence – kadencja (snap count). Kadencja to zespół komend wydawanych przez rozgrywającego przed snapem. Zestaw 2-3 słów ustalonych w drużynie, dzięki którym formacja ataku wie, w którym momencie rozpocząć akcję.

Defensive Backs – obrońcy kryjący. W futbolu flagowym to de facto wszyscy obrońcy poza blitzerem, w futbolu amerykańskim to zawodnicy trzeciej linii obrony grający na pozycji cornerback i safety.

Defense – obrona. Drużyna, która nie jest w posiadaniu piłki a broni swojej strefy punktowej.

Down – próba. Formacja ataku ma cztery podejścia (próby), aby przejść z piłką przez połowę boiska. Jeśli im się uda, otrzymują cztery kolejne próby na zdobycie punktów.

Dropback – charakterystyczny dla pozycji rozgrywającego ruch polegający na odejściu od zawodnika snapującego. Dropback to bieg przeplatanką w kierunku od linii wznowienia akcji.

End zone – strefa punktowa. Strefy na obu końcach boiska, bronione przez formację obrony. Strefy te rozciągają się na całą szerokość placu gry. Mają długość od 7 do 10 jardów.

Extra point – podwyższenie. Po przyłożeniu, formacja ataku ma możliwość zdobycia kolejnych punktów jedną zagrywką rozpoczynaną z 5 (1 punkt) albo 12 (2 punkty) metra od pola punktowego.

Follow thru – element sekwencji rzutu piłką. Dopełnienie ruchu rzutowego po wypuszczeniu piłki z dłoni.

Fumble – zgubienie piłki. W momencie upuszczenia – zgubienia piłki przez zawodnika, albo innej sytuacji gdy piłka upada na ziemię, gra jest przerwana, a próba zakończona w miejscu upuszczenia piłki. Dzięki temu przepisowi unika się sytuacji, w której zawodnicy rzucają się na boisko w celu podjęcia piłki.

First down – pierwsza próba. Ogłoszenie pierwszej próby następuje w dwóch przypadkach: jeśli formacja ataku przejdzie z piłką przez linię środkową boiska lub jeśli drużyna popełni przewinienie skutkujące ogłoszeniem pierwszej próby.
Flagging – zerwanie flagi. Jedynym legalnym sposobem zatrzymania zawodnika z piłką jest zerwanie mu flagi przyczepionej do paska. Po zerwaniu flagi gra jest przerwana, a próba zakończona w miejscu zerwania flagi.
Goal line – linia pola punktowego. Linia, którą należy przekroczyć z piłką lub za którą należy złapać podanie by, zaliczyć przyłożenie lub podwyższenie.
Halftime – przerwa między połowami. Mecz dzieli się na dwie równe połowy (od 10 do 25 minut każda). Między obiema połowami gra jest zatrzymana na ok. dwie minuty. Ten czas może być wykorzystany do dyskusji np. nad strategią. Po przerwie drużyny zamieniają się stronami boiska. Na początku drugiej połowy meczu w posiadaniu piłki jest drużyna, która mecz rozpoczynała w obronie.
Handoff – przekazanie piłki. Bezpośrednie przekazanie piłki od jednego zawodnika formacji ataku do drugiego.
Huddle – zawodnicy ataku i obrony zbierają się w oddzielnych huddle między zagrywkami aby ustalić strategię na następną akcję. W młodszych drużynach do huddle mogą dołączać trenerzy.
Interception – przechwyt. Następuje gdy zawodnikowi obrony uda się złapać podanie skierowane do któregoś z zawodników ataku. Przechwyt nie kończy akcji – obrońca po opanowaniu piłki może rozpocząć akcję powrotną do strefy punktowej przeciwnika.
Kadencja patrz Cadence
Kick off – wykop. W futbolu amerykańskim to kopnięcie rozpoczynające każdą połowę meczu oraz wznawiające grę po zdobyciu punktów.
Line of scrimmage – linia wznowienia akcji. Wyobrażona linia wskazująca pozycję na boisku formacji ataku. Z linii wznowienia akcji, rozpoczyna się każda zagrywka.
Linia pola punktowego patrz Goal line
Linia wznowienia akcji patrz Line of scrimmage
Martwa piłka – czas pomiędzy zagrywkami. Sytuacja w której żadna drużyna nie może przemieszczać piłki.
Midfield – linia środkowa boiska. Linia dzieląca boisko na dwie równe połowy. Drużyna ataku musi przejść z piłką tę linię, aby zdobyć pierwszą próbę.
Motion – ruch przed snapem. Ruch przed snapem jest próbą zmylenia formacji obrony. Jeden ze skrzydłowych lub running backów zmienia przed snapem swoją pozycję na boisku. Zawodnik może przemieszczać się równolegle lub od linii wznowienia akcji. Ruch w kierunku linii wznowienia akcji jest zabroniony.
No running zone – strefa zakazu biegu. Strefa rozpoczynająca się 5 jardów od każdej strefy punktowej. Jeśli linia wznowienia jest wewnątrz strefy zakazu biegu, drużyna ataku nie może rozgrywać akcji biegowych tj. przekazań ani odrzuceń piłki.
Obrona patrz Defense
Offense – atak. Zespół będący w posiadaniu piłki.
Offside – spalony. Spalony występuje wtedy, gdy w momencie snapu jeden lub więcej zawodników jest po złej stronie linii wznowienia akcji. Spalony jest przewinieniem.

Pierwsza próba patrz First down

Podwyższenie patrz Extra point

Próba patrz Down

Przechwyt patrz interception

Przekazanie piłki patrz Handoff

Przyłożenie patrz Touchdown

Quarterback – rozgrywający. Jedna z pozycji formacji ataku, rozgrywający to zawodnik, który najczęściej odbiera snap od centra i odpowiada za dalszy przebieg gry – egzekwuje zagrywkę biegową poprzez przekazanie piłki do running backa lub zagrywkę podaniową poprzez podanie piłki do któregoś ze skrzydłowych.

Rozgrywający patrz Quarterback

Running back – biegacz. Jedna z pozycji formacji ataku, biegacz to zawodnik który po otrzymaniu piłki od rozgrywającego najczęściej w formie przekazania lub odrzucenia (rzadziej w formie podania do przodu) przeprowadza akcję ofensywną

Safety – występuje gdy zawodnikowi formacji ataku zostanie zerwana flaga podczas, gdy jest z piłką we własnej strefie punktowej. Safety może być też rezultatem, niektórych przewinień, popełnionych przez drużynę ataku we własnej strefie punktowej. Po safety gra jest zatrzymana, drużyna obrony otrzymuje 2 punkty oraz posiadanie piłki i rozpoczyna ciąg akcji od 5 jarda własnej połowy.

Shotgun – typ formacji drużyny ataku w którym rozgrywający ustawia się do odebrania snapu ok. 4-5 jardów za centrem. Ustawienie w formacji shotgun daje rozgrywającemu więcej czasu, na znalezienie swoich skrzydłowych oraz szarżujących obrońców.

Skrzydłowy patrz Wide Receiver

Strata piłki patrz Turnover

Strefa punktowa patrz End zone

Snap – przekazanie piłki od centra do rozgrywającego. Istnieją dwa podstawowe rodzaje snapu: snap bezpośredni – center przekazuje piłkę między swoimi nogami do stojącego za nim rozgrywającego; oraz „shotgun snap" – center rzuca piłkę między swoimi nogami do rozgrywającego, który stoi ok. 5 jardów za nim.

Sweep – to zagrywka biegowa podczas której zawodnik formacji ataku po otrzymaniu piłki przekazanej lub odrzuconej przez rozgrywającego w pierwszej fazie akcji biegnie równolegle do linii wznowienia akcji, dzięki czemu mogą go wyprzedzić zawodnicy stawiający mu bloki – liniowi bądź fullback.

Snap count patrz Cadence

Ścieżka – linia po której porusza się skrzydłowy aby uwolnić się od obrońcy i zdobyć pozycję do odbioru podania do przodu. Linia ta może być prosta, krzywa lub łamana. Najczęściej zaczyna się od biegu prostopadle od linii wznowienia akcji po czym następuje jeden lub kilka skrętów. W zależności od liczby, kątu skrętu czy liczby skrętów ścieżki mają swoje nazwy.

Touchdown – przyłożenie. Drużyna zdobywa przyłożenie, gdy jej zawodnik wbiegnie z piłką do strefy punktowej lub złapie piłkę stojąc w strefie punktowej. Zdobycie przyłożenia daje drużynie 6 punktów.

Time out – przerwa na żądanie. Każdy zespół, dysponuje dwiema przerwami na żądanie w ciągu każdej połowy meczu. Przerwa na żądanie trwa 60 sekund i na czas jej trwania zegar meczowy jest zatrzymywany.

Toss – odrzucenie. Forma zagrywki biegowej w której piłka jest przez rozgrywającego odrzucana sposobem dolnym do running backa a nie przekazywana z rąk do rąk.

Two point stance – postawa dwóch punktów podparcia. Postawa z której zaczynają akcję skrzydłowi i tailback oraz zawodnicy drugiej i trzeciej linii obrony oraz czasem zawodnicy skrajni linii ataku i obrony – dwoma punktami podparcia są stopy zawodnika.

Three point stance – postawa trzech punktów podparcia. Postawa polegająca na tym, że zawodnik opiera ciężar ciała nie tylko na stopach ale i na jednej z dłoni, postawa ta charakterystyczna jest dla zawodników obu linii oraz full backa.

Turnover – strata piłki. Utrata posiadania piłki. W sytuacji gdy, atakowi nie uda się zdobyć przyłożenia albo pierwszej próby lub w sytuacji, gdy piłka została przechwycona – piłka przechodzi w posiadanie zespołu grającego dotychczas w obronie.

Wide Receiver – skrzydłowy. Jedna z pozycji formacji ataku, zawodnik ten najczęściej po przebiegnięciu uzgodnionej ścieżki odbiera podanie do przodu. W niektórych przypadkach skrzydłowi przeprowadzają też akcje biegowe.

Wykop patrz Kick off

Zerwanie flagi patrz Flagging

Zgubienie piłki patrz Fumble

Żywa piłka – piłka w trakcie akcji. Piłka jest żywa pomiędzy snapem a końcem akcji. Akcja może kończyć się m. in. po zerwaniu flagi zawodnikowi z piłką, po tym jak zawodnik z piłką wyjdzie poza pole gry lub dotknie murawy dowolną częścią ciała poza stopą czy dłonią, oraz po zdobyciu punktów.