



PRAVIDLA FLAG FOTBALU

5 na 5 / nekontaktní

2017

Předmluva

Vydání pravidel flag fotbalu z roku 2017 je další úpravou pravidel původně vydaných v roce 2009. Úpravy jsou čím dál menší, ale mezinárodní komise pro pravidla chce i nadále pravidla přizpůsobovat hře samotné.

Důležité změny ve vydání 2017:

- Odstraněny vazba na tackle fotbal. Pravidla flagu jsou úplná a samostatná.
- Obrana dostane lepší šanci vyhnout se kontaktu díky jednobarevným flagům, v barvě odlišné od barev použitých na kraťasech hráčů.
- Změna při předzápasovém losování. Vítěz losu si může vybrat, jestli chce začít útočit v prvním nebo druhém poločase. Strany určí tým, který v prvním poločase začne bránit. Totéž platí pro prodloužení.
- Prodloužení bude pouze jedno (jedna série z poloviny pro každý tým). Poté bude následovat rozstřel 1bodových potvrzení.
- V posledních 2 minutách se čas zastaví i po fumbllu, který spadne na zem.
- Offside, rušení útoku a zakázaný blitz jsou fauly, které ukončují akci, stejně jako dotknutí se míče. Toto vyloučí případy akcí s faulem před snapem a ty, kde není zřejmé, zdali má hráč přednost pohybu.
- 7 sekund pro zbavení se míče quarterbackem začne plynout v okamžiku snapu.
- Nesportovní chování bude penalizováno jako foul v přerušené hře, protože nemá žádný vliv na výsledek akce.

Dlouze jsme diskutovali o spravedlivých penalizacích faulů. Provedli jsme několik úprav, ale obecně jsme se shodli, že dokonalá pravidla odělat nelze. Změn v jednom ohledu by nemusela být dobrá v ohledu jiném a celkový výsledek by nebyl ideální. Stručně a krátce – flagová pravidla neobsáhnou vše a dali jsme přednost stručnosti před precizností.

Několik změn však přesto bylo provedeno kvůli lepšímu pochopení pravidel a byly přidány nové příklady. Všechny, i ty malé, změny jsou žlutě zvýrazněny.

Za pomoc děkuji těmto kolegům: Markus Agebrink (SWE), Erwin Aigner (AUT), Tiberiu Anghelina (ROM), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Roland Frei (SUI), Christian Freund (GER), David Fried (USA), Mariano Gastón Viotto (ARG), Anna Ilina (RUS), Luong Văn Khánh (VIE), Magnus Lauesgaard (DEN), Mika Lindholm (FIN), Tim Ockendon (GBR), Toni Peltola (FIN), Giane Pessoa (BRA), Alen Potočnik (SLO), Dovi Rabinowitz (ISR), Balázs Ragályi (HUN), Alexandre Roger (FRA), Juan Sanchez (SUI), Guido Schläuri (SUI), Luca Scrignani (ITA), Robert StPierre (CAN) and Taichi Yanaka (JPN).

Obzvlášť pak děkuji Alexandremu, Magnusovi a Martinovi.

Pokud máte otázky k pravidlům, neváhejte mne kontaktovat.

Wolfgang Geyer
wolfgang.geyer@afboe.at

Český dovětek

Mějte prosím v některých pasážích trpělivost se čtením českého překladu. Ani originální anglický text není vyloženě čtivý text, v češtině navíc situaci komplikuje věčné dilema, zdali překládat nebo nepřekládat. V mnoha směrech byly terminologicky převzaté originální (anglické) termíny, další termíny byly převzaté podle pracovní (nevydané) verze českých pravidel tackle fotbalu. Nicméně i s ohledem na to, že flag fotbalu se věnuje spíše mládež a obecně osoby s menšími fotbalovými zkušenostmi byl zvolen o něco více pro-český postup a do češtiny je přeloženo více termínů, než tomu je v pravidlech tackle fotbalu.

V neposlední řadě je třeba zdůraznit, že autor překladu při překládání narazil na několik chyb v pravidlech (pramenících ve většině případů patrně ze zjednodušení pravidel tacklu), nicméně neměl ambici tyto chyby opravovat nebo měnit. Cílem tohoto překladu je skutečně překlad originálních anglických pravidel do českého jazyka, cílem není vytvářet českou mutaci originálních pravidel se zapracováním nejrůznějších národních úprav a změn. Tyto úpravy však mohou být součástí Propozic jednotlivých českých soutěží.

Pravidla flag fotbalu

Pravidla flag fotbalu jsou založena na principech pravidel tackle fotbalu, ale jsou stručnější. Struktura flagových pravidel je podobná jako u tacklových, ale obsah a číslování není identické. Pravidla flag fotbalu obsahují vše nutné pro hraní flagu, bez nutnosti znalosti tacklových pravidel. Vše důležité nebo odlišné od tacklu je zde pokryto. Chybí pouze některé informace jako specifikace míče apod. Pokud byste potřebovali více informací o těchto věcech, najdete je v pravidlech tacklu.

Trenéři a rozhodčí musí znát flagová pravidla jako ucelený celek.

Fotbalový kodex, který je součástí pravidel tacklu, je i nedílnou součástí pravidel flagu.

Flag fotbal je nekontaktní. Blokování, skládání a kopání jsou zakázané.

Hlavní zásadou flagových pravidel je vyhýbání se kontaktu mezi hráči. Cílem je vyžadovat po obraně, aby flagy strhávala bez kontaktu mezi hráči, na straně druhé flagy musí být pro obranu snadno dostupným cílem.

Možné úpravy

Jednotlivé národní asociace mohou ve svých soutěžích povolit následující úpravy:

Pravidlo 1-1-1: Rozměry hřiště mohou být přizpůsobeny podmínkám nebo věkové kategorii.

- Délka (bez endzón) může být zkrácena až na 40 yardů nebo prodloužena až na 60 yardů. Endzóny mohou být zkrácené až na 8 yardů. Šířka hřiště může být v rozmezí 20 až 30 yardů.
- Bezpečnostní zóna okolo hřiště zmenšena být nesmí.
- Při zkrácení (zúžení) v jednom rozměru nesmí být hřiště rozšířeno (protaženo) v druhém rozměru.
- Je doporučeno, aby při změně délky hřiště došlo i ke změně šířky hřiště a to o polovinu této změny, tedy tak, aby zůstal zachován poměr stran hřiště.

Pravidlo 1-1-1 Čáry, které musí být vždy vyznačeny jsou: sidelines, goal lines a end lines.

Pravidlo 1-1-1 Pylony nebo kužely jsou pouze doporučené.

Pravidlo 1-1-1 Ukazatel downu je pouze doporučený.

Pravidlo 1-1-1 Scoreboard je pouze doporučený.

Pravidlo 1-1-1 Na týmovou soupisku lze zapsat i více než 12 hráčů.

Pravidlo 1-1-1 V jednom týmu spolu mohou hrát společně muži i ženy.

Pravidlo 1-1-4 Lze hrát i bez rozhodčích.

Pravidlo 1-2-1 Míče nemusí být kožené.

Pravidlo 1-3-1 Flagy v zápasech mládeže nemusí být typu, kde se úchyt flagu nasouvá na kuličku na pásku

Pravidlo 1-3-1 Chráníč zubů může být jen doporučen.

Pravidlo 1-3-2 Pokrývky hlavy mohou být povoleny, pokud neomezují nebo neurážejí ostatní hráče.

Pravidlo 3-2-1 Hrací čas může být jiný.

Pravidlo 3-2-5 Úsek, kdy se zastavuje čas, může být zkrácen ze 2 minut na 1.

Pravidlo 3-3-2 Lze povolit jiný počet týmových timeoutů.

Další možné úpravy přípustné při hraní v hale:

Pravidlo 1-1-1 Rozměry hřiště mohou být upraveny podle možností.

Pravidlo 1-1-1 Hřiště lze vyznačit jen pylony nebo kužely.

Pravidlo 1-3-1 Hráčům lze přikázat použití sálové obuvi.

Pravidlo 3-2-5 Hrací čas může být zastavován pouze v poslední minutě obou poločasů.

Pravidlo 5-1-1 Hrát lze jen na 3 downy místo 4.

Pravidlo 5-1-1 Lze hrát bez pŮlící čáry (nelze získat novou sérii downů překročením pŮlící čáry).

Ostatní pravidla jsou povinná a nelze je upravovat.

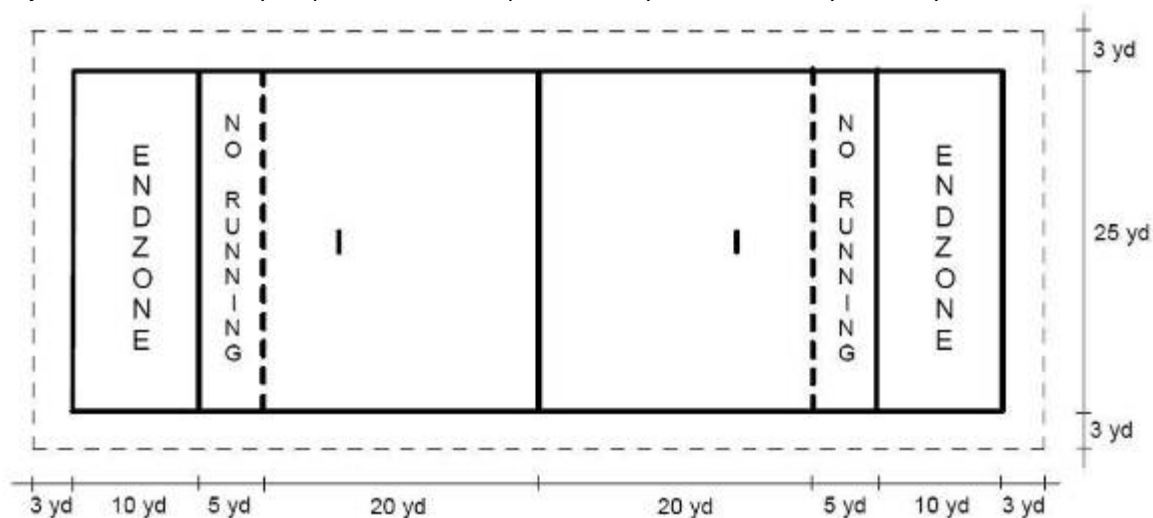
Nákres hřiště

Hřiště je obdélník o rozměrech a s lajnováním jako na obrázku.

Rozměry hřiště

Hrací plocha: šířka 25 yardů, délka 50 yardů, navíc endzóny po 10 yardech.

Pro jedno hřiště má nezbytná plocha včetně bezpečnostní zóny celkové rozměry 76 × 31 yardu.



Rozměry se měří od vnitřních hran čar (goal line je součástí endzóny), šířka čar je 10 centimetrů. Bezběhové čáry se značí přerušovanými čarami. Značka pro 2bodové potvrzení je 1 yard dlouhá a je 12 yardů od středu goal line. Bezpečnostní zóna je 3yardový pás okolo hřiště (vně sidelines a end lines). Bezpečnostní zóna nemusí být nutně vyznačena. Mezi dvěma hřišti vyznačenými vedle sebe musí být alespoň 6 yardů.

Vybavení hřiště

Na 8 průsečíků sidelines s goal lines, resp. s end lines se umísťují pylony nebo kužely.

Kužely lze umístit i na průsečíky sidelines s půlící čarou, resp. s bezběhovými čarami.

2 yardy vně jedné ze sideline je obsluhován ukazatel downu. V blízkosti hřiště je obsluhován viditelný scoreboard.

Pravidlo 1. Zápas, hřiště, míč a výstroj

Část 1. Obecně

Článek 1. Zápas

Zápas proti sobě hrají dva týmy s nejvýše 5 hráči. Zápas hrají na hřišti ve tvaru obdélníku (viz výše) a se šišatým nafouknutým míčem.

Na týmové soupisky lze zapsat nejvýše 12 hráčů (5 na hřišti a 7 náhradníků). Minimální počet hráčů, se kterým tým smí hrát, jsou 4. Má-li tým k dispozici méně než 4 hráče, je zápas ukončen z viny tohoto týmu.

V jednom týmu spolu nemohou hrát společně muži i ženy.

Článek 2. Vítěz a konečné skóre

Cílem hry je dostat se s míčem pomocí házení nebo běhání do soupeřovy endzóny. Týmům jsou v souladu s pravidly přičítány body a vítězem zápasu se stane tým, který má na konci zápasu, včetně možného prodloužení, více bodů.

Článek 3. Rozhodčí

Zápas řídí 2 nebo více rozhodčích.

Článek 4. Kapitáni a trenéři

Oba týmy si před zápasem určí nanejvýš 2 kapitány a nanejvýš 2 trenéry.

Část 2. Míč

Článek 1. Popis míče

Hraje s koženým míčem, který je nový nebo skoro nový. Velikost, hmotnost a vnitřní tlak jsou uvedeny v pravidlech tackle fotbalu. Oba týmy mohou použít svůj vlastní míč.

Článek 2. Zvláštní velikosti

Zápasy žen lze hrát s TDY míči.

Zápasy věkové kategorie pod 16 let lze hrát s TDY míči a nemusí být kožené.

Zápasy věkové kategorie pod 13 let lze hrát s TDJ míči a nemusí být kožené.

Část 3. Výstroj

Článek 1. Povinná výstroj

Barvy dresů soupeřů musí být vzájemně odlišné. Pokud mají týmy podobné dresy, tak domácí rozhodnou, který tým se musí převléknout.

a. Dresy. Všichni hráči jednoho týmu musí mít dresy jednotné barvy, střihu a designu. Dresy musí být v kraťasech. Dresy musí mít na zádech arabská čísla alespoň 15 cm velká. Jednotlivý hráči musí mít různá čísla v rozmezí 1 až 99. Na dresech nesmí být nic přelepeno, převázáno apod.

b. Kraťasy. Všichni hráči jednoho týmu musí mít kraťasy (nebo kalhoty) jednotné barvy, střihu a designu. Kraťasy musí být bez kapes. Na kraťasech nesmí být nic přelepeno, převázáno apod.

c. **Hráči musí mít** pevně uvázaný pásek s 2 flagy (typ, kde se úchyt flagu nasouvá na kuličku na pásku). Hráči musí neustále dbát na to, aby měli na každém boku jeden flag. Flagy mají rozměry 5×38 centimetrů. Flagy musí být jasně viditelné, musí volně viset a nesmí být nijak zakryté žádnou částí dresu nebo kraťasů. Flagy musí být **jednobarevné, v rámci týmu jednotné, kontrastní k hlavní barvě kraťasů a nesmí být v jakémoliv barvě použité na kraťasech**. Hráči, kteří jakkoliv záměrně upraví své flagy, budou vyloučeni.

d. Chráníč zubů. Všichni hráči musí být v ústech chráníč zubů vyrobený z neprůsvitného materiálu jiné než bílé barvy. Žádná část chráníče nesmí vyčnívat o více než 1.25 centimetru.

Článek 2. Zakázaná výstroj

a. Boty s kolíky delšími než 1.25 centimetrů, ve tvaru do hrotů nebo vyrobenými jakéhokoliv kovu.

b. Jakéhokoliv chráníče ramen, helmy nebo cokoliv na hlavě (čepice, kapuce, šátky, čelenky apod.).

c. Jakéhokoliv chráníče, které mohou ohrozit ostatní (například ostré kolenní ortézy).

- d. Nedioptrické brýle nebo brýle vyrobené z tříštivého materiálu.
- e. Šperky musí být sundané nebo zcela zakryté.
- f. Doplnky jako ručníky nebo ohřívače rukou.
- g. Cokoliv, co mění schopnost chytat (míč) nebo být chycen (soupeřem).
- h. Jakékoliv zařízení umožňující komunikovat s trenérem.

Příklad I.: Jeden nebo více hráčů na sobě má velmi volné kraťasy nebo sukni. - Posouzení: Zakázaná výstroj. Takové kraťasy nejsou pro hru potřeba. Je zřejmé, že tým hráči chtějí získat výhodu.

Článek 3. Prohlášení trenéra

Hlavní trenér musí před zápasem podepsat prohlášení, že všichni hráči byli informováni, jaká výstroj je povinná a jaká je zakázaná.

Pravidlo 2. Definice

Část 1. Hřiště

Článek 1. Prostor hřiště

Prostor hřiště je území (včetně prostoru nad ním) vymezené hřištěm a pásem 3 yardů (bezpečnostní zónou) okolo celého hřiště.

Článek 2. Hrací plocha

Hrací plocha je obdélník vymezený sidelines a goal lines.

Článek 3. Endzóny

Endzóny jsou obdélníky vymezené sidelines, goal lines a end lines. Endzóny jsou hluboké 10 yardů.

Článek 4. Bezběhové zóny

Bezběhové zóny jsou 5 yardů hluboké obdélníky na obou koncích hrací plochy (před goal lines).

Článek 5. Goal line

Goal line je čára na konci hrací plochy, která spojuje obě sidelines a je částí svislé poloroviny, která tvoří hranici mezi hrací plochou a endzónou. Tato polorovina pokračuje i přes sidelines a její součástí jsou i pylony. Celá goal line je v endzóně. Týmová goal line je ta, kterou tým brání.

Článek 6. Půlící čára

Uprostřed hřiště je půlící čára. Line-to-gain nové série je uprostřed hřiště, tzn. uprostřed půlící čáry.

Článek 7. Uvnitř hřiště, v autu

Území vymezené sidelines a end lines je uvnitř hřiště. Okolní území je v autu. Sidelines a end lines jsou v autu.

Článek 8. Týmová zóna

Týmová zóna je území 3 yardy od a podél sideline. Na délku je týmová zóna vymezená bezběhovými čarami.

Část 2. Pojmenování týmů a hráčů

Článek 1. Útok a obrana

Útok je tým, který v dané akci rozehrává. Obrana je jejich soupeř.

Článek 2. Snapper

Snapper je hráč útoku, který snapuje míč.

Článek 3. Quarterback

Quarterback je hráč útoku, který jako první získá kontrolu nad míčem poté, co je míč snapnut.

Článek 4. Passer

Passer je hráč útoku házící povolenou přihrávkou.

Článek 5. Runner

Runner je hráč v držení míče.

Článek 6. Blitzář

Blitzář je hráč obrany, který je v okamžiku snapu celým svým tělem 7 nebo více yardů od scrimmage line a ihned po snapu se rozběhne směrem ke quarterbackovi.

Blitzáři získají přednost pohybu, pokud svůj záměr blitzovat ohlásí zvednutím jedné ruky jasně nad hlavu a podržení jí nad hlavou alespoň po celou poslední sekundu před snapem. Hráč, který zvednutím ruky ohlásit svůj záměr blitzovat, však nemá povinnost blitz skutečně provést a naopak, blitzovat smí i hráč, který to předem zvednutím ruky nenaznačil.

Blitz musí být proveden okamžitě po snapu, sprintem a nejkratší cestou k místu, kde quarterback chytil snap. Pokud blitzář svůj záměr blitzovat řádně neohlásí, neběží nebo běží jiným směrem, případně směr mění, tak ztrácí přednost pohybu.

Článek 7. Hráč v autu

Hráč (nebo míč) je v autu, pokud se jakoukoliv částí těla dotýká čehokoliv v autu.

Článek 8. Vyloučený hráč

Vyloučený hráč se nesmí účastnit dalšího průběhu zápasu.

Článek 9. Domácí tým

Na turnajích nebo v případě, že ani jeden tým není pořadatelem zápasu, je jako domácí tým označen tým uvedený v rozpisu zápasů jako první (vlevo/nahoře). Tým uvedený jako druhý (vpravo/dole) je označen jako hosté.

Část 3. Down, scrimmage, akce

Článek 1. Down

Down je základní jednotka zápasu, která začíná povoleným snapem a končí v momentě, kdy skončí akce. Jde o ekvivalent pojmu během akce. Mezi downy je ekvivalent pojmů po skončení akce, resp. před rozehráním akce.

Článek 2. Scrimmage line

Oba týmy mají vlastní scrimmage line. Jde o yard line, která je součástí svislé poloroviny procházející špičkou míče, která je blíže ke goal line týmu.

Hráč protnul scrimmage line, pokud se jakoukoliv částí těla dostal za svoji scrimmage line.

Článek 3. Házecí akce

Házecí akce je interval mezi snapem a okamžikem, kdy je povolena přihrávka dopředu chycená před scrimmage line útoku, nechycená, interceptnutá nebo dotknutá obranou.

Článek 4. Běhová akce

Běhová akce je jakákoliv akce nesplňující podmínky házecí akce. Běhovou akci je rovněž přihrávka chycená za scrimmage line útoku.

Část 4. Míč ve hře a ze hry

Článek 1. Míč ve hře

Míč je ve hře během akce. Přihrávka, která se dosud nedotkla země, je letící míč ve hře.

Článek 2. Míč ze hry

Míč je ze hry po přerušení akce, resp. před rozehráním akce.

Článek 3. Ready for play

Míč je ready for play (míč je připraven ke hře), když je položen na zem a rozhodčí zapíská.

Část 5. Dopředu, před a forward progress

Článek 1. Dopředu, před

Dopředu nebo před/přes se posuzuje vždy z pohledu týmu a znamená směrem nebo blíže k soupeřově end line. Opačnými výrazy jsou dozadu nebo za.

Při určení, která pozice bude před a který za, bylo pro snadnější zapamatování užito principu, že výraz před je z pohledu daného srovnání tam, kam by mířil směr dopředu. Výraz za je pak ve směru dozadu.

Článek 2. Forward progress

Forward progress je výraz, který určuje místo ukončení postupu runnera s míčem nebo receivera ve vzduchu, resp. polohu míče v okamžiku ukončení aktivního pohybu takového hráče.

Část 6. Místa

Článek 1. Místo penalizace

Místo penalizace je tam, odkud se odměřují penalizace faulů.

Článek 2. Místo konce akce

Místo konce akce je tam, kde byl míč v okamžiku skončení akce.

Článek 3. Místo faulu

Místo faulu je tam, kde došlo k faulu. Došlo-li k faulu v autu, posouvá se místo faulu po příslušné yard line na side line. Došlo-li k faulu za (i prodlouženou) goal line, je místo faulu v endzóně.

Část 7. Faul, penalizace, violation

Článek 1. Faul

Faul je porušení pravidel, za které je pravidly předepsaná penalizace. Hrubý faul je porušení pravidel, které soupeře vystavuje riziku zranění.

Článek 2. Penalizace

Penalizace je pravidlem daný trest proti týmu, který se dopustil faulu a může mít jednu nebo více z následujících forem: ztráta vzdálenosti, ztráta downu, automatický první down nebo vyloučení.

Článek 3. Violation

Violation je porušení pravidel, za které není pravidly předepsaná penalizace. Neruší se vzájemně s faulem.

Článek 4. Ztráta downu

Ztráta downu je zkrácení spojení „ztráta práva na opakování downu“.

Část 8. Shift, motion

Článek 1. Shift

Shift je současná změna místa nebo polohy dvou nebo více hráčů útoku mezi ready for play a snapem.

Článek 2. Motion

Motion je změna místa nebo polohy jednoho hráče útoku mezi ready for play a snapem.

Část 9. Předání míče

Článek 1. Předávka

Předávka je přenesení držení míče mezi spoluhráči, aniž by při tom byl míč hozen. **Naznačená předávka je uvěřitelně vypadající náznak předání míče spoluhráči. Naznačená přihrávka není naznačená předávka.**

Článek 2. Přihrávka

Přihrávka je cokoliv, při čemž hráč chce odhodit míč jakýmkoliv směrem. **Přihrávka začíná v momentě odhození míče během pohybu ruky nebo paže, zatímco má hráče míč pevně pod kontrolou.**

Přihrávka je přihrávkou, dokud není chycená, interceptnutá nebo nechycená.

Článek 3. Fumble

Fumble je cokoliv jiného než přihrávka nebo úspěšné předání míče, znamenající pro hráče ztrátu držení míče. Fumblovat může výhradně hráč, který předtím byl v držení míče.

Článek 4. Držení míče

Držení míče znamená pevně držet nebo mít pod kontrolou míč během akce.

Článek 5. Odpálení

Odpálení je záměrná změna směru míče nebo záměrný úder do něj rukou nebo paží.

Článek 6. Kopnutí

Kopnutí je záměrná změna směru míče nebo záměrný úder do něj nohou od kolene níže. Kopnutí je zakázané.

Část 10. Přihrávky

Článek 1. Přihrávka dopředu a přihrávka dozadu

Míč hozený takovým směrem, že místo odhození je za místem, kde se míč poprvé dotkne čehokoliv dalšího, je přihrávka dopředu. Ostatní přihrávky jsou dozadu.

Snap se poté, co snapper uvolní míč (nebo mu vyklouzne), stává přihrávkou dozadu.

Článek 2. Protne scrimmage line

Povolená přihrávka dopředu protne scrimmage line, je-li místo, kde se poprvé dotkne čehokoliv dalšího v hřišti před neutrální zónou.

Článek 3. Chycení, interception

Chycení je proces získání kontroly nad letícím míčem. Interception je chycení soupeřovy přihrávky.

Chytá-li míč hráč ve výskoku, je podmínkou chycení míč pod kontrolou v momentě, kdy se jakoukoliv částí těla dotkne země v hřišti a současně udržení kontroly nad míčem po celou dobu pádu na zem.

Pokud hráč ztratí kontrolu nad míčem a míč se země dotkne dříve, než je proces chycení ukončen, tak hráč míč nechytí.

Článek 4. Sack

Sack je stržení flagu quarterbacka, který je v držení míče. **Hráč je v držení míče, dokud míč není odhozen.**

Část 11. Držení, blokování, kontakt a skládání

Článek 1. Držení

Držení je uchopení soupeře (nebo jeho výstroje) a jeho okamžité neuvolnění.

Článek 2. Blokování

Blokování je překážení soupeři stavěním se do soupeřovy cesty. Při blokování nedochází ke kontaktu mezi soupeři.

Pohybující se hráč útoku se dopustí blokování, pokud ovlivní soupeře v jeho pohybu k runnerovi nebo ovlivní povoleného blitzaře.

Stojící hráč (s předností místa) se blokování nedopustí, i když je mezi runnerem a soupeře nebo stojí blitzařovi v cestě.

Článek 3. Kontakt

Kontakt je dotknutí se soupeře. Dotknutí se, které na nic nemá vliv, kontaktem není.

Článek 4. Stržení flagu

Stržení flagu znamená rukou připravit soupeře o flag (nebo flagy).

Článek 5. Bránění flagu

Bránění flagu nastane, pokud runner

a. Jakoukoliv částí těla nebo míčem zakryje flag, ve snaze vyhnout se stržení flagu.

b. Skočí dopředu nebo se předkloní.

c. Natáhne ruku (ať volnou nebo s míčem) směrem k soupeři s cílem znesnadnit mu přístup ke flagu.

Část 12. Výskok, předklon, otočka

Článek 1. Výskok

Výskok je pokus runnera vyhnout se stržení flagu tím, že své boky dostane výše oproti obvyklému běhu.

Článek 2. Předklon

Předklon je pokus runnera vyhnout se stržení flagu tím, že v pase nakloní svůj trup kupředu. Je přitom nepodstatné, zdali přitom i vyskočí.

Článek 3. Otočka

Otočka je pokus runnera vyhnout se stržení flagu tím, že se otočí kolem své svislé osy. Otočka je povolená.

Část 13. Přednost místa, přednost pohybu

Článek 1. Přednost místa

Přednost místa má stojící hráč. Stojící znamená **v obvyklém hráčském postoji a** nepohybující se dopředu, dozadu nebo do stran. Výskok do výšky kvůli házení, chytání nebo stržení flagu neruší přednost místa.

Při posuzování, kdo se dopustil faulu, má přednost místa přednost před předností pohybu.

Článek 2. Přednost pohybu

Přednost pohybu má hráč zřetelně **a obvyklým hráčským způsobem** se pohybující určitým, neměnicím se směrem.

Při posuzování, kdo se dopustil faulu, má hráč s předností pohybu přednost před ostatními hráči (vyjma hráčů s předností místa).

Pravidlo 3. Měření času

Část 1. Začátek poločasů

Článek 1. První poločas

Oba týmy musí refereemu představit nejvýše 2 své trenéry a nejvýše 2 své kapitány.

3 minuty před plánovaným začátkem zápasu provede referee za účasti kapitánů obou týmů los. Volbu má při losu kapitán hostů.

Vítěz losu si zvolí, zdali chce v prvním poločase začít útočit, nebo bránit. Tým, který v prvním poločase začne bráněním, určí strany pro první poločas (vybere si svou stranu pro první poločas).

Poločas začíná snapem z 5yardové linie týmu, který útočí.

Článek 2. Druhý poločas

V druhém poločase si týmy prohodí strany. Jako první v druhém poločase začne útočit tým, který v prvním poločase jako první bránil.

Článek 3. Prodloužení

Je-li skóre zápasu po skončení druhého poločasu nerozhodné a pravidla soutěže určují, že zápas nesmí skončit remízou, platí následující.

a. Po dvouminutové přestávce provede referee los obdobným způsobem jako na začátku zápasu.

b. Vítěz losu si zvolí, zdali chce v každém prodloužení začít útočit, nebo bránit. Tým, který v prodloužení začne bráněním, určí strany.

c. V prodloužení nejsou k dispozici žádné týmové timeouty.

d. V prvním prodloužení mají postupně oba týmy k dispozici jeden drive začínající na půlící čáře. Výjimkou je případ, kdy v prvním drivu daného prodloužení skóruje obrana (vyjma skórování při touchdownovém potvrzení).

e. Drive týmu pokračuje, dokud neskóruje nebo dokud nepromění čtvrtý down. Po změně držení míče (turnoveru) akce pokračuje, ale drive útoku je po skončení akce ukončen. Toto platí i v případě dvojí změny držení míče, tzn. i v případě, že na konci akce bude v držení míče opět útok.

f. Je-li skóre po skončení prvního prodloužení (tzn. po drivech obou týmů včetně případných touchdownových potvrzení) stále nerozhodné, mají v dalších prodlouženích oba týmy k dispozici postupně vždy jen jednu akci, pro kterou platí pravidla pro 1bodové touchdownové potvrzení z 5 yardů. Pokud takové prodloužení skončí nerozhodně (tzn. 1:1 nebo 0:0), prodloužení pokračuje dál stejným způsobem až do rozhodnutí, v opačném případě zápas končí.

Článek 4. Kritéria pro určení pořadí soutěže

Při shodném poměru vítězství ku počtu odehraných zápasů (dále jen poměr) rozhodují o pořadí mezi dvěma nebo více týmy následující kritéria v uvedeném pořadí:

1. Lepší poměr ze vzájemných zápasů (pokud spolu vzájemně hrály všechny týmy).

2. Lepší rozdíl skóre ze vzájemných zápasů (pokud spolu vzájemně hrály všechny týmy).

3. Více naskóvaných bodů ve vzájemných zápasech (pokud spolu vzájemně hrály všechny týmy).

4. Lepší rozdíl skóre celkově.

5. Více naskóvaných bodů celkově.

6. Los.

Organizátor soutěže může tato kritéria upravit.

Část 2. Hrací čas

Článek 1. Délka zápasu a přestávky

Celkový hrací čas je 40 minut a je rozdělen do 2 poločasů po 20 minutách. Mezi poločasy je 2minutová přestávka.

Článek 2. Nastavení poločasu

Dojde-li během akce, při které vyprší čas poločasu, k faulu, který je soupeřem přijat (nebo ke vzájemně rušícím se faulům), nastaví referee poločas o dodatečný down. Pro tento dodatečný down platí stejná zásada.

Poločas končí až po skončení akce, během které uplynul hrací čas poločasu, resp. po signálu refereeho, kterým poločas ukončí.

Článek 3. Měření času

Hrací čas a čas k rozehrání měří stopkami některý z rozhodčích přímo na hřišti nebo časomírou určená osoba podle pokynů příslušného rozhodčího.

Článek 4. Spouštění času

Po zastavení hracího času v souladu s pravidly, se hrací čas spouští v okamžiku následujícího snapu.

Výjimka: Dá-li pokyn k zastavení hracího času referee **a jde o jediný důvod zastavení času**, spouští se hrací čas na signál ready for play.

Příklad I.: V posledních dvou minutách poločasu byl hrací čas zastaven kvůli získání prvního downu. - Posouzení: Hrací čas se spustí v okamžiku následujícího snapu.

Příklad II.: Přihrávka nebyla chycena a míč se vyšel ven ze hřiště, aniž by jej některý z hráčů podal rozhodčím nebo na místo rozehrání. - Posouzení: Referee dá pokyn k zastavení času a čas se znovu spustí na signál ready for play.

Příklad III.: Tým v útoku je 4 minuty před koncem zápasu těsně ve vedení a záměrně nechá několikrát za sebou vypršet čas na rozehrání a dopustí se zdržování hry. - Posouzení: Referee dá pokyn k zastavení hracího času a hrací čas bude opětovně spuštěn v okamžiku následujícího snapu. Pokud by tým v útoku ve své taktice pokračoval, tak je referee upozorní na možnost užití pravidla 10-1-2, které by znamenalo ukončení jejich série downů drivu a nařízení prvního downu ve prospěch soupeře na jeho 5yardové čáře.

Článek 5. Zastavení času

Hrací čas se zastaví kvůli týmovému timeoutu, kvůli zranění a po pokynu refereeho k zastavení času.

Během posledních dvou minut obou poločasů se hrací čas dále zastaví kvůli:

1. Prvnímu downu a po změně držení míče.
2. Vyřízení penalizací.
3. Vyběhnutí runnera do autu nebo když se míč dostane do autu.
4. Nechycené přihrávce **nebo fumbly**.
5. Skórování.
6. Týmovému timeoutu.

V posledních 2 minutách neběží hrací čas během touchdownového potvrzení.

Část 3. Timeouty

Článek 1. Zastavení času

Přeruší-li referee z nějakého důvodu zápas, vyhlásí timeout. Všechny timeouty jsou buď týmové timeouty, nebo timeouty rozhodčích.

Článek 2. Týmové timeouty

Rozhodčí vyhlásí týmový timeout na vyžádání týmu. O týmový timeout mohou mezi downy požádat oba trenéři a všichni hráči (v hřišti).

Oba týmy mají po 2 timeoutech v obou poločasech. Nevyužité timeouty se nepřevádějí.

Článek 3. Zastavení času kvůli zranění

Dojde-li ke zranění, rozhodčí zastaví čas a zraněný hráč musí vystřídat. Do hry se takový hráč smí vrátit až po vynechání alespoň jednoho downu.

Článek 4. Délka timeoutu

Týmový timeout trvá, včetně 25sekund po ready for play, minutu a půl. Referee upozorní oba týmy, jakmile z týmového timeoutu uplyne jedna minuta. O pět sekund později dá signál ready for play.

V ostatních případech se čas zastavuje pouze na nezbytně dlouhou dobu.

Článek 5. Upozornění refereeho

V okamžiku, kdy do konce poločasu zbývají dvě minuty, oznámí tuto skutečnost referee všem trenérům. V případě, že by tento okamžik měl nastat během akce, oznámí referee přesný zbývající čas až po skočení akce. Hrací čas se kvůli tomuto upozornění nepřerušuje.

Pravidlo 4. Akce, přerušená hra

Část 1. Rozehrání, ukončení akce

Článek 1. Rozehrání

Všechny downy se rozehrávají vždy snapem zprostředka yardové čáry, na které skončila předchozí akce nebo na kterou byl míč umístěn po penalizaci faulu.

Akci zahajuje povolený snap po signálu ready for play. Není-li snap proveden povoleným způsobem nebo nedal-li referee signál ready for play, případný snap akci nezahájí a hra zůstane i nadále přerušena.

Nastane-li faul před snapem (zdržování hry, postavení útoku před scrimmage line, false start, rušení útoku, zakázané vyžádání si přednosti pohybu blitzářem) zůstává hra přerušena.

Článek 2. Ukončení akce

Akce je ukončena a rozhodčí zapískají, když:

- a. Míč se dotkne čehokoliv v autu.
- b. Runner vyběhne do autu.
- c. Jakákoliv část těla runnera, vyjma ruky nebo chodidla, se dotkne země. (Rukou se rozumí část paže od zápěstí ke konečkům prstů, chodidlem se rozumí noha pod kotníkem.)
- d. Runner naznačí zakleknutí.
- e. Přihrávka nebo fumble spadnou na zem.
- f. Kterýkoliv hráč chytí fumble svého spoluhráče..
- g. Runner má méně než 2 flagy.
- h. Runnerovi flagy nejsou ve své obvyklé pozici a runner je za tento stav zodpovědný.
- i. Nastane touchdown, touchback, safety nebo úspěšné touchdownové potvrzení.
- j. Nastane faul, který ukončuje akce (např. zakázaný kick nebo neodhození přihrávky).

Pokud rozhodčí zapíská nechtěně, je akce ukončena a tým v držení míče může rozehrávat v místě konce akce nebo opakovat down.

Pravidlo 5. Drive

Část 1. Série downů

Článek 1. Přiřknutí série

Týmu, který má snapem rozehrát na začátku poločasu, po skórování, touchbacku, změně držení míče mezi týmy nebo v prodloužení, je přiřknuta série čtyř po sobě jdoucích scrimmage downů.

Útok získá novou sérii, pokud:

a. Je po skončení akce v daném drivu poprvé v držení míče před půlící čarou. Dojde-li k situaci, kdy některá následující akce (nebo penalizace) vrátí útok zpět za půlící čáru a následně se útok během daného drivu dostane přes půlící čáru podruhé, tak útok novou sérii (nový první down) nezíská.

b. Přijatá penalizace faulu vyústí v první down nebo zaručuje první down.

Obrana získá novou sérii downů na vlastní 5yardové čáře poté, co útok svůj čtvrtý down nepromění v touchdown nebo v první down. Po interceptionu získá obrana novou sérii downů v místě konce akce.

Příklad I.: 2&M (čti: druhý down a půlka, tzn. útok začal drive na svojí polovině hřiště a při překonání půlící čáry získá první down), run byl zastaven na půlící čáře. Míč byl po akci položen tak, že jeho špička o dva centimetry překryla půlící čáru. - Posouzení: Útok nezískal první down, protože půlka hřiště je přesně v ose půlící čáry. Kdyby míč půlící čáru překrýval o sedm centimetrů, tak by to první down byl.

Příklad II.: 1&G (čti: první down a gól, tzn. útok začal drive nebo sérii downů na soupeřově polovině hřiště a musí se dostat do soupeřovy endzóny), quarterback byl sacknutý na vlastní polovině hřiště. V další akci (rozehrané z vlastní poloviny hřiště) se útok přihrávkou posunul na soupeřovu polovinu hřiště. - Posouzení: Po sacku následoval 2&G a po přihrávce 3&G, tzn. po sacku útok neměl možnost získat první down (novou sérii) a po přihrávce jej nezískal.

Část 2. Down a držení míče po penalizaci

Článek 1. Faul před změnou držení míče

Dojde-li k přijetí penalizace faulu, který nastal během akce před změnou držení míče, náleží míč útoku a down se bude opakovat. Výjimkou jsou případy, kdy penalizace zahrnuje ztrátu downu, zaručuje první down nebo vyústí v první down.

Článek 2. Faul po změně držení míče

Dojde-li k přijetí penalizace faulu, který nastal během akce po změně držení míče, náleží míč týmu v držení míče v okamžiku, kdy nastal faul a následovat bude první down.

Článek 3. Odmítnutí penalizace

Po odmítnutí penalizace následuje takový down, jakoby k faulu vůbec nedošlo.

Článek 4. Faul v přerušené hře

Dojde-li k faulu v přerušené hře, bude následovat takový down, jakoby k faulu vůbec nedošlo. Výjimkou jsou případy, kdy penalizace zaručuje první down nebo vyústí v první down.

Článek 5. Fauly obou týmů

Dojde-li během akce ke vzájemně se rušícím faulům, bude se opakovat předcházející down.

Pravidlo 6. Kopy

Část 1. Kopání

Článek 1. Zakázaný kop

Runner nesmí **záměrně** kopnout do míče. Jde o faul, který ukončuje akci.

PENALIZACE: 5 yardů **z místa faulu**, penalizováno jako faul v přerušené hře.

Příklad I.: 4&M, quarterback se zbavil míče odkopnutím (puntem). - Posouzení: Zakázaný kop. Akce je kopnutím do míče ukončena, série útoku je ukončena a začne série obrany. Penalizace bude odměřena od místa následujícího rozehrání, tzn. 1&M pro obranu na jejich 10yardové čáře.

Pravidlo 7. Snapy a přihrávky

Část 1. Scrimmage

Článek 1. Míč ready for play

a. Je zakázáno rozehrát akci před signálem ready for play.

Pozn.: Rozhodčí musí zastavit jakoukoliv akci, která byla rozehrána, aniž by byli připraveni ji sledovat. Poté musí nechat opakovat down.

PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line.

b. Akce musí být rozehraná do 25 sekund od signálu refereeho ready for play.

PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line.

Článek 2. Snap

Jakmile se snapper dotkne míče, nesmí jej před snapem zvednout, pohnout s ním dopředu nebo jinak napodobit snap.

Před snapem musí míč ležet rovnoběžně se side line.

Povolený snap musí splnit tyto podmínky:

1. Jde o předání nebo hození míče směrem dozadu.

2. Je proveden jedním rychlým a plynulým švihnutím ruky nebo rukou.

3. Snapper musí míč na konci tohoto pohybu uvolnit.

Míč nemusí být při snapu předán nebo prohozen mezi nohama.

PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line.

Článek 3. Požadavky na útok

Nesmí stanoven žádný minimální počet linemanů (ve smyslu pravidel tackle fotbalu).

a. Jakmile se snapper dotkne míče, musí být všichni hráči před rozehráním v hřišti a za svojí scrimmage line.

b. Hráči útoku se nesmí dopustit false startu nebo se pohnout způsobem, který napodobuje začátek akce.

PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line.

c. Všichni hráči útoku se před rozehráním nebo zahájením motionu musí zastavit a zůstat v klidu alespoň 1 sekundu.

d. V okamžiku snap může být jeden hráč v motionu, který ale nesmí být směrem dopředu.

e. Quarterback nesmí běžet s míčem přes scrimmage line. Výjimkou je případ, kdy se zbavil míče a poté se k němu míč vrátil.

Příklad I.: 2&M na 24.5 yardech. Quarterback udělal krok dopředu a natáhl ruku s míčem přes půlící čáru. Potom mu byl stržen flag. - Posouzení: Útok první down nezískal, naopak se dopustil zakázaného runu. Následovat bude 2&M na 19.5 yardech. Poznámka: Totéž by nastalo v blízkosti goal line, kde by šlo také o zakázaný run v bezběžové zóně.

Příklad II.: 2&M na 19 yardech. Quarterback se obloukem dostal před scrimmage line a tam mu byl stržen flag obráncem, který v okamžiku snapu byl méně než 7 yardů od scrimmage line. - Posouzení: Útok se dopustil zakázaného runu, obrana se nedopustila zakázaného blitzu. Když quarterback protne scrimmage line (Pravidlo 2-3-2), tak mu flag můžou strhnout všichni obránci. Následuje 2&M na 14 yardech.

Příklad III.: 2&G na 4 yardech. Quarterback hodil přihrávku, která byla zablokována obranou za scrimmage line. Quarterback letící míč chytí a doběhne do endzóny. - Posouzení: Touchdown. Nejde o zakázaný běh, protože přihrávka dotknutá obranou naplňuje definici házecké akce (Pravidlo 2-3-3).

f. Rozehrává-li útok akci z 5yardové čáry soupeře nebo blíž k soupeřově endzóně, musí zahrát házecké akci. Faulem však není případ, kdy je za scrimmage line runnerovi stržen flag.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line.

Příklad IV.: 2&G na 4 yardech. Quarterback hodil přihrávku, kterou spoluhráč chytí na 5 yardech a doběhl do endzóny. - Posouzení: Zakázaný běh. Podmínkou házecké akce je, že přihrávka dopředu musí přeletět scrimmage line (Pravidlo 2-3-3). Následovat bude 2&G na 9 yardech, tzn. mimo bezběžovou zónu a v další akci nebude nutné zahrát házecké akci.

g. Quarterback má na zbavení se míče 7 sekund měřených od okamžiku snapu. Nezaví-li se do 7 sekund míče, je akce ukončena (místem konce akce je místo rozehraní).

PENALIZACE: Ztráta downu.

Článek 4. Požadavky na obranu

a. Všichni hráči musí být před rozehráním v hřišti a za svojí scrimmage line.

Příklad I.: Obránci se nachytali na signál quarterbacka a před snapem skočili přes scrimmage line. - Posouzení: Akce zůstává přerušena a obrana se dopustila offsidu. Pozn.: Pokud by se obránci významně dotkli receivera (receiver ztratí rovnováhu), šlo by navíc i o zakázaný kontakt.

b. Po signálu ready for play se obránci smí dotknout míče až po dokončení snapu.

c. Obránci nesmí slovy nebo signály narušovat přípravu útoku na snap.

d. Blitz mohou ohlásit (o přednost pohybu mohou požádat) nejvýše 2 blitzaři. Pokud si blitzař o přednost pohybu požádá neplatným způsobem nebo pokud blitz ohlásí zvednutou rukou současně víc než 2 hráči, tak jde o zakázané ohlášení blitzu.

Příklad II.: Obránce stál 7 yardů od scrimmage line a zvedl ruku na zlomek sekundy, dřív než se snapper dotkl míče nebo ruku zvedl jen do výše ramen. - Posouzení: Šlo o neplatné ohlášení, hra zůstává přerušena.

Příklad III.: 3 nebo více blitzařů současně jasným zvednutím ruky ohlásilo blitz. - Posouzení: Dopustili se faulu, hra zůstává přerušena.

Příklad IV.: 2 blitzaři současně jasným zvednutím ruky ohlásili blitz. Jeden z nich před snap ruku sundal a potom jasným zvednutím ruky blitz ohlásil jiný (třetí) obránce a měl ruku zvednutou až do snapu. - Posouzení: Nejde o faul. Přednost pohybu mají obránci, kteří měli zvednutou ruku jako poslední.

e. Hráč, který je méně než 7 yardů od své scrimmage line, nesmí zvednutou rukou mást soupeře.

PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů, penalizováno z místa konce (předešlé) akce.

Příklad V.: Obránce stál 6 yardů od scrimmage line a zvedl ruku. - Posouzení: Zakázané ohlášení blitzu, hra zůstává přerušena. Poznámka: Rozhodčí by hráče měl před snapem upozornit, že stojí příliš blízko. Pokud se hráč před snapem posune do správné vzdálenosti, tak o faul nejde.

f. Blitzaři mohou scrimmage line překročit i dříve, než se quarterback zbaví míče. Ostatní hráči obrany musí zůstat za svojí scrimmage line, dokud quarterback neodhodí, nepředá nebo nenaznačí předávku míče.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line.

Článek 5. Předávka míče

Míč si smí předávat pouze útok a musí být splněny tyto podmínky:

1. K předávce musí dojít za jejich scrimmage line.

2. Je zakázáno předat míč dopředu snapperovi.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z basic spotu.

Část 2. Přihrávky a fumble

Článek 1. Přihrávka dozadu

Runner smí přihrát dozadu za podmínky, že je za svojí scrimmage line a v akci dosud nedošlo ke změně držení míče.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu.

Příklad I.: 2&M na 3 yardech. Quarterback přihrál dozadu do autu, aby se vyhnul sacku. Stál přítom v endzóně. - Posouzení: Nejde o faul, ale výsledkem akce je safety.

Příklad II.: 2&M na 3 yardech. Quarterback přihrál dozadu do autu, aby se vyhnul sacku. Stál přítom na 1 yardu. - Posouzení: Nejde o faul, následuje 3&M na 1 yardu.

Článek 2. Chycená přihrávka

Přihrávka nebo fumble jsou chycené a akce pokračuje, chytí-li letící míč oprávněný hráč, který se v hřišti dotýká země. Výjimkami jsou případy, kdy k chycení dojde v soupeřově endzóně nebo kdy fumble chytí spoluhráč fumbujícího hráče.

Příklad I.: Dva soupeři chytili ve výskoku přihrávku a oba dopadnout současně do hřiště. - Posouzení: Současné chycení, míč náleží házejícímu týmu (Pravidlo 2-10-3). Pokud by soupeři nedopadli současně, tak míč bude náležet týmu, jehož hráč do hřiště dopadl jako první (podle pořadí dopadnutí půjde o chycenou přihrávku, nebo o interception).

Příklad II.: Hráč ve výskoku chytí přihrávku. Pevně držel míč v rukách a při pádu na zem se špička míče dotkla země dřív než jakákoliv část těla hráče. I po dopadu hráč udržel míč v rukách. - Posouzení: Chycená přihrávka.

Příklad III.: Hráč ve výskoku chytí přihrávku. Pevně držel míč v rukách, ale po dopadu na zem míč neudržel a z rukou mu vypadl. Aniž by se hráč mezitím dostal do autu, tak nad míčem znovu získal kontrolu. - Posouzení: Chycená přihrávka.

Příklad IV.: Hráč ve výskoku chytí přihrávku. Pevně držel míč v rukách, ale po dopadu na zem míč neudržel a z rukou mu vypadl. Volný míč se dotkl země. - Posouzení: Nechycená přihrávka. Receiver ve výskoku musí udržet kontrolu nad míčem i po dopadu na zem.

Příklad V.: Hráč útoku ve výskoku chytí míč a dřív než dopadl na zem, se jej dotkl hráč obrany. Hráč útoku ztratil kontrolu nad míčem a míč spadl na zem. - Posouzení: Nechycená přihrávka a současně pass interference obrany. Přihrávka nebyla chycená (Pravidlo 2-10-3) a k faulu došlo ještě, než míč dopadl na zem.

Příklad VI.: Hráče útoku se na pravé straně hřiště dotkl obránce dřív, než quarterback odhodil míč. Přihrávka spadla na zem levé straně hřiště. - Posouzení: Obrana se dopustila zakázaného kontaktu. Není podstatné, kam letěl míč.

Příklad VII.: Hráč útoku ve výskoku zpracoval míč a stále ve výskoku jej posunul dozadu svému spoluhráči. Ten pak s míčem získal další yardy. - Posouzení: Nejde o faul. První hráč nenaplnil pravidlo o chycené přihrávce, protože nedopadl s míčem na zem (Pravidlo 2-9-2). Míč byl i po jeho posunutí přihrávkou dopředu (od quarterbacka) a přihrávku ve smyslu pravidla chytí až druhý hráč (Pravidlo 2-10-3). Poznámka: Stejně by se postupovalo i v případě, že by se míče jen dotkl a míč se od něj odrazil dopředu nebo dozadu.

Článek 3. Nechycená přihrávka

Přihrávka je nechycená, chytí-li letící míč hráč ve výskoku a dopadne do autu. O nechycenou přihrávku jde rovněž v případě, kdy se míč, který chytající hráč nemá pevně pod kontrolou, dotkne země.

Po nechycené přihrávce dopředu míč náleží házejícímu týmu v místě předchozího rozehrání, které je současně místem konce akce.

Po nechycené přihrávce dozadu míč náleží házejícímu týmu v místě odhození míče, které je současně místem konce akce.

Článek 4. Fumble

Spadne-li fumble na zem nebo **dotkne-li** se fumbly spoluhráč fumbujícího hráče, akce končí a míč náleží fumbujícímu týmu v místě (vypadnutí) fumbly, které je současně místem konce akce.

Příklad I.: 2&M na 13 yardech. Runner přijde o míč (fumbly) na 20 yardech a míč dopadne na zem na 16 yardech. - Posouzení: Konec akce. Následuje 3&M na 20 yardech. Poznámka: 3&M na 20 yardech by následovalo i v případě, že by míč na zem dopadl na 24 yardech (šlo by o fumble dopředu) nebo kdyby fumble chytil spoluhráč fumbujícího hráče.

Článek 5. Zakázané dotknutí míče

Všichni hráči v hřišti jsou oprávněni chytat přihrávku nebo se přihrávky dotknout nebo ji odpálit. Quarterback je oprávněn chytit přihrávku až poté, co se přihrávky dotkne jiný hráč.

Hráč útoku, který během akce bez cizího přičinění vyšlápl do autu, se v hřišti nebo ve výskoku nesmí dotknout přihrávky. Hráč útoku, který je do autu vytlačen, je i nadále oprávněn chytat přihrávku za podmínky, že se do hřiště ihned vrátí.

PENALIZACE: Ztráta downu.

Část 3. Přihrávka dopředu

Článek 1. Povolená přihrávka dopředu

Útok smí během akce hodit jednu přihrávku dopředu za podmínky, že přihrávku odhodí za svojí scrimmage line a v akci dosud nedošlo ke změně držení míče.

Příklad I.: 2&M na 3 yardech. Quarterback zahodil (dopředu) míč, aby se vyhnul saku. - Posouzení: Nejde o faul, ve flag fotbalu neplatí pravidlo o intentional grounding. Následuje 3&M na 3 yardech.

Příklad II.: 2&M na 7 yardech. Quarterback hodil míč vysoko do vzduchu a svou vlastní přihrávku chytil na 10 yardech. - Posouzení: QB se dopustil zakázaného dotknutí míče. QB může svou vlastní přihrávku chytat až poté, co se míče dotkne jiný hráč (Pravidlo 7-2-5). Následuje 3&M na 7 yardech.

Příklad III.: 2&M na 7 yardech. Quarterback hodil přihrávku, která se odrazila od jiného hráče (obranu nebo útoku) zpět do quarterbackových rukou. - Posouzení: Nejde o faul, QB může s míčem postupovat (Pravidlo 7-2-5).

Příklad IV.: 2&M na 15 yardech. Quarterback při snaze vyhnout se blitzovi doběhl na 17 yardů, odkud hodil přihrávku chycenou na 23 yardech. - Posouzení: QB se dopustil zakázaného runu a současně zakázané přihrávky dopředu. Obrana si může vybrat, kterou penalizaci chce přijmout a co má následovat. Buď přijme zakázaný run a následovat bude 2&M na 10 yardech (5 yardů ze scrimmage line), nebo přijme zakázanou přihrávku dopředu a následovat bude 3&M na 12 yardech (5 yardů z místa faulu (odhození) a ztráta downu).

Článek 2. Zakázaná přihrávka dopředu

Tyto přihrávky dopředu jsou zakázané:

- Přihrávka dopředu hozená hráčem, který je v okamžiku odhození před scrimmage line.
- Přihrávka dopředu hozená poté, co runner přeběhl scrimmage line.
- Druhá přihrávka dopředu v dané akci.
- Přihrávka dopředu hozená po změně držení míče.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu.

Článek 3. Pass Interference

Pass interference může nastat jen během házecí akce a to až do okamžiku, kdy je přihrávka chycena nebo nechycena. Nutnou podmínkou pass interference je kontakt mezi hráči.

Pass interference je kontakt, který omezuje soupeře, zatímco míč letí. Je na hráčích obrany, aby se vyhýbali soupeřům.

Oprávnění hráči obou týmů mají stejná práva dostat se k míči. Pokud se hráči obou týmů snaží současně dostat k míči, tak nejde o pass interference. Dostáním se k míči se přitom nerozumí jen snaha míč chytit, ale i pokus o dotknutí nebo odpálení míče.

PENALIZACE: 10 yardů, penalizováno z basic spotu. Dopustí-li se faulu útok, je součástí penalizace i ztráta downu. Dopustí-li se faulu obrana, je součástí penalizace i automatický první down.

Poznámka: Kontakt při házecí akci před odhozením míče nebo pokud přihrávka nepřeletí scrimmage line, je zakázaný kontakt.

Pravidlo 8. Skórování

Část 1. Body za skórovací akce

Článek 1. Skórovací akce

Za tyto skórovací akce získají týmy uvedený počet bodů:

Touchdown: 6 bodů.

Úspěšné touchdownové potvrzení z 5 yardů: 1 bod.

Úspěšné touchdownové potvrzení z 12 yardů: 2 body.

Touchdownové potvrzení obranou: 2 body.

Safety: 2 body pro soupeře.

Safety při touchdownovém potvrzení: 1 bod pro soupeře.

Část 2. Touchdown

Článek 1. Možnosti dosažení

Hráč skóruje touchdown, pokud:

- Míčem ve svém držení protne soupeřovu goal linu (její polovinu).
- Chytí přihrávku v soupeřově endzóně.

Část 3. Touchdownové potvrzení

Článek 1. Možnosti dosažení

Pro úspěšné touchdownové potvrzení platí stejné podmínky jako pro touchdown, resp. pro safety.

Článek 2. Provedení

Touchdownové potvrzení je zvláštní akce, během které mají oba týmy možnost skórovat 1 nebo 2 body.

- Rozehrává tým, který v předešlé akci skóroval touchdown. Touchdownové potvrzení následuje i po touchdownu, během kterého vypršel hrací čas. Rozehrávající tým musí před ready for play určit, zdali chce potvrdovat za 1 nebo za 2 body.
- Touchdownové potvrzení začíná signálem ready for play.
- Touchdownové potvrzení se rozehrává snapem zprostředka 5yardové (při potvrzení za 1 bod) nebo 12yardové (při potvrzení za 2 body) čáry soupeře (týmu, který v předešlé akci neskóroval touchdown).
- Touchdownové potvrzení končí v okamžiku, kdy jeden z týmů skóruje nebo je akce ukončena dle pravidla.
- Výsledkem penalizace faulu mohou být opakování touchdownového potvrzení, vyústění ve skórovací akci, nebo ukončení touchdownového potvrzení. Pokud se touchdownové potvrzení po penalizaci faulu opakuje, tak i nadále platí původní rozhodnutí rozehrávajícího týmu, zdali jde o potvrzení za 1 nebo za 2 body a toto rozhodnutí nelze změnit.

Příklad I.: Při touchdownovém potvrzení za 1 bod se útok dopustil faulu a potvrzení se má opakovat z 10 yardů. - Posouzení: Útok může házet i běžet. Úspěšné potvrzení bude za 1 bod.

Příklad II.: Při touchdownovém potvrzení za 2 body se obrana dopustila faulu a potvrzení se má opakovat ze 7 yardů. - Posouzení: Útok může házet i běžet. Úspěšné potvrzení bude za 2 body.

Příklad III.: Při touchdownovém potvrzení za 1 bod se obrana dopustila faulu a potvrzení se má opakovat z 2.5 yardu. - Posouzení: Útok může pouze házet. Úspěšné potvrzení bude za 1 bod.

Příklad IV.: Při touchdownovém potvrzení za 2 body se obrana dopustila faulu a potvrzení se má opakovat ze 2 yardů. - Posouzení: Útok může pouze házet. Úspěšné potvrzení bude za 2 body.

Příklad V.: Během touchdownového potvrzení se runner dopustil bránění flagu na 3 yardech a poté skóroval. - Posouzení: Potvrzení není úspěšné, penalizace za bránění flagu zahrnuje ztrátu downu.

Článek 3. Následující akce

Po touchdownovém potvrzení rozehrává soupeř (tým, který před touchdownovým potvrzení neskóroval touchdown) ze své 5yardové čáry.

Část 4. Safety

Článek 1. Možnosti dosažení

Safety nastane, pokud

- a. Akce (vyjma nechycené přihrávky odhozené v hrací ploše) skončí za goal line a tým bránící tuto goal line zavinil, že se tam dle pravidla dostal míč.
- b. Přijatá penalizace faulu znamená, že následující akce by se rozehrávala z goal line faulujícího týmu nebo z jeho endzóny.

Příklad I.: 2&M na 7 yardech. Blitzař chytil v endzóně quarterbacka za kalhoty. QB odhodil přihrávku dopředu, která nebyla chycena. - Posouzení: Blitzař se dopustil zakázaného kontaktu (chycení soupeře), penalizováno ze 7 yardů. Následuje 1&M na 17 yardech.

Příklad II.: 2&M na 7 yardech. Quarterback v endzóně držel míč před flagem, který se mu obránce pokoušel neúspěšně strhnout. QB hodí přihrávku na 21 yardů. - Posouzení: QB se dopustil bránění flagu. Protože k faulu došlo v endzóně, je výsledkem penalizace safety.

Příklad III.: 3&G na 21 yardech. Hráč obrany chytil interception na 7 yardech a jeho setrvačnost ho dostala do jeho endzóny. V ní nejprve zabránil soupeři ve stržení flagu tím, že si flag zakryl míčem a poté mu flag strhl jiný soupeř. Posouzení: Jde o safety, ať už penalizace za bránění flagu bude přijata nebo odmítnuta, protože akce samotná skončila safety, neboť pravidlo o setrvačnosti platí do vzdálenosti 5 yardů od goal line (Pravidlo 8-5-1-b). Pozn.: Pokud by obránce před stržení flagu dokázal z endzóny vyběhnout, vyústí v safety přijatá penalizace faulu, který nastal v endzóně.

Příklad IV.: 3&G na 21 yardech. Hráč obrany chytil interception na 3 yardech a s míčem doběhl na 14 yardů. Během returnu trefil jeho spoluhráč v endzóně soupeře. - Posouzení: Safety. Faul nastal za místem konce, tudíž je basic spot v místě faulu, který nastal v endzóně.

Článek 2. Následující akce

Po safety rozehrává tým, který si připsal body (tým, který nezavinil safety), ze své 5yardové čáry.

Část 5. Touchback

Článek 1. Možnosti dosažení

Touchback nastane, pokud

- a. Akce (vyjma nechycené přihrávky odhozené v hrací ploše) skončí za goal line a tým útočící směrem k této goal line zavinil, že se tam dle pravidla dostal míč.
- b. Obránce chytil interception mezi svojí 5yardovou čárou a svojí goal line a setrvačností pohybu se dostane do svojí endzóny.

Článek 2. Následující akce

Po touchbacku rozehrává tým, v jehož endzóně skončila předchozí akce, ze své 5yardové čáry.

Pravidlo 9. Fauły

Část 1. Kontaktní fauly

Článek 1. Zakázaný kontakt

- Je zakázáno dotýkat se schválně soupeře nebo rozhodčího.
- Je zakázáno stoupat, šlapat nebo skákat na jiného hráče.
- Je zakázáno držet nebo chytit jiného hráče.
- Nepohybující se hráči mají přednost místa a soupeři se jim musí vyhýbat.
- Runner nemá přednost pohybu a nevyhnutím se soupeři se dopustí fauly.
- Dokud lze během akce přihrát dopředu, mají hráči útoku přednost pohybu a hráči obrany se jim musí vyhýbat. Všichni hráči mají právo dostat se k letící přihrávce dopředu, nicméně nesmí se dopustit vrazení do soupeře.

Příklad I.: Obránce stál těsně u scrimmage line, před receiverem (man-to-man postavení). - Posouzení: Receiver se v prvních krocích musí vyhnout kontaktu s obráncem, protože obránce má přednost místa. Pokud se však obránce začne hýbat, tak přednost místa ztratí a musí se vyhýbat receiverovi, který má poté přednost pohybu.

Příklad II.: Obránce stál v man-to-man postavení a po snapu se pohnul směrem k míči, přičemž se srazil s receiverem, který chtěl běžet také směrem dovnitř. - Posouzení: Obránce se dopustil zakázaného kontaktu. Tím, jak se obránce pohnul, tak ztratil přednost místa a musí se vyhýbat soupeři. Receiver se musí vyhnout místu, kde obránce stojí při snapu, ale není na něm, aby předvídal, jestli a kam se obránce pohne.

Příklad III.: Obránce stál v man-to-man postavení a před snapem roztáhl ruce, aby blokoval receivera. Po snapu se obránce nepohnul a receiver se dotkl jeho ruky při pokusu oběhnout jej. - Posouzení: Obránce se dopustil vrazení. Ačkoliv má obránce přednost místa, tak nesmí dělat nic, čímž zbytečně vyvolá kontakt. Pozn.: Stejně by byl posouzen případ, kdy by snapper roztažením rukou omezil blitzera.

Příklad IV.: Obránce hlídal svůj zónu a díval se na quarterbacka. Receiver běžel napříč hřištěm a záměrně do obránce ze zadu vrazil. - Posouzení: Receiver se dopustil vrazení do soupeře. Receiveri nesmí do soupeře vrážet, ačkoliv mají přednost pohybu (Pravidlo 9-1-2).

Příklad V.: Obránce pozičně (bez kontaktu) vytlačoval runnera do autu. Runner se snažil nevyběhnout a při snaze běžet nadále podél sideline se dotkl obránce. - Posouzení: Runner se dopustil zakázaného kontaktu. On se musel vyhýbat soupeři, protože nemá přednost pohybu.

Příklad VI.: Dva obránce dostali runnera pozičně (bez kontaktu) pod tlak. Runnera se pokusil proběhnout mezi nimi a přitom se jednoho z nich dotkl. - Posouzení: Runner se dopustil zakázaného kontaktu. On se musel vyhýbat soupeři a to i za cenu, že tím nezíská další yardy (protože mu soupeři strhnou flag).

Příklad VII.: Obránce běžel k runnerovi a přímo před ním uklouzl a spadl. Aby runner vyhnul kontaktu, tak musel obránce přeskocit. I na zemi se obránce pokusil natáhnout pro flag, ale neúspěšně a runnera nezastavil. - Posouzení: Runner se dopustil výskoku. Runner se musí vyhnout možné kolizi s obráncem, i kdyby to mělo znamenat, že ho bude muset oběhnout.

Příklad VIII.: Receiver chytil přihrávku zády k obránci, který k němu přiběhl, zastavil (čímž získal přednost místa) a snažil se strhnout flag. Po chycení míče se receiver na místě otočil, při otočce se dotkl obránce a poté (bez dalšího doteku) se tomuto obránci vzdálil a získal yardy. - Posouzení: Nejde o zakázaný kontakt. Otočení se není bráno jako pohyb a receiver při něm má přednost místa (Pravidlo 2-13-1). Poznámka: Pokud by receiver (nebo obránce) provedl jiný pohyb, kterým by došlo k doteku mezi hráči, tak by šlo o faul (vrazení do soupeře).

g. Hráči útoku se musí vyhýbat blitzářům, kteří v souladu s pravidly ohlásili blitz. Poznámka: Bez kontaktu mezi hráči může jít o blok hráče útoku.

PENALIZACE: 10 yardů, penalizováno z basic spotu. Dopustí-li se fauly obrana, je součástí penalizace i automatický první down.

Příklad I.: Řádně ohlášený blitzář sprintoval po snapu ke quarterbackovi a receiver běžící si pro přihrávku byl donucen pozměnit směr svého pohybu, aby se blitzářovi vyhnul. - Posouzení: Nejde o faul. Receiver musí blitzářovi dát přednost. Kdyby blitzář blitz neohlásil v souladu s pravidly, dopustil by se blokování (fauly).

Příklad II.: Řádně ohlášený blitzář sprintoval po snapu ke quarterbackovi a receiver běžící si pro přihrávku ho blokoval nebo se s ním srazil. - Posouzení: Útok se dopustil blokování (5 yardů) nebo zakázaného kontaktu (10 yardů). Hráči útoku se musí vyhnout dráze blitzáře.

Příklad III.: Řádně ohlášený blitzář pomalu běžel po snapu ke quarterbackovi a receiver běžící si pro přihrávku ho blokoval nebo se s ním srazil. - Posouzení: Obrana se dopustila blokování (5 yardů) nebo zakázaného kontaktu (10 yardů a automaticky první down). Blitzář má přednost pohybu pouze pokud sprintuje a hráči útoku mají možnost odhadnout blitzářovu dráhu.

Příklad IV.: Řádně ohlášený blitzář sprintoval po snapu ke quarterbackovi. QB se rozběhl do strany a blitzář podle toho změnil směr svého běhu. - Posouzení: Jakmile blitzář změní směr, tak ztrácí přednost pohybu. Po změně směru blitzu nesmí blokovat receivery.

Příklad V.: Řádně ohlášený blitzář trefil stojícího snappera. - Posouzení: Obrana se dopustila vrazení do soupeře (10 yardů a automaticky první down). Přednost místa má vyšší prioritu než přednost pohybu (Pravidlo 2-13-2).

Příklad VI.: Řádně ohlášený blitzář se postavil přímo před snappera. Po snapu běžel přímo směrem ke quarterbackovi, ale snapper se nepohnul a chtěl využít své přednosti místa. Obránce změnil směr svého pohybu, aby se vyhnul snapperovi, který se ale těsně poté rozběhl pro pass a oba hráči se srazili. - Posouzení: Útok se dopustil vrazení do soupeře (10 yardů). Blitzér sice změnou směru ztrácí přednost pohybu, ale to nedává snapperovi právo vyvolat srážku. Pozn.: Pokud by blitzář měl ještě možnost podruhé změnit směr svého pohybu a vyhnout se střetu, tak by o snapperův faul nešlo.

Příklad VII.: Řádně ohlášený blitzář sprintoval po snapu ke quarterbackovi, ale než přeběhl scrimmage line, tak se zastavil. - Posouzení: Nejde o faul, blitzář nemusí přeběhnout scrimmage line. Jakmile se však zastaví, tak ztrácí přednost pohybu a musí se vyhýbat hráčům útoku.

Příklad VIII.: Receiver zkřížoval dráhu řádně přihlášeného blitzáře. Blitzář se pokusil srážce vyhnout, ale přesto receivera trefil. - Posouzení: Útok se dopustil vrazení (10 yardů).

Příklad IX.: Receiver zkřížoval dráhu řádně přihlášeného blitzáře. Blitzář se nepokusil srážce vyhnout a receivera trefil. - Posouzení: Útok se dopustil blokování (5 yardů) a obrana vrazení do soupeře (10 yardů a automaticky první down). Fauły se vzájemně ruší.

Příklad X.: Receiver křížoval blitzářovu dráhu, ale neblokoval jej. Při vzájemném míjení trefil blitzář receiver nataženou paží. - Posouzení: Blitzář se dopustil vrazení. Ačkoliv má přednost pohybu, tak nesmí vyhledávat kontakt.

Příklad XI.: Blitzař se zastavil před quarterbackem poté, co QB odhodil míč a rukama se dotkl jeho boků. - Posouzení: Taková dotek není faul, nemá na nic vliv.

Příklad XII.: Blitzař se zastavil před quarterbackem poté, co QB odhodil míč a rukama strčil do jeho boků. QB musel udělat 2 kroky, aby udržel rovnováhu. - Posouzení: Obrana se dopustila zakázaného kontaktu.

Příklad XIII.: Blitzař se zastavil před quarterbackem, který s ním v přirozeném házecím pohybu poté srazil. - Posouzení: Nejde o faul, oba hráči stojí a mají přednost místa ve smyslu pravidla 2-13-1.

Příklad XIV.: Blitzař před quaterbackem odhazujícím míč vyskočil do výšky. QB po odhození udělal 3 kroky dopředu a srazil se s blitzařem. - Posouzení: Útok se dopustil zakázaného kontaktu, blitzař má přednost místa i při výskoku. Kdyby se však blitzař setrvačností ve výskoku pohyboval dopředu, byl by viníkem srážky on.

Příklad XV.: Blitzař před quaterbackem skočil směrem ke QB a pokusil se zblokovat míč. Míče se dotkl dřív, než míč opustil quaterbackovu ruku nebo se dotkl paže po odhození míče. - Posouzení: Obrana se dopustila vražení do soupeře (Pravidlo 9-1-2).

Článek 2. Vražení do soupeře

a. Ani s předností pohybu není dovoleno vrážet do soupeře.

b. Je zakázáno vyrazit míč z držení soupeře nebo míč soupeři brát.

PENALIZACE: 10 yardů, penalizováno z basic spotu. Dopustí-li se faulu obrana, je součástí penalizace i automatický první down.

Článek 3. Překážení

Náhradníci nebo trenéři nesmí během zápasu žádným způsobem překážet hráčům, rozhodčím nebo míči.

PENALIZACE: 10 yardů, penalizováno z basic spotu. Dopustí-li se faulu obrana, je součástí penalizace i automatický první down.

Část 2. Nekontaktní fauly

Článek 1. Nesportovní chování

a. Jde o nesportovní chování, pokud člen týmu použije výrazy, gesta nebo postoje, které někoho uráží, ponižují, provokují, jsou vulgární nebo vyhrožující.

b. Nesportovního chování se dopustí hráč, který po skončení akce nepředá míč rozhodčímu, případně jej neodnese na místo dalšího rozehrání, případně jej nenechá na místě skončení akce.

c. Nesportovního chování se dopustí hráč, který po stržení flagu nepředá flag soupeři, případně jej nenechá na místě stržení. Hráči by ve vzájemném respektu měli dávat přednost předání flagu zpět soupeři.

PENALIZACE: 10 yardů, penalizováno z místa konce akce. Penalizováno jako faul v přerušené hře.

Příklad I.: Quarterback hodil interception, který obránce vrátil pro snadný touchdown. Než přeběhl goal line, tak slovně nebo gesty urážel quarterbacka. - Posouzení: Nesportovní chování, ale touchdown platí. Penalizace bude odměřena z touchdownového potvrzení, následovat tedy bude touchdownové potvrzení za 1 bod z 15 yardů nebo za 2 body z 22 yardů.

Článek 2. Nesportovní jednání

a. Je zakázáno blokovat soupeře.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z basic spotu.

b. Runner se nesmí předklonit nebo vyskočit.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu.

c. Runner si nesmí bránit flag.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu.

d. Strhnout flag je povoleno pouze runnerovi nebo hráči, který předstírá, že je runner.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z basic spotu.

e. Je zakázáno záměrně kopnout do přihrávky. Takto kopnutý míč je však i nadále přihrávkou.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z basic spotu.

f. Je zakázáno hrát v 6 nebo více hráčích.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno z basic spotu. Místem faulu je scrimmage line.

g. Trenéři a náhradníci nesmí během akce opustit týmovou zónu.

PENALIZACE: 5 yardů, penalizováno ze scrimmage line. Místem faulu je scrimmage line.

h. Je zakázáno hrát se zakázanou výstrojí, bez povinné výstroje nebo s krvácejícím zraněním. Takoví hráči musí hřiště opustit okamžitě poté, co je k tomu vyzve rozhodčí.

PENALIZACE: 5 yardů pokud tým již nemá týmový timeout. Jinak odebrání týmového timeoutu.

Příklad I.: Runner okolo sebe mával rukama. Obránce, který se pokoušel strhnout flag, sice netrefil, ale obránci se stržení flagu nepovedlo. - Posouzení: Útok se dopustil bránění flagu. K tomu, aby byla obrana znevýhodněná, není kontakt mezi hráči nezbytný. I ruka (nebo míč) před flagem představuje ztížení stržení flagu.

Příklad II.: Runner okolo sebe mával rukama. Daleko stojícího obránce, který se skokem zoufale pokoušel strhnout flag, netrefil a obránce nebyl ani blízko stržení flagu. - Posouzení: Nejde o faul. Aby to byl faul, tak by to něčemu muselo reálně bránit. **Obránčův skok není faul.**

Příklad III.: Runner běžel k obránci a předklonil se. - Posouzení: Útok se dopustil předklonu (faulu). Obránce se musí vyhýbat hlavě a tělu runnera a takový pohyb runnera obránci jeho role ztěžuje.

Příklad IV.: Runner běžel k obránci a ve snaze získat více yardů natáhl ruku s míčem. - Posouzení: Útok se dopustil bránění flagu. Obránce se musí vyhýbat míči v držení hráče takový pohyb runnera obránci jeho role ztěžuje.

Příklad V.: Runner běžel před obráncem a ve snaze získat více yardů natáhl před dostižením ruku s míčem. - Posouzení: Nejde o faul. Protože flag byl stržen zezadu, tak takový pohyb runnera nijak obránce neovlivnil.

Příklad VI.: Runner se pokusil vyhnout stržení flagu otočkou. Při otočce loktem ve výši ramen trefil soupeře. - Posouzení: **Runner se dopustil zakázaného kontaktu. Runner se musí vyhnout kontaktu s obráncem i za cenu, že se bude muset zastavit.**

Příklad VII.: Blitzář strhl quarterbackovi flag těsně poté, co QB odhodil míč. Flag si nechal v ruce a běžel pronásledovat receivera. - Posouzení: Takové stržení flagu není faul, protože obrana má právo pokusit se o sack. Blitzář se však dopustil nesportovního chování, protože flag nevrátil soupeři ani jej nenechal na místě stržení.

Příklad VIII.: Blitzář pokračoval v běhu ke quarterbackovi i poté, co QB odhodil míč a následně mu strhl flag. - Posouzení: Obrana se dopustila zakázaného stržení flagu. Blitzář quarterbacka připravil o možnost běžet s míčem během akce.

Příklad IX.: Obránce strhl receiverovi flag přesně v okamžiku, kdy se receiver dotkl míče. Receiverovi ale míč vypadl a přihrávku chytil až na druhý pokus. - Posouzení: Nejde o faul. Obránce nemusí nutně vyčkávat, až se receiverovi podaří přihrávku chytil a může flag strhnout, jakoby receiver míč chytil hned. Poznámka: Receiver v takovém případě nemůže po chycení přihrávky s míčem dále běžet, protože přišel o flag (Pravidlo 4-1-2-g) a akce končí v místě chycení. Pokud by obránce receiverovi flag strhnul příliš brzy (dřív, než se receiver dotkl míče), tak receiver s míčem také nemůže běžet, také končí akce, ale obrana bude penalizovaná za zakázané stržení flagu.

Část 3. Střídání

Článek 1. Průběh střídání

a. Útok může v přerušené hře vystřídat jakýkoliv počet hráčů. Poté, co se snapper dotkne míče, tak již útok střídat nesmí.

b. Obrana může v přerušené hře vystřídat jakýkoliv počet hráčů.

PENALIZACE: 5 yardů, **penalizováno ze scrimmage line**. Místem faulu je scrimmage line.

Pravidlo 10. Penalizace faulů

Část 1. Hrubá porušení pravidel

Článek 1. Hrubé fauly

Hrubý faul je takový faul, který ohrožuje soupeře a může mu způsobit zranění. Hrubý faul vede k vyloučení. Vyloučený hráč nebo trenér musí opustit hřiště, resp. týmovou zónu a nesmí se zdržovat ani v místě, odkud má výhled na hřiště.

Článek 2. Hrubé nesportovní jednání

V případě, že tým odmítne pokračovat v zápase, opakovaně se dopouští faulů trestaných půlením vzdálenosti nebo se dopustí zjevně hrubě nesportovního jednání nepokrytého konkrétním pravidlem, může referee učinit jakékoliv opatření, které v dané situaci shledá adekvátním.

Referee může postupovat jako při faulu, může vyloučit hráče nebo trenéra, může přiznat body za skórovací akci, případně může i přerušit nebo ukončit zápas.

Část 2. Možnosti penalizace

Článek 1. Vyjádření k možné penalizaci

Penalizace faulů může být přijata, odmítnuta nebo zrušena. Kapitán týmu nebo trenér může odmítnout jakoukoliv penalizaci proti soupeři, vyloučení hráče však odmítnout nelze.

Vyjádření ke všem penalizacím a vyhlášení penalizace musí být učiněno dříve, než referee dá signál ready for play.

O vysvětlení pravidel mohou žádat pouze týmoví kapitáni nebo trenéři.

Článek 2. Fauly v okamžiku snapu

Faul, který nastal v okamžiku snapu, se posuzuje stejně, jakoby nastal během dané akce (daného downu). Místem faulu je scrimmage line.

Článek 3. Více faulů jednoho týmu během hry

Dopustí-li se tým během akce 2 nebo více faulů, lze jej penalizovat pouze za jeden z těch faulů. Výběr penalizovaného faulu je na soupeři.

Článek 4. Vzájemně se rušící fauly

Dopustí-li se faulů během akce oba týmy, tak se fauly vzájemně ruší a down se opakuje.

Výjimky:

1. Tým, který má na konci akce, během které došlo ke změně držení míče, míč v držení a nefauloval před poslední změnou držení míče, může vzájemně vyrušení faulů (a opakování downu) odmítnout a ponechat si míč. V takovém případě bude penalizován pouze tento tým za svůj faul během akce po poslední změně držení míče.

2. Fauly, které nastanou během akce, avšak jsou dle pravidla posuzované jako fauly v přerušené hře, se vzájemně neruší s ostatními fauly a jsou vyřízené v pořadí, v jakém nastaly.

Příklad I.: 2&M na 7 yardech. Příhrávka byla chycená nebo interceptnutá na 15 yardech. Před chycením blokoval snapper blitzáře na 10 yardech a obránce se dotkl receivera na 20 yardech. - Posouzení: Vzájemně se rušící fauly, opakuje se down.

Příklad II.: 2&M na 7 yardech. Příhrávka byla interceptnutá na 15 yardech a return byl následně zastaven na 6 yardech. Před chycením blokoval snapper blitzáře na 10 yardech a během returnu blokoval blitzář snappera na 12 yardech. - Posouzení: Obrana může vzájemně vyrušení downů odmítnout a po odměření vlastního faulu si ponechat míč. Basic spot je v místě blitzářova faulu, následuje 1&G na 17 yardech.

Příklad III.: 2&M na 7 yardech. Příhrávka byla interceptnutá na 15 yardech a return byl následně zastaven na 6 yardech. Před chycením se obránce dotkl receivera na 10 yardech a během returnu snapper chytil (dopustil se zakázaného kontaktu) runnera na 12 yardech. - Posouzení: Vzájemně se rušící fauly, opakuje se down.

Příklad IV.: 3&M na 23 yardech. Runner bránil stržení faulu na 17 yardech obrany. Obránce si jej proto chytil, aby mohl flagy strhnout, což se mu nakonec povedlo na 12 yardech. Trenér útoku chtěl odmítnout faul obrany (tzn. odmítal vzájemně zrušení faulů) a požádal pouze o penalizaci za faul útoku, čímž by útok získal první down. - Posouzení: Vzájemně se rušící fauly, opakuje se down. Ruší se fauly, nikoliv penalizace. Trenér nebude dotazován, zda-li si přeje penalizaci odmítnout.

Článek 5. Fauly v přerušené hře

Penalizace faulů v přerušené hře se vyřizují odděleně a v pořadí, v jakém nastaly.

Článek 6. Fauly o přestávkách

Penalizace za fauly, ke kterým došlo mezi poločasy nebo mezi koncem druhého poločasu a prodloužení nebo mezi jednotlivými částmi prodloužení, se odměřují z místa začátku drivu následujícího po přestávce.

Část 3. Odměření penalizace

Článek 1. Basic spot

Basic spot je na scrimmage line.

Výjimky:

1. Při faulech útoku, které nastanou za scrimmage line, je basic spot v místě faulu.

Příklad I.: 2&M na 8 yardech. Quarterback si couvne a byl sacknut v endzóně. Snapper blokoval blitzaře na 10 yardech. - Posouzení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena z 8 yardů (následovat bude 2&M na 4 yardech). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude výsledkem akce safety.

Příklad II.: 2&M na 8 yardech. Quarterback si couvl a byl sacknut na 1 yardu. Snapper blokoval blitzaře v endzóně. - Posouzení: Basic spot je v místě faulu, tedy v endzóně. Přijmutí penalizace znamená safety. Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na 1 yardu.

Příklad III.: 2&M na 8 yardech. Quarterback si couvl a byl sacknut na 1 yardu. Snapper blokoval blitzaře na 6 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě faulu. Penalizace bude odměřena z 6 yardů (následovat bude 2&M na 3 yardech). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na 1 yardu.

Příklad IV.: 2&M na 8 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na 15 yardech. Snapper blokoval blitzaře na 6 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě faulu. Penalizace bude odměřena z 6 yardů (následovat bude 2&M na 3 yardech). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na 15 yardech. Poznámka: V případě, že by přihrávka byla nechycená, tak pro penalizaci platí totéž. Pouze v případě odmítnutí by následovalo 3&M na 8 yardech.

Příklad V.: 2&M na 8 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na 15 yardech. Snapper blokoval obránce na 20 yardech. - Posouzení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena z 8 yardů (následovat bude 2&M na 4 yardech). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na 15 yardech. Poznámka: V případě, že by přihrávka byla nechycená, tak pro penalizaci platí totéž. Pouze v případě odmítnutí by následovalo 3&M na 8 yardech.

Příklad VI.: 2&M na 8 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou receiverem, který následně skóroval touchdown. Snapper během receiverova běhu před skórováním blokoval obránce v endzóně (obranu). - Posouzení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena z 8 yardů (následovat bude 2&M na 4 yardech).

2. Při faulech obrany, které nastanou během akce, která skončí z pohledu útoku před scrimmage line (tzn. útok se posune dopředu), je basic spot v místě konce akce.

Příklad I.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a byl sacknut v endzóně. Obránce blokoval snappera na 10 yardech. - Posouzení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena ze 7 yardů (následovat bude 2&M na 12 yardech). Poznámka: V případě, že by quarterback zahodil míč, aby se vyhnul sacku, tak pro penalizaci platí totéž.

Příklad II.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a byl sacknut na 1 yardu. Obránce blokoval snappera na 5 yardech. - Posouzení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena ze 7 yardů (následovat bude 2&M na 12 yardech).

Příklad III.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na 15 yardech. Obránce blokoval snappera v endzóně útoku. - Posouzení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z 15 yardů (následovat bude 2&M na 20 yardech).

Příklad IV.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na 15 yardech. Obránce blokoval jiného receivera na 20 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z 15 yardů (následovat bude 2&M na 20 yardech).

Příklad V.: 2&M na 7 yardech. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou receiverem, který následně skóroval touchdown. Obránce blokoval před odhozením přihrávky snappera na 10 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě konce akce (na goal line obrany). Penalizace je odmítnuta dle pravidla (Pravidlo 10-3-2-1) a výsledkem akce je touchdown. Poznámka: Kdyby faulem byl zakázaný kontakt, tak bude penalizace odměřena při touchdownovém potvrzení.

Příklad VI.: 2&M na 7 yardech. Blitzař chytil quarterbacka za kraťasy, ale QB přesto zvládl hodit přihrávku, která byla chycená na 12 yardech. - Posouzení: Obrana se dopustila zakázaného kontaktu, basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z 12 yardů (následovat bude 1&M na 22 yardech; součástí penalizace je i automatický první down).

Příklad VII.: 4&M na 9 yardech. Obránce kopl do míče, aby zabránil jeho chycení a přihrávka spadla na zem. - Posouzení: Obrana se dopustila kopnutí do přihrávky, basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena z 9 yardů (následovat bude 4&M na 14 yardech).

Příklad VIII.: 4&M na 9 yardech. Obránce kopl do míče, aby zabránil jeho chycení, nicméně přihrávku receiver přesto chytil a s míčem doběhl na 22 yardů. - Posouzení: Obrana se dopustila kopnutí do přihrávky, basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z 22 yardů (následovat bude 1&G na 23 yardech obrany).

3. Při faulech, které nastanou po změně držení míče, je basic spot v místě konce akce. Výjimka: Při faulech, které nastanou po poslední změně držení míče, dopustí se jich tým v držení míče a dopustí se jich za místem konce akce, je basic spot v místě faulu.

Příklad I.: 2&M na 7 yardech. Přihrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů. Po změně držení míče chytil snapper runnera na 18 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena ze 12 yardů (následovat bude 1&G na 6 yardech).

Příklad II.: 2&M na 7 yardech. Přihrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů. Po změně držení míče blokoval spoluhráč returnera snappera na 18 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě faulu. Penalizace bude odměřena z 18 yardů (následovat bude 1&G na 23 yardech).

Příklad III.: 2&M na 7 yardech. Přihrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů. Po změně držení míče blokoval spoluhráč returnera snappera na 10 yardech. - Posouzení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena ze 12 yardů (následovat bude 1&G na 17 yardech).

Příklad IV.: 2&M na 7 yardech. Přihrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů, kde fumblel. Fumble chytil snapper a s míčem doběhl na 20 yardů. Po interceptionu (a před fumblem) chytil spoluhráč snappera returnera na 18 yardech. - Posouzení:

Útok se dopustil zakázaného kontaktu, míč náleží obraně (Pravidlo 10-2-4). Basic spot je v místě konce akce (Výjimka 3 k pravidlu 10-3-1), následovat bude 1&G na 10 yardech.

Příklad V.: 2&M na 7 yardech. Přihrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů, kde fumbloval. Fumble chytil snapper a s míčem doběhl na 20 yardů. Po fumblu spoluhráč snappera blokoval soupeře na 18 yardech. - Posouzení: Útok se dopustil blokování, míč náleží útoku (Pravidlo 10-2-4). Basic spot je v místě faulu (Výjimka 3 k pravidlu 10-3-1), následovat bude 1&M na 13 yardech.

Příklad VI.: 2&M na 7 yardech. Přihrávka byla interceptnutá na 21 yardech a returner doběhl na 12 yardů, kde fumbloval. Fumble chytil snapper a s míčem doběhl na 20 yardů. Po interceptionu (a před fumblem) blokoval spoluhráč returnera soupeře na 18 yardech. Po fumblu blokoval spoluhráč snappera soupeře na 15 yardech. - Posouzení: Útok se odmítne vzájemné vyrušení faulů a ponechá si míč. Penalizován bude faul útoku, basic spot je v místě faulu (Výjimka 3 k pravidlu 10-3-1). Následovat bude 1&M na 7.5 yardech.

Článek 2. Postup

Fauly během akce jsou penalizované z místa předchozího rozehrání, není-li uvedeno konkrétně jinak.

Fauly v přerušené hře jsou penalizované z místa následujícího rozehrání.

Fauly obou týmů v přerušené hře se vzájemně ruší a předchozí down se počítá.

Pro fauly během nebo po touchdownu nebo touchdownovém potvrzení platí:

1. Fauly týmu během akce, ve které tento tým dostal touchdown, s 10yardovou penalizací jsou penalizované při touchdownovém potvrzení. Ostatní fauly jsou odmítnuty dle pravidla.
2. Fauly mezi touchdownem a ready for play před touchdownovým potvrzením jsou penalizované při touchdownovém potvrzení.
3. Fauly týmu během akce, ve které soupeř úspěšně potvrdil touchdown, s 10yardovou penalizací jsou penalizované z místa následujícího rozehrání. Ostatní fauly jsou odmítnuty dle pravidla.
4. Fauly po touchdownovém potvrzení jsou penalizované z místa následujícího rozehrání.

Příklad I.: 3&G na 19 yardech. Blitz zvednutím ruky ohlásí 3 blitzaři. - Posouzení: Zakázané ohlášení blitzu. Penalizace bude odměřena z 19 yardů, následovat bude 3&G na 14 yardech.

Příklad II.: 2&M na 15 yardech. Runner se brání stržení flagu na soupeřových 22 yardech. - Posouzení: Penalizace vrátí útok zpět na jeho polovinu, následovat bude 3&G na 23 yardech.

Příklad III.: 4&M na 9 yardech. Přihrávka trefí obránce do holeně, odražený míč spadne na zem. - Posouzení: Nejde o faul, obránce netrefil míč úmyslně. Útok nezískal první down, míč náleží obraně a následovat bude 1&M na 5 yardech.

Příklad IV.: 2&G na 10 yardech. Přihrávka je chycená v endzóně. Obrana byla při snapu přes svoji scrimmage line. - Posouzení: Výsledkem akce je touchdown, penalizace je odmítnuta dle pravidla.

Příklad V.: 2&G na 10 yardech. Přihrávka je chycená v endzóně. Obrana se dopustila pass interference. - Posouzení: Výsledkem akce je touchdown, penalizace bude odměřena při touchdownovém potvrzení.

Příklad VI.: Touchdownové potvrzení z 5 yardů. Přihrávka je chycená v endzóně. Obrana se během akce dopustila zakázaného kontaktu. - Posouzení: Potvrzení je úspěšné, penalizace bude odměřena při následujícím snapu (následovat bude 1&M na 2.5 yardech).

Příklad VII.: Útok dal v prodloužení touchdown a úspěšně potvrdil za 1 bod. Během potvrzení se obrana dopustila zakázaného kontaktu. - Posouzení: Potvrzení je úspěšné, penalizace bude odměřena při následujícím snapu (Pravidlo 10-2-6). Následovat bude 1&G na vlastních 15 yardech. V prodloužení nelze získat první down překročením půlící čáry. První down lze získat jedině v případech, kdy je součástí penalizace automatický první down. Poznámka: Útok neměl možnost opakovat touchdownové potvrzení a po penalizaci potvrdit za 2 body z 6 yardů (Pravidlo 8-3-2-e).

Příklad VIII.: Tým dal v první části prodloužení touchdown a úspěšně potvrdil za 1 bod. Soupeř pak dal také touchdown a také jej potvrdil za 1 bod. Během tohoto touchdownového potvrzení se obrana dopustila zakázaného kontaktu. - Posouzení: Oba týmy v prvním prodloužení získali 7 bodů a bude se hrát druhé prodloužení. Následovat bude 1&G na vlastních 15 yardech.

Článek 3. Polovina vzdálenosti

Žádná yardová penalizace, včetně penalizací při touchdownovém potvrzení, nemůže být delší než polovina vzdálenosti mezi místem penalizace a goal line faulujícího týmu.

Příklad I.: 2&M na 8 yardech. Útok se dopustil false startu. - Posouzení: Penalizace bude odměřena z 8 yardů, následovat bude 2&M na 4 yardech.

Příklad II.: 3&G na 8 yardech. Obrana byla při snapu přes svoji scrimmage line, přihrávka byla nechycená. - Posouzení: Penalizace bude odměřena z 8 yardů, následovat bude 3&G na 4 yardech.

Příklad III.: 4&G na 2 yardech. Obrana se dopustila pass interference, přihrávka byla nechycená. - Posouzení: Penalizace bude odměřena z 2 yardů, následovat bude 1&G na 1 yardu (součástí penalizace je i automatický první down).

Zvláštní část. Principy penalizace

Stručný přehled pro pochopení pravidel týkajících se penalizace.

Nastane-li faul před snapem, zůstává hra přerušena a faul je penalizován ze scrimmage line.

Zakázaný snap, zdržování hry, postavení útoku před scrimmage line, false start, rušení útoku, zakázané vyžádání si přednosti pohybu blitzářem.

Procedurální fauly se penalizují ze scrimmage line.

Zdržování hry, zakázané dotknutí se míče, zakázaný motion, nezahrání házečí akce v bezběhové zóně, offside, zakázaný blitz, nepovolené střídání.

Fauly, kterých se může dopustit pouze runner se penalizují z místa faulů a součástí penalizace je i ztráta downu.

Zakázaná přihrávka (dopředu i dozadu), předklon, výskok, bránění flagu.

Kopnutí do míče runnerem ukončuje akci a faul je penalizován jako faul v přerušené hře.

Fauly během akce se penalizují z basic spotu.

Zakázaná předávka, blokování, zakázané stržení flagu, záměrné kopnutí do přihrávky, pass interference, zakázaný kontakt, vražení do soupeře, překážení, hraní v 6 a více hráčích, nesportovní chování.

Při faulech útoku je basic spot je na scrimmage line nebo v místě faulu, to podle toho, co je z pohledu útoku více vzadu (co je pro útok horší).

Při faulech obrany je basic spot je na scrimmage line nebo v místě konce akce, to podle toho, co je z pohledu útoku více vpředu (co je pro útok lepší).

Nesportovní chování je penalizováno jako faul v přerušené hře.

Fauly obou týmů během akce se vzájemně ruší a down se opakuje.

Výjimka: Tým, který má jako poslední míč v držení, může opakování downu odmítnout a nechat si míč, za předpokladu, že předtím, než získal míč, nefauloval. V takovém případě bude penalizován pouze faul tohoto týmu.

Fauly po změně držení míče se posuzují podobně jako fauly během akce. Při faulech týmu v držení míče se takové fauly penalizují z místa konce akce nebo z místa faulu, to podle toho, co je z pohledu tohoto týmu více vzadu (co je pro něj horší). Fauly druhého týmu se penalizují z místa konce akce.

Pravidlo 11. Rozhodčí

Část 1. Obecně

Článek 1. Působnost rozhodčích

Působnost rozhodčích začíná losem a končí signálem, kterým referee ukončí zápas.

Článek 2. Počet rozhodčích

Zápas řídí sestava 2 (R a FJ), 3 (R, FJ a LM) nebo 4 (R, FJ, LM and **SJ**) rozhodčích.

Článek 3. Úkoly

- a. Rozhodčí mají úkoly rozdělené podle Manuálu IFAF pro rozhodčí flag fotbalu, nicméně každý z nich může posuzovat jakoukoliv záležitost, kterou v danou chvíli uzná za vhodnou, a jednotliví rozhodčí si nejsou vzájemně nadřazeni.
- b. Rozhodčí jsou oblečeni a vybaveni v souladu s Manuálem IFAF pro rozhodčí flag fotbalu.

Část 2. Referee (R)

Článek 1. Pozice

Před akcí se referee staví za hráče útoku, částečně stranou (na stranu, kde stojí FJ).
V sestavě 2 rozhodčích přebírá referee pozici LM.

Článek 2. Úkoly

- a. Referee má nejvyšší kontrolu a dohled nad zápasem. Pouze on rozhoduje o připisování bodů za skórovací akce a jeho rozhodnutí týkající se zápasu jsou konečná.
- b. Referee před zápasem musí zkontrolovat hřiště a nahlásit veškeré nesrovnalosti pořadateli a ostatním rozhodčím.
- c. Referee má v působnosti dohled na hráčskou výstroj.
- d. Referee dává signál ready for play, měří hrací čas i play clock, hlídá počet týmových timeoutů, rozhoduje o prvních downech a vyhlašuje penalizace.
- e. Referee informuje oba trenéry o vyloučených členech týmů.
- f. Referee počítá hráče útoku.
- g. Po rozehrání má referee odpovědnost za dění v okolí míče za scrimmage line. Referee má zodpovědnost za dění okolo quarterbacka.

Část 3. Linesman (LM)

Článek 1. Pozice

Před akcí se linesman staví na scrimmage line na sideline, na které je ukazatel downů.

Článek 2. Úkoly

- a. Linesman má na starost ukazatel downů.
- b. Linesman počítá hráče útoku a hlídá číslo downu.
- c. Linesman má odpovědnost za scrimmage line a za svojí sideline.
- d. Linesman má odpovědnost za dění v okolí míče, jakmile míč přejde přes scrimmage line na jeho straně hřiště. Linesman hlídá forward progress na svojí straně hřiště.

Část 4. Field judge (FJ)

Článek 1. Pozice

Před akcí se field judge staví 7 yardů od scrimmage line na stranu obrany, na sideline naproti ukazatele downů.

Článek 2. Úkoly

- a. V sestavě tří rozhodčích měří field judge hrací čas.

- b. Field judge počítá hráče obrany.
- c. Field judge má odpovědnost za svojí sideline.
- d. Field judge má odpovědnost za dění v okolí míče, jakmile míč přejde přes scrimmage line na jeho straně hřiště. Field judge hlídá forward progress na svojí straně hřiště.

Část 5. Side judge (SJ)

Článek 1. Pozice

Před akcí se side judge staví 7 nebo více yardů od scrimmage line na stranu obrany, na sideline, na které je ukazatel downů.

Článek 2. Úkoly

- a. Side judge měří hrací čas.
- b. Side judge počítá hráče obrany.
- c. Side judge má odpovědnost za receiversy při dlouhých přihrávkách a má odpovědnost za dění ve svém okolí. Side judge hlídá forward progress při dlouhých akcích.

Přehled penalizací

Vpravo jsou ve sloupcích informace o signálu rozhodčích, odkaz na pravidlo (pravidlo-část-článek) a místo, odkud se odměřuje penalizace (BS: basic spot, SL: scrimmage line, MF: místo faulu, KA: místo konce akce).

Automatický první down (APD)

Pass interference obrany [rovněž 10 yardů]	33	7-3-3	BS
Zakázaný kontakt obrany [rovněž 10 yardů]	38	9-1-1	BS
Vražení do soupeře obrany [rovněž 10 yardů]	38	9-1-2	BS
Překážení obrany [rovněž 10 yardů]	38	9-1-3	BS

Ztráta downu

Neodhození přihrávky (nezbavení se míče)	21	7-1-3	SL
Zakázaná přihrávka dozadu [rovněž ztráta 5 yardů]	35	7-2-1	MF
Zakázané dotknutí míče	9	7-2-4	SL
Zakázaná přihrávka dopředu [rovněž ztráta 5 yardů]	35	7-3-2	MF
Pass interference útoku [rovněž ztráta 10 yardů]	33	7-3-3	BS
Výskok nebo předklon [rovněž ztráta 5 yardů]	51	9-2-2	MF
Bránění flagu [rovněž ztráta 5 yardů]	52	9-2-2	MF

Ztráta 5 yardů

Zakázaný kop	19	6-1-1	KA
Rozehrání před ready for play	19	7-1-1	KA
Zdržování hry	21	7-1-1	KA
Zakázaný snap	19	7-1-2	KA
Postavení útoku před scrimmage line, false start, zakázaný shift	19	7-1-3	KA
Zakázaný motion, nezahrání házečí akce v bezběhové zóně	19	7-1-3	SL
Offside, rušení útoku, zakázané vyžádání si přednosti pohybu blitzářem	18	7-1-4	KA
Zakázaný blitz	18	7-1-4	SL
Zakázaná předávka	19	7-1-5	BS
Zakázaná přihrávka dozadu [rovněž ztráta downu]	35	7-2-1	MF
Zakázaná přihrávka dopředu [rovněž ztráta downu]	35	7-3-2	MF
Blokování	43	9-2-2	BS
Výskok nebo předklon [rovněž ztráta downu]	51	9-2-2	MF
Bránění flagu [rovněž ztráta downu]	52	9-2-2	MF
Zakázané stržení flagu	52	9-2-2	BS
Kopnutí do přihrávky	19	9-2-2	BS
Hraní v 6 nebo více hráčích	22	9-2-2	BS
Překážení	27	9-2-2	SL
Nepovolené střídání	22	9-3-1	SL

Ztráta 10 yardů

Pass interference útoku [rovněž ztráta downu]	33	7-3-3	BS
Pass interference obrany [rovněž APD]	33	7-3-3	BS
Zakázaný kontakt [jde-li o faul obrany, tak rovněž APD]	38	9-1-1	BS
Vražení do soupeře [jde-li o faul obrany, tak rovněž APD]	38	9-1-2	BS
Překážení [jde-li o faul obrany, tak rovněž APD]	38	9-1-3	BS
Nesportovní chování	27	9-2-1	KA

Odečtený týmový timeout

Hraní se zakázanou výstrojí	3	9-3-2	KA
Hraní bez povinné výstroje	3	9-3-2	KA
Hraní s krevácejícím zraněním	3	9-3-2	KA

Ztráta poloviny vzdálenosti

V případě, kdy délka penalizace přesáhne polovinu vzdálenosti ke goal line.....	10-2-3
---	--------