

IAFOA Dommermanual

18. udgave

På dansk ved DAFFs Dommerudvalg



11. januar 2020

DANSK AMERIKANSK FODBOLD FORBUND
Idrættens Hus
Brøndby Stadion 20
2605 Brøndby

Dette er en dansk oversættelse af International American Football Officials Association (IAFOA) Manual Of Football Officiating (MOFO) 18. udgave.

Manuskript forberedt af: Prof. Jim Briggs, IFAF Rules editor og chairman i IAFOA.

Dansk oversættelse af: DAFFs Dommerudvalg

Reprinted with permission of the International American Football Officials Association.

Dansk Amerikansk fodbold Forbund ejer retten til at publicere denne bog.

Forsidebillede af Mikkel Bo Rasmussen, 1st Down Photo

Forord

IFAF Forord

Det er næsten tolv år siden jeg blev introduceret til det "internationale" spil, amerikansk fodbold. Jeg takkede ja til en invitation til at dømme det Internationale Forbund for Amerikansk Fodbolds (IFAF) verdensmesterskab i Japan, som en mulighed for en tidlig opstart inden den ventende efterårssæson i NCAA. Jeg vidste ikke hvad jeg skulle forvente. Jeg gik ud fra at niveauet for spillere og dommere ville være i retning af NCAA division II eller III. Hvilken positiv overraskelse jeg og de andre amerikanske dommere fik. Niveauet på spillet var over hvad vi forventede, og det bedste var det vi fik ud af vores relation til de femten andre internationale dommere.

"Vores spil" var nu deres spil. Vi kan godt blive lidt selvglade og tænke at amerikanerne var de eneste, der vidste noget om football. Jeg mindes en af vores fremragende mentorer, Jim Keogh, der sagde at vi var som et stykke frugt. "Når vi er grønne vokser vi, og når vi er modne, gør vi ikke". Det var Jims besked, som han understregede overfor enhver dommer han nogensinde var i kontakt med. Disse to uger sammen med internationale dommere, var en enestående lejlighed til at forstå at vi alle kunne "blomstre og gro".

Gennem denne første internationale oplevelse, forstod jeg hurtigt at selvom vi syntes at vi var gode i vores regelkendskab, var de japanske dommere mand for mand bedre til reglerne end de fleste af os. De fleste af dem var som tidligere Big Ten referee Tom Quinn, som kunne fortælle dig kapitel og artikel for enhver regel samt godkendte kendelser i regelbogen. De japanske dommere var i sandhed "students of the game". Det motiverede mig til at bruge endnu mere tid på at studere reglerne. Jeg måtte blive bedre, end jeg troede jeg var.

I løbet af de næste år, fik jeg mulighed for at rejse til Europa og dømme kampe, være instruktør på kurser i England, Tyskland, Polen, Ungarn og Østrig. Det var her min næste motivation kom fra, og det involverede vores dommer mechanics. Igen, som vi nu tænker, troede jeg at jeg/vi havde ret godt styr på vores mechanics, og tankerne bag hvorfor vi gjorde bestemte ting på banen. Men lad mig sige at ligesom mit "wakeup call" på regler med de japanske dommere, fik jeg en dosis "du er ikke så klog som du troede, mester" fra britiske og andre europæiske IFAF dommere. Ingen har lavet en mere omfattende, sort og hvid mechanics manual end IAFOA manualen. Manual of Football Officiating dækker alt fra 3 til 8 mands crews i sådan en dybde der er større end nogen NFHS eller NCAA manual. Denne manual er et opslagsværk af alle de bedste fremgangsmåder i at dømme football. Kapitlerne om de individuelle positioner, en fuld pregame liste, generelle principper og grundstøjer, udmåling, hvordan man arbejder med sit chain crew osv. Det er en så omfattende dommerressource som nogen du nogensinde vil læse. Kombiner denne manual med dine NFHS og NCAA/CFO manualer, og du og dit crew vil være godt på vej til at hæve jeres niveau.

En kompliment til professor Jim Briggs, hovedforfatteren og formand for IAFOA mechanics udvalget, for hans lederskab og arbejde med denne mechanics dommermanual. Jim tjener som et eksempel på alle de dommere, der dømmer

internationalt. Han og hans udvalg har virkelig igen "fortjent deres striber" med denne nyeste udgave. Der var gode input, debatter og dialog fra hele udvalget. Ingen politik, ingen personlige agendaer og ingen egotrips: bare hvad der virker bedst for den kamp, der skal spilles. Så næste gang du tænker på amerikansk fodbold som "vores spil", så husk at "vores" betyder hele verden. De internationale spillere og trænere er virkelig gode, og dommerne er endnu bedre.

Så uanset om du er en BAFRA dommer, IFAF dommer eller dommer i USA, Japan eller Brasilien, er "Manual of Football Officiating" en "must-read" bog for dig. Beslutningen er din... "Hvis du er grøn vokser du, og hvis du er moden, gør du ikke". Hvilken dommer er du? Hvis du ved alt om spillet, er denne manual ikke for dig. Men husk, viden er magt, og denne manual vil give dig magt gennem sin indsigt og strategier for at forbedre både din individuelle og dit crews præstation. Dommerne i Japan gjorde mig bedre til reglerne. BAFRA og IFAF har givet mig stødet til at kende og forstå mechanics i at dømme fodbold bedre.

Bill LeMonnier, Big-10 (pensioneret), IFAF dommerkoordinator, Regelanalytiker på ESPN

Dansk Forord

Hermed seneste udgave af en dansk dommermanual, beregnet på dommere, som dømmes kampe under DAFF (Dansk Amerikansk Fodbold Forbund). Manualen handler om, hvordan man udfører arbejdet som dommer, og fortæller om bl.a. positionering, vurderinger og handlinger før, under og efter kampe.

Manualen udgives af DAFFs Dommerudvalg, men er en oversættelse af 18th edition af Manual of Football Officiating (MOFO) fra den internationale dommerforening IAFOA (International American Football Officials Association).

I denne udgave vil der være relativt mange ændringer i forhold til sidste danske dommermanual. Dette er fordi den danske manual i den seneste årrække ikke har været en direkte oversættelse af den internationale manual, men snarere "baseret på" den britiske BAFRA manual. Derfor er den forrige danske version ikke lig med den forrige internationale version, men med denne udgave har vi "indhentet" den internationale manual, og der vil derfor være ændringer for mere end ét år.

Denne manual er beregnet til dommere på alle niveauer. Den er specifik i sine forklaringer om hvor man skal stå, hvad man skal kigge efter, og ikke mindst hvordan man skal reagere, når man ser noget, som ikke er i henhold til de gældende IFAF regler.

Den skal og bør tages meget seriøst, da der ligger mange års erfaring og viden bag de betragtninger, som gør sig gældende. Så kort fortalt, brug teknikkerne beskrevet i manualen, for at sikre at de spillere og trænere, som vi servicerer i DAFFs kampe, får den bedste mulighed for at spille et fair football opgør under jeres ledelse.

Da dommergerningen i amerikansk football er meget kompleks, kan bogen til tider virke meget omfangsrig, men den er samtidig indrettet, så man kan studere de enkelte positioner hver for sig, og derved få øget fokus på ens egne specifikke opgave på et dommercrew.

Endnu engang skal der lyde en stor tak til dem, som har givet deres besyv med i udarbejdelsen af denne manual!

Skulle der uheldigt have indsneget sig en eller flere fejl i denne publikation, så hold dig endelig ikke tilbage fra at hjælpe os med at give dig og dine kollegaer de bedste betingelser, for at perfektionere den fantastiske opgave, som det for mange af os er at være dommer ved DAFFs kampe.

Input, ris eller ros kan sendes til:
Dommerudvalget
du@daff.dk

(IAFOA) Redaktørens Forord

"Manual of Football Officiating" (MOFO) samler de bedste måder at dømme football på, eksemplificeret af top dommere fra USA. Medlemmerne af den internationale gennemseningskomité holder konstant øje med hvad de gør i NFL, de store college konferencer og high school football, og tilpasser det til de behov der er i "vores" football.

Oprindeligt er den udviklet til medlemmerne i BAFRA (den britiske dommerorganisation), men nu er denne bog blevet til den officielle mechanics manual til internationale konkurrencer, og bliver brugt i mange andre lande, heriblandt Australien, Østrig, Belgien, Finland, Ungarn, Irland, Italien, Kuwait, Holland, New Zealand, Norge, Polen, Serbien og Sverige (nogle steder oversat).

En tidligere version af denne bog udgivet af *Referee Magazine* i USA, solgte 1000 kopier. Vi er stolte af denne bogs succes, og vil gerne benytte muligheden til at takke alle de, der har bidraget til den igennem årene.

I denne manual:

- Udtrykket "at holde øje med" bruges i relation til en specifik overtrædelse og betyder at dommeren skal se efter spillere, der er i risiko for at begå den nævnte overtrædelse, og kaste deres flag (eller lave passende præventive handlinger) hvis det sker (eller er tæt på at ske).
- Udsagnsordet "at nedskrive" betyder en *nedskreven* note, hvor udsagnsordet "at notere" betyder en *mental* note.
- Medmindre der er nævnt andet, betyder "wing dommer" en af eller begge af Linesman og Line Judge, "dyb wing" betyder en af eller begge af Field Judge og Side Judge og "sidelinje dommer" betyder enten Linesman, Line Judge, Field Judge eller Side Judge, eller en anden dommer, som er på sidelinjen på det tidspunkt.
- De følgende forkortelser bliver brugt om dommerpositionerne:

B Back Judge
 C Center Judge
 F Field Judge
 H Linesman
 L Line Judge
 R Referee
 S Side Judge
 U Umpire
 V Video Judge

- Sektionerne med overskriften "Returneringer" i hvert positionskapitel henviser til returneringer af fumbles, bagudrettede kast, interceptions, punts, field goals og andre returneringer undtaget kickoff returneringer, som er dækket i sektionerne for free kicks.

- Regelreferencer er til 2020 udgaven af IFAFs regelbog, og de nationale regelbøger der udgår fra den, og passer i de fleste tilfælde også til NCAA regelbogen.
- For nemheds skyld bruges mandlige pronomener igennem denne bog, men mechanics er de samme om det er mandlige eller kvindelige deltagere.

Vi opfordrer altid dommere eller lokale organisationer til at skrive til os med kommentarer om denne manual, og særligt forslag eller forbedringer til mechanics, som kunne tilføjes i senere versioner. Venligst kontakt mig på følgende email adresse.

Professor Jim Briggs
mechanics@myiafoa.org

Anerkendelser

Redaktøren vil gerne takke alle de personer, som har bidraget til denne version. Dette inkluderer: Einar Bolstad (Norge), Frank Kristensen (Danmark), Bill LeMonnier (USA), Paul Mercer (Australien), Miles Newman (Australien), David Parsons (Storbritannien), Peter Parsons (Storbritannien), Shawn Sombati (Storbritannien), Paul Sutton (Storbritannien), Steve Tomkinson (Storbritannien), Mariano Viotto (Argentina).

Redaktøren er taknemmelig for de følgende, der har bidraget ved at hjælpe med korrekturlæsning og kontrollere denne version (Storbritannien hvis ikke specificeret): Michael Bilica (USA), Tom Blakeson, Amir Brooks, Arnold Buijs (Holland), Adam Durucz (Ungarn), Steve Egan, James Ford-Bannister, Steve Hall, Perttu Hautala (Finland), Thomas Hofbauer (Østrig), Chris Jarvis, James Kilbane, Ali May, Richard McEwan, Richard Moger, Russel Newton, Pam Pellizzari (Australien), Leanne Spencer, Marcin Szczepanski (Polen), Gaute Tesli (Norge), Pete Thom, Frank Thomson, Paul Todd, Mark Wilson.

Derudover er der mange, der har bidraget til tidligere versioner, heriblandt (Storbritannien hvis ikke specificeret): David Allan, Ian Barraclough, Chris Bowker, Stephen Bowness (New Zealand), Bill Bowsher, Dan Bridgeland, Arnold Buijs (Holland), afdøde Phil Cottier, afdøde Norman Cox, T Hutchison, Richard Jeffrey-Cook, Hans Lammershirt (Tyskland), Tzvi Lindeman, Will Marriage, Russell Newton, Eigil Noren (Norge), David Norton, Mel Pons (Holland), Dominic Ray, Henning Rieske (Tyskland), Bojan Savicevic (Østrig), afdøde David Sinclair (Australien), afdøde John Slavin, Mike Wylde, Brian Yates.

De uvurderlige bidrag fra Jerry Grunski, Dick Honig, Bill LeMonnier, Mike Pereira og mange andre dommere fra USA, der har forelæst på europæiske kurser, skal også nævnes.

Redaktøren vil også gerne takke alle de dommere og dommerorganisationer der har bidraget med mechanics, tip og ideer.

Indhold

Forord.....	3
Indhold.....	9
1. Introduktion.....	10
2. Ændringer i Mechanics	16
3. Regelanvendelse.....	17
4. Kampprocedure Checkliste	39
5. Generelle Principper	41
6. Det Grundlæggende I At Dømme.....	61
7. Pre-game Conference.....	66
8. Før Kickoff.....	69
9. Referee og Center Judge.....	78
10. Umpire	97
11. Linesman og Line Judge (4/5/6C-mands crew)	113
12. Back Judge (5/6C-mands crew)	136
13. Linesman og Line Judge (6D/7/8-mands crew).....	151
14. Field Judge og Side Judge (6D/7/8-mands crew)	172
15. Back Judge (7- og 8-mands crew).....	191
16. Dækning på kastespil (keys)	206
17. Timeouts	215
18. Measurement.....	217
19. At kalde en overtrædelse.....	219
20. Tidtagning og afslutning af perioder	229
21. Brug af bean bags.....	234
22. Chain Crew og Boldpersoner.....	236
23. Mechanics for 3-mands crew	240
24. Video Review	242
25. Radiokommunikation	243
26. Ansvarsområder.....	247
27. Supplerende Signaler	264
28. DAFF/IFAF Straf Forkortelser	268

1. Introduktion

1.1 - Basal filosofi

1. Enhver dommer må til fulde kende og forstå reglerne. Det er dog ikke nok at forstå dem, uden også at have evnen til at fortolke og bruge dem rigtigt. Disse færdigheder kan kun opnås ved en betragtelig mængde arbejde og studeren.
2. Udover at kunne reglerne, er det også nødvendigt for dommeren at vide hvor han skal stå, hvad han skal kigge efter, og selvfølgelig vide hvad han skal gøre når han ser noget. Med disse evner, kan dommeren sikre en flydende afvikling af en af de mest intensive sportsgrene, og administrere en flydende afvikling af et opgør, hvor atletiske evner ikke spoles eller undertrykkes af snyderi eller usportslig optræden. Det er fundamentalt at den korrekte brug af mechanics fører til bedre dommerpræstationer.
3. Mechanics er to ting: Ansvarsområder og placering. Ansvarsområder er essentielle fordi uden en specifik opgave for den enkelte dommer, vil der uundgåeligt opstå situationer, hvor overtrædelser ikke bliver set. Hvis dommeren tilsidesætter sit ansvarsområde, vil det være ensbetydende med at give spillerne "carte blanche" til at overtræde reglerne. Placering er næsten lige så vigtig, fordi det er betydningsfuldt, at dommeren giver sig selv det mest gunstige udgangspunkt, til at kunne vurdere en given situation korrekt. Grundlaget for placeringerne i denne bog, er baseret på forskellige amerikanske dommerorganisationer, og specielt CFO. De er baseret på mange mange års erfaring, og er efter grundig overvejelse fundet at være de bedste.
4. Det anbefales, at den enkelte dommer skriver en personlig checkliste med ting han skal gøre og se efter på hver position og for hver tænkelig spilsituation. Listerne bør vedligeholdes og udbygges periodisk som en personlig "reminder" for hvad der skal gøres og hvordan man bedst opnår det.
5. Man må ikke glemme at amerikansk fodbold er et spil, der spilles med og betragtes af mennesker. Dommere i amerikansk fodbold skal udvikle en forståelse for det brede spekter af menneskelige reaktioner, der kan forekomme i forbindelse med afvikling af konkurrencer af denne slags. Det er kun ved at udvikle en sådan forståelse, at dommerne kan opnå den nødvendige respekt fra spillere og trænere, og samtidigt opretholde den nødvendige disciplin, der er nødvendig i et så fysisk og spændende spil som amerikansk fodbold.
6. Dommergerningens grundpiller:
 - (a) Den første grundpille i forhold til at dømme en kamp i amerikansk fodbold, er at kampene skal afvikles i et sikkert miljø. Banen, området, spillerne og deres udstyr må på ingen måde udgøre en risiko for de deltagende parter - det må heller ikke på nogen måde underminere seriositeten i spillet, og dets afvikling. Disse ting tages ofte for givet.
 - (b) Den anden grundpille handler om den nødvendige respekt, som spillere og coaches er nødt til at have for dommernes beslutninger. Uden den nødvendige respekt er det næsten umuligt at få indflydelse på spillernes opførsel. Reglerne skal ses i lyset af, at de kun virker hvis de gør en forskel overfor dem de skal effektueres overfor.

- (c) Uden disse grundpiller, er det næsten umuligt for en dommer at få efterlevet reglerne på en måde, som sikrer en ligeværdig og fair kampafvikling.
7. En manual som denne kan ikke forventes at give svar på alle mulige spilsituationer, og hvordan man skal handle i den aktuelle situation. Det betyder at du som dommer skal danne dig et indtryk hver gang, og handle ud fra det. Enkelte situationer kan være så usædvanlige at vi ikke har taget højde for dem, og der må du handle ud fra hvad du finder mest logisk og fair. Det betyder dog ikke at du bare kan "freelance" og dømme lige som du har lyst. Dommergerningen i amerikansk fodbold er et stort teamwork, og dine dommerkollegaer har forventninger om hvor du er, og hvad du ser efter på mere eller mindre alle spil. Kun ved at arbejde sammen, kan et crew forvente at dømme en kamp med succes. Kun ved at være på det rette sted på det rette tidspunkt, kan hver enkelt dommer udfylde sin rolle i dette. Denne bog fortæller dig langt det meste om hvor og hvordan du skal reagere - den gør det på de mest almindelige spilsituationer (og sågar et par usædvanlige), men resten er nogle du kan være nødt til at løse selv, baseret på din viden, dine studier af regler og mechanics og på din erfaring med amerikansk fodbold.

1.2 - Crew formationer

- Vores mechanics dækker alle crewstørrelser fra 3 til 8. Hvor 3-mands mechanics er dækket i et separat kapitel, er mechanics for alle andre crewstørrelser spredt i de fleste af kapitlerne i bogen. Førhen har vi kun kaldt formationerne efter størrelse, men tingene har udviklet sig, så det ikke længere er passende - for en given crewstørrelse, er det muligt at have forskellige formationer. F.eks. har et traditionelt 6-mands crew to dybe dommere (Field Judge og Side Judge), men et alternativ kunne være kun at have én dyb dommer og tilføje en Center Judge i stedet.
- På samme måde som man i "almindelig fodbold" (soccer) benævner et holds formation som f.eks. 4-3-3 eller 4-4-2 (hvor tallene repræsenterer antallet af hhv. forsvarsspillere, midtbanespillere og angrebsspillere), vil vi også beskrive sammensætningen af et crew som antallet af dommere i hver af tre grupper.
- Disse grupper er:

"Kernegruppen"	Referee (R), Umpire (U) og Center Judge (C)
Wing gruppen	Linesman (H) og Line Judge (L)
Den dybe gruppe	Back Judge (B), Field Judge (F) og Side Judge (S)
- Vi skriver scrimmage formationerne med 3 cifre hvor:
 - det første tal repræsenterer antallet af dommere i "kernegruppen"
 - det andet tal repræsenterer antallet af dommere i wing gruppen
 - det tredje tal repræsenterer antallet af dommere i den dybe gruppe
- Undtagelsen til dette er free kicks, hvor formationen er baseret kun på størrelsen af crewet. I free kick situationer beskriver vi crew formationer som F4, ..., F8 hvor tallet står for crewets størrelse.

6. Denne måde at skrive formationer på, [reflekterer at fremtidig udvikling kan tilføje flere dommerpositioner til en hvilken som helst af grupperne](#). F.eks. overvejer NFL en tredje wing dommer.
7. Når vi skriver 2xx vil det betyde et crew med to dommere i "kernegruppen", uanset hvor mange der er i de andre grupper. Ligeledes vil xx3 betyde et crew der har 3 dybe dommere.
8. De følgende er de formationer der er godkendte:

Formation	Crew str.	Kernegruppe	Wing gruppe	Dyb gruppe
120	3	R	H, L	
220	4	R, U	H, L	
221	5	R, U	H, L	B
222	6D	R, U	H, L	F, S
321	6C	R, U, C	H, L	B
223	7	R, U	H, L	B, F, S
323	8	R, U, C	H, L	B, F, S

9. Et 6-mands crew skal bestemme sig inden kampen hvilken scrimmage formation de vil benytte. De bør bruge en 222 formation (6D) hvis de forventer mange kast, spark eller megen action nede ad banen. De bør benytte en 321 formation (6C) hvis de forventer masser af action omkring line of scrimmage. Et crew bør ikke skifte scrimmage formation i løbet af kampen, men kan gøre det hvis det er absolut nødvendigt, og kun på et tidspunkt hvor kampen alligevel er stoppet. Det er klart at før man tager denne beslutning, skal crewet tage højde for crewmedlemmernes erfaring med de nye positioner.
10. CFO mechanics dikterer at de dommere der dømmes overfor hinanden (H/S, L/F) skifter sidelinje ved halvleg. IAFOA mechanics dikterer at man forbliver på samme sidelinje i hele kampen. Hvis det af en eller anden grund er nødvendigt at skifte side, så bliver den der var H i første halvleg til L i anden halvleg og omvendt. Ligeledes ville F og S bytte roller.

1.3 - Vigtige punkter ("Points of emphasis")

I denne udgave, vil vi gerne have dommerne til at lægge specielt mærke til de følgende punkter:

1. **Straf administration:**

- (a) Hvis du har kastet dit flag, så sørg for at lave et langt og tydeligt timeout signal når spillet slutter (Mechanic 19.1.b.2). De andre dommere vil gentage dette. Vær sikker på at Referee, Umpire og Center Judge har set dit signal.
- (b) Medmindre du er ansvarlig for død bold spottet, så gå til Refereen for at indrapportere overtrædelsen når al handling efter spillet er afsluttet (Mechanic 19.1.b.5.a). [\[NÅR DER BRUGES RADIO\] Send detaljerne om overtrædelsen så alle ved det \(Mechanic 19.1.b.4\).](#)
- (c) Umpiren bør sikre sig så hurtigt som muligt, at han ved hvad flaget er kastet for ([Mechanic 19.2.a.6](#)).
- (d) Hvis du har information der kan bidrage med noget i forhold til straffen (f.eks. at du syntes at kastet ikke var gribeligt ved en DPI; du ved at der

var et skift i holdbesiddelse og du er ikke sikker på at Refereen ved det), så kom ind med det (Mechanic 19.2.a.3).

- (e) Hvis dit flag er for targetting, skal du have direkte verbal kommunikation med mindst en anden dommer for overtrædelsen rapporteres til Referee (Mechanic 19.1.b.8).
- 2. **Fløjte:** Det er aldrig tilrådeligt at løbe med fløjten i munden. Det er for nemt at fløjte en ugyldig fløjte (inadvertent whistle) (Mechanic 5.5.5).
- 3. **Hjernerystelse:** Vær særligt opmærksom på deltagere (spillere eller dommere) der kan have fået en hjernerystelse (Mechanic 5.3.6.c).
- 4. **Kampuret ved slutningen af en halvleg:**
 - (a) Vær særligt opmærksom på den resterende tid og status på uret i de sidste få minutter af en halvleg, især i anden halvleg hvis det er en tæt kamp.
 - (b) Ifølge reglerne (Regel 3-3-8-c) har alle krav på at vide den resterende tid hver gang tiden er stoppet i de sidste to minutter af hver halvleg. Crewet må være på forkant med at dele denne information medmindre der er synligt kampur. Dette ansvar starter hos dommeren med uret, og inkluderer dommerne nærmest hold A og hold B's huddles og dommerne nærmest head coachen for hvert hold (Mechanic 20.3.1). [NÅR DER BRUGES RADIO] Brug af radioerne til at dele information om tiden er nu obligatorisk (Mechanic 25.3.1).
 - (c) Forudse hvornår head coachen for hvert hold kan finde på at kalde timeout når et spil slutter. Vær forberedt på at kigge hen mod coachen, hvor du kan gøre det uden at tage øjnene fra vigtige ting foran dig.
- 5. **Tiden når en boldholder går ud af banen:** Hvis boldholderen bliver skubbet bagud eller sidelæns ud af banen, fortsætter uret med at køre fordi hans *fremadrettede* bevægelse var stoppet inde på banen (Regel 4-1-3-a).

Vigtige punkter fra forrige version er også stadig relevante:

- 6. **Før "ready for play" på free kicks:** [I xx1/xx2/xx3 FORMATION (5/6/7/8-MANDS CREW)] Umpiren bør blive mellem kickeren og bolden indtil Referee erklærer bolden klar til spil (Mechanic 10.1.a) og (Mechanic 10.1.b). De andre dommere bør **vende ind mod banen** indtil bolden erklæres klar til spil, medmindre der sker noget der gør, at de ikke længere er klar.
- 7. **At signalere timeout:** Alle dommere bør altid gentage alle timeout [S3] signaler, der bliver lavet af alle andre dommere (Mechanic 5.6.3)
- 8. **Referee mechanics omkring "ready for play":**
 - (a) Uanset om der bruges 40 sekunders play clock eller 25 sekunders, er det vigtigt at erklære bolden klar til spil ensartet igennem kampen.
 - (b) Hvis der ikke bruges 40 sekunders ur, prøver vi at simulere det.
 - (c) **Mind især spillerne om play clock efter et touchdown eller kickoff.**
- 9. **Umpire og Center Judge mechanics omkring "ready for play":**
 - (a) Umpire og Center Judge bør være på deres positioner (og ikke stå over bolden) før snappet (Mechanic 9.9.c.3.d og 10.9.c.13) medmindre:
 - (i) en eller flere af Referee, Linesman eller Line Judge ikke er i position og vender mod bolden
 - (ii) en eller flere af de dybe dommere er en betragtelig afstand fra deres position

- (iii) down boksen ikke er i nærheden af line of scrimmage eller viser det forkerte forsøgsnummer
 - (iv) hold B ikke er færdige med at imødegå hold A's udskiftning
 - (b) Umpire eller Center Judge bør straks komme over bolden hvis der bliver fløjtet uanset grunden (f.eks. fordi der sker en overtrædelse, et hold har fået tildelt en timeout, bolden blæser væk osv.) eller hvis hold A laver en sen udskiftning (Mechanic 9.9.c.3.h og 10.9.c.14).
 - (c) Hvem der end spotter bolden, er der ingen grund til at nogen skal stå over den, medmindre noget forsinker spillet.
10. **Hurry-Up” spil:** Lad være med at sløve kampen. Specielt når hold A forsøger at køre ”hurry-up” offense.
- (a) En wing dommer, der har dødt bold spottet, bør ikke komme ind på banen medmindre spillernes opførsel kræver det, eller spottet er tæt på linjen, der skal nås.
 - (b) Kun Umpiren eller Center Judge bør håndtere bolden når uret kører (Mechanic 9.9.c.3.c og 10.9.c.9). [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] Undtagelsen til dette er hvis Refereen er nærmere hvor bolden skal spottes, f.eks. hvis der tabes yards på et spil.
 - (c) Alle dommere (og chain crew) har pligt til at komme i position, vende mod bolden og være klar til det næste spil så hurtigt som muligt.
 - (d) Brug ikke tid på at snakke til spillere, trænere eller andre dommere mens uret kører.
 - (e) Giv ikke en ”measurement” hvis det kan undgås (Mechanic 18.4).
11. **Regelanvendelse:**
- (a) Det er en overtrædelse at blokere en modstander i ryggen; det er ikke en overtrædelse at røre en modstander i ryggen (Mechanic 3.3.5.d)
 - (b) For at holding skal kaldes, må der være påviselig restriktion. Den kan være lille, men den skal være påviselig.
12. **Sidelinje kommunikation:** De følgende punkter for kommunikation mellem dommerne og head coachen for et hold er essentielle:
- (a) Når der er dømt en overtrædelse mod hans hold, skal den nærmeste sidelinje-dommer informere Head Coachen om nummer eller position på den spiller, der har begået overtrædelsen, og hvad han gjorde, som var ulovligt (Mechanic 19.3.10). Hvis straffen indeholder tab af forsøg, skal træneren også informeres om dette.
 - (b) Hvis der er en usædvanlig strafudmåling eller vurdering, skal en dommer informere begge Head Coaches, uanset om det er imod hans hold (Mechanic 19.3.10). Dette kan være nærmeste sidelinje-dommer eller Referee afhængig af hvad det er.
 - (c) ”Hvis det officielle tidtagningsredskab ikke er et synligt kampur, så skal Referee eller hans repræsentant, de sidste to minutter i hver halvleg informere begge anførere og begge head coaches om hvor meget tid der er tilbage, hver gang uret er stoppet ifølge reglerne.” (Regel 3-3-8-c). Dette vil normalt blive gjort af den nærmeste sidelinje-dommer.
 - (d) Ved two-minute warning skal den nærmeste sidelinje-dommer informere Head Coachen om den præcise tid, der er tilbage, og hvor mange time outs hvert hold har tilbage.

- (e) Når et hold har brugt sin sidste time out i en halvleg, skal Refereen informere Head Coachen om dette, samt om den præcise tid, der er tilbage. Refereen bør ikke uddelegere dette til en anden dommer.
 - (f) Hvis en spiller skal diskvalificeres, skal Refereen, sammen med den dommer, som kaldte overtrædelsen (eller den nærmeste sidelinjedommer hvis det var Refereen), informere Head Coachen om nummeret på den spiller, der er diskvalificeret, samt hvad overtrædelsen var (Mechanic 19.1.b.11).
13. **"Measurement"**: Når der skal laves "measurement", skal det ske på det præcise død bold spot. Den ansvarlig for spottet skal placere bolden på jorden på det spot. "Measurements" må ikke ske på et spot der er på linje med død bold spottet, og i særdeleshed må bolden ikke flyttes fra en sidezone til mellem hash marks før der bliver målt (Mechanic 18.5).
14. **Dækning ud af banen**: Når boldholderen løber ud af banen, skal den dækkende dommer vende sig og fortsætte med at kigge på ham, så længe der er en risiko for handlinger imod ham (Mechanic 5.4.1).

2. Ændringer i Mechanics

Denne udgave af *Manual of Football Officiating* (MOFO) er ny i Danmark, og der vil være en del ændringer (mange af dem små) til mechanics, da den gamle DAFF Dommermanual baserede sig på 13. udgave af MOFO, og denne er 18. udgave. Derfor er det desværre ikke muligt at komme med en udtømmende liste over ændringer, da listen i den engelsksprogede originalversion naturligvis kun indeholder ændringerne fra 17. til 18. udgave.

Ændringer fra 17. til 18. udgave vil stå med **blå skrift** (som vil virke grå i sort/hvid print).

3. Regelanvendelse

3.1 - Introduktion

For at sikre at alle dommerhold konsekvent fortolker reglerne på samme måde, skal efterfølgende overtrædelser kun kaldes som angivet.

Bemærk:

1. Hensigten er, at disse fortolkninger skal føres fuldt ud i senior kampe.
2. En strengere fortolkning af regler, kan med fornuft føres i kampe som involverer juniorspillere og/eller hvor spillerne er tydeligt uerfarne.
3. En strengere fortolkning af regler, kan med fornuft føres i kampe hvor den generelle (ikke bare 1-2 spillere) spillerattitude (eller handlinger) truer med at eskalere antal af straffe begået. Dette kan inkludere at kalde "mindre" overtrædelser, hvor frustration kan føre til "større" overtrædelser.
4. En mere afslappet fortolkning af reglerne kan med fornuft føres, når det ene hold fører stort og tydeligt dominerer. Bemærk dog at sikkerhedsmæssige eller åbenlyse overtrædelser altid skal kaldes.
5. Overtrædelser der sker i et åbent område af banen, er åbenlyse nok til at skulle kaldes, lige meget om de har betydning for spillet eller ej.
 - (a) Det er sandsynligt at dommerne mister troværdighed, hvis de ikke kalder disse.
 - (b) Vores filosofi har ændret sig fra "havde det betydning?", til "var det åbenlyst?". Grunden til dette, er at flere nu ser kampene på video, og dermed ser kampene anderledes end folk på tilskuerpladserne.
 - (c) En mindre åbenlys fejl, skal stadig betragtes ud fra filosofien "havde det betydning for spillet". Større fejl (dem der giver 15 yards eller lignende), skal altid kaldes.
6. Hvis et flag er kastet for en overtrædelse, hvor disse retningslinjer indikerer at det ikke skulle have været kastet, bør straffen stadig udmåles. Vink aldrig et flag af, hvis det oprindeligt er kastet for en overtrædelse af reglerne.
7. Hold hele tiden de principper der er angivet i kapitel 5.2 (Sund Fornuft) for øje.
8. For regler, som ikke er nævnt i dette kapitel, skal følgende principper bruges:
 - (a) Overtrædelser, som vedhører spillernes sikkerhed, skal altid kaldes.
 - (b) Overtrædelser, som er åbenlyse, skal altid kaldes.
 - (c) Overtrædelser, som giver det ene hold eller en spiller en klar fordel, skal altid kaldes.
 - (d) Overtrædelser, som er små/tekniske, og som med stor sandsynlighed bliver overset (eller ikke forstået) af spillerne, bør til at starte med ikke straffes. Forklar i stedet spilleren hvad han gør forkert.

3.2 - Definitioner

1. **"Point of attack"**; defineres som:
 - (a) På et løbespil, er det området foran boldholderen i den retning han løber. Ændrer han retning, ændres point of attack.

- (b) På et fremadrettet kastespil, er det området i kasterens nærhed, eller spillere der forsøger at nå til kasteren **eller i nærheden af enhver lovlig modtager der løber en kasterute.**
 - (c) På et sparkespil, er det området omkring sparkeren eller returneren, eller spillere der forsøger at nå sparkeren eller returneren eller at blokere sparket.
2. **Åbenlys:** En handling er "åbenlys", hvis den er synlig for en tilskuer med kendskab til reglerne, eller en dommer der ser kampen live eller på video. Generelt er alt hvad der sker i et åbent område, eller af en spiller som står alene, åbenlyst. Ting der sker i et tæt pakket område eller i en bunke er ikke åbenlyse. Eksempler på åbenlyse overtrædelser, **der bør kaldes selvom de ellers ville kunne kaldes "ikke alvorlige"** inkluderer:
- (a) **Takedown holdings** (specielt inde i tackle boksen).
 - (b) **Blokeringer i ryggen** ude i det åbne.
 - (c) **Ulovlig udskiftning** når en spiller forlader banen andre steder end via hans egen sidelinje.
 - (d) **Ulovlig udskiftning** når et hold har 12 eller flere spillere i huddlen i mere end 3 sekunder (vær dog ikke for regelrytteragtig med de 3 sekunder).
 - (e) **Ulovlige berøringer** af et fremadrettet kast.
 - (f) **False start** af en back, tight end eller wide receiver.
 - (g) **Offside** af hold B på korte "free kicks".
 - (h) **"Free kick" out of bounds.**

3.3 - Kontakt Overtrædelser

1. **Offensiv holding:**
- (a) Kald det kun når alle nedenstående betingelser er indfriet:
 - (i) Overtrædelser er **tydelig**. Altså hvis den ikke ville kunne ses på video, så lad være med at kalde den.
 - (ii) Overtrædelser **påvirker spillet, eller er åbenlys**. Altså hvis den sker langt fra point of attack, og ikke er åbenlys, så lad være med at kalde den.
 - (iii) Handlingen **forhindrer tydeligt bevægelse** ("demonstrably restrictive"). Altså hvis spilleren ikke ulovligt er forhindret eller forsinket, så lad være med at kalde den.
 - (iv) Overtrædelser **forringer modstanderens spil**. Altså hvis den faktisk bevæger spilleren i den retning han ønsker, så lad være med at kalde den.
 - (b) Handlinger som er offensiv holding inkluderer:
 - (i) **"Grab and restrict"**: At holde fast i en modstanders uniform eller krop på en måde, som begrænser hans mulighed for at bevæge sig i den retning han ønsker.
 - (ii) **"Hook and restrict"**: At bruge sin hånd eller arm som en "krog" rundt om modstanderen (udenfor rammen af kroppen af den spiller som blokerer) på en måde, som begrænser modstanderens mulighed for at bevæge sig i den retning han ønsker.

- (iii) **"Takedown"**: At bringe en modstander til jorden (ved at holde fast eller lave en "krog"), når modstanderen prøver at undgå det. Bemærk at det ikke er ulovligt at blokere en modstander til jorden ved at bruge hænder eller arme inden for "kroppens ramme" (eller i ryggen inden for fri-blokerings zonen).
- (c) En spiller er **begrænset** (restricted) hvis:
 - (i) Han er forhindret i at dreje eller ændre retning pga. fortsat kontakt.
 - (ii) Hans overkrop drejes af en modstander, som har sine arme rundt om ham.
 - (iii) Han har ikke mulighed for at komme væk fra modstanderen ved at dreje, stoppe, e.l.
 - (iv) Hans balance bliver ændret, eller hans naturlige bevægelse af fødderne bliver fjernet.
- (d) Lad være med at kalde overtrædelsen, hvis nogle af de følgende betingelser er indfriet, medmindre fejlen er meget åbenlys:
 - (i) Den holdte spiller laver den afsluttende tackling (bag den neutrale zone eller hvor der ikke er nogen neutral zone).
 - (ii) Spilleren slår bolden ned eller intercepter den.
 - (iii) Spilleren erobrer en fumble.
 - (iv) Hvis det sker i point of attack på et løbespil, og modstanderne er "squared up", og bevæger sig i samme retning, uden at de overstående restriktioner finder sted.
 - (v) Hvis det sker samtidigt med den afsluttende tackling, men et andet sted på banen.
 - (vi) Hvis det er bag den neutrale zone, og et fremadrettet kast allerede er kastet, eller er i færd med at blive kastet.
 - (vii) Hvis det er som en del af en "double team" blokering (medmindre det ender med et takedown eller forsvarsspilleren bryder blokeringen og bliver holdt tilbage).
 - (viii) Hvis det er en del af en defensiv handling (altså hvis forsvarsspilleren løfter den offensive spillers arm - "rip move").
 - (ix) Hvis spilleren ikke gør noget forsøg på at undslippe handlingen (altså hvis han har givet op over for handlingen).
- (e) At holde i en modstanders trøje er ikke det samme som at holde modstanderen. For at et træk i trøjen skal være en overtrædelse, skal der være en påviselig restriktion i spillerens bevægelser.
- (f) Det er lige så vigtigt at observere slutningen på en blokering, som det er at observere starten. Hvis en forsvarsspiller glider af en blokering, og er i stand til at fortsætte normalt i den retning han vil, er det ikke sandsynligt at der har været holding.

2. **Defensiv holding:**

- (a) Nede af banen i kastesituationer, er alt point of attack - en overtrædelse mod en lovlig modtager kan forekomme hvor som helst.
- (b) Kald altid de overtrædelser som bevirker at kasteren ikke kaster bolden og fører til et sack.
- (c) Blokeringer af "clothes line" typen (blokering med strakt arm i hals/hoved højde) skal kaldes som personlige fejl overtrædelser.
- (d) Kontakt som ikke tydeligt hindrer modstandere skal ignoreres.

- (e) Tydelig fastholdelse af modstanderens trøje, som hindrer ham og/eller får ham til at miste fodfæstet, skal kaldes.
 - (f) Holding bør også kaldes mod defensive spillere, som åbenlyst og ulovligt hindrer en offensiv spiller fra at agere "lead blocker" for boldholderen (inkluderer linjemænd der "puller" på "traps" eller "sweeps"), dog ikke når den offensive spiller er for langt fra spillet til at kunne være en part.
 - (g) Defensiv holding skal ikke kaldes, når det sker efter bolden er kastet til den modsatte side af banen (medmindre det er et tydeligt forsøg på at begrænse en offensiv spiller, som beskrevet i (f) ovenfor) Hvis fejlen sker mens quarterbacken stadig har bolden og har intention om at kaste den, skal fejlen kaldes. Dette gælder også selvom bolden ender med at blive kastet til et andet sted på banen. Det kunne have effekt på hvor han vil kaste bolden hen. Timingen på holdingen er vigtig.
3. **Ulovlig brug af hænder:** Kaldes efter samme principper som holding, medmindre den første kontakt i en blokering er på modstanderens hjelm eller facemask. I disse tilfælde skal den altid kaldes. Husk at gentagen eller kontinuerlig kontakt mod hjelmen, er en personlig overtrædelse. Sikr dig at du ser den første kontakt: det er ikke en overtrædelse hvis den blokerende spillers hænder glider op over modstanderens skulder.
4. **Blokering under hoften og Clipping:**
- (a) Ved tvivl, så har bolden ikke forladt fri-blokerings zonen (for blokeringer i ryggen).
 - (b) Ved tvivl, indenfor de første 3 sek. efter snappet, så har bolden ikke forladt tackle boksen. Dette gælder for blokeringer forfra. Derefter, ved tvivl, har bolden forladt tackle boksen.
 - (c) En blokering mod en spillers egen end line (Regel 9-1-7-a-3) (også kaldet en "peel back block"), er en blokering hvor den blokerende spillers kraft har retning syd for den øst/vestgående linje (hvor syd er retningen mod hold A's baglinje).
 - (d) For at kalde clipping skal man se to ting:
 - (i) Den blokerende spillers sidste skridt inden kontakten (så det er helt sikkert hvilken retning han kom fra), *og*
 - (ii) du skal have set den modstander der bliver ramt før blokeringen (så du ved at modstanderen ikke selv vendte ryggen til).
 Det er essentielt at man ser den første kontakt. Husk at kontakt fra siden er lovligt. Se hele handlingen.
 - (e) Husk at det er retningen i forhold til modstanderens fokusområde (ikke nødvendigvis der hvor kontakten sker) der bestemmer om en blokering under hoften er "forfra" eller ej.
5. **Ulovlig blokering i ryggen:**
- (a) Før du kalder denne overtrædelse, iagttag retningslinjerne for at kalde holding, men også for at kalde clipping, specielt delen med at se hele handlingen.
 - (b) En hånd på ryggen og en i siden kan stadig være ulovligt, hvis den primære kraft initieres med den hånd der er i ryggen.
 - (c) En blokering der starter i siden og ender i ryggen, er ikke en overtrædelse så længe kontakten holdes.

- (d) Berøringer i ryggen er ikke en overtrædelse, medmindre det resulterer i at han falder eller mister balancen, og derved misser en tackling eller blokering. Husk at overtrædelsen hedder ulovlig blokering i ryggen, ikke ulovlig berøring i ryggen.
 - (e) Ulovlige hits i ryggen, som foregår langt væk fra spillet, bør kaldes som personlig fejl overtrædelse, unnecessary roughness - her er betydningen i forhold til spillet ikke en faktor.
 - (f) Vær særlig opmærksom på de spillere som er blevet "brændt" og derved er kommet i en jagtende position.
6. **Roughing the passer:**
- (a) Hvis forsvarsspillerens første kontakt er imod hovedet, er det altid en overtrædelse, medmindre kasteren dukker sig ind i kontakten eller kontakten er meget let. Det er dog kun targeting, hvis kontakten er markant større, end den man kan forvente fra en almindelig tackling eller et forsøg på at blokere bolden.
 - (b) Hvis forsvarsspillerens kontakt er targeting, skal de straffes under regel 7-3-12 og 10-2-2-e, og spilleren skal udvises (Regel 9-1-3 eller 9-1-4) (se også 3.3.14.b).
 - (c) Kontakt mod kasterens knæ, så længe han stadig er i kaste positur, straffes under regel 9-1-9-b. Overfladisk kontakt er ikke ulovligt.
 - (d) Det er en overtrædelse, hvis forsvarsspilleren (på forsiden af kasteren) tager 2 eller flere skridt, efter bolden er kastet, før han rammer kasteren. Spillere som kommer fra bagsiden bør få lidt mere snor.
 - (e) Man bør lade tvivlen komme defensive spillere, der gør et ihærdigt forsøg på at undgå eller reducere kontakten, til gode.
 - (f) Når man er i tvivl, kaldes det som roughing the passer, hvis det virker som om forsvarsspilleren forsøger at "straffe" kasteren.
7. **Roughing/running into the kicker:**
- (a) Som udgangspunkt vil kontakt med sparkerens sparkeben betragtes som *running into*, mens kontakt med standbenet (selv hvis det ikke har kontakt med jorden) vil blive betragtet som *roughing*.
 - (b) I situationer hvor sparkeren rammes hårdt nok til at blive sendt i jorden, bør det kaldes som roughing.
 - (c) I situationer hvor sparkeren laver en bevægelse før sparket, som ikke kan betragtes som en del af en normal sparkebevægelse, så er det ikke længere åbenlyst at et spark vil finde sted, og derved vil der formentlig ikke være nogle overtrædelser, medmindre spilleren åbenlyst forsøger at "straffe" sparkeren. Vær opmærksom på at "rugby-style" sparkere (når man sparker mens man løber) har samme beskyttelse som en konventionel sparker, efter bolden er sparket. Men enhver kontakt til sparkeren inden sparket, er bare en tackling af en boldholder.
 - (d) Selvom bolden snappes højt eller skævt i forhold til sparkeren, kan et spark stadig være åbenlyst. Hvis sparkeren eller holderen får fat i bolden, og med det samme går i gang med deres "almindelige" bevægelse, har de stadig ret til beskyttelse (hvis bolden bliver sparket).
8. **Defensiv pass interference (DPI):**
- (a) Handlinger der underbygger defensiv pass interference, inkluderer:

- (i) **"Not playing the ball"** - tidlig kontakt af en forsvarsspiller (som ikke spiller bolden), som hindrer eller begrænser modtagerens muligheder for at gribe bolden.
 - (ii) **"Playing through"** - At spille "igennem" modtageren (forstået som at tage kontakt i ryggen eller den side som er længst væk fra bolden), også selvom det er i et forsøg på at nå bolden.
 - (iii) **"Grabbing an arm"** - Gripe i modtagerens arm på en måde, som begrænser hans muligheder for at gribe bolden.
 - (iv) **"Arm bar"** - At strække en arm på tværs af modtagerens krop på en måde der nedsætter modtagerens mulighed for at kunne gribe bolden, uanset om forsvarsspilleren forsøger at spille bolden eller ej.
 - (v) **"Cut off"** - At skære vejen af for modstanderen ved fysisk kontakt, uden at spille bolden (forstået som før forsvarsspilleren kigger efter bolden).
 - (vi) **"Hook and turn"** - At omklamre modtageren ved livet (med én arm på en måde, der resulterer i at modtagerens krop drejer, før han kan modtage bolden (også selv om det gøres under et forsøg på at nå bolden)).
- (b) Aktiviteter der ikke underbygger defensiv pass interference, inkluderer:
- (i) Tilfældig kontakt under bevægelse mod bolden, som ikke nævneværdigt påvirker modtagerens løberute. I tvivlstilfælde om hvorvidt løberuten blev nævneværdigt påvirket, er der ikke pass interference.
 - (ii) Utilsigtet sammenstød af fødder når begge (eller ingen) spillere forsøger at spille bolden.
 - (iii) Kontakt, der sker under et kast, der tydeligt ikke er gribbart ("uncatchable") af de involverede spillere.
 - (iv) At lægge en hånd på modtageren, som ikke drejer eller hæmmer ham før bolden ankommer.
 - (v) Kontakt under "hail mary" kast, undtagen hvis der er tale om klokkeklar og utvetydig pass interference.
- (c) Yderlige bemærkninger:
- (i) En stationær spiller (i position til at modtage bolden) som fysisk flyttes fra sin position, er der begået en overtrædelse imod.
 - (ii) Det er aldrig pass interference hvis forsvarsspilleren berører bolden, før han berører modstanderen.
 - (iii) Interference skal være åbenlys for at blive kaldt.
 - (iv) Husk at forsvaret har lige så meget ret til bolden, som angrebet har.
 - (v) Det er altafgørende at få defineret hvilke spillere, der spiller bolden, og hvilke der ikke gør.
 - (vi) Normalt vil en angriber forsøge at gribe bolden med begge hænder. **Oftentimes vil en forsvarsspiller forsøge at slå bolden ned med kun én hånd.** Hvis du ser forsvarsspilleren gå op med kun en hånd, skal du vide hvad den anden hånd laver.
 - (vii) Når du bedømmer hvorvidt et kast var gribbart, så forestil dig hvor langt modtageren kunne have løbet, og hvor højt han kunne have

hoppet, hvis ikke han var blevet forstyrret. I tvivlsspørgsmål er bolden altid gribelig.

- (viii) Det er ikke en overtrædelse hvis kontakten sker samtidig med at bolden bliver rørt ("bang-bang"). Hvis der er tvivl, sker de to ting samtidigt.

9. **Offensiv pass interference**

(a) Aktiviteter der underbygger offensiv pass interference, inkluderer:

- (i) **"Push off"** - At skabe kontakt med en forsvarer, ved at skubbe/puffe vedkommende væk (pushing off), og derved skabe plads til at gribe bolden.
- (ii) **"Driving through"** - At løbe igennem en forsvarer som har etableret en position på banen.
- (iii) **"Blocking down field"** - Før bolden er kastet tæller al offensivt initieret kontakt nede af banen. Efter kastet tæller al kontakt, der kan have betydning for spillet (nede af banen) (som udgangspunkt op til ca. 20 yards fra hvor bolden er kastet til).
- (iv) **"Pick"** - At "pick'e" en forsvarsspiller ([at initiere kontakt med](#)) der forsøger at dække en receiver. Det er ikke en fejl hvis kontakten sker samtidigt med at bolden bliver rørt.

(b) Aktiviteter der *ikke* underbygger offensiv pass interference inkluderer:

- (i) Tilfældig kontakt af angriberens hænder, arme eller krop mens han forsøger at bevæge sig mod bolden, og som er af en karakter, der ikke nævneværdigt ændrer på forsvarerens mulighed for at lave et spil. I tvivlstilfælde har der ikke været nævneværdig ændring af forsvarerens muligheder.
- (ii) Tilfældig kontakt mellem fødder, hvor begge (eller ingen af) spillerne spiller bolden.
- (iii) Kontakt mellem spillere, når bolden er tydeligt ikke gribbar (uncatchable) af nogle af de involverede spillere.
- (iv) Blokeringer nede af banen, når et tydeligt screen pass ([et kort kast til en receiver, der har blokere foran sig](#)) kastes for langt, og krydser line of scrimmage. Skal dog kaldes hvis det hindrer forsvarsspilleren i at gribe bolden.
- (v) Blokeringer nede ad banen hvis kastet er kastet lovligt væk ("grounded") udenfor banen eller tæt på sidelinjen.
- (vi) Kontakt på et "pick play", hvor forsvarsspilleren allerede blokerer angriberen.
- (vii) [Kontakt på et "hail mary" kast medmindre det er virkelig tydelig pass interference.](#)

(c) Yderligere bemærkninger:

- (i) Overtrædelser væk fra spillet, som ikke kan betegnes som grove/overlagte, bør ikke kaldes.
- (ii) Blokeringer nede af banen kan kaldes, selv når kasteren grounder bolden lovligt.
- (iii) Kald aldrig pass interference hvis en af blokeringspillerens fødder er mindre end 1 yard fra den neutrale zone.

- (iv) Hvis der er tvivl om hvilken spiller der har initieret kontakten, så vil initiatoren være den spiller som er oprejst og læner sig ind i blokeringen - spilleren som bliver blokeret, vil bevæge sig bagud.

10. Late hit:

- (a) Lad det være mere naturligt at kalde det jo senere det foregår, eller jo grovere kontakten er. Let kontakt umiddelbart efter bolden er død, bør ikke kaldes.
- (b) Ethvert overlagt skub til en boldholder, som er ude af banen, er en overtrædelse.
- (c) Brug af hjelmen er en overtrædelse, også selvom den kun er lidt forsinket.
- (d) Når boldholderen er tæt på sidelinjen, så er hits der sker inden boldholderen har en fod (eller andet) nede udenfor banen, lovlige.
- (e) Hvis boldholderen er trådt ud af banen, men løber videre langs sidelinjen inde på banen, så er hits der sker mens boldholderen fortsætter med uformindsket kraft, eller indtil dommerens fløjte lyder, stadig lovlige.

11. Facemask:

- (a) Tilfældig fastholdelse i en dyngne spillere skal ikke kaldes medmindre hjelmen bliver vredet, så er det en 15 yards straf.
- (b) Husk at en facemask straf kræver fastholdelse af en hjelmåbning, facemask eller chinstrap, og ikke kun berøring.

12. Unnecessary roughness:

- (a) Hits eller blokeringer, der sker langt fra det igangværende spil kan, selv om selve handlingen virker til at være lovlig, kaldes som personlig fejl overtrædelse. Med andre ord er det placering i forhold til spillet, der gør at det er en overtrædelse, og ikke kun handlingen i sig selv.
- (b) Husk at sikre dig at forholdet ikke kunne begrundes i en opstået spilsituation (f.eks. en interception, fumble returnering eller anden form for ændret spil). Hvis en spiller bevæger sig i retning af spillet, er han et lovligt mål - hvis han står stille, er han ikke!
- (c) Det er ikke en overtrædelse, hvis det er mellem to spillere som begge blokerer hinanden - kun kontakt mod en spiller som ikke er aktivt deltagende, er en overtrædelse.
- (d) Alle unødvendige hits væk fra bolden, som er tæt på slutningen på spillet, bør administreres som død-bold overtrædelser.
- (e) En spiller der rammes efter at han tydeligt har "givet op" skal kaldes.
- (f) Overtrædelser mod en scorende spiller, som er tydeligt sene, skal altid kaldes.

13. Roughing the snapper:

- (a) Denne overtrædelse kan kun kaldes når det er rimeligt åbenlyst at et scrimmage kick vil forekomme. Med andre ord, kun ved field goal eller PAT forsøg, eller når et hold liner op i punt formation på en 4. down.
- (b) Lad være med at hænge dig i 1 sekundsintervallet. Er snapperen hurtigere oppe, så tillad at han kontaktes, men bruger han længere tid, så giv ham længere beskyttelse.
- (c) Kald ikke en overtrædelse hvis en forsvarsspiller rammer snapperen, efter at være blevet blokeret af en tilstødende offensiv linjemand.

- (d) Diskvalificer enhver spiller der forsøger at "straffe" snapperen, ved kontakt til hans hjelm, eller forsøger at stange ham med sin egen hjelm.
14. **Forsvarsløse spillere/targeting:**
- (a) Definitionen på en forsvarsløs spiller findes i reglerne (Regel 2-27-14). Hvis man er i tvivl, er en spiller forsvarsløs.
- (b) Targeting (eller en anden personlig fejl) på et kastespil skal straffes under regel 7-3-12 og 10-2-2-e.
15. **Horse collar tackle**
- (a) De to krav for at kalde dette er (i) at forsvarsspilleren griber fat i kraven eller "navnepladeområdet"; og (ii) boldholderen bliver trukket mod jorden.
- (b) Som ved alle andre sikkerhedsovertrædelser, hvis du er i tvivl, så kald overtrædelser.
- (c) Hvis der gribes andre steder på trøjen og boldholderen hives ned, er det dog ikke en overtrædelse.
16. **Chop Block:**
- (a) Det er ikke en overtrædelse hvis den høje eller den lave kontakt er minimal. Der skal være kraft nok i begge blokeringer, til at den blokerede spiller ændrer retning eller hastighed.
- (b) Det er ifølge reglerne ikke ulovligt, hvis det er den defensive spiller, der initierer kontakten.

3.4 - Overtrædelser uden kontakt

1. **"Delay of game":**
- (a) Hvis hold A stadig er i deres huddle eller på vej i formation når der er 10 sekunder tilbage, så advar dem mundtligt. Kast altid flaget, når play clocken løber ud, medmindre snappet er umiddelbart forestående (f.eks. når QB'en kalder sine "huts"). I dette tilfælde kan han få et ekstra sekund (hvis der ikke er synlig play clock).
- (b) Efter en scoring er det delay of game, hvis et af holdene ikke er på banen (eller er på banen, men stadig i deres huddle) inden for et minut, uanset om der er fløjtet ready for play eller ej. Første gang det sker, så advar holdets Head Coach, frem for at kaste et flag.
- (c) Hvis ingen hold B spillere er klar, når hold A er klar til at snappe bolden efter en timeout, så giv hold B en straf for delay of game. Giv ikke hold A et "gratis" spil. Dommerne på sidelinjen er ansvarlige for at trænerne eller kaptajner ved beskeden om at timeouten er ved at være overstået.
- (d) Hvis hold A laver en sen udskiftning (f.eks. løber til line of scrimmage mens udskiftningerne stadig er i gang), skal hold B have rimelig mulighed for at skifte ud også. Hvis play clocken løber ud under udskiftningssekvensen, så straffes hold A for delay of game, medmindre hold B ikke reagerede umiddelbart med deres udskiftninger. I dette tilfælde, skal hold B straffes for delay of game.
- (e) Hvis hold A snapper bolden i en situation hvor de er blevet bedt om at lade være (f.eks. mens hold B er ved at imødegå udskiftninger), så luk spillet ned og giv en advarsel første gang. Straf for delay of game i andet og efterfølgende tilfælde.

2. **Spillere der ikke er inden for 9-yards markeringerne:** På et scrimmage spil, undlad at kalde det medmindre ingen hold B spiller stiller op overfor den pågældende spiller. På et "free kick", hvis hold A's formation er usædvanlig eller forvirrende, skal dommerne på de begrænsende linjer (restraining lines) sikre sig at alle spillere er eller har været indenfor 9-yard markeringerne, før de signalerer til Referee, at de er klar.
3. **False Start:** Bevægelse af en angrebsspiller er ikke en false start, medmindre enten (i) han bevæger en eller begge fødder; (ii) det sker pludseligt; eller (iii) det forårsager at en forsvarsspiller reagerer. Hvis en running back misser snap countet og laver en pludselig bevægelse og derefter stopper op, så kaldes det som false start (hvis han ville gå i motion, ville han ikke stoppe op). Hvis der er tvivl om en bevægelse var før snappet eller ej, var det ikke. Vær ikke for nøjeregnende om dette.
4. **Offside:**
 - (a) Når en forsvarsspiller før snappet, bevæger sig, og en angrebsspiller derefter bevæger sig, kræver det en samtale mellem Umpire og wing officials. Dette er for at fastslå om forsvarsspilleren var i den neutrale zone, og om angrebsspilleren var "truet". I tvivlstilfælde, så var angrebsspilleren truet. Hvis angrebsspilleren, der bevægede sig først, ikke var truet, er det false start.
 - (b) Når en forsvarsspiller før snappet, bevæger sig forbi (ikke kun ind i) den neutrale zone, så fløjt og kast flaget for en "dead ball offside" overtrædelse.
 - (c) Lad være med at kalde en stillestående forsvarsspiller offside, hvis det kun drejer sig om centimeter.
 - (d) Lad være med at være "paragrafrytter" omkring offside, specielt på baner, der ikke er perfekt opkridtet.
 - (e) Undlad at kalde offside bare fordi forsvarsspilleren bevæger sig fremad i samme moment som snappet - han skal være i den neutrale zone før det er en overtrædelse.
5. **Forstyrrende signaler.** Regel 7-1-5-a-5 forbyder defensive spillere at bruge ord eller signaler der forstyrrer angrebets startsignal. Dette inkluderer at klappe i hænderne eller andet der efterligner angrebets signaler.
6. **Ulovlig motion:**
 - (a) En spiller er kun i ulovlig motion, hvis hans bevægelse er åbenlyst fremad.
 - (b) En "skæren hjørner fremad" af en mand i motion er en live ball overtrædelse.
7. **Uberettiget modtager nede ad banen:**
 - (a) Kald det kun hvis det er åbenlyst.
 - (b) En uberettiget modtager skal være tydeligt mere end 3 yards nede ad banen i kasteøjeblikket - vær ikke for "kræsen" hvis spilleren er lige ved de 3 yards. Vær opmærksom på at hvis en spiller bliver set 5 yards nede af banen når bolden passerer ham, var han formentlig ikke mere end 3 yards nede af banen da bolden blev kastet.
 - (c) Hvis en linjemand blokerer ned ad banen, så kald det som uberettiget spiller nede ad banen, medmindre han kommer så langt ned at han

blokerer en linebacker eller defensiv back i pass coverage, i hvilket tilfælde det så vil være offensiv pass interference.

- (d) Betragt kun en anden receiver (f.eks. tight end) som værende dækket af den yderste receiver, hvis der ikke er nogen form for forskel på deres placering i forhold til line of scrimmage. Hvis du er i tvivl, så er tight enden ikke dækket.
- (e) Undlad at kalde det, hvis det er åbenlyst at hold A bevidst lovligt smider bolden over den neutrale zone for at undgå et tab af yards.
- (f) Lad være med at kalde det hvis et screen pass bliver kastet lidt for langt og lander over den neutrale zone, medmindre den uberettigede modtager forhindrer en forsvarsspiller i at gribe bolden.

8. Kick catch interference:

- (a) Hvad som helst der forstyrrer modtageren i at kunne gribe bolden, skal kaldes som en overtrædelse. Dette inkluderer:
 - (i) Direkte kontakt med modtageren (uanset om det er tilfældigt eller ej).
 - (ii) At løbe provokerende tæt på modtageren.
 - (iii) At stå for tæt på modtageren.
 - (iv) At råbe når man er tæt på modtageren.
 - (v) At vifte med armene tæt foran modtageren.
 - (vi) At være placeret foran modtageren på en måde, som tvinger modtageren til at ændre sin rute eller at løbe uden om modstanderen, i et forsøg på at gribe bolden.
- (b) Det er ikke en overtrædelse når:
 - (i) En hold A spiller løber forbi modtageren, uden at berøre ham eller få ham til at ændre sin rute.
 - (ii) Modtageren for let opgiver sit forsøg på at gribe bolden.
 - (iii) Modtageren griber bolden og der ikke har været kontakt, og en evt. forstyrrelse har været minimal eller tvivlsom; giv ikke nogle billige 15 yard straffe.
- (c) En spiller som kontakter en modtager på en måde, som kan betragtes som værende brutal eller på anden måde unødvendig, kan kaldes for en "flagrant foul" og skal diskvalificeres. Giv kun signalet for personlig fejl overtrædelse, og ikke det for "Kick catch interference".
- (d) En spiller som er ved at gribe et spark, skal gives en uforstyrret mulighed for at gribe bolden, før han kontaktes. Denne ret forsvinder hvis han muffet bolden, medmindre han forinden har givet et gyldigt fair catch signal og vurderes til at stadig have en mulighed for at færdiggøre modtagelsen (Regel 6-5-1-b).

9. Intentional grounding:

- (a) Kald det aldrig hvis kasteren bliver ramt efter han er begyndt at kaste bolden eller hvis bolden bliver berørt. Under disse omstændigheder må du gå ud fra at kasteren havde intentioner om at kaste bolden til en modtager.
- (b) Kald det hvis kasteren bliver ramt/kontaktet før han påbegynder sin kastebevægelse. Han må ikke kaste bolden væk for at undgå et sack. I nogle tilfælde kan det være passende at dømme at bolden var død frem

for at kalde intentional grounding, hvis han var holdt og hans fremadrettede bevægelse var stoppet.

- (c) Kald ikke intentional grounding, hvis kasteren kaster bolden væk (undtaget hvis det er lige ned i jorden), uden at være under pres fra forsvaret - han har ret til at spille et forsøg, hvis han ikke er i fare for at blive sacket. Uret er ikke af betydning.
- (d) Der er ingen grund til at kalde det hvis bolden bliver interceptet, og det ville være den eneste overtrædelse på spillet.
- (e) Hvis blot bolden er på, eller i nærheden af den neutrale zone (1 yard), så er det at betragte som om bolden har krydset. Lad være med at blive teknisk på disse små detaljer.
- (f) Hvis bolden berøres af en ulovlig modtager, er det normalt bare en overtrædelse for ulovlig berøring. Kun hvis kasteren tydeligt gør det for ikke at miste yards, vil det være intentional grounding. Efter reglerne kan der ikke være ulovlig berøring på et ulovligt kast.

10. Ulovlig udskiftning:

- (a) Hvis en udskiftet spiller er på vej ud af banen, men stadig er tydeligt inde på banen ved snappet, skal det kaldes og spilles stoppes.
- (b) **En erstattet spiller som kommer ind på banen igen efter at have forladt den, begår en overtrædelse. Dog skal en spiller, der forlader banen fordi han tror at han er blevet erstattet, men ikke er blevet det, have lov til at komme ind igen uden straf (så længe det ikke forvirrer).**
- (c) Hvis en indskiftningsspiller kommer på banen brøkdelen før bolden erklæres død, uden på nogen måde at forstyrre spillet, så lad være med at kalde det.
- (d) Hvis angrebet bryder deres huddle med mere end 11 spillere, vil dette forvirre modstanderen, og bør altid straffes. Det kan dog kun være en overtrædelse hvis bolden er erklæret klar til spil (Regel 2-14-1) **eller den 12. mand ikke forlader huddlen med det samme.**
- (e) Hvis forsvaret har mere end 11 spillere på banen når snappet er nært forestående (eller lige er sket), skal det kaldes.
- (f) Overtrædelser i forbindelse med udskiftninger og at have mere end 11 spillere på banen vil normalt være overtrædelser af Regel 3-5. Men hvis det er med vilje og et forsøg på at snyde modstanderen, kan den kaldes som "unfair tactics" (Regel 9-2-2-b).

11. Undlade at bruge obligatorisk udstyr:

- (a) Betragt manglende tandbeskytter eller mangelfuld lukning af chinstraps lige så alvorligt som at mangle at tage sin hjelm på. Hvis du ser en spiller forlade huddlen uden tandbeskytter eller chinstraps, så advar ham mundtligt. Spillere, der ikke reagerer på advarslen, skal straffes efter reglerne (Regel 1-4-8), men giv dog quarterbacks og andre der skal kalde signaler lidt ekstra tid mht. tandbeskytteren. Begrænsede linjemænd kan i princippet straffes for forseelsen, lige så snart de sætter hånden på eller i nærheden af jorden. Samme retningslinjer skal indsættes over for spillere som benytter uigennemsigtige "eye shields".
- (b) **Stop ikke game clock eller play clock. Det er derfor vigtigt at forsøge at håndtere problemer med udstyr tidligt nok til at holdet har tid til at lave en udskiftning. Hvis hold A ikke kan indskifte en spiller hurtigt nok, vil**

de få en delay of game straf. Hvis en begrænset linjemand skal udskiftes, vil det være false start når han rejser sig op.

- (c) Ved andet ikke-kritisk obligatorisk udstyr kan man instruere spilleren i at få løst problemet næste gang han er på sidelinjen. Hvis han ignorerer dette og kommer tilbage uden at det er rettet, så bed ham om at gå ud og rette det med det samme. Hvis han gør det, så er det fint. Hvis holdet vælger at skifte ham ud med det samme, så lad være med at straffe dem for en ulovlig udskiftning. Hvis holdet tager en timeout, eller bliver straffet for delay of game, er det deres valg. Hvis han bliver på banen og forsøger at deltage, skal det straffes under regel 1-4-8.
12. **Ulovligt udstyr:** Enhver genstand, som kan være en mulig fare for andre spilleres sikkerhed, skal rettes før bolden næste gang sættes i spil. Mht. mindre overtrædelser kan de afvente spillerens næste pause på sidelinjen, men skal bringes i orden før han må komme ind igen.
13. **At sparke ulovligt til bolden:** Hvis en spiller bevidst rører bolden med knæet, underbenet eller foden med formålet at flytte bolden i en hvilken som helst retning, så er det et spark. Hvis den rører hans knæ, underben eller fod som del i et forsøg på at få fat i bolden, er det ikke en overtrædelse – dette er ikke at betragte som et spark.
14. **Ulovlig Wedge:** For at en wedge er ulovlig, skal den formes før slutningen af sparket, og fortsætte under starten af returneringen. Spillere der samles efter at returneringen er begyndt, er ikke en overtrædelse.

3.5 - Usportslig optræden og slåskampe

1. Fejring/Jubel:

- (a) Der er forskel på at fejre/juble og håne - vær tolerant og opmærksom på forskellen.
- (b) En "Sack dance" over en tacklet spiller bør altid straffes.
- (c) Hvis man efter en scoring kaster bolden i jorden (spike), bør dette kun straffes hvis det er rettet mod en modstander. Det behøver ikke at være med vilje, men hvis det er rettet mod en modstander, bør det straffes.
- (d) En fejring skal straffes hvis den indeholder en eller flere af følgende:
- en af de 20+ situationer beskrevet i regel 9-2-1;
 - Bolden (andet end at spike den);
 - Spiller udstyr;
 - Bane udstyr, inklusive målene;
 - Et objekt taget fra en anden person;
 - En hvilken som helst rekvisit;
 - En spiller der lægger sig ned på en "forsinket" (ikke umiddelbart efter en scoring) eller unødvendig måde.
- (e) Hvis det ikke er nævnt ovenfor, er det højst sandsynligt lovligt, så vær tolerant, medmindre du mener det er enten groft, provokerende, truende, sjofelt eller sætter sporten i et dårligt lys. Lad vær med at være overfølsom over for fejring.
- (f) Hvis en ulovlig fejring sker i nærheden af goal line, så gå ud fra at den skete efter scoringen, medmindre en dommer var i perfekt position til at dømme på den eksakte position.

- (g) "Koreograferet" betyder at en eller flere spillere tydeligvis har besluttet/afalt på forhånd eller ligefrem øvet hvordan de vil bevæge sig (som i en dans).

2. Chikane/Diskussioner/Uenigheder:

- (a) Vær opmærksom på at både spillere og trænere er følelsesmæssigt involveret i kampen. Det betyder at de vil blive glade, sure eller direkte vrede som kampen skrider frem. Dette er normale menneskelige følelser (selv dommere har dem), men man bliver nødt til at have noget selvkontrol.
- (b) Både spillere og trænere har ret til at være skuffede, men det er først når det bliver overdrevet, eller sætter spørgsmål ved en dommers autoritet, at det bliver et problem.
- (c) Chikane er når spillere, trænere eller andre underlagt reglerne gør en eller flere af følgende:
- (i) Snakker aggressivt, nedladende eller fornærmende til en dommer;
 - (ii) Udlægger noget som værende sandt (regler eller en dommerkendelse), eller falsk i strid med reglerne;
 - (iii) Bliver ved med at diskutere en kendelse efter at være informeret om denne gyldighed, eller efter at være blevet bedt om at stoppe;
 - (iv) Kommer med nedladende kommentarer omkring en dommers kendelser. Dette gælder også i samtale med andre end dommerne.
 - (v) Laver gestikulerende (med hænderne eller kropssprog) signaler, der tydeligt udtrykker frustration eller manglende respekt for dommerne;
 - (vi) Kaster eller sparkes til en bold eller udstyr i frustration;
 - (vii) Bevæger sig aggressivt mod en dommer for at protestere.
- Chikane er ikke en spiller eller træner, der vil stille et reelt spørgsmål.
- (d) Hvis en spiller eller træner viser dommerne respekt, vil denne respekt blive gengældt.
- (e) Der er forskel på hvor tydeligt chikanen bliver udført. Noget chikane vil være så højlydt eller tydelig, at alle på banen kan se det, mens andet vil være så diskret, at det kun er den enkelte dommer, der hører eller ser det. Det sidste kan man håndtere lidt anderledes.
- (f) Der er seks niveauer af reaktion på chikane:
- (i) **Ignorer det.** Hvis chikanen er af mindre karakter, og det er første gang spilleren eller holdet chikanerer dommerne, kan man vælge at ignorere det. Det kan være det er en enkeltstående hændelse, som ikke gentager sig. Man skal dog være opmærksom på, at det at ignorere chikanen, kan resultere i at den bliver gentaget. Man skal bestemt ikke ignorere en gentagen chikane.
 - (ii) **Lad som om du ikke hørte det.** Giv spilleren eller trænere en chance for at fortryde udsagnet, ved at spørge om de vil gentage hvad de lige sagde. ("Undskyld, hvad sagde du?"). Hvis det var over stregen, gentager de det nok ikke. Hvis det bliver gentaget, bør man reagere med det samme på en ordentlig og professionel måde.
 - (iii) **Snak "en til en".** At tage en kort snak "en til en" kan være en bedre løsning end at straffe holdet. Det viser at man som dommer gerne vil løse problemet, uden at være nødt til at straffe holdet.

- (iv) **Offentlig tiltale.** Det kan i nogle situationer være nødvendigt at "snakke med store bogstaver", så holdet og måske også tilskuerne hører det. Det at alle hører det, kan være med til at han får styr på følelserne.
- (v) **Straf.** Hvis chikanen er tydelig for tilskuere, bliver man nødt til at straffe den med en Unsportsmanlike Conduct. Tydelig chikane inkluderer alle hændelser der involverer nedladende sprogbrug, kast med udstyr og at løbe mod en dommer. Verbal chikane skal bestemte også straffes, hvis det gentages en tredje gang (eller mere).
- (vi) **Diskvalifikation.** Hvis en spiller eller coach bliver straffet for chikane to gange, skal han ifølge regel 9-2-1 diskvalificeres. Det kan i enkelte voldsomme tilfælde være nødvendigt at diskvalificere ved første hændelse.

Det er ikke nødvendigt at gå gennem alle seks niveauer. Åbenlyse og voldsomme eksempler på chikane, kan kræve et flag eller diskvalifikation første gang.

- (g) Følgende handlinger af folk underlagt reglerne bør altid straffes:
 - (i) Lave en aggressiv gestikulation (med hænderne eller kropssprog) mod en dommer.
 - (ii) Bruge et aggressivt eller nedladende sprog til en dommer, så højt at tilskuerne kan høre det.
 - (iii) Bruge et kropssprog der tydeligt signalerer uenighed med dommerne, f.eks. signalere uforståelse ved at smide hænderne op i luften.
 - (iv) Slå sig selv for at demonstrere hvordan der blev begået en fejl mod dem.
 - (v) Løbe direkte over til en dommer for at klage over en kendelse.
 - (vi) Blive ved med (i en overdreven forstand) at spørge til den samme kendelse. Også selv om det sker i en ordentlig tone (som i 3.5.2.f.v. ovenfor)
 - (h) Hvis man ikke gør noget ved chikane, sætter man både sine dommer kolleger og sporten i et dårligt lys. Chikanen kan, ud over at underminere dommerne, også være med til at ødelægge stemning og forløbet af en kamp.
 - (i) Hvis du bliver opmærksom på chikane rettet mod en anden dommer, bør du gøre noget ved det. Det er en del af det samarbejde, der skal være på et dommercrew.
 - (j) Sørg for at snakke med kaptajner og trænere, og forklar dem at de har ansvaret for at chikane bliver undgået eller stoppet. På den måde viser man at dommerne hellere vil arbejde sammen med holdene end at straffe dem.
 - (k) Når det er passende, kan man gøre det klart for trænere og spillere, at de er velkomne til at stille reelle spørgsmål, i stedet for at gætte på hvad der er rigtigt og forkert.
 - (l) Hvis man vælger at ignorere tydelig chikane, opnår man ikke andet end at ens autoritet som dommer bliver undermineret.
3. **Usportslig opførsel, der bør straffes med diskvalifikation:** De følgende handlinger bør normalt straffes med diskvalifikation:

- (a) Spytt på en modstander eller dommer
- (b) Al nedladende sprogbrug der referer til en modstander eller dommers etniske oprindelse, hudfarve, race, nationalitet (medmindre det er i kontekst af en international kamp), religion/tro, **køn/kønsidentitet, alder, klasse eller social baggrund, politisk overbevisning, seksuel orientering, handicap eller anden tale beregnet på at nedgøre eller mishandle.**

4. Flere overtrædelser:

- (a) Lad være med at straffe samme spiller eller hold for samme **usportslige** handling.
- (b) Der kan dog være situationer, hvor der er tydeligt adskilte handlinger af samme eller forskellige spillere, og her vil det være passende at straffe dem separat. To straffe for usportslig opførsel af samme spiller vil resultere i diskvalifikation.
- (c) Eksempler på separate handlinger inkluderer:
 - (i) En ulovlig fejring, efterfulgt af brok over en dommers kald;
 - (ii) Håne af en modspiller, efterfulgt af at bukke til publikum;
 - (iii) Skub efter bolden er tydeligt død, efterfulgt af at tage hjelmen af;
 - (iv) En ulovlig fejring, efterfulgt af en eller flere indskiftnings spillere, der løber på banen for at deltage i fejringen.
- (d) Eksempler på handlinger, der normalt IKKE skal straffe som to separate handlinger:
 - (i) Mere end en spiller der deltager i en koreograferet fejring.
 - (ii) En spiller der håner mere end en modstander.
 - (iii) En spiller der bukker i mere end en retning.

5. Andet vedrørende usportslig opførsel:

- (a) **Levende eller død:** Hvis det er tvivl om den usportslige optræden skete, mens bolden var levende eller død, så var den død.
- (b) **Hvem skal straffes:** Lad vær med at straf andre end spillere eller trænere. Hvis det er andre der giver problemer, bed da holdet eller den kampansvarlige om at håndtere det.
- (c) **Simulering af at være blevet "roughed":** Normalt skal en sparker, der simulerer at være blevet ramt, ignoreres. En straf bør kun gives, hvis det er nødvendigt for at holde styr på kampen.
- (d) **At tage hjelmen af:** Spillere, der uden at tænke over det, tager sin hjelm af inde på banen, bør ikke straffes medmindre de samtidig (i) retter vrede, kritik eller lignende mod en modspiller eller dommer; eller (ii) det er en del af en fejring. Husk dem på at de skal beholde hjelmen på. Hvis de tager den af når de er tæt på sidelinjen, bør det bare ignoreres.

6. Sideline interference:

- (a) Mens bolden er død:
 - (i) Hvis folk, der opholder sig i holdområdet, reagerer nogenlunde med det samme, når de bliver bedt om at gå tilbage, er der ingen grund til at advare eller straffe holdet, lige meget hvor mange gange det sker.
 - (ii) Giv kun en sideline interference straf (regel 9-2-5), hvis Head Coachen gentagne gange (mere end en gang) ignorerer

henstillinger (givet mens bolden er død), om at få holdet tilbage fra sidelinjen **mens bolden er levende eller lige efter den er død**.

- (b) Mens bolden er levende:
 - (i) Spillere, trænere eller andre underlagt reglerne, som er på banen, bør altid straffes for sideline interference (Regel 9-2-5). En undtagelse er hvis bolden er tæt på hold B's mållinje og personerne er tæt på deres holdområde.
 - (ii) Spillere, trænere eller andre underlagt reglerne, der opholder sig mellem sidelinjen og trænerboksen, men som ikke udgør noget problem, bør kun få en verbal advarsel.
 - (iii) Al kontakt mellem et holdmedlem og en dommer, på banen eller mellem sidelinjen og trænerboksen, bør kaldes som en usportslig opførsel mod holdet (Regel 9-2-5-b) (hvilket normalt giver 15 yard straf fra det efterfølgende spot) også selvom det er første gang. Dette gælder også selvom der ikke er fysisk kontakt, hvis dommeren er tvunget til at ændre retning enten for at undgå kontakt eller for at kunne dække spillet ordentligt.

7. **Slåskamp:**

- (a) Hvis en handling karakteriseres som at slå, skal spillerne (en eller flere) diskvalificeres. Det er ikke en slåskamp, hvis spillerne kun skubber til hinanden (dvs. ingen overlagte slag eller spark bliver lavet eller forsøgt lavet). I tvivlstilfælde er det ikke at slå. Man bør ikke bruge udtryk som "slå" eller "sparks" for at forklare en straf til en spiller eller træner, hvis der ikke er tale om en diskvalificering.
- (b) Under en slåskamp er det vigtigt at lægge mærke til hvem (gælder både spillere der var på banen, udskiftningsspillere og trænere) der aktivt deltager i slåskampen, og hvem der prøver at stoppe slåskampen. De sidste skal ikke diskvalificeres.
- (c) Diskvalificer kun en spiller, hvis der ikke er tvivl om spillerens nummer. Hvis der er to spillere involveret i slåskampen skal den ene ikke udvises, hvis man ikke kender nummeret på den anden.
- (d) Unnecessary roughness hvor hold B ikke har nogen chance for at vinde, og hold A tydeligt har gjort opmærksom på at de "tager et knæ", bør under normale omstændigheder resultere i en diskvalifikation.
- (e) Hvis man er i tvivl om en spiller "giver en albue" til en modspiller, bør man kigge på hånden. Det er normalt at knytte hånden hvis man vil "give en albue". Hvis hånden er åben, er det sandsynligt, at der er tale om en tilfældig hændelse.

8. **Gengældelse:**

- (a) I denne sektion definerer vi gengældelse som en aggressiv handling rettet mod en modspiller, der selv har lavet en aggressiv handling mod enten spilleren selv eller en medspiller. Gengældelse kan være enten fysisk (kontakt) eller usportslig opførsel (ingen kontakt). Normalt sker gengældelse umiddelbart efter den første forseelse, men kan i teorien ske efter længere tid.
- (b) Normalt vil vi straffe spilleren, der starter eller var med til at starte, hårdest. "Straffen" kan i den kontekst være en advarsel (for mindre

- forseelser), yard straf (for alvorligere forseelser) eller diskvalifikation (for voldsomme forseelser).
- (c) Hvis gengældelsen er af mindre karakter end den startende forseelse, bør denne normalt straffes mindre hårdt. F.eks. Hvis A31 laver unnecessary roughness på B45, og B45 gengælder ved (a) at skubbe A31 væk; eller (b) ved at snakke grimt til A31, vil det i begge disse tilfælde normalt være nok at advare B45. Det gælder også hvis A31 spytter på B45 (som altid bør resultere i en udvisning ifølge 3.5.3) og B45 gengælder ved at skubbe til A31. A31 ville blive diskvalificeret og B45 vil enten blive straffet eller få en advarsel.
- (d) Hvis gengældelsen derimod overskrider karakteren af den første forseelse, eller får situationen til at eskalere, bør gengældelsen straffes sammenligneligt eller hårdere end den første forseelse. Hvis f.eks. A31 laver unnecessary roughness på B45, og B45 gengælder med (a) en lignende unnecessary roughness forseelse mod A31; eller (b) starter en slåskamp med A31, vil begge spillere blive straffet hårdt. I situationen med slåskamp bør begge spillere diskvalificeres jf. Regel 2-32-1 og 9-5-1.
- (e) I en situation hvor gengældelsen er bevidst og kommer forsinket (næste spil eller senere), er diskvalifikation kun af den gengældende spiller normalt nødvendig. Det gælder også gengældelse for en anden spiller, der var offer for den første forseelse.
9. Der gælder nul-tolerance overfor usportslig opførsel og slåskamp i al junior/ungdoms football.

3.6 - Overtrædelser der altid giver en fordel

De efterfølgende overtrædelser giver altid en fordel, selv om det ikke virker sådan, og skal derfor kaldes:

1. Ulovlig formation:

- (a) Det er altid en overtrædelse hvis hold A har fem (eller flere) spillere i backfield ved snappet. Hold A opnår en blokeringsfordel ved at være længere væk fra forsvaret.
- (b) Det er stadig en overtrædelse at have 5 spillere i backfield, selvom man kun har 10 (eller færre) spillere på banen ved snappet.
- (c) Lad være med at kalde en overtrædelse, medmindre den femte spiller er tydeligt af linjen (altså hvis hans hoved er tydeligt bag det bagerste af snapperen) eller hvis han har ignoreret flere advarsler (altså mindst 2 advarsler).
- (d) Ingen spiller bør vurderes som værende hverken på linjen eller i backfield.
- (e) Giv mere snor til receive og slot backs, i forhold til vurdering af om de er på linjen eller ej, sammenlignet med interne linjemænd og tight ends. Vær specielt generøs på baner, der ikke er kridtet optimalt op.
- (f) På trick plays, eller andre usædvanlige spil, skal der slås hårdt ned på formationer som er ulovlige.
2. **Offensiv pass interference:** Blokeringer nede af banen af angrebet (mod en spiller i pass coverage) på et fremadrettet kast før bolden er kastet, er altid

offensiv pass interference. Forsvaret (specielt safeties) vil måske se en blokering og læse spillet som et løb, og derved give mere plads ved kastets endestation. (Se sektion 3.3.9 for retningslinjerne for at kalde offensiv pass interference, mens bolden er i luften).

3. **Ulovligt fremadrettet handoff:** At aflevere bolden fremad (undtaget når det er lovligt i henhold til reglerne) er altid en overtrædelse. Et hold kan opnå betydelig yardage (såvel som fordel ved bedraget) i et sådant ulovligt spil.
4. **Offside på et "free kick":**
 - (a) Døm hold A's restraining line, som et plan ("sæbeboble væg").
 - (b) På et onside kick, eller andre korte spark (om det er med vilje eller ej), skal enhver brydning af planet fra andre end sparkere og evt. holder, kaldes.
 - (c) På længere spark bør du ikke være for teknisk.
 - (d) Der skal kun kaldes en fejl på det sparkende hold, hvis andre end sparkeren åbenlyst tager mere end mere end 5 yards tilløb. Spillere der bare justerer deres position, skal ikke straffes for midlertidigt at have været mere end 5 yards fra bolden. Reglen er til for at mindske spillernes momentum ved kickoff.
5. **Hold A spiller ude af banen:**
 - (a) Når som helst en hold A spiller returnerer til banen efter frivilligt at være gået ud af banen på et sparkespil, eller en modtager, der frivilligt har forladt banen, returnerer og berører et kast, er der altid tale om en overtrædelse. En hold A spiller opnår en fordel ved at gå ud af banen, og derved undgå at blive blokeret. Husk at en spiller er ude af banen, bare hans fod berører sidelinjen eller baglinjen - dette skal kaldes.
 - (b) Al kontakt fra en hold B spiller, der får en hold A spiller til at forlade banen, skal vurderes som værende skyld i det **så længe at hold A spilleren forsøger at komme ind på banen igen med det samme.**
6. **Kick catch interference:** Det er altid en overtrædelse, når der er kontakt, uanset hvor lidt, når det er mod en spiller der står klar til at gribe (eller bevæger sig hen i mod) en sparket bold, der er i luften. Hans balance vil være påvirket i forhold til at gribe bolden rent. (Se også sektion 3.4.8.)

3.7 - Grebne bolde kontra fumbles

1. Hvis bolden skifter fra kontrol af en spiller til en anden (lige meget om de er på samme hold) under processen i at få kontrol over bolden, er det den spiller der til sidst ender med bolden, der har ret til den (så længe han havde kontrol inde på banen). Dette er ikke simultan besiddelse. Hvis spilleren, der ender med bolden, ikke havde kontrol over den inden på banen, eller en anden spiller var udenfor banen samtidig med at han rørte bolden, er bolden en løs bold ude af banen. Hvis der er tvivl om, hvorvidt han havde kontrol inde på banen, havde han ikke kontrol.
2. Hvis en modtager får en tå ned inde på banen, men hans hæl rammer udenfor banen, et øjeblik senere (eller omvendt), er kastet incomplete. Hvis hele foden rører jorden, skal hele foden være inde på banen, for at catchet er fuldført. Dette gælder dog ikke for kombinationer hvor det f.eks. er fod (inde

- på banen) og knæ (udenfor banen) eller hånd og arm/albue, disse skal ses som separate kroppsdele og det er kun den første kontakt med jorden der er relevant.
3. Det er ikke en fumble hvis bolden er bliver slået løs, efter boldholderen er blevet **drevet** tilbage. Bolden dør når boldholderens forward progress (fremadrettede bevægelse) er stoppet.
 4. En spiller har bolden længe nok til at blive boldholder når han, efter hans fod rører jorden, **gør** en af disse ting (somme tider kendt som "en handling der er normal for spillet" ("acts common to the game")) (**Regel 2-4-3**):
 - (a) Undgå eller afvise indkommende kontakt fra en modspiller.
 - (b) At "pakke bolden væk"
 - (c) **Avancerer bolden (eller trækker sig tilbage med den)**
 - (d) Tage yderligere skridt mens han stadig er oprejst (altså ikke mens han er ved at falde mod jorden)
 - (e) Kaste bolden eller lave et handoff
 5. Prøv ikke at være for teknisk i forhold til at dømme om bolden er grebet. Vi vil ikke have dommerne til at have "de bedste øjne i spillets historie" og gentagne gange dømme at en receiver havde grebet bolden og derefter fumblet den, når det burde have været dømt som incomplete pass. Det vigtigste her er "hvis du er i tvivl, så er den incomplete".
 6. Vi bruger **nøjagtig den samme vurdering hvis kastet er i end zone som inde på banen.**
 7. Når der dømmes på om en hold A spiller har kastet eller fumblet bolden, så tag følgende i betragtning:
 - (a) Enhver fremadrettet bevægelse af spillerens hånd hvor bolden efterfølgende kommer ud, **bør dømmes som et fremadrettet kast.**
 - (b) Hvis spilleren kan se forsvarsspilleren komme imod sig, er det mere sandsynligt at han begynder at bevæge sin hånd eller arm fremad før kontakten. Hvis han ikke ser forsvarsspilleren komme, er chancen større for at det kan være en fumble.
 - (c) Efter spilleren blev ramt, hvis bolden lander bag ham er det mere sandsynligt at det var en fumble.

3.8 - Andre Regelanvendelser

1. **Fair catch signaler:**
 - (a) Undlad at være nærtagende omkring fair catch signaler. Enhver form for viften eller vinken, eller løft af en enkelt arm, er nok til at indikere at et fair catch er blevet kaldt.
 - (b) Spillere som tydeligt dækker for solen, har *ikke* kaldt fair catch.
 - (c) Ethvert "gå væk" signal (som at vinke med begge arme vandret) før eller efter bolden rører jorden, er et ugyldigt (ikke ulovligt) signal.
 - (d) En receiver der peger på bolden og holder sine hænder under skuldrene uden nogen vinkende bevægelse har ikke lavet et signal, og kan føre bolden fremad. En spiller, der holder sin hænder under skuldrene og har en vinkende bevægelse, eller en der har sine hænder lige over skuldrene uden et vinkende signal, har lavet et ugyldigt signal.

2. **Onside kick på dårligt opkridtede baner:** Hvis der opstår tvivl på en dårligt optegnet bane, så kan kæden bruges til at definere området for lovlig/ulovlig berøring af et "free kick".
3. **Skift af holdbesiddelse tæt på mållinjen:** Hvis en interception laves, et spark gribes eller en bold erobres indenfor 1 yard af goal line, **og med det samme bliver båret ind i end zone**, så gør hvad du kan for at holdet tildeles et touchback, frem for at benytte reglen om momentum undtagelse. Hvis hold A ulovligt berører et spark tæt på mållinjen, forsøg at dømme berøringen som værende i end zone, specielt hvis de bærer bolden ind i end zone.
4. **Bold der kommer ud af end zone:** Hvis bolden skifter hold i end zonen (eller momentum reglen er gældende), og der er tvivl om bolden kommer ud af end zonen igen, kom den IKKE ud.
5. **Tid på field goals:** På et normalt field goal forsøg bør der ikke løbe mere end ca. 5 sekunder af uret.
6. **En træner der beder om en timeout:** Dommere bør ikke lade sig distrahere fra deres normale dommeropgaver, af den potentielle situation at en head coach ønsker at tage timeout.
 - (a) Når et snap eller et "free kick" er nært forestående (f.eks. når hold A står i deres formation), så skal wing dommerne ikke kigge væk fra banen. Det kan i den slags tilfælde være nødvendigt for træneren at få opmærksomhed fra en af dommerne midt på banen (Referee, Umpire eller Back Judge) i stedet for, eller sågar den wing dommer, der står på modsatte side af banen, der har front mod ham. Et håndsignal (som signal S4), *og* ordet "timeout" er begge nødvendige under disse omstændigheder.
 - (b) Når bolden er død, og der er ikke risiko for handlinger på banen, er en mundtlig tilkendegivelse overfor den nærmeste dommer tilstrækkeligt.
 - (c) En dommer skal under ingen omstændigheder stoppe spillet, medmindre han er sikker på, om timeout ønsket kommer fra holdets *Head Coach*. Hvis dommeren er i tvivl om hvem der kalder, og ikke har muligheden for at vende sig rundt for at konstatere dette, så skal der ikke tildeles en timeout.
7. **Trænere på banen under timeouts:** Under en hold timeout skal trænere, der kommer mindre end 9 yards ind på banen og bliver mellem 25-yard linjerne, ikke betragtes som et problem, medmindre deres opførsel tiltrækker opmærksomhed.
8. **Trick spil:** Vær streng med at straffe trick spil, som benytter unfair tactics. Dette inkluderer (men er ikke begrænset til):
 - (a) Trick spil der afhænger af at bolden gemmes eller byttes (Regel 9-2-2-a);
 - (b) Trick spil der udnytter simulerede udskiftninger (Regel 9-2-2-b);
 - (c) Trick spil der involverer spilleres udstyr (Regel 9-2-2-c);
 - (d) Trick spil, som får forsvaret til at tro, at bolden ikke vil blive snappet (Regel 9-2-2-e) - dette inkluderer at lade som om der er noget galt med spillet der er blevet kaldt, bolden, udstyr, e.l. Dette gælder også en spiller som foregiver at være skadet (Regel 9-2-2-f), eller påtager sig en dommers opgave.

En god tommelfingerregel er, at hvis det er en unormal handling, som virker til at give det ene hold en unfair fordel, så er det formentlig ikke tilladt.

9. **"Tage et knæ"-spil:** Når Hold A informerer dommerne om at de "tager et knæ" (også kendt som "victory formation"):
- (a) Sørg for at hold B bliver informeret.
 - (b) Mind hold A om at hold B stadig kan stoppe kampuret, hvis de stadig har timeouts tilbage.
 - (c) Mind hold A om at de vil blive straffet (unfair tactics) hvis de kører et normalt spil efter at have tilkendegivet deres intention om at tage et knæ.
 - (d) Mind hold B om hold A's intention om at tage et knæ inden hvert efterfølgende spil, medmindre hold A informerer dig om at de vil køre et normalt spil. I det tilfælde så informer hold B om dette.
 - (e) Advar hold B om ikke at "straffe" modstandere, eller på anden måde forsøge at forstyrre processen (udover et legitimt forsøg på at få fat i en løs bold).
 - (f) Straf spillere fra et hvilket som helst af holdene, som prøver at udnytte situationen til enten at få yards (hold A) eller straffe en modstander (normalt hold B).
 - (g) Hvis kampen er tæt, har hold B en legitim ret til at forsøge at få bolden. Hvis det ene hold er mere foran end det kan forventes at kunne nås på den tid, der er tilbage, bør hold B ikke lave kraftfuld kontakt.

4. Kampprocedure Checkliste

4.1 - Checkliste til "før kampdag"

I dagene op til den kamp der skal dømmes, bør hver dommer kontrollere:

1. Afviklingssted for kampen man har ansvar for at dømmes.
 2. Kickoff tidspunkt for kampen.
 3. Koordinering af mødetid for dommercrewet.
 4. Hvor dommercrewet mødes.
 5. Transport arrangement i forhold til evt. fælleskørsel (for at sikre at det sker til lavest mulige omkostninger).
 6. Særlige regelforhold til det turneringsniveau der skal dømmes (se DAFFs turneringskatalog for den pågældende sæson).
 7. Vejrudsigt for området, på kampdagen.
 8. Baneforhold (græs/turf el. andet).
 9. Om der er "historie" mellem de to hold.
 10. Resultaterne for de to holds seneste kampe.
 11. Hvilke farver uniform de to hold har.
 12. Hvem der er head coach for de to hold.
 13. Om der er personer fra nogle af holdene, der har karantæne.
 14. Kontaktoplysninger på de andre på crewet.
 15. At radio(er) og andet elektronisk udstyr er fuldt opladet.
 16. Plan for aktiviteter før og efter kampen.
- I forhold til internationale opgaver eller andre tilfælde hvor der er ekstraordinær lang rejse og/eller der er involveret overnatning m.m. bør følgende tillige sikres i god tid:
17. Rejsearrangement.
 18. Arrangement i forhold til overnatning/ophold.
 19. Opsamling/afhentning og afsætningsforhold til hotel, lufthavn stadion etc.
 20. Hvordan det sikres at dommerne får nok (og korrekt) mad og drikke.

4.2 - Kampansvarliges checkliste

Tidligst muligt (og minimum 2 timer før kickoff i DAFF kampe), skal følgende forhold afklares med den afviklings ansvarlige (normalt en fra hjemmeholdet) for kampen.

1. Beskaffenhed af banen, puder på målstolper, fjernelse af forhindringer m.m.
2. Farven på spillertrøjerne.
3. Bekræftelse af korrekt kickoff tidspunkt.
4. Hvornår holdene går på banen.
5. Hvorvidt der er spiller identitetscheck (normal procedure i international kampe), og i så fald hvornår og af hvem.
6. Vil der være en tidtager til et evt. stadionsur.
7. Er der speaker.
8. Vil der foregå holdpræsentationer.
9. Er der specielle arrangementer for coin toss.
10. Bliver der afspillet nationalmelodi(er).
11. Er der særlige arrangementer i pausen.
12. Er der aktiviteter efter kampen.

13. Forefindes der mikrofon til Referee.
14. Hvem står for betaling af dommere (i kampe der ikke afregnes af DAFF).
15. Kæde og kædeholdet, hvornår er de klar.
16. Bolde og boldpersoner, hvornår er de klar.
17. Håndklæder.
18. Medicinske faciliteter.
19. Omklædningsrum, og er der mulighed for aflåsning.
20. Om det er muligt at få en videooptagelse af kampen.
21. Om der er drikkevarer til dommerne i pausen og efter kampen.

4.3 - Team checkliste

Minimum 60 minutter før kickoff, skal Referee eller en anden dommer gennemgå alle de passende punkter fra følgende liste med Head Coach og andre ansvarlige fra hvert hold:

1. Spillernes numre
2. Om spillerne er instrueret i korrekt brug af deres udstyr
3. At alle i holdområdet har identitetskort
4. Holdkort
5. Numre på kaptajner
6. Sikr jer at crewet ved om quarterbacks er højre- eller venstrehåandede
7. Sikr jer at crewet ved om kickere er højre- eller venstrebenede
8. Nummeret på long snapperen
9. Er der usædvanlige spil, som kræver speciel opmærksomhed
10. Hvem er "first responder" på skadede spillere
11. Om der er spørgsmål til reglerne generelt
12. Sikr jer en god sidelinje kontrol, gerne med et navn på en "get back coach"
13. [Proceduren for at kalde timeout eller coaches conference](#)
14. Proceduren for video review (hvis det er til stede)

4.4 - Medic checkliste

Før kampstart bør dommerne sikre sig at der er styr på følgende:

1. Hvor det medicinske personale opholder sig under kampen
2. Hvilke signaler dommerne vil bruge til at kalde medics på banen.

5. Generelle Principper

5.1 - Opgaver og Ansvar

Generelle prioriteter (højeste først):

1. Hav en grundig viden om opgaverne for den position du besætter.
2. Hav et godt kendskab til opgaverne for hver af de andre dommeres positioner.
3. At være klar til at overtage enhver af de andre positioner, når situationen kræver det. F.eks. i tilfælde af forsinkelser, sygdom, skader mv.
4. At kende de nødvendige signaler, og vide hvor og hvornår de skal bruges korrekt.
5. Bør være i stand til at håndtere og aflevere bolden korrekt med underhånd på op til 10 yards afstand, i en flad bane og med næsen først.

Særlige opgaver i løbet af kampen (i ikke prioriteret rækkefølge):

6. Vide hvilken down det er, og hvor meget der mangler, før hvert snap.
7. Være klar til at assistere enhver dommer, som er midlertidigt ude af position.
8. Sørge for at fremskaffe en ny bold om nødvendigt, når al aktivitet er overstået.
9. Være klar til at iagttage for handlinger der sker væk fra spillet, når spillet ikke er i dit område.
10. Kalde timeout for spillere, der åbenlyst er kommet til skade.
11. Være klar til at kalde enhver overtrædelse af betydning, som du måtte se. Uagtet om det ikke er en del af din "almindelige" opgave.
12. Observere for fejlagtige procedurer og regelfortolkninger af de andre dommere, og forsøge at rette disse hvis de forekommer.
13. Kommunikere med dommerkollegaer, spillere, coaches, speakere og tilskuere efter behov, i tilfælde hvor der sker noget, som er ud over det sædvanlige.

5.2 - Sund fornuft

1. Det er vigtigt, når du ser en overtrædelse der påvirker spillet, sikkerheden eller disciplinen, at du kalder den. Men du skal huske at hverken spillerne eller tilskuerne er kommet for at se dig kaste dit flag. Du skal udvise diskretion, men frem for alt bruge din sunde fornuft. Giv dig selv tid til at gennemtænke det du har observeret, ved at vente et sekund eller to med at kaste flaget.
2. Præventivt dommerarbejde betyder at kampen flyder godt. Hver eneste gang det er muligt, så tal med spillere og coaches om deres opførsel hvis der er behov. *Ignorer* aldrig en strafbar handling - du skal altid følge op på situationerne, også dem du vælger ikke at kaste flag på, ved f.eks. at snakke med de pågældende spillere.
3. På passende tidspunkter, som f.eks. når spillere liner up til et kickoff, eller forlader huddlen for at gå mod line of scrimmage, kan du sørge for at minde spillerne om at tjekke tandbeskytter og chinstraps. Mind dem også gerne om brugen af hænder i forhold til blokeringer og holdings. Du skal ikke være belærende!

4. Du skal aldrig ignorere en klage fra en spiller. Vi kan ikke se alt. Lov at holde bedre øje med området på næste spil, og forsøg at gøre det. Få evt. hjælp fra de andre dommere og husk at melde tilbage til spilleren der klagede.
5. Når du taler med spillere, trænere eller tilskuere, så husk altid at være høflig. Din position som dommer giver dig ikke ret til at være fornærmende eller nedladende. Brug beroligende sprog til at imødegå fjendtlighed.
6. Når du har besluttet dig, på baggrund af din observation, din viden og din erfaring, så hold dig til det. Du må ikke lade dig påvirke af pres fra trænere, spillere eller tilskuere. Har du lavet en fejl, så vær ikke bleg for at indrømme det. Sket er sket og det skal du ikke lade påvirke din videre dommeropgave.
7. Ros spillere for godt sportsmanship, men husk at fordele sol og vind lige på begge hold.

5.3 - Tempo og skader

1. Få altid kampen til at flyde roligt, lad være med at forhaste jer. Løb når det behøves, men I skal ikke skynde jer så meget, at det påvirker jeres opgaver negativt.
2. Jogging (langsomt løb) er generelt altid en bedre bevægelse hen til næste position, end at gå.
3. Når du bevæger dig i position til næste down, så hav altid fokus rettet mod bolden. Det sikrer at kampens Referee kan erklære bolden klar til spil hurtigere, og derved sikres et bedre flow i kampen, og det vil helt sikkert forhindre dig i at blive overrasket af et hurtigt snap, samt forbedre din mulighed for at få øje på interessante aktiviteter.
4. Når spillere bliver vrede eller udviser frustration, kan det være nødvendigt at nedsætte tempoet på kampen, for at sikre at de "falder ned på jorden" igen, eller for at give dem en chance for at (lovligt) tale med dig, dine kollegaer eller deres holdkammerater. Alternativt kan en øgning af tempoet også være brugbar, i forhold til at få spillerne til at koncentrere sig mere om at spille, og mindre om at snakke. Din erfaring vil på sigt vise dig hvor og hvornår du kan/skal bruge dette temposkift.
5. Du bør, særligt i kampe i varmt vejr, tilskynde spillerne at huske at drikke rigeligt med vand. Der skal *aldrig* kaldes Referees timeout kun for at holde vandpauser, men sikr dig at spillerne selv er bevidste om at drikke når de får chancen. At stoppe kampen "udenfor nummer" vil altid give det ene hold fordel over for det andet i forhold til momentum. Benyt i stedet alle naturlige stop i kampen, til at minde dem om at drikke væske.

Skader:

6. At kunne se hvis en spiller er skadet, er vigtigt for alle dommere.
 - (a) Hvis du er i tvivl om en spiller på jorden er skadet, så stop tiden [S3] og tilkald medics.
 - (b) Hvis du er i tvivl om en spiller, der stadig er oprejst, er skadet, så spørg ham om han er OK. Hvis han ikke svarer bekræftende efter at have spurgt ham to gange, så stop tiden da han formentlig ikke er i stand til at fortsætte.
 - (c) Vær særligt opmærksom på deltagere (spillere eller dommere) der kan have fået en hjernerystelse. Kend til tegnene på hjernerystelse og vær

- opmærksom på dem. Enhver der viser tegn på hjernerystelse skal forlade banen for at blive bedømt, og må ikke returnere til kampen før han er blevet clearet af medicinsk personale.
- (d) Vær også opmærksom på spillere der bløder eller har meget blod på tøjet. De skal også forlade banen for at blive tilset.
7. God skik i forhold til behandling af en skadet spiller inkluderer:
- (a) Skynd aldrig på behandlingen af en skadet spiller.
- (b) Handl altid i den skadede spillers bedste interesse. Dette indbefatter almindeligvis tilkaldelse af holdets skadeskyndige personale. Hvis et hold ikke selv har medics, skal evt. medicinsk personale, som kamparrangøren stiller til rådighed (f.eks. paramediciner eller stævnelæge), tilkaldes.
- (c) Andet personel (f.eks. trænere eller andre spillere) vil måske gerne tilse den skadede indtil det medicinske personale når frem. Vær opmærksom på dette medmindre du ved at de er kyndige i førstehjælp, da der ellers kan være en risiko for at de gør det værre i stedet. Dette er især tilfældet hvis der er brækkede knogler eller interne skader. Det er dog oftest det mest fornuftige at lade dem blive ved den skadede og berolige ham.
- (d) Før kampen så bed træneren for de respektive hold, om at tilkendegive hvem de har til at tilse skadede spillere. Find evt. også ud af deres medicinske niveau.
- (e) Hvis den skadede spiller er mindreårig, har alle en større pligt til at behandle ham. Det kan være en god ting at tillade forældre (eller anden familie) på banen for at tale med og berolige spilleren mens hans bliver undersøgt. Dette er oftest mere presserende jo alvorligere skaden er, jo længere skadespausen varer og jo yngre spilleren er.
- (f) Den dommer som erkender en skadet spiller, skal sørge for at få noteret spillerens nummer, så vi sikrer os at regel 3-3-5 overholdes.
- (g) Ved skadesbehandling er det de skadeskyndige der sætter dagsordenen for behandling og flytning af den skadede spiller. Du skal som dommer aldrig forsøge at gennemtvinge en flytning af en skadet spiller.
- (h) Ved behandling af skadede spillere, som er uden for banen men inden for sikkerhedszonen omkring banen, skal kampen ikke igangsættes før behandling er tilendebragt, eller spilleren og det behandlende personale, er flyttet uden for sikkerhedszonen. Hvis det skyndes at den skadede spiller eller behandlere er i fare selvom de er udenfor sikkerhedszonen, skal spillet heller ikke startes.
8. Gør hvad du kan for at du [og dine kollegaer](#) ikke selv bliver skadet. Drik væske hver gang du har chancen, og sørg for at være i god fysisk tilstand.

5.4 - Lukke spillet inde

1. Når man skifter position i løbet af kampen, er det vigtigt altid at forsøge at "omringe" spillet sammen med de øvrige dommere. En position hvor man kigger "udefra og ind" er essentiel for dækning af sidelinjer og end line mens bolden er inde på banen. Når en spiller med bolde går ud af banen, skal sidelinjedommerne vende rundt og blive ved med at kigge på ham så længe

der er en risiko for at der sker noget med ham. At sørge for at "bokse spillet inde" burde sikre at ethvert spil ses fra mere end én synsvinkel.

2. Mens bolden er levende, så hold dig på afstand af spillet.
3. Hold dig af vejen for spillerne.
4. Generelt set er der ingen grund til at nogen dommer skal kigge efter følgende:
 - (a) Bolden mens den er i luften (andet end for lige at få en fornemmelse af retningen).
 - (b) Bolden efter et kast er incomplete.
 - (c) Død bold spottet efter det er blevet markeret (Mechanic 5.7.1).
 - (d) Bolden på det efterfølgende spot, indtil snapperen er tæt på at røre den (Undtagelse: Hvis vinden er kraftig nok til at påvirke bolden på jorden)
 - (e) Overtrædelsesspottet efter at et flag er kastet der (eller på samme yardlinje).
 - (f) Goal line efter et touchdown eller en safety er blevet erklæret.
 - (g) Bolden efter et field goal forsøg er enten scoret eller gået forbi.
 - (h) Sidelinjen eller end line efter en spiller er erklæret ude af banen.
 - (i) En spiller som ikke deltager aktivt i spillet, og som ikke har en modstander i umiddelbar nærhed.
 - (j) Udskiftere og trænere i hold området.

I samtlige ovenstående tilfælde vil der være større brug for, at du koncentrerer dig om noget der er mere vigtigt.

5.5 - Samarbejde og kommunikation

1. Det er vigtigt at dommerne arbejder sammen som et hold, og at I kommunikerer godt, for at kunne lede en kamp effektivt. Denne kommunikation vil ofte være mundtlig, men hvor mundtlig kommunikation er umulig eller upassende, skal de godkendte signaler benyttes. **Radioer bør bruges hvis det er muligt, men kun i overensstemmelse med Kapitel 25.**
2. En dommer skal også kunne kommunikere med spillere, trænere, tilskuere samt stadion speakere. Hvis en afgørelse er speciel eller kontroversiel, er det bedre at forklare den, frem for at lade alle fortsætte tvivlende. Målet er at give informationerne før der er nogen der er nødt til at spørge efter dem.
3. På sidelinjen - forsøg at få Head Coach til at udpege en, der kan være ansvarlig for at boksen og sidelinjen holdes "rene" (en "get back coach"). En "get back coach" kan afse mere tid til at holde sidelinjen ren, end du kan.
4. Alle dommere bør signalere forsøgsnummeret før hvert eneste spil. Hvis der er uenighed om dette, så fløjt i din fløjte inden snappet, signaler timeout [S3] og konferer med dine kollegaer, så I kan blive enige om hvilket forsøg det er. Det er alle dommeres ansvar at sikre, at downboksens nummer altid står på det korrekte forsøg.
5. **Det er aldrig klogt at løbe med fløjten i munden. Det er for nemt at komme til at fløjte ved en fejl (inadvertent whistle). At skulle bevæge fløjten op til munden giver dig nogle ekstra brøkdeler af et sekund til at tænke over om der skal fløjtes eller ej. Selv hvis der er en overtrædelse før snappet, er det ikke mikrosekunder det handler om, når der skal fløjtes af.**

6. Ved slutningen på et forsøg, hvis du er den ansvarlige dommer og du er sikker på at bolden er død, så fløjt. Fløjt med autoritet, ikke kun et enkelt pip. Andre dommere bør *kun* assistere med fløjten, hvis det er for at sikre et område, hvor der stadig er aktivitet. Du skal aldrig være den første dommer til at fløjte, hvis bolden befinder sig i en anden dommers ansvarsområde. Fløjt ikke stødvist i din fløjte, medmindre du har kastet et flag eller af en anden grund har brug for at tiltrække dig Referee's opmærksomhed.
7. Hvis du kommer med en "inadvertent whistle", så lad være med at tro, at ingen opdager det. Fløjt igennem og sikr dig at spillet bliver standset. Indrøm din fejl og følg ellers procedurerne i reglerne (Regel 4-1-2-b).
8. Dit kropssprog fortæller mere end du tror - tænk over det. Hvis du bevæger dig tøvende (f.eks. hen mod et spot hvor et catch har været forsøgt) er et signal om at du er usikker omkring afgørelsen. Vær opmærksom på den slags kropssprog hos dine kollegaer, og vær klar til at assistere dem i de tilfælde du kan. Peg aldrig på spillere eller trænere på en nedladende eller truende måde.
9. Lad være med at råbe ad folk - det udpensler din manglende kontrol med situationen. Band aldrig over for spillere, trænere eller dine kollegaer.
10. De efterfølgende punkter illustrerer gode og dårlige måder at reagere på, når 2 eller flere dommere er uenige om et kald. Målet er at de involverede dommere bliver enige med hinanden, men hvis det er nødvendigt, må Referee gå ind som forligsmand og afgøre sagen.
 - (a) Dommere som er uenige om et kald, skal mødes og gennemgå deres vurderinger. **Andre dommere, som har relevant information, bør også involveres.** Det bedste sted for en sådan evaluering kan være på død bold spottet eller på det spot hvor den pågældende handling fandt sted. En konference skal foregå under rolige former, uden hævede stemmer, følelsesladede bevægelser eller pegen. Dommere der ikke er involveret i vurderingen, bør holde spillere på afstand, eller sikre død bold spottet, flag eller andre relevante spots.
 - (b) **Dommerne bør** beskrive hvad de så, og ikke kun hvad de dømmer. En dommer vil måske herved erkende at en anden havde en bedre synsvinkel på hændelsen. Sørg for at alle relevante facts (f.eks. om bolden var levende eller død, om det hændte før eller efter bolden skiftede hold m.m.) bliver nævnt.
 - (c) Skeln mellem kendsgerninger (f.eks. hvad skete der?), vurderinger (f.eks. skete det med fuldt overlæg?) og regelsammenhæng (f.eks. hvad siger regelbogen at vi gør i den givne situation?).
 - (d) Sørg for at gøre konferencen kortvarig, når alle involverede dommere har givet deres besyv med. Der er ikke tid til længere diskussioner (udspecificering kan dog tillades hvis nødvendigt), og opfordr alle til at holde sig til sagen.
 - (e) Ideelt set kommer dommerne selv til en afgørelse og underretter Referee.
 - (f) Hvis dommerne ikke kan blive enige om et kald, er det normalt bedst at holde sig til den dommer der er hovedansvarlig for området. At den ene dommer er "erfaren" og den måske er "uerfaren" **bør ikke være en faktor.**

- (g) Husk ”når du er i tvivl” principperne i reglerne og sektion 6.1. Husk dog at ”tvivl” ikke er det samme som usikkerhed – det er OK at gå med noget, hvis du er rimeligt sikker på det.
 - (h) Når en endelig afgørelse er fundet, bør Referee annoncere den endelige beslutning. Behovet for efterfølgende forklaringer vokser i takt med længden på konferencen. Det kan underbygge den endelige afgørelse, hvis alle dommere sørger for at nikke enigt når konferencen er slut.
 - (i) Hvis en dommer ikke er enig med den afgørelse, der bliver truffet, skal han sørge for ikke at give udtryk for dette på nogen måde.
11. Al kommunikation mellem dommere og personer underlagt reglerne **bør normalt** foregå på engelsk. Hvis en oversættelse til et andet sprog er nødvendig, skal dette helst ske efter formuleringen på engelsk. Hvis der i en kamp bliver tiltalt en dommer i et andet sprog end engelsk, skal dette oversættes hvis der kræves respons fra dommeren. (**Nationale forbund eller dommerorganisationer kan udskifte engelsk med deres lokale sprog i hjemlige kampe.**)
12. Følgende er eksempler på situationer, hvor en dommer er ”involveret”, selv om dommeren ikke har et flag på spillet. Her er kommunikationen vigtig, for at sikre at resten af crewet (specielt Referee) har den relevante viden.
- (a) Illegal Touching af et kast eller spark.
 - (b) Tiden på uret er forkert.
 - (c) Skift af holdbesiddelse.
 - (d) Om et kast eller et spark har krydset den neutrale zone eller ej.
 - (e) Om der er flere flag på spillet.
 - (f) Om et kast er grebet eller ej.
 - (g) Om et kast var gribbart, når der er et flag for Pass Interference.
 - (h) **Om et kast var fremadrettet eller bagudrettet.**

5.6 - Signaler

1. Dine signaler skal være tydelige, gennemførte og velovervejede til alle tider.
2. Den ansvarlige dommer skal signalere timeout når reglerne foreskriver at tiden standses, eller hvis en timeout er kaldt af holdene eller Referee.
3. Gentag *alle* timeout signaler givet af *alle* andre dommere.
4. Det normale timeout signal er [S3]. Dog skal det i de efterfølgende situationer bruge signal træde *i stedet for* ”stop tiden” signalet:
 - (a) Når et touchdown, field goal eller ekstra point bliver scoret – [S5].
 - (b) Når en safety bliver scoret – [S6].
 - (c) Når et touchback bliver tildelt – [S7].
 - (d) Når et fremadrettet kast er incomplete, eller når et field goal forsøger rammer forbi eller er kort, eller når der ikke er nogen scoring på et ekstrapoint forsøg – [S10].

Disse signaler er tilstrækkelige til at instruere en tidtager i, hvornår han skal stoppe uret, og [S3] skal *ikke* gives ekstra i disse tilfælde, medmindre der har været et flag kastet eller der er en skadet spiller.
5. Dommeren med uret bør stoppe sit ur, før han begynder at give eller gentage signaler (Regel 3-3-2).

6. Signaler som timeout og "incomplete pass" bør gentages 2-3 gange (eller holdes i et par sekunder), for at sikre at alle har set dem. Flere gentagelser er overdrevet. Undlad at bøje i hoften når du giver signal for "incomplete pass".
7. På scrimmage spil, brug *kun* "start uret" signalet [S2] når bolden dør indenfor ca. 3 m fra sidelinjen og linjen der skal nås, ikke er nået. Som den ansvarshavende dommer, skal du lave signalet 2-3 gange og ikke mere. Hvis spillet slutter over eller tæt på linjen der skal nås, så brug kun timeout signalet [S3].
8. Der er ingen grund til at dommeren med uret skal gentage "start uret" signalet [S2]. Hvis det er nødvendigt så brug efterfølgende supplements signal [Sup12].
9. Når du giver signaler ved afslutningen af et spil, så fortsæt med at vende front mod spillerne i dit ansvarsområde indtil al fare er overstået. Hvis du viser dit signal tydeligt (og længe) nok, vil dine dommerkollegaer, spillere, trænere og tilskuere sagtens kunne se signalet, uanset hvilken vej det vender.
10. Det er kun Referees signaler på penalties, scoringer og usædvanlige situationer, der skal gives mod press box. Lav ikke signaler *imod* Referee, mens du stadig har spillere i dit ansvarsområde, som kræver din opmærksomhed.
11. Medmindre du er helt sikker på, at Referee ved at linjen der skal nås er nået, at spillet endte ude af banen, at der var et skift i holdbesiddelse eller at der er blevet scoret, så gentag dine signaler efter du har fået øjenkontakt med Referee. Men igen, først når du har sikret dig at der ikke foreligger muligheder for ekstra tildragelser i dit ansvarsområde.
12. Bliv ikke begejstret når du signalerer (specielt omkring touchdown). Vær rolig og bliv ikke følelsesmæssigt involveret. **Kom ind i en vane med at lave dine signaler langsomme og rolige (undtaget på afgørende spil, der kræver lidt mere udstråling – se sektion 5.21).**
13. Hvis du er den dækkende dommer, signaler at bolden er død. Brug død bold signalet [S7] medmindre der i stedet skal benyttes Time Out signal [S3], Touchdown/Field goal signal [S5], Safety signal [S6] eller incomplete pass/ikke succesfuldt field goal signal [S10]. Vis kun *et* signal.

5.7 - At markere steder/spots

1. Der findes kun 3 måder at markere et spot på. Disse er:
 - (a) Med en bold (placeret med længderetning parallel til sidelinjen).
 - (b) Med din fod.
 - (c) Med en bean bag.
2. Placer en bold på spottet hvis du har en, og den ikke skal bruges, eller angiv den forreste spids af bolden med din fod. **Den ansvarshavende dommer må aldrig bevæge sig væk fra spottet undtagen i yderste nødstilfælde.** Brug så en bean bag som sidste udvej.
3. Læg aldrig en bold på jorden andre steder end det *præcise* død bold spot (heller ikke forskudt øst/vest). Eneste undtagelse til dette er når en spotter

- lægger en ny bold på "inbounds spottet". Læg aldrig en bold på inbounds spottet hvis der er en straf, som ikke er blevet udmålt endnu.
4. Når du skal markere forward progress med din fod, så gør det på den mindst iøjnefaldende måde. Den bedste metode er ved at stille sig op med begge fødder parallelt. Indersiden af dine fødder indikerer så hvor boldens næste placering bør være. Hvis du ønsker at bruge foden længst fremme for at markere spottet præcist, så er det tilladt at strække den lidt frem foran den anden. Pas dog på med at insistere for hårdt på spottet - der er ikke noget værre end to dommere der tydeligt viser *forskellige* spots.
 5. Under normale spil behøver forward progress kun at markeres inden for en tolerance på en fod. Da bolden er lidt mindre end en 1 fod lang, giver det 3 forskellige muligheder ved placering af bolden mellem to yardlinjer:
 - (a) Med boldens næse (det forreste af bolden) op til den forreste yardlinje.
 - (b) Med midten af bolden midt mellem de to yardlinjer.
 - (c) Med boldens bageste del (halen) på den bageste yardlinje.
 Noter dig at med dette system krydser bolden reelt set aldrig en yardlinje.
 6. Dommere behøver kun at markere forward progress i forhold til ovenstående punkter, medmindre:
 - (a) Der er slutningen af en "line to gain" eller en goal line involveret. I disse tilfælde kræves større nøjagtighed.
 - (b) Efter et skifte i holdbesiddelse, hvor det anbefales altid at starte på den nærmeste yardlinje med "næse på".
 7. Dommere kan assistere i spotningen ved hjælp af signalerne "næsen på!" [Sup32], "i midten!" [Sup33] og "halen på!" [Sup34].
 8. Hvis en serie starter fra f.eks. "i midten" vil line to gain være nået ved "i midten" 10 yard længere fremme. Det samme gælder naturligvis for "næsen på" og "halen på".
 9. Den sideværts placering af bolden inddeles i det følgende nummererings-system:
 - 1 Hash mark på press box siden
 - 2 Goal post på press box siden
 - 3 Midten af banen
 - 4 Goal post modsat press box siden
 - 5 Hash mark modsat press box siden
 Hvis man bruger en elastik eller lignende til at holde styr på placeringen, er det normale at placere elastikken på den første finger for venstre hash, anden finger for venstre goal post, anden & tredje finger for midten, tredje finger for højre goal post og fjerde finger for højre hash. For en finere inddeling kan andre fingerkombinationer bruges.
 10. Når du markerer et spot, så fortsæt med at dømm. Lad være med at glo ned i jorden - spottet flytter sig ikke!

5.8 - Boldplacering og transport ("ball relay")

1. Efter ethvert spil skal efterfølgende roller udfyldes af dommerne. I mange situationer vil en dommer udfylde mere end en rolle, og i de mest normale spilsituationer er det højst utænkeligt at alle dommerne vil blive involveret.
 - (a) **Ansvarshavende:** Den dommer der er ansvarlig for død bold spottet.

- (b) **Henteren:** Den dommer, der sikrer sig en bold fra en boldperson, en spiller eller til tider bolden liggende frit på jorden.
 - (c) **Spotteren:** Den dommer, som placerer bolden på inbounds spottet.
 - (d) **Viderebringeren:** Den dommer som virker som mellemmand i at få bolden fra den ansvarshavende eller henteren og ind til spotteren.
 - (e) **Opryderen:** Den dommer der sørger for at den gamle bold kommer ud.
2. Hvis du er den ansvarshavende, skal du normalt ikke håndtere bolden, undtaget;
 - (a) **Inden for 9-yard markeringerne:** Hvis bolden dør for dine fødder, bliver du samtidig henteren, og den normale henter må forberede sig på at bliver brugt som viderebringeren.
 - (b) **Uden for 9-yard markeringerne:** Hvis du kan fremskaffe en bold fra en spiller uden at forlade din position, så placer bolden mellem dine fødder og lad henteren fremskaffe af en anden bold til spotteren.
 3. Viderebringeren bør også være spotteren, når han kan frembringe en bold til det efterfølgende spot hurtigere end nogen anden.
 4. Prøv aldrig at forhaste viderebringelsen af bolden. Det er vigtigere at være præcis. Hvis dine evner til at kaste ikke er gode nok, så tag hellere et par ekstra skridt fremad inden du kaster videre.
 5. Hvis du har en bold i hånden så ryk *ind mod* spottet og ikke væk fra det.
 - (a) Undtagelsen til dette er hvis der er et flag på spillet. Her skal bolden mod død bold-spottet.
 - (b) Undtagelsen til undtagelsen er hvis der har været et incomplete pass – her skal bolden stadig ind til spotteren.
 6. Når spillet slutter inden for eller tæt på hash marks:
 - (a) Er Umpire normalt både henter og spotter.
 - (b) På et langt spil kan Back Judge virke som både henter og spotter, medmindre han er den ansvarshavende. På samme måde kan det forekomme at Referee eller Center Judge på et spil, der indebærer tab af yards, er henter og spotter medmindre han er den ansvarshavende.
 - (c) Hvis et kast er incomplete langt nede af banen i midten eller hvis spillet ender i hold B's end zone vil Field Judge eller Line Judge være viderebringeren. Han vil sende boldpersonen til at hente den gamle bold, mens han giver den nye bold til Umpiren. Det er vigtigt at bolden kommer ud til den rigtige side hvor boldpersonen er.
 7. Når spillet ender uden for hash marks:
 - (a) [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Wing dommeren vil næsten altid være den ansvarshavende. Referee og Umpire deles om roller som henter og spotter, afhængig af hvem der er nærmest bolden (han bliver henteren) eller inbounds spottet (han bliver spotteren).
 - (b) [I xx1 FORMATION (5/6C-MANDS CREW)] Ansvarer er næsten magen til 4-mands crew, bortset fra at Back Judge også kan være henteren eller spotteren på lange spil. Referee, Center Judge, Umpire og Back Judge er nødt til at opdele deres roller efter følgende; den der er nærmest bolden bliver henteren, den næstnærmeste bliver viderebringeren eller spotteren og den der er længst fra bolden kan blive spotteren hvis han kan komme i position til det.

- (c) [I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW)] Den ansvarshavende vil blive wing dommeren eller den dybe wing dommer i den respektive side. Henteren vil normalt være den anden sidelinjedommer i den side. [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Back Judge plus enten Umpire eller Referee (hvem der nu er nærmest), vil virke som viderebringeren. Umpire, Center Judge eller Referee skal gå til inbounds spottet for at virke som spotteren.
- (d) [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Rollefordelingen vil ligne den på et 5/7-mands crew bortset fra at Umpire, Center Judge og ([i mindre omfang](#)) Referee vil samarbejde om at være viderebringer og spotter. Typisk vil den dommer, der er nærmest død bold spottet, fungere som henter, og enten Umpire eller Center Judge vil være spotteren. [Effektivitet er det primære](#).
8. Når bolden dør i end zone på et free kick, vil den ansvarlige få en bold fra enten spilleren, der har grebet bolden i end zone, eller en boldperson. Han vil herefter få den til touchback-spottet.
9. I situationer hvor det er knapt med tid (og kampuret kører), *skal* Umpire hente bolden når den er inde på banen, og fungere som både henter og spotter. De øvrige dommere bør afholde sig fra at håndtere bolden, men blot hurtigt sikre sig at være [hurtigt](#) klar til næste spil.

5.9 - Dækning ude af banen

1. Når man har med spil der går ud af banen at gøre, er det vigtigt at hver dommer tager hver deres område for at undgå at overlap af område ikke resulterer i at man overser noget.
2. Hvis du er den første mand på stedet (den ansvarshavende);
 - (a) Bør du først og fremmest signalere timeout [S3], og for din egen sikkerheds skyld først bevæge dig til spottet, hvor spillet gik ud af banen efter at spillerne er løbet gennem området.
 - (b) Signaler timeout, med det samme bolden bliver død - du skal ikke vente til du når spottet. Lav gerne signalet, mens du bevæger dig mod spottet.
 - (c) Forbliv på (eller tæt ved) sidelinjen på spottet hvor spillet gik ud af banen, hold øje med fortsat aktivitet i eller tæt på holdområdet. Det er essentielt af vi holder øje med aktivitet der fortsætter efter bolden er død. Hvis det er absolut nødvendigt, kan du droppe din bean bag og forlade spottet for at standse større aktiviteter.
 - (d) Når der ikke længere er fare for yderligere aktivitet omkring spilleren, skal du skaffe en bold fra boldholderen eller en boldperson, og bruge den til at markere spottet hvor bolden gik ud af banen.
3. Hvis du er den anden dommer på stedet: [I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW)] Dette bør være den anden dommer på samme sidelinje som den første dommer; [I xx1 FORMATION (5/6C-MANDS CREW)] Dette bør være Back Judge, Referee eller Center Judge);
 - (a) Skal du følge med boldholderen ud af banen (så langt som han går), for specielt at kigge efter og forhindre overtrædelser imod ham.

- (b) Hvis boldholderen (eller en anden spiller) bevæger sig ind i modstanderholdets holdområde, så hold dig tæt til ham og eskorter ham tilbage før du går i gang med at skaffe en ny bold.
 - (c) Som henteren vil du normalt være den, der får den gamle bold fra boldholderen, eller en ny bold fra boldpersonen. Du skal videregive den til enten den ansvarshavende (for at markere spottet), eller til viderebringeren for transport til spotteren.
 - (d) Om nødvendigt skal du løbe omkring den ansvarshavende (bevæge dig længere ud af banen) for at dække en boldholder, der bevæger sig længere ud end den ansvarshavende.
4. Hvis du er den tredje dommer (dette vil være [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] Referee; [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Referee, Center Judge eller Back Judge; [I xx1/xx3 FORMATION (5/6C/7/8-MANDS CREW)] Referee eller Back Judge) skal du dække aktiviteterne inde på banen, bag ryggen på de første 2 dommere, og enten skaffe en bold til den ansvarshavende, eller virke som viderebringer af en bold til spotteren.
 5. Hvis du er den fjerde dommer (dette vil være [I xx1/xx2 FORMATION (5/6-MANDS CREW)] Umpire eller Center Judge; [I 2x3 FORMATION (7-MANDS CREW)] Umpire, Referee eller Back Judge; [I 3x3 FORMATION (8-MANDS CREW)] Umpire, Center Judge, Referee eller Back Judge) bør du observere aktiviteterne mellem din position og sidelinjen og også bevæge dig mod sidelinjen, for at kunne virke som viderebringer.
 6. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Referee og Umpire skal koordinere deres indsats, for at kunne virke som den anden eller tredje dommer på stedet (henter eller viderebringer) som angivet ovenfor. Specielt Umpire må være forberedt på at bevæge sig mere mod sidelinjen (og til tider helt uden for hvis nødvendigt), for at være i position til at standse eller observere fortsatte handlinger. Enten Referee eller Umpire skal virke som spotter, hvordan det nu passer bedst.

5.10 - At have med slagsmål at gøre

1. Hvis du, ved at stille dig imellem to spillere, kan forebygge eller standse et slagsmål, så gør det. Men gør det aldrig med risiko for din egen sikkerhed (som altid er din førsteprioritet). Grib aldrig fat i en spillers ansigtsgitter for at afværge eller standse et slagsmål.
2. Hvis et slagsmål bryder ud på banen, bør de nærmeste dommere ved de respektive holdområder se det som deres første prioritet at holde udskiftningsspillere og trænere væk fra slagsmålet. Dette vil normalt være wing official eller den dybe wingdommer på den side, men det kan i særlige tilfælde være en anden (f.eks. Referee eller Back Judge), hvis slagsmålet f.eks. bryder ud i en end zone.
3. Hvis udskiftningsspillere, trænere eller andre tilknyttede personer kommer på banen, skal de straks beordres ud. Hvis de fortsætter og ikke kan holdes tilbage, bør dommeren nedskrive deres numre (eller identitet, hvis de ikke er spillere), så de eller deres trænere kan blive sanktioneret, så snart roen er blevet genetableret (Mechanic 3.5.7).

4. Hvis du er den nærmeste til slagsmålet, så noter numrene på de involverede, men prøv samtidig at skelne mellem dem der deltager aktivt, og dem der forsøger at skille parterne. De spillere der med sikkerhed kan siges at have deltaget i slagsmålet, skal herefter diskvalificeres.

5.11 - Fumbles

1. Medmindre der åbenlyst ikke har været nogen ændring i boldbesiddelse, skal den dommer der dækker en fumble erobring, som ikke er blevet avanceret, pege i den retning som holdet, der har erobret bolden, nu skal angribe. Hvis hold B har erobret (eller hold A har generobret efter en dobbelt turnover), så indiker dette ved at vise første down [S8] i den retning. Hvis hold A erobrer fumbles, så vis hvilket forsøg det nu bliver.
2. Hvis ingen dommer har set en tydelig besiddelse, før en "bunke" formes, så giv bolden til den spiller som har kontrol over bolden, når bunken er opløst. Hvis to spillere fra hvert sit hold har lige meget kontrol over bolden, så tildeles bolden ifølge reglerne det hold som sidst havde boldbesiddelse (Regel 7-2-2-b). At berøre bolden ved slutning af spillet er ikke nødvendigvis det samme som at have kontrol.
3. Hvis det er nødvendigt at grave bolden frem, skal den nærmeste dommer begynde at grave. Den næste dommer skal signalere timeout [S3] for at standse uret, og dette skal gentages af de øvrige dommere. Når den gravende dommer har konstateret hvem der har boldbesiddelse, skal han mundtligt videregive dette til den nærmeste dommer, normalt Referee, som skal signalere den efterfølgende retning. Det skal kun være Referee, hvis han ikke er den signalerende dommer, der skal gentage signalet. (Se også sektion 21 for brug af bean bags omkring fumbles).
4. En teknik for at forsøge at få spillerne til at forlade bunken, er at råbe "han har den" for at gøre det klart at det er for sent at gøre en forskel.
5. Hold øje med at spillerne fra begge hold overholder Regel 9-2-1-a-1-k (at skubbe eller trække en modstander af bunken efter bolden er død).
6. Undlad at forhaste disse beslutninger. Orienter dig først om den rigtige retning før du signalerer. Dette er grunden til at det er bedre at kalde en farve.

5.12 - Nedskevne notater

1. Alle dommere skal skriftligt notere;
 - Resultatet af møntkastet.
 - Scoringer.
 - Brugte hold timeouts.
 - Sidelinjeadvvarsler.
 - Længden på kampen.
 - Alle overtrædelser de kalder (uanset om de bliver accepteret, afvist eller udlignet)
 - Alle diskvalificerede spillere.
 - Alle spillere som er blevet tildelt en unsportsmanlike conduct.

2. I tilgift skal [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW)] Line Judge eller [I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW)] Field Judge nedskrive alle overtrædelser (uanset om straffen er accepteret, afvist eller udlignet) kaldt af alle dommere.
3. Mellem 1. og 2. quarter og mellem 3. og 4. quarter, skal alle dommere nedskrive yardlinje samt down og distance. Referee, Umpire og [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] Line Judge eller [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Center Judge skal derudover nedskrive boldens sideværts position. Linesman og Side Judge skal også notere hvor chain clippen er.

5.13 - Ansvar for tiden.

1. Afhængig af antallet af dommere på crewet, er følgende dommere ansvarlige for tidtagning:

Ansvar	3	4	5	6C	6D	7	8
Kampuret (på banen)	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
Play Clock	R	R	B	B	S	B	B
Tid på timeouts	R	U	U	U	U	U	U
Tiden mellem quarters	R	U	U	U	U	U	U
Tiden efter en scoring	R	U	U	U	U	U	U
Halvlegspausen	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
Længden af kampen	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F

2. Muligheder i forhold til kampuret:
 - (a) [I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW)] Crewet skal beslutte om Line Judge eller Field Judge skal være ansvarlig for kampuret og de tilhørende pligter.
 - (b) Hvis kontrolenheden til et stadionur er bærbar og kan bruges på/nær banen, er det tilladt for dommeren ansvarlig for kampuret at føre tilsyn med en assistent der styrer det fra sidelinjen. Hvis kontrolenheden er af ur-typen er det også tilladt for dommeren med ansvaret for kampuret at styre stadionuret som det officielle kampur.
 - (c) [NÅR DER BRUGES RADIO] Det er tilladt for en assistent udenfor banen at styre kampuret (Regel 3-2-4-a). Denne mulighed kan øge præcisionen af kampuret, men bør kun bruges når en ekstra dommer (som er erfaren i forhold til at køre kampuret) er tilgængelig og der er et sted hvor han har godt overblik over banen. I mangel af et stadionur skal assistenten videregive den resterende tid via radio når det er påkrævet jf. reglerne, når der bliver spurgt til det eller i periodiske intervaller.
 - (d) Video Judge må ikke bruges som kampursoperatør/assistent da han skal koncentrere sig om sine andre pligter.
 - (e) Hvis der er et synligt kampur, skal det betragtes som det officielle ur. Ellers skal det slås fra. Lad være med at være krakilsk omkring tiden på stadionuret. Hvis tiden er løbet ud på stadionuret, skal du ikke ignorere det, medmindre du har meget gode grunde til det (Mechanic 20.1).
3. Længden på kampen er defineret til at være tiden fra det startende kickoff og indtil det sidste fløjt, inklusive halvlegspause og andre forlængende pauser af kampen.

5.14 - Ansvar for tælling

1. Afhængig af antallet af dommere, er følgende dommere fælles ansvarlige for tælling af spillere:

Ansvar	3	4	5	6C	6D	7	8
Hold A scrimmage	R,L	R,U	R,U	R,U/C	R,U	R,U	R,U/C
Hold B scrimmage	H,L	L,H	B,L,H	B,L,H	S,F	B,F,S	B,F,S
Hold A free kicks	L,H	U,H	U,B,H	U,B,C	U,F,S	U,F,S,B	U,F,S,B,C
Hold B free kicks	R,H	R,L	R,L	L,R,H	L,R,H	L,R,H	L,R,H

2. Det er specielt vigtigt at tælle spillerne på field goals, punt, ekstra point forsøg og efter enhver ændring af spilleretning.
3. Hvis der er mere end 11 mand på et hold, og dommerne ikke opdager det, betragtes det som værende en af de værste fejl et dommerhold kan lave.
4. Dommeren der har primært ansvar for at tælle spillere på et hold, er også den der har det primære ansvar for at iagttage det maksimale antal spillere der tillades i huddlen på det hold.

5.15 - Dommernes opførsel

1. Husk at din opførsel før, under og efter hver eneste kamp, betragtes af offentligheden. Opfør dig altid på en måde, der er passende for en dommer.
2. Dommere bærer et stort ansvar for at indgyde publikum og deltagere tillid. I bliver evalueret på alt hvad I gør på og af banen, før, under, og efter kampen. Hils på og behandl spillere fra begge hold ens. Lav ikke sjov med tilskuerne. Mæng jer ikke med nogen.
3. Lav opvarmningsøvelser før kampen
 - (a) Helst i omklædningsrummets diskrete omgivelser, men hvis ikke:
 - (b) Ude af syne for tilskuere, men hvis ikke:
 - (c) Langt væk fra spillerne.
4. Lad være med at afprøve din fløjte hvis man kan høre det fra banen. Kast ikke rundt med bolde eller lignende i synsvidde af tilskuere, spillere eller andet personale.
5. Indtag ikke alkohol eller noget forbudt stof, eller vær under indflydelse af samme før, under eller umiddelbart efter en kamp.
6. Forsyn aldrig et hold, en spiller eller en træner med nogen former for informationer om et andet hold, spiller eller træner. Viderebring ikke rygter mellem holdene og undlad også at komme med udtalelser om andre dommerhold eller specifikke dommere.
7. Undlad at komme i diskussion med nogen efter kampen med henblik på særlige spilsituationer. Hvis de ønsker at klage, så henvis til DAFFs behørigt kanaler (Disciplinærudvalg, Dommerudvalg, Turneringsudvalg m.m.). Spørgsmål omkring en dommers vurderinger er ikke noget der skal indgå i en diskussion, hverken på banen eller efter kampen.
8. Vær loyal over for dine dommerkollegaer, over for DAFF og over for amerikansk fodbold. Husk at det er DAFFs ønsker om afvikling af kampene, der ligger til grund for din gerning som dommer. Ikke klubbernes individuelle ønsker om f.eks. at bøje reglerne m.m.

9. Rapporter straks enhver form for forsøg på bestikkelse af dig selv eller en hvilken som helst anden dommer til DAFFs Disciplinærudvalg.

5.16 - At tale med pressen

1. Vær altid høflig når du taler med pressen, men husk at dit job er som dommer. Du må ikke betragte dig selv som talsmand for noget hold, forbundet eller dommerudvalget.
2. Du må til enhver tid, undtaget måske i den emotionelle stemning under kampen eller umiddelbart efter, forklare og diskutere en bestemt regel. Du skal dog ikke indlade dig på at diskutere specifikke spil, vurderinger eller fortolkning, undtaget efter kampen for at svare på specifikke spørgsmål fra medlemmer af pressen, som har været til stede under den pågældende kamp. Det bedste sted at gøre dette, er i eller lige udenfor dommernes omklædningsrum. Sørg for at I i dommercrewet går det grundigt igennem, før Referee udtaler sig om situationen.

5.17 - Filosofien bag 6, 7 og 8-mands crews

1. De grundlæggende principper for 6, 7 og 8-mands crews, forbliver de samme som for 4- og 5-mands crews, dog kan udvidelsen med 1 eller 2 ekstra dommere have både fordele og ulemper. Det er åbenlyst en fordel at have ekstra øjne på spillet, for at kunne holde opsyn med spillet i de mere perifere områder, og kunne have flere tilfælde med dobbelte syn på vigtige spilsituationer. Ulemperne kommer hvis de ekstra dommere blot påtager sig en kopiopgave af allerede eksisterende ansvarsområder, hvilket kan føre til mange situationer med to dommere der dømmes på samme situationer, med potentielt modsatte opfattelser. Eller omvendt kan der være situationer hvor et svært kald, bliver overladt til den anden dommer at vurdere, som kan føre til at ingen tager det svære kald, og situationen helt undgår at blive vurderet. Det er derfor endnu vigtigere på et større crew at kommunikationen er effektiv, og at ansvarsområder fra starten er godt defineret.
2. Ved hjælp af ekstra dommere kan I nemmere finde regelovertrædelserne. Dette øger sikkerheden for spillerne, og nedsætter mulighederne for at et hold kan opnå utilsigtede fordele. Målet med et større crew bør ikke være at kalde flere overtrædelser. Snarere skulle det gøre det muligt at fungere mere præventivt, og virke mere afskrækkende over for potentielle snydere. Dette burde i det lange løb nedsætte antallet af overtrædelser.
3. Jo flere dommere der er, jo nemmere burde det være at opdage overtrædelser, som sker væk fra spillet. Det gør det nemmere at sikre at ingen former for ekstraordinære aktiviteter forbliver uopdaget.
4. Det er sandsynligt at der vil være flere spil, hvor nogle dommere, specielt de dybe dommere, ikke er direkte involveret. Disse dommere må derfor være forberedt på at skulle koncentrere sig meget om deres "clean up" rolle, og forstå at bevare fokus, så de alligevel altid er klar til at påtage sig deres hovedopgave, når spillet kommer deres vej, for når det gør det, er det er det sandsynligt at det er et langt kast eller et vigtigt spark. De kan også deltage aktivt i opgaverne ved at fungere som hentere eller viderebringere, sørge for

- at holde sidelinjerne rene, og kontrollere om strafudmåling bliver udført korrekt.
5. Med et større antal dommere er det muligt som wing eller dyb wing at koncentrere sig længere tid om handlinger mod (og af) de lovlige modtagere. På et 7 eller 8-mands crew skal hver dommer kun have én modtager at koncentrere sig om. Dette skulle sikre at der slipper færre overtrædelser igennem. Og samtidig, som spillet udvikler sig, vil hver dommer have en mindre zone at koncentrere sig om, og vil herved kunne få et bedre overblik over det.
 6. Som dyb wing dommer (eller Back Judge i 7 eller 8-mands crew) skal du altid forsøge at være dybere end den/de dybeste spillere i dit område (undtaget F/S når de har ansvaret for goal line). Ved at holde spillet lukket inde mellem dig og wing dommerne, kan spillet dækkes både for og bag og herved sikres den optimale dækning.
 7. Som antallet af dommere øges på crewet, så vil der opstå flere situationer, hvor din udgangsposition vil være tættere på det sted du skal lave evt. kald. Herved reduceres situationerne hvor du er nødt til at lave vurderinger, mens du bevæger dig i høj fart. Et større crew skal dog ikke ses som undskyldning for at kunne være mere stillestående og inaktiv.
 8. Når du er en af to dommere, som dækker den samme sidelinje (eller end line), er det vigtigt at du skaber en god øjenkontakt med din kollega for at kommunikere jeres afgørelse, inden I begynder at give modstridende signaler.
 9. Når du er en af to dommere, som dækker det samme skæringspunkt mellem to linjer (f.eks. ved en goal line eller end line pylon), skal du koncentrere sig om den tværgående linje (f.eks. goal line eller end line), hvis det er den du står på, og lad det være op til den anden dommer at afgøre detaljer omkring sidelinjen.
 10. Indimellem vil det opstå, at 3 dommere finder sig selv i færd med at dække det samme skæringspunkt. Er det tilfældet, og du har en anden dommer (næsten sikkert med ryggen til dig) mellem dig og bolden, skal du ikke stille dig op bag ham, og heller ikke gentage hans signaler (undtaget timeout signalet [S3]).
 11. Selvom det kun er et fåtal af vores dommere der arbejder i, eller kommer til at arbejde i 6, 7 og 8-mands crews jævnligt, påhviler det alle dommere at have kendskab til disse teknikker, så de kan udnyttes effektivt, f.eks. i forbindelse med playoffs, eller andre kampe hvor der bruges store crews.

5.18 - Ekstra dommere - "Alternates"

1. Når der er ekstra dommere udtaget til en kamp, kan de ENTEN blive brugt til at udføre specifikke mechanics, ELLER til at assistere på sidelinjerne.
2. **Pregame-pligter for de ekstra dommere:**
 - (a) **Deltag i pregame-conference**
 - (b) **Under pregame på banen, hjælp med at kontrollere kæden og bolde, instruere kædehold, boldpersoner og ur-operatør, kontrollere spillerudstyr og andre opgaver som kamp-crewet beder om.**

- (c) Introducer dig selv til Head Coach på den side af banen du skal være på under kampen. Hvis der ikke er nogen ekstra dommer på den anden side af banen, bed en sidelinjedommer på den anden side om at informere Head Coach om at der er en ekstra dommer og hvor han befinder sig.
3. Når der bruges specifikke mechanics:
- (a) **Som niende dommer**, stå omtrent ud for line of scrimmage, på press box siden. Han skal diskret assistere dommerholdet med at dømme på bolde og runnere, og hvorvidt de krydser den neutrale zone.
 - (b) **Som tiende dommer**, stå omkring chain crewet, og tage noter om down, distance og yardlinje før hvert eneste spil.
4. Når der ikke bruges specifikke mechanics, eller som tilføjelse til det ovenstående, stå i nærheden af holdområdet (**mindst en ekstra dommer** på hver side af banen) og:
- (a) Hjælp dommerne på banen med kommunikationen med head coach (og vice versa).
 - (b) Holde øje med at spillere, trænere og andet sidelinjepersonel holder sig i deres holdområde, og ikke bevæger sig ud i dommerens område. Her er det en god ide at have et godt samarbejde med en udvalgt træner fra den sidelinje ("get back coach"), så han kan påminde spillerne om at holde afstand til sidelinjen.
 - (c) Holde øje med ulovligt udstyr (eller mangel på obligatorisk udstyr), og informere trænerne om eventuelle overtrædelser.
 - (d) Holde øje med handlinger af personer i holdområdet, og informere dommerne på banen hvis der kommer upassende tilråb e.l.
 - (e) Holde øje med at skadede spillere bliver ude mindst 1 spil (efter en injury timeout er kaldt).
 - (f) Bekræfte over for dommerne på banen, at en timeout forespørgsel kommer fra head coachen.
 - (g) Kommuniker med TV-personel når det er nødvendigt.
 - (h) Holde styr på længden af half time, samt hvor lang tid der er til kickoff.
 - (i) Hjælp dommerne med at rette eventuelle store fejl, specielt:
 - (i) Fejl i forbindelse med udmåling af straffe.
 - (ii) Fejl med tid på uret.
 - (iii) Antallet af timeouts hvert hold har tilbage.
 - (j) Det er en god ide at have ekstra udstyr til dommerne på banen, som f.eks. ekstra fløjte, flag, bean bag, blyant o.l.
 - (k) Til enhver tid være opmærksom på deres egen sikkerhed.
5. Ekstra dommere skal bære fuld uniform, men dække deres dommertrøje, med en trøje eller jakke, som ikke er stribet. Eller på anden måde sikre sig, at de skiller sig ud fra dommerne på det aktive crew.
6. Ekstra dommerne skal allerede under pre-game dedikere hvilke pladser de dækker, i forhold til hvis en af det aktive crew må udgå. **Hvis Referee bliver ukampdygtig, er det bedst at et andet medlem af crewet rykker til Referee og den ekstra dommer erstatter den dommer der rykkede, medmindre den ekstra dommer er en erfaren Referee på det niveau kampen spilles på.**

5.19 - Ensartethed

Dommerne bliver ofte kritiseret for ikke at dømme ens fra kamp til kamp, men ofte er det som kritikerne mener, faktisk ikke det vi stræber efter.

1. De ting vi stræber efter mht. ensartethed inkluderer:
 - (a) De beslutninger der bliver lavet i første quarter bør være de samme som hvis de er lavet i 4. quarter (med undtagelse af "blowout" kampe)
 - (b) Beslutninger lavet for/imod hjemmeholdet bør være de samme som for/imod udeholdet
 - (c) Beslutninger taget på den ene side af banen bør være de samme som på den anden side af banen.
 - (d) Beslutninger taget omkring gode spillere bør være de samme som det omkring mindre gode spillere i den samme kamp.
 - (e) Alle dommere på samme crew bør fortolke reglerne ens (men dette kan variere i praksis pga. forskel i erfaring)
 - (f) Alle dommere der deltager i samme turnering, bør fortolke reglerne ens
 - (g) Alle bør bruge standard mechanics.
2. Områder hvor vi ikke nødvendigvis stræber efter ensartethed:
 - (a) Beslutninger der er taget hvor detaljerne i sagen er forskellige
 - (b) Kald i kampe på højt niveau (f.eks. internationalt eller i den bedste række nationalt) behøver ikke at være de samme som i en kamp på lavere niveau.
 - (c) Ligeledes behøver der ikke være samme fortolkning i seniorkampe som i juniorkampe.
 - (d) Kald, der bliver lavet når spillernes attitude og opførsel er positiv, må gerne ændre sig hvis de samme spillere skifter til en dårligere attitude/opførsel.
 - (e) Mechanics i unikke eller usædvanlige situationer.
3. Områder hvor vi gerne vil have ensartethed, men accepterer at dette ikke altid er muligt med de ressourcer vi har til rådighed:
 - (a) Beslutninger taget af dommere med forskellig erfaring
 - (b) At alle dommere, der dømmer kampe i forskellige lande eller forskellige dele af samme land, fortolker reglerne helt ens.

5.20 - Mental forberedelse

Bemærk: Denne sektion er baseret på materiale fra The Football Association for deres dommere.

1. Topdommere er dem som (blandt deres andre færdigheder) kan modstå det mentale pres i en hård kamp. De kan ignorere tilskuerne og vigtigheden af kampen, eller endda blive bedre af det. For de fleste kommer mentalt pres indefra: Det er deres egen fortolkning af situationen der skaber presset, og fordi det kommer indefra, kan det kontrolleres. Vindere er rent faktisk ikke født sådan, men har trænet sig op både mentalt og fysisk.
2. Ensartethed kommer fra evnen til at fokusere på kampen og ignorere interne og eksterne distraheringer, og bruge reglerne korrekt i alle situationer.
3. Den ideelle dommer er:
 - (a) Rolig under pres

- (b) I kontrol over sine følelser
 - (c) Selvsikker
 - (d) Mentalt klar
 - (e) Positiv
4. Den gode dommer forsøger ikke at undgå pres, han accepterer snarere at det er en del af spillet på alle niveauer. Hav tiltro til at du har evnerne til at håndtere situationen. Pres er ikke en trussel, men en udfordring der er velkommen.
- (a) Bliv ikke ophidset hvis spillerne udfordrer dine beslutninger; de er ikke vrede på dig, de kender dig ikke! Deres frustrationer er rettet mod uniformen og den autoritet du repræsenterer.
 - (b) **Bliv ikke forstyrret af fejl eller underpræstation fra dine meddommere. Husk at du var uerfaren engang, og selv nu laver du fejl fra tid til anden. Få stille og roligt rettet de fejl der kan rettes efter reglerne. Informer blidt de dommere der laver forkerte mechanics.**
 - (c) Vær stærk i din beslutningstagen, tag ansvar og håndter konsekvenserne uanset om dine beslutninger var rigtige eller forkerte.
 - (d) Vær selvsikker, men ikke arrogant. Hav en beslutsom tro på dine egne evner til at kunne udføre din opgave godt. Dette betyder at du ikke vil blive intimideret af presset fra situationen eller af spillernes "krumspring".
 - (e) Sørg for at kunne beholde koncentrationen på de ting der har betydning i kampen, og have evnen til at "slå fra" uanset presset.
5. Hvordan lærer man at dømmе under pres? Svaret er: Det gør du ikke. Ingen præsterer godt "under pres" - grunden til at de bedste dommere i alle niveauer af sporten er bedst når der er mest på spil, er ikke fordi de kan gøre det under pres, men fordi de fjerner presset og dømmе i "den ideelle mentale tilstand".
6. Når du dømmе i den ideelle mentale tilstand:
- (a) Føler du dig afslappet selvom dit adrenalinniveau er højt;
 - (b) Føler du en smule nervøsitet men med en følelse af ro og selvsikkerhed;
 - (c) Vil dine beslutninger blive taget spontant uden en bevidst tankeproces, eftersom du vil have en stærk tiltro til dine egne evner;
 - (d) Vil det altid føles som om du er det rigtige sted på det rigtige tidspunkt;
 - (e) Vil du beholde koncentrationen, og være opmærksom på hvad der sker omkring dig;
 - (f) Vil du have kontrol over dine følelser og ikke blive anspændt, og derfor har du total kontrol over dig selv.
- Hvis det lykkes at gøre det ovenstående, vil "presset" elimineres hvilket ellers kunne have forhindret i at gøre dit bedste.
7. At forberede sig mentalt til en kamp:
- (a) Gør ikke forskel på din fysiske forberedelse, så fortsæt din fysiske træning på dit normale niveau, og lav ikke om på dit afslapningsmønster, da dette er lige så vigtigt som den fysiske forberedelse.
 - (b) Forbered dit mentalt på hvad som helst som kan ske.
 - (c) Forsøg ikke at lave om på dine mechanics. Det du har gjort indtil nu, har været godt nok til at give dig de muligheder du har fået. Lav kun om på de ting der er udpeget som områder der skal udvikles.

- (d) Lav en lille mental øvelse hver dag; se dig selv dømmе i den ideelle mentale tilstand.
- (e) Bliv ikke bange for at få nerver på, du har brug for adrenalin til kampen, så se frem til det.
- (f) Forudse hvad du vil nyde i kampen. Du vil præstere godt; du vil være i kontrol; du vil håndtere alle situationer der opstår.

5.21 – Afgørende spil

1. I enhver kamp er der sandsynligvis et antal spil der er *afgørende* – dvs. de er vigtige fordi de gør en betydningsfuld forskel i kampen, f.eks. ved at give det ene hold en fordel. Du skal lære at genkende afgørende spil så du kan reagere passende. De fleste spil er "rutine", som regel små avanceringer eller tab af yards, men selv et rutinespil kan være afgørende for spændingen mellem spillerne hvis det fører til en konfrontation mellem spillere, involverer en skade eller kommer på et kritisk tidspunkt.
2. Spil der ofte er afgørende inkluderer:
 - (a) Alle typer af scorende spil
 - (b) Skift i holdbesiddelse (change of possession)
 - (c) Fjerde down spil hvor hold A går på den
 - (d) Tredje down spil der slutter tæt på linjen der skal nås
 - (e) Alle spil i en tæt kamp når tiden er knap
 - (f) Trick spil
3. At genkende et afgørende spil kan ske før snappet, f.eks.:
 - (a) Hold A's udskiftninger eller formation indikerer at der er ved at ske noget usædvanligt.
 - (b) Hold B's udskiftninger eller forvirring indikerer at de måske ikke reagerer normalt på spillet.
 - (c) Hold A bruger usædvanligt lang tid til at kalde spillet og/eller træneren er mere involveret end normalt.
4. At genkende et afgørende spil kan også ske under spillet, f.eks.:
 - (a) Spillet slutter tæt på goal line
 - (b) Spillet slutter tæt på line to gain
 - (c) Der sker en fumble under spillet eller bolden bliver løs fra et bagudrettet kast
 - (d) Det er svært at se om kastet var complete eller incomplete
 - (e) Det er svært at se hvem der først rørte et spark
 - (f) En eller flere spillere bliver meget følelseladete under spillet
5. Et spil kan blive afgørende pga. en overtrædelse der bliver kaldt under spillet. Dette er især tilfældet hvis straffen annullerer en scoring, et skift i holdbesiddelse, et godt spil eller et stort tab af yards.
6. Du er nødt til at reagere forskelligt på afgørende spil. Dette kan inkludere:
 - (a) At komme tættere på handlingerne
 - (b) At sælge kaldet tydeligt og overbevisende
 - (c) At tage sig tid til at "køle spillerne ned"

6. Det Grundlæggende I At Dømme

6.1 - Når du er i tvivl principperne

At "være i tvivl" er ikke det samme som "jeg ved det ikke" eller "jeg tror nok" eller "jeg er ikke sikker". I tvivl betyder "at være usikker på noget" - du ved ikke objektivt hvad der skete. Dette bør få dig til at forsøge at få mere information, enten ved at justere din position og synsvinkel, eller ved at kommunikere med andre dommere. Somme tider giver spillernes opførsel information om hvad de tror skete på spillet, hvilket kan give dig det der skal til for at lave kaldet.

Hvis du er næsten sikker på hvad der er sket, så gå med det - det er mere sandsynligt at det vil være korrekt, end at falde tilbage på det relevante "når du er i tvivl princip". For eksempel hvis du er næsten sikker på at kasteren fumblede bolden, så lad være med at dømme det som et kast bare fordi princip 6.1.6 siger det. Principperne er mere til brug i en situation hvor de synlige beviser kun giver en 50/50 overbevisning om hvad der rent faktisk skete. Vores beslutninger behøver ikke at træffes på beviser der går "udover enhver tvivl".

Bemærk at nedenstående principper *ikke* ændres selvom der er video review tilgængelig. Med den kvalitet af video vi oftest ser, vil reviews ofte resultere i et "stands as called", så det er vigtigt at vi kalder det vi tror på.

Når du er i tvivl;

1. er et fremadrettet kast hellere incomplete end det er en fumble.
2. i forhold til om bolden ramte jorden ved et catch, så ramte den ikke jorden.
3. er et catch, erobring eller interception ikke fuldført (Regel 2-4-3-h)
4. ved et samtidigt kast eller recovery, så tilkendes bolden den, der kommer op med den.
5. er det fremadrettede kast gribbart; (Regel 2-19-4)
6. har kasteren kastet bolden, frem for at have fumblet den (Regel 2-19-2-c)
7. er kastet fremadrettet hellere end bagud, ved kast bag line of scrimmage (Regel 2-19-2-a)
8. er kastet bagudrettet hellere end fremad, ved kast over den neutrale zone, eller når der ikke er nogen neutral zone.
9. i forhold til om bolden er berørt, så er den ikke berørt (Regel 2-11-4)
10. er en spiller forsvarsløs (Regel 2-27-14)
11. så kald timeout for skadede spillere.
12. **kom en hold timeout før en overtrædelse, der forhindrer snappet.**
13. **bør Referee bruge Regel 3-4-3 (unfair clock tactics) når kampuret viser mindre end 5 minutter i hver halvleg.**
14. har en spiller forladt banen før snappet.
15. er bolden død (Regel 4-1-3-a)
16. så er en spiller in bounds frem for out of bounds.
17. hvis runneren holdes af kun en spiller, så er bolden levende. Holdes han af to eller flere, så erklær spillet dødt på forward progress.
18. så har spillere fra det sparkende hold (a) været inde i området foran modtageren; (b) skabt kontakt til den potentielle modtager før (eller samtidig med) at han rører bolden; (c) forstyrret en modtager, der var i position til at gribe sparket, men ikke gjorde det.
19. så er 1 sekunds pausen **efter et skift** ikke overholdt.
20. er spillere på angrebet lovligt på deres linje.

21. er spillere på angrebet lovligt i backfield.
22. så bevæger spillere sig lovligt, frem for at lave ulovlig motion.
23. så er defensive signaler lovlige.
24. så har kasteren ikke overlagt kastet bolden i jorden.
25. så er det fremadrettede kast kastet bag eller i den neutrale zone, frem for over.
26. så har den defensive back lovligt initieret kontakt, i kastesituationer.
27. er det hellere et touchback end et safety; (Regel 8-5-1-a).
28. er bolden hellere død i "field of play" end et touchdown.
29. er det hellere et touchback end en momentum undtagelse.
30. er det targeting (Regel 9-1-3 og 9-1-4)
31. er det hellere en lovlig blokering end en clipping.
32. er face masken, hageremmen eller en hjelmåbning blevet grebet fat i og vredet, drejet eller hevet i (Regel 9-1-8-b)
33. er blokeringen lovlig frem for ved eller under hoften.
34. er fri-blokerings zonen (Regel 2-3-6) intakt frem for at være opløst.
35. i forhold til blokering i ryggen, så er det hellere **ved eller** under hoften end over. (Regel 2-3-4-a)
36. er backs placeret indenfor den normale tackle position, frem for udenfor.
37. er det hellere "roughing" end "running into" kickeren (Regel 9-1-16-a-8)
38. er det hellere lovlig brug af hænderne, end "illegal use" eller holding.
39. er bolden hellere tilfældigt sparket eller "battet" end forsætligt. (Reglerne 2-11-3, 2-16-1-a og 2-16-1-d).
40. i forhold til om en ulovlig blokering er sket i end zone eller i "field of play", er det hellere i "field of play".
41. **er det en fumble fremfor at løbet er stoppet.**
42. er en overtrædelse for usportslig opførsel sket mens bolden var død fremfor mens den var levende
43. ved skift i holdbesiddelse i eller tæt på end zone, har returneringen IKKE forladt end zone
44. er en overtrædelse af hold B under et scrimmage kick sket efter (ikke før) bolden blev sparket
45. er en blokering under hoften sket før (ikke efter) bolden har forladt tackle boksen
46. er der ingen overtrædelse.
47. så kast ikke flaget.
48. så fløjt ikke.

6.2 - Ting at tænke over

Husk altid:

1. At spillernes sikkerhed er, næst efter din egen, din største bekymring.
2. At lave det svære kald.
3. At lade være med at blive følelsesmæssigt involveret.
4. At lave en pre game conference.
5. At hvis du ser ud som en dommer, vil du optræde som en.
6. At tælle spillerne.
7. At rette tydelige fejl.

8. At se læder.
9. At vide "down and distance".
10. At sælge dit kald, men aldrig overspille.
11. At kalde hvad du ser, men også se hvad du kalder.
12. At du skal ikke gætte - du skal vide.
13. At hvis to dommere begge markerer et spot, kunne den ene have lavet noget andet.
14. At lade hjernen bearbejde hvad øjnene har set.
15. At vurdere hvad overtrædelsen betyder for spillet.
16. At det er det du lærer efter du tror du ved alt, som virkelig tæller.
17. At du som wing official aldrig må blive fanget inde på banen.
18. At du i forsvarrets område, som dyb dommer, aldrig må blive "brændt".
19. At fortsætte med at dømme efter du har kastet dit flag.
20. At du altid skal stoppe uret efter 4. down.
21. At bruge et øjeblik til at få overblikket.
22. At de tre dyder som dommer er; personlig fremtræden, ensartethed og faglig viden.
23. At den eneste del af dine dommeropgaver du skal fremhæve, er din signalering.
24. At være beslutsom - manglende beslutsomhed giver indtryk af usikkerhed.
25. At aldrig stå stille under et helt spil - folk får indtryk af at du er doven.
26. At hvis dommere er tæt nok, til at kunne nå hinanden, er der som regel noget galt.
27. "Don't get mad - and don't get even".
28. At hvis fans og trænere ikke kender dit navn, eller ved hvem der dømte kampen, så har I haft en god kamp.
29. At det er vigtigere at få det gjort rigtigt, end at det ser godt ud.
30. Ikke at sjoske af sted - Hvis du/I laver fejl, så lav det hellere med lidt tempo på, end at gøre det i slow motion. Men det er stadig bedre at gøre det rigtigt.
31. At falsk stolthed ikke hører hjemme i dommergerningen.
32. At der er omtrent 5 "Big calls" pr. kamp - sørg for at få dem rigtige.
33. At dommere kan **påvirke** folk fordi de har **magten** og **autoriteten**. Men autoriteten kan ikke erhverves uden at opnå respekt først. Og respekt er ikke noget som bliver tildelt med dommeruniformen. Det er noget der skal fortjenes.
34. At hvis du er i tvivl om det er en overtrædelse, så er det det ikke, undtaget overtrædelser mod quarterbacken.
35. At "if they get beat - they cheat!"
36. At der er ikke noget der hedder et *sent* flag, kun et *veloverejt* flag.
37. At uvidenhed kan rettes, men stædighed og dumhed kan være permanente.
38. At du er kun så god som dit næste kald.

6.3 - Principper for at dømme effektivt.

Alle dommere skal;

1. Være hjælpsomme (dømme præventivt).
2. Gennemgå en dækkende pre game conference.
3. Være klar til at gå på kompromis.

4. Stille sig selv til rådighed for andre dommere.
5. Hjælpe sine meddommere mest muligt.
6. Opfordre unge eller mindre erfarne dommere til at stille spørgsmål.
7. Give råd når der er behov for det.
8. Være der til tiden.
9. Kende deres egen position.
10. Vide at ensartethed og ensretning er vigtigt.
11. Optræde professionelt til enhver tid.
12. Have kendskab til primære og sekundære ansvar og ansvarsområder.
13. Være menneskeobservatører, ikke boldobservatører.
14. Være opmærksomme på tiden.
15. Aldrig miste et spil.
16. Give gode signaler.
17. Aldrig tillade linjemænd at chikanere hinanden.
18. Være i en position til at lave kaldet.
19. Aldrig vende ryggen til bolden.
20. Fløjte så de mener det.
21. Holde munden lukket når spillet foregår omkring goal line.
22. Kende mechanics for crews der er mindre end det man normalt dømmer i - man ved aldrig hvornår en skade kan tvinge jer til at bruge dem.
23. Være i stand til at kontrollere deres sidelinje.
24. Være klar til at dække spil langt nede af banen.
25. Være forberedt på tempoet.
26. Kende strafudmålingerne.
27. Aldrig fremmedgøre et medlem af deres crew.
28. Sørg for at overtrædelsen er der - aldrig kalde fantom overtrædelser.
29. Forstå situationen korrekt - er der tvivl, så diskuter det.

6.4 - 10 tip fra Sports Officials UK

1. Kend reglerne og hvordan de skal udføres, og brug dem korrekt. På denne måde vil I opnå den ensartethed som de udøvende fortjener.
2. Vær beslutsom og stærk når du tager beslutninger. De udøvende vil stole på beslutninger der er taget med selvtillid men ikke aggressivt.
3. Sikr dig at spillerne forstår dine beslutninger. På den måde vil du formindske deres grund til at udfordre dem.
4. Tag det ikke personligt hvis du bliver udfordret. At sætte spørgsmålstegn ved dine beslutninger er ikke et angreb på din integritet.
5. Se efter "kritiske punkter". Hvis du kan se hvad der potentielt kan forårsage et udbrud, kan du forebygge det.
6. Hvis du laver en fejl, så indrøm det. Spillerne accepterer at du er menneskelig - hvis du holder på at du er perfekt, virker det utroværdigt.
7. Lad være med at forsøge at gøre op for uretfærdigheder. Brug reglerne, og lad retfærdigheden klare det selv.
8. Vær venlig og imødekommende. Spillerne vil relatere bedre til en person end til en "dommer".
9. Gør dit bedste hver gang. For nogle af udøverne kan det være højdepunktet på sæsonen.

10. Nyd det når du dømmes. Hvis du ikke nyder det, vil det være tydeligt for spillerne.

7. Pre-game Conference

En pre-game conference er en chance for, at dommerne kan komme i det rigtige humør til at tænke football. Derfor skal man altid holde en pre game conference. Selvom det er Referee der formelt står for det, er det vigtigt at alle dommere er med. Referee skal sørge for, at alle dommere bliver aktiveret under gennemgangen, så det ikke ender som en monolog. Arbejder man jævnligt i det samme crew, er det vigtigt at variere temaerne, således det ikke ender som et kedeligt ritual, som alle har hørt før. Det skader ikke at uddelegere forskellige dele af pre game konferencen til de medvirkende dommere, hver gang crewet mødes til en ny kamp.

Alle aspekter af kampen skal dækkes i en pre game conference; dette gælder både regler og mechanics. Diskuter forskellige sjældne og usædvanlige spilsituationer, og hvordan I bør reagere på dem.

Nedenstående liste fremlægges som guide/inspiration;

7.1 - Opgaver før kampen

1. Trænernes attestering.
2. Check af spilleres udstyr.
3. Kontrollere og evt. markere bolde.
4. Identificere medicinske faciliteter
5. Instruktion af kædehold.
6. Instruktion af boldpersoner.
7. Instruktion af evt. speaker og operatør af stadionur.
8. Kontrollere banen.

7.2 - Coin Toss Procedure

1. Procedure for første halvleg.
2. Valgmuligheder for anden halvleg.

7.3 - Free kicks

1. Positioner.
2. Instruktioner til holdene.
3. Restraining lines.
4. Tælling af spillere.
5. Start af uret.
6. Momentum reglen.
7. Touchback.
8. Uberørt spark ud af banen.
9. Blokeringer under hoften.
10. Kick catch interference.
11. Fair catch.
12. Fremadrettede handoffs.
13. Onside kicks - ulovlig berøring.
14. Free kick efter safety.

7.4 - Scrimmage spil - generelt

1. Positioner.
2. Tælling af spillere.
3. Lovligheden formationen - wing officials' signaler.
4. Spiller i "motion".
5. Snappets lovlighed.

7.5 - Scrimmage spil - løb

1. Dækning af boldholderen - i backfield, mellem tackles, sweeps, pitchout.
2. Dækning foran boldholderen.
3. Clean up.
4. Fremadrettet bevægelse - ud af banen.
5. Goal line/korte yardage situationer.
6. Dækning af fumbles og efterfølgende løb eller returneringer.

7.6 - Scrimmage spil - kast

1. Dækning af kasteren - roughing.
2. Kaster/kast bag ved/over line of scrimmage; klarlæg ansvarsområder.
3. Fremadrettet/bagudrettet kast/fumble; klarlæg ansvarsområder.
4. Intentional grounding; klarlæg ansvarsområder.
5. Ulovlige modtagere nede af banen.
6. Keys og zoner.
7. Dækning af modtagere.
8. Kast, der er grebet/ikke grebet.
9. Pass interference - angreb/forsvar.
10. Første berøring.
11. Dækning på interception - momentum ind i endzone, blokeringer under hoften.

7.7 - Returneringer

1. Reverse mechanics.
2. At "boxe" spillet inde.
3. Goal line ansvar.

7.8 - Punts

1. Positioner.
2. Dækning af sparkeren - running into/roughing.
3. Dækning af snapperen.
4. Blokeret/berørt på line of scrimmage - bolden over/bag ved den neutrale zone.
5. Kick catch interference.
6. Fair catch.
7. Uberørt ind i end zone.
8. Out of bounds - markering af spot.
9. Ulovlig berøring.

10. Dækning af returneringer - boldholder, anden aktivitet, blokeringer under hoften.
11. Fakes.

7.9 - Field goals & ekstrapoint forsøg (PAT)

1. Positioner.
2. Dækning af målstolper.
3. Dækning af sparker/holder - running into/roughing.
4. Dækning af snapperen.
5. Blokeret/berørt på line of scrimmage - bolden over/bag ved den neutrale zone.
6. Fakes.
7. Dækning hvis forsvaret erobrer bolden.

7.10 - Generelle opgaver

1. Fumbles der ender i en bunke.
2. At få bolden klar til spil igen.

7.11 - Slutning på quarters

1. Første og tredje.
2. Halvleg.
3. Slutning på kampen.
4. Tvivlstilfælde om en periode er slut (hvis der er synligt kampur)
5. Ekstra perioder.

7.12 - Timeouts

1. Registrering.
2. Positioner.

7.13 - Udmålinger (Measurement)

1. Hver dommers opgaver.

7.14 - Overtrædelser og strafudmålinger

1. Rapportering - hvem, hvad, hvor, hvornår.
2. Registrering af overtrædelser.
3. Valgmuligheder (options).
4. Signaler.
5. Strafudmåling.

7.15 - Ændringer i tilfælde af skader på dommere

1. Hvis en dommer bliver skadet.
2. Hvis to dommere bliver skadet.

8. Før Kickoff

8.1 - Før kampen, væk fra banen

1. Mød de andre dommere ved spillestedet/stadion, på det aftalte tidspunkt. Dette bør være minimum 1½ time før kickoff (**til Daff kampe se krav til mødetid i turneringsregulativet**), og 2-3 timer til playoffs, internationale kampe eller andre vigtige kampe **medmindre pregame konferencen bliver holdt et andet sted**.
2. Så tidligt som muligt, efter at være ankommet, skal I inspicere bane og omklædningsfaciliteter. Vær særlig opmærksom på forhindringer, og faremomenter. Find den kampansvarlige fra hjemmeholdet eller forbundet, så der hurtigt kan iværksættes udbedringer af de fejl og mangler, der måtte være konstateret.
3. [REFEREE] Forestå en grundig pre-game conference, for at sikre at crewet mentalt er på plads og klar til kampen. Sikr dig at alle crewets medlemmer er aktive og deltager. Se sektion 7 for en grundig pre-game vejledning. [ØVRIGE] Deltag i pre-game konferencen. Hvis Referee skulle være forhindret eller forsinket, skal pre-game konferencen ske under ledelse af Linesman eller den mest erfarne dommer.
4. [REFEREE] [UMPIRE] Før kampen skal I besøge hvert hold (normalt i deres omklædningsfaciliteter **eller på banen** minimum 1 time før kickoff).
 - (a) Find holdets head coach, og introducer jer selv.
 - (b) Sikr jer, at holdets head coach udleverer en holdliste (hvis der findes en holdliste), og at han i den forbindelse underskriver "coaches certification" for at bekræfte at alle spillere er udstyret med det obligatoriske udstyr og er blevet instrueret i brugen af det. Bekræft kickoff tidspunktet, og alle evt. andre tidsrelaterede forhold, før kampen.
 - (c) Gennemgå, med holdets head coach, de emner som er listet i sektion 4.3.
 - (d) Gennemgå alle evt. særlige situationer med head coach. Tag note af eventuelle trick plays som holdet ønsker at bruge.
 - (e) [UMPIRE] Spot tjek spilleres udstyr og tapeninger. Noter numre på spillere med ulovligt udstyr, eller som mangler dele af det obligatoriske udstyr, så du kan følge op på det, når de befinder sig på banen, før kampen.
5. [ØVRIGE] Mens Referee og Umpire er på visit hos head coaches:
 - (a) Hvis et eller begge hold er på banen for at øve spil, så kan du udnytte dette og øve dine mechanics (brug ikke flag, fløjte og bean bag - og vær i det hele taget diskret med din deltagelse).
 - (b) De dommere som har ansvar for at instruere chain crew og/eller boldpersoner, kan med fordel få det gjort.
 - (c) Returner til omklædningsfaciliteterne når I har gennemført jeres opgaver, eller når holdene returnerer til deres omklædning.
6. Undersøg de frembragte kampbolde, og hvis de er acceptable, så mærk dem evt. med et særligt mærke. Overdrag boldene til den som er ansvarlig for at de bliver bragt med på banen.
7. Færdiggør evt. papirarbejde, der skal gøres inden kampen.
8. [DOMMEREN MED URET] Før du/I forlader omklædningen:

- (a) Sikr dig at du har den korrekte tid. Sørg for at have et nedtællingsur til rådighed, og at du har godt styr på dets brug. Forsikr dig om, at en af dine kollegaer på crewet har et backup ur, til hvis dit eget skulle gå ud af drift.
 - (b) Bekræft kickoff tidspunktet og sørg for at dine kollegaer ved besked. Det er dit ansvar at alle dommere ankommer på banen til det aftalte tidspunkt.
 - (c) Sikr dig at de andre dommere også synkroniserer deres ure til den korrekte tid.
9. Tjek at alle dommere bærer korrekt uniform med rette udstyr. Normalt er det Umpire der leder denne gennemgang.
 10. Lav radiokontrol som beskrevet i sektion 25.2.
 11. Forlad endeligt omklædningsfaciliteten senest 10-20 minutter før den planlagte starttid (tidligere hvis chain crew og boldpersoner endnu ikke er instrueret, eller hvis der er en længere afstand til banen). **At ankomme til banen tidligere er passende, og nødvendigt hvis I bedømmer at der er risiko for at holdene kommer op at toppes, eller hvis crewet ønsker at lave deres forberedelser der.**
 12. Assister om nødvendigt med at bringe kampboldene til banen. Der er en dommer som har det primære ansvar for at boldene medbringes (han kan/bør dog få assistance af de øvrige).
[I EN xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] er dette Line Judge
[I EN xx1/xx3 FORMATION (5/6C/7/8-MANDS CREW)] er dette Back Judge
[I EN xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] er dette Field Judge.

8.2 - Før kampen, på banen

1. Alle dommere bør ankomme ikke senere end 10 minutter før det planlagte kickoff tidspunkt. Vær der før, hvis der måtte være indikationer om at der kan opstå forstyrrelse fra holdene, boldpersonerne, chain crew eller andre tilknyttede. Kom også tidligere hvis det er påkrævet i forhold til evt. planlagte aktiviteter før kampen.
2. Find ud af hvor press box er. Hvis der ikke forefindes en egentlig press box, så erklær en side som press box side. Det bestemmes (i normal prioritetsrækkefølge) af det primære TV kamera, speaker eller der hvor der er flest tilskuere, men *ikke* af hvilken side hjemmeholdet står på.
3. Find frem til eventuelle medics.
4. Undersøg om de påpegede forhindringer m.m. er udbedret af hjemmeholdets kampansvarlige.

5. Opsummering af pligter før kampen:

Ansvar	3	4	5	6C	6D	7	8
Geninspicere banen (primær)	R	R	B	B	S	B	B
Geninspicere banen (sekundær)			R	R	R	S	S
Spotchecke spillerudstyr (primær)	R	U	U	U	U	U	U
Spotchecke spillerudstyr (sekundær)		R	R	C	R	R	C
Kontrollere at hold og dommere er klar	R	R	R	R	R	R	R
Kontrollere kæde og instruere kædehold	H	H	H	H	H	H	H
Sikre sig kampboldene	L	L	B	B	F	B	B
Instruere boldpersoner (og ekstra kæde)	L	L	L	L	F/L	F/L	F/L
Instruere stadionur-operatør og speaker	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
Instruere synlig play clock operatør	L	L	B	B	S	B	B
Mødes med medicinsk mandskab	L	L	B	B	S	B	B

6. [REFEREE]

- (a) [I xx0/xx1/2x2/3x1 FORMATION (4/5/6C/6D-MANDS CREW)] Assister Back Judge eller Side Judge med at geninspicere banen og dens omgivelser. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Du må lave denne inspicering selv.
- (b) [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] Assister Umpire med at spot tjekke spillerudstyr.
- (c) Sikr dig at begge hold er til stede og klar til kamp.
- (d) Sikr dig, at alle de øvrige dommere har klaret deres opgaver før kampen.

7. [UMPIRE] [CENTER JUDGE] Spot tjek spillerudstyr. Få evt. de øvrige dommere til at hjælpe, hvis de er klar med deres før kamp opgaver.

8. [LINESMAN]

- (a) Find og kontroller kæden for korrekt længde og kvalitet. Hav evt. et par strips eller noget snor med til at sikre kæden i hver ende.
- (b) Marker midten af kæden (5 yards fra hver side) med et stykke tape eller en ekstra chain clip. Formålet er at hurtigt kunne vurdere om en defensiv straf, vil være nok til at line to gain er opnået.
- (c) Introducer dig selv til kædeholdet, og brief dem om procedurerne som er nedskrevet i sektion 22.1

9. [LINE JUDGE]

(a) [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)]

- (i) Sikr dig at kampboldene er klar.
- (ii) Tal med evt. medicinsk personale om hvilke signaler der bliver brugt for at tilkalde dem. Underret de øvrige dommere om de aftalte signaler.
- (iii) Hvis der er stadionur, så instruer operatøren.

(b) [HVIS FIELD JUDGE HAR KAMPURET]

- (i) Introducer dig selv overfor boldpersonerne og brief dem i de procedurer der er beskrevet i sektion 22.3. Boldene skal være i dommernes besiddelse indtil de overleveres til boldpersonalet. Spillerne skal ikke have lov at træne med de godkendte bolde.
- (ii) Organiser og brief det eventuelle ekstra chain crew - se procedurer beskrevet i sektion 22.2

(c) [DOMMEREN MED URET]

- (i) Hvis der er stadionur, så instruer operatøren.
 - (ii) Instruer også en evt. speaker om signaler og procedurer. Evt. giv ham en liste med dommernes navne og positioner. Tjek og bekræft samtidig følgende detaljer:
 - (1) Kick off tidspunkt
 - (2) Før kamp aktiviteter (nationalsang(e), line ups m.m)
 - (3) Halvlegs aktiviteter
10. [BACK JUDGE]
- (a) Sikr dig kampboldene.
 - (b) Hvis der er synlige play clocks (25/40 sekunders ure), så instruer operatøren.
 - (c) Tal med evt. medicinsk personale om hvilke signaler der bliver brugt for at tilkalde dem. Underret de øvrige dommere om de aftalte signaler.
 - (d) Geninspicer hele baneområdet og dets omgivelser. Noter dig alle usædvanlige tegninger/markeringer og undersøg om de eventuelle påpegede fejl er blevet rettet.
11. [FIELD JUDGE]
- (a) [DOMMEREN MED URET]
 - (i) Hvis der er stadionur, så instruer operatøren.
 - (ii) Instruer også en evt. speaker om signaler og procedurer. Evt. giv ham en liste med dommernes navne og positioner. Tjek og bekræft samtidig følgende detaljer:
 - (1) Kick off tidspunkt
 - (2) Før kamp aktiviteter (nationalsang(e), line ups m.m)
 - (3) Halvlegs aktiviteter
 - (b) [HVIS DU IKKE ER DOMMEREN MED URET]
 - (i) Introducer dig selv overfor boldpersonerne og brief dem i de procedurer der er beskrevet i sektion 22.3. Boldene skal være i dommernes besiddelse indtil de overleveres til boldpersonalet. Spillerne skal ikke have lov at træne med de godkendte bolde.
 - (ii) Organiser og brief det eventuelle ekstra chain crew - se procedurer beskrevet i sektion 22.2
12. [SIDE JUDGE]
- (a) [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)]
 - (i) Sikr dig kampboldene.
 - (ii) Hvis der er synlige play clocks (25/40 sekunders ure), så instruer operatøren.
 - (iii) Tal med evt. medicinsk personale om hvilke signaler der bliver brugt for at tilkalde dem. Underret de øvrige dommere om de aftalte signaler.
 - (b) Geninspicer hele baneområdet og dets omgivelser. Noter dig alle usædvanlige tegninger/markeringer og undersøg om de eventuelle påpegede fejl er blevet rettet.
13. Hvis ikke det allerede er gjort, så introducer dig selv, til trænere og kaptajner, på den side hvor du har position.
14. [LINESMAN] [LINE JUDGE] Bed head coachen om at udpege en "get-back coach". Han kan assistere jer i at holde jeres respektive sidelinjer fri for spillere, under kampen.

8.3 - Ceremonier

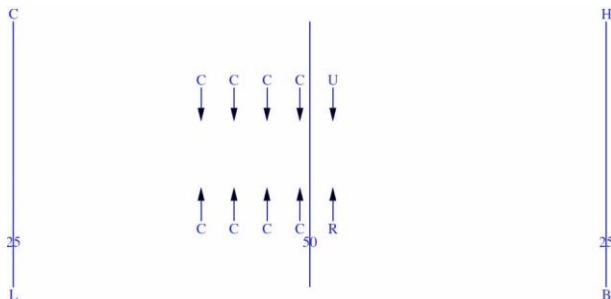
1. Der kan foregå en del forskellige ceremonier før et kickoff. Denne sektion prøver at kortlægge dommernes rolle og ansvar ved disse ceremonier. Kamp- eller turneringsarrangøren kan ændre på proceduren af en ceremoni, men bør forhøre sig hos dommerne om deres råd til proceduren.
2. Ved turneringer eller hvis flere kampe spilles samme sted, så forsøg at opnå ensartethed i måden ceremonierne i hver kamp bliver afholdt.
3. Ceremonier er oftest på baggrund af et eller flere af følgende formål:
 - (a) At introducere holdene.
 - (b) At spille nationalmelodi(er).
 - (c) At holde et minuts stilhed i respekt til nogen som er død.
 - (d) At involvere en VIP (evt. til coin toss)
Coin toss kan ske før, efter og under disse, så længe at regel 3-1-1 ikke er brudt.
4. Principper at stræbe efter:
 - (a) Hvis der officielt er sat flag op (altså ikke bare tilskuere der vifter med flag), bør man vende sig mod det under afspilningen af nationalmelodier.
 - (b) Det bør bestemmes undgåes at have det ene eller begge hold bag jer eller ude af syne. Prøv at indtage en position eller vinkel hvor I kan se begge hold hele tiden under ceremonien.
 - (i) Det foretrækkes at begge hold er i deres holdområde under ceremonien, men arrangøren kan ønske at have holdene på banen.
 - (ii) Hvis spillerne står på hver deres sidelinje og vender ind mod banen, så vær i nærheden af midten af 20-yardlinjen i den ene ende af banen, og vend mod den modsatte ende så begge hold er i synsfeltet. Hvis der er flag i den ene ende af banen, så vælg den modsatte 20-yardlinje, så I kommer til at vende mod flagene. Hvis ikke, så vælg den ende hvor I kommer til at stå til højre for press box.
 - (iii) Hvis begge hold står på samme linje, så vend samme vej som dem med jer selv imellem holdene og sådan at man kan se dem, i det mindste med det perifere syn.
 - (iv) Vær ikke så langt fra spillerne, at du ikke kan gribe ind (f.eks. verbalt), hvis de opfører sig dårligt.
 - (c) Dommerne bør stå på én linje med Referee i midten.
 - (d) Alle dommere skal tage deres kasket af under alle nationalmelodier eller under et minuts stilhed. Det er efter personlig smag om den individuelle dommer vil have kasketten over brystet, længere nede eller ned langs siden.
 - (e) Hvis der ikke er nogen ceremonimester og/eller kamp- eller turneringsarrangøren beder Referee om at starte nationalsange eller et minuts stilhed, vil Referee signalere starten ved at tage sin kasket af. Under disse omstændigheder bør Referee tage tid under et minuts stilhed, og vil tage kasketten på igen når tiden er gået.
 - (f) Hvis ceremonien bliver holdt udelukkende af dommerne, bør coin toss ske før nationalmelodier eller et minuts stilhed, når kaptajnerne er

kommet tilbage til deres sidelinje. I dette tilfælde bør dommerne stille op som i (b.ii) ovenfor.

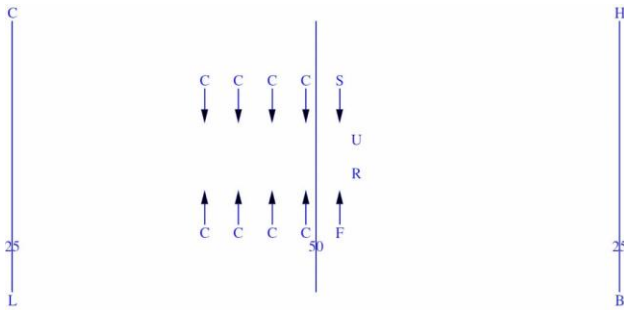
- (g) Hvis der både skal være et minuts stilhed og nationalmelodi(er), bør et minuts stilhed komme før afspilning af nationalmelodier. På denne måde slutter ceremonien på en "glad" måde i stedet for en "sørgelig" måde.

8.4 - Lodtrækningen (Coin toss)

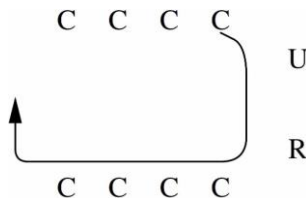
- Efter at have færdiggjort før-kamp opgaverne, går Referee, Line Judge, Back Judge og Field Judge til press box siden af banen, og Center Judge, Umpire, Linesman og Side Judge går til den modsatte side
- Fremkaf holdkaptajnerne fra det hold som er på din sidelinje, og sikr dig at de er parate mindst 5 minutter før kickoff.
 - Sikr dig, at der maksimalt er 4 kaptajner (eksklusiv evt. maskotter), og at de bærer deres hjelme i hånden (eller efterlader dem på sidelinjen).
 - Kaptajnerne bør være linet op på sidelinjen. På press box siden skal de være linet op på venstre side af Referee eller Field Judge, og på modsatte side bør de være linet up på højre side af Umpire eller Side Judge.
- Positioner og opgaver under møntkastet;
 - [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW)] På Referees signal, skal Referee og Umpire eskortere deres respektive kaptajner, ind midt på banen (se diagrammet nedenfor). Umpire vil præsentere sine kaptajner for Referee, og herefter træde lidt tilbage, til en position hvor han kan overvære møntkast proceduren.



- [I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW)] Referee og Umpire indtager positioner midt på banen. Side Judge og Field Judge skal eskortere deres respektive kaptajner ind til midten af banen, og introducere dem til Referee (se diagrammet nedenfor). Når de har gjort det, skal de trække sig tilbage til [sidelinjen](#).



- (c) De resterende dommere bør holde øje med holdene i deres holdområde.
- Mindst en dommer bør stå på eller nær **25-yard linjen, for at kunne se hele holdet.**
 - Hvis en eller flere dommere, stadig er i gang med deres før kamp opgaver (f.eks. instruere chain crew), skal dette vægtes højere end deres deltagelse i ceremonien.
 - En dommer skal være klar med bolden til kickoff. [I xx1/xx3 FORMATION (5/6C/7/8-MANDS CREW)] er dette Back Judge. [I xx0/xx2 FORMATION (4/6D-MANDS CREW)] er dette Line Judge.
- (d) Under coin toss ceremonien, bør kun de, der deltager i ceremonien, være inde på banen. Alle andre spillere, trænere osv. bør være i holdområdet (Regel 3-1-1). De dommere der ikke er involveret i coin toss proceduren, bør håndhæve dette (så diskret som muligt).
4. Det er ikke nødvendigt for Referee at præsentere dommerne for kaptajnerne **eller for nogen dommer at give hånd til nogle af kaptajnerne.**
5. Referee vil bede kaptajnerne om at introducere sig selv overfor hinanden. L hjemmeholdet stå, og lad udeholdet komme over og hilse på hjemmeholdet. Guide dem så de går i en "slinge" rundt og hilser på alle i rækkefølge (se diagrammet nedenfor).



6. [REFEREE]
- Vis begge sider af mønten til kaptajnerne fra begge hold. Samtidig sikr dig at der ikke er tvivl om hvilken side, der lyder hvilket navn (heads/tails eller plat/krone).
 - Bed udeholdets speaking kaptajn om at kalde udfaldet af mønten (bed ham om at kalde det igen, hvis det ikke er tydeligt nok).
 - Annoncer hvad kaptajnen valgte.
 - Kast mønten og enten grib den i luften eller lad den falde på jorden, så kaptajnerne kan se den.

- (e) Indikere vinderen af møntkastet, ved at berøre skulderen på nærmeste kaptajn for det hold.
 - (f) Forklare valgmulighederne for den vindende kaptajn.
7. [UMPIRE]
- (a) Overvær alle de vigtige dele af møntkast-ceremonien, inklusive udeholdets kaptajns kald og begge kaptajners valg.
 - (b) Bed Referee om at uddybe eller rette hvis der er noget du mener ikke er blevet forklaret tydeligt eller korrekt.
8. Kaptajnen for det vindende hold kan vælge:
- (a) At udsætte sit valg til 2. halvleg.
 - (b) At sparke
 - (c) Modtage bolden
 - (d) Forsvare en af målzonerne
- Hvis kaptajnen vælger en mulighed som må betragtes som værende usædvanlig, så bed ham venligst gentage sit valg.
9. Hvis den vindende kaptajn ønsker at udsætte sit valg til 2. halvleg, skal Referee, efter at have berørt skulderen på ham, træde fri og vise et "defer" signal [S10] mod press box siden. Herefter skal kaptajnen fra det andet hold, have de resterende valgmuligheder.
10. [REFEREE]
- (a) Få holdkaptajnerne til at vende mod hinanden med deres rygge mod den goal line de skal forsvare.
 - (b) Træd herefter hen til den holdkaptajn, som har valgmulighederne for 1. halvleg, og sikr dig at der er frit udsyn til press box siden.
 - (c) Signaler valget ved at lave enten en sparke- [S30] eller modtagebevægelse [Sup13], mens du står i samme retning som de vælgende kaptajner. Der er ingen grund til at give det modsatte signal, for det andet hold.
 - (d) Hvis det første valg er at forsvare en målzone, så indiker dette med at pege med begge arme mod den målzone, herefter bevæger Referee sig til det modsatte hold, og viser deres valg.
11. **Opsummering:**
- (a) Indiker holdet der vandt lodtrækningen, og om de evt. har udskudt deres valg.
 - (b) Find ud af hvem der skal modtage, og i hvilken ende
 - (c) Placer kaptajnerne (dette fortæller alle hver der forsvare hvilken målzone).
 - (d) Indiker med signal, *enten* hvem der skal sparke *eller* hvem som skal modtage - men *ikke* begge dele.
 - (e) Det er ikke nødvendigt at fortælle tilskuerne om alle de valg, som kaptajnerne har valgt - kun hvis de har udskudt deres valg.
12. Medmindre der er en ceremoni mellem coin toss og kickoff, går dommerne direkte til kickoffpositionerne efter coin toss.
13. Før han går til sin position skal [1 xx1/xx3 FORMATION (5/6C/7/8-MANDS CREW)] Back Judge, [1 xx0/xx2 FORMATION (4/6D-MANDS CREW)] Line Judge sørge for at få bolden transporteret til Umpire.
14. På anmodning fra hjemmeholdsadministrationen, kan lodtrækningsproceduren udføres i samarbejde med en enkelt eller flere VIP's. Personer af

den slags må dog ikke foretage et egentligt kickoff (som kendes fra "first pitch" i Baseball f.eks.)

9. Referee og Center Judge

9.1 - Free Kicks

9.1.a - Prioriteter

Før sparket:

1. [REFEREE] Afgør, baseret på kampens aktuelle status, om det er sandsynligt at der vil blive forsøgt et onside kick. (Et onside kick er sandsynligt hvis det sparkende hold er bagud og det er sent i kampen). Hvis det synes sandsynligt så bed de øvrige dommere om at indtage onside kick positioner. Gør det diskret ved at pege på den dommer der skal flytte sig, og til hvor han skal flyttes.
2. [REFEREE] Tæl spillerne på det modtagende hold og vis dit signal til dine kollegaer [brug Sup3, Sup4 eller Sup24]. Notér signaler fra dine kollegaer. Tæl holdet igen, hvis dine signaler afviger fra en eller flere af dine kollegaers.
3. [CENTER JUDGE] Tæl hold A spillerne og vis dit signal til dine kollegaer [brug Sup3, Sup4 og Sup24]. Modtag signaler fra dine kollegaer. Tæl holdet igen, hvis dine signaler afviger fra en eller flere af dine kollegaers.
4. Mind spillerne om at tælle deres antal, hvis holdet du skal tælle ikke er præcist 11 spillere på banen.
5. Sikr at alt er klar til spil:
 - (a) Sikr dig at alle ikke-spillere, er væk fra området langs sidelinjen. At de ikke-involverede spillere er væk fra banen, og at alt hold personale er i deres hold område.
 - (b) Sikr dig at chain crewet (og ekstra chain crew/boks) har flyttet sig selv og deres udstyr til et sikkert sted udenfor sidelinjen, og at udstyret er lagt ned på jorden og at boldpersoner er på plads.
 - (c) [CENTER JUDGE] Kontroller at alle hold A spillere er indenfor 9-yard markeringerne før sparket (Regel 6-1-2-c-5) og at ingen andre end sparkeren er mere end 5 yards bag bolden.
 - (d) [REFEREE] Kontroller at det sparkende hold har mindst 4 spillere på hver side af sparkeren.
 - (e) [REFEREE] [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Kontroller 25-sekunders uret og straf sparkeholdet hvis det løber ud.

Under sparkespillet:

6. Observer om sparket går ud af banen tættest på dig uden at have været rørt af det modtagende hold. Døm om en hold B spiller tæt på sidelinjen rører bolden mens spilleren er out of bounds.
7. Observer spillere for evt. fair catch signaler og vær klar til at dømme for evt. kick catch interference.
8. Giv start uret signal [S2] hvis bolden er lovligt berørt inde på banen i dit ansvarsområde.
9. [REFEREE] Afgør om bolden dør i end zone eller ej.
10. [REFEREE] [I F5 FORMATION (5-MANDS CREW)] Marker spottet for forward progress eller out of bounds, hvis bolden dør i din side af banen. Du har ansvar for dette helt frem til holds A's 2-yard linje.
11. Marker spottet for alle bagudrettede kast, afleveringer eller fumbles i dit område, med en bean bag.
12. Hold øje med overtrædelser af spillere i dit område, og særligt:

- (a) Ulovlige blokeringer i ryggen, samt holding i point of attack.
- (b) Blokeringer under hoften.
- (c) Ulovlige wedge formationer
- (d) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targetting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
- (e) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som f.eks. facemask, tripping, **chop blocks, ulovlige "wedges" eller ulovlige "blind side blocks"**.
- (f) Sene hits af alle spillere efter spillet er dødt.
- (g) Enhver spiller fra det sparkende hold, som kommer på banen efter sparket, eller som frivilligt løber ud af banen under sparket.

9.1.b - Udgangsposition

Normale spark:

1. [REFEREE]
 - (a) [I F6-8 FORMATION (6/7/8-MANDS CREW)] Vær i position A (se 26.1) på hold B's goal line i nærheden af midten, og hold dig på afstand af eventuelle spillere i området. Hvis du regner med at sparket vil gå langt ind i end zone, indtag en dybere position.
 - (b) [I F4-5 FORMATION (4/5-MANDS CREW)] Vær på position C (se 26.1) udenfor sidelinjen modsat press box siden af banen på hold B's goal line.
2. [CENTER JUDGE]
 - (a) [I F8 FORMATION (8-MANDS CREW)] Vær på position G (se 26.1) på hold A's restraining line udenfor sidelinjen modsat press box siden af banen.
 - (b) [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] Vær på position E (se 26.1) udenfor sidelinjen modsat press box siden af banen på hold B's restraining line.

Onside kicks:

3. [REFEREE]
 - (a) [I F4-5 FORMATION (4/5-MANDS CREW)] Ryk til position A (se 26.1) på hold B's goal line i nærheden af midten, eller dybere end den dybeste returner.
 - (b) [I F6/F8 FORMATION (6/8-MANDS CREW)] Forbliv i din normale position.
 - (c) [I F7 FORMATION (7-MANDS CREW)] Ryk til position C (se 26.1) udenfor sidelinjen modsat press box siden af banen på hold B's goal line.
4. [CENTER JUDGE]
 - (a) [I F8 FORMATION (8-MANDS CREW)] Forbliv i din normale position.
 - (b) [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] Ryk til position G (se 26.1) på hold A's restraining line udenfor sidelinjen modsat press box siden af banen.

Free kick efter straf eller en safety:

5. Når et free kick tages efter at en straf er udmålt, eller efter en safety, er udgangspunktet det samme som ovenstående.

9.1.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

Før sparket:

1. [REFEREE]
 - (a) Mind dine kollegaer på hold B's goal line om at komme på plads og blive klar, hvis de ikke allerede er det.
 - (b) Når alle spillere er i position og klar til spil, så kontroller at alle dommere på hold B's goal line er klar og at Umpire har sin arm i vejret.
 - (c) Giv ready for play signal [S1] og fløjt for at sætte spillet i gang.
2. Skulle der forekomme årsager til at spillet ikke skal starte (f.eks. tilskuere eller ikke deltagende spillere på banen), så fløjt i din fløjte, lav timeout signalet [S3] og sørg for at problemet elimineres.

Under et hvilket som helst sparkespil:

3. Hvis du ser en spiller fra det sparkende hold frivilligt forlade banen under sparket, drop din bean bag eller hat for at markere hans exit, og kast flaget hvis han kommer ind på banen igen (at træde på sidelinjen er også at være ude).
4. Hvis uret skal starte ved første berøring inde på banen, så lav signalet for at starte uret [S2] hvis du er den nærmeste dommer, eller den med den bedste vinkel.

Under et sparkespil som går dybt:

5. Efter bolden er blevet sparket, så hold øje med spillerne i dit ansvarsområde (se 26.1). Kig kun kort efter retningen på sparket, hold derefter øje med dit område (følg aldrig bolden i luften).
6. [REFEREE]
 - (a) [IF4-5 FORMATION (4/5-MANDS CREW)] Hvis sparket ser ud til at kunne gå i end zone, så bliv på goal line (uden at være i vejen for spillerne) for at kunne afgøre om der er touchback. Hvis sparket ser ud til at ende tæt på en pylon, skal du bevæge dig i position, så du kan afgøre om bolden går ud af banen før eller i end zone.
 - (b) Hvis både en spiller og bolden bevæger sig dybt ind i end zonen, skal du flytte dig så du kan dække baglinjen.
 - (c) Er det et touchback:
 - (i) Fløjt højt i din fløjte for at forebygge yderligere handlinger.
 - (ii) Bevæg dig ind på banen, foran eventuelle modtagere.
 - (iii) Vis signalet for touchback [S7].
 - (d) På et dybt kickoff, følg boldholderen og hold ham mellem dig selv og dommerne længere oppe af banen.
7. [CENTER JUDGE]
 - (a) [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] Bevæg dig langs sidelinjen ned ad banen, mens bolden er i luften. Når et return begynder, så sørg for at have boldholderen foran dig, så han er mellem dig og din makker på sidelinjen. På et langt return skal du være på goal line før boldholderen. Marker død bold spottet, hvis det sker imellem goal line og 2-yardlinjen, eller hvis boldholderen overhaler dig.
 - (b) [I F8 FORMATION (8-MANDS CREW)] Bevæg dig skråt ind på banen, og bevæg dig ned ad banen. Hold øje med aktiviteter foran boldholderen. Hold alle spillere foran dig og sørg for at have en sikker afstand mellem

dig og returneringen, mens du stadig ikke er for langt væk til at kunne få dig flag op på spottet for en overtrædelse du måtte se. På et langt løb sørg for at forblive foran spillerne og nå goal line før boldholderen. Du har ansvaret for end line, hvis den skulle blive truet (f.eks. ved en fumble nær hold A's goal line).

8. [HVIS DU ER PÅ EN SIDELINJE] Hvis bolden går ud af banen i dit ansvarsområde, bevæg dig da til spottet (kast dit flag hvis det er nødvendigt). Placer en bold eller dit flag på spottet og sørg for at en anden dommer hjælper med at få en bold ind til spotteren på banen.

Under et spark som er kort:

9. [REFEREE] Forbliv dyb og observer på spillet. Du kan på denne måde være den eneste dommer som observerer:
 - (a) At hold A ikke havde 4 mand på hver side af kickeren da bolden blev sparket.
 - (b) Et fair catch signal.
 - (c) Kick catch interference.
 - (d) Unnecessary roughness eller late hits.
10. [CENTER JUDGE]
 - (a) Forbliv på en position hvor du kan se bolden, og blokeringer af hold A spillere.
 - (b) [HVIS DU ER PÅ HOLD A'S RESTRAINING LINE] Vær særlig opmærksom på blokeringer lavet af hold A spillere, som sker før de må røre bolden (Regel 6-1-12).
 - (c) [HVIS DU ER PÅ HOLD B'S RESTRAINING LINE] Se efter hvem der er den første, der rører bolden, og hvor det sker. Marker eventuelle ulovlige berøringer med din bean bag (Regel 6-1-3).
 - (d) Hvis du er den nærmeste dommer når bolden dør, giv stop uret signal [S3] og marker død bold spottet.

9.1.d - Udvidede teknikker

1. [REFEREE]
 - (a) Hvis det bliver et touchback, så fortsæt med at holde øje med returneren, og observer for om der laves overtrædelser mod og/eller af ham.
 - (b) De dybe dommere kan justere deres position i forhold til vind, og evt. viden om sparkerens kvaliteter. Dog er udgangspunktet på goal line langt at foretrække, da dækning af goal line og pylon er første prioritet.
2. [CENTER JUDGE]
 - (a) [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] Hold specielt øje med blokeringer lavet af de 2 hold B spillere der er nærmest dig ved sparket.
 - (b) [I F8 FORMATION (8-MANDS CREW)] Hold specielt øje med blokeringer lavet af de midterste spillere i hold B's frontlinje.
 - (c) Hvis et forventet onside kick i stedet bliver sparket dybt, så flyt dig ind på banen og overlad sidelinje ansvaret til Side Judge eller Linesman.

9.2 - Basic scrimmage spil

9.2.a - Prioriteter

1. Hav styr på down and distance - kommuniker dette til de andre dommere. Anerkend signalerne fra de andre dommere. Kontroller at down boksen viser det rigtige nummer. Tillad ikke at spillet starter, hvis der ikke er enighed om hvilken down det er.
2. Tæl spillerne på hold A og lav dit tællesignal [et af signalerne Sup3, Sup4 eller Sup24] til dine kollegaer. Bemærk tællesignalerne fra dine kollegaer. Tæl igen hvis I ikke har det samme.
3. Hold øje med false start, særligt med fokus på backs og quarterbacken.
4. [REFEREE] Giv en mundtlig advarsel når der er 10 sekunder tilbage på play clock ("10 sekunder" eller "hurry up" eller lignende), og [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] fløjt og kast flaget hvis uret løber ud.
5. Hold øje med ulovlige shifts (Hold A der aldrig har stået stille i 1 sekund, eller efter flere har bevæget sig og ikke når at stå stille i 1 sekund).
6. Se efter snappets lovlighed.
7. Hvis der er en overtrædelse før snappet, stands al aktivitet ved at fløjte kraftigt og stop uret med signal [S3].
8. Læs om det er et løbespil eller et kastespil, ved at følge bevægelserne på de interne linjemænd. Hvis de bevæger sig bagud, er det forventeligt at det bliver et kastespil. Bevæger de sig fremad, eller puller, så er det sandsynligt at det bliver et løbespil.
9. Vær bevidst om hvor line to gain er i forhold til spillets start, så du kan "føle" om line to gain er nået, frem for at skulle kigge ud på kæden.
10. Vær bevidst om linjen 5 yards nede ad banen hvorefter blokeringer under hoften bliver ulovlige.
11. Hold øje med ulovlige udskiftninger af hold A, som for eksempel:
 - (a) Udskiftede spillere, som ikke forlader huddlen indenfor 3 sekunder, efter at en indskiftet spiller har nået huddlen.
 - (b) At bryde huddlen med mere end 11 spillere på banen.
 - (c) At beholde mere end 11 spillere i huddlen i mere end 3 sekunder.
 - (d) Indskiftere, som kommer på banen og kommunikerer med nogen, for derefter at forlade banen igen.
12. Noter dig numrene på eventuelle uberettigede modtagere i backfield mellem tackles pga. potentialet for overtrædelser for ulovlig berøring og uberettigede modtagere nede ad banen.
13. Hold øje med lovligheden af formationen, særligt omkring kravet om 5 spillere med nummer 50-79.

9.2.b - Udgangsposition

1. Vær i en position, hvor du kan se bolden ved snappet.
2. Normal scrimmage down position er 5-7 yards bag den dybeste offensive back (eller 13-15 yards bag line of scrimmage), og normalt mindst så langt ude som tacklen.

Side af formationen:

3. [REFEREE] Vær på kastearms-siden af quarterbacken, så du vil have bedre chance for at se armens bevægelse, når han starter sin kastebevægelse.

4. [CENTER JUDGE] Vær på den modsatte side af quarterbacken i i forhold til Referee.
5. Hvis der kommer et uventet skift af quarterback (f.eks. i wildcat formation), bør Referee og Center Judge blive på deres positioner, normalt indtil slutningen af den pågældende serie.

9.2.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis hold A spillere justerer deres position, så skal du sikre dig at du stadig kan se bolden ved snappet.
2. Hold dig af vejen for spillere som laver shifts og motions.

9.2.d - Udvidede teknikker

Grunde til at variere din position (eller lade være):

1. Generelt gælder det at jo højere kvalitet/niveau og jo hurtigere spillerne er, jo dybere og bredere skal du stå. (Sammenlign evt. med hvor NFL Referees står.)
2. Stå dybere eller længere ude til siden hvis din mobilitet er hindret enten af din egen fysiske tilstand eller banens tilstand (f.eks. mudder eller en ujævn bane).
3. Der er ingen grund til at justere din position i forhold til Umpire.

At signalere tælling:

4. Det seneste tidspunkt man bør give sit tællesignal, er når offense bryder deres huddle (men det kan og bør gives tidligere hvis muligt). [[3xx FORMATION \(6C/8-MANDS CREW\)](#)] Du behøver ikke at tælle og signalere hvis du ikke har tid, fordi du har spottet bolden.

9.3 - Løbepil

9.3.a - Prioriteter

1. Hold øje med boldholderen og aktiviteter omkring ham, indtil bolden krydser den neutrale zone.
2. Hold øje med fumbles når du er den nærmeste dommer, eller den med det bedste udsyn, og marker spottet for fumblen med en bean bag.
3. [Vær forberedt på at hjælpe med at afgøre](#) om et kast er fremadrettet, eller bagudrettet. Hvis det er bagudrettet, så vis et tydeligt signal for bagudrettet kast [Sup5] med det samme. [Normalt vil man overlade bedømmelsen af retningen af et hurtigt kast til wing dommerne.](#) Se også efter signaler for bagudrettet kast fra wings.
4. [[1xx0/xx1 FORMATION \(4/5/6C-MANDS CREW\)](#)] Marker død bold spottet (med mulig hjælp fra wings) hvis quarterbacken bliver tacklet eller går ud af banen bag den neutrale zone.
5. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og kig særligt efter:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings omkring og lidt foran point of attack, [særligt med fokus på backs eller tacklen eller garden i den modsatte side af formation af hvor du står.](#)
 - (b) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, [chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"](#).

- (c) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
- (d) Unnecessary roughness overtrædelser mod quarterbacken, efter at han har lavet hand off.

9.3.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis spillet udvikler sig i din retning, så løb baglæns væk, men hold hele tiden øje med spillerne.
2. Lad være med at vende ryggen til spillet.
3. Hvis spillet går op gennem midten, så følg det stille og roligt bagfra, og hold øje med blokeringer og sikkerhedsmæssige ting bag spillet.
4. Hvis spillet udvikler sig til en af siderne, så bevæg dig sideværts med spillet, for at kunne holde øje med lovligheden af blokeringer. [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Hvis spillet går til din side, så se på blokeringer foran spillet. Hvis spillet går til den anden side, så se på handlinger bag på spillet.
5. Normalt, ved afslutning af spillet, så bevæg dig hen imod området hvor spillet sluttede, mens du ser efter overtrædelser efter bolden er død. Særligt ved korte løb ud til siderne, hvor du kan forventes at være den anden dommer på stedet. På lange spil kan du blive tilbage og se på de spillere, som er bagude i forhold til spillet, i forhold til unnecessary roughness.

9.3.c - Udvidede teknikker

1. Fløjt aldrig når boldholderen har ryggen mod dig, eller du på anden måde er forhindret i at se bolden - han kan have fumblet den uden din viden. Se læder! Vær helt sikker på at bolden er død.
1. Hvis der former sig en bunke af spillere, så stop tiden [S3], og opløs [stakken](#), [find ud af hvem der har bolden \(Mechanic 5.11\)](#) og [opfordr spillerne til at komme op på en sikker måde](#).
2. Hvis du ikke er den nærmeste dommer på død bold spottet, så iagttag for late hits, og andre ulovlige handlinger. Det er i høj grad dit ansvar at sikre området omkring wing dommeren, da han primært er optaget af forward progress spottet.

Særlige løbespilstyper:

3. Hurtige handoffs, som resulterer i korte gains, vil primært være Umpire og wing dommernes ansvar, hvor Referee og Center Judge koncentrerer sig om området bag spillet.
4. På spil ind i linjen, hvor boldholderen bliver presset bagud efter progress er stoppet, få fat i bolden fra boldholderen, og viderebring den til spotteren.
5. På pitchout option plays, hvor quarterbacken bevæger sig opad banen med bolden, kig efter potentielle overtrædelser mod option manden.
6. Hvis quarterbacken beholder bolden er der ikke nogen grund til at følge ham når han passerer den neutrale zone.

9.4 - Kastespil

9.4.a - Prioriteter

1. Afgør om kasteren har kastet eller fumblet bolden. Hvis det er en fumble, så marker spottet med en bean bag. [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)]

tag dig tiden til at sikre dig at dig og din kollega i backfield ikke laver modsatrettede kald.

2. Afgør (med hjælp fra wings på quick passes) om et kast er fremadrettet, eller bagudrettet. Hvis det er bagudrettet, så vis et tydeligt signal for bagudrettet kast [Sup5]. Se også efter signaler for bagudrettet kast fra wings. [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] tag dig tiden til at sikre dig at dig og din kollega i backfield ikke laver modsatrettede kald.
3. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og særligt:
 - (a) Intentional grounding eller andre overtrædelser af kasteren.
 - (b) Roughing the passer.
 - (c) Ulovlige blokeringer i ryggen og holding overtrædelser af linjemænd og backs som beskytter quarterbacken, specielt tackle og guard i **samme side af formation som du står i**.
 - (d) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (e) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.

9.4.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Når en potentiel kaster dropper tilbage, så løb baglæns så du så du forbliver bredere og dybere end ham. [REFEREE] [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] Hvis han ruller ud til en af siderne, så bevæg dig i samme retning, så du så vidt muligt bliver på hans kastearms-side. Forbliv bag line of scrimmage for at observere på kastets lovlighed, pass protection blokeringerne og alle handlinger mod kasteren, særligt efter at han har kastet bolden og helt frem til at der ikke længere er risiko for at der laves overtrædelser mod ham.
2. [REFEREE] Sørg for mundtligt at advare forsvarsspillerne om at kastet er sendt af sted (f.eks. "ball's gone!!").
3. Forbliv i en position hvor du kan holde øje med spillerne bag linjen, efter bolden er sendt ned ad banen.
4. På et sack eller en tackling bag line of scrimmage, så fløjt kraftigt for at stoppe spillet. Bliv ved med at holde øje med boldholderen indtil enhver risiko for fortsatte overtrædelser imod ham, er overstået. [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW)] Kom til en position hvor du er på højde med boldholderen, for at markere forward progress spottet. Brug din bean bag til at markere spottet, hvis du bliver nødt til at følge med boldholderen, når han presses baglæns.

9.4.c - Udvidede teknikker

1. Hvis du mener at kasteren med vilje smed bolden væk, så kom op på spottet for kastet og kommuniker med de andre dommere om der var en lovlig modtager i området, samt om kastet krydsede den neutrale zone. Det er tilladt at kaste dit flag hen på spottet, hvis du ikke kan komme derhen (f.eks. pga. for mange spillere i området). Hvis en anden dommer informerer dig om at der var en lovlig modtager i nærheden af kastet, eller at kastet (hvis kasteren var ude af tackle boksen) krydsede den neutrale zone, skal flaget

- vinkes af. Sørg for at forklare spillere, chefrænerne samt tilskuerne hvorfor der ikke var Intentional Grounding.
2. Hvis du ser at kastet blive berørt ("tipped"), giv signalet for berørt bold [S11]. Signalet skal normalt bruges på kast der bliver berørt i den offensive backfield, men berøringer nede af banen, der ikke er så tydelige (for tilskuerne) kan også vises på denne måde. Det er ikke nødvendigt at give signalet hvis det er meget tydeligt at bolden er blevet berørt, f.eks. hvis den er slået direkte i jorden.
 3. [REREREE] [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW) ELLER I GOAL LINE DÆKNING] Hvis der er en mulighed for at kastet blev kastet fra over den neutrale zone, så bevæg dig hen til spottet for kastet, og drop din bean bag der. Bliv ved med at dømme til spillet er færdigt, og kom så tilbage se hvor bean baggen ligger i forhold til den neutrale zone. Konsulter evt. den/de andre dommere, som også kan have set situationen. Hvis kastet var ulovligt, så kast et flag på spottet hvor bean baggen er placeret. Hvis du er sikker på at kastet er ulovligt i situationen, kan flaget kastes med det samme i stedet for en bean bag. [I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW)] Dette er primært Line Judges ansvar (undtaget hvis han har bevæget sig til goal line).
 4. Kig ikke efter bolden efter den er kastet. Hold fokus på kasteren indtil der ikke længere er risiko for overtrædelser imod ham.

9.5 - Spil omkring goal line

9.5.a - Prioriteter

Samme prioriteter som på andre scrimmage spil.

9.5.b - Udgangsposition

1. [HVIS BOLDEN SNAPPES UDENFOR HOLD A'S 10-YARDLINJE] Hvis din normale position vil være NÆR hold A's goal line, så indtag i stedet en plads PÅ goal line, evt. lidt længere ude til siden end normalt hvis det føles nødvendigt. Vær opmærksom på at du også har ansvaret for hold A's end line.
2. [HVIS BOLDEN SNAPPES MELLEM HOLD A'S 5 OG 10-YARDLINJE] Tag opstilling i en position som er mere yderlig end normalt, og vær klar til at komme op på goal line for at dømme om en evt. safety. Du har også ansvar for at dække hold A's end line.
3. [HVIS BOLDEN SNAPPES INDENFOR HOLD A'S 5-YARDLINJE] Indtag en startposition på hold A's end line (wings vil have ansvaret for hold A's goal line).
4. [ØVRIGE SITUATIONER] Tag samme udgangspunkt, som på alle andre scrimmage spil.

9.5.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Reager på spillet, som du normalt vil gøre på et løbe- eller kastespil.
2. [REFEREE] Når en dommer giver et signal for touchdown [S5] eller safety [S6], så kontroller at der ikke er nogle, der har flag på spillet, og træd fri af spillere for at signalere scoringen til press box siden.

9.5.d - Udvidede teknikker

1. [REFEREE] Når der er en scoring:
 - (a) Hvis der er nogen som helst tvivl om scoringen, så afvent de øvrige dommeres evt. indsigelser, før du viser det endelige signal.
 - (b) Hold signalet for touchdown [S5] eller safety [S6] i ca. 5 sekunder.
 - (c) Du skal kun signalere touchdown som den første, hvis du er den primært ansvarlige for goal line. Giv et foreløbigt signal, mens du fortsætter med at følge spillerne i dit område. Stop herefter dit signal mens du scanner banen for evt. flag. Når du **er sikker** på at scoringen er god nok, lav et andet og endeligt signal mod press box siden, og hold det i ca. 5 sekunder.

9.6 - Returneringer

9.6.a - Prioriteter

1. Hold øje med boldholderen og området omkring ham, hvis du er den nærmeste dommer.
2. Hold øje med evt. fumbles hvis du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet for fumbles med en bean bag.
3. Hold øje med evt. ulovlige fremadrettede kast, særligt når du er i en position på højde med boldholderen.
4. Hold øje med blokeringer af alle spillerne i dit ansvarsområde, særligt foran og omkring boldholderen, og især:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack.
 - (b) Blokeringer under hoften alle steder på banen.
 - (c) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (d) Ulovlige fremadrettede handoffs.
 - (e) Kontakt begået med kronen af hjelmen eller targetting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (f) Late hits af alle spillere efter bolden er død.
5. Hold øje med alle handoffs og bagudrettede kast, når du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet med en bean bag.
6. [REFEREE] **Hold øje med overtrædelser imod kasteren eller kickeren.**

9.6.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hold dig på afstand af spillerne.
2. Løb baglæns mod hold A's goal line, og hold dig foran spillet. Hvis det ikke længere er muligt at løbe baglæns, så vend dig og hold øje med spillet over skulderen. [REFEREE] **Mist ikke kasteren eller sparkeren af syne.**
3. Hvis spillet kommer så langt, at hold A's goal line bliver truet, skal du være der før boldholderen. [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] **Center Judge bør prioritere at nå til hold A's goal line mens Referee prioriterer at holde øje med kasteren eller kickeren.**
4. Hvis du er i færd med at følge udviklingen ved en blokering, så fortsæt med det før du skifter til at holde øje med boldholderen eller en anden blokering.

Selv hvis du forventer at en anden dommer tager ansvar for den, skal du blive ved den indtil du er sikker på at den er lovlig.

5. Hvis bolden dør i dit ansvarsområde så fløjt, stop tiden [S3], og signaler første down [S8] for at vise hvilket hold der har bolden.
6. Hvis du ikke er den nærmeste dommer ved død bold spottet, skal du stadig bevæge dig hen mod spottet, og kigge efter handlinger begået efter spillet er dødt. Hvis spillet dør tæt på sidelinjen eller uden for banen, skal du bevæge dig sideværts, så du kan dække området omkring boldholderen. Hvis boldholderen løber ud af banen, og du er den anden dommer der kommer frem til området, skal du følge efter ham ud af banen, og sikre dig at ingen overtrædelser bliver begået (Mechanic 5.9).

9.6.c - Udvidede teknikker

1. Kom ikke for tæt på spillet - bevæg dig væk fra det hvis nødvendigt, for at være i en sikker position, specielt omkring goal line.

9.7 - Punts

9.7.a - Prioriteter

Før og under sparket, så har du samme prioriteter som på ethvert andet scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. Hvis punteren er i sin egen end zone, så hold øje med om han træder ud af banen før snappet, eller mellem snappet og sparket.
2. Hold øje med overtrædelser begået af alle spillere i dit område, og specielt:
 - (a) Enhver form for aktiviteter mod sparkeren, som kan være roughing eller running into the kicker.
 - (b) Blokeringer under hoften, særligt af backs.
 - (c) Før sparket, ulovlige blokeringer i ryggen, samt holding begået af linjemænd og backs, som beskytter sparkeren. Særligt fokus på den end og/eller wing back som er stillet op modsat af dig i formationen.
 - (d) Sikkerhedsrelaterede overtrædelser som face mask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (e) Unnecessary roughness overtrædelser væk fra bolden.
 - (f) Late hits efter spillet er dødt.
 - (g) Ulovlige formationer.
 - (h) Hold A spillere, som løber ud af banen i løbet af spillet.
3. Reager på dårlige snaps eller blokerede spark, ved først at holde øje med bolden eller sparkeren (alt efter hvilken der er bagest) og aktivitet omkring dem, og brug så mechanics for løb, kast eller returneringer alt efter hvad der er passende.
4. Diriger, hvor det er muligt, en downfield dommer til et evt. out of bounds spot med signalerne [Sup17, Sup18 og Sup19], hvis bolden sparkes direkte ud af banen. Dette har **meget** lavere prioritet end at holde øje med handlinger mod sparkeren, og er normalt unødvendigt. [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Dette gælder kun hvis du er den dommer som står i modsat side af den side bolden går ud i.

Når punt-returneringen går i gang, skal du bruge mechanics som beskrevet under returneringer (ovenfor).

9.7.b - Udgangsposition

1. Indtag en position som er mindst 2 yards dybere end sparkeren, og mindst så langt ude mod siden som den normale tight end position. [I 3xx FORMATION (6D/8-MANDS CREW)] Bliv enige om hvilken side I hver især indtager, men normalt vil det være samme side som de foregående spil.
2. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Favoriser Line Judges side af banen, og vær opmærksom på ulovlige bevægelser af de interne linjemænd i Line Judges side af formationen. [ØVRIGE CREW STØRRELSER] Favoriser den side som svarer til sparkerens sparkeben.
3. Indtag en position hvorfra du kan se bolden fra snappet og til sparket, og hvor du kan se blokeringer af spillerne, samtidig med at du har sparkeren i din synsvinkel.

9.7.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. [REFEREE] Sørg for mundtligt at advare forsvarsspillerne om at kastet er sendt af sted (f.eks. "ball's gone!").
2. **Kun hvis** sparkeren ikke er truet, og du fornemmer at sparket går mod en sidelinje, så forsøg at komme om bag sparkeren så du er på linje med sparket, og vær klar til evt. at hjælpe den ansvarshavende dommer, ved at dirigere ham til out of bounds spottet vha. signalerne [Sup17, Sup18 og Sup19]. [I 3xx FORMATION (6D/8-MANDS CREW)] Kun den dommer **på den side** bolden bliver sparket væk fra bør gøre dette, og det bør derfor ikke være nødvendigt at flytte sig for at gøre det.
3. Efter sparket:
 - (a) [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Bevæg dig ud mod den side som er forladt af Line Judge.
 - (b) [ØVRIGE CREW STØRRELSER] Bevæg dig mod midten af banen (mellem hash marks), for at på denne måde være i bedste position for at dække et evt. return uanset i hvilken side af banen det bliver. Følg spillet langsomt mens du forbliver bagest.
 - (c) Uanset hvad skal du være den dybeste dommer til at dække returneringer.
 - (d) [REFEREE] Bliv ved at holde øje med sparkeren, i tilfælde af at der bliver begået ulovlige hits på ham væk fra spillet.
4. Under puntreturneringen skal du reagere som på alle andre returneringer.
5. Hvis spillet udvikler sig til et løbe- eller kastespil, så reager som du normalt gør på et sådant spil.

9.7.d - Udvidede teknikker

1. Vær særlig opmærksom på antallet af spillere på hold A. Holdene har oftere det forkerte antal spillere inde på punts, end på ethvert andet spil.
2. [REFEREE] Advar sparkeren hvis han er tæt på, på eller udenfor end line før snappet.
3. Ideelt set bør du, når puntet sparkes, være i en vinkel på ca. 45 grader i forhold til sparkeren, så du kan se ham, bolden og spillerne som forsøger at blokere sparket.

4. [REFEREE] Følg snappet helt til punterens hænder og flyt så fokus ud til de jagtende hold B spillere, med størst fokus på de spillere som ser mest ud til at kunne komme til at ramme punteren.
5. Hvis der er et dårligt snap eller sparket bliver blokeret, bevæg dig væk fra bolden og de spillere, der prøver at samle den op. Ryk til en position hvor du kan dække hold A's goal og/eller end line og [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Line Judges sidelinje.
1. Vær forberedt på at sparket kan blive blokeret, erobret og evt. avanceret. På fake kicks skift til normal løbe- eller kastedækning.
 - (a) Når en bold er løs i backfield:
 - (i) [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] Bliv ved med at kigge på bolden og de spillere der prøver at erobre den - andre dommere vil kigge på sparkeren.
 - (ii) [I 3xx FORMATION (6D/8-MANDS CREW)] Dommeren nærmest bolden bør holde øje med bolden og de spillere der prøver at erobre den. Den anden dommer bør holde øje med sparkeren og eventuelle spillere, der truer ham.
 - (b) Hvis bolden blokeres og sparkeren bliver roughet eller løbet ind i, så kan Umpire muligvis hjælpe med at afgøre, om det var den spiller som blokerede bolden, som også var den der ramte sparkeren.
 - (c) Hvis snappet ryger over punterens hoved, så hold særligt øje med spillere som evt. vælger at sparke ulovligt til bolden, samt med holding af spillere fra begge hold, som forsøger at forhindre modstandere i at erobre bolden.

9.8 - Field goals og ekstra point forsøg

9.8.a - Prioriteter

Før og under sparket har du samme prioriteringer som på andre scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. Hold øje med overtrædelser begået af alle spillere i dit område, dog specielt:
 - (a) Enhver handling mod sparkeren eller holderen, som kan være roughing eller running into.
 - (b) Ulovlige blokeringer i ryggen og holding af linjemænd og backs der beskytter sparkeren med fokus på enden og/eller wing backen i modsatte side af hvor du står.
 - (c) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (d) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (e) Late hits efter spillet er dødt
 - (f) Ulovlige formationer.
 - (g) [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW)] False starts af interne linjemænd, ends og backs på Line Judges side af formationen.
2. Reager på dårlige snaps eller blokerede spark ved først at holde øje med bolden eller sparkeren, hvad der end er bagest, og al aktivitet omkring dem, og derefter brug løbe-, kaste- eller returnerings spil reaktioner.

Under en field goal returnering, iværksæt de samme prioriteter som på returneringer (ovenfor).

9.8.b - Udgangsposition

- [REFEREE] Vær 5-10 yards længere ude til siden og 3-7 yards dybere end sparkeren og holderen.
 - [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW) HVIS LINE JUDGE ER BAG EN MÅLSTOLPE] vær på Line Judges side af banen.
 - [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] Vær normalt på den side af banen, som er modsat sparkerens sparkeben.
 - [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Bliv i den side af banen hvor du normalt står.
- [CENTER JUDGE] Vær i en position modsat Referee, bag tight end positionen og mindst 2 yards dybere end sparkeren. Bliv enig med Referee om hvilke sider I indtager, men normalt bliver man på samme side som man står i på normale scrimmage spil.
- [I 3x1 FORMATION (6C-MANDS CREW)] Den af jer der er på Line Judges side, bør stille op længere ude end normalt, for at sikre at han kan nå ud og dække sidelinjen før bolden eller boldholderen.
- Sørg for at du vender mod sparkeren og holderen og at du kan se både snappet og holderen.

9.8.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

- Vær i en position hvorfra du kan se sparkeren, holderen og de spillere som "truer" dem.
- [REFEREE] Du har primært ansvar for sparkeren og holderen. [CENTER JUDGE] Hold øje med handlinger omkring [wing backen](#) og tight enden på din side af formationen og hjælp med blokeringer foran sparkeren og holderen.
- [REFEREE] Vent til bolden er død og der ikke længere er fare mod spillere i dit ansvarsområde, før du kigger på dommerne under målstolperne, for at se resultatet af forsøget.
- [REFEREE] Når alle spillere er adskilt, så træd fri af spillere og signaler resultatet af spillet til press box siden. Hvis sparket er vellykket, hold signalet [S5] i ca. 5 sekunder.

9.8.d - Udvidede teknikker

- Vær klar på blokerede spark og deres erobring og avancering. På fake kicks skift til normal løbe- eller kastespil dækning.
 - Hvis snappet er dårligt, eller sparket bliver blokeret, så bevæg dig væk fra bolden og de spillere som forsøger at erobre den. Hvis der bliver en returnering, så kom i en position hvor du kan dække Hold A's goal line eller end line, og [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Line Judges sidelinje.
 - Når et spark er løst i backfield:
 - [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] Fortsæt med at holde øje med bolden og de spillere, som forsøger at erobre den - andre dommere vil holde øje med sparkeren.

- (ii) [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Dommeren nærmest bolden bør fortsætte med at holde øje med bolden og de spillere, der prøver at erobre den. Den anden dommer bør holde øje med sparkeren og de spillere, der truer ham.
 - (c) [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] På spil der udvikler sig til et løb mod Line Judges side af banen, forsøg at nå til goal line før boldholderen.
2. [REFEREE] Hvis hold A forsøger et overraskende drop kick field goal forsøg (og der derfor ikke er nogen dommer bag målet), er din første prioritet at se efter om der er scoret, i stedet for at holde øje med sparkeren (jf. reglerne kan der ikke være "roughing the kicker", når det ikke er tydeligt at der vil komme et spark). Bevæg dig i position til bedst muligt at kunne se om der er scoret. Kommuniker med de andre dommere (typisk Back Judge) der kan have været i position til at hjælpe, før du signalerer resultatet af spillet.

9.9 - Efter hvert forsøg

9.9.a - Prioriteter

1. Hold øje med død bold aktivitet af spillere fra begge hold.
2. Opfordr spillerne til at komme op fra bunker på en sikker måde, og aflevere bolden til en dommer eller lægge den nær død bold spottet (afhængigt hvad der er mest passende).
3. Tjek om line to gain er nået eller er tæt på og signalér tilsvarende.
4. Tjek om der er kastet nogle flag på det foregående spil, og hvis der er:
 - (a) Giv timeout signal [S3].
 - (b) [REFEREE] Find ud af hvilke overtrædelser, der er blevet kaldt og administrer disse, som det er beskrevet i kapitel 19.
 - (c) [REFEREE] Sørg for at holde Umpire informeret.
 - (d) [CENTER JUDGE] Rapportér dine egne flag til Referee.
 - (e) Kontroller at alle straffe bliver udmålt korrekt.
 - (f) [CENTER JUDGE] Sørg for at wing-dommerne er informeret om straffen og dens udmåling.
5. [REFEREE] Afgør om en ny serie er opnået, baseret enten på at en kollega signalerer at bolden har nået line to gain, din egen visuelle inspektion af bolden i forhold til line to gain, eller efter en udmåling som du har beordret.
6. Hold øje med skadede spillere eller andet der kan forsinke spillet.
7. [PLAY CLOCK OPERATØR PÅ BANEN] Start play clock når det er nødvendigt og giv en 10 sekunders advarsel og kast delay of game flag hvis uret når 0 inden et spil er startet.
8. Tilkend lovligt tagede time outs. Kontroller at en anmodning fra coaches boksen kommer fra head coach.
9. Gentag timeout signaler [S3] fra dine kollegaer.
10. Hjælp med viderebringelse af bolde til det efterfølgende spot.
11. Spot bolden på det efterfølgende spot, hvis du er tættere på det end Umpire.
12. Sikr dig at alle dommere er i (eller tæt på) position til næste spil, før du tillader at bolden bliver klar til spil.
13. [CENTER JUDGE]

- (a) Noter dig den sideværts placering af bolden f.eks. med en ekstra down marker eller en elastik. Systemet for sideværts placering er beskrevet i afsnit 5.7.9.
- (b) Bliv på bolden hvis der er nogen, der ikke er i position til næste spil.

9.9.b - Udgangsposition

1. Kort efter slutningen af forrige forsøg bør du være tæt på det efterfølgende spot. Den præcise position vil afhænge af der skete på forrige spil.

9.9.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. [NÅR 40 SEKUNDERS UR BENYTTES] Hvis du er den dækkende dommer, signaler at bolden er død. Brug død bold signalet [S7] medmindre der i stedet skal benyttes Time Out signal [S3], Touchdown/Field goal signal [S5], Safety signal [S6], [Start-uret signalet \[S2\]](#) eller incomplete pass/ikke succesfuldt field goal signal [S10]. Vis kun *et* signal.
2. Hvis et penalty flag er blevet kastet, så følg proceduren i kapitel 19. Hvis der er kaldt time out af et hold eller for en skadet spiller, så følg proceduren i kapitel 17. Hvis en periode er slut, så følg proceduren i kapitel 20.
3. [CENTER JUDGE]
 - (a) Når spillet slutter, hold øje med handlinger efter bolden er død mens du bevæger dig hen mod død bold spottet, eller inbounds spottet hvis bolden er udenfor hash marks.
 - (b) Normalt vil Umpire spotte bolden, hvis spillet når forbi ham; du (eller Referee) vil spotte bolden hvis der tabes yards, er et kort løb eller et incomplete pass.
 - (c) Bekymr dig ikke om hvem der spotter bolden; den dommer det er nemmest for, bør gøre det; andre dommere bør hjælpe med at få bolden hen til ham hvis nødvendigt. Dog, hvis det er "hurry-up offense", er det bedst at lade Referee holde øje med udskiftninger af hold A og lade Center Judge (og Umpire) håndtere bolden.
 - (d) Spotteren træder væk fra bolden, når den er klar til spil.
 - (e) Efter at have spottet bolden, kig på Referee for at finde ud af om du skal blive på bolden for at forhindre at den bliver snapped, eller om du skal bevæge dig til din normale position.
 - (f) Hvis du spottede bolden, ryk til en position bagved og lidt ved siden af snapperen for at forhindre snappet. Denne position tillader dig at undgå linjemændenes fødder når de stiller op, samt at undgå at være nødt til at træde igennem mellemrummet mellem snapperen og garden. Dette placerer dig også foran eller ved siden af quarterbacken, så kan tydeligt kan se at bolden ikke skal snappes.
 - (g) Når du træder væk fra bolden, bak i position så du kan se Referee og quarterback.
 - (h) Hvis der er en sen udskiftning og Referee strækker armene ud til siden [Sup36] for at indikere at der ikke må snappes, bevæg dig til / bliv ved snapperen og advar ham om at han ikke skal snappe bolden.
 - (i) Du bør være den eneste dommer der rykker til bolden, hvis det er nødvendigt efter den er klar til spil.

4. [PLAY CLOCK OPERATØR PÅ BANEN] Hvis der efter reglerne skal startes et 40 sekunders ur:
 - (a) Hvis der er synlig play clock så kontroller at det er startet kort efter spillet er slut.
 - (b) Hvis der ikke er synlig play clock så start uret kort efter slutningen af seneste spil.

At spotte bolden for næste down:

5. Hjælp med at viderebringe bolden til Umpire eller Center Judge, eller spot den bold som nogen har viderebragt til dig (Mechanic 5.8).
6. Hvis det er dig som spotter bolden:
 - (a) Få forward progress fra en wing dommer, og placer bolden på det efterfølgende spot.
 - (b) Efter et incomplete pass, en straf osv., dobbelttjek med Umpire at den sideværts placering af bolden er korrekt.

Gør klar til næste down:

7. [REFEREE]
 - (a) Hvis du er sikker på at line to gain er nået, så giv "first down" signalet [S8] og sikr dig, at Linesman har set det, og at kædeholdet reagerer på det også.
 - (b) Hvis du er i tvivl om line to gain er nået, så bevæg dig op på død bold spottet og enten tag en beslutning baseret på dit syn på bolden i relation til line to gain, eller beordr en udmåling ved at vise timeout signal [S3] efterfulgt af at du prikker dig selv på brystet med begge hænder. Sikr dig at alle dine kollegaer er klar over din beslutning.
 - (c) Tjek nummeret på næste forsøg med Linesman. Vis og tilkendegiv nummeret på næste forsøg og (hvis det er usædvanligt eller ikke forventeligt) den omtrentlige afstand til line to gain. Det er nok at bruge en af flg. fraser: "Inches", "short", "long", "ten" eller "two stakes".
 - (d) Lav "forsøg uden tid" ("untimed down") signalet (S1*) i hver down når en periode er forlænget (andet end et ekstrapoint forsøg hvis et touchdown bliver scoret på en "untimed down"). Giv ikke "untimed down" signalet på et ekstrapoint forsøg.
 - (e) Se efter at alle andre dommere (specielt Umpire) er i position til næste down, og klar til at dømme.
 - (f) Hvis nødvendigt, så tjek **urets status hos dommeren, der har kampuret.**
8. Bevæg dig i position til det næste forsøg. Bevæg dig helst baglæns, så du kan fortsætte med at holde øje med bolden. Kig ikke væk, for det tilfælde at spillet starter mens du ikke kigger.
9. **Sørg for at være i en position, hvor du kan se bolden, Umpire og begge wing dommere.**

Ready for play:

10. [REFEREE]
 - (a) Hvis 40-sekunders uret allerede kører:
 - (i) Hvis bolden ikke er klar til spil når der er 20 sekunder igen (Regel 3-2-4-b-3):
 - (1) Giv signal til at play clock skal sættes til 25 sekunder [Sup29]
 - (2) Hvis det sker med det samme, så fortsæt som normalt, ellers:
 - 1 Vis timeout [S3]

- 2 Signaler igen at play clock skal sættes til 25 sekunder [Sup29] og fortsæt med at signalere indtil der bliver reageret.
- 3 Når bolden er klar til spil, så fortsæt som nedenfor.
 - (ii) Hvis kampuret skal starte på "ready", giv "start uret" signaler [S2]. Fløjt kun hvis det er nødvendigt for at få kampurs-operatørens opmærksomhed.
 - (iii) Ellers er der ikke grund til at lave klar-til-spil signalet.
- (b) Hvis 40-sekunders uret ikke kører:
 - (i) Hvis uret er stoppet på grund af en skade, giv et signal [enten Sup29 eller Sup30] for at indikere om play clock skal sættes til 25 eller 40 sekunder.
 - (ii) Hvis kampuret skal starte på "ready", fløjt og giv "start uret" signalet [S2].
 - (iii) Hvis kampuret skal starte på snappet, fløjt og giv "klar til spil" signalet [S1].
 - (iv) [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Medmindre der er synlig play clock, start 25 sekunders uret når du erklærer bolden klar.
 - (v) Ved 10-sekunders fratrækning ("zap-10") eller "unfair clock tactics" situationer, så sikr dig at den dommer der har kampuret (og evt. operatør af stadionur) ved besked om at uret ikke nødvendigvis starter som det plejer.
- (c) Hvis der er stadion ur og/eller play clocks, så hold øje med om de er startet som de skal.

Play clock advarsler:

11. [REFEREE]
 - (a) [I xx1/xx2/xx3 FORMATION (5/6/7/8-MANDS CREW)] når du ser Back Judge eller Side Judge løfte hånden, giv en verbal advarsel (fx "10 sekunder" eller "hurry up" hvis du ikke er sikker på hvor mange af de 10 sekunder, der er gået).
 - (b) [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Når der er ca. 10 sekunder tilbage på play clock, giv en verbal advarsel (fx "10 sekunder" eller "hurry up" hvis du ikke er sikker på hvor mange af de 10 sekunder, der er gået).

9.9.d - Udvidede teknikker

1. Din prioritet når et spil er færdigt, er at blive klar til det næste. Kun hvis en vigtig grund (som f.eks. flag på spillet, en skadet spiller eller at kæden går i stykker), bør du bryde din rutine.
2. [REFEREE] Hvis hold A skifter ud [mens snapperen er på, nær eller bevæger sig imod](#) sin position på line of scrimmage:
 - (a) [REFEREE]
 - (i) Signaler "hold B imødegår udskiftninger" [Sup36] til [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Center Judge [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] Umpire for at få ham op på bolden og forhindre at den bliver snappet. **Tag signalet ned hvis hold B ikke begynder at udskifte inden for 3 sekunder.**

- (ii) Hold signalet indtil hold B har foretaget deres udskiftninger (eller har undladt at gøre det).
 - (iii) Hvis dommerne ikke kan forhindre hold A i at snappe bolden før hold B har færdiggjort deres udskiftninger, så luk spillet ned og advar hold A om at yderligere forsøg vil blive straffet med en overtrædelse for unsportsmanlike conduct.
 - (iv) Enhver dommer bør være forberedt på at træde ind og lukke et spil ned, der overtræder udskiftningsreglerne.
- (b) [CENTER JUDGE]
- (i) Placer dig over bolden for at forhindre hold A i at snappe den indtil hold B har haft mulighed for at få deres indskiftere på plads og deres udskiftere ud af banen.
 - (ii) Mens du står over bolden, så overvej hvilken vej du vil komme væk fra spillerne inden bolden bliver snapped.
 - (iii) Når hold B har færdiggjort deres udskiftninger (eller ikke foretager nogle), så informer snapperen/QB om ikke at snapped bolden før de får mundtlig tilladelse fra dig. Hvis de snapper bolden før de har fået mundtlig tilladelse, vil hold A blive straffet for Delay of Game, dog efter en advarsel første gang (Mechanic 3.4.1.e).
3. [REFEREE] Hvis hold A prøver at starte næste spil hurtigt, så informer begge hold om at bolden ikke må snappes før der er fløjtet. Bevæg dig hurtigt til din position, giv signal til Umpire at han kan flytte sig væk fra bolden, og fløjt da klar til spil.
4. Hvis du har brug for at tale med en spiller (som for at advare ham om at han er tæt på at få et flag), så kan det tit spare tid at videregive beskeden til Umpire eller Back Judge (for Hold B spillere). Lad være med forsinke spillet, ved f.eks. at gå ind i et holds huddle, medmindre der er kaldt timeout.
5. Hold koncentrationen, og tænk på næste spil.

10. Umpire

10.1 - Free Kicks

10.1.a - Prioriteter

Før sparket:

1. Vær opmærksom på, om Referee har givet instrukser om at flytte til onside kick mechanics, og tilpas evt. din position hvis han har.
2. Hvis free kicket finder sted efter en scoring, så tag tiden på 1 minuts intervallet mellem scoring og næste spil. Start tiden når Referee viser signal ud mod press box (Regel 3-3-7-f).
3. Tæl hold A spillerne og vis dit signal til dine kollegaer [brug Sup3, Sup4 og Sup24]. Modtag signaler fra dine kollegaer. Tæl holdet igen, hvis dine signaler afviger fra en eller flere af dine kollegaers.
4. Mind spillerne om at tælle deres antal, hvis holdet du skal tælle, ikke er præcist 11 spillere på banen.
5. Giv bolden til sparkeren (eller læg den på jorden på midten af banen på hold A's restraining line, hvis sparkeren er meget langsom til at blive klar).
6. Brief sparkeren, blandt andet med følgende:
 - (a) At han ikke skal sparke til bolden, hvis den falder af tee'en.
 - (b) Mind ham om at de andre spillere fra det sparkende hold ikke må være mere end 5 yards bag deres restraining line.
 - (c) At han ikke må sparke til bolden før Referee har fløjtet.
 - (d) At han har 25 sekunder til at få den sparket efter Referee har fløjtet.
 - (e) Gør det klart for ham, at han er ansvarlig for at sørge for at kicking tee'en bliver fjernet fra banen efter spillet.

Man kan springe over denne briefing hvis man allerede har fortalt det sparkeren før i kampen eller hvis han ikke er i nærheden.

7. Kontroller at alt er klar:
 - (a) [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Sikr dig, at alle ikke-spillere, er væk fra området langs sidelinjen. At de ikke-involverede spillere er væk fra banen, og at alt holdpersonale er i deres hold område.
 - (b) Sikr dig, at chain crewet (og evt. ekstra chain crew/boks) har flyttet sig selv og deres udstyr til et sikkert sted udenfor sidelinjen, og at udstyret er lagt ned på jorden udenfor holdområdet og grænselinjerne. Kontroller at boldpersonerne er klar.
 - (c) Se efter at det sparkende hold har mindst 4 spillere på hver side af sparkeren, og mind dem om at tælle, hvis de ikke har.
 - (d) Mind dommerne på restraining lines om at komme på plads og være klar, hvis de ikke allerede er det.
 - (e) Se efter (når du har sikret dig at ovenstående er klart) om dommerne på restraining lines er klar, og hold derefter en hånd i vejret indtil Referee har fløjtet.
 - (f) [I F5-8 FORMATION (5/6/7/8-MANDS CREW)] Bliv mellem sparkeren og bolden indtil Referee melder ready for play.
 - (g) Vær altid opmærksom på korte spark.

Under sparkespillet:

8. [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Hold øje med om sparket går ud af banen nærmest dig, uden at være blevet rørt af det modtagende hold. Dø

- på om en hold B spiller tæt på sidelinjen rører bolden mens han er udenfor banen.
9. Hold øje med spillere for evt. fair catch signaler, og vær klar til at dømme for evt. kick catch interference.
 10. Hvis du er på en restraining line og sparket er kort:
 - (a) Skal du vide om bolden har rørt jorden og om den blev sparket direkte i jorden eller om den går et lille stykke og så rammer jorden.
 - (b) Skal du vide hvor, og af hvem, bolden først blev rørt.
 - (c) Hold øje med ulovlige blokeringer af hold A (Regel 6-1-12)
 - (d) Marker ethvert spot for ulovlig berøring, med en bean bag.
 - (e) [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Marker død bold spottet hvis du er den nærmeste dommer, og der ikke er et return.
 11. Giv start uret signal [S2], hvis bolden er lovligt berørt i dit ansvarsområde.
 12. [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Marker *kun* død bold spottet, hvis det er inden for de sidste 2 yards fra hold A's goal line eller hvis boldholderen overhaler dig.
 13. Døm touchdown på hold A's goal line, hvis alle betingelser herfor er indfriet.
 14. Hold øje med overtrædelser af spillere i dit område, og særligt:
 - (a) Alle handlinger mod sparkeren indtil roughing the kicker ikke længere er muligt ifølge reglerne.
 - (b) Ulovlig berøring af et kort spark.
 - (c) Ulovligheder omkring din restraining line.
 - (d) Spillere fra det sparkende hold (udover sparkeren) der er mere end 5 yards bag deres restraining line efter der er fløjtet klar til spil.
 - (e) [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Blokeringerne af de 3 spillere fra hold B, som var nærmest dig ved sparket.
 - (f) [ØVRIGE CREWSTØRRELSER] Blokeringer lavet af den midterste spiller i hold B's frontlinje.
 - (g) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack.
 - (h) Blokeringer under hoften.
 - (i) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (j) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som f.eks. facemasks, tripping, **chop blocks, ulovlige "wedges" eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (k) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
 - (l) Enhver spiller fra det sparkende hold, som kommer på banen efter sparket, eller som frivilligt løber ud af banen under sparket.
 15. [I F5-8 FORMATION (5/6/7/8-MANDS CREW)] Hjælp dommeren som har ansvar for død bold spottet, hvis bolden går ud af banen oppe i luften.

10.1.b - Udgangsposition

Normale spark:

1. [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Efter at have briefet sparkeren og have givet ham bolden, så bevæg dig til position F (se 26.1) udenfor sidelinjen på press box siden på hold A's restraining line.
2. [ØVRIGE CREWSTØRRELSER] Indtil Referee har fløjtet ready for play, bliv stående mellem bolden og sparkeren for at forhindre ham i at sparke bolden. Når bolden er erklæret ready for play, ryk til position H (se 26.1), og stå lidt

til den ene side af sparkeren (gerne på den side hvor hans sparkefod er), mens du sikrer dig at du ikke er i vejen for ham. Sørg for at øvrige spillere ikke er mere end 5 yards dybt.

Onside kicks:

3. Indtil Referee har fløjtet ready for play, bliv stående mellem bolden og sparkeren for at forhindre ham i at sparke bolden. Når bolden er erklæret ready for play, ryk til position H (se 26.1), og stå lidt til den ene side af sparkeren (gerne på den side hvor hans sparkefod er), mens du sikrer dig at du ikke er i vejen for ham.

Free kick efter en safety eller en straf:

4. Når et free kick tages efter at en straf er udmålt eller efter en safety, er udgangspunktet det samme som ovenstående.

10.1.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)**Før sparket:**

1. Hold øje med bolden, og fløjt hvis den falder ned af kicking tee'en inden den er sparket. Hvis det sker to gange, så instruer sparkeren om at han skal få nogen til at holde bolden.
2. Skulle der forekomme årsager til at spillet ikke skal starte (f.eks. tilskuere eller ikke deltagende spillere på banen), så fløjt i din fløjte, lav timeout signalet [S3] og sørg for at problemet elimineres.

Under et hvilket som helst sparkespil:

3. Hvis du ser en spiller fra det sparkende hold frivilligt forlade banen under sparket, drop din bean bag eller hat for at markere hans exit, og kast flaget hvis han kommer ind på banen igen (at træde på sidelinjen er også at være ude).
4. Hvis uret skal starte ved første berøring inde på banen, så lav signalet for at starte uret [S2] hvis du er den nærmeste dommer, eller den med den bedste vinkel.

Under et sparkespil som går dybt:

5. [I F5-8 FORMATION (5/6/7/8-MANDS CREW)] Hvis bolden går ud af banen i luften efter den er sparket, så bevæg dig op på sparkestedet, og hvis nødvendigt assister den ansvarshavende dommer med det rette spot ved hjælp af [Sup17, Sup18 & Sup19].
6. [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Bevæg dig ned ad banen langs sidelinjen mens bolden er i luften. Under returneringen forbliv foran boldholderen, så han er mellem dig og din kollega på sidelinjen. Hvis det bliver et langt løb, skal du være på Hold A's goal line før boldholderen. Marker død bold spottet hvis det er mellem Hold A's 2-yard linje og deres goal line, eller hvis boldholderen overhaler dig.
7. [I F5-8 FORMATION (5/6/7/8-MANDS CREW)] Bevæg dig roligt ned ad banen. Hold alle spillere foran dig (med undtagelse af en kicker, hvis han ikke er truet).
 - (a) [I F7-8 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] På et langt løb, så hold dig væk fra spillerne, lad boldholderen komme forbi dig, og fortsæt med at dømme indefra og ud.

- (b) [I F5-6 FORMATION (5/6-MANDS CREW)] På et langt løb, bliv foran spillerne og vær på goal line før boldholderen. Du har ansvaret for end line hvis den skulle blive truet (f.eks. efter en fumble tæt på hold A's goal line).
8. [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Hvis bolden ryger ud af banen i dit ansvarsområde, så bevæg dig hen til spottet, og smid dit flag hvis nødvendigt. Placer en bold eller flaget på spottet og afvent at en kollega sørger for at en anden bold leveres til spottet.

Under et spark som er kort:

9. Forbliv på en position hvor du kan se bolden og blokeringer af hold A spillere.
10. Se især efter blokeringer af Hold A inden de er berettigede til at røre bolden (Regel 6-1-12).
11. Se efter hvem der er den første der rører bolden, og hvor det sker. Marker eventuelle ulovlige berøringer med din bean bag (Regel 6-1-3).
12. [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Hvis du er den nærmeste dommer når bolden dør, giv stop uret signal [S3] og marker død bold spottet.

10.1.d - Udvidede teknikker

1. Hvis sparket går dybt:
- (a) [I F7 FORMATION (7-MANDS CREW)] Bevæg dig skråt sideværts på banen, så du favoriserer Side Judge/Linesmans side af banen, mens du bevæger dig ned ad banen. Du og Back Judge tager hver især ansvaret for halvdelen af midten af banen.
- (b) [I F8 FORMATION (8-MANDS CREW)] Bliv i midten af banen mens du bevæger dig ned ad banen. Du, Back Judge og Center Judge tager hver især ansvaret for en tredjedel af midten af banen. Du bør være dybest af de tre.
2. [I ONSIDE KICK FORMATION] Hvis et forventet onside kick bliver sparket dybt:
- (a) [I F4 FORMATION (4-MANDS CREW)] Bliv i midten af banen. Du, Linesman of Line Judge tager hver især ansvar for en tredjedel af banen (Figur 26.1.C)
- (b) [I F5 FORMATION (5-MANDS CREW)] Bevæg dig skråt over mod Linesman's side af banen. Du og Back Judge tager hver især ansvaret for halvdelen af midten af banen (Figur 26.1.E)
- (c) [I F6-8 FORMATION (6/7/8-MANDS CREW)] Bliv på midten af banen. Du og Side Judge og [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] Field Judge eller [I F7-8 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Back Judge tager hver ansvaret for en tredjedel af midten af banen (Figur 26.1.G, 26.1.I og 26.1.J).
- (d) I alle tilfælde så se på aktiviteter foran boldholderen, på din del af banen.
3. Lad være med at bruge tid på at fjerne kicking tee'en fra banen, men sikr dig at det ansvarlige hold/spilleren får det gjort.

10.2 - Basic scrimmage spil

10.2.a - Prioriteter

1. Hav styr på down og distance og signaler evt. downnummeret til de andre dommere. Anerkend down-signalerne fra de andre dommere. Tillad aldrig at spillet starter, hvis ikke der er enighed om hvilken down det er.
2. Tæl spillerne på hold A og lav dit tællesignal [et af signalerne Sup3, Sup4 eller Sup24] til dine kollegaer. Bemærk tællesignalerne fra dine kollegaer. Tæl igen hvis I ikke har det samme.
3. Hold øje med false start, særligt med fokus på interne linjemænd.
4. Se efter overtrædelser omkring line of scrimmage af hold B, der involverer kontakt eller reaktioner fra en hold A spiller.
5. Se efter snappets lovlighed.
6. Hvis der er en overtrædelse før snappet, stands al aktivitet ved at fløjte kraftigt og stop uret med signal [S3].
7. Læs om det er et løbespil eller et kastespil, ved at følge bevægelserne på de interne linjemænd. Hvis de bevæger sig bagud, er det forventeligt at det bliver et kastespil. Bevæger de sig fremad, eller puller, så er det sandsynligt at det bliver et løbespil.
8. Vær bevidst om hvor line to gain er i forhold til spillets start, så du kan "føle" om line to gain er nået, frem for at skulle kigge ud på kæden.
9. **Vær opmærksom på linjen 5 yards nede ad banen hvorefter blokeringen under hoften bliver ulovlig.**
10. Hold øje med ulovlige udskiftninger af hold A, som for eksempel:
 - (a) Udskiftede spillere, som ikke forlader huddlen indenfor 3 sekunder, efter at en indskiftet spiller har nået huddlen.
 - (b) **At bryde huddlen med mere end 11 spillere på banen.**
 - (c) **At beholde mere end 11 spillere i huddlen i mere end 3 sekunder.**
 - (d) Indskiftere, som kommer på banen og kommunikerer med nogen, for derefter at forlade banen igen.
11. Vær opmærksom på signaler eller ord fra forsvaret, som efterligner måden angrebet sætter spillet i gang på.
12. **Noter dig numrene på eventuelle uberettigede modtagere i backfield mellem tackles pga. potentialet for overtrædelser for ulovlig berøring og uberettigede modtagere nede ad banen.**
13. Hold øje med lovligheden af formationen, særligt omkring kravet om 5 spillere med nummer 50-79.
14. Spot tjek spillernes udstyr, og mind den om at kontrollere deres hagerem og tandbeskytter hvis nødvendigt.

10.2.b - Udgangsposition

1. Vær i en position, hvor du kan se bolden, og alle de interne linjemænd ved snappet.
2. Normal scrimmage down position er i den defensive backfield, ca. 5 til 7 yards fra line of scrimmage **og mellem de offensive tackles.**
3. Din position bør varieres, så et hold ikke kan bruge den som en fordel.
4. Vær i en position hvor du kan dømme fra, uden at forstyrre spillerne.

10.2.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis forsvarsspillere justerer deres position, så skal du sikre dig at du stadig kan se bolden og de interne linjemænd.
2. Hold dig af vejen for forsvarsspillerne.
3. Hvis hold A er i en scrimmage kick formation, mind hold B spillere verbalt om ikke at "rough" snapperen.
4. Hvis der er en overtrædelse før snappet, så fløjt kraftigt, kast dit flag og signaler stop tiden [S3]. Kommuniker med wing dommerne om kaldet (medmindre der overhovedet ikke er nogen tvivl om hvad det er), og informer herefter Referee.
5. Hvis en linjemand bevæger sig før snappet, og han muligvis kan have været truet af en defensiv spillers bevægelse, så sørg for at få det afklaret med Linesman og Line Judge.

10.2.d - Udvidede teknikker

Grunde til at variere din position (eller lade være):

1. Generelt gælder det at jo højere kvalitet/niveau og jo hurtigere spillerne er, jo dybere og bredere skal du stå. [I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW)] Du kan være 10 yards fra line of scrimmage, hvis du føler dig godt tilpas med det (undtaget ved spil omkring goal line, hvor det er vigtigt at kunne dække line of scrimmage for at dømme på lovligheden af et kast).
2. Stå dybere eller længere ude til siden hvis din mobilitet er hindret enten af din egen fysiske tilstand eller banens tilstand (f.eks. mudder eller en ujævn bane).
3. Der er ingen grund til at justere din position i forhold til Referee.

At signalere tælling:

4. Det seneste tidspunkt man bør give sit tællesignal, er når offense bryder deres huddle (men det kan og bør gives tidligere hvis muligt). [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Du behøver ikke at tælle og signalere hvis du ikke har tid, fordi du har spottet bolden.

10.3 - Løbepil

10.3.a - Prioriteter

1. Hold øje med aktiviteter omkring og foran boldholderen.
2. Hold øje med fumbles når du er den nærmeste dommer, eller den med det bedste udsyn, og marker spottet for fumblen med en bean bag når det er muligt.
3. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og særligt:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack, særligt hvis de er begået af interne linjemænd.
 - (b) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, chop blocks eller ulovlige "blind side" hits.
 - (c) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.

10.3.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis spillet udvikler sig i din retning, så bevæg dig sideværts væk af vejen, og lad spillerne løbe forbi dig.
2. Når spillet udvikler sig op mellem tackles, så er det dit primære ansvar at dække spillet i point of attack, så rundt om boldholderen, og sidst området mellem dig selv og boldholderen på længere løb.
3. Når boldholderen bevæger sig ud i en sidezone, så drej med så at du hele tiden kan se boldholderen og blokeringerne foran ham. Du skal ikke bevæge dig så tæt på, at du kan blive fanget, hvis boldholderen skulle vælge at cutte tilbage ind mod dig, men følg nok med til at du er i nærheden hvis spillet ender ude over sidelinjen.
4. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Du vil formentlig være anden mand ved out of bounds spottet, efter et langt løb. Bevæg dig sideværts i banen langt nok til at du kan komme hurtigt til sidelinjen hvis der sker noget der kræver det, eller hvis din tilstedeværelse vil hjælpe med at nedkøle en svær situation.
5. Brug kun din fløjte hvis boldholderens forward progress stopper lige foran dig, og det er sandsynligt at wing dommernes udsyn er spærret. Få altid det præcise spot fra wing dommerne.

10.3.c - Udvidede teknikker

1. Fløjt aldrig når boldholderen har ryggen mod dig, eller du på anden måde er forhindret i at se bolden - han kan have fumblet den uden din viden. Se læder! Vær helt sikker på at bolden er død.
2. Hvis der former sig en bunke af spillere, så stop tiden [S3], opløs [stakken](#), [find ud af hvem der har bolden \(Mechanic 5.11\)](#) og [opfordr spillerne til at komme op på en sikker måde](#).
3. Hvis du ikke er den nærmeste dommer på død bold spottet, så iagttag for late hits, og andre ulovlige handlinger. Det er i høj grad dit ansvar at sikre området omkring wing dommeren, da han primært er optaget af forward progress spottet.

Særlige løbespilstyper:

4. På spil direkte op gennem linjen, hvor boldholderen presses tilbage efter hans forward progress er stoppet, arbejd for at spillere ikke kaster sig ind i gruppen der skubber.
5. Hvis løbet ender tæt på line to gain, så hjælp med til at wing dommeren får en bold, så han præcist kan spotte død bold spottet.

10.4 - Kastespil

10.4.a - Prioriteter

1. Hold dig af vejen, særligt i forhold til receive, som krydser banen ind i nærheden af dig
2. Afgør om kast er grebet eller incomplete, når modtager har front mod dig.
3. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og særligt:
 - (a) Ubeholdte modtagere nede ad banen.

- (b) [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW) ELLER I GOAL LINE SITUATIONER] ulovlige kast pga. boldholderen har krydset den neutrale zone.
 - (c) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings af linjemænd og backs som beskytter kasteren, især centeren og guards og [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] tackle **i den modsatte side af formationen end den hvor Referee står.**
 - (d) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side" hits.**
 - (e) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
 - (f) Tydelige pass interference fejl, men kun hvis du har set hele situationen
4. [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW) ELLER I GOAL LINE SITUATIONER] du skal vide om bolden først rører noget eller nogen i eller bag den neutrale zone, og giv signalet for berørt bold [S11] hvis det sker.
 5. Informer Referee hvis der blev kastet til et område hvor der ikke var en lovlig modtager, eller hvis kastet tydeligt ikke nåede den neutrale zone.
- Når kastet er grebet, så overgå til normal løbespil dækning (ovenfor).

10.4.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Bevæg dig op mod line of scrimmage.
 - (a) [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW) ELLER I GOAL LINE SITUATIONER] Bevæg dig hurtigt helt op på line of scrimmage. Undtaget på hurtige kast, eller når du bliver forhindret af spillere, bør du være på line of scrimmage, før kastet sendes af sted.
 - (b) [I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW) NÅR I IKKE ER I GOAL LINE SITUATIONER] Bevæg dig op mod line of scrimmage, men det er ikke så vigtigt om du når helt derop.
 - (c) Denne position flytter dig fra at være et mål, åbner dit eget område for korte kast og tillader dig at se efter evt. interne linjemænd nede ad banen.
2. Når bolden er kastet, så vend dig, og se slutningen af kastet. Giv signalet for incomplete pass [S10], hvis du tydeligt har set at bolden rører jorden, før receiveren har kontrol over den.
3. Hvis der er et løb efter bolden er grebet, så reager som du vil på ethvert løbespil (ovenfor).

10.4.c - Udvidede teknikker

1. Når kastet er kastet, så er din vigtigste prioritet at se slutningen af kastet. Det er ikke længere nødvendigt at holde øje med blokeringer af de interne linjemænd: Referee (**eller Center Judge**) bør spotte de eventuelle personlige fejl overtrædelser som måtte opstå, og holdings i backfield efter bolden er kastet, har ingen betydning for spillet.
2. Hvis kastet falder incomplete og er kastet til et område hvor der ikke var en lovlig modtager, så bevæg dig hurtigt til Refereen for at informere ham om dette. Hvis der *var* en receiver i området, og du mistænker at Referee ikke er klar over dette, bevæg dig mod Referee mens du peger mod den lovlige

modtager. At råbe "nummer 34 var i området" (f.eks.) er også tilladt, **ligesom [BRUG AF RADIO] er.**

3. Hvis du ser at kastet blive berørt ("tipped"), giv signalet for berørt bold [S11]. Signalet skal normalt bruges på kast der bliver berørt i den offensive backfield, men berøringer nede af banen, der ikke er så tydelige (for tilskuerne) kan også vises på denne måde. Det er ikke nødvendigt at give signalet hvis det er meget tydeligt at bolden er blevet berørt, f.eks. hvis den er slået direkte i jorden.
4. Hvis du ser bolden blive grebet, så bevæg dig mod receiveren, men undlad at lave nogen signaler. Er du usikker, så bevæg dig mod receiveren, og se om nogle af de andre dommere har haft ordentligt udsyn. Kalder de kastet incomplete [S10], så gentag dette med et enkelt signal for at bekræfte at du har set det.
5. Hvis løbet ender tæt på line to gain, så hjælp med til at wing dommeren får en bold, så han præcist kan spotte død bold spottet.

10.5 - Spil omkring goal line

10.5.a - Prioriteter

Samme prioriteringer som på andre scrimmage spil, plus:

1. At være klar til at assistere wing dommerne med forward progress, fumbles eller gennembrydning af planet over goal line hvis deres udsyn er spærret.

10.5.b - Udgangsposition

1. Kom lidt tættere på den neutrale zone, dog kun hvis det kan ske uden at du kommer i vejen for spillere. Din udgangsposition skal aldrig være på goal line, så du spærres udsynet for wing dommerne.

10.5.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. På kastespil bevæg dig hurtigt helt op på line of scrimmage. Undtaget på hurtige kast, eller når du bliver forhindret af spillere, bør du være på line of scrimmage, før kastet bliver kastet.
2. Hvis wing dommernes udsyn er spærret og du selv er helt sikker på situationen, kan du give et utvetydigt signal for at kommunikere hvad du har set. Før du giver et signal, skal du få øjenkontakt med wing dommeren for at sikre dig, at han ikke er på vej til at lave et signal, der er modsat dit. Giv "jeg mener at der er touchdown" signalet [Sup25] til den ansvarshavende wing dommer, hvis du mener at alle betingelserne for et touchdown er tilstede - det er kun som hjælp, du skal aldrig forsøge at gøre wing dommerens job.

10.5.d - Udvidede teknikker

1. Som udgangspunkt viser Umpire aldrig touchdown signal [S5]. Mulige undtagelser kan inkludere flg. situationer:
 - (a) Hvis en wing dommer falder, eller på anden måde er helt ude af position, så han ikke kan komme med et kald.
 - (b) På free kick returneringer.

2. Skulle der opstå nogen former for tvivl omkring en scoring, så sørg for at fremkomme med dine observationer, de kan meget vel have betydning for den endelige dom.
3. På korte 3. og 4. down situationer, så betragt line to gain på samme måde som du gør på goal line plays.

10.6 - Returneringer

10.6.a - Prioriteter

1. Hold øje med boldholderen og området omkring ham, hvis du er den nærmeste dommer.
2. Hold øje med evt. fumbles hvis du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet for fumbles med en bean bag.
3. Hold øje med evt. ulovlige fremadrettede kast, særligt når du er i en position på højde med boldholderen.
4. Hold øje med blokeringer af alle spillerne i dit ansvarsområde, særligt foran og omkring boldholderen, og især;
 - (a) Ulovlig blokeringer i ryggen og holdings i point of attack.
 - (b) Blokeringer under hoften alle steder på banen.
 - (c) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side" hits.**
 - (d) Ulovlig fremadrettede handoffs.
 - (e) Kontakt begået med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (f) Late hits af alle spillere efter bolden er død.
5. Hold øje med alle handoffs og bagudrettede kast, når du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet med en bean bag.

10.6.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hold dig på afstand af spillerne.
2. Bevæg dig mod hold A's goal line, men hold dig væk fra selve spillet. Lad boldholderen løbe forbi dig, men fortsæt med at holde øje med aktivitet omkring ham.
3. Hvis du er i færd med at følge udviklingen ved en blokering, så fortsæt med det før du skifter til at holde øje med boldholderen eller en anden blokering. Selv hvis du forventer at en anden dommer tager ansvar for den, skal du blive ved den indtil du er sikker på at den er lovlig.
4. Hvis bolden dør i dit ansvarsområde så fløjt, stop tiden [S3], og signaler første down [S8] for at vise hvilket hold der har bolden. Hold dit signal indtil du er sikker på at Referee har set det.

10.6.c - Udvidede teknikker

1. Kom ikke for tæt på spillet - bevæg dig væk fra det hvis nødvendigt, din sikkerhed er vigtigst.

10.7 - Punts

10.7.a - Prioriteter

Før og under sparket har du samme prioriteter som på ethvert andet scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. Vær særlig opmærksom på nummerundtagelser og, under spillet, kontroller at de ikke løber ned ad banen hvis et lovligt fremadrettet kast krydser den neutrale zone.
2. Hold øje med overtrædelser begået af alle spillere i dit område, dog specielt:
 - (a) Enhver handling mod snapperen, som kan betragtes som roughing.
 - (b) Før sparket, ulovlige blokeringer i ryggen og holdings af linjemænd og backs, som beskytter sparkeren, især enden og/eller wing backs i den side Referee står i.
 - (c) Under sparket, ulovlige blokeringer i ryggen og holding begået mod spillere fra hold A, som forsøger at komme ned ad banen.
 - (d) Blokeringer under hoften.
 - (e) At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.
 - (f) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, chop blocks eller ulovlige "blind side" hits.
 - (g) Unnecessary roughness overtrædelser væk fra spillet.
 - (h) Late hits efter spillet er dødt.
 - (i) Ulovlige formationer.
3. Reager på dårlige snaps eller blokerede spark ved at bruge mechanics for løb, kast eller returneringer alt efter hvad der er passende.
4. Hold øje med om et kort spark rører jorden, en spiller eller en dommer over den neutrale zone.

Når punt-returneringen går i gang, skal du bruge mechanics som beskrevet under returneringer (ovenfor).

10.7.b - Udgangsposition

1. Indtag en position som ved normale scrimmage spil hvor du har godt udsyn til snapperen.

10.7.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Behold en position hvor du kan se den første kontakt fra begge hold, og se blokeringerne af offense samt handlinger af forsvaret.
2. Hav særlig opmærksomhed på snapperen, og handlinger af og mod ham, men også holding og tripping af forsvaret, som forhindrer hold A spillere fra at komme ned ad banen.
3. [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW)] På korte spark, eller spark der er delvist blokerede og befinder sig foran dig, vær klar til at dømmes på kick catch interference og se efter fair catch signaler.
4. Vend dig ikke rundt for at kigge på et langt spark. Vær fokuseret på spillere i dit område
5. Som spillerne begynder at løbe forbi dig kan du vende rundt og bevæge dig hurtigt i samme retning som dem.

6. Hvis spillet udvikler sig til et løbe- eller kastespil, så reager som du normalt gør på et sådant spil.

10.7.d - Udvidede teknikker

1. Vær særligt opmærksom på antallet af spillere på hold A. Der sker oftere overtrædelser med antallet af spillere på punt end på ethvert andet spil.
2. Hvis du kan, så hjælp Referee med om den spiller som ramte kickeren, var den samme som også blokerede sparket.

10.8 - Field goals og ekstra point forsøg

10.8.a - Prioriteter

Før og under sparket har du samme prioriteringer som på andre scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. Hold øje med overtrædelser begået af alle spillere i dit område, dog specielt:
 - (a) Enhver handling mod snapperen, som kan betragtes som roughing.
 - (b) Før sparket, ulovlige blokeringer i ryggen og holdings af linjemænd og backs, som beskytter sparkeren, især enden og/eller wing backs i den side Referee står i eller [1 xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] press box siden af formationen.
 - (c) Forsvarsspillere som ulovligt forsøger at blokere sparket (defensive restriktioner).
 - (d) Blokeringer under hoften.
 - (e) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (f) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side" hits.**
 - (g) Spillere der rammer en anden spiller med knæet
 - (h) Late hits af alle spillere efter at spillet er dødt.
 - (i) Ulovlige formationer.
2. Efter bolden er sparket, fortsæt med at se på spillerne indtil de er fuldstændigt adskilt. Drej ikke rundt for at se om et field goal er vellykket eller ej, gentag ikke de andre dommeres signaler vedr. om et field goal er vellykket eller ej, skriv ikke scoren ned, få ikke fat i en ny bold - i det hele taget gør ikke andet end at holde øje med spillerne, før der ikke længere er nogen risiko for problemer.
3. Reager på dårlige snaps eller blokerede spark ved at bruge mechanics for løb, kast eller returneringer alt efter hvad der er passende.

Under en field goal returnering, så brug de samme prioriteter som på returneringer (ovenfor).

10.8.b - Udgangsposition

1. Indtag normal scrimmage play position, og sikr dig at du har frit udsyn til snapperen.

10.8.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hold en position hvorfra du kan holde øje med de første handlinger, se på blokeringer af offense og handlinger af forsvarsspillerne.

2. Læg særligt mærke til handlinger af og imod snapperen.
3. Vær verbal for at undgå "cheap shots".
4. [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW)] Ryk til goal line hvis et løbe- eller kastespil udvikler sig til Line Judges side af banen, og han ikke er der (hvis han er under målstolperne).
5. Når forsøget er ovre, start nedtællingen på 1-minuts intervallet før kickoff (Regel 3-3-7-f).

10.8.d - Udvidede teknikker

1. Vær klar på blokerede spark og deres erobring og avancering. På fake kicks skift til normal løbe- eller kastespil dækning.
 - (a) Hvis spillet udvikler sig til et løb eller et kast, så reager som du normalt ville på den type spil.
 - (b) [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW)] Vær på goal line før boldholderen, særligt på spil i Line Judges side af banen.
 - (c) Læg mærke til trøjenumrene på lovlige receiveere.
2. Giv KUN signalet for berørt bold [S11] hvis sparket er berørt (ikke tvunget berørt) af hold B OVER den neutrale zone.

10.9 - Efter hver down

10.9.a - Prioriteter

1. Hold øje med død bold aktivitet af spillere fra begge hold.
2. Opfordr spillerne til at komme op fra bunker på en sikker måde, og aflevere bolden til en dommer eller lægge den nær død bold spottet (afhængigt hvad der er mest passende).
3. Tjek om line to gain er nået eller er tæt på og signalér tilsvarende.
4. Tjek om der er kastet nogle flag på det foregående spil, og hvis der er:
 - (a) Giv timeout signal [S3].
 - (b) Rapport dine egne flag til Referee.
 - (c) Find ud af hvilke overtrædelser der er kaldt af alle dommere.
 - (d) Assister Referee med strafudmåling, og hold øje med at han giver de rigtige options (når det er nødvendigt) eller laver en passende beslutning om at en option er åbenlys.
 - (e) Kontroller at alle straffe bliver udmålt korrekt.
 - (f) Sørg for at wing-dommerne er informeret om straffen og dens udmåling.
5. Hold øje med skadede spillere eller andet der kan forsinke spillet.
6. Tilkend lovligt tagede time outs. Kontroller at en anmodning fra coaches boksen kommer fra head coach.
7. Tag tid på timeouts.
8. Gentag timeout signaler [S3] fra dine kollegaer.
9. Hjælp med viderebringelse af bolde til det efterfølgende spot.
10. Spot bolden på det efterfølgende spot, eller videregiv den til Referee eller Center Judge så de kan spotte den der.
11. Noter dig den sideværts placering af bolden f.eks. med en ekstra down marker eller en elastik. Systemet for sideværts placering er beskrevet i afsnit 5.7.9.

- Bliv på bolden hvis der er nogen, der ikke er i position til næste spil. [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] dette bør primært være Center Judges ansvar, men du skal gøre det, hvis han ikke gør.

10.9.b - Udgangsposition

- Kort efter afslutningen på foregående spil, bør du befinde dig i en position hvor du kan se død bold spottet, og al aktivitet i det område. Din eksakte position vil afhænge af hvad der skete på det foregående spil.

10.9.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

- [NÅR 40 SEKUNDERS UR BENYTTES] Hvis du er den dækkende dommer, signaler at bolden er død. Brug død bold signalet [S7] medmindre der i stedet skal benyttes Time Out signal [S3], [start uret-signalet \[S2\]](#) eller incomplete pass/ikke succesfuldt field goal signal [S10]. Vis kun *et* signal.
- Hvis et penalty flag er blevet kastet, så følg proceduren i kapitel 19. Hvis der er kaldt time out af et hold eller for en skadet spiller, så følg proceduren i kapitel 17. Hvis en periode er slut, så følg proceduren i kapitel 20.
- Når spillet slutter, skal du bevæge dig i en position hvor du kan hjælpe dine meddommere, samt holde øje med spillerne i eventuelle eksplosive situationer.
- Hvis spillet slutter inde på banen, så bevæg dig hurtigt (men stadig med første prioritet på din egen sikkerhed) hen mod død bold spottet for at hjælpe den ansvarshavende.
- Hvis spillet slutter uden for banen, så bevæg dig hurtigt mod sidelinjen for at hjælpe dine dommerkollegaer med enten at holde øje med spillerne eller at fremskaffe en ny bold.
- På et incomplete pass, skal du sikre dig, at al aktivitet omkring slutningen af kastet er slut (bevæg dig evt. hurtigt derhen hvis det er nødvendigt). Herefter skal dit fokus være at hurtigt at få fat på, videregive eller spotte bolden alt efter hvad der er passende.

At spotte bolden for næste down:

- Hjælp med at skille spillere ad ved død bold spottet.
- Samarbejd med de øvrige dommere for at få en bold til det efterfølgende spot (Mechanic 5.8).
- I "Hurry up" situationer, når uret kører, skal du hente bolden til næste spil uanset hvor den er (medmindre Referee eller Center Judge er klart tættere på).
- Hvis der er en straf, som indeholder valgmuligheder til en eller begge holds kaptajner, så fremskaf en kaptajn til Referee, så han kan give de tilhørende valgmuligheder. Hør efter når Referee forklarer dem deres valgmuligheder.
- Mens en straf udmåles, så behold bolden i hænderne fremfor at lægge den på død bold spottet.
- Hvis du er bold spotter:
 - Få forward progress fra en wing dommer, og placer bolden på det efterfølgende spot. Efter et incomplete pass, en straf osv. sørg for at den sideværts placering af bolden er korrekt.

- (b) Når du placerer bolden på jorden, så læg bolden med snørerne nedad, hvis der er risiko for at den ruller væk.
- (c) Hav fronten mod dommeren, der har spottet, når du lægger bolden, og ikke mod goal line.
- (d) Du skal ikke vente med at placere bolden på jorden, medmindre der er vejræssige forhold, der gør det bedre at holde den så længe som muligt for at holde den tør.

Gør klar til næste down:

- 13. Når du har placeret bolden, forlad den og bevæg dig til din pre-snap position, medmindre:
 - (a) Down boksen ikke er på eller på vej til det efterfølgende spot.
 - (b) Forsvaret tydeligvis ikke er klar (forstået som at de ikke er i noget, der ligner en formation).
 - (c) Udskiftninger af forsvaret (som modsvar til Hold A udskiftninger) er i gang (disse er slut når den sidste indskiftningsspiller er på plads i formationen eller opgiver at komme det).
 - (d) Nogle af dine dommerkollegaer ikke er i position til næste spil, og ikke ser i retning af bolden.
 - (e) Det er en situation hvor Referee skal erklære bolden klar til spil, og han ikke ser ud til at være klar til dette. (Hvis han ikke er, men burdevære, skab øjenkontakt med ham og/eller sig "vi er klar").
- 14. Hvis det ikke er dig, der har spottet bolden, er der ingen grund til at stå over den, medmindre der er et problem. Hvis der er et problem, ryk ind og stå over bolden indtil problemet er væk.
- 15. Hvis der har været et stop i spillet, så bliv på bolden (med front mod offense) indtil årsagen for stoppet er klaret, f.eks.:
 - (a) At minuttet er overstået efter en hold timeout (eller begge hold tydeligvis er klar).
 - (b) At Referee er færdig med sin penalty announcement.
 - (c) At en skadet spiller er helt ude af banen.
 - (d) At kæden er tilbage på sin plads udenfor sidelinjen efter en udmåling.
 - (e) Andet, der har stoppet spillet, er overstået.
- 16. Hvis hold A er i eller ved at være i formation, vend ikke ryggen til bolden så spillet ikke starter mens du ikke kigger.
- 17. Sikr dig at du kender urets status, og at din Referee også ved det. Hvis det forrige spil var et incomplete pass, så informer altid Referee om dette, da det ikke er sikkert at han kender resultatet af spillet.
- 18. Bane eller vejrtilstande (f.eks. regn, vind eller mudder) kan gøre det nødvendigt at du beholder bolden i hænderne, indtil snapperen forlader huddlen. Det er dog normalt tilstrækkeligt at placere bolden med snørerne nedad imod vindretningen, for at forhindre bolden i at rulle.
- 19. Lav en konstant overvågning af spillerudstyr, og om det udstyr de bruger er ifølge reglerne. Hold særligt øje med nye spillere som kommer ind i kampen.

10.9.d - Udvidede teknikker

- 1. Din prioritet når et spil er færdigt, er at blive klar til det næste. Kun hvis en vigtig grund (som f.eks. flag på spillet, en skadet spiller eller at kæden går i stykker), bør du bryde din rutine.

2. [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] Hvis hold A laver en udskiftning [mens snapperen er på, nær eller bevæger sig imod](#) sin position på line of scrimmage:
 - (a) Enhver dommer bør være forberedt på at træde ind og lukke et spil ned, der overtræder udskiftningsreglerne.
 - (b) Placer dig over bolden for at forhindre hold A i at snappe den indtil hold B har haft mulighed for at få deres indskifttere på plads og deres udskifttere ud af banen.
 - (c) Mens du står over bolden, så overvej hvilken vej du vil komme væk fra spillerne inden bolden bliver snappet.
 - (d) Når hold B har færdiggjort deres udskiftninger (eller ikke foretager nogle), så informer snapperen/QB om ikke at snappet bolden før de får mundtlig tilladelse fra dig. Hvis de snapper bolden før de har fået mundtlig tilladelse, vil hold A blive straffet for Delay of Game, dog efter en advarsel første gang (Mechanic 3.4.1.e).
3. [I 2xx FORMATION (INGEN CENTER JUDGE)] Hvis hold A forsøger køre hurtigt, så bliv på bolden indtil Referee er på plads og viser at må bevæge dig til din position.
4. [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Forbliv i din normale position, medmindre Center Judge ikke reagerer. I dette tilfælde så gør som du normalt ville på et mindre crew.
5. Hvis Referee ikke erklærer bolden klar til spil når han skal, så mind ham om at gøre det så hurtigt som muligt.
6. Hvis Referee erklærer bolden klar mens hold A er på line of scrimmage, og du stadig står over bolden, så mind ham diskret om at give dig tid til at komme på plads inden han gør det.
7. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Hvis der er synligt stadionur, og/eller play clock, så sikr dig at de er startet korrekt.
8. Hvis du har brug for at tale med en spiller (som for at advare ham om at han er tæt på at få et flag), så kan det tit spare tid at videregive beskeden til Referee (for Hold A spillere) eller Umpire eller Back Judge (for Hold B spillere). Lad være med forsinke spillet, ved f.eks. at gå ind i et holds huddle, medmindre der er kaldt timeout.
9. Hold koncentrationen, og tænk på næste spil.

11. Linesman og Line Judge (4/5/6C-mands crew)

11.1 – Free Kicks

11.1.a - Prioriteter

Før sparket:

1. Vær opmærksom på om Referee har givet instrukser om at flytte til onside kick mechanics, og tilpas evt. din position hvis han har.
2. [LINE JUDGE] og [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] [LINESMAN] Tæl spillerne på hold B og vis dit signal til dine kollegaer [brug Sup3, Sup4 eller Sup24]. Noter signaler fra dine kollegaer. Tæl holdet igen, hvis dine signaler afviger fra en eller flere af dine kollegaers.
3. [I F4-5 FORMATION (4/5-MANDS CREW)] [LINESMAN] Tæl spillerne på hold A og vis dit signal til dine kollegaer [brug Sup3, Sup4 eller Sup24]. Noter signaler fra dine kollegaer. Tæl holdet igen, hvis dine signaler afviger fra en eller flere af dine kollegaers.
4. Gør spillerne opmærksom på at de skal tælle sig selv, hvis de ikke er 11 spillere på banen.
5. Sikr at alt er klar til spil:
 - (a) Sikr dig at alle ikke-spillere, er væk fra området langs sidelinjen. At de ikke-involverede spillere er væk fra banen, og at alt hold personale er i deres hold område.
 - (b) Sikr dig at chain crewet (og ekstra chain crew/boks) har flyttet sig selv og deres udstyr til et sikkert sted udenfor sidelinjen, og at udstyret er lagt ned på jorden og at boldpersoner er på plads.
 - (c) Hvis du står på en restraining line, så se efter at alle hold A spillere har været indenfor 9-yard markeringerne før sparket (Regel 6-1-2-c-5) og at ingen anden end sparkeren har været mere end 5 yards bag bolden.
 - (d) Vend dig ind imod banen for at signalere at du er klar. Vend dig væk hvis din sidelinje ikke længere er fri eller du kan se en kollega som tydeligvis ikke er klar. Fløjt i din fløjte hvis der er noget der er til eller i fare efter at bolden er erklæret klar til spil.
6. Vær altid opmærksom på evt. korte spark.

Under sparkespillet:

7. Observer om sparket går ud af banen tættest på dig uden at have været rørt af det modtagende hold. Døm om en hold B spiller tæt på sidelinjen rører bolden mens spilleren er out of bounds.
8. Observer spillere for evt. fair catch signaler og vær klar til at dømme for evt. kick catch interference.
9. Er du på en restraining line, og det bliver et kort spark:
 - (a) Skal du vide hvor, og af hvem, bolden først blev rørt.
 - (b) Hvis du er på hold B's restraining line, skal du vide om bolden har brudt denne linje.
 - (c) Hold øje med ulovlige blokeringer af hold A (Regel 6-1-12).
 - (d) Marker ethvert spot for ulovlig berøring med en bean bag.
 - (e) Marker død bold spottet hvis du er den nærmeste dommer, og der kun er et kort eller slet intet return.

10. Giv start uret signal [S2] hvis bolden er lovligt berørt inde på banen i dit ansvarsområde.
11. [LINE JUDGE] og [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] [LINESMAN]
 - (a) Afgør om bolden dør i end zone eller ej.
 - (b) Marker spottet for forward progress eller out of bounds, hvis bolden dør i din side af banen. Du har ansvar for dette helt frem til holds A's 2-yard linje.
 - (c) Marker spottet for alle bagudrettede kast, afleveringer eller fumbles i dit område, med en bean bag.
12. [I F4-5 FORMATION (4/5-MANDS CREW)] [LINESMAN]
 - (a) Marker *kun* død bold spot hvis boldholderen bliver tacklet eller løber ud af banen indenfor de sidste 2 yards fra hold A's goal line, eller hvis boldholderen overhaler dig.
 - (b) Døm touchdown, hvis bolden returneres helt til hold A's end zone.
13. Hold øje med overtrædelser af spillere i dit område, og særligt:
 - (a) Ulovlig berøring af et kort spark.
 - (b) Ulovligheder omkring din restraining line [LINE JUDGE] (kun i onside kick positioner).
 - (c) Ulovlige blokeringer i ryggen, samt holding i point of attack.
 - (d) Blokeringer under hoften.
 - (e) Ulovlige wedge formationer
 - (f) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (g) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som f.eks. facemask, tripping, **chop blocks, ulovlige "wedges" eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (h) Sene hits af alle spillere efter spillet er dødt.
 - (i) Enhver spiller fra det sparkende hold, som kommer på banen efter sparket, eller som frivilligt løber ud af banen under sparket.

11.1.b - Udgangsposition

Normale spark:

1. Hvis free kicket finder sted efter en scoring, så bevæg dig langs sidelinjen til din startposition, mens du sikrer dig at holdet på din side, ved hvor meget der er tilbage af 1 minuts pausen efter scoring (Regel 3-3-7-h).
2. [LINE JUDGE] Vær på position B (se 26.1) på hold B's goal line udenfor sidelinjen på press box siden af banen.
3. [LINESMAN]
 - (a) [I F4-5 FORMATION (4/5-MANDS CREW)] Vær på position E (se 26.1) udenfor sidelinjen modsat press box siden af banen på hold B's restraining line.
 - (b) [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] Vær på position C (se 26.1) udenfor sidelinjen modsat press box siden af banen på hold B's goal line.

Onside kicks:

4. [LINESMAN]
 - (a) [I F4-5 FORMATION (4/5-MANDS CREW)] Bliv på din normale position.

- (b) [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] Flyt til position E (se 26.1) udenfor sidelinjen modsat press box siden af banen på hold B's restraining line.
5. [LINE JUDGE]
- (a) [I F4 FORMATION /4-MANDS CREW)] Flyt til position F (se 26.1) udenfor sidelinjen på press box siden af banen på hold A's restraining line.
- (b) [I F5-6 FORMATION (5/6-MANDS CREW)] Flyt til position D (se 26.1) udenfor sidelinjen på press box siden af banen på hold B's restraining line.

Free kick efter straf eller en safety:

6. Når et free kick tages efter at en straf er udmålt, eller efter en safety, er udgangspunktet det samme som ovenstående.

11.1.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

Før sparket:

1. Skulle der forekomme årsager til at spillet ikke skal starte (f.eks. tilskuere eller ikke deltagende spillere på banen), så fløjt i din fløjte, lav timeout signalet [S3] og sørg for at problemet elimineres.

Under et hvilket som helst sparkespil:

2. Hvis du ser en spiller fra det sparkende hold frivilligt forlade banen under sparket, drop din bean bag eller hat for at markere hans exit, og kast flaget hvis han kommer ind på banen igen (at træde på sidelinjen er også at være ude).
3. Hvis uret skal starte ved første berøring inde på banen, så lav signalet for at starte uret [S2] hvis du er den nærmeste dommer, eller den med den bedste vinkel.

Under et sparkespil som går dybt:

4. Efter bolden er blevet sparket, så hold øje med spillerne i dit ansvarsområde (se 26.1). Kig kun kort efter retningen på sparket, hold derefter øje med dit område (følg aldrig bolden i luften).
5. [LINE JUDGE] og [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] [LINESMAN]
- (a) Hvis sparket ser ud til at kunne gå i end zone, så bliv på goal line for at kunne afgøre om der er touchback. Hvis sparket ser ud til at ende tæt på en pylon, skal du bevæge dig i position, så du kan afgøre om bolden går ud af banen før eller i end zone.
- (b) Hvis både en spiller og bolden bevæger sig dybt ind i end zonen, skal du flytte dig så du kan dække baglinjen.
- (c) Er det et touchback:
- (i) Fløjt højt i din fløjte for at forebygge yderligere handlinger.
- (ii) Bevæg dig ind på banen, foran eventuelle modtagere.
- (iii) Vis signalet for touchback [S7].
- (d) På et dybt kickoff, har du ansvaret for progress, og skal følge boldholderen og holde ham mellem dig selv og din upfield kollega.
6. [I F4-5 FORMATION (4/5-MANDS CREW)] [LINESMAN] Bevæg dig langs sidelinjen ned ad banen, mens bolden er i luften. Når et return begynder, så sørg for at have boldholderen foran dig, så han er mellem dig og din makker

på sidelinjen. På et langt return skal du være på goal line før boldholderen. Marker død bold spottet, hvis det sker imellem goal line og 2-yardlinjen, eller hvis boldholderen overhaler dig.

7. Hvis bolden går ud af banen i dit ansvarsområde, så bevæg dig til spottet, og kast evt. dit flag hvis det er nødvendigt. Placer en bold eller dit flag på spottet, og sikr dig at de øvrige dommere får en ny bold ind på spottet for næste forsøg.

Under et spark som er kort:

8. Forbliv på en position hvor du kan se bolden, og blokeringer af hold A spillere.
9. [HVIS DU ER PÅ HOLD A'S RESTRAINING LINE] Vær særlig opmærksom på blokeringer lavet af hold A spillere, som sker før de må røre bolden (Regel 6-1-12).
10. [HVIS DU ER PÅ HOLD B'S RESTRAINING LINE] Se efter hvem der er den første, der rører bolden, og hvor det sker. Marker eventuelle ulovlige berøringer med din bean bag (Regel 6-1-3).
11. Hvis du er den nærmeste dommer når bolden dør, giv stop uret signal [S3] og marker død bold spottet.

11.1.d - Udvidede teknikker

1. [HVIS DU ER PÅ HOLD B'S GOAL LINE]
 - (a) Hvis det bliver et touchback, så fortsæt med at holde øje med returneren, og observer for om der laves overtrædelser mod og/eller af ham.
 - (b) De dybe dommere kan justere deres position i forhold til vind, og evt. viden om sparkerens kvaliteter. Dog er udgangspunktet på goal line langt at foretrække, da dækning af goal line og pylon er første prioritet.

11.2 - Basic scrimmage spil

11.2.a - Prioriteter

1. Hav styr på down and distance - kommuniker dette til de andre dommere. Anerkend signalerne fra de andre dommere. Kontroller at down boksen viser det rigtige nummer. Tillad ikke at spillet starter, hvis der ikke er enighed om hvilken down det er.
2. Tæl spillerne på hold B og vis dit signal til dine kollegaer [brug Sup3, Sup4 eller Sup24]. Notér signaler fra dine kollegaer. Tæl holdet igen, hvis dine signaler afviger fra en eller flere af dine kollegaers.
3. Observer for false start, særligt linjemænd og backs i din side af formationen.
4. Hold øje med offside (og andre overtrædelser omkring line of scrimmage) af hold B (særligt området mellem dig selv og bolden).
5. Hold øje med ulovlig motion af Hold A spillere på din side af banen.
6. Hold øje med ulovlige shifts (Hold A der aldrig har stået stille i 1 sekund, eller efter flere har bevæget sig og ikke når at stå stille i 1 sekund).
7. Hold øje med snappets lovlighed.
8. Hvis der er en overtrædelse før snappet, stands al aktivitet ved at fløjte kraftigt og stop uret med signal [S3].

9. Læs om det er et løbespil eller et kastespil, ved at følge bevægelserne på de interne linjemænd. Hvis de bevæger sig bagud, er det forventeligt at det bliver et kastespil. Bevæger de sig fremad, eller puller, så er det sandsynligt at det bliver et løbespil.
10. Identificer din(e) key(s) (se sektion 16.3 og 16.4). Hvis det er en ny eller anderledes formation, så sørg for at kommunikere omkring keys med dine kollegaer.
11. Noter dig de lovlige modtagere samt dem som normalt ville være lovlige position, men som er ulovlige pga. nummerering. Desuden skal du observere for spillere (typisk tight ends) som ville være lovlige modtagere på baggrund af deres nummer, men er ulovlige som modtagere, pga. spillere som er linet op på line of scrimmage udenfor dem.
12. Vær bevidst om hvor line to gain er i forhold til spillets start, så du ikke behøver at kigge på kæden for at vide om død bold spottet er tæt på line to gain.
13. Vær bevidst om linjen 5 yards nede ad banen hvorefter blokeringer under hoften bliver ulovlige.
14. Hold øje med udskiftninger af begge hold (specielt det der er på din side af banen), som for eksempel:
 - (a) Udskiftede spillere, som ikke forlader huddlen indenfor 3 sekunder, efter at en indskiftet spiller har nået huddlen.
 - (b) Udskiftede spillere, som ikke når ud af banen inden snappet.
 - (c) Indskiftningsspillere, som kommer på banen, og kommunikerer med nogen, for derefter at forlade banen igen.
15. Sikr dig, at trænere og spillere er i deres respektive områder, og at dine sidelinje er fri for evt. forhindringer.
16. [LINESMAN] Hold øje med at kæden og downboksen er på deres rette positioner, men juster det kun hvis der er et større problem.
17. Hold øje med om formationen er lovlig og læg især mærke til at der ikke er mere end 4 spillere i den offensive backfield.
18. Indiker hold A's scrimmage linje med den fod som er nærmest hold A's goal line
19. Indiker, vha. signalet for en modtager af linjen [Sup1], hvis den hold A spiller nærmest dig er af linjen.
20. Hold øje med at alle hold A spillere, har overholdt reglen om at have været indenfor 9 yard markeringerne.

11.2.b - Udgangsposition

1. Vær i en position hvor du kan se bolden, og hele den neutrale zone ved snappet.
2. Normal scrimmage down position er i den neutrale zone, på eller udenfor sidelinjen.
3. [LINESMAN] Du skal være modsat press box siden.
4. [LINE JUDGE] Du skal være på press box siden.
5. Indtag aldrig en position som vil være til gene for spillerne på banen.

11.2.c - Reaktionsmønstre i forhold til spilllets udvikling (bevægelse og signalering)

1. I situationer med pludselige bevægelser af hold A spillere, så kom hurtigt ind til Umpiren, for at finde ud af hvilket hold der var ansvarligt.
2. Hvis en eller flere hold B spillere kommer ind i den neutrale zone, så hold øje med reaktioner fra de hold A spillere, som er truet af dette. Se også efter om hold B spillerne når ud af den neutrale zone igen før snappet.
3. Hvis der er en overtrædelse før snappet, så fløjt kraftigt, kast dit flag og signaler stop tiden [S3]. Bevæg dig hurtigt ind til bolden, for at forhindre fortsat aktivitet, og kommuniker med din wing kollega og Umpiren om kaldet. Du kan dog, hvis der ikke er nogen som helst tvivl om kaldet, bevæge dig i retning mod Refereen, og give ham et minisignal for overtrædelsen [f.eks. S18, S19 eller S21], og kalde nummeret til ham uden at komme helt ind til ham.

11.2.d - Udvidede teknikker

Grunde til at variere (eller lade være med det) din oprindelige position:

1. Du vil altid have det bedste udsyn, hvis du befinder dig på sidelinjen eller udenfor. Det hjælper også med at du ikke bliver fanget i sweeps og "out"-kasteruter.
2. Det er helt passende at stille op hele 5-6 fod uden for banen, især når receive er stillet op tæt på din sidelinje. På situationer tæt på goal line, kan en position endnu længere ude være fordelagtig.
3. Hvis en Hold A spiller spørger til sin placering på line of scrimmage, så lær ham, hvordan han kan bruge dine signaler til selv at se det. Pas på med at sige noget til ham, som kan få ham til at bevæge sig, lige inden snappet skal gå. Svar ikke på spørgsmål som "Er jeg på/af linjen?" med ja/nej, da du kunne have hørt forkert. Det at du indikerer line of scrimmage med din fod og ikke viser "spiller af linjen" signalet, er nok til at vise for alle, at spilleren nærmest dig er på linjen. Det er ikke nødvendigt eller ønskeligt at anvende andre signaler.

At signalere tælling:

4. Det seneste man bør vise talte spillere signalet er når offense bryder huddlen (men det kan og bør laves tidligere).
5. Normalt kommunikeres tællesignalet mellem Linesman, Line Judge og [I xx1 FORMATION (5/6C-MANDS CREW)] Back Judge.

11.3 - Løbepil

11.3.a - Prioriteter

1. Observer boldholderen og handlinger omkring ham.
2. Fløjt og marker forward progress, eller out of bounds spot, hvis bolden dør i midten, eller i din side af banen. Du har ansvaret for dette hele vejen op til hold B's 2-yard linje. Hvis bolden går til den anden side af banen, så hjælp i det omfang du kan med forward progress, ved enten at vurdere hvor spottet er eller kopiere din kollegas.
3. Hold øje med fumbles hvor du er den nærmeste dommer eller har det bedste udsyn, og marker spottet med en bean bag.

4. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og kig særligt efter:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack. Særligt med fokus på wide receivers, tight ends, full backs eller pullende linjemænd.
 - (b) Ulovlige blokeringer under hoften af spillere på din side af formationen.
 - (c) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks** eller ulovlige "blind side blocks".
 - (d) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
 - (e) Unnecessary roughness overtrædelser mod quarterbacken, efter at han har lavet hand off, eller har pitched bolden, på et spil som går væk fra dig.
5. Afgør (med hjælp fra Referee (eller Center Judge) på kast fra dybt i backfield) om et kast er fremadrettet, eller bagudrettet. Hvis det er bagudrettet, så vis et tydeligt signal for bagudrettet kast [Sup5]. Se også efter om Referee (eller Center Judge) laver signal for bagudrettet kast. **Forsøg ikke selv at dømme på kast/fumble hvis kasteren bliver ramt – overlad det til Referee.**

11.3.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis spillet kommer i din retning:
 - (a) Træk dig tilbage udad og mod hold A's end line hvis nødvendigt.
 - (b) Overtag ansvaret for boldholderen, når han når til den neutrale zone i dit område.
 - (c) Lad boldholderen komme forbi dig, og følg ham bagfra, indtil bolden dør. Sørg for at holde dig på afstand, så du ikke er i vejen for andre spillere.
 - (d) Når spillet dør, så fløjt og bevæg dig hen til den yardlinje hvor forward progress spottet er.
 - (e) Hvis bolden dør inbounds og tæt på sidelinjen, så vær forberedt på at tage spottet fra din kollega ved hjælp af cross field mechanics hvis boldholderen bliver drevet baglæns mod dig.
2. Hvis spillet går op i midten:
 - (a) Hold dig på sidelinjen, og hold dig cirka på linje med boldholderen.
 - (b) Når spillet dør, så kom ind på banen og marker spottet for forward progress. Kom ind indtil du møder modstand i form af spillere (hop aldrig over spillere). Undtagelse: Du skal ikke komme ind på banen hvis hold A er i hurry-up offense (eller burde være) og kampuret kører.
 - (c) Fløjt kun hvis du tydeligt kan se bolden og spilleren som har besiddelse.
3. Hvis spillet går til den anden side af banen:
 - (a) Hold dig på sidelinjen, og hold dig cirka på linje med boldholderen.
 - (b) Hold øjnene åbne, særligt overfor cheap shots bag spillet.
 - (c) Hold fokus – vær klar på eventuelle reverses.
 - (d) Når bolden dør, så bevæg dig til yardlinjen for død bold spottet. Lad være med at fløjte.
 - (e) Hvis din kollega på den anden side af banen er forhindret i hurtigt at nå frem til død bold spottet (f.eks. fordi bolden dør tæt på sidelinjen eller boldholderen bliver drevet tilbage):

- (i) Hjælp ham ved at holde den position som du mener er forward progress spottet ("cross field mechanics"), men gør det ikke på en anmassende måde.
 - (ii) Hold denne position længe nok til at han kan bruge den, hvis han føler det nødvendigt, men opgiv spottet når den ansvarshavende tydeligvis indikerer et forward progress spot selv.
 - (iii) Hvis den ansvarshavende markerer et meget upræcist spot, så tiltræk hans opmærksomhed og vis ham dit spot.
4. På et langt løb:
 - (a) Følg spillet så du har bedst muligt udsyn til boldholderen og spillerne omkring ham. Når spillet dør, så bevæg dig hurtigt til spottet for end of run og marker progress.
 - (b) Nogle gange vil en dyb wingdommer være i en bedre position end dig, til at dække boldholderen. Hvis dette er tilfældet, kan han erklære bolden død og markere spottet for forward progress. Dette bør dog ikke være normen – sørg for at følge med spillet!
 5. Hvis spillet slutter bag line of scrimmage:
 - (a) Hjælp Referee (eller Center Judge) med at bestemme forward progress.
 6. Hold dig uden for banen indtil du er sikker på at spillet er slut. Vend aldrig ryggen til bolden.

Dækning af død bold spottet:

7. Når du markerer forward progress, så kom hen til spottet når det er muligt. Lav "square off", dvs. hen til yardlinjen først parallelt med sidelinjen, og derefter ind på banen. Dette er især vigtigt på afgørende spil der slutter omkring line to gain eller goal line, hvor det kan være vigtigt at sælge spottet (Mechanic 5.21).
8. Vær klar til at dække forward progress på spil, hvor boldholderen bliver drevet tilbage, men hold øje med boldholderen (og handlinger imod ham) og ikke spottet. Løb ikke forbi eller hop over spillere for at nå til forward progress spottet. Du skal *kun* droppe din bean bag hvis du er tvunget væk fra spottet.
9. Hvis bolden går ud af banen i din side af banen så fløjt og signaler stop tiden [S3]. Bevæg dig frem til bød-bold spottet når spillerne har forladt området omkring det. Stop på sidelinjen, og hold øje med aktivitet i død-bold området.
10. Du skal kun markere død bold spottet med en bean bag hvis det er nødvendigt for dig at forlade spottet for at stoppe/forhindre fortsatte og unødige handlinger.
11. Når al aktivitet er stoppet, så hjælp (hvis nødvendigt) med at skaffe/viderebringe en ny bold til spotteren (Mechanic 5.8).
12. Hvis bolden dør indenfor ca. 10 fod fra sidelinjen, og tiden ikke skal stoppe af andre grunde, så giv "wind the clock" signalet [S2].

11.3.c - Udvidede teknikker

1. Fløjt aldrig når boldholderen har ryggen mod dig, eller du på anden måde er forhindret i at se bolden - han kan have fumble den uden din viden. Se læder! Vær helt sikker på at bolden er død.

2. Hvis der former sig en bunke af spillere, så stop tiden [S3], opløs [stakken](#), [find ud af hvem der har bolden \(Mechanic 5.11\)](#) og opfordr spillerne til at [komme op på en sikker måde](#).
3. Hvis du ikke er den nærmeste dommer på død bold spottet, så iagttag for late hits, og andre ulovlige handlinger.

Særlige løbespilstyper:

4. På et "pitch out option" spil mod din side af banen:
 - (a) Bevæg dig ind i backfield, og se efter på pitch manden (enhver offensiv spiller, som er i en position hvor han kan få et bagudrettet kast). Hold øje med ham/dem indtil bolden kastes, eller quarterbacken vælger at løbe selv.
 - (b) Hvis bolden pitches er du ansvarlig for den løse bold, samt handlinger af og imod pitch manden.
 - (c) Hvis bolden ikke pitches, så er quarterbacken dit ansvar, når han begynder at løbe opad i banen, som på ethvert andet løbespil. Herfra vil Referee ([eller Center Judge](#)) overtage de hold A spillere som befinder sig bag boldholderen.

Generelle tips:

5. Det er bedre at dække boldholderen lidt for tidligt, end ikke at gøre det tidligt nok. Det kan muligvis tilgives at du misser en holding, men aldrig en fumble.
6. Selv om bolden går til den modsatte side, så kan du i visse tilfælde få et bedre overblik over slutningen af løbet end den nærmeste dommer. Når boldholderen vender mod dig, eller har bolden i den hånd som er nærmest dig, skal du muligvis hjælpe din kollega.
7. Hvis du er den ansvarshavende, og løbet ender tæt på line to gain, så kom hele vejen ind, så du kan spotte bolden på det *præcise* død bold spot.

11.4 - Kastespil

11.4.a - Prioriteter

1. Afgør om kast er grebet eller incomplete. Selv om udgangspunktet er at du skal afgøre på kast, der er kastet mod din side af banen, så kan det være nødvendigt at du er involveret i alle kast, særligt dem som forsøges grebet med retning mod dig, eller hvor du har en bedre vinkel. På samme måde skal du ofte afgive afgørelsen, hvis spilleren har ryggen til dig, da en anden kan have bedre udsyn.
2. Afgør touchdown situationer på kast, der går i end zone.
3. Se på den startende kontakt af og mod din(e) key(s).
4. Hold øje med overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og sig særligt efter:
 - (a) Defensiv og offensiv pass interference.
 - (b) Defensiv holding og illegal use of hands mod lovlige modtagere.
 - (c) Ulovlig blokeringer under hoften af spillere på din side af formationen.
 - (d) Ulovlig berøringer af fremadrettede kast, af spillere som frivilligt er gået ud af banen.
 - (e) Ulovlige modtagere nede ad banen.

- (f) Kontakt begået med kronen af hjelmen, eller targetting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (g) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (h) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
5. Afgør om et **hurtigt** kast fra quarterbacken var fremadrettet eller bagudrettet. Brug signalet for bagudrettet kast [Sup5] med det samme, hvis kastet var bagudrettet. **Forsøg ikke selv at dømme på kast/fumble hvis kasteren bliver ramt – overlad det til Referee.**
 6. Kommuniker med Referee hvis der ikke var en lovlig modtager i området hvor bolden ender, eller hvis den tydeligvis ikke krydsede den neutrale zone.
 7. Se efter spillere der går ud af banen over sidelinjen eller end line. Når kastet er grebet, så overgå til normal løbespil dækning (ovenfor).

11.4.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Før kastet er kastet, så bevæg dig roligt 5-7 yards ned ad banen, så du er et sted midt imellem line of scrimmage og den dybeste receiver i din zone.
2. Kig kun på din key lige efter snappet hvor der er en risiko for ulovlig kontakt mellem receiver og forsvarsspiller. Skift til zone dækning så snart den trussel ikke længere er relevant.
3. Hvis den eneste receiver i dit område (f.eks. en tight end) pass blocker frem for at løbe ned ad banen, så vent med at bevæge dig ned ad banen, og hold øje med hans blokeringer. Hold øje med aktiviteter af og imod den næste receiver (f.eks. running back), som kommer ind i dit område.
4. Hvis en potentiel hold A receiver frivilligt går ud af banen i dit område, så drop din bean bag for at indikere det, og hold øje med om han rører et fremadrettet kast mens han stadig er uberettiget til at røre bolden.
5. Så snart du konstaterer at kastet er sendt af sted, så bevæg dig til den position som giver dig de bedste betingelser for at vurdere om kastet bliver grebet eller er incomplete, og om der begås pass interference. Mens bolden er i luften, skal du kigge på spillerne, som har mulighed for at gribe bolden, og ikke på selve bolden.
6. Hvis receiveren presses tilbage, så vær klar til at give ham hans forward progress, hvilket især er vigtigt hvis receiveren er tæt på sidelinjen og du måske skal bruge cross-field mechanics. Hvis receiveren er på din side af banen, kan det være at den anden wing dommer har det bedste forward progress spot. Hvis dette er tilfældet kan du tage hans spot. Hvis receiveren er på den modsatte side af banen, kan det være dig, der har det bedste spot, og du skal derfor tilbyde et spot til din kollega.
7. Hvis du ikke er den nærmeste dommer, så **kig ikke bare på receiveren, men hold specielt øje med spillere som kommer ind og rammer modtageren med kronen af hjelmen, eller rammer modtageren over skuldrene. Dette kan nogle gange blive overset af den nærmeste dommer.**
8. Hvis kastet er kastet for langt, rammer en spiller og ryger videre eller på anden måde ikke kan gribes, så fortsæt med at holde øje med spillerne for personlige fejl overtrædelser (ramme en forsvarsløs receiver). Kig ikke på bolden men på spillerne.

9. Fløjt hvis du ser bolden dø i dit ansvarsområde.
10. Hvis kastet er kastet til den modsatte side af banen, er dit primære ansvar at lave "clean up" (fange især personlige fejl overtrædelser væk fra spillet) på din side af banen og i midten af banen. Du kan dog, hvis du er 100% sikker på hvad du ser derovre, hjælpe med at dømme på complete/incomplete, pass interference, ulovlig kontakt til/med hjelmen og forward progress.
11. Når du skal dømme på modtagelser af kast i nærheden af sidelinjen, så brug kun et signal. Vis incomplete pass signalet [S10], hvis kastet er incomplete. Vis timeout signalet [S3], hvis bolden er grebet, og spilleren efterfølgende løber ud af banen (mechanic 5.9). Vis signalet for start uret [S2], hvis bolden er grebet, og boldholderen efterfølgende erklæres død inbounds. Uanset hvilket signal der gives, bør det gentages 2-3 gange for at maksimere chancen for at de andre dommere ser det. Husk at kigge på den anden dommer på din sidelinje før der gives signal om complete pass. Nik med hovedet til ham for at indikere at du mener at kastet var complete; give signalet for incomplete pass [S10] hvis du har den som incomplete.
12. Når der er kontakt som ville have været pass interference, men ikke er det fordi bolden ikke umiddelbart er gribbar, så giv signalet for "uncatchable pass" [S17].
13. Efter et incomplete pass, få en bold fra boldpersonen, og få den bragt ind til spotteren (Mechanic 5.8).
14. Hvis der er et løb efter bolden er grebet, så reager som du vil på ethvert løbespil (ovenfor).
15. Hold dig i en position, hvor du kan se spillerne i yderområder, særligt på de spil som har stor udstrækning.

11.4.c - Udvidede teknikker

1. Når en luftbåren spiller forsøger at gribe et kast nær sidelinjen eller end line, så se først på hans fødder for at se at han er inbounds når han kommer ned. Hvis han er inde, kig derefter på hans hænder for at se om han har kontrol. Hvis du kigger på hænderne først, risikerer du at misse øjeblikket hvor hans fødder rammer jorden (Mechanic 5.17.8).
2. Vær altid klar til at komme tilbage, og dømme på spil i og omkring den neutrale zone, samtidig med at du afgør spillene langs sidelinjen. Hvis den potentielle kaster vælger at løbe med bolden, så skal du dække ham, når han har krydset den neutrale zone.
3. Hvis kastet falder incomplete og er kastet til et område hvor der ikke var en lovlig modtager, så bevæg dig hurtigt til Refereen for at informere ham om dette. Hvis der var en receiver i området, og du mistænker at Referee ikke er klar over dette, bevæg dig mod Referee mens du peger mod den lovlige modtager. At råbe "nummer 34 var i området" (f.eks.) er også tilladt, **ligesom [BRUG AF RADIO] er.**
4. Hvis du ser at kastet blive berørt ("tipped"), giv signalet for berørt bold [S11]. Signalet skal normalt bruges på kast der bliver berørt i den offensive backfield, men berøringer nede af banen, der ikke er så tydelige (for tilskuerne) kan også vises på denne måde. Det er ikke nødvendigt at give signalet hvis det er meget tydeligt at bolden er blevet berørt, f.eks. hvis den er slået direkte i jorden.

5. Disse situationer er eksempler på spil, hvor du bør prioritere højere at blive i nærheden af line of scrimmage, før bolden bliver kastet:
 - (a) Hvis det er tydeligt at hold A er dårlige til at kaste bolden.
 - (b) Hvis hold A er foran på point, og kan forventes at løbe med bolden for at opbruge tiden på kampuret.
 - (c) Ved 3. eller 4. down og kort situationer.
6. Disse situationer er eksempler på spil, hvor du kan prioritere at bevæge dig lidt længere ned ad banen, før kastet sendes af sted:
 - (a) Hvis det tydeligt at hold A er gode i kastespillet.
 - (b) Hvis hold A er bagud, og har behov for at score hurtigt (f.eks. sent i kampen).
 - (c) Ved 3. eller 4. down og lang situationer.
7. Hvis bolden dør tæt på line to gain, så kom helt ind til spottet, og placer en bold *præcis* hvor den er død.

11.5 - Spil omkring goal line

11.5.a - Prioriteter

Samme prioriteringer som på andre scrimmage spil, plus:

1. [VED HOLD B'S GOAL LINE] Afgør om der scores touchdown eller ej.
2. [VED HOLD A'S GOAL LINE] Afgør om der er scoret en safety eller ej.
3. Hold øje med spillernes måde at fejre scoringer.

11.5.b - Udgangsposition

1. Indtag en normal scrimmage down position, men sikr dig at du er linet op langt ude, så du ikke bliver fanget af spil der går ud til sidelinjen (se også 11.2.d.2).
2. Du har primært ansvar for hold B's goal line, hvis bolden er snappet på eller indenfor hold B's 7-yard linje.
3. Du har primært ansvar for hold A's goal line, hvis bolden er snappet på eller indenfor hold A's 5-yard linje.

11.5.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis du har ansvaret for et af holdenes goal line, skal du *øjeblikkeligt* efter snappet, bevæge dertil, for at kunne dømme hvorvidt der er scoret, eller kunne give et præcist spot for forward progress.

[VED HOLD B'S GOAL LINE]

2. På et løbespil, skal du være ved goal line før boldholderen, for at kunne afgøre om bolden bryder goal lines plan. Du må *ikke* bevæge dig tilbage mod hold A's backfield, for at lade spillere komme forbi dig.
3. Hvis du ser boldholderen blive stoppet inden goal line, skal du fløjte og komme ind og sælge spottet. Det er tilladt at råbe "kort" hvis du vurderer at det er nødvendigt.
4. På et kastespil, skal du bevæge dig direkte til goal line, og reager derefter på spillet. Hvis kastet er til en spiller udenfor end zone, skal du blive på goal line, for at kunne dømme om bolden bryder goal lines plan. Hvis kastet er til en spiller inde i end zone, skal du bevæge dig hen til den position, hvor du

bedst muligt kan dømme om kastet er grebet. Hvis bolden er kastet dybt i end zone, skal du være forberedt på også at dømme på spil tæt på end line.

5. Marker kun en scoring ved at fløjte og vise signalet for touchdown [S5] når du tydeligt ser bolden i spillerbesiddelse bryde goal lines plan, eller hvis du ser et kast blive grebet i end zone.

[VED HOLD A'S GOAL LINE]

6. [HVIS BOLDEN SNAPPES FRA INDENFOR HOLD A'S 5-YARDLINJE] Vær forberedt på at bevæge dig tilbage til goal line for at dømme på en mulig safety.
7. Marker kun en safety ved at fløjte og vis signalet for safety [S6] når du tydeligt ser boldholderen nede i end zone, eller løbe ud af banen bag goal line.

[VED BEGGE GOAL LINES]

8. Hvis der bliver en bunke ved goal line, så bevæg dig ind på banen, indtil du kan se bolden. Hvis du er den dommer som er nærmest, kan det være du skal grave for at finde bolden. Kontroller med de andre dommere, om de har set boldholderen nede (eller fumble bolden), inden han nåede goal line.
9. Hvis du er nødt til at flytte dig, for at undgå kontakt med en spiller, så skal du flytte dig lige baglæns. Undgå at fjerne dig fra goal line.
10. Du skal ikke vise signal for en scoring, hvis du har kastet et flag mod det scorende hold. Du skal ikke fløjte eller vise signal, hvis du er usikker omkring resultatet af spillet.
11. Når du har ansvaret for goal line, så blive på den - du skal ikke følge efter boldholderen ind i end zone, medmindre der fare for ballade mod eller af ham, men drej dig så du kan fortsætte med at se på ham, for at holde øje med sene hits eller unsportsmanlike conduct.
12. Hold dit signal for touchdown indtil Referee har set det, men bliv ved med at kigge på spillerne - lad være med at kigge på Referee, før al aktivitet omkring spillerne er afsluttet. Lad være med at løbe og give signal samtidigt. Du skal ikke gentage de andre dommers signal, medmindre Referee ikke kan se deres signal.
13. Specielt ved spil omkring goal line, er det vigtigt at de dækkende dommere viser det samme spot. Kommuniker hvis det er nødvendigt. Vis kun signal hvis du er sikker.

11.5.d - Udvidede teknikker

1. [I xx1 FORMATION (5/6C-MANDS CREW)] [LINE JUDGE] Informer Back Judge om hvilken yardlinje line of scrimmage er. Kommuniker (helst verbalt) omkring hvem der har ansvaret for goal line.
2. På 3. og 4. down, hvor der er kort afstand til en ny første down, kan du behandle line to gain som om det var goal line.
3. Hvis line to gain er tæt på goal line, er goal line din første prioritet. Bevæg dig evt. tilbage til line to gain, når det er usandsynligt, at boldholderen vil score.
4. [SNAP FRA UDENFOR HOLD A'S 5-YARDLINJE] Bestem om du skal bevæge dig tilbage på hold A's goal line eller ej ud fra om spillet går til din side af banen og hvor sandsynligt det er at bolden dør tæt på goal line. (Der er ikke

meget ide i at gå tilbage dertil, hvis der er lav risiko for at en hold A spiller bliver tacklet for en safety.)

11.6 - Returneringer

11.6.a - Prioriteter

1. Hold øje med boldholderen og området omkring ham, hvis du er den nærmeste dommer.
2. Marker forward progress eller out of bounds spottet, hvis bolden dør i din side af banen. Hvis bolden dør på den modsatte side af banen, hjælp den modsatte dommer ved at estimere dig frem til spottet, eller kopier hans spot.
3. Hold øje med evt. fumbles hvis du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet for fumbles med en bean bag.
4. Hold øje med evt. ulovlige fremadrettede kast, særligt når du er i en position på højde med boldholderen.
5. Hold øje med blokeringer af alle spillerne i dit ansvarsområde, særligt foran og omkring boldholderen, og især;
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack.
 - (b) Blokeringer under hoften alle steder på banen.
 - (c) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks** eller ulovlige "blind side blocks".
 - (d) Ulovlige fremadrettede handoffs.
 - (e) Kontakt med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (f) Late hits af alle spillere efter bolden er død.
6. Hold øje med alle handoffs og bagudrettede kast, når du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet med en bean bag.

11.6.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hold dig på afstand af spillerne.
2. Bevæg dig mod hold A's goal line, og følg efter spillet.
3. Hold øje med boldholderen så længe han er i dit ansvarsområde. Placer dig bredt nok så du kan trække væk fra sidelinjen foran spillerne. Vend aldrig ryggen til bolden.
4. Hjælp Referee med at dømme omkring hold A's goal line. Du har ansvaret for sidelinjen indtil goal line.
5. Hvis du er i færd med at følge udviklingen ved en blokering, så fortsæt med det før du skifter til at holde øje med boldholderen eller en anden blokering. Selv hvis du forventer at en anden dommer tager ansvar for den, skal du blive ved den indtil du er sikker på at den er lovlig.
6. Hvis bolden dør i dit ansvarsområde så fløjt, stop tiden [S3], og signaler første down [S8] for at vise hvilket hold der har bolden. Hold dit signal indtil du er sikker på at Referee har set det.

11.7 - Punts

11.7.a - Prioriteter

Før og under sparket har du samme prioriteter som på ethvert andet scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. [LINESMAN] Afgør om sparket har krydset den neutrale zone, ved at vide om den rører jorden, en spiller eller en dommer over den neutrale zone.
2. Marker end-of-kick spottet, (hvis det er inde på banen) med en bean bag.
3. Marker dødt bold spottet for et spark, der går ud af banen på din side af banen - uanset hvor dybt det sker.
4. Afgør om spillerne rørte bolden eller ej.
5. Hold øje med fair catch signaler fra spillere i dit område.
6. Hold øje med Kick Catch Interference mod en spiller i position til at gribe sparket, hvis sparket går mod dit område.
7. Hvis sparket ikke går mod dit område, hold øje med spillere som *ikke* begår Kick Catch Interference, fordi de bliver blokeret ind i modtageren
8. Marker ethvert spot for ulovlig berøring med en bean bag.
9. Hvis sparket ender i nærheden af goal line, skal du være forberedt på at vurdere, om "momentum" undtagelsen gælder i situationen.
10. Hold øje med overtrædelser begået af alle spillere i dit område, dog specielt:
 - (a) Blokeringer under hoften, specielt begået af spillere på din side af banen og [LINESMAN] spillere i backfield foran punteren.
 - (b) Under sparket, ulovlige blokeringer i ryggen samt holding begået mod spillere fra hold A, som forsøger at komme ned ad banen.
 - (c) Hold A spillere, som vender tilbage til banen, efter frivilligt at være gået out of bounds (drop din bean bag for at markere at han forlod banen, og smid dit flag, hvis han kommer ind igen).
 - (d) Ulovlige blokeringer af spillere som har givet fair catch signal.
 - (e) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (f) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (g) Unnecessary roughness overtrædelser væk fra spillet.
 - (h) Late hits efter spillet er dødt.
11. Bemærk numrene på lovlige modtagere i din side af banen, og om der er andre som er først til at røre bolden eller er ulovligt nede ad banen, hvis det bliver et kastespil.
12. Reager på dårlige snaps eller blokerede spark ved at bruge mechanics for løb, kast eller returneringer alt efter hvad der er passende.
13. Vær klar til at blive dirigeret af Referee eller Center Judge (hvis de kan) til det spot hvor bolden krydser sidelinjen, hvis bolden bliver sparket direkte ud af banen.

Når punt-returneringen går i gang, skal du bruge mechanics som beskrevet under returneringer (ovenfor).

11.7.b - Udgangsposition

1. [I xx1 FORMATION (5/6C-MANDS CREW)] Indtag samme position, som ved en normal scrimmage down.

2. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] [LINESMAN] Indtag samme position, som ved en normal scrimmage down.
3. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] [LINE JUDGE]
 - (a) Stil dig skråt bag ved den bageste returner. Bag ham så du kan se "igennem" ham og se bolden bliver sparket, til siden så du ikke er i vejen for ham, men stadig tæt nok på til at se om han rører bolden eller ej, og om en modstander forstyrrer hans mulighed for at gribe bolden. Hold dig mellem returneren og din sidelinje. **Ca. 10 yards fra returneren er normalt en passende afstand sideværts, medmindre du er på eller tæt på goal line – i så fald stil dig ved goal line pylonen.**
 - (b) Hvis der er mere end en dyb returner, så indtag en position mellem din sidelinje og den nærmeste af dem, så du er et godt stykke udenfor den nærmeste returner, indtil det er tydeligt at han ikke vil få bolden.
 - (c) Vær klar til at justere din position, i forhold til vindens styrke og retning, samt hvor langt punteren kan sparke. Bevæg dig evt. tættere på sidelinjen hvis der er stærk sidevind.
 - (d) Hav en bean bag klar til brug med det samme, og en ekstra bean bag i nærheden.
4. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Line Judge er ansvarlig for alle dybe returnere.
5. [I xx1 FORMATION (5/6C-MANDS CREW)] Back Judge har ansvaret for slutningen af sparket, medmindre det slutter meget tæt på en sidelinje, i hvilket tilfælde det vil være sidelinjedommerens ansvar.

11.7.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Når der bliver sparket til bolden, så se efter hvilken retning den tager, men lad være med kigge på bolden mens den er i luften. Kig i stedet på de spillere som er i dit ansvarsområde (defineret i sektion 26.4) - deres øjne vil vise dig hvor bolden ender. Hvis returneren bevæger sig væk som en "afledningsmanøvre", så lad være med at følge efter ham – observer i stedet i området hvor bolden kommer ned.
2. [LINESMAN] Bliv ved line of scrimmage, indtil bolden har krydset linjen, og bevæg dig så ned ad banen indtil du er 15-20 yards foran returneringen. Bliv udenfor banen, og følg efter returneren, når han passerer dig.
3. [I xx1 FORMATION (5/6C-MANDS CREW)] [LINE JUDGE] Når bolden bliver sparket, så bevæg dig ned ad banen indtil du er 15-20 yards foran returneringen. Bliv udenfor banen, og vend dig for at følge efter returneren når han passerer dig.
4. Vær forberedt på at hjælpe ved korte spark, specielt på din side af banen. Marker spottet for spark der går ud af banen, uanset hvor dybt det sker.
5. Hvis sparket ender på den modsatte side af banen, så følg med stille og roligt ned ad banen, og hold specielt øje med aktiviteter væk fra bolden. Vær forberedt på at boldholderen kan løbe over på din side af banen, og overtag ansvaret for ham, hvis han kommer ind i dit område.
6. Når det virker tydeligt at et spark *ikke* vil lande i dit ansvarsområde:
 - (a) Hold en position hvor du er i stand til at dække området foran og rundt om returneren. Hvis du er den nærmeste dommer, *udover* dommeren

med ansvaret for returneren, skal du bevæge dig til en position, hvorfra du kan se blokeringer omkring en returner, der er i position til at gribe sparket. Hold specielt øje med om der er nogle, der bliver *blokeret af modstandere* ind i modtageren, og som derfor er fritaget for straf (Regel 6-4-1-d).

- (b) Hvis en spiller i dit område giver fair catch signal, skal du holde øje med om han blokerer nogen, før han rører bolden (Regel 6-5-4).
 - (c) Vær ikke bange for at kaste et flag for overtrædelser du tydeligt kan se når du har "clean-up", selv om det er langt fra dig. Sørg for at kommunikere med de andre dommere efter spillet, før at høre hvad de så fra deres vinkel.
7. Når det virker tydeligt at sparket *vil* lande i dit ansvarsområde:
- (a) Medmindre du har ansvaret for den dybeste returner, skal du slå en knyttet næve i backfield [Sup28], for at gøre de andre dommere opmærksom på, at du overtager ansvaret for sparket og den nærmeste returner.
 - (b) Bevæg dig i en position hvor du er til siden for (mindst 10 yards medmindre han er tæt på sidelinjen) og bag ved returneren ([gå efter ca. 45 graders vinkel til ham](#)), så du kan afgøre om han griber bolden.
 - (c) Hvis sparket først bliver muffed (men der ikke er besiddelse) at en spiller fra det modtagende hold over den neutrale zone, kan du give signalet for lovlig berøring [S11] for at markere at det nu er en "fri bold".
 - (d) Brug din bean bag til at markere ethvert spot for ulovlig berøring og/eller spottet hvor sparket slutter. Kun én dommer, den ansvarshavende, skal i hvert tilfælde markere spottet og give signal. Hvis du har [flere spots end bean bags](#), så prioriter det spot det er mest fordelagtigt for hold B.
 - (e) Hvis bolden dør, fordi den bliver grebet af en Hold B spiller efter der er signaleret for fair catch, eller fordi en Hold A spiller erobrer bolden, skal du fløjte og stoppe tiden [S3].
 - (f) Hvis bolden ikke bliver grebet, og kommer forbi den dybeste returner, skal du følge efter bolden, og være forberedt på at afgøre dens status. Sørg for at holde dig langt nok væk fra bolden, til at den ikke kan ramme dig.
 - (g) Hvis bolden nærmer sig goal line, skal du sørge for at være på linjen, så du kan afgøre om bolden kommer ind i end zone. De andre dommere skal nok tage sig af spillerne.
 - (h) Hvis bolden kommer ind i end zone (uberørt af hold B inde på banen) eller bliver "downed" i end zone af Hold B, skal du fløjte og give signalet for Touchback [S7]. Bliv ved med at vise signalet, indtil du er sikker på at Referee har set det.
 - (i) Hvis sparket bliver erobret af hold A, skal du fløjte, stoppe tiden [S3] og så vise signalet for ulovlig berøring [S16]. Vis derefter signalet for første forsøg [S8]. Kort berøring af bolden, skal ikke betragtes som at have kontrol over den.
 - (j) Hvis bolden bliver sparket ud over din sidelinje, skal du fløjte og stoppe tiden [S3] med det samme.

- (i) Hvis bolden rører nogen som helst (f.eks. jorden eller en spiller) inde på banen og derefter går ud af banen, bevæg dig direkte til det spot, hvor du bedømte at bolden krydsede sidelinjen.
 - (ii) Hvis bolden går ud i luften, kan det være at Referee eller Center Judge kan hjælpe med spottet. Kig tilbage på Referee eller Center Judge for at se om de kan hjælpe. Hvis en af dem eller begge kan, lav signal [Sup16] og reager på de instruktioner de giver med signalerne [Sup17, Sup18 og Sup19] for at dirigere dig til spottet hvor bolden krydsede sidelinjen. Hvis de ikke kan, så bevæg dig direkte til det spot hvor dit bedste bud siger at bolden krydsede sidelinjen.
 - (iii) Hold spottet, men lad være med at placere en bold der, hvis der ikke er en ekstra tilgængelig. Andre dommere vil få en bold ind til spotteren.
 - (k) Hvis bolden ender med at ligge stille i dit ansvarsområde, og det er tydeligt at ingen spiller ønsker at tage bolden, skal du fløjte og stoppe tiden [S3].
8. Når returneringen starter, skal du bruge return mechanics (se ovenfor).

11.7.d - Avancerede teknikker

1. Hvis hold B ikke stiller op i en punt return formation (altså ingen dyb returner), så stil dig på din normale scrimmage position. Dette kan gøre fordi selvom hold A skulle sparke bolden, er der ingen spillere for dig at dække. Hvis bolden bliver sparket dybt så juster din position efter det, men kun den nærmeste dommer bør se på den. De andre dommere bør holde øje med spillerne.
2. Vær forberedt på at sparket kan blive blokeret, erobret og evt. avanceret. På fake kicks skift til normal løbe- eller kastedækning.
 - (a) Hvis spillet bliver et løbe- eller kastespil, skal du bruge de pågældende mechanics for den type spil.
 - (b) Dæk hhv. goal line og end line alt efter situationen.
 - (c) Vær opmærksom på trøjenumre for lovlige modtagere.
 - (d) [I 2xx FORMATION (INGEN C)] Mens et spark er løst i backfield (f.eks fordi det er blevet blokeret), så hjælp Referee med at se efter handlinger imod sparkeren, specielt hvis bolden er på den modsatte side af banen.
 - (e) Hvis sparket bliver blokeret, eller snappet er løst i backfield, så bliv på din position på line of scrimmage indtil du har læst spillet. Hvis spillet er på din side af banen, så bevæg dig ind i hold A's backfield for at hjælpe Referee og for selv at komme mere i sikkerhed. Hvis spillet ikke er i din side af banen, så bliv på line of scrimmage, i hvert fald indtil det er ekstremt usandsynligt at der vil komme et spark, som krydser den.

11.8 - Field goals og ekstra point forsøg

11.8.a - Prioriteter

Før og under sparket brug de samme prioriteringer som på andre scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. [LINE JUDGE] Afgør om field goal forsøg er vellykket eller ej. [I xx1 FORMATION (5/6C-MANDS CREW)] Du deler dette ansvar med Back Judge.
 2. [LINESMAN] Afgør om et spark har krydset den neutrale zone, ved at vide om det har rørt en spiller, dommer eller jorden over den neutrale zone.
 3. Hold øje med overtrædelser af alle spillere i dit område, men især:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holding af linjemænd og backs der beskytter sparkeren med fokus på enden og/eller wing backen på din side
 - (b) Blokeringer under hoften
 - (c) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (d) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (e) Unnecessary roughness overtrædelser langt fra bolden
 - (f) late hits efter spillet er dødt
 - (g) Ulovlige formationer.
 - (h) [LINESMAN] False start eller offside begået af spillere på Line Judges side af banen udover din egen side.
 4. Bemærk numrene på alle lovlige modtagere på din side af banen, og se efter at ingen andre spillere rører bolden først, eller er ulovligt nede ad banen, hvis spillet ændrer sig til et kastespil.
 5. Vær forberedt på dårlige snaps og blokerede spark, og skift til de korrekte mechanics, hvis spillet bliver et løbe-, kaste- eller returnspil.
- Hvis sparket bliver returneret, skal du skifte til return mechanics (se ovenfor).

11.8.b - Udgangsposition

[LINESMAN]

1. Stil dig som på et normalt scrimmage spil.
2. På et ekstrapoint forsøg, skal du stille down boksen på 3-yardlinjen visende 1. down, og instruer kædeholdet i at lægge kæden på jorden uden for grænselinjerne omkring 20-yardlinjen.

[LINE JUDGE]

3. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Stå ca. **3-5 yards bag målstolperne i en position hvor du kan se begge målstolper uden at skulle anstrenge nakken.** Du har ansvaret for at afgøre om et spark går over den vandrette bjælke og mellem de lodrette.
4. [I xx1 FORMATION (5/6C-MANDS CREW)] Stil dig ca. 1 yard bag din målstolpe (den der er nærmest press box siden). Du har ansvaret for at afgøre, om bolden går på indersiden af din stolpe. Back Judge har ansvaret for den anden stolpe samt underliggeren.

11.8.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. [LINE JUDGE NÅR HAN ER BAG VED MÅLSTOLPERNE]
 - (a) Kig på bolden fra den bliver sparket, til det er tydeligt om der vil blive scoret eller ej.
 - (b) Hvis du mener der er scoret, så kommuniker (f.eks. "god, god, god" eller "ja, ja, ja" og eller nikke til hinanden) med den anden dommer bag målet

- (hvis der er en) og kom sammen ind på banen (ca. 1 yard ind i end zone) og vis signalet for scoring [S5] når I står stille.
- (c) Hvis du mener at der ikke er scoret, skal du vise signalet for ingen scoring [S10]. **Hvis sparket går forbi din stolpe på ydersiden, kan du også vise "sparket gik forbi" signalet [Sup15].** Du skal *ikke* vise signalet for touchback.
- (d) Hold signalet mindst 5 sekunder, og indtil Referee har set det.
- (e) [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] Fløjt når det er tydeligt hvad resultatet af sparket vil være. **Der er ingen grund til at vente til bolden rører jorden (eller noget andet) så længe det er tydeligt hvad resultatet af sparket er/bliver.**
- (f) Hvis sparket er for kort eller blokeret, og bolden er i hold B's besiddelse, så bevæg dig i position til at dække spillet, som havde det været et punt.
2. **[LINESMAN] OG [LINE JUDGE NÅR HAN IKKE ER BAG MÅLET]** Efter sparket skal du bevæge dig ind mod spillerne på midten af banen. Dette tvinger dig til at kigge på spillerne, og ikke hvorvidt der er scoret. Hvis der sker aktiviteter efter spillet, er du desuden i bedre position til at hjælpe Umpire.

11.8.d - Udvidede teknikker

- [I xx1 FORMATION (5/6C-MANDS CREW)] På lange field goal forsøg (dvs. hvis bolden bliver snappet udenfor hold B's 20-yardlinje), er det tilladt at kun Back Judge står bag målet, og Line Judge står på sin normale position på line of scrimmage. Dette kaldes "en-dommer" mechanic. Det er vigtigt at Line Judge får kommunikeret dette til samtlige andre dommere.
- [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] [LINE JUDGE] Når du kan se hvilken målstolpe sparket vil komme tættest på, kan du flytte dig hen under den stolpe, for nemmere at kunne se hvilken side af stolpen sparket går på.
- Vær forberedt på blokerede spark samt deres eventuelle erobring og avancering. På fake spark skift til mechanics for løbe- eller kastespil.
 - Hvis spillet bliver til et løbe- eller kastespil, så reager som du normalt ville på den type spil. Vær specielt klar til at dække goal line hvis det bliver nødvendigt.
 - Dæk goal line og end line alt efter situationen.
 - [LINE JUDGE NÅR HAN ER BAG MÅLSTOLPERNE] Bevæg dig først hurtigt ned langs end line til hjørnet af banen, og vær klar til at dømme omkring sidelinjen. Kig på spillerne imens du bevæger dig, specielt handlinger af eller mod dine receiveere på din halvdel af banen. Bevæg dig derefter mod goal line, for at kunne dømme omkring denne. *Løb ikke* skråt igennem end zone. Du har primært ansvar (med hjælp fra Referee) for din sidelinje i end zone.
 - Vær vidende om numrene på de lovlige modtagere.
 - [LINESMAN]
 - Mens et spark er løst i backfield. Så hjælp Referee med at hold øje med handlinger mod sparkeren og holderen. Referee vil have skiftet over til at kigge på bolden.
 - Hvis sparket er blokeret eller bolden er løs i backfield, **så bliv på din position på line of scrimmage indtil du har læst spillet. Bliv på**

line of scrimmage indtil det er ekstremt usandsynligt at der kommer et spark, der vil krydse den. Først da bør du bevæge dig ind i hold A's backfield for at hjælpe Referee. Hvis spillet er på din side af banen, så vær forberedt på at flytte dig for din egen sikkerheds skyld.

4. [LINE JUDGE] På et ekstrapoint forsøg, instruer det ekstra kædehold (hvis der er et) i at lægge deres udstyr på jorden, og holde god afstand.

11.9 - Efter hver down

11.9.a - Prioriteter

1. Hold øje med død bold aktivitet af spillere fra begge hold.
2. Opfordr spillerne til at komme op fra bunker på en sikker måde, og aflevere bolden til en dommer eller lægge den nær død bold spottet (afhængigt hvad der er mest passende).
3. Tjek om line to gain er nået eller er tæt på og signalér tilsvarende.
4. Tjek om der er kastet nogle flag på det foregående spil, og hvis der er:
 - (a) Giv timeout signal [S3].
 - (b) Rapport dine egne flag til Referee og Umpire.
 - (c) Dæk flag (og evt. bean bags) smidt af de andre dommere.
 - (d) Kontroller at alle straffe bliver udmålt korrekt.
 - (e) Hold Head Coach på din sidelinje informeret omkring straffe, specielt straffe imod hans hold.
5. Hold øje med skadede spillere eller andet der kan forsinke spillet.
6. [LINE JUDGE] Stop og start uret når det er nødvendigt.
7. Tilkend lovligt tagede time outs. Kontroller at en anmodning fra coaches boksen kommer fra head coach.
8. Gentag timeout signaler [S3] fra dine kollegaer.
9. Vid om et spil endte inbounds og informer Referee om at uret (hvis det er stoppet) skal starte på ready for play ved at give signal [Sup12].
10. Hjælp med viderebringelse af bolde til det efterfølgende spot.

11.9.b - Udgangsposition

1. Kort efter spillet dør, bør du være på niveau med det efterfølgende spot.

11.9.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis du er den dækkende dommer på spillet, skal du se om line to gain er nået. [LINE JUDGE] Du bør normalt være i den bedste position til at se dette. Hvis du er konsekvent, vil Linesman ikke behøve at vende sig om, for at se om linjen er nået
 - (a) Hvis linjen er nået, så lav time out signal [S3]. Når alle aktiviteter er stoppet, så vis første down [S8 eller Sup35]. Hold signalet til du er sikker på at Referee har set det.
 - (b) Hvis du er usikker på om linjen er nået, så stop tiden [S3] og råb "close". Opfordr Referee til selv at komme og se efter.
 - (c) Placer kun en bold på det præcise død bold spot, ikke bare på et spot på samme linje.

- (d) Hvis spillet ender inde på banen, så informer Referee om at tiden skal starte på ready for play, ved at give ham signal [Sup12].
2. [NÅR 40 SEKUNDERS UR BENYTTES] Hvis du er den dækkende dommer, signaler at bolden er død. Brug død bold signalet [S7] medmindre der i stedet skal benyttes Time Out signal [S3], Touchdown/Field goal signal [S5], Safety signal [S6], **Start-uret signalet [S2]** eller incomplete pass/ikke succesfuldt field goal signal [S10]. Vis kun *et* signal.
 3. Hvis et penalty flag er blevet kastet, så følg proceduren i kapitel 19. Hvis der er kaldt time out af et hold eller for en skadet spiller, så følg proceduren i kapitel 17. Hvis en periode er slut, så følg proceduren i kapitel 20.

At flytte downboks og kæde:

4. [LINESMAN]
 - (a) Når du er sikker på, at der ingen overtrædelser er på det foregående spil (og der ikke er anden grund til at vente), så bed downboksen om at flytte sig til det nye spot, og kontroller at den viser den korrekte down.
 - (b) Når en ny første down er nået, og der skal etableres en ny line to gain, så bed først downboksen om at komme til den nye position, og bed derefter chain crew om hurtigt at bevæge sig til deres nye position.
 - (c) Forudse hvornår det kan blive nødvendigt med en 'measurement', og vær klar til at komme ind med kæden, når Referee beder om det
5. [LINE JUDGE]
 - (a) Forudse hvornår det kan blive nødvendigt med en 'measurement', og vær klar til at komme ind og markere spottet til clippen, når Referee beder om det.

Viderebringelse af bolde:

6. Hvis du har bolden, men en anden dommer har død bold spottet, og det er tæt på line to gain, så aflever bolden til den pågældende dommer, så han kan spotte den præcist (yardlinje og sideværts position) hvor spillet døde.
7. Medmindre du har død bold spottet, så hjælp med at få en ny bold ind til dommeren som skal spotte bolden (Mechanic 5.8).
8. Hvis bolden er blevet placeret på død bold spottet i en sidezone (uden for numrene), og en anden bold er blevet videregivet til spotteren, så må du ikke flytte bolden fra død bold spottet, før den nye bold er blevet spottet inde på inbounds linjen.

Gør klar til næste down:

9. Kontroller at intet uønsket foregår udenfor din sidelinje, eller i holdområdet, men lad ikke dette flytte din fokus fra dine primære opgaver inde på banen.
10. Informer Referee verbalt eller visuelt (ved brug af signalerne [Sup11 eller Sup12]) om hvilken down det er samt status på uret (hvis du er den ansvarshavende), og kontroller at Referee angiver det korrekt. Informer ham omgående, hvis han giver et forkert signal. Vær opmærksom på, hvor line to gain er.
11. [LINE JUDGE] Informer Referee om urets status og, hvis det er stoppet, om det starter på snappet eller ready for play.
 - (a) Hvis uret er stoppet pga. en straf, skade eller en hjelm, der kommer af og der er mindre end et minut tilbage af halvlegen, skal du sikre dig at Referee er opmærksom på at der måske er mulighed for fratrækning af 10 sekunder.

- (b) Vær forberedt på at Referee kan bestemme hvornår uret skal starte i en situation, hvor vi har uretfærdige kampurs-taktikker.
 - (c) Start uret når Referee viser (eller bør vise) [signalet til at starte uret \[S2\]](#), medmindre du er sikker på at uret skal starte på snappet. Du skal *ikke* gentage Referees signal, men brug i stedet clock-on-ready signalet [Sup12] hvis nødvendigt, for at informere at uret er startet.
 - (d) Hvis uret skal startes på snappet, så start det når bolden er snappet. Der er ingen grund til at vise dette med et signal.
12. Hvis der er stadion kamp ur så tjek at det bliver stoppet og startet korrekt.
 13. Hold øje med om udskiftningerne fra din sidelinje er lovlige, og at Hold A spillerne overholder 9-yards kravene (Regel 7-1-3-b).
 14. Bevæg dig i position til næste forsøg. Hvis bolden er klar til spil (eller lige ved at være det), så bevæg dig baglæns for at holde øjnene på bolden. Vend aldrig ryggen til bolden, da spillet kan starte når som helst.

11.9.d - Udvidede teknikker

1. Din prioritet når et spil er færdigt, er at blive klar til det næste. Kun hvis en vigtig grund (som f.eks. flag på spillet, en skadet spiller eller at kæden går i stykker), bør du bryde din rutine.
2. Hvis hold A skifter ud [mens snapperen er på, nær eller bevæger sig imod](#) sin position på line of scrimmage:
 - (a) [Signaler "hold B imødegår udskiftninger" \[Sup36\]](#) til Referee og råb "udskiftning".
 - (b) [Hold signalet indtil Referee har taget kontrollen over processen.](#)
 - (c) [Enhver dommer bør være forberedt på at træde ind og lukke et spil ned, der overtræder udskiftningsreglerne.](#)
3. Hvis du har brug for at tale med en spiller (som for at advare ham om at han er tæt på at få et flag), så kan det tit spare tid at videregive beskeden til Referee (for Hold A spillere) eller Umpire eller Back Judge (for Hold B spillere). Lad være med forsinke spillet, ved f.eks. at gå ind i et holds huddle, medmindre der er kaldt timeout.
4. Hold koncentrationen, og tænk på næste spil.
5. [LINE JUDGE, NÅR DER ER EN EKSTRA KÆDE]
 - (a) Når bolden er erklæret klar til spil, så bed den ekstra down boks om at stille sig ved den nye position
 - (b) Når den primære kæde er på plads, så bed den ekstra line to gain markør om at flytte sig til sin nye position
6. [LINESMAN] Lad være med at bruge så meget tid med kæden, at det fjerner fokus fra dine andre opgaver, som at holde øje med spillere og kommunikere med de andre dommere

12. Back Judge (5/6C-mands crew)

12.1 - Free Kicks

12.1.a - Prioriteter

Før sparket:

1. Vær opmærksom på, om Referee har givet instrukser om at flytte til onside kick mechanics, og tilpas evt. din position hvis han har.
2. Tæl hold A spillerne og vis dit signal til dine kollegaer [brug Sup3, Sup4 og Sup24]. Modtag signaler fra dine kollegaer. Tæl holdet igen, hvis dine signaler afviger fra en eller flere af dine kollegaers.
3. Mind spillerne om at tælle deres antal, hvis holdet du skal tælle ikke er præcist 11 spillere på banen.
4. Kontroller at alt er klar:
 - (a) Sikr dig, at alle ikke-spillere, er væk fra området langs sidelinjen. At de ikke-involverede spillere er væk fra banen, og at alt holdpersonale er i deres hold område.
 - (b) Sikr dig, at chain crewet (og evt. ekstra chain crew/boks) har flyttet sig selv og deres udstyr til et sikkert sted udenfor sidelinjen, og at udstyret er lagt ned på jorden udenfor holdområdet og grænselinjerne. Kontroller at boldpersonerne er klar.
 - (c) Sikr dig at alle hold A spillere er indenfor 9-yard markeringerne inden sparket (Regel 6-1-2-c-5) og at ingen andre end sparkeren er mere end 5 yards bag bolden.
 - (d) Vend dig ind imod banen for at signalere at du er klar. Vend dig væk hvis din sidelinje ikke længere er fri eller du kan se en kollega som tydeligvis ikke er klar. Fløjt i din fløjte hvis der er noget der er til eller i fare efter at bolden er erklæret klar til spil.
5. Vær altid opmærksom på evt. korte spark.

Under sparkespillet:

6. Se efter om sparket går ud af banen nærmest dig, uden at være blevet rørt af det modtagende hold. Døm på om en hold B spiller tæt på sidelinjen rører bolden mens han er udenfor banen.
7. Hold øje med spillere for evt. fair catch signaler, og vær klar til at dømme for evt. kick catch interference.
8. Er du på en restraining line, og det bliver et kort spark:
 - (a) Så skal du vide hvor, og af hvem, bolden først blev rørt.
 - (b) Hold øje med ulovlige blokeringer af hold A (Regel 6-1-12)
 - (c) Marker ethvert spot for ulovlig berøring, med en bean bag.
 - (d) Marker død bold spottet hvis du er den nærmeste dommer, og der ikke er et return.
9. Giv start uret signal [S2], hvis bolden er lovligt berørt i dit ansvarsområde.
10. Hold øje med overtrædelser af spillere i dit område, og særligt:
 - (a) Ulovlig berøring af et kort spark.
 - (b) Ulovligheder omkring din restraining line.
 - (c) Spillere fra det sparkende hold (udover sparkeren) der er mere end 5 yards bag deres restraining line efter der er fløjtet klar til spil.
 - (d) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack.
 - (e) Blokeringer under hoften.

- (f) Ulovlige wedge formationer
- (g) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targetting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
- (h) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som f.eks. facemasks, tripping, **chop blocks, ulovlige "wedges" eller ulovlige "blind side blocks"**.
- (i) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
- (j) Enhver spiller fra det sparkende hold, som kommer på banen efter sparket, eller som frivilligt løber ud af banen under sparket.

12.1.b - Udgangsposition

Normale spark:

1. Vær på position F (se 26.1) udenfor sidelinjen på press box siden af banen på hold A's restraining line.

Onside kicks:

2. Vær på din normale position.

Free kick efter en safety eller en straf:

3. Når et free kick tages efter at en straf er udmålt eller efter en safety, er udgangspunktet det samme som ovenstående.

12.1.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

Før sparket:

1. Skulle der være årsager til at spillet ikke skal starte (f.eks. bolde, tilskuere eller ikke deltagende spillere på banen), så fløjt opmærksomhedsagtigt i din fløjte, lav timeout signalet [S3] og sørg for at der bliver taget hånd om problemet.

Under ethvert sparkespil:

2. Hvis du ser en spiller fra det sparkende hold frivilligt forlade banen under sparket, drop din bean bag for at markere hans exit. Kast flaget, hvis han kommer ind på banen igen (at træde på sidelinjen er også at være ude).
3. Hvis reglerne foreskriver at uret skal starte ved første berøring inde på banen, så lav signalet for at starte uret [S2], hvis du er den nærmeste dommer, eller den mest den bedste vinkel.

Under et sparkespil som går dybt:

4. Efter bolden er blevet sparket, så hold øje med spillerne i dit ansvarsområde (se 26.1). Kig kun kort efter retningen på sparket, hold derefter øje med dit område - følg ikke bolden i luften. Bevæg dig ned ad banen langs sidelinjen mens bolden er i luften. Under returneringen forbliv foran boldholderen, så han er mellem dig og din kollega på sidelinjen. Hvis det bliver et langt løb, skal du være på Hold A's goal line før boldholderen. Marker død bold spottet hvis det er mellem Hold A's 2-yard linje og deres goal line, eller hvis boldholderen overhaler dig.
5. Hvis sparket går ud af banen i dit område, så gå til spottet og hold det. Kast dit flag hvis det er passende jf. reglerne. Placer en bold eller flag på spottet, og sørg for at en anden dommer får bragt en bold ind til spotteren.

Under et sparkespil hvis sparket er kort:

6. Forbliv på en position hvor du kan se bolden og blokeringer af hold A spillere.

7. Se især efter blokeringer af Hold A inden de er berettigede til at røre bolden (Regel 6-1-12).
8. Se efter hvem der er den første der rører bolden, og hvor det sker. Marker eventuelle ulovlige berøringer med din bean bag (Regel 6-1-3).
9. Hvis du er den nærmeste dommer når bolden dør, giv stop uret signal [S3] og marker død bold spottet.

12.1.d - Udvidede teknikker

1. Hvis et forventet onside kick i stedet bliver sparket dybt, bevæg dig ind på banen og overlad ansvaret for sidelinjen til Line Judge.

12.2 - Basic scrimmage spil

12.2.a - Prioriteter

1. Hav styr på down og distance og signaler evt. downnummeret til de andre dommere. Anerkend down-signalerne fra de andre dommere. Tillad aldrig at spillet starter, hvis ikke der er enighed om hvilken down det er.
2. Tæl spillerne på hold B og lav dit tællesignal [et af signalerne Sup3, Sup4 eller Sup24] til dine kollegaer. Bemærk tællesignalerne fra dine kollegaer. Tæl igen hvis I ikke har det samme.
3. Identificer din(e) key(s) (se sektion 16.4). Hvis det er en ny eller anderledes formation, så sørg for at kommunikere dine keys til dine kollegaer.
4. Noter dig de lovlige modtagere samt de spillere som normalt ville være lovlige pr. position, men som er ulovlige pga. deres nummer. Derudover skal du se efter spillere (som regel tight ends) som ville være lovlige modtagere på baggrund af deres nummer, men er dømt uberettigede pga. spillere, som er stillet op på line of scrimmage udenfor dem.
5. Vær bevidst om hvor line to gain er i forhold til spillets start, så du kan "føle" om line to gain er nået, frem for at skulle kigge ud på kæden.
6. **Vær bevidst om linjen 5 yards nede ad banen hvorefter blokeringer under hoften bliver ulovlige.**
7. Hold øje med ulovlige udskiftninger af begge hold, som for eksempel:
 - (a) Udskiftede spillere, som ikke forlader huddlen indenfor 3 sekunder, efter at en indskiftet spiller har nået huddlen.
 - (b) Udskiftede spillere som ikke når ud af banen inden snappet.
 - (c) Indskiftere, som kommer på banen og kommunikerer med nogen, for derefter at forlade banen igen.

12.2.b - Udgangsposition

1. Stil dig 15-20 yards eller mere fra line of scrimmage inden for målstolperne.
2. Forsøg at undgå at stå i vejen for spillerne, men sørg for at du kan se alle receive, specielt din key.
3. Du vil normalt stå dybere end den dybeste forsvarsspiller, men sørg alligevel for aldrig at stå i vejen for ham.
4. Du kan favorisere "strong side", eller i en balanceret formation så den side hvor din key er.

12.2.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Vær altid i position til at kunne dække spillet indefra og ud.
2. Vær opmærksom på om der er en hold A spiller i motion ved snappet. Juster evt. din position, så du hele tiden kan se ham. Du har ansvaret for ham, hvis han krydser den neutrale zone på et kastespil, eller hvis han blokerer udenfor tackles på et løbespil.
3. Hvis der er overtrædelser før bolden bliver snappet, så hold en position hvor du kan se alle spillere, og vær opmærksom på eventuelle late hits.

12.2.d - Udvidede teknikker

Grunde til at variere din position (eller lade være):

1. Hvis det er tydeligt at hold A vil "tage et knæ", så kom op ved siden af Umpire, og brug din tilstedeværelse til at undgå usportslige handlinger. Sørg for at alle de andre dommere ved at du har flyttet dig.
2. Hvis der er stor sandsynlighed for at Hold A vil kaste bolden meget dybt ("hail mary"), så start dybere end normalt, så du er sikker på at du kan nå til goal line eller end line før hold A spillerne.

At signalere tælling:

3. Det seneste tidspunkt man bør give sit tællesignal, er når offense bryder deres huddle (men det kan og bør gives tidligere hvis muligt).
4. Normalt kommunikerer Linesman, Line Judge og Back Judge omkring tælling.

12.3 - Løbespil

12.3.a - Prioriteter

1. Se på aktiviteter foran boldholderen.
2. Hold øje med fumbles når du er den nærmeste dommer, eller den med det bedste udsyn, og marker spottet for fumblen med en bean bag når det er muligt.
3. Afgør hvorvidt der er touchdown på et langt løb.
4. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og særligt:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack, særligt hvis de er begået af wide receivers, tight ends, full backs eller pullende linjemænd.
 - (b) Ulovlige lave blokeringer lavet af din key eller andre spillere i dit område.
 - (c) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (d) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som f.eks. facemasks, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (e) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
5. Nå til goal line før boldholderen, så du kan afgøre hvorvidt der er scoret.

12.3.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Bevæg dig så du hele tiden kan se aktiviteterne bag Umpire samt foran boldholderen. Dit første skridt skal normalt være baglæns, selv på løbespil. Bevæg dig ikke fremad før du med sikkerhed ved hvor bolden vil dø.
2. På løbespil op igennem midten, lad være med at bevæge dig for hurtigt. Lad spillet komme til dig.
3. Når et løbespil udvikler sig mod sidelinjen, så bevæg dig mod den sidelinje, og hold boldholderen mellem dig, wing-dommeren og sidelinjen. Hold dig foran spillet, og undgå at komme i vejen for eventuelle dybe forsvarsspillere.
4. På lange løb, hold dig foran spillet, og hold boldholdere mellem dig og wing-dommeren. Undgå at stå i vejen for spillerne.
5. Hvis du er den nærmeste dommer når bolden dør, så fløjt i din fløjte og bevæg dig hen for at håndtere bunken. Kun hvis wing dommeren er forsinket (eller tydeligvis har misset et knæ i jorden eller lignende) skal du markere død bold spottet.
6. Vær på hold B's goal line, før der er scoret touchdown.
7. Hvis du ikke er den nærmeste dommer ved død bold spottet, skal du stadig bevæge dig hen mod spottet, og kigge efter handlinger begået efter spillet er dødt. Hvis boldholderen bliver tacklet tæt på sidelinjen eller løber ud af banen, skal du dække området omkring ham. Hvis du er den anden dommer der kommer frem til området, skal du følge efter ham ud af banen, og sikre dig at ingen overtrædelser bliver begået (mechanic 5.9).
8. Hold dig i en position hvor du kan se spillerne i yderzonen, særligt på de spil som har stor udstrækning

12.3.c - Udvidede teknikker

1. Fløjt aldrig når boldholderen har ryggen mod dig, eller du på anden måde er forhindret i at se bolden - han kan have fumble den uden din viden. Se læder! Vær helt sikker på at bolden er død.
2. Hvis der former sig en bunke af spillere, så stop tiden [S3], og opløs [stakken, find ud af hvem der har bolden \(Mechanic 5.11\)](#) og opfordr spillerne til at komme op på en sikker måde.
3. Hvis du ikke er den nærmeste dommer på død bold spottet, så iagttag for late hits, og andre ulovlige handlinger. Det er i høj grad dit ansvar at sikre området omkring wing dommeren, da han primært er optaget af forward progress spottet.
4. Fordi Back Judge for det meste ikke er direkte involveret ved løbespil, er det ekstra vigtigt at holde koncentrationen hele kampen. Det kan nemt være at du er eneste dommer som ser en aktivitet langt væk fra spillet, eller bag ved en anden dommers ryg.

12.4 - Kastespil

12.4.a - Prioriteter

1. Afgør om kast er grebet eller incomplete. Selv om primært vil være på kast i midten af banen, så kan det være nødvendigt at du er involveret i alle kast, særligt dem som forsøges grebet med retning mod dig, eller hvor du har den

bedste vinkel. På samme måde skal du ofte afgive afgørelsen, hvis spilleren har ryggen til dig, da en anden kan have bedre udsyn.

2. Afgør touchdown situationer på kast der går i end zone.
3. Se på den startende kontakt af og mod din(e) key(s).
4. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og særligt:
 - (a) Defensiv og offensiv pass interference.
 - (b) Defensiv holding og illegal use of hands mod lovlige modtagere.
 - (c) Ulovlige blokeringer under hoften af en eventuel spiller i motion, og alle receiveere på midten af banen.
 - (d) Ulovlige berøringer af fremadrettede kast af en spiller, som frivilligt er gået ud af banen (kommuniker med din wing-dommer på den pågældende sidelinje).
 - (e) Kontakt begået med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (f) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks** eller ulovlige "blind side blocks".
 - (g) Late hits af alle spillere, efter spillet er dødt.
5. Informer Referee hvis kastet er kastet til et område, hvor der ikke var nogle berettigede modtagere.
6. Hold øje med spillere som går ud af banen over end line.
Når kastet er grebet, så overgå til normal løbspils-dækning (ovenfor).

12.4.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Din "udvikling" på et spil er (fase A) din key; (fase B) din zone; (fase C) den receiver som bolden bliver kastet til. Se også kapitel 16.
2. Løb baglæns og hold alle receiveere foran dig. Dit første skridt efter snapped bør altid være baglæns (medmindre du står på goal line eller end line). Bevæg dig først fremad, når du ved hvor bolden vil dø. Sørg for at være i position til at kunne se enhver kontakt mod/af receiveerne på midten af banen. Sørg for at ingen hold A spillere kommer forbi dig.
3. Ved dybe kast skal du både være forberedt på at dømme omkring goal line og end line.
4. Kig kun specifikt på din(e) key(s) i de første sekunder efter snapped, når der er en risiko for ulovlig kontakt mellem receiver og forsvarsspiller. Skift til zonedækning når denne risiko ikke længere er der.
5. Hvis en receiver løber ind i end zone, skal du flytte dig til end line.
6. Hvis en receiver fra Hold A frivilligt forlader banen i dit område, så drop din bean bag for at markere dette, og vær opmærksom på, om han rører et fremadrettet kast mens han stadig er uberettiget.
7. Når bolden er kastet, så bevæg dig i position til bedst muligt at kunne dømme hvorvidt kastet er grebet, og om der pass interference. Mens bolden er i luften, skal du kigge på spillerne der kæmper om bolden, aldrig selve bolden.
8. Hvis receiveren bliver drevet tilbage, så vær klar til at give ham forward progress.
9. Hvis du ikke er den nærmeste dommer, så **kig ikke bare på receiveren, men hold specielt øje med spillere som kommer ind og rammer modtageren med**

kronen af hjelmen, eller rammer modtageren over skuldrene. Dette kan nogle gange blive overset af den nærmeste dommer.

10. Hvis kastet er kastet for langt, rammer en spiller og ryger videre eller på anden måde ikke kan gribes, så fortsæt med at holde øje med spillerne for personlige fejl overtrædelser (ramme en forsvarsløs receiver). Kig ikke på bolden men på spillerne.
11. Fløjt hvis bolden dør i dit ansvarsområde.
12. Hvis kastet ikke er grebet, så vis signalet for incomplete pass [S10].
13. Hvis der var kontakt som ville have været pass interference, men bolden ikke var gribbar, så vis signalet for "ikke gribbart fremadrettet kast" [S17]. Brug kun signalet, hvis du ville have kaldt pass interference, hvis kastet havde været gribbart.
14. Efter et incomplete pass, så sørg for at bolden kommer væk fra banen. Gentag signalet for incomplete [S10] til Referee (og Umpire hvis nødvendigt) hvis de ikke så det første gang.
15. Hvis der er et løb efter bolden er blevet grebet, så skift til løbspils-mechanics (se ovenfor).
16. På spil hvor receiveren er tæt på sidelinjen eller løber ud af banen, dæk området omkring ham for aktiviteter efter spillet. Hvis du er den anden dommer der kommer frem til området, så følg efter ham ud af banen, og sikr dig at ingen overtrædelser bliver begået (Mechanic 5.9).
17. Hold afstand til spillet, også efter det er dødt, for at kunne se aktiviteter, selv langt fra bolden.

12.4.c - Udvidede teknikker

1. Når en luftbåren spiller forsøger at gribe et kast nær sidelinjen eller end line, så se først på hans fødder for at se at han er nede inbounds. Hvis han er det, se derefter på hans hænder, for at se om han har kontrol. Hvis du kigger på hænderne først, risikerer du at misse det øjeblik hvor hans fødder rammer jorden (Mechanic 5.17.8).
2. Hvis et incomplete pass ender i et område, hvor der ingen lovlige modtagere er, skal du omgående bevæge dig mod Referee og informere ham om dette. Hvis der var en lovlig modtager i området, og du tror at Referee muligvis ikke ved dette, skal du bevæge dig mod Refereen mens du peger på spilleren. Det er også tilladt at råbe "nummer 34 var i området" eller lignende, [ligesom \[BRUG AF RADIO\] er](#).

12.5 - Spil omkring goal line

12.5.a - Prioriteter

Samme prioriteringer som på andre scrimmage spil, plus:

1. Afgør om der er scoret touchdown. Dette inkluderer alle kast ind i end zone, samt løbspil når bolden bliver snappet uden for hold B's 7-yardlinje.
2. Hold øje med spillernes måde at fejre scoringer.

12.5.b - Udgangsposition

1. [\[SNAP MELLEMLIG HOLD B'S 7 OG 15-YARDLINJE\]](#) Start midt i end zone, og bevæg dig så frem for at dække goal line, medmindre et kast ind i end zone

er sandsynligt, i hvilket tilfælde bevæg dig i en position hvor du kan dække slutningen af kastet, eller den linje (goal line eller end line) der er mest truet.

2. [SNAP INDENFOR HOLD B'S 7-YARDLINJE] Start på end line.

12.5.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Bevæg dig til en position hvor du kan se alle spillere i dit ansvarsområde. Hvis et kast bliver kastet ind i end zone, så bevæg dig til den position hvor du bedst kan dømmes på slutningen af kastet. Hvis kastet er kastet ned i et af de dybe hjørner af end zone, vil dette normalt være et sted på end line mellem hash marks og 9-yard markeringerne.
2. Marker kun en scoring ved at fløjte og vise signalet for touchdown [S5], når du tydeligt ser bolden bryde goal lines plan, eller hvis du ser et kast blive grebet i end zone.
3. Hvis der bliver en stor bunke ved goal line, skal du bevæge dig ind mod bolden, indtil du kan se den. Hvis du er den dommer som er tættest på, kan det være du skal grave for at finde bolden. Kontroller med de andre dommere, om de har set boldholderen nede (eller fumble bolden), inden han nåede goal line.
4. Du skal ikke vise signal for en scoring, hvis du har smidt et flag mod det scorende hold. Du må ikke fløjte eller vise signal, hvis du er usikker omkring resultatet af spillet.
5. Når du har ansvaret for goal line, så bliv stående på goal line, du skal ikke følge efter boldholderen ind i end zone, medmindre der fare for ballade mod eller af ham, men drej i stedet rundt på stedet så du fortsætter med at kigge på ham, for at se efter lave hits eller unsportsmanlike conduct.
6. Hold dit signal for touchdown indtil Referee har set det, men bliv ved med at kigge på spillerne (drej dig efter dem, hvis det er nødvendigt) - lad være med at kigge på Referee, før al aktivitet omkring spillerne er afsluttet. Lad være med at løbe og give signal samtidigt. Du skal ikke gentage de andre dommers signal, medmindre Referee ikke kan se deres signal.
7. Specielt ved spil omkring goal line, er det vigtigt at de dækkende dommere viser det samme spot eller scoring. Kommuniker hvis det er nødvendigt, vis kun signal hvis du er sikker.
8. Hvis spillet dør uden for dit ansvarsområde, så hold afstand, så du kan se eventuelle aktiviteter efter spillet er dødt, også selv om det sker langt fra bolden.

12.6 - Returneringer

12.6.a - Prioriteter

1. Hold øje med boldholderen og området omkring ham, hvis du er den nærmeste dommer.
2. Hold øje med evt. fumbles hvis du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet for fumbles med en bean bag.
3. Hold øje med evt. ulovlige fremadrettede kast, særligt når du er i en position på højde med boldholderen.

4. Hold øje med blokeringer af alle spillerne i dit ansvarsområde, særligt foran og omkring boldholderen, og især;
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack.
 - (b) Blokeringer under hoften alle steder på banen.
 - (c) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (d) Ulovlige fremadrettede handoffs.
 - (e) Kontakt begået med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (f) Late hits af alle spillere, efter spillet er dødt.
5. Hold øje med alle handoffs og bagudrettede kast, når du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet med en bean bag.

12.6.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hold dig på afstand af spillerne
2. Bevæg dig mod hold A's goal line, og følg efter spillet.
3. Hold øje med boldholderen så længe han er på midten af banen, eller indtil han passerer en wing dommer.
4. Hvis du ser en blokering udvikle sig, så bliv ved den før du skifter til boldholderen eller en anden blokering. Selv hvis du forventer at en anden dommer overtager ansvaret for den, så bliv ved blokeringen til du er sikker på at den er lovlig.
5. Hvis bolden dør i dit ansvarsområde, så fløjt, stop tiden [S3], og indiker spillerretningen for næste spil med et først down signal [S8]. Hold din retningsvisning, indtil du er sikker på at Referee har set det.
6. Hvis du ikke er den nærmeste dommer ved død bold spottet, skal du stadig bevæge dig hen mod spottet, og kigge efter handlinger begået efter spillet er dødt. Hvis spillet dør tæt på sidelinjen eller uden for banen, skal du bevæge dig sideværts, så du kan dække området omkring boldholderen. Hvis boldholderen løber ud af banen, og du er den anden dommer der kommer frem til området, skal du følge efter ham ud af banen, og sikre dig at ingen overtrædelser bliver begået (Mechanic 5.9).

12.7 - Punts

12.7.a - Prioriteter

Før og under sparket, så har du samme prioriteter som på ethvert andet scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. Marker end of kick spottet (hvis det er inde på banen) med en bean bag.
2. Afgør om nogle spillere rørte bolden.
3. Hold øje med fair catch signaler fra spillere i dit område.
4. Hold øje med Kick Catch Interference mod en spiller i position til at gribe sparket, hvis sparket går mod dit område.
5. Hvis sparket ikke går mod dit område, hold øje med spillere som *ikke* begår Kick Catch Interference, fordi de bliver blokeret ind i modtageren af en modstander.

6. Marker ethvert spot for ulovlig berøring med en bean bag.
7. Hvis sparket ender i nærheden af goal line, skal du være forberedt på at vurdere, om "momentum" undtagelsen gælder i situationen.
8. Hold øje med overtrædelser begået af alle spillere i dit område, og specielt:
 - (a) Blokeringer under hoften, specielt begået af spillere i midten af banen
 - (b) Under sparket, ulovlige blokeringer i ryggen, samt holding begået mod spillere fra hold A, som forsøger at komme ned ad banen.
 - (c) Hold A spillere, som returnerer til banen, efter frivilligt at have forladt den under forsøget (drop din bean bag for at markere at han forlod banen, og smid dit flag, hvis han kommer ind igen)
 - (d) Ulovlig blokering af spillere som har givet fair catch signal.
 - (e) Kontakt begået med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (f) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, chop blocks eller ulovlige "blind side blocks".
 - (g) Unnecessary roughness overtrædelser væk fra bolden.
 - (h) Late hits efter spillet er dødt.
9. Vær klar til at spillet kan blive en anden type spil, specielt ved et dårligt snap, eller blokeret spark.

Når punt-retturneringen går i gang, skal du bruge mechanics som beskrevet under returneringer (ovenfor).

12.7.b - Udgangsposition

1. Stil dig skråt bag ved den bageste returner. Bag ham så du kan se "igennem" ham og se bolden bliver sparket, til siden så du ikke er i vejen for ham, men stadig tæt nok på til at se om han rører bolden eller ej, og om en modstander forstyrrer hans mulighed for at gribe bolden. **Ca. 5-8 yards bag ham og 5-8 yards til siden er normalt en god afstand, hvilket giver lidt råderum ift. returnerens fart og eventuelle forandrede betingelser pga. vejret.** Hvis der er mere end en dyb returner, så tag en position mellem dem, så du kan dække fra indersiden og udad.
2. **[SNAP FRA INDENFOR HOLD B'S 40-YARDLINJE ELLER RETURNEREN ER INDENFOR HOLD B'S 10-YARDLINJE] Start på goal line i midten af banen.**
3. Vær klar til at justere din position, i forhold til vindens styrke og retning, samt hvor langt punteren kan sparke. Bevæg dig evt. tættere på sidelinjen hvis der er stærk sidevind.
4. Hav en bean bag klar til brug med det samme, og en ekstra bean bag i nærheden.
5. Back Judge har ansvaret for slutningen af sparket, medmindre det slutter meget tæt på en sidelinje, i hvilket tilfælde det vil være sidelinjedommerens ansvar.

12.7.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Når der bliver sparket til bolden, så se efter hvilken retning den tager, men lad være med kigge på bolden mens den er i luften. Kig i stedet på de spillere som er i dit ansvarsområde (defineret i sektion 26.4) - deres øjne vil vise dig hvor bolden ender. Hvis returneren bevæger sig væk som en

- "afledningsmanøvre", så lad være med at følge efter ham – observer i stedet i området hvor bolden kommer ned.
2. Når det bliver tydeligt, at et spark *ikke* vil lande i dit ansvarsområde:
 - (a) Hvis sparket er kort og ud mod en sidelinje, vil den sidelinjedommer overtage dækningen af bolden. De vil indikere dette ved at slå mod hold B's goal line [Sup28].
 - (b) Hold en position hvor du er i stand til at dække området foran og rundt om returneren. Hvis du er den nærmeste dommer *udover* dommeren med ansvaret for modtageren, skal du bevæge dig til en position, hvorfra du kan se blokeringer omkring enhver returner der er i position til at gribe sparket. Hold specielt øje med om der er nogle der bliver *blokeret af modstandere* ind i modtageren, og som derfor er fritaget for straf (Regel 6-4-1-d).
 - (c) Hvis en spiller i dit område giver fair catch signal, skal du holde øje med om han blokerer nogen, før han griber bolden (Regel 6-5-4).
 - (d) Vær ikke bange for at kaste et flag for overtrædelser du tydeligt kan se, selv om det er langt fra hvor du står. Sørg for at kommunikere med de andre dommere efter spillet, før at høre hvad de så fra deres vinkel.
 3. Når det er tydeligt at sparket *vil* lande i dit ansvarsområde, skal du:
 - (a) Bevæge dig til en position ved siden af (mindst 10 yards medmindre han er tæt på sidelinjen) og bag ved returneren (*gå efter ca. 45 graders vinkel til ham*), så du kan afgøre om han griber bolden.
 - (b) Hvis sparket, bliver berørt (uden kontrol, et "muff") af en spiller fra modtager holdet over den neutrale zone, kan du give signalet for lovlig berøring [S11], for at markere at det nu er en "fri bold".
 - (c) Brug din bean bag til at markere ethvert spot for ulovlig berøring og/eller spottet for hvor sparket slutter. Kun én dommer, den ansvarshavende i hvert tilfælde, bør markere hvert spot og give signal. Hvis du har *flere spots end bean bags*, så prioriter det spot der er mest fordelagtigt for hold B.
 - (d) Hvis bolden dør, fordi den bliver grebet af en Hold B spiller efter der er signaleret for fair catch, eller fordi en Hold A spiller erobrer bolden, skal du fløjte og stoppe tiden [S3].
 - (e) Hvis bolden ikke bliver grebet, og kommer forbi den dybeste modtager, skal du følge efter bolden, og være forberedt på at afgøre dens status. Sørg for at holde dig langt nok væk fra bolden, til at den ikke kan ramme dig.
 - (f) Hvis bolden nærmer sig goal line, skal du sørge for at være på linjen, så du kan afgøre om bolden kommer ind i end zone. De andre dommere skal nok tage sig af spillerne.
 - (g) Hvis bolden kommer ind i end zone (uberørt af hold B inde på banen) eller bliver "downed" i end zone af Hold B, skal du fløjte og give signalet for touchback [S7]. Bliv ved med at vise signalet indtil du er sikker på at Referee har set det.
 - (h) Hvis sparket bliver erobret af hold A, skal du fløjte, stoppe tiden [S3] og så vise signalet for ulovlig berøring [S16]. Vis derefter signalet for first down [S8]. Kort berøring af bolden, skal ikke betragtes som at have kontrol over den.

- (i) Hvis bolden ender med at ligge stille i dit ansvarsområde, sikr dig at ingen spiller ønsker at tage bolden, inden du fløjter og stopper tiden [S3].
4. Når returneringen starter, skal du bruge return-mechanics (se ovenfor).

12.7.d - Avancerede teknikker

1. Hvis hold B ikke stiller op i en punt return formation (altså ingen dyb returner), så stil dig på din normale scrimmage position. Dette kan gøre fordi selvom hold A skulle sparke bolden, er der ingen spillere for dig at dække. Hvis bolden bliver sparket dybt så juster din position efter det, men kun den nærmeste dommer bør se på den. De andre dommere bør holde øje med spillerne.
2. Vær forberedt på blokerede spark samt erobring og avancering af dem. På fake spark skift til normal dækning for hhv. løb eller kast.
 - (a) Hvis spillet bliver til et løb eller kast, så reager som du normalt ville på den type spil.
 - (b) Dæk goal line og end line alt efter situationen.
 - (c) Læg mærke til trøjenumrene på lovlige modtagere.

12.8 - Field goals og ekstra point forsøg

12.8.a - Prioriteter

Før og under sparket brug de samme prioriteringer som på andre scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. Afgør om field goal forsøg er vellykket eller ej. Du deler dette ansvar med Line Judge (medmindre han bliver på line of scrimmage, i det tilfælde har du det fulde ansvar).
2. Kig efter ulovlig berøring eller "batting" af bolden
3. Hold øje med spillernes måde at fejre scoringer.
4. Bemærk numrene på alle lovlige modtagere på din side af banen, og se efter at ingen andre spillere rører bolden først eller er nede ad banen, hvis spillet udvikler sig til et kastespil.
5. Vær forberedt på dårlige snaps og blokerede spark, og skift til de korrekte mechanics, hvis spillet bliver et løbe-, kaste- eller returnspil.

Hvis sparket bliver returneret, skal du skifte til return-mechanics (se ovenfor).

12.8.b - Udgangsposition

1. Stil dig ca. 1 yard bag den målstolpe der er længst væk fra press box siden. Du har ansvaret for at afgøre, om bolden går på indersiden af din stolpe. Derudover er du ansvarlig for at afgøre om den går over underliggeren. Line Judge har ansvaret for den anden stolpe.

12.8.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Kig på bolden fra den bliver sparket, til det er tydeligt om der vil blive scoret eller ej.
2. Hvis du mener der er scoret, så kommuniker (f.eks. "god, god, god" eller "ja, ja, ja" og eller nikke til hinanden) med den anden dommer bag målet (hvis

der er en) og kom sammen ind på banen (ca. 1 yard ind i end zone) og vis signalet for scoring [S5] når I står stille.

3. Hvis du mener at der ikke er scoret, skal du vise signalet for ingen scoring [S10]. **Hvis sparket går forbi din stolpe på ydersiden, kan du også vise "sparket gik forbi" signalet [Sup15].** Du skal *ikke* vise signalet for touchback.
4. Hold signalet mindst 5 sekunder, og indtil Referee har set det.
5. Fløjt når det er tydeligt hvad resultatet af sparket vil være. **Der er ingen grund til at vente til bolden rører jorden (eller noget andet) så længe det er tydeligt hvad resultatet af sparket er/bliver.**
6. Hvis sparket er for kort eller blokeret, og bolden er i hold B's besiddelse, så bevæg dig i position til at dække spillet, som havde det været et punt.

12.8.d - Udvidede teknikker

1. På lange field goal forsøg (dvs. hvis bolden bliver snappet udenfor hold B's 20-yardlinje), er det tilladt at kun Back Judge står bag målet, og Line Judge står på sin normale position på line of scrimmage. Dette kaldes "en-dommer" mechanic. **Hvis dette bruges, vær 3-5 yards bag målstoelperne i en position hvor du kan se begge målstoelper uden at skulle anstrenge nakken.**
2. Vær forberedt på at sparket kan blive blokeret eller snappet kan være dårligt. Dette gør sig også gældende hvis hold A skifter til en løbe- eller kasteformation.
 - (a) **Bliv på din position så længe der er mulighed for et "drop kick" forsøg. Hvis det bliver til et løb eller kast, så reager på det så godt du kan.**
 - (i) **På et åbenlyst løbespil eller kastespil, der er kort af goal line, skal du muligvis komme ind på banen og dække goal line.**
 - (ii) **Bliv på end line så længe der stadig er mulighed for at kast ind i end zone.**
3. **Vær opmærksom på trøjenumre på lovlige modtagere.**

12.9 - Efter hver down

12.9.a - Prioriteter

1. Hold øje med død bold aktivitet af spillere fra begge hold.
2. Opfordr spillerne til at komme op fra bunker på en sikker måde, og enten aflevere bolden til en dommer, eller placere den på død bold spottet (afhængigt hvad der er mest passende).
3. Tjek om line to gain er nået eller er tæt på, og signaler hvis det er tilfældet.
4. Tjek om der er kastet nogen flag på det foregående spil, og hvis der er:
 - (a) Giv timeout signal [S3].
 - (b) Rapporter dine egne flag til Referee og Umpire.
 - (c) Dæk flag (og evt. bean bags) smidt af de andre dommere.
 - (d) Kontroller at alle straffe bliver udmålt korrekt.
5. Hold øje med skadede spillere eller andre situationer som kan forsinke spillet.
6. [PLAY CLOCK OPERATØR PÅ BANEN] Start play clock når det er nødvendigt og giv en 10 sekunders advarsel og kast delay of game flag hvis uret når 0 inden et spil er startet.

7. Tilkend lovligt tagede time outs. Kontroller at en anmodning fra coaches boksen kommer fra head coach.
8. Gentag timeout signaler [S3] fra dine kollegaer.
9. Hjælp med viderebringelse af bolde til det efterfølgende spot.
10. Hvis du ikke dækker selve spillet, så hold et overblik over banen, og hjælp med at holde ro og orden.

12.9.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis du er den dækkende dommer på spillet, skal du se om line to gain er nået.
 - (a) Hvis linjen er nået, så lav time out signal [S3]. Når alle aktiviteter er stoppet, vis første down [S8 eller Sup35]. Hold signalet til du er sikker på at [Referee har set det](#).
 - (b) Hvis du er usikker på om linjen er nået, så stop tiden [S3] og råb "close". Opfordr Referee til selv at komme og se efter.
 - (c) Placer kun en bold på det *præcise* død bold spot, ikke bare på et spot på samme linje.
 - (d) Hvis spillet ender inde på banen, så informer Referee om at tiden skal starte på ready for play, ved at give ham signal [Sup12].
2. [NÅR 40 SEKUNDERS UR BENYTTES] Hvis du er den dækkende dommer, signaler at bolden er død. Brug død bold signalet [S7] medmindre der i stedet skal benyttes Time Out signal [S3], Touchdown/Field goal signal [S5], Safety signal [S6], [start uret-signalet](#) [S2] eller incomplete pass/ikke succesfuldt field goal signal [S10]. Vis kun *et* signal.
3. Hvis et penalty flag er blevet kastet, så følg proceduren i kapitel 19. Hvis der er kaldt time out af et hold eller for en skadet spiller, så følg proceduren i kapitel 17. Hvis en periode er slut, så følg proceduren i kapitel 20.
4. [PLAY CLOCK OPERATØR PÅ BANEN] Hvis der efter reglerne skal startes et 40 sekunders ur:
 - (a) Hvis der er synlig play clock så tjek at det er startet kort efter spillet er slut.
 - (b) Hvis der ikke er synlig play clock så start uret kort efter slutningen af seneste spil.

Viderebringelse af bolde:

5. Hvis du har bolden, men en anden dommer har død bold spottet, og det er tæt på line to gain, så aflever bolden til den pågældende dommer, så han kan spotte den præcist (yardlinje *og* sideværts position) hvor spillet døde.
6. Medmindre du har død bold spottet, så hjælp med at få en ny bold ind til dommeren som skal spotte bolden (Mechanic 5.8).
7. Hvis bolden er blevet placeret på død bold spottet i en sidezone (uden for numrene), og en anden bold er blevet videregivet til spotteren, så må du ikke flytte bolden fra død bold spottet, før den nye bold er blevet spottet inde på inbounds linjen.

Gør klar til den næste down:

8. Bevæg dig i position til næste forsøg. Hvis bolden er klar til spil (eller lige ved at være det), så bevæg dig baglæns for at holde øjnene på bolden. Vend aldrig ryggen til bolden, da spillet kan starte når som helst.

9. Hvis bolden ikke er klar til spil 20 sekunder inde i nedtællingen (Regel 3-2-4-b-3) lav signal [Sup29] til Referee for at vise at play clock skal resettes til 25 sekunder.
10. Hvis der ikke er synlig play clock, så når der er ca. 10 sekunder tilbage af play clock, ræk armen i vejret [signal S7] indtil bolden er snappet eller et delay of game flag er kastet. Lav ingen yderligere signaler (f.eks. en nedtælling).

12.9.c - Udvidede teknikker

1. Din prioritet når et spil er færdigt, er at blive klar til det næste. Kun hvis en vigtig grund (som f.eks. flag på spillet, en skadet spiller eller at kæden går i stykker), bør du bryde din rutine.
2. Hvis hold A skifter ud mens snapperen er på, nær eller bevæger sig imod sin position på line of scrimmage:
 - (a) Signaler "hold B imødegår udskiftninger" [Sup36] til Referee og råb "udskiftning".
 - (b) Hold signalet indtil Referee har taget kontrollen over processen.
 - (c) Enhver dommer bør være forberedt på at træde ind og lukke et spil ned, der overtræder udskiftningsreglerne.
3. Hvis du har brug for at tale med en spiller (som for at advare ham om at han er tæt på at få et flag), så kan det tit spare tid at videregive beskeden til Referee (for Hold A spillere). Lad være med forsinke spillet, ved f.eks. at gå ind i et holds huddle, medmindre der er kaldt timeout.
4. Hold koncentrationen, og tænk på næste spil.

13. Linesman og Line Judge (6D/7/8-mands crew)

13.1 - Free Kicks

13.1.a - Prioriteter

Før sparket:

1. Vær opmærksom på om Referee har givet instrukser om at flytte til onside kick mechanics, og tilpas evt. din position hvis han har.
2. Tæl spillerne på hold B og vis dit signal til dine kollegaer [brug Sup3, Sup4 eller Sup24]. Notér signaler fra dine kollegaer. Tæl holdet igen, hvis dine signaler afviger fra en eller flere af dine kollegaers.
3. Gør spillerne opmærksom på at de skal tælle sig selv, hvis de ikke er 11 spillere på banen.
4. Sikr at alt er klar til spil:
 - (a) Sikr dig at alle ikke-spillere, er væk fra området langs sidelinjen. At de ikke-involverede spillere er væk fra banen, og at alt hold personale er i deres hold område.
 - (b) Sikr dig at chain crewet (og ekstra chain crew/boks) har flyttet sig selv og deres udstyr til et sikkert sted udenfor sidelinjen, og at udstyret er lagt ned på jorden og at boldpersoner er på plads.
 - (c) Vend dig ind imod banen for at signalere at du er klar. Vend dig væk hvis din sidelinje ikke længere er fri eller du kan se en kollega som tydeligvis ikke er klar. Fløjt i din fløjte hvis der er noget der er til eller i fare efter at bolden er erklæret klar til spil.
5. Vær altid opmærksom på evt. korte spark.

Under sparkespillet:

6. Observer om sparket går ud af banen tættest på dig uden at have været rørt af det modtagende hold. Døm om en hold B spiller tæt på sidelinjen rører bolden mens spilleren er out of bounds.
7. Observer spillere for evt. fair catch signaler og vær klar til at dømme for evt. kick catch interference.
8. Er du på en restraining line, og det bliver et kort spark:
 - (a) Skal du vide hvor, og af hvem, bolden først blev rørt.
 - (b) Hold øje med ulovlige blokeringer af hold A (Regel 6-1-12).
 - (c) Marker ethvert spot for ulovlig berøring med en bean bag.
 - (d) Marker død bold spottet hvis du er den nærmeste dommer, og der kun er et kort eller slet intet return.
9. Giv start uret signal [S2] hvis bolden er lovligt berørt inde på banen i dit ansvarsområde.
10. Afgør om bolden dør i end zone eller ej.
11. Marker spottet for forward progress eller out of bounds, hvis bolden dør i din side af banen. Du har ansvar for dette helt frem til holds A's 2-yard linje.
12. Marker spottet for alle bagudrettede kast, afleveringer eller fumbles i dit område, med en bean bag.
13. Hold øje med overtrædelser af spillere i dit område, og særligt:
 - (a) Ulovlig berøring af et kort spark.
 - (b) Ulovlige blokeringer i ryggen, samt holding i point of attack.
 - (c) Blokeringer under hoften.
 - (d) Ulovlige wedge formationer

- (e) At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targetting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.
- (f) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som f.eks. facemask, tripping, chop blocks, ulovlige "wedges" eller ulovlige "blind side blocks"..
- (g) Sene hits af alle spillere efter spillet er dødt.
- (h) Enhver spiller fra det sparkende hold, som kommer på banen efter sparket, eller som frivilligt løber ud af banen under sparket.

13.1.b - Udgangsposition

Normale spark:

1. [LINESMAN] Vær på position C (se 26.1) på Hold B's goal line, udenfor sidelinjen, modsat press box siden af banen.
2. [LINE JUDGE] Vær på position B (se 26.1) på Hold B's goal line, udenfor sidelinjen på press box siden af banen.

Onside kicks:

3. [LINE JUDGE]
 - (a) [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] Flyt til position D (se 26.1) på Hold B's restraining line, udenfor sidelinjen på press box siden af banen.
 - (b) [I F7-8 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Forbliv på din normale position.
4. [LINESMAN]
 - (a) [I F6-7 FORMATION (6/7-MANDS CREW)] Flyt til position E (se 26.1) på hold B's restraining line, udenfor sidelinjen modsat press box siden.
 - (b) [I F8 FORMATION (8-MANDS CREW)] Forbliv på din normale position.

Free kick efter en safety:

5. Når et free kick tages efter at en straf er udmålt, eller efter en safety, er udgangspunktet det samme som ovenstående.

13.1.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

Før sparket:

1. Skulle der forekomme årsager til at spillet ikke skal starte (f.eks. tilskuere eller ikke deltagende spillere på banen), så fløjt i din fløjte, lav timeout signalet [S3] og sørg for at problemet elimineres.

Under et hvilket som helst sparke spil:

2. Hvis du ser en spiller fra det sparkende hold frivilligt forlade banen under sparket, drop din bean bag eller hat for at markere hans exit, og kast flaget hvis han kommer ind på banen igen (at træde på sidelinjen er også at være ude).
3. Hvis uret skal starte ved første berøring inde på banen, så lav signalet for at starte uret [S2] hvis du er den nærmeste dommer, eller den med den bedste vinkel.

Under et sparkespil som går dybt:

4. Efter bolden er blevet sparket, så hold øje med spillerne i dit ansvarsområde (se 26.1). Kig kun kort efter retningen på sparket, hold derefter øje med dit område (følg aldrig bolden i luften).
5. Hvis sparket ser ud til at kunne gå i end zone, så bliv på goal line for at kunne afgøre om der er touchback. Hvis sparket ser ud til at ende tæt på en pylon,

skal du bevæge dig i position, så du kan afgøre om bolden går ud af banen før eller i end zone.

6. Hvis både en spiller og bolden bevæger sig dybt ind i end zonen, skal du flytte dig så du kan dække baglinjen.
7. Hvis sparket tydeligt går den til modsatte side af banen, så bevæg dig ca. 10 yards op ad banen, for at få en bedre/anderledes vinkel på blokeringer og eventuelle ulovlige wedges.
8. **Er det et touchback:**
 - (a) Fløjt højt i din fløjte for at forebygge yderligere handlinger.
 - (b) Bevæg dig ind på banen, foran eventuelle modtagere.
 - (c) Vis signalet for touchback [S7].
9. På et dybt kickoff, har du ansvaret for progress, og skal følge boldholderen og holde ham mellem dig selv og din upfield kollega.
10. Hvis bolden går ud af banen i dit ansvarsområde, bevæg dig da til spottet (kast dit flag hvis det er nødvendigt). Placer en bold eller dit flag på spottet og sørg for at en anden dommer hjælper med at få en bold ind til spotteren på banen.

Under et spark som er kort:

11. Forbliv på en position hvor du kan se bolden, og blokeringer af hold A spillere.
12. Observer for hvem der er den første, der rører bolden, og hvor det sker. Marker eventuelle ulovlige berøringer med din bean bag (Regel 6-1-3).
13. Hvis du er den nærmeste dommer når bolden dør, giv stop uret signal [S3] og marker død bold spottet.

13.1.d - Udvidede teknikker

1. Hvis det bliver et touchback, så fortsæt med at holde øje med returneren, og observer for om der laves overtrædelser mod og/eller af ham.
2. De dybe dommere kan justere deres position i forhold til vind, og evt. viden om sparkerens kvaliteter. Dog er udgangspunktet på goal line langt af foretrække, da dækning af goal line og pylon er første prioritet.

13.2 - Basic scrimmage spil

13.2.a - Prioriteter

1. Hav styr på down and distance - kommuniker dette til de andre dommere. Anerkend signaler fra de andre dommere. Kontroller at down boksen viser det rigtige nummer. Tillad ikke at spillet starter, hvis der ikke er enighed om hvilken down det er.
2. Observer for false start, særligt linjemænd og backs i din side af formationen.
3. Hold øje med offside (og andre overtrædelser omkring line of scrimmage) af hold B (særligt området mellem dig selv og bolden).
4. Hold øje med ulovlig motion af Hold A spillere på din side af banen.
5. Hold øje med ulovlige shifts (Hold A der aldrig har stået stille i 1 sekund, eller efter flere har bevæget sig og ikke når at stå stille i 1 sekund).
6. Hold øje med snappets lovlighed.
7. Hvis der er en overtrædelse før snappet, stands al aktivitet ved at fløjte kraftigt og stop uret med signal [S3].

8. Læs om det er et løbspil eller et kastespil, ved at følge bevægelserne på de interne linjemænd. Hvis de bevæger sig bagud, er det forventeligt at det bliver et kastespil. Bevæger de sig fremad, eller puller, så er det sandsynligt at det bliver et løbspil.
9. Identificer din(e) key(s) (se sektion 16.5 og 16.6). Hvis det er en ny eller anderledes formation, så sørg for at kommunikere omkring keys med dine kollegaer.
10. Noter dig de lovlige modtagere samt dem som normalt ville være lovlige pr. position, men som er ulovlige pga. nummerering. Desuden skal du observere for spillere (typisk tight ends) som ville være lovlige modtagere på baggrund af deres nummer, men er ulovlige som modtagere, pga. spillere som er linet op på line of scrimmage udenfor dem.
11. Kig på tacklen på din side af banen, hvis der ikke er en tight end.
12. Vær bevidst om hvor line to gain er i forhold til spillets start, så du ikke behøver at kigge på kæden for at vide om død bold spottet er tæt på line to gain.
13. Vær bevidst om linjen 5 yards nede ad banen hvorefter blokeringer under hoften bliver ulovlige.
14. Hold øje med ulovlige udskiftninger af begge hold (specielt det der er på din side af banen), som for eksempel:
 - (a) Udskiftede spillere, som ikke forlader huddlen indenfor 3 sekunder, efter at en indskiftet spiller har nået huddlen.
 - (b) Udskiftede spillere, som ikke når ud af banen inden snappet.
 - (c) Indskiftningsspillere, som kommer på banen, og kommunikerer med nogen, for derefter at forlade banen igen.
15. Sikr dig, at trænere og spillere er i deres respektive områder, og at dine sidelinje er fri for evt. forhindringer.
16. [LINESMAN] Hold øje med at kæden og downboksen er på deres rette positioner, men juster det kun hvis der er et større problem.
17. Hold øje med om formationen er lovlig og læg især mærke til at der ikke er mere end 4 spillere i den offensive backfield.
18. Indiker hold A's scrimmage linje med den fod som er nærmest hold A's goal line
19. Indiker, vha. signalet for en modtager af linjen [Sup1], hvis den hold A spiller nærmest dig er af linjen.
20. Hold øje med at alle hold A spillere, har overholdt reglen om at have været indenfor 9 yard markeringerne.

13.2.b - Udgangsposition

1. Vær i en position hvor du kan se bolden, og hele den neutrale zone ved snappet.
2. Normal scrimmage down position er i den neutrale zone, på eller udenfor sidelinjen.
3. [LINESMAN] Du skal være modsat press box siden.
4. [LINE JUDGE] Du skal være på press box siden.
5. Indtag aldrig en position som vil være til gene for spillerne på banen.

13.2.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillers udvikling (bevægelse og signalering)

1. I situationer med pludselige bevægelser af hold A spillere, så kom hurtigt ind til Umpiren, for at finde ud af hvilket hold der var ansvarligt.
2. Hvis en eller flere hold B spillere kommer ind i den neutrale zone, så hold øje med reaktioner fra de hold A spillere, som er truet af dette. Se også efter om hold B spillerne når ud af den neutrale zone igen før snappet.
3. Hvis der er en overtrædelse før snappet, så fløjt kraftigt, kast dit flag og signaler stop tiden [S3]. Bevæg dig hurtigt ind til bolden, for at forhindre fortsat aktivitet, og kommuniker med din wing kollega og Umpiren om kaldet. Du kan dog, hvis der ikke er nogen som helst tvivl om kaldet, bevæge dig i retning mod Refereen, og give ham et minisignal for overtrædelsen [f.eks. S18, S19 eller S21], og kalde nummeret til ham uden at komme helt ind til ham.

13.2.d - Udvidede teknikker

Grunde til at variere (eller lade være med det) din oprindelige position:

1. Du vil altid have det bedste udsyn, hvis du befinder dig på sidelinjen eller udenfor. Det hjælper også med at du ikke bliver fanget i sweeps og "out"-kasteruter.
2. Det er helt passende at stille op hele 5-6 fod uden for banen, især når receive er stillet op tæt på din sidelinje. På situationer tæt på goal line, kan en position endnu længere ude være fordelagtig.
3. Hvis en Hold A spiller spørger til sin placering på line of scrimmage, så lær ham, hvordan han kan bruge dine signaler til selv at se det. Pas på med at sige noget til ham, som kan få ham til at bevæge sig, lige inden snappet skal gå. Svar ikke på spørgsmål som "Er jeg på/af linjen?" med ja/nej, da du kunne have hørt forkert. Det at du indikerer line of scrimmage med din fod og ikke viser "spiller af linjen" signalet, er nok til at vise for alle, at spilleren nærmest dig er på linjen. Det er ikke nødvendigt eller ønskeligt at anvende andre signaler.

13.3 - Løbepil

13.3.a - Prioriteter

1. Observer boldholderen og handlinger omkring ham.
2. Fløjt og marker forward progress, eller out of bounds spot, hvis bolden dør i midten, eller i din side af banen. Du har ansvaret for dette hele vejen op til hold B's 2-yard linje. Hvis bolden går til den anden side af banen, så hjælp i det omfang du kan med forward progress, ved enten at vurdere hvor spottet er eller kopiere din kollega.
3. Hold øje med fumbles hvor du er den nærmeste dommer eller har det bedste udsyn, og marker spottet med en bean bag.
4. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og kig særligt efter:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack. Særligt med fokus på wide receive, tight ends, full backs eller pullende linjemænd.
 - (b) Ulovlige blokeringer under hoften af spillere på din side af formationen.

- (c) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (d) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
 - (e) Unnecessary roughness overtrædelser mod quarterbacken, efter at han har lavet hand off, eller har pitched bolden, på et spil som går væk fra dig.
5. Afgør (med hjælp fra Referee (**eller Center Judge**) på kast fra dybt i backfield) om et kast er fremadrettet, eller bagudrettet. Hvis det er bagudrettet, så vis et tydeligt signal for bagudrettet kast [Sup5]. Se også efter om Referee (eller Center Judge) laver signal for bagudrettet kast. **Forsøg ikke selv at dømme på kast/fumble hvis kasteren bliver ramt – overlad det til Referee.**

13.3.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis spillet kommer i din retning:
 - (a) Træk dig tilbage udad og mod hold A's end line hvis nødvendigt.
 - (b) Overtag ansvaret for boldholderen, når han når til den neutrale zone i dit område.
 - (c) Lad boldholderen komme forbi dig, og følg ham bagfra, indtil bolden dør. Sørg for at holde dig på afstand, så du ikke er i vejen for andre spillere.
 - (d) Når spillet dør, så fløjt og bevæg dig hen til den yardlinje hvor forward progress spottet er.
 - (e) Hvis bolden dør inbounds og tæt på sidelinjen, så vær forberedt på at tage spottet fra din kollega ved hjælp af cross field mechanics hvis boldholderen bliver drevet baglæns mod dig.
2. Hvis spillet går op i midten:
 - (a) Hold dig på sidelinjen, og hold dig cirka på linje med boldholderen.
 - (b) Når spillet dør, så kom ind på banen og marker spottet for forward progress. Kom ind indtil du møder modstand i form af spillere (hop aldrig over spillere). Undtagelse: Du skal ikke komme ind på banen hvis hold A er i hurry-up offense (eller burde være) og kampuret kører.
 - (c) Fløjt kun hvis du tydeligt kan se bolden og spilleren som har besiddelse.
3. Hvis spillet går til den anden side af banen:
 - (a) Hold dig på sidelinjen, og hold dig cirka på linje med boldholderen.
 - (b) Hold øjnene åbne, særligt overfor cheap shots bag spillet.
 - (c) Hold fokus – vær klar på eventuelle reverses.
 - (d) Når bolden dør, så bevæg dig til yardlinjen for død bold spottet. Lad være med at fløjte.
 - (e) Hvis din kollega på den anden side af banen er forhindret i hurtigt at nå frem til død bold spottet (f.eks. fordi bolden dør tæt på sidelinjen eller boldholderen bliver drevet tilbage):
 - (i) Hjælp ham ved at holde den position som du mener er forward progress spottet ("cross field mechanics"), men gør det ikke på en anmassende måde.
 - (ii) Hold denne position længe nok til at han kan bruge den, hvis han føler det nødvendigt, men opgiv spottet når den ansvarshavende tydeligvis indikerer et forward progress spot selv.

- (iii) Hvis den ansvarshavende markerer et meget upræcist spot, så tiltræk hans opmærksomhed og vis ham dit spot.
4. På et langt løb:
 - (a) Følg spillet så du har bedst muligt udsyn til boldholderen og spillerne omkring ham. Når spillet dør, så bevæg dig hurtigt til spottet for end of run og marker progress.
 - (b) Nogle gange vil en dyb wingdommer være i en bedre position end dig, til at dække boldholderen. Hvis dette er tilfældet, kan han erklære bolden død og markere spottet for forward progress. Dette bør dog ikke være normen – sørg for at følge med spillet!
 5. Hvis spillet slutter bag line of scrimmage:
 - (a) Hjælp Referee (eller Center Judge) med at bestemme forward progress.
 6. Hold dig uden for banen indtil du er sikker på at spillet er slut. Vend aldrig ryggen til bolden.

Dækning af død bold spottet:

7. Når du markerer forward progress, så kom hen til spottet når det er muligt. Lav "square off", dvs. hen til yardlinjen først parallelt med sidelinjen, og derefter ind på banen. Dette er især vigtigt på afgørende spil der slutter omkring line to gain eller goal line, hvor det kan være vigtigt at sælge spottet (Mechanic 5.21).
8. Vær klar til at dække forward progress på spil, hvor boldholderen bliver drevet tilbage, men hold øje med boldholderen (og handlinger imod ham) og ikke spottet. Løb ikke forbi eller hop over spillere for at nå til forward progress spottet. Du skal kun droppe din bean bag hvis du er tvunget væk fra spottet.
9. Hvis bolden går ud af banen i din side af banen så fløjt og signaler stop tiden [S3]. Normalt har du ansvaret for forward progress hele vejen op til hold B's 2-yard linje. Bevæg dig frem til bød-bold spottet når spillerne har forladt området omkring det, medmindre den dybe wing dommer er meget tættere på end dig. Stop på sidelinjen, og hold øje med aktivitet i død-bold området.
10. Du skal kun markere død bold spottet med en bean bag hvis det er nødvendigt for dig at forlade spottet for at stoppe/forhindre fortsatte og unødige handlinger.
11. Når al aktivitet er stoppet, så hjælp (hvis nødvendigt) med at skaffe/viderebringe en ny bold til spotteren (Mechanic 5.8).
12. Hvis bolden dør indenfor ca. 10 fod fra sidelinjen, og tiden ikke skal stoppe af andre grunde, så giv "wind the clock" signalet [S2].
13. Hvis boldholderen går ud af banen i den dybe wing dommers område, så gå ind i holdområdet så langt som boldholderen, og hold øje med handlinger imod ham.

13.3.c - Udvidede teknikker

1. Fløjt aldrig når boldholderen har ryggen mod dig, eller du på anden måde er forhindret i at se bolden - han kan have fumblet den uden din viden. Se læder! Vær helt sikker på at bolden er død.
2. Hvis der former sig en bunke af spillere, så stop tiden [S3], opløs stakken, find ud af hvem der har bolden (Mechanic 5.11) og opfordr spillerne til at komme op på en sikker måde.

3. Hvis du ikke er den nærmeste dommer på død bold spottet, så iagttag for late hits, og andre ulovlige handlinger.

Særlige løbespilstyper:

4. På et "pitch out option" spil mod din side af banen:
 - (a) Bevæg dig ind i backfield, og se efter på pitch manden (enhver offensiv spiller, som er i en position hvor han kan få et bagudrettet kast). Hold øje med ham/dem indtil bolden kastes, eller quarterbacken vælger at løbe selv.
 - (b) Hvis bolden pitches, er du ansvarlig for den løse bold, samt handlinger af og imod pitch manden.
 - (c) Hvis bolden ikke pitches, så er quarterbacken dit ansvar, når han begynder at løbe opad i banen, som på ethvert andet løbespil. Herfra vil Refereen (eller Center Judge) overtage de hold A spillere som befinder sig bag boldholderen.

Generelle tips:

5. Det er bedre at dække boldholderen lidt for tidligt, end ikke at gøre det tidligt nok. Det kan muligvis tilgives at du misser en holding, men aldrig en fumble.
6. Selv om bolden går til den modsatte side, så kan du i visse tilfælde få et bedre overblik over slutningen af løbet end den nærmeste dommer. Når boldholderen vender mod dig, eller har bolden i den hånd som er nærmest dig, skal du muligvis hjælpe din kollega.
7. Hvis du er den ansvarshavende, og løbet ender tæt på line to gain, så kom hele vejen ind, så du kan spotte bolden på det *præcise* død bold spot.

13.4 - Kastespil

13.4.a - Prioriteter

1. Afgør om kastet er grebet, eller incomplete. Selv om udgangspunktet er at du skal afgøre på kast kastet mod din side af banen, så kan det være nødvendigt at du er involveret i alle kast, særligt dem hvor spilleren har retning mod dig, eller hvor du har den bedste vinkel. På samme måde skal du ofte afgive afgørelsen hvis spilleren har ryggen til dig, da en anden kan have bedre udsyn.
2. Se på den startende kontakt af og mod din(e) key(s).
3. Hold øje med overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og kig særligt efter:
 - (a) Defensiv og offensiv pass interference.
 - (b) Defensiv holding og illegal use of hands mod lovlige modtagere.
 - (c) Ulovlige blokeringer under hoften af spillere på din side af formationen.
 - (d) Ulovlige berøringer af fremadrettede kast, af spillere som frivilligt er gået ud af banen.
 - (e) Ulovlige modtagere nede ad banen.
 - (f) Kontakt begået med kronen af hjelmen, eller targeting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (g) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks** eller ulovlige "blind side blocks".
 - (h) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.

4. Afgør hvorvidt et fremadrettet kast blev kastet fra bag eller over den neutrale zone. Du skal også være forberedt på at kunne afgøre, om bolden havde krydset den neutrale zone, før et fremadrettet kast.
 5. Afgør om et fremadrettet kast krydsede den neutrale zone.
 6. Afgør om et **hurtigt** kast fra quarterbacken var fremadrettet eller bagudrettet. Brug signalet for bagudrettet kast [Sup5] med det samme, hvis kastet var bagudrettet. **Forsøg ikke selv at dømme på kast/fumble hvis kasteren bliver ramt – overlad det til Referee.**
 7. Marker spottet for forward progress eller ud-af-banen spottet (på din side af banen), hvis bolden dør bag den neutrale zone.
 8. Kommuniker med Referee hvis der ikke var en lovlig modtager i området hvor bolden ender, eller hvis den tydeligvis ikke krydsede den neutrale zone.
 9. Se efter spillere der går ud af banen over sidelinjen eller end line.
- Når kastet er grebet, så overgå til normal løbspil dækning (ovenfor).

13.4.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Bliv på line of scrimmage (eller gå et skridt ned mod den offensive backfield) for at være i stand til at afgøre om et kast var kastet bagved eller over den neutrale zone og om kastet krydser den neutrale zone. Forbliv på din position indtil du er sikker på at kastet vil krydse den neutrale zone og bevæg dig derefter ned ad banen for at kunne observere på området hvor bolden vil lande.
2. Kig kun på din key lige efter snappet hvor der er en risiko for ulovlig kontakt mellem receiver og forsvarsspiller. Skift til zone dækning så snart den trussel ikke længere er relevant.
3. Hvis en potentiel hold A receiver frivilligt går ud af banen i dit område, så drop din bean bag for at indikere det, og hold øje med om han rører et fremadrettet kast mens han stadig er uberettiget til at røre bolden.
4. Så snart du konstaterer at kastet er sendt af sted, så bevæg dig til den position som giver dig de bedste betingelser for at vurdere om kastet bliver grebet eller er incomplete, og om der begås pass interference. Mens bolden er i luften, skal du kigge på spillerne, som har mulighed for at gribe bolden, og ikke på selve bolden.
5. Hvis receiveren skubbes tilbage, så vær klar til at give ham hans forward progress, hvilket især er vigtigt hvis receiveren er tæt på sidelinjen og du måske skal bruge cross-field mechanics. Hvis receiveren er på din side af banen, kan det være at den anden wing dommer har det bedste forward progress spot. Hvis dette er tilfældet, kan du tage hans spot. Hvis receiveren er på den modsatte side af banen, kan det være dig, der har det bedste spot, og du skal derfor tilbyde et spot til din kollega.
6. Hvis du ikke er den nærmeste dommer, så **kig ikke bare på receiveren, men hold specielt øje med spillere som kommer ind og rammer modtageren med kronen af hjelmen, eller rammer modtageren over skuldrene. Dette kan nogle gange blive overset af den nærmeste dommer.**
7. **Hvis kastet er kastet for langt, rammer en spiller og ryger videre eller på anden måde ikke kan gribes, så fortsæt med at holde øje med spillerne for**

personlige fejl overtrædelser (ramme en forsvarsløs receiver). Kig ikke på bolden men på spillerne.

8. Fløjt hvis du ser bolden dø i dit ansvarsområde.
9. Hvis kastet er kastet til den modsatte side af banen, er dit primære ansvar at lave "clean up" (fange især personlige fejl overtrædelser væk fra spillet) på din side af banen og i midten af banen. Du kan dog, hvis du er 100% sikker på hvad du ser derovre, hjælpe med at dømme på complete/incomplete, pass interference, ulovlig kontakt til/med hjelmen og forward progress.
10. Når du skal dømme på modtagelser af kast i nærheden af sidelinjen, så brug kun et signal. Vis incomplete pass signalet [S10], hvis kastet er incomplete. Vis timeout signalet [S3], hvis bolden er grebet, og spilleren efterfølgende løber ud af banen (mechanic 5.9). Vis signalet for start uret [S2], hvis bolden er grebet, og boldholderen efterfølgende erklæres død inbounds. Uanset hvilket signal der gives, bør det gentages 2-3 gange for at maksimere chancen for at de andre dommere ser det. Husk at kigge på den anden dommer på din sidelinje før der gives signal om complete pass. Nik med hovedet til ham for at indikere at du mener at kastet var complete; give signalet for incomplete pass [S10] hvis du har den som incomplete.
11. Når der er kontakt som ville have været pass interference, men ikke er det fordi bolden ikke umiddelbart er gribbar, så giv signalet for "uncatchable pass" [S17].
12. Hvis der er tvivl om et kast eller kasteren har krydset den neutrale zone eller ej, så giv signal [Sup42] til den pågældende side. Hold/gentag signalet indtil dit crew har set det.
13. Efter et incomplete pass, få en bold fra boldpersonen, og få den bragt ind til spotteren (Mechanic 5.8).
14. Hvis der er et løb efter bolden er grebet, så reager som du vil på ethvert løbespil (ovenfor).
15. Hold dig i en position, hvor du kan se spillerne i yderområder, særligt på de spil som har stor udstrækning.

13.4.c - Udvidede teknikker

1. Når en luftbåren spiller forsøger at gribe et kast nær sidelinjen eller end line, så se først på hans fødder for at se at han er inbounds når han kommer ned. Hvis han er inde, kig derefter på hans hænder for at se om han har kontrol. Hvis du kigger på hænderne først, risikerer du at misse øjeblikket hvor hans fødder rammer jorden (Mechanic 5.17.8). Få øjenkontakt med **andre dommere** som dækker samme linje som dig, før du giver signal.
2. Vær altid klar til at komme tilbage, og dømme på spil i og omkring den neutrale zone, samtidig med at du afgør spillene langs sidelinjen. Hvis den potentielle kaster vælger at løbe med bolden, så skal du dække ham, når han har krydset den neutrale zone.
3. Hvis kastet falder incomplete og er kastet til et område hvor der ikke var en lovlig modtager, så bevæg dig hurtigt til Refereen for at informere ham om dette. Hvis der *var* en receiver i området, og du mistænker at Referee ikke er klar over dette, bevæg dig mod Referee mens du peger mod den lovlige modtager. At råbe "nummer 34 var i området" (f.eks.) er også tilladt, **ligesom [BRUG AF RADIO] er.**

4. Hvis du ser at kastet blive berørt ("tipped"), giv signalet for berørt bold [S11]. Signalet skal normalt bruges på kast der bliver berørt i den offensive backfield, men berøringer nede af banen, der ikke er så tydelige (for tilskuerne) kan også vises på denne måde. Det er ikke nødvendigt at give signalet hvis det er meget tydeligt at bolden er blevet berørt, f.eks. hvis den er slået direkte i jorden.
5. Hvis bolden dør tæt på line to gain, så kom helt ind til spottet, og placer en bold *præcis* hvor den er død.

13.5 - Spil omkring goal line

13.5.a - Prioriteter

Samme prioriteringer som på andre scrimmage spil, plus:

1. [VED HOLD B'S GOAL LINE] Afgør om der scores touchdown eller ej.
2. [VED HOLD A'S GOAL LINE] Afgør om der er scoret en safety eller ej.
3. Hold øje med spillernes måde at fejre scoringer.

13.5.b - Udgangsposition

1. Indtag en normal scrimmage down position, men sikr dig at du er linet op langt ude, så du ikke bliver fanget af spil der går ud til sidelinjen (se også 13.2.d.2).
2. Du har primært ansvar for hold B's goal line, hvis bolden er snappet på eller indenfor hold B's 7-yard linje.
3. Du har primært ansvar for hold A's goal line, hvis bolden er snappet på eller indenfor hold A's 5-yard linje.

13.5.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis du har ansvaret for et af holdenes goal line, skal du *øjeblikkeligt* efter snappet, bevæge dertil, for at kunne dømme hvorvidt der er scoret, eller kunne give et præcist spot for forward progress.

[VED HOLD B'S GOAL LINE]

2. På et løbespil, skal du være ved goal line før boldholderen, for at kunne afgøre om bolden bryder goal lines plan. Du må *ikke* bevæge dig tilbage mod hold A's backfield, for at lade spillere komme forbi dig.
3. Hvis du ser boldholderen blive stoppet inden goal line, skal du fløjte og komme ind og sælge spottet. Det er tilladt at råbe "kort" hvis du vurderer at det er nødvendigt.
4. På et kastespil, skal du bevæge dig direkte til goal line, og reager derefter på spillet. Hvis kastet er til en spiller udenfor end zone, skal du blive på goal line, for at kunne dømme om bolden bryder goal lines plan. Hvis kastet er til en spiller inde i end zone, skal du bevæge dig hen til den position, hvor du bedst muligt kan dømme om kastet er grebet.
5. Marker kun en scoring ved at fløjte og vise signalet for touchdown [S5] når du tydeligt ser bolden i spillerbesiddelse bryde goal lines plan, eller hvis du ser et kast blive grebet i end zone.

[VED HOLD A'S GOAL LINE]

6. [SNAP FRA INDENFOR HOLD A'S 5-YARDLINJE] Vær forberedt på at bevæge dig tilbage til goal line for at dømme på en mulig safety.
7. Marker kun en safety ved at fløjte og vis signalet for safety [S6] når du tydeligt ser boldholderen nede i end zone, eller løbe ud af banen bag goal line.

[VED BEGGE GOAL LINES]

8. Hvis der bliver en bunke ved goal line, så bevæg dig ind på banen, indtil du kan se bolden. Hvis du er den dommer som er nærmest, kan det være du skal grave for at finde bolden. Kontroller med de andre dommere, om de har set boldholderen nede (eller fumble bolden), inden han nåede goal line.
9. Hvis du er nødt til at flytte dig, for at undgå kontakt med en spiller, så skal du flytte dig lige baglæns. Undgå at fjerne dig fra goal line.
10. Du skal ikke vise signal for en scoring, hvis du har kastet et flag mod det scorende hold. Du skal ikke fløjte eller vise signal, hvis du er usikker omkring resultatet af spillet.
11. Når du har ansvaret for goal line, så blive på den - du skal ikke følge efter boldholderen ind i end zone, medmindre der fare for ballade mod eller af ham, men drej dig så du kan fortsætte med at se på ham, for at holde øje med sene hits eller unsportsmanlike conduct.
12. Hold dit signal for touchdown indtil Referee har set det, men bliv ved med at kigge på spillerne - lad være med at kigge på Referee, før al aktivitet omkring spillerne er afsluttet. Lad være med at løbe og give signal samtidigt. Du skal ikke gentage de andre dommers signal, medmindre Referee ikke kan se deres signal.
13. Specielt ved spil omkring goal line, er det vigtigt at de dækkende dommere viser det samme spot. Kommuniker hvis det er nødvendigt. Vis kun signal hvis du er sikker.

13.5.d - Udvidede teknikker

1. [LINE JUDGE] Informer de dybe dommere om hvilken yardlinje line of scrimmage er. Kommuniker (helst verbalt) omkring hvem der har ansvaret for goal line.
2. På løbespil omkring goal line pylonen, så prioriter goal line over sidelinjen. Den dybe dommer kan hjælpe med sidelinjen, kun du kan se langs goal line.
3. På 3. og 4. down, hvor der er kort afstand til en ny første down, kan du behandle line to gain som om det var goal line.
4. Hvis line to gain er tæt på goal line, er goal line din første prioritet. Bevæg dig evt. tilbage til line to gain, når det er usandsynligt, at boldholderen vil score.
5. [SNAP FRA UDENFOR HOLD A'S 5-YARDLINJE] Bestem om du skal bevæge dig tilbage på hold A's goal line eller ej ud fra om spillet går til din side af banen og hvor sandsynligt det er at bolden dør tæt på goal line. (Der er ikke meget ide i at gå tilbage dertil, hvis der er lav risiko for at en hold A spiller bliver tacklet for en safety.)
6. Lad være med at blive på line of scrimmage på kastespil, som du normalt ville andre steder på banen. I goal line situationer vil Umpire hjælpe med at dømme omkring den neutrale zone.

13.6 - Returneringer

13.6.a - Prioriteter

1. Hold øje med boldholderen og området omkring ham, hvis du er den nærmeste dommer.
2. Marker forward progress eller out of bounds spottet, hvis:
 - (a) Bolden dør på din side af banen mellem hold A's 2-yard linje og goal line; eller
 - (b) Boldholderen er mellem dig og hold A's goal line; eller
 - (c) du er tættere på spottet end den dybe wingdommer.
Normalt vil den dybe wingdommer have en nemmere vej til spottet end dig da han følger spillet og du skal undgå spillere, der løber mod dig.
3. Hold øje med evt. fumbles hvis du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet for fumbles med en bean bag.
4. Hold øje med evt. ulovlige fremadrettede kast, særligt når du er i en position på højde med boldholderen.
5. Hold øje med blokeringer af alle spillerne i dit ansvarsområde, særligt foran og omkring boldholderen, og især;
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack.
 - (b) Blokeringer under hoften alle steder på banen.
 - (c) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks** eller ulovlige "blind side blocks".
 - (d) Ulovlige fremadrettede handoffs.
 - (e) Kontakt med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (f) Late hits af alle spillere efter bolden er død.
6. Hold øje med alle handoffs og bagudrettede kast, når du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet med en bean bag.

13.6.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hold dig på afstand af spillerne.
2. Bevæg dig baglæns mod hold A's goal line, og hold dig foran spillet. Hvis du ikke kan følge med ved at løbe baglæns, kan du blive nødt til at løbe forlæns, og kigge dig over skulderen.
3. Hvis spillet er langt nok til at true hold A's goal line, så vær der før boldholderen.
4. Hold øje med boldholderen så længe han er i dit ansvarsområde. Hvis boldbesiddelsen skifter længere nede af banen end du er, bevæg dig da baglæns langs sidelinjen, mens du holder boldholderen foran dig. Hold ham mellem dig og den dybe wingdommer. Overtag ansvaret for boldholderen hvis han overhaler dig (medmindre den dybe wingdommer også er tvunget til det). Placér dig bredt nok så du kan trække væk fra sidelinjen foran spillerne. Vend aldrig ryggen til bolden.
5. Hjælp Referee med at dømme omkring hold A's goal line. Du har ansvaret for sidelinjen fra hvor du står og ned til goal line.

6. Hvis du er i færd med at følge udviklingen ved en blokering, så fortsæt med det før du skifter til at holde øje med boldholderen eller en anden blokering. Selv hvis du forventer at en anden dommer tager ansvar for den, skal du blive ved den indtil du er sikker på at den er lovlig.
7. Hvis bolden dør i dit ansvarsområde så fløjt, stop tiden [S3], og signaler første down [S8] for at vise hvilket hold der har bolden. Det kan godt være du bliver nødt til at dække død bold spottet, hvis det er mellem dig og den dybe wingdommer, hvis du er betydelig tættere på eller han er forsinket ned mod spottet. Hold dit signal indtil du er sikker på at Referee har set det.

13.7 - Punts

13.7.a - Prioriteter

Før og under sparket har du samme prioriteter som på ethvert andet scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. Afgør om sparket har krydset den neutrale zone, ved at vide om den rører jorden, en spiller eller en dommer over den neutrale zone.
2. Hvis sparket er kort:
 - (a) Marker end-of-kick spottet, (hvis det er inde på banen) med en bean bag.
 - (b) Marker død bold spottet for ethvert spark, der går ud af banen i dit område.
 - (c) Afgør om spillerne rørte bolden eller ej.
 - (d) Hold øje med fair catch signaler fra spillere i dit område
 - (e) Hold øje med Kick Catch Interference mod en spiller i position til at gribe sparket, hvis sparket går mod dit område.
 - (f) Hvis sparket ikke går mod dit område, hold øje med spillere som *ikke* begår Kick Catch Interference, fordi de bliver blokeret ind i modtageren
 - (g) Marker ethvert spot for ulovlig berøring med en bean bag.
3. Hold øje med overtrædelser begået af alle spillere i dit område, dog specielt:
 - (a) Blokeringer under hoften, specielt begået af spillere på din side af banen og [LINESMAN] spillere i backfield foran punteren.
 - (b) Før sparket, ulovlige blokeringer i ryggen, samt holding begået af linjemænd eller backs, som forsøger at beskytte punteren, specielt tackle eller wing back på din side af banen.
 - (c) Under sparket, ulovlige blokeringer i ryggen samt holding begået mod spillere fra hold A, som forsøger at komme ned ad banen.
 - (d) Hold A spillere, som vender tilbage til banen, efter frivilligt at være gået out of bounds (drop din bean bag for at markere at han forlod banen, og smid dit flag, hvis han kommer ind igen).
 - (e) Ulovlige blokeringer af spillere som har givet fair catch signal.
 - (f) At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.
 - (g) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, chop blocks eller ulovlige "blind side blocks".
 - (h) Unnecessary roughness overtrædelser væk fra spillet.
 - (i) Late hits efter spillet er dødt.

4. Bemærk numrene på lovlige modtagere i din side af banen, og om der er andre som er først til at røre bolden eller er ulovligt nede ad banen, hvis det bliver et kastespil.
5. Reager på dårlige snaps eller blokerede spark ved at bruge mechanics for løb, kast eller returneringer alt efter hvad der er passende.
6. Vær klar til at blive dirigeret af Referee eller Center Judge (hvis de kan) til det spot hvor bolden krydser sidelinjen, hvis bolden bliver sparket direkte ud af banen.

Når punt-returneringen går i gang, skal du bruge mechanics som beskrevet under returneringer (ovenfor).

13.7.b - Udgangsposition

1. Indtag samme position, som ved en normal scrimmage down.
2. [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Back Judge vil have ansvaret for slutningen af sparket medmindre det er meget tæt på sidelinjen. Hvis det ender nær sidelinjen ligger ansvaret hos den nærmeste sidelinjedommer.
3. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] Field Judge har ansvaret for den dybeste returner og spark der ender tæt på ham. Side Judge har ansvaret for alle returnere tættere på den neutrale zone på nær dem tæt på Line Judge. Hvis der er 2 dybe returnere, har Field Judge og Side Judge ansvaret for den nærmeste returner og spark, der ender nær dem. Hvis der er mere end 2 vil Field Judge ofte have ansvar for de 2 tættest på ham. Field og Side Judge arbejder altid udefra ind.
4. De dybe wingdommere vil normalt have ansvaret for returnerne, men Line Judge og Linesman skal assistere på deres respektive sider af banen med at dække korte returnere og korte spark, der går ud af banen.

13.7.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Når bolden bliver sparket, så se efter hvilken retning den tager - men lad være med kigge på bolden mens den er i luften. Kig på de spillere som er i dit ansvarsområde (se diagrammerne i sektion 26.4) - deres øjne vil vise dig hvor bolden ender. Hvis returneren bevæger sig væk som en slags afledningsmanøvre, skal du dog ikke følge ham - se i området hvor bolden kommer ned.
2. Bliv ved line of scrimmage, indtil bolden har krydset linjen, bevæg dig derefter ned ad banen, dog kun indtil du er 10-15 yards foran returneringen. Løb så baglæns for at blive foran returneren.
3. Når det ser ud til at et spark *ikke* vil lande i dit ansvarsområde:
 - (a) Hold en position hvor du er i stand til at dække området foran og rundt om returneren. Hvis du er den nærmeste dommer, *udover* dommeren med ansvaret for returneren, skal du bevæge dig til en position, hvorfra du kan se blokeringer omkring en returner, der er i position til at gribe sparket. Hold specielt øje med om der er nogle, der bliver *blokeret af modstandere* ind i modtageren, og som derfor er fritaget for straf (Regel 6-4-1-d).
 - (b) Hvis en spiller i dit område giver fair catch signal, skal du holde øje med om han blokerer nogen, før han rører bolden (Regel 6-5-4).

- (c) Vær ikke bange for at kaste et flag for overtrædelser du tydeligt kan se når du har "clean-up", selv om det er langt fra dig. Sørg for at kommunikere med de andre dommere efter spillet, før at høre hvad de så fra deres vinkel.
4. Når det virker tydeligt at sparket *vil* lande i dit ansvarsområde:
- (a) Hvis sparket først bliver muffed (men der ikke er besiddelse) at en spiller fra det modtagende hold over den neutrale zone, kan du give signalet for lovlig berøring [S11] for at markere at det nu er en "fri bold".
- (b) Brug din bean bag til at markere ethvert spot for ulovlig berøring og/eller spottet hvor sparket slutter. Kun én dommer, den ansvarshavende, skal i hvert tilfælde markere spottet og give signal. Hvis du har **flere spots end bean bags**, så prioriter det spot det er mest fordelagtigt for hold B.
- (c) Hvis bolden dør, fordi den bliver grebet af en Hold B spiller efter der er signaleret for fair catch, eller fordi en Hold A spiller erobrer bolden, skal du fløjte og stoppe tiden [S3].
- (d) Hvis sparket bliver erobret af hold A, skal du fløjte, stoppe tiden [S3] og så vise signalet for ulovlig berøring [S16]. Vis derefter signalet for første forsøg [S8]. Kort berøring af bolden, skal ikke betragtes som at have kontrol over den.
- (e) Hvis bolden bliver sparket ud over din sidelinje, skal du fløjte og stoppe tiden [S3] med det samme.
- (i) Hvis bolden rører nogen som helst (f.eks. jorden eller en spiller) inde på banen og derefter går ud af banen, bevæg dig direkte til det spot, hvor du bedømte at bolden krydsede sidelinjen.
- (ii) Hvis bolden går ud i luften, kan det være at Referee eller Center Judge kan hjælpe med spottet. Kig tilbage på Referee eller Center Judge for at se om de kan hjælpe. Hvis en af dem eller begge kan, lav signal [Sup16] og reager på de instruktioner de giver med signalerne [Sup17, Sup18 og Sup19] for at dirigere dig til spottet hvor bolden krydsede sidelinjen. Hvis de ikke kan, så bevæg dig direkte til det spot hvor dit bedste bud siger at bolden krydsede sidelinjen.
- (iii) Hold spottet, men lad være med at placere en bold der, hvis der ikke er en ekstra tilgængelig. Andre dommere vil få en bold ind til spotteren.
- (f) Hvis bolden ender med at ligge stille i dit ansvarsområde, og det er tydeligt at ingen spiller ønsker at tage bolden, skal du fløjte og stoppe tiden [S3].
5. Når returneringen starter, skal du bruge return mechanics (se ovenfor).

13.7.d - Udvidede teknikker

1. Vær forberedt på at sparket kan blive blokeret, erobret og evt. avanceret. På fake kicks skift til normal løbe- eller kastedækning.
- (a) Hvis spillet bliver et løbe- eller kastespil, skal du bruge de pågældende mechanics for den type spil.
- (b) Dæk hhv. goal line og end line alt efter situationen.
- (c) Vær opmærksom på trøjenumre for lovlige modtagere.

- (d) [I 2xx FORMATION (INGEN C)] Mens et spark er løst i backfield (f.eks fordi det er blevet blokeret), så hjælp Referee med at se efter handlinger imod sparkeren, specielt hvis bolden er på den modsatte side af banen.
- (e) Hvis sparket bliver blokeret, eller snappet er løst i backfield, så **bliv på din position på line of scrimmage indtil du har læst spillet**. Hvis spillet er på din side af banen, så bevæg dig ind i hold A's backfield for at hjælpe Referee og for selv at komme mere i sikkerhed. Hvis spillet ikke er i din side af banen, så **bliv på line of scrimmage**, i hvert fald indtil det er ekstremt usandsynligt at der vil komme et spark, som krydser den.

13.8 - Field goal og ekstra point forsøg

13.8.a - Prioriteter

Før og under sparket brug de samme prioriteringer som på andre scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. Afgør om et spark har krydset den neutrale zone, ved at vide om det har rørt en spiller, dommer eller jorden over den neutrale zone.
2. Hold øje med overtrædelser af alle spillere i dit område, men især:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holding af linjemænd og backs der beskytter sparkeren med fokus på enden og/eller wing backen på din side
 - (b) Blokeringer under hoften
 - (c) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (d) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (e) Unnecessary roughness overtrædelser langt fra bolden
 - (f) Late hits efter spillet er dødt
 - (g) Ulovlige formationer.
3. Bemærk numrene på alle lovlige modtagere på din side af banen, og se efter at ingen andre spillere rører bolden først, eller er ulovligt nede ad banen, hvis spillet ændrer sig til et kastespil.
4. Vær forberedt på dårlige snaps og blokerede spark, og skift til de korrekte mechanics, hvis spillet bliver et løbe-, kaste- eller returnspil.

Hvis sparket bliver returneret, skal du skifte til return mechanics (se ovenfor).

13.8.b - Udgangsposition

1. Stil dig som på et normalt scrimmage spil.
2. [LINESMAN] På et ekstrapoint forsøg, skal du stille down boksen på 3-yardlinjen visende 1. down, og instruer kædeholdet i at lægge kæden på jorden uden for grænselinjerne omkring 20-yardlinjen.

13.8.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Efter sparket, skal du bevæge dig ind mod spillerne på midten af banen. Dette tvinger dig til at kigge på spillerne, og ikke om der er scoret. Hvis der sker aktiviteter efter spillet, er du desuden i bedre position til at hjælpe Umpire.

13.8.d - Udvidede teknikker

1. Vær forberedt på blokerede spark samt deres eventuelle erobring og avancering. På fake spark skift til mechanics for løbe- eller kastespil.
 - (a) Hvis spillet bliver til et løbe- eller kastespil, så reager som du normalt ville på den type spil. [LINE JUDGE] Hvis bolden blev snappet inden for 20-yardlinjen, så bevæg dig hurtigt mod goal line pylonen. Hvis bolden er snappet udenfor 20-yard linjen, vil Field Judge bevæge sig dertil.
 - (b) Vær vidende om numrene på de lovlige modtagere.
 - (c) Hvis bolden er løs i backfield, så hjælp Referee med at kigge på handlinger mod kicker og holder. Referee vil have skiftet sit ansvar til bolden.
 - (d) Hvis sparket bliver blokeret, eller snappet er løst i backfield, **så bliv på din position på line of scrimmage indtil du har læst spillet. Hvis spillet er på din side af banen, så bevæg dig ind i hold A's backfield for at hjælpe Referee og for selv at komme mere i sikkerhed. Hvis spillet ikke er i din side af banen, så bliv på line of scrimmage, i hvert fald indtil det er ekstremt usandsynligt at der vil komme et spark, som krydser den.**
2. [LINE JUDGE] På et ekstrapoint point forsøg, instruer det ekstra kædehold (hvis der er et), om at lægge deres udstyr på jorden, og holde god afstand

13.9 - Efter hver down

13.9.a - Prioriteter

1. Hold øje med død bold aktivitet af spillere fra begge hold.
2. Opfordr spillerne til at komme op fra bunker på en sikker måde, og aflevere bolden til en dommer eller lægge den nær død bold spottet (afhængigt hvad der er mest passende).
3. Tjek om line to gain er nået eller er tæt på og signalér tilsvarende.
4. Tjek om der er kastet nogle flag på det foregående spil, og hvis der er:
 - (a) Giv timeout signal [S3].
 - (b) Rapport dine egne flag til Referee og Umpire.
 - (c) Dæk flag (og evt. bean bags) smidt af de andre dommere.
 - (d) Kontroller at alle straffe bliver udmålt korrekt.
 - (e) Hold Head Coach på din sidelinje informeret omkring straffe, specielt straffe imod hans hold.
5. Hold øje med skadede spillere eller andet der kan forsinke spillet.
6. [DOMMEREN MED URET] Stop og start uret når det er nødvendigt.
7. Tilkend lovligt tagede time outs. Kontroller at en anmodning fra coaches boksen kommer fra head coach.
8. Gentag timeout signaler [S3] fra dine kollegaer.
9. Vid om et spil endte inbounds og informer Referee om at uret (hvis det er stoppet) skal starte på ready for play ved at give signal [Sup12].
10. Hjælp med viderebringelse af bolde til det efterfølgende spot.

13.9.b - Udgangsposition

1. Kort efter spillet dør, bør du være på niveau med det efterfølgende spot.

13.9.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis du er den dækkende dommer på spillet, skal du se om line to gain er nået. [LINE JUDGE] Du bør normalt være i den bedste position til at se dette. Hvis du er konsekvent, vil Linesman ikke behøve at vende sig om, for at se om linjen er nået
 - (a) Hvis linjen er nået, så lav time out signal [S3]. Når alle aktiviteter er stoppet, så vis første down [S8 eller Sup35]. Hold signalet til du er sikker på at Referee har set det.
 - (b) Hvis du er usikker på om linjen er nået, så stop tiden [S3] og råb "close". Opfordr Referee til selv at komme og se efter.
 - (c) Placer kun en bold på det præcise død bold spot, ikke bare på et spot på samme linje.
 - (d) Hvis spillet ender inde på banen, så informer Referee om at tiden skal starte på ready for play, ved at give ham signal [Sup12].
2. [NÅR 40 SEKUNDERS UR BENYTTES] Hvis du er den dækkende dommer, signaler at bolden er død. Brug død bold signalet [S7] medmindre der i stedet skal benyttes Time Out signal [S3], Touchdown/Field goal signal [S5], Safety signal [S6], start-uret signalet [S2] eller incomplete pass/ikke succesfuldt field goal signal [S10]. Vis kun *et* signal.
3. Hvis et penalty flag er blevet kastet, så følg proceduren i kapitel 19. Hvis der er kaldt time out af et hold eller for en skadet spiller, så følg proceduren i kapitel 17. Hvis en periode er slut, så følg proceduren i kapitel 20.

At flytte downboks og kæde:

4. [LINESMAN]
 - (a) Når du er sikker på, at der ingen overtrædelser er på det foregående spil (og der ikke er anden grund til at vente), så bed downboksen om at flytte sig til det nye spot, og kontroller at den viser den korrekte down.
 - (b) Når en ny første down er nået, og der skal etableres en ny line to gain, så bed først downboksen om at komme til den nye position, og bed derefter chain crew om hurtigt at bevæge sig til deres nye position.
 - (c) Forudse hvornår det kan blive nødvendigt med en 'measurement', og vær klar til at komme ind med kæden, når Referee beder om det
5. [LINE JUDGE]
 - (a) Forudse hvornår det kan blive nødvendigt med en 'measurement', og vær klar til at komme ind og markere spottet til clippen, når Referee beder om det.

Viderebringelse af bolde:

6. Hvis du har bolden, men en anden dommer har død bold spottet, og det er tæt på line to gain, så aflever bolden til den pågældende dommer, så han kan spotte den præcist (yardlinje og sideværts position) hvor spillet døde.
7. Medmindre du har død bold spottet, så hjælp med at få en ny bold ind til dommeren som skal spotte bolden (Mechanic 5.8).
8. Hvis bolden er blevet placeret på død bold spottet i en sidezone (uden for numrene), og en anden bold er blevet videregivet til spotteren, så må du ikke flytte bolden fra død bold spottet, før den nye bold er blevet spottet inde på inbounds linjen.

Gør klar til næste down:

9. Kontroller at intet uønsket foregår udenfor din sidelinje, eller i holdområdet, men lad ikke dette flytte din fokus fra dine primære opgaver inde på banen.
10. Informer Referee verbalt eller visuelt (ved brug af signalerne [Sup11 eller Sup12]) om hvilken down det er samt status på uret (hvis du er den ansvarshavende), og kontroller at Referee angiver det korrekt. Informer ham omgående, hvis han giver et forkert signal. Vær opmærksom på, hvor line to gain er.
11. **[DOMMEREN MED URET]** Informer Referee om urets status og, hvis det er stoppet, om det starter på snappet eller ready for play.
 - (a) Hvis uret er stoppet pga. en straf, skade eller en hjelm, der kommer af og der er mindre end et minut tilbage af halvlegen, skal du sikre dig at Referee er opmærksom på at der måske er mulighed for fratrækning af 10 sekunder.
 - (b) Vær forberedt på at Referee kan bestemme hvornår uret skal starte i en situation, hvor vi har uretfærdige kampurs-taktikker.
 - (c) Start uret når Referee viser (eller bør vise) **signalet til at starte uret** [S2], medmindre du er sikker på at uret skal starte på snappet. Du skal *ikke* gentage Referees signal, men brug i stedet clock-on-ready signalet [Sup12] hvis nødvendigt, for at informere at uret er startet.
 - (d) Hvis uret skal startes på snappet, så start det når bolden er snappet. Der er ingen grund til at vise dette med et signal.
12. Hvis der er stadion kamp ur så tjek at det bliver stoppet og startet korrekt.
13. Hold øje med om udskiftningerne fra din sidelinje er lovlige, og at Hold A spillerne overholder 9-yards kravene (Regel 7-1-3-b).
14. Bevæg dig i position til næste forsøg. Hvis bolden er klar til spil (eller lige ved at være det), så bevæg dig baglæns for at holde øjnene på bolden. Vend aldrig ryggen til bolden, da spillet kan starte når som helst.

13.9.d - Udvidede teknikker

1. Din prioritet når et spil er færdigt, er at blive klar til det næste. Kun hvis en vigtig grund (som f.eks. flag på spillet, en skadet spiller eller at kæden går i stykker), bør du bryde din rutine.
2. Hvis hold A skifter ud **mens snapperen er på, nær eller bevæger sig imod** sin position på line of scrimmage:
 - (a) **Signaler "hold B imødegår udskiftninger"** [Sup36] til Referee og råb "udskiftning".
 - (b) **Hold signalet indtil Referee har taget kontrollen over processen.**
 - (c) **Enhver dommer bør være forberedt på at træde ind og lukke et spil ned, der overtræder udskiftningsreglerne.**
3. Hvis du har brug for at tale med en spiller (som for at advare ham om at han er tæt på at få et flag), så kan det tit spare tid at videregive beskeden til Referee (for Hold A spillere) eller Umpire eller Back Judge (for Hold B spillere). Lad være med forsinke spillet, ved f.eks. at gå ind i et holds huddle, medmindre der er kaldt timeout.
4. Hold koncentrationen, og tænk på næste spil.

5. [LINE JUDGE, NÅR DER ER EN EKSTRA KÆDE]
 - (a) Når bolden er erklæret klar til spil, så bed den ekstra down boks om at stille sig ved den nye position
 - (b) Når den primære kæde er på plads, så bed den ekstra line to gain markør om at flytte sig til sin nye position
6. [LINESMAN] Lad være med at bruge så meget tid med kæden, at det fjerner fokus fra dine andre opgaver, som at holde øje med spillere og kommunikere med de andre dommere.

14. Field Judge og Side Judge (6D/7/8-mands crew)

14.1 - Free Kicks

14.1.a - Prioriteter

Før sparket:

1. Vær opmærksom på om Referee har givet instrukser om at flytte til onside kick mechanics, og tilpas evt. din position hvis han har.
2. Tæl hold A spillerne (kicking team) og vis dit signal til dine kollegaer på sidelinjerne [Sup3, Sup4 eller Sup24]. Modtag signaler fra dine kollegaer. Tæl holdet igen, hvis dine signaler afviger fra en eller flere af dine kollegaers.
3. Gør spillerne opmærksom på at de skal tælle sig selv, hvis de ikke er 11 spillere på banen.
4. Sikr at alt er klar til spil:
 - (a) Sikr dig at alle ikke-spillere, er væk fra området langs sidelinjen. At de ikke-involverede spillere er væk fra banen, og at alt hold personale er i deres hold område.
 - (b) Sikr dig at chain crewet (og ekstra chain crew/boks) har flyttet sig selv og deres udstyr til et sikkert sted udenfor sidelinjen, og at udstyret er lagt ned på jorden og at boldpersoner er på plads.
 - (c) Kontroller at alle hold A spillere er indenfor 9-yard markeringerne før sparket (Regel 6-1-2-c-5) og at ingen andre end sparkeren er mere end 5 yards bag bolden.
 - (d) Vend dig ind imod banen for at signalere at du er klar. Vend dig væk hvis din sidelinje ikke længere er fri eller du kan se en kollega som tydeligvis ikke er klar. Fløjt i din fløjte hvis der er noget der er til eller i fare efter at bolden er erklæret klar til spil.
5. Vær altid opmærksom på evt. korte spark.

Under sparkespillet:

6. Se efter om sparket går ud af banen tættest på dig uden at have været rørt af det modtagende hold. Døm om en hold B spiller tæt på sidelinjen rører bolden mens spilleren er out of bounds.
7. Hold øje med spillere for evt. fair catch signaler og vær klar til at dømme for evt. kick catch interference.
8. Hvis det bliver et kort spark:
 - (a) Skal du vide hvor, og af hvem, bolden først blev rørt.
 - (b) Hvis du er på hold B's restraining line, så skal du vide om bolden har brudt denne linje.
 - (c) Hold øje med ulovlige blokeringer af hold A (Regel 6-1-12).
 - (d) Marker ethvert spot for ulovlig berøring med en bean bag.
 - (e) Marker død bold spottet hvis du er den nærmeste dommer, og der kun er et kort eller slet intet return.
9. Giv start uret signal [S2] hvis bolden er lovligt berørt inde på banen i dit ansvarsområde.
10. Marker *kun* død bold spot hvis boldholderen bliver tacklet eller løber ud af banen indenfor de sidste 2 yards af hold A's goal line, eller hvis boldholderen kommer foran dig.
11. Døm touchdown, hvis bolden returneres helt til hold A's end zone.
12. Hold øje med overtrædelser af spillere i dit område, og særligt:

- (a) Ulovlig berøring af et kort spark.
- (b) Ulovligheder omkring din restraining line.
- (c) [NÅR DU ER PÅ HOLD A'S RESTRAINING LINE] spillere fra det sparkende hold (undtaget kickeren) mere end 5 yards bag ved deres restraining line efter ready for play.
- (d) Ulovlige blokeringer i ryggen og holding i point of attack.
- (e) Blokeringer under hoften.
- (f) At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.
- (g) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som f.eks. facemask, tripping, chop blocks, ulovlige "wedges" eller ulovlige "blind side blocks".
- (h) Sene hits af alle spillere efter spillet er dødt.
- (i) Enhver spiller fra det sparkende hold, som kommer på banen efter sparket, eller som frivilligt løber ud af banen under sparket.

14.1.b - Udgangsposition

Normale spark:

1. Hvis free kicket finder sted efter en scoring, så bevæg dig langs sidelinjen til din startposition, mens du sikrer dig at holdet på din side, ved hvor meget der er tilbage af 1 minuts pausen efter scoring (Regel 3-3-7-f).
2. [FIELD JUDGE]
 - (a) [I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] Vær i position F (se 26.1) ved press box sidelinjen på hold A's restraining line.
 - (b) [I F7-8 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Vær i position D (se 26.1) ved press box sidelinjen på hold B's restraining line.
3. [SIDE JUDGE] Vær i position E (se 26.1) udenfor sidelinjen modsat press box siden af banen på hold B's restraining line.

Onside kicks:

4. [FIELD JUDGE] Forbliv i din normale position.
5. [SIDE JUDGE]
 - (a) [I F6-7 FORMATION (6/7-MANDS CREW)] Ryk til position G (se 26.1) på hold A's restraining line udenfor sidelinjen modsat press box siden af banen.
 - (b) [I F8 FORMATION (8-MANDS CREW)] Forbliv i din normale position.

Free kick efter straf eller en safety:

6. Når et free kick tages efter at en straf er udmålt, eller efter en safety, er udgangspunktet det samme som ovenstående.

14.1.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

Før sparket:

1. Skulle der forekomme årsager til at spillet ikke skal starte (f.eks. tilskuere eller ikke deltagende spillere på banen), så fløjt i din fløjte, lav timeout signalet [S3] og sørg for at problemet elimineres.

Under et hvilket som helst sparkespil:

2. Hvis du ser en spiller fra det sparkende hold frivilligt forlade banen under sparket, drop din bean bag eller hat for at markere hans exit, og kast flaget

hvis han kommer ind på banen igen (at træde på sidelinjen er også at være ude).

3. Hvis uret skal starte ved første berøring inde på banen, så lav signalet for at starte uret [S2] hvis du er den nærmeste dommer, eller den med den bedste vinkel.

Under et sparkespil som går dybt:

4. Efter bolden er blevet sparket, så hold øje med spillerne i dit ansvarsområde (se 26.1). Kig kun kort efter retningen på sparket, hold derefter øje med dit område (følg aldrig bolden i luften).
5. Bevæg dig langs sidelinjen ned ad banen, mens bolden er i luften. Når et return begynder, så sørg for at have boldholderen foran dig, så han er mellem dig og din makker på sidelinjen. På et langt return skal du være på goal line før boldholderen. Marker død bold spottet, hvis det sker imellem goal line og 2-yardlinjen, eller hvis boldholderen overhaler dig.
6. Hvis bolden går ud af banen i dit ansvarsområde, så bevæg dig til spottet, og kast evt. dit flag hvis det er nødvendigt. Placer en bold eller dit flag på spottet, og sikr dig at de øvrige dommere får en ny bold ind på spottet for næste forsøg.

Under et spark som er kort:

7. Forbliv på en position hvor du kan se bolden, og blokeringer af hold A spillere.
8. [HVIS DU ER PÅ HOLD A'S RESTRAINING LINE] Vær særlig opmærksom på blokeringer lavet af hold A spillere, som sker før de må røre bolden (Regel 6-1-12).
9. [HVIS DU ER PÅ HOLD B'S RESTRAINING LINE] Se efter hvem der er den første, der rører bolden, og hvor det sker. Marker eventuelle ulovlige berøringer med din bean bag (Regel 6-1-3).
10. Hvis du er den nærmeste dommer når bolden dør, giv stop uret signal [S3] og marker død bold spottet.

14.1.d - Udvidede teknikker

1. Hold specielt øje med blokeringer lavet af de 2 hold B spillere der er nærmest dig ved sparket.
2. [I F6-7 FORMATION (6/7-MANDS CREW)] [SIDE JUDGE]
[I F6 FORMATION (6-MANDS CREW)] [FIELD JUDGE] Hvis et forventet onside kick i stedet bliver sparket dybt, så flyt dig ind på banen og overlad sidelinje ansvaret til Linesman/Line Judge.

14.2 - Basic scrimmage spil

14.2.a - Prioriteter

1. Hav styr på down and distance - kommuniker dette til de andre dommere. Anerkend signalerne fra de andre dommere. Kontroller at down boksen viser det rigtige nummer. Tillad ikke at spillet starter, hvis der ikke er enighed om hvilken down det er.
2. Tæl hold B spillerne og signaler dit resultat [et af supplements signalerne Sup3, Sup4 el. Sup24] til dine kollegaer. Tæl igen hvis I ikke har det samme.

3. [DOMMEREN MED ANSVAR FOR PLAY CLOCK] Hvis der er synlig play clock, så kontroller at det starter når Referee erklærer bolden klar til spil, og hold så øje med om det når 0, inden bolden bliver snappet.
4. Identifier din(e) key(s) (se sektion 16.5 og 16.6). Hvis det er en ny eller anderledes formation, så sørg for at kommunikere omkring keys med dine kollegaer.
5. Noter dig de lovlige modtagere samt dem som normalt ville være lovlige position, men som er ulovlige pga. nummerering. Desuden skal du se efter spillere (typisk tight ends) som ville være lovlige modtagere på baggrund af deres nummer, men er ulovlige som modtagere, pga. spillere som er linet op på line of scrimmage udenfor dem.
6. **Vær bevidst om linjen 5 yards nede ad banen hvorefter blokeringer under hoften bliver ulovlige.**
7. Hold øje med udskiftninger af begge hold (specielt det der er på din side af banen), som for eksempel:
 - (a) Udskiftede spillere, som ikke forlader huddlen indenfor 3 sekunder, efter at en indskiftet spiller har nået huddlen.
 - (b) Udskiftede spillere, som ikke når ud af banen inden snappet.
 - (c) Indskiftningsspillere, som kommer på banen, og kommunikerer med nogen, for derefter at forlade banen igen.
8. Sikr dig, at trænere og spillere er i deres respektive områder, og at dine sidelinje er fri for evt. forhindringer.

14.2.b - Udgangsposition

1. [SIDE JUDGE] Vær på samme sidelinje som Linesman.
2. [FIELD JUDGE] Vær på samme sidelinje som Line Judge.
3. Stå på eller lidt udenfor sidelinjen. Begge dybe dommere bør stå på samme yardlinje. [FIELD JUDGE] Juster så du står på samme yardlinje som Side Judge.
 - (a) Vær normalt 20-22 yards fra LOS. Hvis du ender mellem team B's 5 yard linje og Goal Line, så vær i stedet på Goal Line, så du ikke behøver at bevæge dig derhen.
 - (b) [1 xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Vær ikke lige så dyb som Back Judge.

14.2.c - Udvidede teknikker

Grunde til at variere (eller lade være med det) din oprindelige position:

1. Din startposition kan varieres efter status i kampen. Det vil være passende at starte dybere hvis der forventes et langt kast, eller tættere på ved "short yardage" situationer.
2. Kom ind på banen tættere på spillet hvis offense "tager et knæ" og brug din tilstedeværelse til at undgå usportslig opførsel.

At signalere tælling:

3. Det seneste man bør vise talte spillere signalet er når offense bryder huddlen (men det kan og bør laves tidligere).
4. Normalt deles tællesignalerne af **Field Judge, Side Judge og [1 xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Back Judge.**

14.3 - Løbepil

14.3.a - Prioriteter

1. Hold øje med handlinger foran boldholderen.
2. Afgør om der er scoret touchdown.
3. Marker spottet for forward progress eller out of bounds spottet, hvis bolden dør på din side af banen inden for hold B's 2-yardlinje.
4. Hold øje med fumbles hvor du er den nærmeste dommer eller har det bedste udsyn, og marker spottet med en bean bag.
5. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og kig særligt efter:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack. Særligt med fokus på din key samt alle wide receive, tight ends, full backs eller pullende linjemænd.
 - (b) Ulovlige blokeringer under hoften af din key eller andre spillere i dit område.
 - (c) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks** eller ulovlige "blind side blocks".
 - (d) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
6. Vær på goal line før boldholderen, så du kan dømme hvorvidt der er scoret.

14.3.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis du læser at et langt løb vil udvikle sig, så løb baglæns ned ad sidelinjen, så du hele tiden har boldholderen foran dig. Hold ham mellem dig og wing-dommeren på din sidelinje. Overtag kun ansvaret for boldholderen hvis han overhaler dig (medmindre wing-dommeren også bliver nødt til at overhale dig).
2. Hold nok afstand til spillet, så du ikke risikerer at blive ramt eller kommer i vejen. Hvis spillet kommer for tæt på dig, så træk væk fra banen, og vend aldrig ryggen til bolden.
3. Hvis spillet er langt nok til at true hold B's goal line, så vær der før boldholderen.
4. Hvis løbet går til den modsatte side af banen, så kig på handlinger bag boldholderen og Umpire. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] er det tilladeligt at bevæge sig ind på banen i nærheden af hash marks for at holde øje med spillerne. Dog skal man være ekstra opmærksom på reverses eller at boldholderen skifter retning tilbage til din side af banen. Hvis dette sker, så sørg for at komme tilbage på eller udenfor din sidelinje inden bolden eller boldholderen når derud.

Hvis bolden dør på din side af banen:

5. Fløjt hvis du tydeligt ser boldholderen nede eller ude af banen. Hvis han er ude af banen eller line to gain er nået, så signaler også at tiden skal stoppe [S3].
6. Hvis du er meget tættere på end wing-dommeren eller spillet dør mellem 2-yardlinjen og hold B's goal line, så bevæg dig til død bold spottet når spillerne er væk fra området.

- (a) Hvis spillet ender inde på banen, så lav "square off", dvs. bevæg dig langs med sidelinjen til yardlinjen for spottet og derefter ind på banen fremfor skråt indover banen hen til spottet.
 - (b) Hvis spillet ender udenfor banen, så marker spottet og se efter handlingerne lige efter spillet i området udenfor banen (wing dommeren bør gå udenfor banen for at se efter handlinger i området. Undtagelsesvis kan den dybe wing også gå derud efter at have lagt sin bean bag for at markere spottet).
 - (c) Vær klar på at dække forward progress spottet hvis boldholderen bliver [drevet](#) tilbage.
 - (d) Hop ikke over spillere for at nå hen til forward progress spottet: hold spillerne foran dig.
 - (e) Når al action er overstået, hjælp med at få fat i en bold til spotteren (Mechanic 5.8).
7. Hvis boldholderen løber ud af banen i wing-dommerens område, så følg efter ham ud af banen, og bliv ved ham indtil der ikke er risiko for aktiviteter af eller mod ham.

14.3.c - Udvidede teknikker

1. Fløjt aldrig når boldholderen har ryggen mod dig, eller du på anden måde er forhindret i at se bolden - han kan have fumblet den uden at du har set det. Se læder! Vær helt sikker på at spillet er slut.
2. Hvis der former sig en bunke ovenpå en mulig løs bold, så stop tiden [S3] og opløs [stakken](#), [find ud af hvem der har bolden \(Mechanic 5.11\)](#) og [opfordr spillerne til at komme op på en sikker måde](#).
3. Hvis du ikke er den nærmeste dommer på død bold spottet, så iagttag for late hits og andre ulovlige handlinger. Det er især dit ansvar at se i området omkring wing dommeren, da han er optaget af forward progress spottet.

14.4 - Kastespil

14.4.a - Prioriteter

1. Afgør om kastet er grebet, eller incomplete. Selv om udgangspunktet er at du skal afgøre på kast kastet mod din side af banen, så kan det være nødvendigt at du er involveret i alle kast, særligt dem hvor spilleren har retning mod dig, eller hvor du har den bedste vinkel. På samme måde skal du ofte afgive afgørelsen hvis spilleren har ryggen til dig, da en anden kan have bedre udsyn.
2. Afgør touchdown situationer på kast der går i end zone.
3. Se på den startende kontakt af og mod din(e) key(s).
4. Hold øje med overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og kig særligt efter:
 - (a) Defensiv og offensiv pass interference.
 - (b) Defensiv holding og illegal use of hands mod lovlige modtagere.
 - (c) Ulovlige blokeringer under hoften af spillere på din side af formationen.
 - (d) Ulovlige berøringer af fremadrettede kast, af spillere som frivilligt er gået ud af banen.

- (e) Kontakt begået med kronen af hjelmen - eller targetting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (f) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (g) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
5. Informer Referee hvis der blev kastet til et område hvor der ikke var en lovlig modtager.
 6. Se efter spillere der går ud af banen over sidelinjen eller end line. Når kastet er grebet, så overgå til normal løbspil dækning (ovenfor).

14.4.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Din progression på kastespil er (fase A) din(e) key(s); (fase B) din zone; (fase C) der hvor kastet er kastet hen. Se også kapitel 16.
2. Hvis du læser et kort kast, så bliv på din position indtil spillet nærmer sig dig. Derefter, eller hvis du læser et langt kast, løb sidelæns eller baglæns langs sidelinjen, og sørg for at ingen spillere er dybere end dig. Hvis du er tvunget til at dreje dig for at løbe langs sidelinjen, så sørg for at kigge på spillet over skulderen, men dette vil gøre dit overblik dårligere. Sørg for at du kan se enhver kontakt af eller imod enhver lovlig modtager i din zone af banen.
3. Kig kun på din key lige efter snapped hvor der er en risiko for ulovlig kontakt mellem receiver og forsvarsspiller. Skift til zone dækning så snart den trussel ikke længere er relevant.
4. Du har ansvaret for sidelinjen fra din startposition til hold B's end line og deler ansvaret for sidelinjen med wing-dommeren mellem jer. I kan begge dømmes en boldholder eller bold ude af banen, men medmindre du er meget tættere på, bør det være wing-dommeren der markerer spottet.
5. Du har ansvaret for goal line og end line på din side af banen men ignorer ikke midten af banen. [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Back judge vil assistere med dette.
6. Hvis en potentiel hold A receiver frivilligt går ud af banen i dit område, så drop din bean bag for at indikere det, og hold øje med om han rører et fremadrettet kast mens han stadig er uberettiget til at røre bolden.
7. Så snart du konstaterer at kastet er sendt af sted, så bevæg dig til den position som giver dig de bedste betingelser for at vurdere om kastet bliver grebet eller er incomplete, og om der begås pass interference. Mens bolden er i luften, skal du kigge på spillerne, som har mulighed for at gribe bolden, og ikke på selve bolden.
8. Hvis du ikke er den nærmeste dommer, så **kig ikke bare på receiveren, men hold specielt øje med spillere som kommer ind og rammer modtageren med kronen af hjelmen, eller rammer modtageren over skuldrene. Dette kan nogle gange blive overset af den nærmeste dommer.**
9. Hvis kastet er kastet for langt, rammer en spiller og ryger videre eller på anden måde ikke kan gribes, så fortsæt med at holde øje med spillerne for personlige fejl overtrædelser (ramme en forsvarsløs receiver). Kig ikke på bolden men på spillerne.
10. Fløjt hvis du ser bolden dø i dit ansvarsområde.

11. Hvis kastet er kastet til den modsatte side af banen, er dit primære ansvar at lave "clean up" (fange især personlige fejl overtrædelser væk fra spillet) på din side af banen og i midten af banen. Du kan dog, hvis du er 100% sikker på hvad du ser derovre, hjælpe med at dømme på complete/incomplete, pass interference, ulovlig kontakt til/med hjelmen og forward progress.
12. Når du skal dømme på modtagelser af kast i nærheden af sidelinjen, så brug kun et signal. Vis incomplete pass signalet [S10], hvis kastet er incomplete. Vis timeout signalet [S3], hvis bolden er grebet, og spilleren efterfølgende løber ud af banen (mechanic 5.9). Vis signalet for start uret [S2], hvis bolden er grebet, og boldholderen efterfølgende erklæres død inbounds. Uanset hvilket signal der gives, bør det gentages 2-3 gange for at maksimere chancen for at de andre dommere ser det. Husk at kigge på den anden dommer på din sidelinje før der gives signal om complete pass. Nik med hovedet til ham for at indikere at du mener at kastet var complete; give signalet for incomplete pass [S10] hvis du har den som incomplete.
13. Når der er kontakt som ville have været pass interference, men ikke er det fordi bolden ikke umiddelbart er gribbar, så giv signalet for "uncatchable pass" [S17].
14. Efter et incomplete pass, få en bold fra boldpersonen (hvis wing dommeren ikke allerede har gjort det), og få den bragt ind til spotteren (Mechanic 5.8). Sikr dig at den brugte bold kommer ud af banen.
15. Hvis der er et løb efter bolden er grebet, så reager som du vil på ethvert løbespil (ovenfor).
16. Hold dig i en position, hvor du kan se spillerne i yderområder, særligt på de spil som har stor udstrækning.

14.4.c - Udvidede teknikker

1. Når en luftbåren spiller forsøger at gribe et kast nær sidelinjen eller end line, så se først på hans fødder for at se at han er inbounds når han kommer ned. Hvis han er inde, kig derefter på hans hænder for at se om han har kontrol. Hvis du kigger på hænderne først, risikerer du at misse øjeblikket hvor hans fødder rammer jorden (Mechanic 5.17.8). Få øjenkontakt med andre dommere som dækker samme linje som dig, før du giver signal.
2. Hvis kastet falder incomplete og er kastet til et område hvor der ikke var en lovlig modtager, så bevæg dig hurtigt til Refereen for at informere ham om dette. Hvis der var en receiver i området, og du mistænker at Referee ikke er klar over dette, bevæg dig mod Referee mens du peger mod den lovlige modtager. At råbe "nummer 34 var i området" (f.eks.) er også tilladt, ligesom [BRUG AF RADIO] er.

14.5 - Spil omkring goal line

14.5.a - Prioriteter

Samme prioriteringer som på andre scrimmage spil, plus:

1. Afgør om der scores touchdown eller ej. Dette inkluderer alle kast ind i end zone, samt løb når bolden bliver snappet uden for 7-yardlinjen.
2. Hold øje med spillernes måde at fejre scoringer.

14.5.b - Udgangsposition

[SNAP FRA MELLEM HOLD B'S 7 OG 20-YARDLINJER]

1. Start på sidelinjen ud for goal line.
2. Kontroller dit område for forhindringer, som f.eks. folk eller goal line puder. Vær sikker på at du sikkert kan bevæge dig udad på den forlængede goal line, hvis din pylon bliver truet.
3. Sørg for at kunne se mindst halvdelen af goal line og hele din sidelinje i end zone. Hvis spillet slutter på eller tæt på goal line, skal du være på goal line så du kan dømme på om planet blev brudt.
4. Vær forberedt på at dømme omkring forward progress inden for 2-yardlinjen.
5. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] Du skal også kunne se halvdelen af end line.

[SNAP FRA INDENFOR HOLD B'S 7-YARDLINJE]

6. [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Vær på den forlængede sidelinje, ca. 2 yards bag end line. Hvis der ikke er en receiver i din side, er det tilladt at flytte dig til en 45 graders vinkel til end line/sidelinjen.
7. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] Stil dig ca. 2 yards fra hjørnet i en 45 graders vinkel til end line/sidelinjen.
8. Sørg for at kunne se alle aktiviteter i din del af end zonen, og vær især opmærksom på aktiviteter tæt på sidelinjen eller end line. Wing dommerne har ansvaret for goal line.

14.5.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis du har ansvaret for goal line, så bliv ved linjen medmindre du skal bevæge dig til en position hvor du bedre kan dømme omkring et kast ind i end zone.
2. Hvis du har ansvaret for sideline/endline så se på blockere på et løbespil eller receiver i din zone på kaste spil. Hvis en receiver i din zone er tæt på at træde ud af banen, så se på ham – regn ikke automatisk med at Back Judge dækker end line alene.
3. Marker kun en scoring ved at fløjte og vise signalet for touchdown [S5] når du tydeligt ser bolden i spillerbesiddelse bryde goal lines plan, eller hvis du ser et kast blive grebet i end zone.
4. Hvis der bliver en bunke ved goal line, så bevæg dig ind på banen, indtil du kan se bolden. Hvis du er den dommer som er nærmest, kan det være du skal grave for at finde bolden. Kontroller med de andre dommere, om de har set boldholderen nede (eller fumble bolden), inden han nåede goal line.
5. Hvis du har ansvar for goal line og er nødt til at flytte dig, for at undgå kontakt med en spiller, så skal du flytte dig lige baglæns. Du må ikke fjerne dig fra goal line.
6. Du skal ikke vise signal for en scoring, hvis du har kastet et flag mod det scorende hold. Du skal ikke fløjte eller vise signal, hvis du er usikker omkring resultatet af spillet.
7. Når du har ansvaret for goal line, så blive på den - du skal ikke følge efter boldholderen ind i end zone, medmindre der fare for ballade mod eller af

ham, men drej dig så du kan fortsætte med at se på ham, for at holde øje med sene hits eller unsportsmanlike conduct.

8. Hold dit signal for touchdown indtil Referee har set det, men bliv ved med at kigge på spillerne - lad være med at kigge på Referee, før al aktivitet omkring spillerne er afsluttet. Lad være med at løbe og give signal samtidigt. Du skal ikke gentage de andre dommers signal, medmindre Referee ikke kan se deres signal.
9. Specielt ved spil omkring goal line, er det vigtigt at de dækkende dommere viser det samme spot. Kommuniker hvis det er nødvendigt. Vis kun signal hvis du er sikker.

14.5.d - Udvidede teknikker

1. Kommuniker verbalt om hvem der har ansvaret for goal line og end line før hvert forsøg. Hvis der er larm så peg på den linje du selv har ansvar for.
2. Hvis du har sidelinje/end line ansvar, så skal du på løbespil mod goal line hjælpe wing dommeren med at se om boldholderen træder på sidelinjen. Dette tillader wing dommeren at have fuld fokus på goal line.

14.6 - Returneringer

14.6.a - Prioriteter

1. Hold øje med boldholderen og området omkring ham, hvis du er den nærmeste dommer.
2. Marker forward progress eller out of bounds spottet, hvis bolden dør i din side af banen. Du har ansvar for dette frem til hold A's 2-yardlinje. Hvis bolden dør på den modsatte side af banen, så hjælp den modsatte dommer ved at estimere dig frem til spottet, eller kopier hans spot.
3. Hold øje med evt. fumbles hvis du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet for fumbles med en bean bag.
4. Hold øje med evt. ulovlige fremadrettede kast, særligt når du er i en position på højde med boldholderen.
5. Hold øje med blokeringer af alle spillerne i dit ansvarsområde, særligt foran og omkring boldholderen, og især:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack.
 - (b) Blokeringer under hoften alle steder på banen.
 - (c) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (d) Ulovlige fremadrettede handoffs.
 - (e) Kontakt med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (f) Late hits af alle spillere efter bolden er død.
6. Hold øje med alle handoffs og bagudrettede kast, når du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet med en bean bag.

14.6.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hold dig på afstand af spillerne.

2. Bevæg dig mod hold A's goal line, og følg efter spillet.
3. Hold øje med boldholderen så længe han er i din side eller omkring midten af banen. Prøv at holde ham mellem dig og wing dommeren på din sidelinje. Vær klar til at komme ind når bolden dør, og markere spottet for forward progress. Wing dommeren kan være i en bedre position til at dække boldholderen, og i så fald vil han normalt også markere forward progress spottet.
4. Hvis boldholderen er på den modsatte side af banen, sig kig på spillerne på midten af banen, samt på din halvdel.
5. Hvis du er i færd med at følge udviklingen ved en blokering, så fortsæt med det før du skifter til at holde øje med boldholderen eller en anden blokering. Selv hvis du forventer at en anden dommer tager ansvar for den, skal du blive ved den indtil du er sikker på at den er lovlig.
6. Hvis bolden dør i dit ansvarsområde så fløjt, stop tiden [S3], og signaler første down [S8] for at vise hvilket hold der har bolden. Hold dit signal indtil du er sikker på at Referee har set det.

14.7 - Punts

14.7.a - Prioriteter

Før og under sparket har du samme prioriteter som på ethvert andet scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] Marker end of kick spottet (hvis det er inbounds) med en bean bag.
2. **Marker død bold spottet for ethvert spark, der går ud af banen i dit område.**
3. Afgør om spillerne rørte bolden eller ej.
4. Hold øje med fair catch signaler fra spillere i dit område.
5. Hold øje med Kick Catch Interference mod en spiller i position til at gribe sparket, hvis sparket går mod dit område.
6. Hvis sparket ikke går mod dit område, hold øje med spillere som *ikke* begår Kick Catch Interference, fordi de bliver blokeret ind i modtageren.
7. Marker ethvert spot for ulovlig berøring med en bean bag.
8. Hvis sparket ender i nærheden af goal line, skal du være forberedt på at vurdere, om "momentum" undtagelsen gælder i situationen.
9. Hold øje med overtrædelser begået af alle spillere i dit område, dog specielt:
 - (a) Blokeringer under hoften, specielt begået af spillere på din side af banen.
 - (b) Under sparket, ulovlige blokeringer i ryggen samt holding begået mod spillere fra hold A, som forsøger at komme ned ad banen.
 - (c) Hold A spillere, som vender tilbage til banen, efter frivilligt at være gået out of bounds (drop din bean bag for at markere at han forlod banen, og smid dit flag, hvis han kommer ind igen).
 - (d) Ulovlig blokeringer af spillere som har givet fair catch signal.
 - (e) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (f) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (g) Unnecessary roughness overtrædelser væk fra spillet.

(h) Late hits efter spillet er dødt.

10. Bemærk numrene på lovlige modtagere i din side af banen, og om der er andre som er først til at røre bolden eller er ulovligt nede ad banen, hvis det bliver et kastespil.
11. Reager på dårlige snaps eller blokerede spark ved at bruge mechanics for løb, kast eller returneringer alt efter hvad der er passende.
12. Vær klar til at blive dirigeret af Referee eller Center Judge (hvis de kan) til det spot hvor bolden krydser sidelinjen, hvis bolden bliver sparket direkte ud af banen.

Når punt-returneringen går i gang, skal du bruge mechanics som beskrevet under returneringer (ovenfor).

14.7.b - Udgangsposition

1. [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)]
 - (a) Stå på eller udenfor din sidelinje, lidt dybere end den dybeste modtager. Vær på linje med de andre dybe dommere.
 - (b) Kontroller at du kan se alle mulige modtagere på din side af banen, også dem som står længere fremme på banen, og hvis der ingen er så de dybest potentielle blokeringspillere.
2. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)]
 - (a) Vær bagved og ved siden af den dybeste returner. Bagved så du kan se igennem spilleren og se bolden blive sparket. Til siden så du ikke står i vejen, men stadig tæt nok på til at kunne se om han berører bolden, og om en modstander forstyrrer hans ret til uhindret at gribe bolden. Omkring 5 yards bag ham er en passende dybde. [FIELD JUDGE] Forbliv mellem returneren og din sidelinje. Omkring 10 yards fra returneren er en passende sideværts position, medmindre du er på eller nær ved goal line. I så fald stil dig ved din goal line pylon. [SIDE JUDGE] Bliv på din sidelinje.
 - (b) Hvis der er mere end en dyb returner, så placer dig mellem sidelinjen og den nærmeste af dem, og hold dig godt på afstand indtil det står klart at den returner ikke modtager bolden.
3. [SNAP FRA INDENFOR HOLD B'S 40-YARDLINJE] ELLER PUNT RETURNEREN ER INDENFOR HOLD B'S 10-YARDLINJE Start ud for goal line pylonen. Vær forberedt på at afgøre om bolden går ud af banen før goal line eller inde i end zone.
4. Vær forberedt på at ændre din position i forhold til vinden og/eller punterens styrke.
5. Hav en bean bag klar, og en ekstra tilgængelig.
6. [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Back Judge har ansvar for hvor sparket slutter medmindre det slutter meget tæt på en sidelinje, hvor det vil være den nærmeste sidelinjedommers ansvar.
7. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] Field Judge er ansvarlig for den dybeste returner og spark der ender nær ham, og Side Judge er ansvarlig for returnerne, som står længere fremme på banen med undtagelse af dem tættere på Line Judge. Hvis der er to dybe returnere er Field Judge og Side Judge hver især ansvarlig for den returner der er tættest på dem selv samt

spark der ender nær ham. Hvis der er flere end to har Field Judge ansvar for de to tættest på ham. Field Judge og Side Judge arbejder altid udefra og ind.

14.7.c - Reaktionsmønstre i forhold til spilllets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Når bolden bliver sparket, så se efter hvilken retning den tager - men lad være med kigge på bolden mens den er i luften. Kig på de spillere som er i dit ansvarsområde (se diagrammerne i sektion 26.4) - deres øjne vil vise dig hvor bolden ender. Hvis returneren bevæger sig væk som en slags afledningsmanøvre, skal du dog ikke følge ham – se i området hvor bolden kommer ned.
2. Når det ser ud til at et spark *ikke* vil lande i dit ansvarsområde:
 - (a) Så vidt det er muligt behold din oprindelige position. Dette vil være et signal til de andre dommere, om at du holder øje med området foran returneren.
 - (b) Hold en position hvor du er i stand til at dække området foran og rundt om returneren. Hvis du er den nærmeste dommer, *udover* dommeren med ansvaret for returneren, skal du bevæge dig til en position, hvorfra du kan se blokeringer omkring en returner, der er i position til at gribe sparket. Hold specielt øje med om der er nogle, der bliver *blokeret af modstandere* ind i modtageren, og som derfor er fritaget for straf (Regel 6-4-1-d).
 - (c) Hvis spillet er langt fra dig, så vær i en position så du kan se omkring boldholderen. Vær klar til at overtage ansvaret for boldholderen, hvis han kommer over i din side af banen. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] Flyt dig til en Back Judge position i midten af banen hvis spillet forbliver i modsatte side, men vær forberedt på at komme tilbage til din sidelinje foran spillet, hvis det ændrer retning tilbage til dig.
 - (d) Hvis en spiller i dit område giver fair catch signal, skal du holde øje med om han blokerer nogen, før han rører bolden (Regel 6-5-4).
 - (e) Vær ikke bange for at kaste et flag for overtrædelser du tydeligt kan se når du har “clean-up”, selv om det er langt fra dig. Sørg for at kommunikere med de andre dommere efter spillet, før at høre hvad de så fra deres vinkel.
3. Når det virker tydeligt at sparket *vil* lande i dit ansvarsområde:
 - (a) Medmindre du har ansvaret for den dybeste returner, skal du slå en knyttet næve i backfield [Sup28], for at gøre de andre dommere opmærksom på, at du overtager ansvaret for sparket og den nærmeste returner.
 - (b) Bevæg dig i en position hvor du er til siden for og bag ved returneren (*gå efter at have en 45 graders vinkel til ham*), så du kan afgøre om han griber bolden.
 - (c) Hvis sparket først bliver muffed (men der ikke er besiddelse) at en spiller fra det modtagende hold over den neutrale zone, kan du give signalet for lovlig berøring [S11] for at markere at det nu er en “fri bold”.
 - (d) Brug din bean bag til at markere ethvert spot for ulovlig berøring og/eller spottet hvor sparket slutter. Kun én dommer, den ansvarshavende, skal i hvert tilfælde markere spottet og give signal.

Hvis du har **flere spots end bean bags**, så prioriter det spot det er mest fordelagtigt for hold B.

- (e) Hvis bolden dør, fordi den bliver grebet af en Hold B spiller efter der er signaleret for fair catch, eller fordi en Hold A spiller erobrer bolden, skal du fløjte og stoppe tiden [S3].
- (f) Hvis bolden ikke bliver grebet, og kommer forbi den dybeste returner, skal du følge efter bolden, og være forberedt på at afgøre dens status. Sørg for at holde dig langt nok væk fra bolden, til at den ikke kan ramme dig.
- (g) Hvis bolden nærmer sig goal line, skal du sørge for at være på linjen, så du kan afgøre om bolden kommer ind i end zone. De andre dommere skal nok tage sig af spillerne.
- (h) Hvis bolden kommer ind i end zone (uberørt af hold B inde på banen) eller bliver "downed" i end zone af Hold B, skal du fløjte og give signalet for Touchback [S7]. Bliv ved med at vise signalet, indtil du er sikker på at Referee har set det.
- (i) Hvis sparket bliver erobret af hold A, skal du fløjte, stoppe tiden [S3] og så vise signalet for ulovlig berøring [S16]. Vis derefter signalet for første forsøg [S8]. Kort berøring af bolden, skal ikke betragtes som at have kontrol over den.
- (j) Hvis bolden bliver sparket ud over din sidelinje, skal du fløjte og stoppe tiden [S3] med det samme.
 - (i) Hvis bolden rører nogen som helst (f.eks. jorden eller en spiller) inde på banen og derefter går ud af banen, bevæg dig direkte til det spot, hvor du bedømte at bolden krydsede sidelinjen.
 - (ii) Hvis bolden går ud i luften, **kan det være** at Referee eller Center Judge kan hjælpe med spottet. Kig tilbage på Referee eller Center Judge for at se om de kan hjælpe. Hvis **en af dem eller begge** kan, lav signal [Sup16] og reager på de instruktioner de giver med signalerne [Sup17, Sup18 og Sup19] for at dirigere dig til spottet hvor bolden krydsede sidelinjen. **Hvis de ikke kan, så bevæg dig direkte til det spot hvor dit bedste bud siger at bolden krydsede sidelinjen.**
 - (iii) Hold spottet, men lad være med at placere en bold der, hvis der ikke er en ekstra tilgængelig. Andre dommere vil få en bold ind til spotteren.
- (k) Hvis bolden ender med at ligge stille i dit ansvarsområde, og det er tydeligt at ingen spiller ønsker at tage bolden, skal du fløjte og stoppe tiden [S3].

4. Når returneringen starter, skal du bruge return mechanics (se ovenfor).

14.7.d - Udvidede teknikker

1. Hvis bolden snappes på eller indenfor hold B's 40-yardlinje vil der være [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] to eller [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] tre dommere på goal line. Dommerne **der "bokser spillet inde"** skal **sammen dømme om hvorvidt bolden krydser goal line (med god kommunikation for at undgå modstridende kald), mens [I xx3 FORMATION**

- (7/8-MANDS CREW)] de øvrige dommere dømmer på aktiviteter omkring den. Bliv på goal line indtil du er sikker på at bolden ikke krydser den.
2. Hvis hold B ikke stiller op i en punt return formation (altså ingen dyb returner), så stil dig på din normale scrimmage position. Dette kan gøre fordi selvom hold A skulle sparke bolden, er der ingen spillere for dig at dække. Hvis bolden bliver sparket dybt så juster din position efter det, men kun den nærmeste dommer bør se på den. De andre dommere bør holde øje med spillerne.
 3. Vær forberedt på at sparket kan blive blokeret, erobret og evt. avanceret. På fake kicks skift til normal løbe- eller kastedækning.
 - (a) Hvis spillet bliver et løbe- eller kastespil, skal du bruge de pågældende mechanics for den type spil.
 - (b) Dæk hhv. goal line og end line alt efter situationen.
 - (c) Vær opmærksom på trøjenumre for lovlige modtagere.

14.8 - Field goals og ekstra point forsøg

14.8.a - Prioriteter

Før og under sparket brug de samme prioriteringer som på andre scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW) ELLER FIELD JUDGE PÅ ET 7/8-MANDS CREW] Afgør hvorvidt der er scoret field goal. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] Field Judge og Side Judge deler dette ansvar. [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] Field Judge deler dette ansvar med Back Judge.
2. [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] [SIDE JUDGE]
 - (a) Hold øje med overtrædelser af alle spillere i dit område, men især:
 - (i) Ulovlige blokeringer i ryggen og holding af linjemænd og backs der beskytter sparkeren med fokus på enden og/eller wing backen på din side
 - (ii) defensive spillere der ulovligt prøver at blokere sparket (defensive restriktioner)
 - (iii) blokeringer under hoften
 - (iv) aktiviteter mod snapperen der kunne være roughing
 - (v) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (vi) sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (vii) spillere der rammer en anden spiller med knæet
 - (viii) late hits af spillere efter bolden er død
 - (ix) ulovlige formationer
 - (b) Efter bolden er sparket bliv ved med at holde øje med spillere indtil de er helt separerede fra hinanden. Vend ikke om for at se om sparket var succesfuldt, gentag ikke signaler fra de dommere der dømmer på sparket, skriv ikke scoren ned, hent ikke en ny bold, gør ikke andet end at holde øje med spillerne, indtil der ikke længere er nogen risiko for problemer.
3. Se efter ulovlige berøringer eller bat af bolden.

4. Hold øje med spillernes måde at fejre scoringer.
 5. Bemærk numrene på alle lovlige modtagere på din side af banen, og se efter at ingen andre spillere rører bolden først, eller er ulovligt nede ad banen, hvis spillet ændrer sig til et kastespil.
 6. Vær forberedt på dårlige snaps og blokerede spark, og skift til de korrekte mechanics, hvis spillet bliver et løbe-, kaste- eller returnspil.
- Hvis sparket bliver returneret, skal du skifte til return mechanics (se ovenfor).

14.8.b - Udgangsposition

1. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW) ELLER FIELD JUDGE PÅ ET 7/8-MANDS CREW] Stil dig ca. 1 yard bag målstolpen tættest på din sidelinje. Du har ansvaret for at afgøre, om bolden går på indersiden af din lodrette stolpe. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] [FIELD JUDGE] Du har desuden ansvaret for at afgøre om bolden går over eller under underliggeren.
2. [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] [SIDE JUDGE] Vær i "double umpire" position. Hold øje med defensive spillere som overtræder reglen om at få hjælp til at blive løftet for at blokere et spark.

14.8.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW) ELLER FIELD JUDGE PÅ ET 7/8-MANDS CREW]
 - (a) Kig på bolden fra den bliver sparket, til det er tydeligt om der vil blive scoret eller ej.
 - (b) Hvis du mener der er scoret, så kommuniker med den anden dommer bag målet, og kom sammen ind på banen (ca. 1 yard ind i end zone) og vis signalet for scoring [S5].
 - (c) Hvis du mener, at der ikke er scoret, skal du vise signalet for ingen scoring [S10]. Hvis sparket går forbi din stolpe på ydersiden, kan du også vise "sparket gik forbi" signalet [Sup15]. Du skal *ikke* vise signalet for touchback.
 - (d) Hold signalet i mindst 5 sekunder, og indtil du er sikker på at Referee har set det
 - (e) [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] [FIELD JUDGE] Fløjt når det er tydeligt hvad resultatet af sparket vil blive. Der er ingen grund til at vente til bolden rører jorden (eller noget andet) så længe det er tydeligt hvad resultatet af sparket er/bliver.
 - (f) Hvis sparket er for kort eller blokeret, og hold B har bolden, så bevæg dig i position til at dække spillet, som havde det været et punt.
2. [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] [SIDE JUDGE] Hold en position hvor du kan se den første bevægelse, se blokeringer af offense og aktiviteter af defense, især den yderste spiller og wing back på din side af den offensive formation.

14.8.d - Udvidede teknikker

1. Vær klar til spil hvor sparket bliver blokeret eller der er et dårligt snap. Dette gør sig også gældende hvis hold A skifter til en løbe- eller kasteformation.

- (a) [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW) ELLER FIELD JUDGE PÅ ET 7/8-MANDS CREW] Bliv på din position så længe der er mulighed for et "drop kick" forsøg. Hvis det bliver til et løb eller kast, så reager på det så godt du kan.
 - (i) Hvis spillet udvikler sig til den ene side af banen, og du er den nærmeste af de to dommere bag målet, så bevæg dig ud mod sidelinjen.
 - (ii) På et åbenlyst løbespil eller kastespil, der er kort af goal line, skal du muligvis komme ind på banen og dække goal line.
 - (iii) Bliv på end line så længe der stadig er mulighed for at kast ind i end zone.
 - (b) [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] [SIDE JUDGE] Bliv på din position og hold øje med aktiviteter mod hold A spillere på din side af formationen.
 - (c) Hvis bolden erobres og returneres af hold B, så følg returneringen.
2. Hvis hold A skifter til løbe- eller kasteformation så indtag normal scrimmage position. [FIELD JUDGE] Hvis bolden snappes uden for 20-yardlinjen, skal du bevæge dig til din goal line pylon hurtigst muligt (evt. skråt gennem end zone hvis det er sikkert). Hvis bolden snappes inden for 20-yardlinjen vil Line Judge nå derhen og du skal blive på end line. Dæk altid spil i end zonen.
 3. Vær opmærksom på trøjenumre på de berettigede modtagere.

14.9 - Efter hver down

14.9.a - Prioriteter

1. Hold øje med død bold aktivitet af spillere fra begge hold.
2. Opfordr spillerne til at komme op fra bunker på en sikker måde, og aflevere bolden til en dommer eller lægge den nær død bold spottet (afhængigt hvad der er mest passende).
3. Tjek om line to gain er nået eller er tæt på og signalér tilsvarende.
4. Tjek om der er kastet nogle flag på det foregående spil, og hvis der er:
 - (a) Giv timeout signal [S3].
 - (b) Rapport dine egne flag til Referee og Umpire.
 - (c) Dæk flag (og evt. bean bags) smidt af de andre dommere.
 - (d) Kontroller at alle straffe bliver udmålt korrekt.
5. Hold øje med skadede spillere eller andet der kan forsinke spillet.
6. [DOMMEREN MED URET] Stop og start kampuret når det skal.
7. [PLAY CLOCK OPERATØR PÅ BANEN] Start play clock når det er nødvendigt og giv en 10 sekunders advarsel og kast delay of game flag hvis uret når 0 inden et spil er startet.
8. Tilkend lovligt tagede time outs. Kontroller at en anmodning fra coaches boksen kommer fra head coach.
9. Gentag timeout signaler [S3] fra dine kollegaer.
10. Vid om et spil endte inbounds og informer Referee om at uret (hvis det er stoppet) skal starte på ready for play ved at give signal [Sup12].
11. Hjælp med viderebringelse af bolde til det efterfølgende spot.
12. Hvis du ikke dækker selve spillet, så hjælp med at holde ro og orden ved at bevæge dig ind mod hvor spillet sluttede.

14.9.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hvis du er den dækkende dommer på spillet, skal du se om line to gain er nået.
 - (a) Hvis linjen er nået, så lav time out signal [S3]. Når alle aktiviteter er stoppet, vis første down [S8 eller Sup35]. Hold signalet til du er sikker på at **Referee har set det**.
 - (b) Hvis du er usikker på om linjen er nået, så stop tiden [S3] og råb "close". Opfordr Referee til selv at komme og se efter.
 - (c) Placer kun en bold på det *præcise* død bold spot, ikke bare på et spot på samme linje.
 - (d) Hvis spillet ender inde på banen, så informer Referee om at tiden skal starte på ready for play, ved at give ham signal [Sup12].
2. [NÅR 40 SEKUNDERS UR BENYTTES] Hvis du er den dækkende dommer, signaler at bolden er død. Brug død bold signalet [S7] medmindre der i stedet skal benyttes Time Out signal [S3], Touchdown/Field goal signal [S5], Safety signal [S6], **start-uret signalet [S2]** eller incomplete pass/ikke succesfuldt field goal signal [S10]. Vis kun *et* signal.
3. Hvis et penalty flag er blevet kastet, så følg proceduren i kapitel 19. Hvis der er kaldt time out af et hold eller for en skadet spiller, så følg proceduren i kapitel 17. Hvis en periode er slut, så følg proceduren i kapitel 20.
4. [PLAY CLOCK OPERATØR PÅ BANEN] Hvis der efter reglerne skal startes et 40 sekunders ur:
 - (a) Hvis der er synlig play clock så tjek at det er startet kort efter spillet er slut.
 - (b) Hvis der ikke er synlig play clock så start uret kort efter slutningen af seneste spil.

Viderebringelse af bolde:

5. Hvis du har bolden, men en anden dommer har død bold spottet, og det er tæt på line to gain, så aflever bolden til den pågældende dommer, så han kan spotte den præcist (yardlinje *og* sideværts position) hvor spillet døde.
6. Medmindre du har død bold spottet, så hjælp med at få en ny bold ind til dommeren som skal spotte bolden (Mechanic 5.8).
7. Hvis bolden er blevet placeret på død bold spottet i en sidezone (uden for numrene), og en anden bold er blevet videregivet til spotteren, så må du ikke flytte bolden fra død bold spottet, før den nye bold er blevet spottet inde på inbounds linjen.

Gør klar til næste down:

8. Hold ro og orden på din sidelinje og i holdområdet.
9. [DOMMEREN MED URET] Informer Referee om urets status og, hvis det er stoppet, om det starter på snappet eller ready for play.
 - (a) Hvis uret er stoppet pga. en straf, skade eller en hjelm, der kommer af og der er mindre end et minut tilbage af halvlegen, skal du sikre dig at Referee er opmærksom på at der måske er mulighed for fratrækning af 10 sekunder.
 - (b) Vær forberedt på at Referee kan bestemme hvornår uret skal starte i en situation, hvor vi har uretfærdige kampurs-taktikker.

- (c) Start uret når Referee viser (eller bør vise) signalet til at starte uret [S2], medmindre du er sikker på at uret skal starte på snappet. Du skal *ikke* gentage Referees signal, men brug i stedet clock-on-ready signalet [Sup12] hvis nødvendigt, for at informere at uret er startet.
 - (d) Hvis uret skal startes på snappet, så start det når bolden er snappet. Der er ingen grund til at vise dette med et signal.
10. Hvis der er stadion kamp ur så tjek at det bliver stoppet og startet korrekt.
 11. Hold øje med om udskiftningerne fra din sidelinje er lovlige, og at Hold A spillerne overholder 9-yards kravene (Regel 7-1-3-b).
 12. Bevæg dig i position til næste forsøg. Hvis bolden er klar til spil (eller lige ved at være det), så bevæg dig baglæns for at holde øjnene på bolden. Vend aldrig ryggen til bolden, da spillet kan starte når som helst.
 13. [PLAY CLOCK OPERATØR PÅ BANEN]
 - (a) Hvis bolden ikke er klar til spil 20 sekunder inde i nedtællingen (Regel 3-2-4-b-3) lav signal [Sup29] til Referee for at vise at play clock skal resettes til 25 sekunder.
 - (b) Hvis der ikke er synlige play clocks, så ræk armen i vejret [signal S7] når der er ca. 10 sekunder tilbage af play clock, indtil bolden er snappet eller et delay of game flag er kastet. Lav ingen yderligere signaler (f.eks. en nedtælling).

14.9.c - Udvidede teknikker

1. Din prioritet når et spil er færdigt, er at blive klar til det næste. Kun hvis en vigtig grund (som f.eks. flag på spillet, en skadet spiller eller at kæden går i stykker), bør du bryde din rutine.
2. Hvis hold A skifter ud [mens snapperen er på, nær eller bevæger sig imod](#) sin position på line of scrimmage:
 - (a) Signaler "hold B imødegår udskiftninger" [Sup36] til Referee og råb "udskiftning".
 - (b) Hold signalet indtil Referee har taget kontrollen over processen.
 - (c) Enhver dommer bør være forberedt på at træde ind og lukke et spil ned, der overtræder udskiftningsreglerne.
3. Hvis du har brug for at tale med en spiller (som for at advare ham om at han er tæt på at få et flag), så kan det tit spare tid at videregive beskeden til Referee (for Hold A spillere) eller Umpire eller Back Judge (for Hold B spillere). Lad være med forsinke spillet, ved f.eks. at gå ind i et holds huddle, medmindre der er kaldt timeout.
4. Hold koncentrationen, og tænk på næste spil.

15. Back Judge (7- og 8-mands crew)

15.1 - Free Kicks

15.1.a - Prioriteter

Før sparket:

1. Vær opmærksom på, om Referee har givet instrukser om at flytte til onside kick mechanics, og tilpas evt. din position hvis han har.
2. Tæl hold A spillerne og vis dit signal til dine kollegaer [brug Sup3, Sup4 og Sup24]. Modtag signaler fra dine kollegaer. Tæl holdet igen, hvis dine signaler afviger fra en eller flere af dine kollegaers.
3. Mind spillerne om at tælle deres antal, hvis holdet du skal tælle ikke er præcist 11 spillere på banen.
4. Kontroller at alt er klar:
 - (a) Sikr dig, at alle ikke-spillere, er væk fra området langs sidelinjen. At de ikke-involverede spillere er væk fra banen, og at alt holdpersonale er i deres hold område.
 - (b) Sikr dig, at chain crewet (og evt. ekstra chain crew/boks) har flyttet sig selv og deres udstyr til et sikkert sted udenfor sidelinjen, og at udstyret er lagt ned på jorden udenfor holdområdet og grænselinjerne. Kontroller at boldpersonerne er klar.
 - (c) Sikr dig at alle hold A spillere er indenfor 9-yard markeringerne inden sparket (Regel 6-1-2-c-5) og at ingen andre end sparkeren er mere end 5 yards bag bolden.
 - (d) Vend dig ind imod banen for at signalere at du er klar. Vend dig væk hvis din sidelinje ikke længere er fri eller du kan se en kollega som tydeligvis ikke er klar. Fløjt i din fløjte hvis der er noget der er til eller i fare efter at bolden er erklæret klar til spil.
5. Vær altid opmærksom på evt. korte spark.

Under sparkespillet:

6. Se efter om sparket går ud af banen nærmest dig, uden at være blevet rørt af det modtagende hold. Døm på om en hold B spiller tæt på sidelinjen rører bolden mens han er udenfor banen.
7. Hold øje med spillere for evt. fair catch signaler, og vær klar til at dømme for evt. kick catch interference.
8. Hvis sparket er kort:
 - (a) Så skal du vide hvor, og af hvem, bolden først blev rørt.
 - (b) Hold øje med ulovlige blokeringer af hold A (Regel 6-1-12)
 - (c) Marker ethvert spot for ulovlig berøring, med en bean bag.
 - (d) Marker død bold spottet hvis du er den nærmeste dommer, og der ikke er et return.
9. Giv start uret signal [S2], hvis bolden er lovligt berørt i dit ansvarsområde.
10. Hold øje med overtrædelser af spillere i dit område, og særligt:
 - (a) Ulovlig berøring af et kort spark.
 - (b) Ulovligheder omkring din restraining line.
 - (c) Spillere fra det sparkende hold (udover sparkeren) der er mere end 5 yards bag deres restraining line efter der er fløjtet klar til spil.
 - (d) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack.
 - (e) Blokeringer under hoften.

- (f) At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.
- (g) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som f.eks. facemasks, tripping, chop blocks, ulovlige "wedges" eller ulovlige "blind side blocks".
- (h) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
- (i) Enhver spiller fra det sparkende hold, som kommer på banen efter sparket, eller som frivilligt løber ud af banen under sparket.

15.1.b - Udgangsposition

Normale spark:

1. Vær på position F (se 26.1) udenfor sidelinjen på press box siden af banen på hold A's restraining line.

Onside kicks:

2. Vær på din normale position.

Free kick efter en safety eller en straf:

3. Når et free kick tages efter at en straf er udmålt eller efter en safety, er udgangspunktet det samme som ovenstående.

15.1.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

Før sparket:

1. Skulle der være årsager til at spillet ikke skal starte (f.eks. bolde, tilskuere eller ikke deltagende spillere på banen), så fløjt opmærksomhedsagtigt i din fløjte, lav timeout signalet [S3] og sørg for at der bliver taget hånd om problemet.

Under ethvert sparkespil:

2. Hvis reglerne foreskriver at uret skal starte ved første berøring inde på banen, så lav signalet for at starte uret [S2], hvis du er den nærmeste dommer, eller den mest den bedste vinkel.

Under et sparkespil som går dybt:

3. Efter bolden er blevet sparket, så hold øje med spillerne i dit ansvarsområde (se 26.1). Kig kun kort efter retningen på sparket, hold derefter øje med dit område - følg ikke bolden i luften.
4. Bevæg dig skråt ind på banen, og bevæg dig ned ad banen. Hold øje med aktiviteter foran boldholderen. Hold alle spillere foran dig og sørg for at have en sikker afstand mellem dig og returneringen, mens du stadig ikke er for langt væk til at kunne få dig flag op på spottet for en overtrædelse du måtte se. På et langt løb sørg for at forblive foran spillerne og nå goal line før boldholderen. Du har ansvaret for end line, hvis den skulle blive truet (f.eks. ved en fumble nær hold A's goal line).

Under et sparkespil hvis sparket er kort:

5. Forbliv på en position hvor du kan se bolden, og blokeringer af hold A spillere.
6. Se især efter blokeringer af Hold A inden de er berettigede til at røre bolden (Regel 6-1-12).

15.1.d - Udvidede teknikker

1. Hold specielt øje med blokeringer af hold B's midterste spiller i frontlinjen.

2. Hvis et forventet onside kick i stedet bliver sparket dybt, bevæg dig ind på banen og overlad ansvaret for sidelinjen til Field Judge.

15.2 - Basic scrimmage spil

15.2.a - Prioriteter

1. Hav styr på down og distance og signaler evt. downnummeret til de andre dommere. Anerkend down-signalerne fra de andre dommere. Tillad aldrig at spillet starter, hvis ikke der er enighed om hvilken down det er.
2. Tæl spillerne på hold B og lav dit tællesignal [et af signalerne Sup3, Sup4 eller Sup24] til dine kollegaer. Bemærk tællesignalerne fra dine kollegaer. Tæl igen hvis I ikke har det samme.
3. Identificer din(e) key(s) (se sektion 16.6). Hvis det er en ny eller anderledes formation, så sørg for at kommunikere dine keys til dine kollegaer.
4. Noter dig de lovlige modtagere samt de spillere som normalt ville være lovlige pr. position, men som er ulovlige pga. deres nummer. Derudover skal du se efter spillere (som regel tight ends) som ville være lovlige modtagere på baggrund af deres nummer, men er dømt uberettigede pga. spillere, som er stillet op på line of scrimmage udenfor dem.
5. Vær bevidst om hvor line to gain er i forhold til spillets start, så du kan "føle" om line to gain er nået, frem for at skulle kigge ud på kæden.
6. Vær bevidst om linjen 5 yards nede ad banen hvorefter blokeringer under hoften bliver ulovlige.
7. Hold øje med ulovlige udskiftninger af begge hold, som for eksempel:
 - (a) Udskiftede spillere, som ikke forlader huddlen indenfor 3 sekunder, efter at en indskiftet spiller har nået huddlen.
 - (b) Indskiftere, som kommer på banen og kommunikerer med nogen, for derefter at forlade banen igen.

15.2.b - Udgangsposition

1. Stil dig omkring 25 yards fra line of scrimmage inden for målstolperne.
2. Forsøg at undgå at stå i vejen for spillerne, men sørg for at du kan se alle receive, specielt din key.
3. Du vil normalt stå dybere end den dybeste forsvarsspiller, men sørg alligevel for aldrig at stå i vejen for ham.
4. Du kan favorisere "strong side", eller i en balanceret formation så den side hvor din key er.

15.2.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Vær altid i position til at kunne dække spillet indefra og ud.
2. Vær opmærksom på om der er en hold A spiller i motion ved snappet. Juster evt. din position, så du hele tiden kan se ham. Du har ansvaret for ham efter snappet (medmindre han ender som den yderste spiller), hvis han krydser den neutrale zone på et kastespil, eller hvis han blokerer udenfor tackles på et løbespil.
3. Hvis der er overtrædelser før bolden bliver snappet, så hold en position hvor du kan se alle spillere, og vær opmærksom på eventuelle late hits.

15.2.d - Udvidede teknikker

Grunde til at variere din position (eller lade være):

1. Hvis det er tydeligt at hold A vil "tage et knæ", så kom op ved siden af Umpire, og brug din tilstedeværelse til at undgå usportslige handlinger. Sørg for at alle de andre dommere ved at du har flyttet dig.
2. Hvis der er stor sandsynlighed for at Hold A vil kaste bolden meget dybt ("hail mary"), så start dybere end normalt, så du er sikker på at du kan nå til goal line eller end line før hold A spillerne.

At signalere tælling:

3. Det seneste tidspunkt man bør give sit tællesignal, er når offense bryder deres huddle (men det kan og bør gives tidligere hvis muligt).
4. Normalt deles tællesignalerne af [Field Judge](#), [Side Judge](#) og [Back Judge](#).

15.3 - Løbespil

15.3.a - Prioriteter

1. Se på aktiviteter foran boldholderen.
2. Hold øje med fumbles når du er den nærmeste dommer, eller den med det bedste udsyn, og marker spottet for fumblen med en bean bag når det er muligt.
3. Afgør hvorvidt der er touchdown på et langt løb.
4. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og særligt:
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack, særligt hvis de er begået af wide receiver, tight ends, full backs eller pullende linjemænd.
 - (b) Ulovlige lave blokeringer lavet af din key eller andre spillere i dit område.
 - (c) [At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.](#)
 - (d) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, [chop blocks](#) eller [ulovlige "blind side blocks"](#).
 - (e) Late hits af alle spillere efter spillet er dødt.
5. Nå til goal line før boldholderen, så du kan afgøre hvorvidt der er scoret.

15.3.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Bevæg dig så du hele tiden kan se aktiviteterne bag Umpire samt foran boldholderen. Dit første skridt skal normalt være baglæns, selv på løbespil. Bevæg dig ikke fremad før du med sikkerhed ved hvor bolden vil dø.
2. På løbespil op igennem midten, lad være med at bevæge dig for hurtigt. Lad spillet komme til dig.
3. Når et løbespil udvikler sig mod sidelinjen, så bevæg dig mod den sidelinje, og hold boldholderen mellem dig, wing-dommeren og sidelinjen. Hold dig foran spillet, og undgå at komme i vejen for eventuelle dybe forsvarsspillere.
4. På lange løb, hold dig foran spillet, og hold boldholderen mellem dig og den dybe wing-dommer. Undgå at stå i vejen for spillerne.
5. Hvis du er den nærmeste dommer når bolden dør, så fløjt i din fløjte og bevæg dig hen for at håndtere bunken. Kun hvis wing dommeren er

forsinket (eller tydeligvis har misset et knæ i jorden eller lignende) skal du markere død bold spottet.

6. Vær på hold B's goal line, før der er scoret touchdown.
7. Hvis du ikke er den nærmeste dommer ved død bold spottet, skal du stadig bevæge dig hen mod spottet, og kigge efter handlinger begået efter spillet er dødt. Hvis boldholderen bliver tacklet tæt på sidelinjen eller løber ud af banen, skal du dække området omkring ham. Dette kan bringe dig i en position omkring eller udenfor 9-yard markeringerne.
8. Hold dig i en position hvor du kan se spillerne i yderzonen, særligt på de spil som har stor udstrækning

15.3.c - Udvidede teknikker

1. Fløjt aldrig når boldholderen har ryggen mod dig, eller du på anden måde er forhindret i at se bolden - han kan have fumble den uden din viden. Se læder! Vær helt sikker på at bolden er død.
2. Hvis der former sig en bunke af spillere, så stop tiden [S3], og opløs [stakken, find ud af hvem der har bolden \(Mechanic 5.11\)](#) og [opfordr spillerne til at komme op på en sikker måde](#).
3. Hvis du ikke er den nærmeste dommer på død bold spottet, så iagttag for late hits, og andre ulovlige handlinger. Det er i høj grad dit ansvar at sikre området omkring wing dommeren, da han primært er optaget af forward progress spottet.
4. Fordi Back Judge for det meste ikke er direkte involveret ved løbespil, er det ekstra vigtigt at holde koncentrationen hele kampen. Det kan nemt være at du er eneste dommer som ser en aktivitet langt væk fra spillet, eller bag ved en anden dommers ryg.

15.4 - Kastespil

15.4.a - Prioriteter

1. Afgør om kast er grebet eller incomplete. Selv om primært vil være på kast i midten af banen, så kan det være nødvendigt at du er involveret i alle kast, særligt dem som forsøges grebet med retning mod dig, eller hvor du har den bedste vinkel. På samme måde skal du ofte afgive afgørelsen, hvis spilleren har ryggen til dig, da en anden kan have bedre udsyn.
2. Afgør touchdown situationer på kast der går i end zone.
3. Se på den startende kontakt af og mod din(e) key(s).
4. Se efter overtrædelser af alle spillere i dit ansvarsområde, og særligt:
 - (a) Defensiv og offensiv pass interference.
 - (b) Defensiv holding og illegal use of hands mod lovlige modtagere.
 - (c) Ulovlige blokeringer under hoften af en eventuel spiller i motion, og alle receiveere på midten af banen.
 - (d) Ulovlige berøringer af fremadrettede kast af en spiller, som frivilligt er gået ud af banen (kommuniker med din wing-dommer på den pågældende sidelinje).
 - (e) Kontakt begået med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.

(f) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks** eller ulovlige "blind side blocks".

(g) Late hits af alle spillere, efter spillet er dødt.

5. Informer Referee hvis kastet er kastet til et område, hvor der ikke var nogle berettigede modtagere.

6. Hold øje med spillere som går ud af banen over end line.

Når kastet er grebet, så overgå til normal løbspils-dækning (ovenfor).

15.4.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Din "udvikling" på et spil er (fase A) din key; (fase B) din zone; (fase C) den receiver som bolden bliver kastet til. Se også kapitel 16.
2. Løb baglæns og hold alle receiverne foran dig. Dit første skridt efter snapped bør altid være baglæns (medmindre du står på goal line eller end line). Bevæg dig først fremad, når du ved hvor bolden vil dø. Sørg for at være i position til at kunne se enhver kontakt mod/af receiverne på midten af banen. Sørg for at ingen hold A spillere kommer forbi dig.
3. Ved dybe kast skal du både være forberedt på at dømme omkring goal line og end line.
4. Kig kun specifikt på din(e) key(s) i de første sekunder efter snapped, når der er en risiko for ulovlig kontakt mellem receiver og forsvarsspiller. Skift til zonedækning når denne risiko ikke længere er der.
5. Hvis en receiver løber ind i end zone, skal du flytte dig til end line.
6. Hvis en receiver fra Hold A frivilligt forlader banen i dit område, så drop din bean bag for at markere dette, og vær opmærksom på, om han rører et fremadrettet kast mens han stadig er uberettiget.
7. Når bolden er kastet, så bevæg dig i position til bedst muligt at kunne dømme hvorvidt kastet er grebet, og om der pass interference. Mens bolden er i luften, skal du kigge på spillerne der kæmper om bolden, aldrig selve bolden.
8. Hvis du ikke er den nærmeste dommer, så **kig ikke bare på receiveren, men hold specielt øje med spillere som kommer ind og rammer modtageren med kronen af hjelmen, eller rammer modtageren over skuldrene. Dette kan nogle gange blive overset af den nærmeste dommer.**
9. Hvis kastet er kastet for langt, rammer en spiller og ryger videre eller på anden måde ikke kan gribes, så fortsæt med at holde øje med spillerne for personlige fejl overtrædelser (ramme en forsvarsløs receiver). Kig ikke på bolden men på spillerne.
10. Fløjt hvis bolden dør i dit ansvarsområde.
11. Hvis kastet ikke er grebet, så vis signalet for incomplete pass [S10].
12. Hvis der var kontakt som ville have været pass interference, men bolden ikke var gribbar, så vis signalet for "ikke gribbart fremadrettet kast" [S17]. Brug kun signalet, hvis du ville have kaldt pass interference, hvis kastet havde været gribbart.
13. Efter et incomplete pass, så sørg for at bolden kommer væk fra banen. Gentag signalet for incomplete [S10] til Referee (og Umpire hvis nødvendigt) hvis de ikke så det første gang.
14. Hvis der er et løb efter bolden er blevet grebet, så skift til løbspils-mechanics (se ovenfor).

15. På spil hvor receiveren er tæt på sidelinjen eller løber ud af banen, dæk området omkring ham for aktiviteter efter spillet. Dette kan bringe dig i en position omkring eller udenfor 9-yard markeringerne.
16. Hold afstand til spillet, også efter det er dødt, for at kunne se aktiviteter, selv langt fra bolden.

15.4.c - Udvidede teknikker

1. Når en luftbåren spiller forsøger at gribe et kast nær sidelinjen eller end line, så se først på hans fødder for at se at han er nede inbounds. Hvis han er det, se derefter på hans hænder, for at se om han har kontrol. Hvis du kigger på hænderne først, risikerer du at misse det øjeblik hvor hans fødder rammer jorden (Mechanic 5.17.8). Få øjenkontakt med [andre dommere](#) ved slutningen af spillet, før du giver noget signal.
2. Hvis et incomplete pass ender i et område, hvor der ingen lovlige modtagere er, skal du omgående bevæge dig mod Referee og informere ham om dette. Hvis der *var* en lovlig modtager i området, og du tror at Referee muligvis ikke ved dette, skal du bevæge dig mod Refereen mens du peger på spilleren. Det er også tilladt at råbe "nummer 34 var i området" eller lignende, [ligesom \[BRUG AF RADIO\] er](#).

15.5 - Spil omkring goal line

15.5.a - Prioriteter

Samme prioriteringer som på andre scrimmage spil, plus:

1. Afgør om der er scoret touchdown. Dette inkluderer alle kast ind i end zone, samt løbespil når bolden bliver snappet uden for hold B's 20-yardlinje.
2. Hold øje med spillernes måde at fejre scoringer.

15.5.b - Udgangsposition

1. [\[SNAP FRA MELLEM HOLD B'S 15 OG 30-YARDLINJE\]](#) Indtag en position på goal line.
2. [\[SNAP FRA INDENFOR HOLD B'S 15-YARDLINJE\]](#) Indtag en position på end line.
3. Når bolden bliver snappet inden for hold B's 7-yardlinje, vil de [andre dybe dommere også være på/nær](#) end line. Ansvaret for end line er derfor delt med den dommer, der står på den side som spillet går til.

15.5.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Bevæg dig til en position hvor du kan se alle spillere i dit ansvarsområde. Hvis et kast bliver kastet ind i end zone, så bevæg dig til den position hvor du bedst kan dømme på slutningen af kastet. Hvis kastet er kastet ned i et [af de dybe hjørner](#) af end zone, vil dette normalt være et sted [på end line](#).
2. Marker kun en scoring ved at fløjte og vise signalet for touchdown [S5], når du tydeligt ser bolden bryde goal lines plan, eller hvis du ser et kast blive grebet i end zone.
3. Hvis der bliver en stor bunke ved goal line, skal du bevæge dig ind mod bolden, indtil du kan se den. Hvis du er den dommer som er tættest på, kan

det være du skal grave for at finde bolden. Kontroller med de andre dommere, om de har set boldholderen nede (eller fumble bolden), inden han nåede goal line.

4. Du skal ikke vise signal for en scoring, hvis du har smidt et flag mod det scorende hold. Du må ikke fløjte eller vise signal, hvis du er usikker omkring resultatet af spillet.
5. Hold dit signal for touchdown indtil Referee har set det, men bliv ved med at kigge på spillerne (drej dig efter dem, hvis det er nødvendigt) - lad være med at kigge på Referee, før al aktivitet omkring spillerne er afsluttet. Lad være med at løbe og give signal samtidigt. Du skal ikke gentage de andre dommers signal, medmindre Referee ikke kan se deres signal.
6. Hvis spillet dør uden for dit ansvarsområde, så hold afstand, så du kan se eventuelle aktiviteter efter spillet er dødt, også selv om det sker langt fra bolden.

15.6 - Returneringer

15.6.a - Prioriteter

1. Hold øje med boldholderen og området omkring ham, hvis du er den nærmeste dommer.
2. Hold øje med evt. fumbles hvis du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet for fumbles med en bean bag.
3. Hold øje med evt. ulovlige fremadrettede kast, særligt når du er i en position på højde med boldholderen.
4. Hold øje med blokeringer af alle spillerne i dit ansvarsområde, særligt foran og omkring boldholderen, og især;
 - (a) Ulovlige blokeringer i ryggen og holdings i point of attack.
 - (b) Blokeringer under hoften alle steder på banen.
 - (c) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som facemask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (d) Ulovlige fremadrettede handoffs.
 - (e) Kontakt begået med kronen af hjelmen eller targetting mod en forsvarsløs spiller over skuldrene.
 - (f) Late hits af alle spillere, efter spillet er dødt.
5. Hold øje med alle handoffs og bagudrettede kast, når du er den nærmeste dommer, eller har det bedste udsyn til bolden. Marker spottet med en bean bag.

15.6.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Hold dig på afstand af spillerne
2. Bevæg dig mod hold A's goal line, og følg efter spillet.
3. Hvis skiftet af holdbesiddelse sker i dit ansvarsområde, så observer boldholderen som du ville på et løbspil, ellers kig efter aktiviteter omkring og væk fra spillet.
4. Hvis du ser en blokering udvikle sig, så bliv ved den før du skifter til boldholderen eller en anden blokering. Selv hvis du forventer at en anden

dommer overtager ansvaret for den, så bliv ved blokeringen til du er sikker på at den er lovlig.

5. Hvis bolden dør i dit ansvarsområde, så fløjt, stop tiden [S3], og indiker spillerretningen for næste spil med et first down signal [S8]. Hold din retningsvisning, indtil du er sikker på at Referee har set det.
6. Hvis du ikke er den nærmeste dommer ved død bold spottet, skal du stadig bevæge dig hen mod spottet, og kigge efter handlinger begået efter spillet er dødt. Hvis spillet dør tæt på sidelinjen eller uden for banen, skal du bevæge dig sideværts, så du kan dække området omkring boldholderen. Dette kan bringe dig i en position omkring eller udenfor 9-yard markeringerne.

15.7 - Punts

15.7.a - Prioriteter

Før og under sparket, så har du samme prioriteter som på ethvert andet scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. Marker end of kick spottet (hvis det er inde på banen) med en bean bag.
2. Afgør om nogle spillere rørte bolden.
3. Hold øje med fair catch signaler fra spillere i dit område.
4. Hold øje med Kick Catch Interference mod en spiller i position til at gribe sparket, hvis sparket går mod dit område.
5. Hvis sparket ikke går mod dit område, hold øje med spillere som *ikke* begår Kick Catch Interference, fordi de bliver blokeret ind i modtageren af en modstander.
6. Marker ethvert spot for ulovlig berøring med en bean bag.
7. Hvis sparket ender i nærheden af goal line, skal du være forberedt på at vurdere, om "momentum" undtagelsen gælder i situationen.
8. Hold øje med overtrædelser begået af alle spillere i dit område, og specielt:
 - (a) Blokeringer under hoften, specielt begået af spillere i midten af banen
 - (b) Under sparket, ulovlige blokeringer i ryggen, samt holding begået mod spillere fra hold A, som forsøger at komme ned ad banen.
 - (c) Ulovlig blokering af spillere som har givet fair catch signal.
 - (d) **At kontakte en modstander med kronen af hjelmen eller targeting mod en forsvarsløs modstander over skuldrene.**
 - (e) Sikkerhedsmæssige overtrædelser som face mask, tripping, **chop blocks eller ulovlige "blind side blocks"**.
 - (f) Unnecessary roughness overtrædelser væk fra bolden.
 - (g) Late hits efter spillet er dødt.
9. Vær klar til at spillet kan blive en anden type spil, specielt ved et dårligt snap, eller blokeret spark.

Når punt-returneringen går i gang, skal du bruge mechanics som beskrevet under returneringer (ovenfor).

15.7.b - Udgangsposition

1. Stil dig skråt bag ved den bageste returner. Bag ham så du kan se "igennem" ham og se bolden bliver sparket, til siden så du ikke er i vejen for ham, men stadig tæt nok på til at se om han rører bolden eller ej, og om en modstander forstyrrer hans mulighed for at gribe bolden. **Ca. 5-8 yards bag ham og 5-8**

yards til siden er normalt en god afstand, hvilket giver lidt råderum ift. returnerens fart og eventuelle forandrede betingelser pga. vejret.

2. [SNAP FRA INDENFOR HOLD B'S 40-YARDLINJE ELLER PUNT RETURNEREN ER INDENFOR HOLD B'S 10-YARDLINJE] Start på goal line i midten af banen.
3. Vær klar til at justere din position, i forhold til vindens styrke og retning, samt hvor langt punteren kan sparke. Bevæg dig evt. tættere på sidelinjen hvis der er stærk sidevind.
4. Hav en bean bag klar til brug med det samme, og en ekstra bean bag i nærheden.
5. Back Judge har ansvaret for slutningen af sparket, medmindre det slutter meget tæt på en sidelinje, i hvilket tilfælde det vil være sidelinjedommerens ansvar.

15.7.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Når der bliver sparket til bolden, så se efter hvilken retning den tager, men lad være med kigge på bolden mens den er i luften. Kig i stedet på de spillere som er i dit ansvarsområde (defineret i sektion 26.4) - deres øjne vil vise dig hvor bolden ender. Hvis returneren bevæger sig væk som en "afledningsmanøvre", så lad være med at følge efter ham – observer i stedet i området hvor bolden kommer ned.
2. Når det bliver tydeligt, at et spark *ikke* vil lande i dit ansvarsområde:
 - (a) Hvis sparket er kort og ud mod en sidelinje, vil den sidelinjedommer overtage dækningen af bolden. De vil indikere dette ved at slå mod hold B's goal line [Sup28].
 - (b) Hold en position hvor du er i stand til at dække området foran og rundt om returneren. Hvis du er den nærmeste dommer *udover* dommeren med ansvaret for modtageren, skal du bevæge dig til en position, hvorfra du kan se blokeringer omkring enhver returner der er i position til at gribe sparket. Hold specielt øje med om der er nogle der bliver *blokeret af modstandere* ind i modtageren, og som derfor er fritaget for straf (Regel 6-4-1-d).
 - (c) Hvis en spiller i dit område giver fair catch signal, skal du holde øje med om han blokerer nogen, før han griber bolden (Regel 6-5-4).
 - (d) Vær ikke bange for at kaste et flag for overtrædelser du tydeligt kan se, selv om det er langt fra hvor du står. Sørg for at kommunikere med de andre dommere efter spillet, før at høre hvad de så fra deres vinkel.
3. Når det er tydeligt at sparket *vil* lande i dit ansvarsområde, skal du:
 - (a) Bevæge dig til en position ved siden af (mindst 10 yards medmindre han er tæt på sidelinjen) og bag ved returneren (*gå efter ca. 45 graders vinkel til ham*), så du kan afgøre om han griber bolden.
 - (b) Hvis sparket, bliver berørt (uden kontrol, et "muff") af en spiller fra modtager holdet over den neutrale zone, kan du give signalet for lovlig berøring [S11], for at markere at det nu er en "fri bold".
 - (c) Brug din bean bag til at markere ethvert spot for ulovlig berøring og/eller spottet for hvor sparket slutter. Kun én dommer, den ansvarshavende i hvert tilfælde, bør markere hvert spot og give signal.

Hvis du har **flere spots end bean bags**, så prioriter det spot der er mest fordelagtigt for hold B.

- (d) Hvis bolden dør, fordi den bliver grebet af en Hold B spiller efter der er signaleret for fair catch, eller fordi en Hold A spiller erobrer bolden, skal du fløjte og stoppe tiden [S3].
 - (e) Hvis bolden ikke bliver grebet, og kommer forbi den dybeste modtager, skal du følge efter bolden, og være forberedt på at afgøre dens status. Sørg for at holde dig langt nok væk fra bolden, til at den ikke kan ramme dig.
 - (f) Hvis bolden nærmer sig goal line, skal du sørge for at være på linjen, så du kan afgøre om bolden kommer ind i end zone. De andre dommere skal nok tage sig af spillerne.
 - (g) Hvis bolden kommer ind i end zone (uberørt af hold B inde på banen) eller bliver "downed" i end zone af Hold B, skal du fløjte og give signalet for touchback [S7]. Bliv ved med at vise signalet indtil du er sikker på at Referee har set det.
 - (h) Hvis sparket bliver erobret af hold A, skal du fløjte, stoppe tiden [S3] og så vise signalet for ulovlig berøring [S16]. Vis derefter signalet for first down [S8]. Kort berøring af bolden, skal ikke betragtes som at have kontrol over den.
 - (i) Hvis bolden ender med at ligge stille i dit ansvarsområde, sikr dig at ingen spiller ønsker at tage bolden, inden du fløjter og stopper tiden [S3].
4. Når returneringen starter, skal du bruge return-mechanics (se ovenfor).

15.7.d - Avancerede teknikker

1. Hvis bolden bliver snappet på eller indenfor hold B's 40-yard linje, vil der være 3 dommere på goal line. **Du og den nærmeste dybe wing dommer bør have bolden imellem jer og sammen dømme på om den krydser goal line (med god kommunikation for at undgå modstridende kald), mens den anden dommer dømmer** på handlinger af spillerne omkring bolden. Bliv på goal line indtil det er helt sikkert at bolden ikke vil krydse den.
2. Hvis hold B ikke stiller op i en punt return formation (altså ingen dyb returner), så stil dig på din normale scrimmage position. Dette kan gøre fordi selvom hold A skulle sparke bolden, er der ingen spillere for dig at dække. Hvis bolden bliver sparket dybt så juster din position efter det, men kun den nærmeste dommer bør se på den. De andre dommere bør holde øje med spillerne.
3. Vær forberedt på blokerede spark samt erobring og avancering af dem. På fake spark skift til normal dækning for hhv. løb eller kast.
 - (a) Hvis spillet bliver til et løb eller kast, så reager som du normalt ville på den type spil.
 - (b) Dæk goal line og end line alt efter situationen.
 - (c) Læg mærke til trøjenumrene på lovlige modtagere.

15.8 - Field goals og ekstra point forsøg

15.8.a - Prioriteter

Før og under sparket brug de samme prioriteringer som på andre scrimmage spil (ovenfor), plus:

1. Afgør om field goal forsøg er vellykket eller ej. Du deler dette ansvar med Field Judge.
2. Kig efter ulovlig berøring eller "batting" af bolden
3. Hold øje med spillernes måde at fejre scoringer.
4. Bemærk numrene på alle lovlige modtagere på din side af banen, og se efter at ingen andre spillere rører bolden først eller er nede ad banen, hvis spillet udvikler sig til et kastespil.
5. Vær forberedt på dårlige snaps og blokerede spark, og skift til de korrekte mechanics, hvis spillet bliver et løbe-, kaste- eller returnspil.

Hvis sparket bliver returneret, skal du skifte til return-mechanics (se ovenfor).

15.8.b - Udgangsposition

1. Stil dig ca. 1 yard bag den målstolpe der er længst væk fra press box siden. Du har ansvaret for at afgøre, om bolden går på indersiden af din stolpe. Derudover er du ansvarlig for at afgøre om den går over underliggeren.

15.8.c - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. Kig på bolden fra den bliver sparket, til det er tydeligt om der vil blive scoret eller ej.
2. Hvis du mener der er scoret, så kommuniker (f.eks. "god, god, god" eller "ja, ja, ja" og eller nikke til hinanden) med den anden dommer bag målet, og kom sammen ind på banen (ca. 1 yard ind i end zone) og vis signalet for scoring [S5] når I står stille.
3. Hvis du mener at der ikke er scoret, skal du vise signalet for ingen scoring [S10]. Hvis sparket går forbi din stolpe på ydersiden, kan du også vise "sparket gik forbi" signalet [Sup15]. Du skal *ikke* vise signalet for touchback.
4. Hold signalet mindst 5 sekunder, og indtil Referee har set det.
5. Fløjt når det er tydeligt hvad resultatet af sparket vil være. Der er ingen grund til at vente til bolden rører jorden (eller noget andet) så længe det er tydeligt hvad resultatet af sparket er/bliver.
6. Hvis sparket er for kort eller blokeret, og bolden er i hold B's besiddelse, så bevæg dig i position til at dække spillet, som havde det været et punt.

15.8.d - Udvidede teknikker

1. Vær forberedt på at sparket kan blive blokeret eller snappet kan være dårligt. Dette gør sig også gældende hvis hold A skifter til en løbe- eller kasteformation.
 - (a) Bliv på din position så længe der er mulighed for et "drop kick" forsøg. Hvis det bliver til et løb eller kast, så reager på det så godt du kan.
 - (i) Hvis spillet udvikler sig til den ene side af banen, og du er den nærmeste af de to dommere bag målet, så bevæg dig ud mod sidelinjen.

- (ii) På et åbenlyst løbespil eller kastespil, der er kort af goal line, skal du muligvis komme ind på banen og dække goal line.
 - (iii) Bliv på end line så længe der stadig er mulighed for at kast ind i end zone.
2. Hvis hold A skifter til en løbe- eller kasteformation, flyt dig til din normale scrimmage position.
 3. **Vær opmærksom på trøjenumre på de berettigede modtagere**

15.9 - Efter hver down

15.9.a - Prioriteter

1. Hold øje med død bold aktivitet af spillere fra begge hold.
2. Opfordr spillerne til at komme op fra bunker på en sikker måde, og enten aflevere bolden til en dommer, eller placere den på død bold spottet (afhængigt hvad der er mest passende).
3. Tjek om line to gain er nået eller er tæt på, og signaler hvis det er tilfældet.
4. Tjek om der er kastet nogen flag på det foregående spil, og hvis der er:
 - (a) Giv timeout signal [S3].
 - (b) Rapport dine egne flag til Referee og Umpire.
 - (c) Dæk flag (og evt. bean bags) smidt af de andre dommere.
 - (d) Kontroller at alle straffe bliver udmålt korrekt.
5. Hold øje med skadede spillere eller andre situationer som kan forsinke spillet.
6. [PLAY CLOCK OPERATØR PÅ BANEN] Start play clock når det er nødvendigt og giv en 10 sekunders advarsel og kast delay of game flag hvis uret når 0 inden et spil er startet.
7. Tilkend lovligt tagede time outs. Kontroller at en anmodning fra coaches boksen kommer fra head coach.
8. Gentag timeout signaler [S3] fra dine kollegaer.
9. Hjælp med viderebringelse af bolde til det efterfølgende spot.
10. Hvis du ikke dækker selve spillet, så hold et overblik over banen, og hjælp med at holde ro og orden.

15.9.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signalering)

1. I de sjældne tilfælde, hvor du er den dækkende dommer på spillet, skal du se om line to gain er nået.
 - (a) Hvis linjen er nået, så lav time out signal [S3]. Når alle aktiviteter er stoppet, vis første down [S8 eller Sup35]. Hold signalet til du er sikker på at **Referee har set det**.
 - (b) Hvis du er usikker på om linjen er nået, så stop tiden [S3] og råb "close". Opfordr Referee til selv at komme og se efter.
 - (c) Placer kun en bold på det *præcise* død bold spot, ikke bare på et spot på samme linje.
 - (d) Hvis spillet ender inde på banen, så informer Referee om at tiden skal starte på ready for play, ved at give ham signal [Sup12].
2. [NÅR 40 SEKUNDERS UR BENYTTES] Hvis du er den dækkende dommer, signaler at bolden er død. Brug død bold signalet [S7] medmindre der i

stedet skal benyttes Time Out signal [S3], Touchdown/Field goal signal [S5], Safety signal [S6], **Start-uret signalet [S2]** eller incomplete pass/ikke succesfuldt field goal signal [S10]. Vis kun *et* signal.

3. Hvis et penalty flag er blevet kastet, så følg proceduren i kapitel 19. Hvis der er kaldt time out af et hold eller for en skadet spiller, så følg proceduren i kapitel 17. Hvis en periode er slut, så følg proceduren i kapitel 20.
4. [PLAY CLOCK OPERATØR PÅ BANEN] Hvis der efter reglerne skal startes et 40 sekunders ur:
 - (a) Hvis der er synlig play clock så kontroller at det er startet kort efter spillet er slut.
 - (b) Hvis der ikke er synlig play clock så start uret kort efter slutningen af seneste spil.

Viderebringelse af bolde:

5. Hvis du har bolden, men en anden dommer har død bold spottet, og det er tæt på line to gain, så aflever bolden til den pågældende dommer, så han kan spotte den præcist (yardlinje *og* sideværts position) hvor spillet døde.
6. Medmindre du har død bold spottet, så hjælp med at få en ny bold ind til dommeren som skal spotte bolden (Mechanic 5.8).
7. Hvis bolden er blevet placeret på død bold spottet i en sidezone (uden for numrene), og en anden bold er blevet videregivet til spotteren, så må du ikke flytte bolden fra død bold spottet, før den nye bold er blevet spottet inde på inbounds linjen.

Gør klar til den næste down:

8. Bevæg dig i position til næste forsøg. Hvis bolden er klar til spil (eller lige ved at være det), så bevæg dig baglæns for at holde øjnene på bolden. Vend aldrig ryggen til bolden, da spillet kan starte når som helst.
9. Hvis bolden ikke er klar til spil 20 sekunder inde i nedtællingen (Regel 3-2-4-b-3) lav signal [Sup29] til Referee for at vise at play clock skal resettes til 25 sekunder.
 - (a) **Hvis der ikke er synlige play clocks, så ræk armen i vejret [signal S7]** når der er ca. 10 sekunder tilbage af play clock, indtil bolden er snapped eller et delay of game flag er kastet. Lav ingen yderligere signaler (f.eks. en nedtælling).

15.9.c - Udvidede teknikker

1. Din prioritet når et spil er færdigt, er at blive klar til det næste. Kun hvis en vigtig grund (som f.eks. flag på spillet, en skadet spiller eller at kæden går i stykker), bør du bryde din rutine.
2. Hvis hold A skifter ud **mens snapperen er på, nær eller bevæger sig imod** sin position på line of scrimmage:
 - (a) **Signaler "hold B imødegår udskiftninger" [Sup36]** til Referee og råb "udskiftning".
 - (b) **Hold signalet indtil Referee har taget kontrollen over processen.**
 - (c) **Enhver dommer bør være forberedt på at træde ind og lukke et spil ned, der overtræder udskiftningsreglerne.**
3. Hvis du har brug for at tale med en spiller (som for at advare ham om at han er tæt på at få et flag), så kan det tit spare tid at videregive beskeden til

Referee (for Hold A spillere). Lad være med forsinke spillet, ved f.eks. at gå ind i et holds huddle, medmindre der er kaldt timeout.

4. Hold koncentrationen, og tænk på næste spil.

16. Dækning på kastespil (keys)

16.1 - Terminologi

1. På hver side af den offensive formation, bliver spillerne i receiver positioner udenfor tackles identificeret efter deres position. Den yderste receiver (den, der er tættest på Linesman eller Line Judge) er #1, den næstyderste er #2 og så videre for hver receiver på den side af formationen. Hvis receiverne er "stacked" (står bagved hinanden) eller i et "bunch" (står tæt sammen) på den ene side af formationen, er den der er tættest på line of scrimmage #1 og den bagved ham er #2 osv.
2. Et fremadrettet kastespil består af tre *faser*.
 - (a) Fase A er umiddelbart efter snappet, hvor receiverne laver deres første bevægelser.
 - (b) Fase B er mens spillerne løber deres ruter eller på anden måde prøver at etablere deres position på banen for at modtage et kast.
 - (c) Fase C er mens bolden er i luften.
3. For at bestemme keys, er følgende definitioner nødvendige:
 - (a) Formationens "styrke" (strong side) – det er den side hvor der er flest receivere uden for tackles. Det har ikke noget at gøre med placeringen eller antallet af linjemænd, men kun antallet af receivere udenfor tackles. [1 xx1/xx3 FORMATION (5/6C/7/8-MANDS CREW)] Hvis der ikke er nogen strong side (balanceret formation), er Line Judges side strong side.
 - (b) Tight end / split end - den spiller som står yderst på line of scrimmage. En *tight end* står højst 4 yards fra den nærmeste linjemand - ellers er det en *split end*.
 - (c) Slot back / flanker back - en back (altså en spiller der ikke står oppe på line of scrimmage) som stiller op uden for den nærmest interne linjemand eller tight end. En *slot back* står højst 4 yards fra yderste linjemand - ellers er det en *flanker back*.
 - (d) Back i backfield - en spiller som er bag linjemændene og inden for tackles ved snappet.
 - (e) "Presdækning" (press coverage) – når en forsvarsspiller stiller op i en position, hvor han er så tæt på receiveren at han kan røre ham idet receiveren forlader line of scrimmage.
 - (f) Trips - 3 receivere på samme side af formationen, uden for tackles.
 - (g) Quads - 4 receivere på samme side af formationen, uden for tackles.
4. Når man skal finde keys, er det lige meget om en spiller:
 - (a) Er på line of scrimmage eller ej.
 - (b) Har et trøjenummer mellem 50-79 eller ej.
5. Hvis formationen er ulovlig (f.eks. ved for mange spillere i backfield eller mere end én spiller i motion ved snappet) bør crewet falde tilbage til keys baseret på spillernes position ved snappet.
6. Hvis formationen er ny eller usædvanlig, så bekræft jeres keys mundtligt eller ved signaler.

16.2 – Generelle principper for dækning af kastespil

1. Under Fase A, lav "mandsopdækning", se på receiveere der er dækket af forsvarsspillere i press coverage.
 - (a) Under denne fase er det sandsynligt at der forekommer kontakt mellem forsvarsspilleren og receiveren, og den ansvarlige dommer skal kunne dømme på om kontakten er lovlig eller ej.
 - (b) De mest almindelige overtrædelser i denne situation er defensiv holding og offensiv pass interference.
 - (c) Receiverne der ikke bliver dækket, er det som regel ikke nødvendigt at holde øje med, siden sandsynligheden for en overtrædelse begået enten af dem eller mod dem er minimal. Dette kan dog ændre sig som spillerne bevæger sig rundt.
 - (d) Hvis din(e) key(s) ikke er truet af en forsvarsspiller, så gå direkte til Fase B.
2. Under Fase B, vær i zonedækning, hvor du ser på receiveere og forsvarsspillere i din zone.
 - (a) Observer kun på receiveere der er tæt på forsvarsspillere, da det er disse spillere der er risiko for at der bliver begået overtrædelser imod. Receiveere og forsvarsspillere, der ikke er tæt på nogen modstander, bør ikke observeres da der er minimal risiko for overtrædelser. Undtagelsen er en receiver der er tæt på en sidelinje eller end line. Vi skal altid vide om de går ud af banen frivilligt, og dermed mister deres ret til at røre et kast.
 - (b) Hvis der ikke er nogen spillere i din zone som er tæt på en modstander, så udvid din zone indtil den inkluderer modstandere, som er tæt på hinanden, og som måske ikke bliver observeret af andre dommere.
 - (c) Tidligt i et spil, når receiverne krydser line of scrimmage, vil de dybe dommeres zoner være meget tæt på line of scrimmage. Når receiverne løber ned ad banen, vil de dybes zoner udvide sig, og der vil skabes smalle zoner bag ved dem.
 - (d) Hvis der er mere end en receiver, som er tæt på en modstander, i din zone, bør du normalt observere den, der er tættest på dig, da det er mere sandsynligt at den anden dommer kan observere den anden (eller de andre).
 - (e) De mest almindelige overtrædelser i Fase B er defensiv holding, offensiv pass interference og ulovlig brug af hænder (Regel 9-3-4-e)
 - (f) Derudover, se efter receiveere der går ud af banen (frivilligt eller tvunget) på sidelinjer eller end line.
3. Under Fase C dæk destinationen, altså observer på receiveere og forsvarsspillere der er i nærheden af hvor kastet er på vej hen. Hvis kastet er åbenlyst på vej ud af banen, så observer spillerne nærmest det sted.
 - (a) Observer kun på receiveere der er tæt på forsvarsspillere, da det er disse spillere der er risiko for at der bliver begået overtrædelser imod. Receiveere og forsvarsspillere, der ikke er tæt på nogen modstander, bør ikke observeres da der er minimal risiko for overtrædelser.
 - (b) De mest almindelige overtrædelser i denne situation er defensiv pass interference og offensiv pass interference.

- (c) Under denne fase har du også ansvar for at se efter overtrædelser, der sker væk fra hvor kastet er på vej hen, som f.eks. unødvendig grovhed (unnecessary roughness) og usportslig opførsel.

16.3 – 4-mands crew

1. Under Fase A, har wing dommerne key på alle lovlige modtagere (#1-#4) på deres side af banen. Når der er mere end en receiver, er den primære key de receivere der er i "press coverage".
2. Under Fase B er hver wing dommer ansvarlig for den zone, der udgør deres halvdel af banen.
3. Under Fase C er hver dommer ansvarlig for at se på handlinger i nærheden af hvor kastet vil slutte.

16.4 – 5/6C-mands crew

1. Under Fase A:
 - (a) Back Judge har altid key på den eller de inderste lovlige modtager(e) udenfor tackles (normalt #2, men #3 i trips eller #4 i quads) i strong side. Dette er typisk en tight end eller slot back.
 - (b) Wing dommernes keys er altid den yderste spiller på deres side af banen (#1). Dette vil normalt være en split end eller flanker back - medmindre Back Judge allerede dækker ham.
 - (c) Hvis formationen er balanceret, og der kun er én receiver på hver side, har Back Judge ingen key. Hvis der er to receivere på hver side, har Back Judge key på den inderste receiver (#2) på Line Judges side af banen, og Linesman har key på begge receivere på sin side af banen (#1 og #2) med prioritet hvis der er en, der er i "press coverage".
 - (d) Hvis der er tre receivere i strong side, vil hvem der har key på #2 afhænge af om #2 er tættere på #1 eller #3. Hvis #2 er tættest på #1, vil wing dommeren have key på #1 og #2. Hvis #2 er tættest på #3, vil Back Judge have key på #3 og #2.
 - (e) Hvis der er quads, vil hvem der har key på #2 og #3 afhænge af hvor de står i forhold til #1 og #4. Hvis en af dem, eller begge, er tæt på #1, vil wing dommeren have key på #1 og #2 (og #3 hvis de alle står tæt). Hvis en af dem, eller begge, er tæt på #4 vil Back Judge have key på #4 og #3 (og #2 hvis de alle står tæt).
 - (f) Hvis der er en spiller i motion, har Back Judge ansvaret for ham medmindre han er den yderste spiller ved snappet.
2. Under Fase B:
 - (a) Back Judge vil have den zone, hvor den dybeste receiver befinder sig, specielt hvis den receiver er i eller bevæger sig imod midten af banen.
 - (b) Wing dommerne vil have den zone hvor der er receivere, der ikke er så dybt samt enhver dyb receiver der ikke er dækket af Back Judge, samt enhver receiver der bevæger sig imod, eller er i risiko for at gå ud af banen på deres side.
3. Under Fase C er hver dommer ansvarlig for at se efter handlinger i nærheden af hvor kastet vil slutte.

16.5 – 6D-mands crew

1. Under Fase A:
 - (a) De dybe wing dommere har altid key på den yderste spiller i den offensive formation på deres side af banen (#1).
 - (b) Wing dommerne har altid key på den inderste receiver udenfor tackles (#2-#4) (ofte en tight end eller slot back) på deres side af banen. Hvis der kun er én receiver, har wing dommeren ikke nogen key.
 - (c) Hvis der er trips, vil hvem der har key på #2 receiver afhænge af om #2 er tættere på #1 eller #3. Hvis #2 er tættere på #1 vil den dybe wing have key på #1 og #2. Hvis #2 er tættere på #3, vil wing dommeren have key på #3 og #2.
 - (d) Hvis der er quads, vil hvem der har key på #2 og #3 afhænge af hvor de står i forhold til #1 og #4. Hvis en af dem, eller begge, er tæt på #1, vil den dybe wing dommer have key på dem. Hvis en af dem, eller begge, er tæt på #4 vil wing dommeren have key på dem.
 - (e) Hvis der er motion, bliver keys bestemt motion mandens position ved snappet (ikke hans retning). Hvis han er yderst (#1) vil han være den dybe wings ansvar, ellers vil wing dommeren have key på ham.
2. Under Fase B:
 - (a) Hver dyb wing dommer er ansvarlig for den zone, som indeholder den dybeste receiver på hver deres halvdel af banen.
 - (b) Hver wing dommer er ansvarlig for den zone der dækker alle de "ikke dybe" receiveere på deres halvdel af banen.
3. Under Fase C er hver dommer ansvarlig for at se efter handlinger i nærheden af hvor kastet vil slutte.

16.6 – 7/8-mands crew

1. Under Fase A:
 - (a) Side Judge og Field Judge har altid key på den yderste spiller på deres side af banen (#1). Dette inkluderer en mand i motion hvis han er den yderste spiller ved snappet.
 - (b) Hvis der er en back i motion, har Back Judge key på ham, medmindre han er den yderste spiller i formationen ved snappet.
 - (c) Hvis der er 2 receiveere i strong side, har Back Judge altid key på #2. Hvis formationen er balanceret, har Back Judge key på #2 i Line Judges side og Linesman har key på #2 i sin side.
 - (d) En wing dommer har ikke nogen key hvis den dybe wing og Back Judge har key på alle spillere på hans side af formationen.
 - (e) Hvis der er trips, har Back Judge key på #3 og wing dommeren har key på #2.
 - (f) Hvis der er quads, har Back Judge normalt key på #4 og #3 og wing dommeren har key på #2. Det kan dog ske at #3 står langt væk fra #4 og tættere på #2, og så har wing dommeren key på både #3 og #2.
2. Under Fase B:
 - (a) Hver dyb wing dommer er ansvarlig for den zone, som indeholder den dybeste receiver på hver deres tredjedel af banen.

- (b) Back Judge er ansvarlig for den zone der indeholder den dybeste receiver i midten af banen.
- (c) Hver wing dommer er ansvarlig for den zone der dækker alle de "ikke dybe" receiveere på deres halvdel af banen.
3. Under Fase C er hver dommer ansvarlig for at se efter handlinger i nærheden af hvor kastet vil slutte.

16.7 - Opsummering

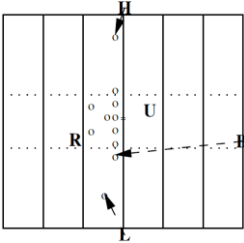
Dette skema viser hvilke dommere der har key på hvilken receiver ud fra receiverens position på deres side af formationen.

Formation		5/6C-mands crew		6D-mands crew		7/8-mands crew		
		Wing	BJ	Wing	Dyb	Wing	Dyb	BJ
Balanceret	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	12H	2L	2	1	-	1	2
Normal	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	1	2	2	1	-	1	2
Trips	12_3	12	3	3	12	2	1	3
	1_23	1	23	23	1	2	1	3
"Quads"	1_234	1	234	234	1	2	1	34
	12_34	12	34	34	12	2	1	34
	123_4	123	4	4	123	23	1	4
	1_23_4	12	34	34	12	23	1	4
Motion	M_2	M			M		M	
	1_M		M	M				M

16.8 – 5-mands crew eksempler

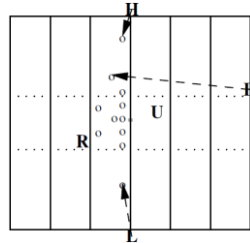
Denne sektion dækker også 6C-mands crews, som tilføjer Center Judge i den offensive backfield i modsatte side af Referee.

Figur A: Pro set



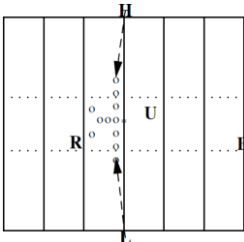
L's side er strong side

Figur B: Slot formation



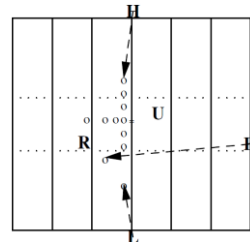
H's side er strong side. B's key er slot backen i den side. H's key er split enden. L's key er split enden i den anden side.

Figur C: Wishbone formation



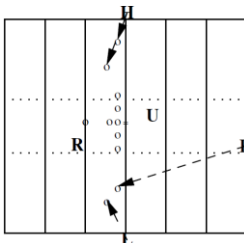
Balanceret formation med en receiver i hver side. B's key er den første back, der kommer ud af backfield.

Figur D: Single-wing formation



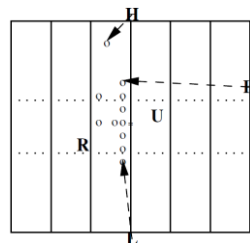
L's side er strong side. B har key på slot backen. L har key på yderste mand. H har key på tight enden i sin side.

Figur E: Spread formation

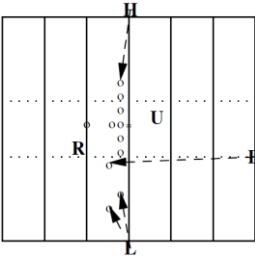


Formationen er balanceret med to receiveere på hver side; strong side bliver så L's side. B's key er anden spiller i den side. L's key er på den yderste mand i den side. H må have key på begge receiveere i sin side.

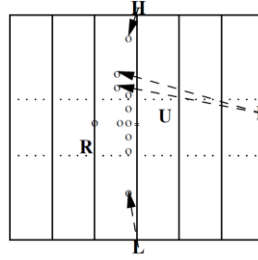
Figur F: Double-wing formation



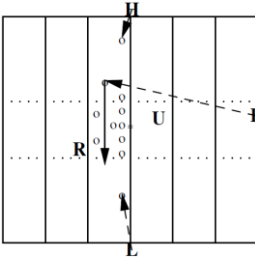
H's side er strong side. B's key er tight enden i den side. L's key er den anden tight end. H's key er den yderste i sin side.

Figur G: Trips i den ene side (1)

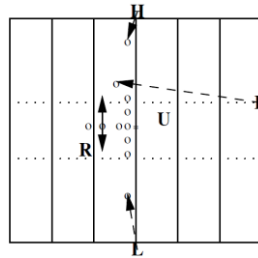
L's side er strong side. B har key på slot backen. L har key på begge wide receivers. H har key på tight enden, som står i hans side.

Figur H: Trips i den ene side (2)

H's side er strong side. B har key på begge slot backs. H har key på den yderste i sin side. L har key på den yderste i den anden side.

Figur I: Motion hvor strong side skifter

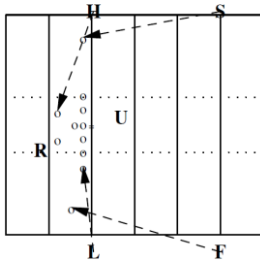
Strong side er til at starte med i H's side. H har key på den yderste i sin side. L har key på den yderste i den anden side. B har key på slot backen, og følger ham når han skifter side.

Figur J: Motion hvor strong side ikke skifter

Strong side er til at starte med i H's side. H har key på den yderste i sin side. L har key på den yderste i sin side. B har key på slot backen og også på motion manden, hvis han er tæt på slot backen når snappet går. Hvis motion manden går til L's side, skifter strong side. B har i det tilfælde kun motion manden, og H bliver nødt til at have key på begge spillere i sin side.

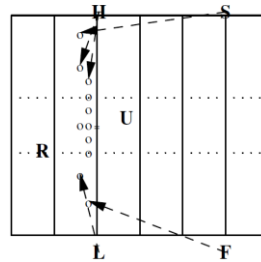
16.9 – 6D-mands crew eksempler

Figur A: Pro set



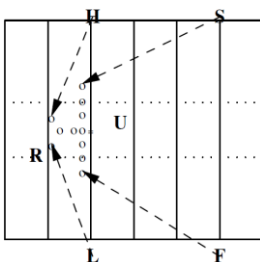
L's side er strong side. F har key på den yderste i sin side. S har key på den yderste i sin side. L har key på tight enden. H har key i backfield.

Figur B: Spredte receivere



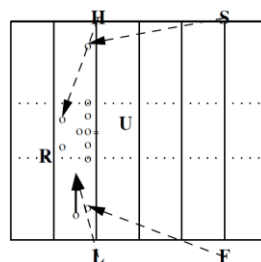
H's side er strong side. F har key på den yderste i sin side. L har key på den yderste i sin side. S har key på den yderste i sin side. H har key på de inderste to i sin side.

Figur C: Dobbelt tight end og balanceret backfield



Balanceret formation. S og F har key på tight ends. H og L har key på de to split backs i backfield. Ansvar for den sidste back (fullbacken) vil gå til den wing dommer han bevæger sig imod efter snappet.

Figur D: Motion

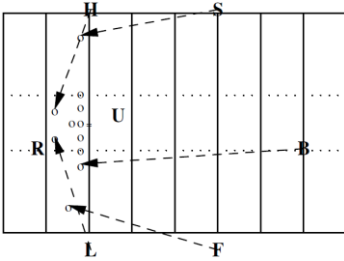


Når motion manden ikke længere er den yderste spiller i formationen, bliver han L's ansvar og F tager key på den nye yderste mand.

16.10 – 7-mands crew eksempler

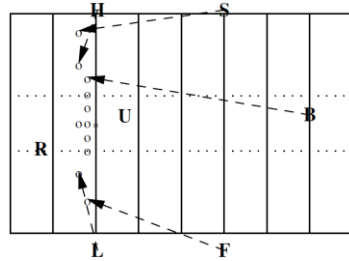
Denne sektion dækker også 8-mands crews, som tilføjer Center Judge i den offensive backfield i modsatte side af Referee.

Figur A: Pro set



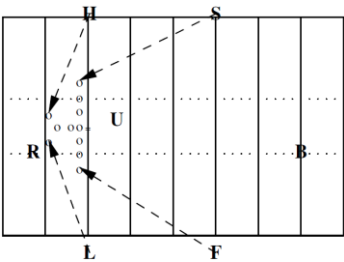
L's side er strong side. F og S har key på den yderste i hver deres side. B har key på tight enden. H og L har key på spillerne i backfield.

Figur B: Spredte receivere



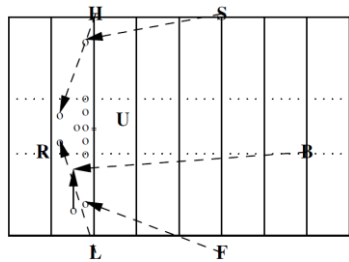
H's side er strong side. F har key på den yderste i sin side, og L har key på nr. 2 receiver i den side. S har key på den yderste i sin side, og H har key på nr. 2 spiller i den side. B har key på den inderste receiver i strong side.

Figur C: Dobbelt tight end og balanceret backfield



Balanceret formation med én receiver udenfor tackles på hver side. S og F har key på tight ends. H og L har key på de to split backs. Den sidste back (fullbacken) bliver den wings ansvar, som han bevæger sig mod efter snappet, eller B's hvis han løber ned ad banen.

Figur D: Motion



Når flankeren går i motion, skifter B og F keys. Hvis motionen fortsætter ind bag tackles, overtager L ansvaret og B tager key på den første back, der kommer ud af backfield.

17. Timeouts

17.1 - Hold Timeouts

1. Hvis, mens bolden er død, en spiller, en indskiftningsspiller indenfor 9-yard markeringerne eller head coach beder om en timeout (og hans hold stadig har mindst en timeout tilbage), så fløjt omgående og stop tiden med signal [S3]. Informer Referee om holdet og nummeret på den spiller der bad om timeouten, eller at den blev ønsket af Head Coach.
2. Hvis der bliver anmodet om en timeout mens bolden er levende, så vent til bolden dør, og spørg så om holdet stadig ønsker en timeout. Hvis det er tilfældet, så følg proceduren ovenfor.
3. [REFEREE] Signaler en hold timeout, ved at (mod press box) give timeout signalet [S3], efterfulgt en af "huggende" bevægelse med begge arme i skulderhøjde, mod den goal line, som holdet der har bedt om timeouten, forsvarer. Der er ingen grund til at bruge din fløjte.
4. [REFEREE] Hvis timeouten er den tredje og sidste hold timeout, skal du efter de huggende bevægelser, hve tre gange i en "fiktiv tog-fløjte" (uden at bruge din fløjte). Du skal personligt sikre dig, at head coachen samt en kaptajn på banen, bliver informeret om, at de ikke har flere timeouts tilbage i denne halvleg.
5. [DOMMEREN MED URET] Sikr dig at alle dommerne får tiden at vide, og at de viderebringer det til head coaches og kaptajnerne på banen.
6. Alle dommere skal notere samtlige timeouts, inklusive quarter og tid.
7. [UMPIRE] Tag tid på timeouten (mechanic 5.13). Hvis et hold går i huddle nær sidelinjen eller forlader banen, så få wing dommeren til at varsko dem, når der er ca. 15 sekunder tilbage af timeouten. Ellers varsko Referee når der er ca. 5 sekunder tilbage af timeouten.
8. Under timeouten:
 - (a) [UMPIRE] Bliv ved bolden ved det nye spot.
 - (b) [LINESMAN OG LINE JUDGE] Informer head coachen på din sidelinje om hvor mange timeouts hvert hold har tilbage, samt (hvis der ikke er et synligt ur) hvor meget tid der er tilbage på kampuret.
 - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE OG SIDE JUDGE] Hold øje med holdene fra din sidelinje, inklusiv hvor mange spillere der er i deres huddles. Hvis de er i huddle tæt på deres sidelinje, så vær tæt nok på dem til at kunne varsko dem når der er 15 sekunder tilbage.
 - (d) [I xx1/xx3 FORMATION (5/6C/7/8-MANDS CREW)][BACK JUDGE]
[I xx0/xx2 FORMATION (4/6D-MANDS CREW)] [UMPIRE] Informer en kaptajn fra forsvaret om hvor mange timeouts hans hold har tilbage, samt tiden.
 - (e) [REFEREE] Informer en kaptajn fra angrebet om hvor mange timeouts hans hold har tilbage, samt tiden.
 - (f) Hvis en træner går på banen for at tale med sit hold, skal det normalt ikke betragtes som et problem så længe:
 - han ikke går længere ind end 9-yard markeringerne
 - han bliver mellem 25-yard linjerne
 - hans spillere samles omkring ham

9. [REFEREE] Efter et minut (eller før hvis begge hold er klar) vær i nærheden af det efterfølgende spot. Gør begge hold opmærksomme på, at de skal gøre sig klar. Fløjt så, og giv "ready for play" signalet [S1]. Hvis tiden for timeouten er gået, skal du aldrig *spørge* om de er klar - *fortæl* dem at de skal være klar.
10. Hvis et hold anmoder om en timeout, efter de ikke har flere tilbage, skal anmodningen ignoreres, og holdet beordres til at fortsætte med at spille. [REFEREE] Skulle uheldet ske, at en timeout bliver kaldt alligevel, skal du hurtigst muligt fløjte ready for play, så snart fejlen bliver opdaget.

17.2 - Dommer timeouts

1. [REFEREE] Hvis en timeout ikke tildeles et hold, så vend dig mod press box og lav timeout signalet [S3] efterfulgt af at klappe dig selv på brystet med begge hænder.
2. Under en skade eller anden timeout, udfør de normale opgaver for en holdtimeout, og derudover:
 - (a) lad være med at gå i vejen for medics;
 - (b) hold spillere, der ikke skal hjælpe direkte, væk;
 - (c) bed trænere eller udskiftningsspillere, der ikke skal hjælpe direkte, om at gå tilbage til holdområdet;
 - (d) mind trænere om ikke at coache spillerne mens de er på banen;
 - (e) hvis det er nødvendigt så flyt bolden og marker evt. spottet med en bean bag.
3. [REFEREE] Fløjt ready for play, så snart grunden til timeouten er væk (som f.eks. at en skadet spiller har forladt banen, eller at kæden efter at have været knækket, er blevet samlet igen). **[DOMMEREN MED URET]** Mind Referee om, om uret skal starte på ready for play eller snappet.
4. Ved længere afbrydelser af spillet (som f.eks. ved en alvorlig skade), så send spillere til deres holdområder.
5. Kun Referee kan stoppe tiden, for en Coaches Conference. Samtalen vil finde sted på eller ved sidelinjen, **eller Referee kan tage træneren ind på banen, hvis det vil være bedre at få ham væk fra sit hold.** Wingdommeren på den sidelinje der er tale om skal gå med Referee, og overvære hele samtalen. Hvis kendelsen ikke bliver omstødt, vil holdet blive frataget en timeout (følg ovenstående procedure, som om holdet havde kaldt en timeout frivilligt inklusive at give holdet den tid som timeouten varer). Hvis et hold beder om en timeout for at bede om en Coaches Conference, og en kendelse bliver omstødt, skal holdet ikke betragtes som havende kaldt en timeout, medmindre de ønsker den efter Coaches Conference.
6. Hvis spillet bliver afbrudt, så noter hvilken down det er, hvilket hold der har bolden og positionen for kæden og bolden samt tiden på kampuret. Derudover:
 - (a) [UMPIRE] [CENTER JUDGE] Nedskriv desuden hvor bolden er spottet sideværts.
 - (b) [LINESMAN] Noter desuden hvor chain clippen er.

18. Measurement

1. Hvis du har ansvaret for spottet, og er i tvivl om line to gain er nået, så fløjt, signaler at tiden skal toppe [S3] og informer Referee.
2. [REFEREE] Det er din beslutning om en udmåling er nødvendig eller ej. Lad være med at lade dig påvirke af ønsker fra holdene, men tag højde for banen og kvaliteten af opkridtningen. Der er større sandsynlighed for at der skal udmåles hvis bolden dør et stykke fra et hash mark, fordi det er sværere præcist at bedømme hvordan den ligger i forhold til line to gain.
3. Efter en fjerde down, bør der måles, medmindre det er meget tydeligt om linjen er nået. Efter en tredje down kan det være næsten lige så vigtigt.
4. En measurement kan ændre kampens tempo, så forsøg at undgå measurements de sidste 2 minutter af hver halvleg hvis uret kører - dvs. kald kun measurement hvis I virkeligt er i tvivl om der er en ny første down eller ej.
5. For at kunne lave en udmåling, er det vigtigt at bolden bliver spottet præcis hvor den dør - og ikke bare på den korrekte yardlinje. Bolden må *aldrig* flyttes fra død bold spottet før efter udmålingen, specielt må bolden ikke flyttes hvis den dør i en sidezone. Hvis bolden dør uden for banen, skal den spottes på sidelinjen.
6. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] [REFEREE] eller [I xx1/xx3 FORMATION (5/6C/7/8-MANDS CREW)] [BACK JUDGE] eller [I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] [FIELD JUDGE] Sikr dig at bolden er på det korrekte spot, og at den bliver der (ved eventuelt at holde på den). Marker kun næsen på bolden med en bean bag hvis der er forhøjet fare for at bolden flytter sig.
7. [I xx0/xx1/xx2 FORMATION (4/5/6D-MANDS CREW)] [REFEREE] [I 3x1 FORMATION (6C-MANDS CREW)] [CENTER JUDGE] eller [I xx3 FORMATION (7/8-MANDS CREW)] [FIELD JUDGE] Sørg for at press box sidelinjen har frit udsyn til udmålingen.
8. [LINE JUDGE] Bevæg dig hen til den position på yardlinjen, hvor Linesman skal placere clippen, som er vinkelret på bolden.
9. [I xx0/xx1/xx2 FORMATION (4/5/6D-MANDS CREW)] [LINE JUDGE] eller [I 2x3 FORMATION (7-MANDS CREW)] [FIELD JUDGE] [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] [CENTER JUDGE] Sørg for at have en ny bold klar, hvis død bold spottet er uden for hash marks.
10. [SIDE JUDGE] Bliv ved down boksen på sidelinjen ved "front stick" og juster dens position når resultatet af measurementen er kendt.
11. [LINESMAN] Medmindre der er et flag på spillet, så instruer down boksen i at stille sig præcis der, hvor "front sticken" af kæden er. Down-nummeret må *ikke* ændres. Tag fat i kæden der hvor clippen er, og bed kædeholdet (undtagen down boksen) om at gå med ind på banen. Læg clippen så den er placeret præcist som den var ude på sidelinjen, og meld klar. [LINE JUDGE] Der er ingen grund til at træde på kæden.
12. [UMPIRE] Tag front sticken fra kædeholdet, og når Linesman melder klar, stræk så kæden ud og sæt den ned.
13. [REFEREE] Afgør hvorvidt line to gain er nået, og annoncer din afgørelse. Husk at hvis den mindste smule af bolden når til en hvilken som helst del af front sticken, er der en ny første down.

14. [REFEREE] Hvis der ikke er nok til en ny første down, og død bold spottet er uden for hash marks, så tag fat i kæden ud for den forreste del af bolden, og ved hjælp af kæden, placer en ny bold ved hash marks på nøjagtig samme yardlinje.
15. [UMPIRE] Når measurement er færdig, så gv front sticken tilbage til kædeholdet.
16. [LINESMAN]
 - (a) Hvis der er opnået ny første down, så fortæl kædeholdet at de skal sætte op til en ny første down. Der er ingen grund til sætte chain clippen tilbage på dens oprindelige position.
 - (b) Hvis der *ikke* er opnået ny første down, så sørg for at chain clippen bliver placeret samme sted som før, og at kæden sætter op præcist som før.
17. [REFEREE] Erklær bolden ready for play, når Linesman har signaleret, at kæden er korrekt sat op uden for sidelinjen.

19. At kalde en overtrædelse

19.1 - Kaldende dommer

19.1.a - Prioriteter

Når du ser en overtrædelse:

1. Kast eller drop dit flag på det passende spot (f.eks. på den yardlinje, hvor overtrædelsen skete).
 - (a) Ved spot overtrædelser omkring goal line, er det specielt vigtigt at det lander på den rigtige side af goal line.
 - (b) Kast flaget højt op i luften hvis spottet ikke har betydning (f.eks. overtrædelser der sker ved snappet eller overtrædelser efter bolden er død).
2. Lav en mental note omkring hvilken yardlinje overtrædelsen blev begået på.
3. Læg mærke til boldens status, f.eks. hvilket hold der havde besiddelse da overtrædelsen skete, om den var i spillerbesiddelse eller løs, og om bolden var levende eller død.

Når spillet slutter:

4. Når spillet dør (eller med det samme hvis spillet allerede er dødt), gør de andre dommere opmærksom på at du har et flag.
5. Bliv på død bold spottet (hvis det er dit ansvar), indtil en anden dommer kan overtage spottet for dig.
6. Kommuniker med eventuelle kollegaer, som også har flag på spillet, eller som kunne have en bedre vinkel end dig selv. Dette er specielt vigtigt med "targeting" overtrædelser.
7. Sikr dig at [Referee, Umpire og resten af crewet](#) er klar over hvad der er kaldt.
8. Sikr dig at Umpire og Referee udmåler straffen korrekt. Hold dig i nærheden af Referee, indtil han er færdig med at annoncere - det kan være han skal bruge nogle informationer fra dig igen, som f.eks. nummeret på en spiller. Kontroller udmålingsspottet, distancen og retningen på udmålingen. Hvis du mener at noget er forkert, så informer Referee øjeblikkeligt.
9. Nedskriv følgende, for alle flag du kaster:
 - (a) Tiden på kampuret (hvis du kender den)
 - (b) Overtrædelsen (brug forkortelserne i afsnit 28).
 - (c) Nummeret på spilleren som begik overtrædelsen.
 - (d) Om straffen blev "accepted", "declined", "offset" eller "waived".

19.1.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signaler)

1. Hvis bolden er levende når overtrædelsen bliver begået, er det vigtigt at du *ikke* fløjter før spillet er dødt (medmindre overtrædelsen får bolden til at dø). Fortsæt med at dømme.
2. Når spillet dør, så gør opmærksom på at du har et flag ved at fløjte gentagne korte gange ("funny whistles"), indtil alle de andre dommere er klar over, at du har et flag. Signaler at tiden skal stoppe, ved at give signal [S3].
3. Hvis der er tale om en spot overtrædelse, så få en anden dommer til at dække dit flag, før du går fra det.
4. [\[NÅR DER BRUGES RADIO\]](#)

- (a) Hvis du har død bold spottet, så bliv på det, medmindre en anden dommer kommer og dækker det.
 - (b) Brug din radio til at rapportere din(e) overtrædelser til Referee, Umpire og resten af crewet.
 - (c) Hvis der er flere overtrædelser, kan det være nødvendigt at de involverede dommere samles (normalt på det efterfølgende spot) og rapportere dem efter tur.
 - (d) Hvis der er en Video Judge så brug radioen til at informere ham om situationen.
 - (e) Hvis din radio er defekt men andres virker, så bed en dommer i nærheden om at rapportere overtrædelsen for dig.
5. [ELLERS]
- (a) Hvis du har død bold spottet, må du ikke gå fra det, medmindre en anden dommer kommer og dækker det.
 - (i) Hvis der ikke kommer nogen og overtager spottet, så få Referee og Umpire til at komme til dig.
 - (ii) Hvis du har et flag for defensiv pass interference, så bliv ved dit flag og lad Referee og Umpire komme til dig.
 - (b) Hvis du ikke har død bold spottet, så bevæg dig hurtigt hen til Referee og Umpire så snart der ikke sker mere i dit område.
 - (c) [REFEREE] Meld overtrædelsen til Umpire. [UMPIRE] Meld overtrædelsen til Referee. [ØVRIGE] Meld overtrædelsen til Referee og Umpire.
6. Giv følgende information:
- Hvilken overtrædelse der er tale om.
 - Hvilket hold begik overtrædelsen ([navn og/eller](#) offense/defense eller ved farve).
 - Nummer på spilleren som begik overtrædelsen (eller hans position, hvis du ikke har nummeret).
 - Spottet for overtrædelsen, og hvor straffen skal udmåles fra.
 - Om bolden var død eller levende da overtrædelsen blev begået, samt anden information som kan være vigtig, f.eks. om det var før eller efter et spark, en fumble e.l.
7. Hvis der er andre dommere end dig, som også har et flag på spillet (f.eks. overtrædelser omkring line of scrimmage), **skal** alle dommere med flag på spillet samle sig og snakke sammen, før overtrædelsen bliver rapporteret.
- (a) Hvis du ser en anden dommer kaste et flag, som kan være for pass interference, og du mener at kastet ikke var gribbart, så er det anbefalet at spørge dommeren med flaget, om han synes kastet var gribbart. Hvis han er sikker, vil han svare "ja", og hvis han er usikker, vil han spørge dig hvad du så.
 - (b) Lad være med at antage at de andre har set det samme som dig.
 - (c) Hvis du kaster et flag for en overtrædelse, som sker i en anden dommers ansvarsområde, er det god kotume at tale med den dommer, før overtrædelsen indrapporteres.
8. Hvis dit flag er for "targeting", bør du have direkte verbal kommunikation med mindst en anden dommer før du indrapporterer flaget til Referee. Det

er sjældent at der forekommer "targeting", hvor der ikke er flere der ser det. Fordi straffen indeholder obligatorisk diskvalifikation, kræves denne kommunikation for at reducere risikoen for forkerte kald.

9. Når en forsvarsspiller bevæger sig før snappet, og får en angrebsspiller til at bevæge sig, er det obligatorisk for Umpire og de 2 wingdommere at snakke sammen før indrapporteringen af overtrædelsen. Dette er for at være sikker på, om forsvarsspilleren var inde i den neutrale zone, og om angrebsspilleren var truet.
10. Når du indrapporterer overtrædelser, så lad være med at pege på spillere eller hold. Gør det kort og præcist, og bliv derefter i nærheden af Referee, for det tilfælde at han har brug for yderligere detaljer. Undgå "konferencer" undtaget når det er nødvendigt at få information fra mere end én dommer. Kun dem, der er involveret, bør deltage.
11. Hvis overtrædelsen medfører en diskvalifikation:
 - (a) Følg med Referee ud til Head Coachen, for at kunne forklare hvad der præcist skete og hvem det drejer sig om.
 - (b) Når du taler med Head Coachen, anbefales det at sige "spiller X har diskvalificeret sig selv pga." eller "spiller X er diskvalificeret pga..." - i stedet for at sige "jeg diskvalificerer spiller X".
 - (c) [REFEREE] Hvis det er dig, der har kaldt overtrædelsen, bør en wingdommer følge med dig til sidelinjen.
 - (d) En anden dommer (normalt den modsatte wingdommer) skal informere modstanderholdets Head Coach omkring udvisningen

19.1.c - Udvidede teknikker

1. Hvis dit flag lander på et forkert spot, så flyt det når spillet er dødt. Dette gøres altid ved at samle flaget op, gå til det korrekte spot og droppe det der. Du må aldrig sparke til det eller kaste det en gang til, i et forsøg på at ramme det korrekte spot.

19.2 - Andre dommere

19.2.a - Prioriteter

1. Hvis flaget er kastet i dit ansvarsområde, eller hvis du mener flaget er mod en spiller du havde ansvaret for (f.eks. din key eller en spiller, der løb igennem dit ansvarsområde) **eller hvis du mener at der var kontakt på et ikke gribbart (uncatchable) kast:**
 - (a) Vær sikker på, at du ved hvilken overtrædelse der er kaldt.
 - (b) Rapportér enhver information der kan være relevant for overtrædelsen til den kaldende dommer.
2. **Lad aldrig en straf blive kaldt eller udmålt forkert, fordi de andre dommere ikke var klar over hvad du så.**
3. Sikr dig at straffen og udmålingen er korrekt. Alle dommere på banen deler denne opgave, og hvis én dommer begår en fejl her, er det hele crewet som har fejlet. Hvis du mener at noget er forkert, skal du uden tøven gøre Referee opmærksom på dette. Hvis du har information at bidrage med, så sikr dig at dine kollegaer, og specielt Referee, ved det.

4. Dæk død bold spottet (hvis der ikke er en anden som gør det allerede). Hvis bolden ikke er ved spottet, så assister med at få en bold til det korrekte spot. Lad bolden blive på død bold spottet, indtil nogen beder om den.
5. [REFEREE] Find ud af hvem der har flag på spillet og kontakt dem for at få at vide hvad de har set.
6. [UMPIRE] Find ud af hvem der har flag på spillet, og hør hvad Referee får at vide, og sikr dig at han forstår informationen korrekt.
7. [CENTER JUDGE] Hjælp Umpire og Referee med deres pligter ift. straf-udmåling.
8. Bemærk yardlinjen hvor bolden er død.
9. Hvis der er tale om en spot overtrædelse så dæk flaget. Hvis der kan være tale om post scrimmage kick udmåling, så dæk end of kick spottet.
10. Hvis 2 eller flere dommere samler sig for at diskutere en overtrædelse, så hjælp med at holde spillerne væk.
11. Hvis alle spots er dækket, så hold et bredt overblik, og hjælp hvor der er brug for det.
12. Få en ny bold ind til Umpire/Center Judge.
13. Hvis du er den nærmeste dommer til Head Coach (og du ikke har andre opgaver), stå i nærheden af ham og hjælp med at få kommunikeret med ham om hvad overtrædelse der er kaldt og hvad han evt. har af valgmuligheder, og få hans beslutning kommunikeret ind til Referee. Dette er specielt vigtigt når det er:
 - (a) En kompleks straf-situation
 - (b) Der er mulighed for 10 sekunders fratrækning af kampuret (eller at tage en timeout for at undgå det).
14. [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW)] [LINE JUDGE]
[I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW)] [FIELD JUDGE] Skriv alle flag kaldt af alle dommere ned, og noter ved hver flag: Quarter, tid, hold, spiller, forkortelse for overtrædelsen, kaldende dommer(e) og om straffen er accepteret, declined, offset eller waived.

19.2.b - Reaktionsmønstre i forhold til spillets udvikling (bevægelse og signaler)

1. Når spillet er dødt, så gentag timeout [S3] signalet givet af dommeren, der har kastet flaget.
2. Når Umpire går i gang med at udmåle straffen, så tag det flag (eller bean bag) du står og dækker, og returner det til den kaldende dommer.

19.3 - Udmålings procedure

1. [REFEREE] Efter at have modtaget indrapporteringen af overtrædelsen:
 - (a) [NÅR DER BLIVER BRUGT RADIO] Hvis detaljerne om overtrædelsen ikke er blevet sendt ud over radioen, så gør det nu.
 - (b) Hvis du er usikker på om en straf vil give første down, brug "straf yards for ny første down" signalet (Sup43) til at spørge Linesman.
 - (c) Medmindre det er tydeligt hvilken overtrædelse der er tale om, kan du give et foreløbigt signal til press box siden. (Preliminary signals består af (i) signalet for overtrædelsen; og (ii) at pege mod baglinjen for det

hold, der har begået overtrædelsen.) Hvis der kan opstå misforståelse omkring om overtrædelsen var mens bolden var levende eller bolden var død, så lav død-bold signalet [S7] før du giver signalet for overtrædelsen ved overtrædelser efter bolden er død. Du skal *ikke* annoncere noget mundtligt på dette tidspunkt.

- (d) Hvis det er åbenlyst om holdet, som overtrædelsen er begået imod, vil have straffen udmålt eller ej, så informer en kaptajn om overtrædelsen og hvor bolden vil blive placeret efter strafudmålingen. Skulle kaptajnen have indvendinger, så fortsæt som beskrevet for "ikke åbenlyse" strafudmålinger. Hvis du mener det er tydeligt at kaptajnen tager et dårligt valg, så sikr dig at han har forstået sine valgmuligheder og resultatet af sit valg.
 - (e) Hvis det ikke er åbenlyst, så forklar ham overtrædelsen, samt hans valgmuligheder. Hvis han gerne vil konsultere sin Head Coach, så lad ham gøre dette ved at råbe eller signalere (men ikke ved at gå over og snakke med ham). Hvis det bliver tydeligt hvad Head Coachens valg er mens du snakker med kaptajnen, så gå med det. Hvis kaptajnen og Head Coach vælger noget forskelligt, så gå med Coachens.
 - (f) Informer kaptajnen for holdet, der har begået overtrædelsen, omkring hvilken overtrædelse der er begået, og af hvilken spiller.
 - (g) Hvis overtrædelsen involverer en loss of down, så informer begge Head Coaches og kaptajner om dette.
 - (h) Hvis de ikke allerede ved det, så informer Umpire og Center Judge (og [NÅR DER BRUGES RADIO] de andre dommere) om udmålingsspot, og hvor mange yards der skal udmåles.
2. [LINESMAN OG LINE JUDGE]
[DYBE WING DOMMERE] Hvis strafudmålingen ikke er åbenlys:
- (a) Hvis du er den dommer der er nærmest Head Coach på det forurettede hold (og du ikke har ansvaret for spottet), så forsøg at få hans valg. Forklar ham hvad overtrædelsen var og hvad hans valgmuligheder er.
 - (b) Kommuniker via radio, signaler (f.eks. at pege mod det valgte spot) eller råb til Referee om valget er at acceptere eller afvise straffen (eller i tilfælde med mere komplekse udmålinger, hvilken straf coachen vil acceptere).
3. [UMPIRE] og [CENTER JUDGE]
- (a) [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Umpire og Center Judge bør samarbejde om det følgende. Det betyder ikke så meget hvem der gør hvad, men de skal kommunikere for at sikre sig at alle opgaver bliver udført, og ingen bliver udført to gange. (Undtagelse: Kun Umpire bør flytte bolden på straffe udmålt fra det forrige spot på free kick spil.)
 - (b) Vær sikker på at du ved hvilken overtrædelse, der skal udmåles.
 - (c) Hvis det ikke er åbenlyst om straffen skal accepteres eller afvises, så få fat i en kaptajn for det forurettede hold mens Referee giver sit foreløbelige signal, så han kan blive forklaret hvad der er kaldt, og hvad hans valgmuligheder er. Hvis straffen er kompliceret eller hvis der er valgmuligheder for begge hold, så få fat i kaptajner fra begge hold.

- (d) Få fat på en ny bold. Andre dommere bør hjælpe med at få en bold til dig. Behold den i hånden frem for at lægge den på jorden. **Bolden bør først placeres på jorden når strafudmålingen er færdig.**
 - (e) Vær til stede mens Referee forklarer valgmulighederne til **den forurettede kaptajn**, og kontroller at de er korrekte.
 - (f) Mens du bærer en bold, så bestem det spot som bolden skal tages til, og gå direkte dertil uden at skridte hver yard af straffen af. Det bør kun være nødvendigt at skridte straffen af på dårligt opkridtede baner. Vent med at lægge bolden på jorden til du har checket af med wingdommerne.
 - (g) Før der udmåles straf(fe) fra det forrige spot på et free kick, så gentag Referees strafsignaler mod Press Box.
 - (h) Procedurer for at undgå fejl:
 - (i) Før du starter, så bekræft med Line Judge eller Linesman at du er på det korrekte udmålingsspot.
 - (ii) Når du når til det efterfølgende spot, bekræft med Line Judge eller Linesman at du er gået den korrekte afstand.
 - (iii) Læg ikke bolden på jorden før du har bekræftet at du er på det korrekte spot.
 - (iv) Forsink ikke spillet ved at vente på at Line Judge eller Linesman er i position på det spot de kontrollerer. De bør være i stand til at give dig informationen verbalt eller via signaler uanset hvor de står. [NÅR DER BRUGES RADIO] Brug radioerne om nødvendigt for at bekræfte start- og slutspottet, men undlad at gøre det mens Referee laver sin announcement.
 - (v) Når en straf bliver udmålt fra det forrige spot på et free kick, er det dommerne på hold A's begrænsende linje (normalt Back Judge, men det kan også være andre f.eks. i onside-formation) der er ansvarlige for at bekræfte udmålingen med dig,
4. [DOMMEREN MED URET] Hvis der er mindre end et minut tilbage af halvlegen, så sikr dig at resten af crewet ved at der måske er mulighed for at trække 10 sekunder af kampuret.
5. Hvis der er mulighed for at trække 10 sekunder fra kampuret ("10 second runoff" / "zap-10")
- (a) [REFEREE] Sikr dig at du giver 10-second runoff valget til den relevante kaptajn.
 - (b) [REFEREE] Hvis der bliver valgt 10-second runoff og det andet hold har timeouts tilbage, så spørg deres kaptajn om de vil bruge en timeout.
 - (c) [LINESMAN OG LINE JUDGE] [DYBE WING DOMMERE] Hvis du er den dommer, der er nærmest den relevante Head Coach (og du ikke har ansvar for spottet), forsøg at få valget fra ham og kommuniker det til Referee.
 - (d) Hvis der vælges 10-second runoff:
 - (i) [DOMMEREN MED URET] Juster dit ur
 - (ii) [REFEREE] Mind hold A om at kampuret vil starte på ready for play.
 - (iii) [UMPIRE] eller [CENTER JUDGE] Sikr dig at snapperen ved at han ikke må snappe bolden før Referee signalerer ready for play.
 - (e) Hvis 10-second runoff bliver afvist:

- (i) [REFEREE] Mind hold A om at kampuret vil starte på snappet.
6. [LINESMAN] Vær forberedt på at svare hvis Referee giver "penalty yards for første down" signalet [Sup43]. Svar ja (eller nik eller giv en tommel opad) hvis udmåling af straffen vil give ny første down. Svar nej (eller ryst på hovedet eller giv en nedadvendt tommel) hvis ikke.
7. **Procedurer for at undgå fejl:**
- (a) [LINE JUDGE] Bekræft at overtrædelsen er udmålt fra det korrekte udmålingsspot. Dette kræver ikke nødvendigvis at du står på det spot (selvom det vil være godt), men du skal *notere* dig yardlinjen. Bekræft verbalt eller visuelt med Umpire eller Center Judge at de starter det rigtige sted. Kontroller også at bolden flyttes den rigtige distance (dette inkluderer ved straffe der er halvdelen af afstanden til mållinjen ("half distance").
- (b) [LINESMAN] Bekræft at straffen bliver udmålt til det korrekte efterfølgende spot. Dette kræver ikke at du bevæger dig synkront med Umpire eller Center Judge, men du skal kontrollere at I begge ender på samme yardlinje og at den korrekte distance (inklusive "half distance" udmåling) er blevet tilbagelagt. Bekræft verbalt eller visuelt til Umpire eller Center Judge at han er endt det rigtige sted.
- (c) [BACK JUDGE ELLER ANDRE DOMMERE PÅ HOLD A'S BEGRÆSENDE LINJE NÅR MAN ER I ONSIDE FORMATION] For straffe der udmåles fra det forrige spot på et free kick, skal du kontrollere at straffen udmåles fra det korrekte spot og at bolden flyttes den korrekte distance (inklusive "half distance" udmåling). Bekræft verbalt eller visuelt til Umpire at han er endt det rigtige sted.
8. [REFEREE]
- (a) Mens Umpiren eller Center Judge udmåler straffen, så find en position hvor der er klart udsyn, og giv de endelige signaler til press box-sidelinjen. (Head Coachen på den modsatte side vil blive informeret af Linesman eller Side Judge). Lad være med at bruge for meget tid på at finde et godt sted, men det kan nogle gange betale sig at bruge et sekund eller to ekstra for at blive sikker på hvad man vil sige. Stå stille før du begynder at annoncere.
- (b) For hver overtrædelse, giv det korrekte signal for overtrædelsen, og peg mod holdet som begik den.
- (c) Ved følgende overtrædelser, skal signalet for personlig fejl overtrædelse [S38] laves før signalet for overtrædelsen:
- (i) Facemask [S45]
 - (ii) Roughing the passer [S34]
 - (iii) Horse collar tackle [S25]
 - (iv) Roughing the kicker/snapper/holder [S30]
 - (v) Chop block [S41]0
 - (vi) Targeting [S24]
- (d) Hvis straffen bliver afvist, skal du også give signal om dette [S10].
- (e) Hvis overtrædelserne udligner hinanden, så vis først overtrædelserne begået af hjemmeholdet, efterfulgt af overtrædelserne begået af udeholdet, og afslut med offsetting penalty signalet [S10].
- (f) Vis nummeret på den næste down mens du vender mod Press Box.

- (g) Annoncer straffen inklusive nummeret på den spiller der begik overtrædelsen (eller evt. hans position hvis man ikke fik set nummeret).
- (i) For nemheds skyld kan spillernumrene udelades hvis der er flere end to overtrædelser.
 - (ii) Brug mikrofon hvis du har en. Brug dog aldrig en mikrofon, hvor du ikke selv styrer hvornår den sender.
 - (iii) Hvis overtrædelsen er den første for usportslig opførsel til en person, annoncer dette som en advarsel mod fremtid opførsel.
 - (iv) Hvis en spiller bliver diskvalificeret som resultat af en overtrædelse, annoncer dette sammen med signalet for diskvalifikation [S47]. Brug de samme ord som er foreslået til når man informerer spillerens Head Coach (Mechanic 19.1.b).
9. Hvis der er flere død bold overtrædelser (som ikke udligner efter reglerne), så skal de udmåles en ad gangen, og der skal kontrolleres om der er en ny første down mellem hver udmåling. Der skal også ses efter om der skal udmåles som halvdelen af distancen til mållinjen inden hver udmåling. Chain clippen behøver dog først at blive placeret efter sidste udmåling.
10. Den nærmeste sidelinjedommer på den pågældende side af banen bør *altid* informere Head Coach omkring overtrædelser begået af hans hold, inklusive (hvis muligt) nummer eller position på den spiller der begik overtrædelsen samt præcis hvis han gjorde, der var ulovligt. Hvis straffen inkluderer loss of down, skal Head Coachen også informeres om dette. Coachen skal også informeres hvis der er usædvanlige udmålinger eller bedømmelser, uanset om de går imod hans hold. Eksempler kunne være: Flag der bliver vinket af, ikke gribelige kast, unfair tactics eller unfair handlinger (Reglerne 9-2-2 og 9-2-3).
11. [REFEREE] Hvis en straf skal udmåles på det næste "free kick", så peg på spottet for sparket, efter de andre signaler. **Umpiren vil gentage signalet for overtrædelsen, før han udmåler det.**
12. [REFEREE] Hvis et flag ikke var en overtrædelse alligevel, så giv signalet for disregard flag [S13] mod press box siden. Signalet skal aldrig gives af dommeren som smed flaget (medmindre det var Referee).

19.4 - Åbenlyse og ikke-åbenlyse strafudmålinger

1. Følgende overtrædelser vil normalt blive åbenlyst accepteret:
 - (a) Død-bold straffe (medmindre holdet som begik overtrædelsen måske vil punte på næste spil).
 - (b) Straffe med Post scrimmage kick udmåling.
 - (c) Overtrædelser begået af forsvarer, som udmåles fra spottet hvor spillet sluttede.
 - (d) Hold A overtrædelser hvor straffen indeholder tab af forsøg (Loss of Down).
 - (e) Hold B overtrædelser som giver automatisk første down (medmindre hold A får bolden længere nede af banen ved at afvise straffen)
 - (f) Hold A overtrædelser hvor straffen er en Safety (medmindre hold B får bolden i en god position ved at afvise straffen)
 - (g) Hold A overtrædelser på spil hvor hold A har fået en ny første down.

2. For følgende overtrædelser vil det normalt være åbenlyst af afvise strafudmåling:
 - (a) Straffe hvor resultatet af spillet er det samme som strafudmålingen (som f.eks. defensiv pass interference, bolden bliver grebet for en ny første down på spottet hvor overtrædelsen blev begået).
 - (b) Straffe mod modstanderne til det hold som scorer et touchdown (eller et 2-point ekstrapointforsøg) medmindre straffen kan overføres til det næste "free kick".
 - (c) Overtrædelser begået mod et hold som er kommet i boldbesiddelse, når straffen er begået før besiddelsen af bolden.
 - (d) Overtrædelser begået af forsvaret, hvor strafudmålingen enten giver angrebet en dårligere position eller højere forsøgs-nummer.
 - (e) Overtrædelser begået af hold A, på spil hvor de mistede mange yards.
3. For følgende overtrædelser kan det være åbenlyst at udmåle eller afvise straffen, bedømt ud fra kampen:
 - (a) Hvis der er flere overtrædelser begået af et hold, vil den overtrædelse som sætter det hold i den dårligste position blive udmålt, og resten afvist.
 - (b) Når en straf vil forlænge eller afslutte kampen, vil straffen blive udmålt eller afvist i forhold til hvilket hold der fører.
 - (c) Når en straf vil forlænge eller afslutte første halvleg, vil straffen blive udmålt eller afvist i forhold til hvilket hold som er i position til at score.
4. Bemærk dog, at en **Head Coach** eller hold kaptajn kan underkende dommernes beslutning, så længe bolden ikke er erklæret klar til spil (Ready for play).
5. Dommerne bør som udgangspunkt betragte udmåling af de følgende straffe som "ikke åbenlys":
 - (a) Hvis straffen fjerner/tildeler point for et field goal, en safety eller et 1-points ekstrapoint.
 - (b) Hvor bedre/værre position på banen skal opvejes imod mere/mindre favorabelt down-nummer.
 - (c) Hvis hold B kan vælge udmåling fra det forrige spot eller død bold spottet efter et spark (dette inkluderer hvis et uberørt "free kick" går ud af banen) og længden af sparket og/eller returnet ikke "åbenlyst" indikerer et fordelagtigt resultat, brug disse generelle regler:
 - (i) et langt spark med et kort return vil oftest resultere i udmåling fra forrige spot;
 - (ii) et kort spark eller langt return vil ofte resultere i udmåling fra død bold spottet.
 - (d) Hvis det hold der sidst har haft besiddelse kan vælge at afvise udlignende straffe jf. "clean hands" (Regel 10-1-4 Undtagelse 1) eller "postscrimmage kick enforcement" reglerne (Regel 10-1-4 Undtagelse 2).
 - (e) Hvis (ved eller tæt på slutningen af et kvarter) det blæser kraftigt, eller andre faktorer kan påvirke hvilken vej et hold gerne vil spille i det næste forsøg.
 - (f) Hvis hold A kan afvise distancedelen af en straf på et ekstrapointforsøg for at beholde det samme spot for sparkeren (Regel 8-3-3-b-2).

20. Tidtagning og afslutning af perioder

20.1 - Stadionure

1. Hvis der er et synligt stadionur, skal det betragtes som det officielle ur. Det vil være tåbeligt ikke at bruge det ur som spillere, trænere, tilskuere og øvrige dommere alle kan se. For at blive betragtet som synligt, skal mindst et ur være synligt fra ethvert sted på banen. Hvis ikke, vil stadionuret ikke blive brugt.
2. Hvis der er synlige play clocks, vil de være den officielle nedtælling. For at blive betragtet som synlige, skal der være play clocks bag hver baglinje, og skal kunne ses af quarterbacken fra ethvert sted på banen mellem hash marks. Hvis ikke, vil de ikke blive brugt.
3. I de fleste tilfælde vil operatøren af et stadionur kunne starte og stoppe uret mere præcist end nogen anden på crewet. Det er trods alt det eneste han skal lave.
4. **[DOMMEREN MED URET]** Hold dit ur synkroniseret med stadionuret. Hovedårsagerne for dette er:
 - (a) Hvis stadionuret pludselig skulle få en defekt og/eller nulstilles.
 - (b) Hvis operatøren af stadionuret skulle glemme at starte eller stoppe det, og en større mængde tid skulle gå tabt eller vindes.
5. **[DOMMEREN MED URET]** Du er ansvarlig for at tjekke at stadionuret starter og stopper når det skal. Andre dommere i bedre position for at se stadionuret kan/bør hjælpe dig. Det er mest aktuelt når stadionuret er bag dig. Gennemgå i pre game hvordan det bedst klares.
6. Små forskelle i tidtagning bør ignoreres. Et par sekunder her eller der, specielt tidligt i en periode, vil formentlig ikke betyde noget for nogen. Selv et enkelt sekund eller to i slutningen af en periode har formentlig ingen betydning, medmindre det forhindrer et hold i at score, eller giver dem en fordel de ikke skulle have haft.
7. Justeringer på stadionuret bør kun foretages når der foreligger en vigtig eller åbenlys fejl. En fejl på mindre end et sekund pr. minut der resterer i en periode bør ignoreres (f.eks. kan en fejl på 5 sekunder ignoreres hvis der resterer mere end 5 minutter).
8. Når en justering er nødvendig, skal den foretages før starten på næste spil. Hvis en fejl ikke bliver rettet prompte, så overse den og fortsæt.
9. Hvis stadionuret bliver defekt (eller i ekstreme tilfælde hvor operatøren er fuldstændig håbløs), bør Referee beordre uret slukket.
10. Lad være med at ødelægge en god kamp ved at være perrittengryn med tiden. Det vil få dig/jer til at virke regelrytteragtige, særligt hvis I gør det gentagne gange.

20.2 - Two minute warning

1. **[DOMMEREN MED URET]** Når reglerne foreskriver det, skal du fortælle Referee at det er tid til two minute warning, når bolden er død, og der er 2 minutter eller mindre tilbage i halvlegen. (Undtagelse: Hvis der er scoret touchdown, vil two minute warning blive givet efter ekstrapoint forsøget.)

2. [DOMMEREN MED URET] Når det er tid til two minute warning, så fløjt og stop tiden [S3]. Informer derefter Referee at der er two minute warning, og præcis hvor meget tid der er igen.
3. [REFEREE] Annoncer two minute warning og signaler det til begge sidelinjer vha. **two-minute warning signalet** [Sup45] (Regel 3-3-8-b). Sikr dig, at head coaches og kaptajner på begge hold, er underrettet om *præcis* hvor meget tid der er tilbage i halvlegen, og ikke kun, at der er two minute warning.
4. Hvis kampuret har været stoppet for at indsætte two minute warning, skal det starte igen når bolden næste gang bliver snappet (eller lovligt rørt inde på banen, efter et "free kick").

20.3 - Hver periode

1. [DOMMEREN MED URET] Nær slutningen på hver halvleg, sikr dig hver gang tiden stopper, at de øvrige dommere er informeret om den resterende tid. Medmindre der er et stadionur, så informer kaptajner og head coaches på hvert hold, om den præcise resterende tid, hver gang uret er stoppet, når der er mindre end 2 minutter tilbage (Regel 3-3-8-c). [NÅR DER BLIVER BRUGT RADIO] Kommuniker tiden ud til alle de andre dommere. For at forhøje chancen for at det bliver hørt tydeligt, sig tiden to gange på forskellige måder, f.eks. "1 minut 34 sekunder" og "1, 3, 4".
2. Ansvar for at dømme om snappet blev startet før eller efter tiden løb ud:
 - (a) Hvis der ikke er stadionur, er dommeren med uret ansvarlig. Hvis hans ur ikke er udstyret med en alarmfunktion, bør han løfte uret til en position, hvor han kan se både tiden og spillet samtidig.
 - (b) Hvis der er stadionur(e), bør dommeren der er ansvarlig for tiden, informere Umpire og Referee om at de har ansvaret. Hvis der er ure bag begge end zones, ligger hovedansvaret hos Referee. Hvis der kun er ur bag den ene end zone, ligger ansvaret hos den som har ansigtet vendt i retning mod uret. Hvis uret ikke er bag en af end zones, eller på anden måde uden for Referee eller Umpires normale synsvinkel, skal en dommer med et passende udsyn gøres ansvarlig. Hvem det er, bør aftales under pregame konferencen.
3. [DOMMEREN MED URET] Når tiden løber ud, skal du fløjte, hvis bolden er død. De andre dommere bør assistere med at viderebringe en bold til Referee, så han kan signalere "end of quarter".

20.4 - Første og tredje periode

1. [UMPIRE] Tag tid på tiden mellem perioderne.
2. Når en periode er slut:
 - (a) [REFEREE] [UMPIRE ELLER CENTER JUDGE] Bevæg dig til det efterfølgende spot, og nedskriv yardlinjen hvorpå bolden er placeret, dens sideværts position, nummeret på det næste forsøg og den manglende distance til line to gain.
 - (b) [ANDRE] Nedskriv yardlinjen hvorpå bolden er placeret samt down og den manglende distance til line to gain.
 - (c) [LINE JUDGE] Nedskriv også boldens sideværts position.

3. [UMPIRE ELLER CENTER JUDGE] Hvis det er dig der har bolden, så når du og Referee har nedskrevet detaljerne og bekræftet med hinanden at det er korrekt, tager du sammen med Referee bolden om på den anden side af midterlinjen til dens nye position, og spot den der. [I 3xx FORMATION (6C/8-MANDS CREW)] Hvis du ikke har bolden, hold øje med spillerne mens de skifter positioner.
4. [LINE JUDGE] Når du har nedskrevet detaljerne, så bevæg dig hurtigt til det efterfølgende spot (både yardlinje og sideværts placering) på den anden halvdel af banen, og indiker på denne måde hvor boldens nye placering skal være.
5. [I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW)] [FIELD JUDGE] [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW)] [LINE JUDGE] Flyt den evt. ekstra kæde og down boks, men de bør blive på deres plads indtil du har nedskrevet deres position.
6. [LINESMAN] [SIDE JUDGE] Nedskriv den yardlinje hvor chain clippen er sat på, yardlinjen hvor bolden er, nummeret for det næste forsøg samt afstanden til line to gain.
7. [LINESMAN] Når du har nedskrevet ovennævnte ting, grib kæden ved chain clippen og sørg for at kæden bliver vendt, og bevæg dig derefter til den tilsvarende yardlinje på den modsatte halvdel af banen. Down boksen skal også bevæge sig til den nye position (under anvisning af Side Judge hvis der er en).
8. [SIDE JUDGE] Anvis down boksen i at bevæge sig til sin nye position.
9. [BACK JUDGE OG FIELD JUDGE] Bevæg dig ned ad banen sammen med spillerne.
10. Efter at have færdiggjort disse opgaver, indtag position til det næste spil. Bolden bør ikke erklæres ready for play, før der er gået 1 minut siden afslutningen på perioden.

20.5 - Halvlegspausen

1. [LINESMAN OG LINE JUDGE] Sikrer sig at en kaptajn fra deres respektive hold henvender sig til Referee, inden holdene forlader banen.
2. [DOMMEREN MED URET] Underretter Referee om den aftalte tid for pausen, hvad klokken er præcist og hvornår anden halvleg skal starte.
3. [REFEREE] Vidergiv disse informationer til kaptajnerne og head coach, med instruktion om at holdene skal sørge for at være tilbage på banen, klar til at spille til den aftalte tid.
4. [REFEREE] Gå ikke med til at forkorte pausen mellem halvlegene medmindre der er en meget god grund (f.eks. vejret eller en forudgående forsinkelse af kampen).
5. [REFEREE] Når banen er tom, signaler starten på pausen, ved at give start uret signalet [S2]. [DOMMEREN MED URET] Start din nedtælling ved dette signal. Hvis der er et stadionur, bør dette startes, og tælle ned til starten på anden halvleg.
6. Hav kampboldene i besiddelse under pausen.
7. [REFEREE] [UMPIRE] Senest 5 minutter før slutningen på pausen, besøg holdene (der hvor de har tilbragt pausen hvis nødvendigt) og fastlæg hvilke

valgmuligheder der ønskes benyttet for anden halvleg. Besøg først det hold der har valgmulighederne for anden halvleg, derefter deres modstandere. [REFEREE] Sikr dig at begge hold er klar over, hvilket hold der sparker og hvilken goal line de hver især skal forsvare.

8. De øvrige dommere skal bevæge sig direkte til banen og sikre sig at kædehold, evt. ekstra kæde og boldpersoner er til stede. Den ansvarlige dommer skal sørge for at kampboldene medbringes til banen.
9. [I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] [LINE JUDGE]
[I xx1 ELLER xx3 FORMATION (5/6C/7/8-MANDS CREW)] [BACK JUDGE]
[I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] [FIELD JUDGE] Sørg for at have en bold klar til kickoff.

20.6 - Slutning på kampen

1. [REFEREE] Signaler at kampen er slut [S14].
2. [LINESMAN] Husk din chain clip.
3. [UMPIRE] Få fat i den kampbold, der sidst blev spillet med.
4. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE OG SIDE JUDGE] Få fat i de overskydende kampbolde fra boldpersonerne.
5. Efter at Referee har signaleret at kampen er slut, samles dommerne i par (eller større grupper) og forlader banen i et værdigt tempo.
 - (a) Hvis en dommer har nøglen til omklædningsrummet, bør han sørge for at være den første der når omklædningsrummet.
 - (b) I bør hverken opsøge eller direkte undgå trænere eller spillere.
 - (c) Hvis I bliver generet af nogen, bør I fortsætte med at gå.
 - (d) Bliv ikke på eller nær ved banen for at snakke med spillere, trænere, tilskuere eller andre.
6. Alle anmodninger om diskussioner omkring dommergerningen i kampen, skal henvises til Referee. [REFEREE] Vær klar til at forklare enhver regelfortolkning (i omklædningsrummet, ikke på banen), men hold dig fra at diskutere den enkelte dommers personlige vurderinger.
7. Alle dommere skal sørge for at afslutte de administrative pligter de måtte have.
8. Dommerne er ansvarlige for at kampbolde og evt. andet udstyr returneres til kamp administrationen efter kampen.

20.7 – Yderligere pligter ved livetransmitterede kampe

Disse pligter er kun gældende hvis kampen bliver transmitteret live, og tiden på kampen skal synkroniseres med produceren.

1. [I xx1/xx3 FORMATION (5/6C/7/8-MANDS CREW)] [BACK JUDGE]
[I xx2 FORMATION (6D-MANDS CREW)] [FIELD JUDGE]
[I xx0 FORMATION (4-MANDS CREW)] [REFEREE] Under enhver timeout eller i intervallet inden begyndelsen af en periode, hvis der er en TV forbindelses-person i nærheden af press box sidelinjen ("red hat" eller "orange vanter"):

- (a) Stil dig ved siden af dem i det tidsrum indtil der er 30 sekunder tilbage. Forbindelsespersonen kan komme et par yards ind på banen i mens, så det er nemmere at se dem.
 - (b) Under hver af disse intervaller, bekræft antallet af timeouts der er taget og tilbage i halvlegen.
 - (c) Hvis konkurrencemyndigheden tillader medie timeouts, vil følgende procedure blive brugt:
 - (i) Antallet af medie timeouts vil blive aftalt på et møde mellem Referee, en repræsentant fra kamp administrationen, TV forbindelsespersonen og TV produceren. Dette møde bør finde sted mindst to timer før kickoff.
 - (ii) Medie timeouts kan kun tages med Refereens godkendelse. Dog skal Referee sikre at der bliver givet det aftalte antal timeouts i løbet af kampen.
 - (iii) Under kampen kan TV forbindelsespersonen bede om en medie timeout ved at krydse begge arme foran sit bryst.
 - (iv) Referee vil bekræfte at han godkender anmodningen ved at pege mod jorden. Tiden på timeouten begynder når Referee derefter giver TV timeout signalet (S4).
 - (v) Medie timeouts kan kun gives når der er en timeout pga.:
 - (1) En hold timeout, coaches conference eller video gennemsening
 - (2) En skade eller Referee afbryder kampen jf. Regel 3-3-3
 - (3) I ekstra perioder ved slutningen af en periode
 - (4) En scoring (andet end et touchdown – vent til efter ekstrapoint forsøget) eller et brændt field goal forsøg
 - (5) Et skift i holdbesiddelse (change of possession), men ikke hvis bolden bliver returneret til et sted på eller indenfor hold A's 20-yard linje eller et lignende momentum-skiftende spil.
 - (d) Returner til din position på banen når der er 30 sekunder tilbage af timeouten. På dette tidspunkt vil TV forbindelsespersonen strække sin venstre arm nedad i en 45° vinkel. Dette indikerer overfor alle at timeouten snart er slut.
 - (e) Når der er 15 sekunder tilbage af medie timeouten, vil TV forbindelsespersonen række sin højre hånd over hovedet for at signalere at timeouten er ved at slutte. Dommerne nærmest holdene vil informere head coachen og opfordre holdene til at komme på plads og gøre sig klar til at spille.
 - (f) Når timeouten slutter, vil TV forbindelsespersonen sænke sin arm og pege på Referee.
2. [REFEREE] Signaler ikke klar til spil før: (i) TV forbindelsespersonen eller Back Judge (eller Field Judge) informerer dig om at TV er klar til at fortsætte; og (ii) alle dommere er på plads.

21. Brug af bean bags

21.1 - Generelle Pricipper

1. Alle dommere skal bære mindst to bean bags, til at markere spots, som ikke er spots for overtrædelser.
2. Du skal aldrig kaste din bean bag med overhåndskast. Hvis det er muligt, så bevæg dig til den pågældende yardlinje, og *drop/læg* den. Hvis dette ikke er muligt, så kast med underhåndskast.
3. Husk på yardlinjen når som helst det er muligt.
4. Hvis bean baggen lander et forkert sted, så sørg for efterfølgende at placere den korrekt. Flyt den med selvsikkerhed - prøv ikke at skub lidt til den med foden i håb om at ingen lægger mærke til det.

21.2 - At markere spots

1. Den ansvarlige dommer (og ingen andre) skal bruge en bean bag for at markere:
 - (a) Slutningen af et scrimmage kick inde på banen. Dette er postscrimmage kick spottet.
 - (b) Spottet hvor boldbesiddelse blev tabt på en fumble. Dette er spottet for slutningen af det tilhørende løb og kan være det efterfølgende spot, hvis bolden ryger ud af banen eller det kan være basic spot for overtrædelser under løbet eller under den løse bold.
 - (c) Spottet hvor et bagudrettet kast eller handoff foregår over den neutrale zone, eller når der ingen neutral zone er. Dette er spottet for slutningen af det tilhørende løb og basic spot for overtrædelser under løbet.
 - (d) Spottet hvor en lovlig modtager frivilligt går ud af banen. Dette er en indikator for at en overtrædelse vil opstå, skulle han berøre et fremadrettet kast inde på banen, før det er rørt af en modstander eller en dommer.
 - (e) Spottet hvor en hold A spiller frivilligt går ud af banen under et "free kick" eller scrimmage kick. Dette er en indikator for at en overtrædelse vil opstå, skulle han vælge at løbe ind på banen igen. (Hvis en spiller kommer tilbage på banen umiddelbart efter at være gået ud, er en bean bag unødvendig, og dommeren skal kun kaste sit flag for at markere spottet for overtrædelser.)
 - (f) Alle spots hvor en hold A spiller ulovligt berører et "free kick" eller scrimmage kick. Disse er spots hvor hold B kan vælge at tage bolden som resultat af bruddet. Hvis der er flere spots, kan det kræve mere end en bean bag, ellers brug din bean bag til at markere det spot der er mest fordelagtigt (for hold B).
 - (g) Spottet hvor en spiller griber eller erobrer en modstanders spark, kast eller fumble, mellem hans 5-yardlinje og goal line, når momentum reglen kan blive gældende. Dette er død bold spottet, hvis bolden efterfølgende dør i end zone i hans holds besiddelse, hvis det var spillerens momentum, der bragte ham ind i end zone.
 - (h) Spottet for fremadrettet bevægelse (forward progress) hvis boldholderen bliver presset tilbage (inklusive en quarterback der bliver

sacket). (Dette er dog ikke altid nødvendigt - kun hvis det er nødvendigt at forlade forward progress spottet, f.eks. for at rydde op i en bunke.) Dette er død bold spottet.

- (i) Død bold spottet, hvis du er nødsaget til at forlade spottet for at hente bolden, eller standse/observere andre aktiviteter. Dette bør være en sjældenhed - gør det ikke til en vane. Dette kan inkludere spottet for en erobring af et spark af hold A, hvis den erobrende spiller forsøger at avancere bolden.
2. Medmindre spottet er et af ovenstående, skal bean bag *ikke* bruges til at markere de følgende:
- (a) Spottet for en interception.
 - (b) Spottet for slutningen af et "free kick" - giv "start uret" signalet [S2] hvis det er passende.
 - (c) Spottet hvor en fumble erobres.
 - (d) Spottet hvor et spark eller kast rammer jorden.
 - (e) Spottet hvor et spark bliver muffed af en hold B spiller - brug signalet for lovlig berøring [S11] i stedet.
 - (f) Spottet for et bagudrettet kast eller muff bag line of scrimmage.
- Ingen af ovenstående spots kan bruges som udmålingsspot.

22. Chain Crew og Boldpersoner

22.1 - Chain Crew

1. Denne sektion oplister de instruktioner som en dommer (normalt Linesman) skal give chain crewet før kampen. Under nogle omstændigheder kan det være passende af forsinke kickoff indtil dette er sket. Hvis disse omstændigheder tydeligvis er hjemmeholdets skyld, vil det også være passende at straffe hjemmeholdet (Regel 3-4-1-b).
2. Præsenter dig for chain crewet før kampen. Noter dig deres navne, og brug dem så vidt muligt ofte under kampen. Gør det helt klart for dem, hvor vigtig deres opgave er. Fortsæt med at rose dem og takke dem, specielt når de reagerer hurtigt og sikkert.
3. Gør down boks operatøren ansvarlig for hele crewet. Han bør være den mest erfarne af dem der hjælper.
4. Demonstrer over for crewet hvilke signaler du agter at bruge til (i) at indikere forsøgsnummeret; (ii) til at blive stående!; (iii) til at flytte hele kæden.
5. Under kampen, lad være med selv at håndtere kæde eller down boks, instruer i stedet operatørerne i hvad de skal gøre.
6. **Sørg for at instruere chain crewet i at aldrig bevæge down boksen eller kæden eller ændre forsøgsnummeret, uden at være beordret af Linesman eller Referee.** Hvis de får besked på at bevæge sig, og de samtidig kan se at der ligger et flag, skal de vide at de skal blive stående og gøre dommerne opmærksom på at der er flag på spillet. Når de skal bevæge sig, skal de gøre det hurtigt og uden unødige stop, til deres nye position.
7. Instruer chain crewet i at kæden aldrig skal bevæge sig på 2., 3. eller 4. down, her er det kun down boksen der skal flyttes. Det kan også forekomme at der stadig skal være 1. down (f.eks. efter en straf) og kæden *ikke* skal flyttes.
8. Forklar chain crewet, at det forventes at deres bevægelser foregår i let løb, og i fuld løb når det skal gå stærkt (f.eks. ved "hurry-up" situationer).
9. **Det er afgørende for spillernes, dommernes og chain crews sikkerhed, at sidelinjen bliver holdt fri. Down boksen og kæden skal være seks fod fra sidelinjen, undtaget når kæden bliver sat op til en ny serie. Dette skal indskræpes til down boks operatøren og kædeholdet.**
10. Instruer down boks operatøren i at han mellem downs:
 - (a) Ikke skal flytte down boks før han har fået signal om det.
 - (b) Skal placere down boksen på en position ud for Linesmans fod i spilleretningen.
 - (c) Skal ændre down boks nummeret til det han får besked på af Linesman.
 - (d) Det er ideelt hvis han kan ændre nummeret undervejs fra forrige position, til den nye position, så boksen viser det forrige forsøg på det forrige spot, og det nye forsøg på det nye spot.
 - (e) Down boksen skal altid placeres *seks fod* uden for sidelinjen (undtagen når kæden sættes op til en ny serie).
11. Instruer kædeholdet i at når en ny serie downs tildeles:
 - (a) Down boksen skal først bevæges til den nye position, indikeret af Linesman (forkanten af pinden, på niveau med boldens forende).

- (b) Kæden følger herefter efter, med placering af den bageste pind, på samme sted som down boksen står. Den forreste pind skal så placeres der hvor kæden er helt strukket ud.
 - (c) Down boks operatøren overlader herefter sin pind til operatøren af den bageste pind i kæden, mens han påsætter chain clippen (hvis der forefindes et fjerde medlem til kæden, kan han få opgaven som chain clip påsætter). Chain clippen skal placeres *præcis* ud for bagkanten af en 5-yardlinje, normalt den der er tættest på den bageste pind.
 - (d) Når clippen er påsat, flyttes kæden så den står *seks fod* uden for banen. Chain clippen sættes på chain clip reference-mærket (hvis det findes).
12. Hvis det er muligt, skal chain clip operatøren eller down boks operatøren (eller en helt tredje person) nedskrive down og yardlinje for hvert efterfølgende spot. Hvis dette ikke er muligt, kan down boks operatøren bruge en form for markør (f.eks. en golf tee eller en bean bag) til at indikere positionen af down boksen. Derudover bør down boks operatøren altid huske yardlinjen på det spot han står på.
 13. Instruer crewet i, at hvis spillet udvikler sig (eller ser ud til at udvikle sig) over mod deres side, skal de hurtigt bevæge sig væk (ikke ind på banen) og smide deres udstyr på jorden. Forklar grundigt dette sikkerhedspunkt, og gør det klart for dem hvordan man kan genplacere kæden vha. chain clippen.
 14. Instruer crewet i at ved slutning af 1. og 3. periode;
 - (a) Vil Linesman nedskrive nummeret på forsøget, distancen til linjen der skal nås, yardlinjen og linjenummeret hvor chain clippen sidder.
 - (b) Vil Linesman tage fat i kæden ved chain clippen og sende den operatør, der er *længst væk* fra midterlinjen til at løbe forrest hen til den nye position, herved vendes kæden under flytningen.
 - (c) Vil Linesman herefter placere chain clippen på den korrekte yardlinje, og derefter beordre crewet til at udstrække kæden. Herefter flyttes kæden til dens endelige placering 6 fod uden for sidelinjen.
 - (d) Vil down boks operatøren følge bolden, når den flyttes.
 15. Instruer crewet i at når der tages et "free kick", skal de og deres udstyr placeres uden for sikkerhedslinjerne. Pindene skal lægges på jorden. De kan med fordel placere sig i nærheden af det modtagende holds 20-yardlinje, så de er klar til det efterfølgende forsøg.
 16. Instruer crewet i at når en udmåling for ny første down finder sted:
 - (a) Skal down boksen placeres der hvor forreste pind står, medmindre der er flag på spillet. (Dette er for at have en backup til placeringen af kæden.) Nummeret på down boks skal være det samme som på forrige forsøg. (Hvis der er flag på spillet skal [I xx2/xx3 FORMATION (6D/7/8-MANDS CREW)] Side Judge eller [I xx0/xx1 FORMATION (4/5/6C-MANDS CREW)] Linesman lægge en bean bag der hvor front stick står.)
 - (b) Vil Linesman tage fat om kæden, der hvor chain clippen er sat på.
 - (c) Skal Linesman og de operatører, der har kæden, hurtigt bevæge sig ind på banen, hvor operatøren ved den forreste pind skal overlade sin pind til den ansvarlige dommer (normalt Umpiren).
 - (d) Skal de, hvis et nyt første forsøg tildeles, hurtigt bevæge sig tilbage til sidelinjen og sætte kæden op for en ny serie.

- (e) Skal de, hvis der ikke tildeles et nyt første forsøg, og bolden ligger i en sidezone, flytte kæden, under Referees kommando til en position hvor bolden kan genplaceres. Referee vil gribe fat i kæden der hvor boldens forreste punkt er.
 - (f) Skal Linesman og kæde operatørerne, hvis der ikke tildeles et nyt første forsøg, hurtigt returnere kæden til sidelinjen. Linesman skal sikre sig at kæden vha. chain clippen placeres præcis på samme sted igen. Herefter skal kæden flyttes 6 fod uden for sidelinjen.
 - (g) Skal de sørge for at når Referee har signaleret afgørelsen, placere down boksen på niveau med den forreste del af bolden, og skifte nummeret på boksen til den næste down.
17. Når goal line er linjen der skal nås, eller på ekstrapoint forsøg, skal kun down boksen bruges. Kæden skal lægges på jorden (i nærheden af 20-yardlinjen) og crewet skal holde sig af vejen for deres egen sikkerheds skyld, og for ikke at forstyrre down boks operatøren.
 18. Når chain crewet har fået ovenstående instruktioner, bør der laves et par forsøg med at sætte kæden op og lave f.eks. en ændring af retningen. Sørg for at de er indforstået med opgaven, før kampen sættes i gang. Brug den nødvendige tid til dette inden kickoff.
 19. Mind chain crewet om, at under kampen er de at betragte som en del af dommercrewet, og skal derfor opføre sig upartisk. De skal ikke komme med kommentarer til spillere eller dommerbeslutninger.
 20. Hvis et medlem af chain crewet ikke kan opretholde en acceptabel standard, så underret kampadministrationen og bed dem om at finde en anden person.

22.2 - Ekstra operatører

1. Denne sektion oplister de instruktioner, som en dommer (normalt Line Judge) giver til den ekstra down boks og line-to-gain operatør (hvis der er nogen) inden kampen. I nogle tilfælde vil det være nødvendigt at udskyde kampstart indtil dette er gjort. Hvis omstændighederne herfor tydeligvis er hjemmeholdets skyld, skal de straffes (Regel 3-4-1-b).
2. Introducer dig selv til operatørerne før kampen. Noter dig deres navne. Indskærp dem hvor vigtig deres opgave er.
3. Instruer den ekstra down boks operatør i at han skal arbejde ca. 6 fod fra sidelinjen, og at han skal afspejle positionen af down boksen på den modsatte side af banen.
4. Instruer den ekstra line-to-gain operatør i at han skal spejle positionen af "front stick" (line to gain) på den anden side af banen. Også han skal arbejde 6 fod fra sidelinjen.
5. Mind de ekstra operatører om, at under kampen er de at betragte som en del af dommercrewet, og skal derfor opføre sig upartisk. De skal ikke komme med kommentarer til spillere eller om dommerbeslutninger.
6. Hvis en af de ekstra operatører ikke kan opretholde en acceptabel standard, så underret kampadministrationen og fortæl dem at de skal finde en anden person, eller at de ekstra operatører skal droppes.

22.3 - Boldpersoner

1. Denne sektion oplister de instruktioner som en dommer (normalt Field Judge eller Line Judge) giver til boldpersonerne inden kampen. I nogle tilfælde vil det være nødvendigt at udskyde kampstart indtil dette er gjort. Hvis omstændighederne herfor tydeligvis er hjemmeholdets skyld, skal de straffes (Regel 3-4-1-b).
2. Introducer dig selv til boldpersonerne, og noter dig deres navne. Forklar dem, hvor vigtig deres opgave er.
3. Udpeg en boldperson til at være ansvarlig for hver sidelinje. Udpeg samtidig hver af dem, til at være ansvarlig for den goal line, der er til venstre for dem, i tilfælde af field goals og ekstrapoint forsøg.
4. Instruer boldpersonerne i, at hvis bolden dør udenfor banen, eller inde på banen udenfor 9-yard markeringerne, skal de hurtigst muligt give en bold til den nærmeste dommer som beder om en bold. Normalt vil dette på et incomplete pass være wing dommeren (Linesman eller Line Judge) og på andre spil den dybe wing dommer (Field Judge eller Side Judge). Hvis bolden går ud af banen eller dør pga. et incomplete pass, skal boldpersonen indsamle bolden. Hvis bolden er død inde på banen, skal boldpersonen vente ved død bold spottet, indtil der ikke længere er brug for bolden på spottet, og derefter hente den.
5. Instruer boldpersonerne i at de skal følge med spillet hele tiden, normalt ved at være i nærheden af wing dommeren (Linesman eller Line Judge) på deres side af banen. Ved hvert spil bør de starte enten lige på Hold A siden af wing dommeren (hvis der ikke er nogen dyb wing dommer), eller [ca. en tredjedel af afstanden](#) mellem wing dommeren og den dybe wingdommer.
6. Instruer boldpersonerne i at den af dem, der er ansvarlig for den goal line, hvor der forsøges field goal eller ekstrapoint forsøg, skal placere en bold ved foden af målstolpen og tage opstilling et pænt stykke bag målet, for at få fat i bolden efter et spark.
7. Instruer boldpersonerne i at i tilfælde af dårligt vejr, skal de efter bedste evne forsøge at holde boldene tørre. Det er kampadministrationens ansvar at sørge for at der er håndklæder til rådighed.
8. Informer boldpersonerne om at de kan blive bedt om at hente en dommers bean bag, hvis den er blevet lagt langt fra slutningen af spillet. Indskærp for dem at de aldrig må samle en beag bag op (eller flytte den) uden at være blevet bedt om det.
9. Hvis du har mere end en boldperson på din sidelinje, bør den ene få som opgave at holde den ekstra bold og give den til dommerne, mens den anden får som opgave at hente den bold, der sidst blev brugt.
10. Mind boldpersonerne om, at under kampen er de at betragte som en del af dommercrewet, og skal derfor opføre sig upartisk. De skal ikke komme med kommentarer til spillere eller om dommerbeslutninger.
11. Instruer boldpersonerne om at de ikke skal give kampboldene til nogle spillere. Der må ikke trænes med eller ændres på disse bolde.
12. Hvis en af boldpersonerne ikke kan opretholde en acceptabel standard, så underret kampadministrationen og bed dem om at finde en anden person.

23. Mechanics for 3-mands crew

Jo færre dommere, jo mere sandsynligt er det at spilsituationer eller overtrædelser bliver overset. Nøglen til 3-mands dommerteknik er, at prioritere de vigtigste opgaver, og om nødvendigt nedprioritere mindre vigtige opgaver. 3-mands mechanics skal kun bruges i yderste nødstilfælde, hvis der ikke er andre muligheder.

23.1 - Generelt

1. Dommerne skal aftale indbyrdes, hvem der instruerer stadiontidtager, speaker, chain crew, boldpersoner og evt. ekstra chain crew.
2. Dommerne skal nå til enighed om hvem der tager tid mm. Normalt vil Line Judge have kampuret og Referee play clock og timeouts.
3. Alle dommere skal være klar til at tilpasse sig alle spilsituationer. Det optimale er at få spillet boxet inde, så I kan se situationerne fra mere end en vinkel.
4. På measurements, skal Line Judge tage forreste pind og Linesman placere chain clippen. Referee skal sikre sig at bolden ikke bliver flyttet, før han afgør udmålingen.

23.2 - Free kicks

1. Line Judge skal være på press box siden på hold A's restraining line. Linesman skal være på den modsatte sidelinje, på hold B's restraining line. Disse to har ansvaret for hver deres sidelinje, og for at markere fremadrettet bevægelse på returneringen. Referee skal være nede af banen ca. midt på banen sideværts, og dække goal line.

23.3 - Scrimmage downs

1. Denne formation, har den fordel at den inkorporerer den normale positionering vi har som dommere i et 4-mands crew, bortset fra at den udelader en af disse dommere (normalt Umpire).
2. Linesman og Line Judge begynder i deres normale positioner. De har sammen ansvaret for line of scrimmage. De har ansvaret for deres sidelinjer, på både løbe- og kastespil, og skal bevæge sig mod den goal line der er truet. På kastespil skal de bevæge sig ned ad banen for at iagttage modtagere og afgøre om kastet er grebet eller ej.
3. Referee begynder i sin normale position, medmindre han vælger at begynde i Umpires position for at kunne se de interne linjemænd fra forsvarers side. På et løbespil, skal han observere blokeringer indefra og ud. På kastespil, er han eneansvarlig for aktiviteter i området omkring kasteren. Efter at bolden er kastet er han ansvarlig for at beskytte kasteren og skal ikke vende sig efter bolden (selv ikke hvis han har indtaget Umpires position).

23.4 - Spil tæt på goal line

1. På spil tæt på goal line, skal Linesman og Line Judge være i en position så de kan bevæge sig hen på goal line, så de kan dække spillet udefra og ind. Referee skal observere spillet indefra og ud.

23.5 - Punts

1. Linesman begynder i sin normale position, og udfører sine normale opgaver.
2. Line Judge skal falde langt tilbage, til hvor han normalt ville være på et 4-mands crew. Han skal være klar til at dømme omkring spottet hvor sparket slutter og den tilhørende returnering.
3. Referee skal favorisere press box siden og kigge efter handlinger mod snapperen og derefter sparkeren.

23.6 - Field Goal forsøg og ekstrapoint (PAT)

1. En dommer, normalt Line Judge, skal være bag målet og er eneansvarlig for at dømme omkring succes eller fiasko ved forsøget.
2. Referee skal favorisere press box siden af banen og er ansvarlig for den sidelinje, hvis det skulle udvikle sig til et kast eller et løb. Han skal kigge efter handlinger mod sparker og holder.
3. Linesman er ansvarlig for aktiviteter mod snapperen og må evt. komme ind på banen efter snappet, for at bedre kunne iagttage dette.

24. Video Review

24.1 - Introduktion

Dette kapitel er ikke oversat til dansk, da der ikke bruges video review i Danmark endnu.

Får man mulighed for at bruge video review, henvises til den engelske udgave af MOFO.

25. Radiokommunikation

25.1 - Introduktion

1. Brugen af radioer på banen er ikke obligatorisk. Det er op til hvert enkelt crew om man vælger at bruge det eller ej. Dette er også tilfældet hvis der er dommere, der ikke har radioer eller vælger ikke at bruge dem.
2. Radioudstyret skal overholde de tekniske krav der er i det land hvor kampen bliver spillet. Derudover:
 - (a) Det er obligatorisk at bruge headset – det er nødvendigt at holde det du hører privat, samt at have hænderne fri under kampen.
 - (b) Stemmeaktiveret eller "open mic" radiokommunikation bør ikke bruges da det sandsynligvis optager linjen med støj. "Push to talk" (at trykke på en knap for at sende) bør anvendes.
3. Radiokommunikation bør kun bruges af dommere der er direkte involveret i kampen. Dette inkluderer:
 - (a) Dommerne på banen
 - (b) Video Judge og Video Assistent
 - (c) Ekstra dommere
 - (d) Bedømmere
 - (e) Dommere udenfor banen, der fungerer som "makker"/træner for dommere på banen.
 - (f) Godkendte dommere der ser kampen som supervisor eller i træningsøjemed.
 - (g) Godkendte dommere, der styrer kampuret.
 - (h) "Boblere" der ser kampen for at observere dommerne (hvis crewet godkender det) – det vil være passende at dele radiokommunikationen med dem, for at hjælpe dem med at forstå hvordan dommerne arbejder.
4. Radiokommunikation bør ikke bruges af eller deles med nogen, der ikke har del i kampen.
5. Hvis forskellige crews skal dømme kampe samme dag på samme sted (f.eks. ved finaler eller bowls), bør man være høflig nok til at de senere crews ikke bruger eller tester deres radioer mens et andet crew er i gang med deres kamp, eller sikre sig at man bruger forskellige frekvenser.
6. En dommer der deltager som "ikke-dømmende" (f.eks. som tilskuer, chain crew osv.) bør ikke lytte med på radioen uden forudgående accept fra crewet.
7. Hvis det bliver opdaget at en ikke-dommer (spiller, træner, tilskuer) lytter med eller ligefrem optager crewets radiokommunikation uden tilladelse, bør dette rapporteres som værende i konflikt med ånden i Regel 1-4-11-f. (Note: Det er okay for trænerstaben eller kamparrangøren at have deres egne radioer til at kommunikere med hinanden. Hvis dommerne opdager at de tilfældigvis bruger de samme frekvenser/kanaler så skift kanal. Dette er ikke en overtrædelse af Regel 1-4-11-f).
8. **Vær altid opmærksom på at nogen kan lytte med på hvad I siger, så vær professionel.**

25.2 – Før kampen

1. I ugen op til kampen bør Referee minde crewet om at der bruges radioer, og at de skal huske at oplade deres batterier. **Mindst én dommer bør medbringe en lader til kampen i tilfælde af at nogle har glemt at oplade deres radio.**
2. Aftal i pregame hvilken kanal der bruges (og mindst én backup kanal i tilfælde af støj på linjen eller lignende). Brugere der er vant til at bruge radioer, vil kunne høre om modtagelsen er dårligere end sædvanligt – hvis det er tilfældet, bør de bede crewet om at skifte kanal.
3. Før omklædningsrummet forlades, eller ved ankomst til banen, laves en radiokontrol. **Efter at Referee starter kontrollen, bør hver af de andre dommere efter tur tale, og bekræfte at de har hørt alle de foregående dommere.** Rækkefølgen er: R, U, H, L, B, F, S, C, V.

25.3 – Obligatoriske ting at bruge radioer til

De følgende ting er obligatoriske at bruge radioerne til (af ethvert crew medlem, medmindre andet er specificeret):

1. At viderebringe tid og status på kampuret.
 - (a) "Tid tilbage?" Kampursoperatøren (og kun ham) bør svare.
 - (b) "Ready eller snap?" Dommeren, der er ansvarlig for død bold spottet, bør svare.
 - (c) Er dette en situation med 10 sekunders fratrækkelse ("Hvorfor stoppede tiden?")
 - (d) Hvis der ikke er synligt kampur,
 - (i) Wing dommerne bør videregive tiden til sidelinjerne; R og U til henholdsvis offense og defense når det er muligt.
 - (ii) Videregiv den obligatoriske Regel 3-3-8-c notifikation hver gang kampuret stopper indenfor de sidste 2 minutter af hver halvleg.
 - (iii) Crewet kan blive enige om at videregive tiden ved hver scoring, straf og skift i holdbesiddelse.
 - (e) Når dommeren med ansvaret for kampuret videregiver tiden, bør en anden dommer (typisk Referee) bekræfte dette ved at gentage tiden.
2. [BACK JUDGE ELLER SIDE JUDGE] Videregiv tiden på play clock, men det skal gøres ved 12 sekunder for at give Referee tid til at videregive det til offense.
3. Overtrædelse kaldt, hold og nummer ("False start, rød 73"). Hvis den kaldende dommer ikke siger dette, bør Refereen gøre det efter at det er rapporteret til ham og inden han laver sin announcement (Mechanic 19.1.b.4).
4. Referee bør bekræfte scoren efter ekstrapoint forsøg, field goal eller safety ("scoren er 21 til hjemmeholdet er 7 til udeholdet" – altid hjemmeholdet først). [DOMMEREN MED URET] Bekræft dette ved at gentage scoren.
5. [REFEREE] Bed crewet om at gå i onside kick formation ("Onside kick, onside kick"). Dette bør bekræftes af de dommere, der skal flytte position.

25.4 – anbefalede ting at bruge radioer til

Det følgende er anbefalede ting at bruge radioerne til (af ethvert crew medlem, medmindre andet er specificeret):

1. Når der er kaldt Targeting (eller en anden alvorlig overtrædelse), bør den kaldende dommer spørge "Var der andre der så det hit på hvid 84?"
2. Sidelinjedommeren tættest på træneren for det forurettede hold, kan videregive Head Coaches beslutning om at acceptere eller afvise en straf, hvis valget ikke er indlysende.
3. [REFEREE] Når der er en potentiel intentional grounding, spørg "Var der en receiver i området?"
4. Advarsler, f.eks.:
 - (a) Down boksen viser det forkerte nummer ("Down boksen skal stå på 3")
 - (b) En dommer der ikke er på plads ("Umpire er ikke klar")
 - (c) Bolden er død tæt på linjen der skal nås ("close close")
 - (d) Hvem der har ansvaret for mållinjen ("wings har goal line")
 - (e) Hvilken type af ekstrapoint hold A har tænkt sig at foretage ("de går efter 2")
5. Påmindelser, f.eks.:
 - (a) Hurry-up angreb ("Husk at Umpire henter bolden hvis tiden kører")
6. Mechanics osv., f.eks.:
 - (a) En dommer er i forkert position, eller gjorde noget forkert ("Jim, det var dit out-of bounds spot")
 - (b) Ingen signalerede "stop tiden" ved slutningen af et forsøg ("har vi en første down?")

25.5 – Potentielle ting at bruge radioer til

Det følgende er godkendt til brug ind imellem, men bør ikke bruges rutinemæssigt:

1. Bekræfte brug af cross-field mechanics ("Line Judge har et spot")
2. Når en dommer skal have nogen til at snakke med en spiller på sine vegne (give nogle hurtige detaljer) ("Umpire kan du ikke bede rød 65 om at holde hænderne indenfor rammen")
3. Bekræfte detaljer for annoncering af en straf (Referee: "Hvad var spillernummeret igen?")
4. Sige yardlinjen bolden er på efter en returnering ("Bolden er på 33-yard linjen")
5. Sige hvem der er Back Judges key (men kun hvis der reelt kan være tvivl) ("Back Judge har nr. 88")

25.6 – Forbudt brug

Følgende brug er forbudt:

1. Beskidt sprog, vrede, mening om holdene – husk at nogen kan lytte med.
2. At sende når det vil afbryde nogen andres kommunikation, f.eks.
 - (a) Mens Referee laver (eller skal til at lave) sin announcement ved straffe (medmindre det haster for at rette en betydelig fejl)

- (b) Referee (eller andre dommere) taler (eller skal til at tale) til coaches eller spillere.
- 3. Hvis bolden er levende eller er ved at blive levende – brug fløjten hvis du har brug for at tiltrække dig opmærksomhed og stoppe spillet.
- 4. Uklare beskeder, f.eks.:
 - (a) At tale om et hold eller en handling uden at identificere et hold ved navn, farve eller som offense/defense.
 - (b) At tale om en spiller uden at identificere ham ved hold *og* nummer.
 - (c) At tale om en side eller ende af banen uden at være specifik.

25.7 – Hvis en radio går i stykker

1. Fortsæt med de resterende radioer. De dommere, der ikke har fungerende radioer, skal der tages hensyn til mht. kommunikation.

25.8 – Generelle påmindelser

1. Radioer til at supplere allerede eksisterende mechanics, ikke til at erstatte dem.
2. Forsøg ikke at tale henover andre.
3. Husk at trykke på knappen og holde en kort pause inden du taler ("tænk-tast-tal").

26. Ansvarsområder

De følgende diagrammer skal illustrere principperne, som er beskrevet i de foregående kapitler.

Der er to typer:

- Statiske diagrammer som viser ansvarsområderne for hver dommer - med andre ord hvilken dommer der har det primære ansvar for at holde øje med bolden og boldholderen når den/han er i det pågældende område
- Diagrammer med eksempler på spil, som viser positionerne for hver dommer, og deres keys på forskellige tidspunkter af spillet som det udvikler sig.

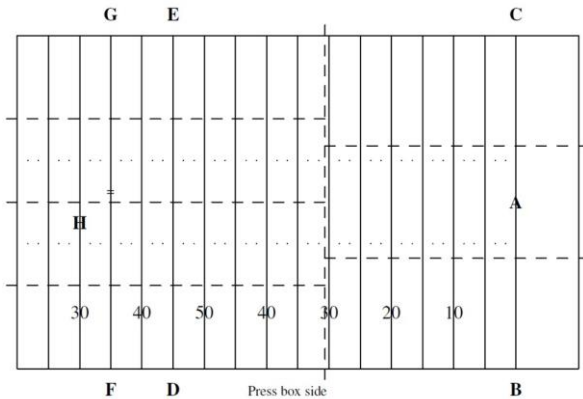
De ansvarsområder der er vist, er dem man har fra starten af spillet. Som spillet udvikler sig, kan disse skifte, oftest så det er den nærmeste dommer der koncentrerer sig om boldholderen, og de andre dommere om det der sker omkring ham.

I hvert diagram er der tegnet yardlinjer på tværs af banen for hver 5 yards.

I hvert diagram er positionen på Referee (og Center Judge hvis der er en) baseret på den antagelse at quarterbacken er højrehåndet eller kickeren højrefodet. Hvis quarterbacken er venstrehåndet eller kickeren er venstrefodet, bør Referee være i den "spejlvendte" position i venstre side og Center Judge til højre (undtaget på field goal forsøg). Bemærk dog at hvis et hold pludseligt skifter quarterback eller kicker, er det bedre for Referee (og Center Judge) at dømme fra den "forkerte" side fremfor at skifte i hast.

26.1 - Free kick opstillinger og ansvarsområder

Figur A: De 8 grundlæggende free kick positioner

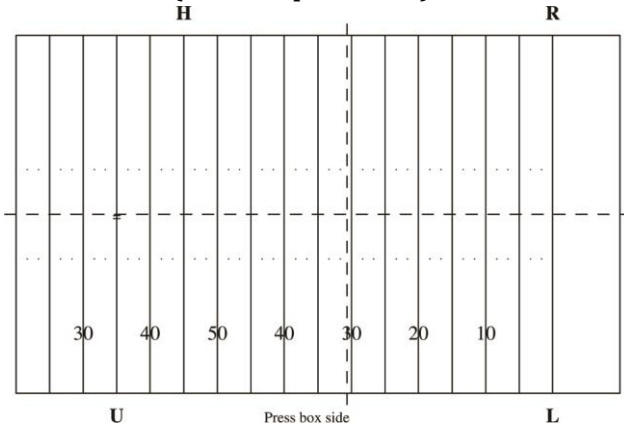


Det følgende skema opsummerer hvilke dommere der skal være på hvilke positioner alt efter størrelsen på crewet, og om det er et normale positioner eller positionerne til onside kick. (BL = Begrænsende Linje)

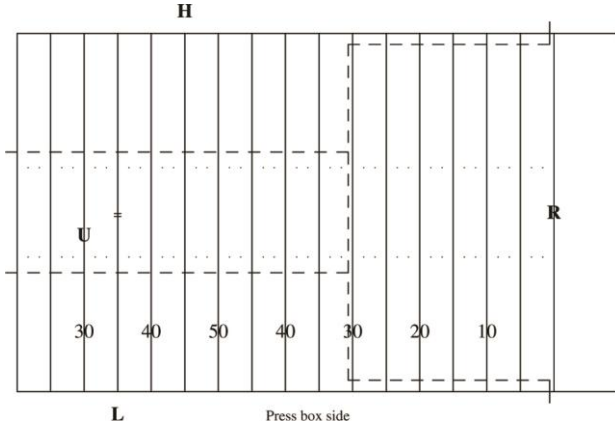
Str.	A	B	C	D	E	F	G	H
	Dybt i midten	Pylon PB	Pylon MP	HB BL PB	HB BL MP	HA BL PB	HA BL MP	Ved sparkeren
Normale positioner								
3	R				H	L		
4		L	R		H	U		
5		L	R		H	B		U
6C	R	L	H		C	B		U
6D	R	L	H		S	F		U
7	R	L	H	F	S	B		U
8	R	L	H	F	S	B	C	U
Onside kick positioner								
3	R				H	L		
4	R				H	L		U
5	R			L	H	B		U
6C	R			L	H	B	C	U
6D	R			L	H	F	S	U
7		L	R	F	H	B	S	U
8	R	L	H	F	S	B	C	U

BL = Begrænsende Linje; PB = Press Box siden; MP = Modsat Press Box; HA = Hold A; HB = Hold B

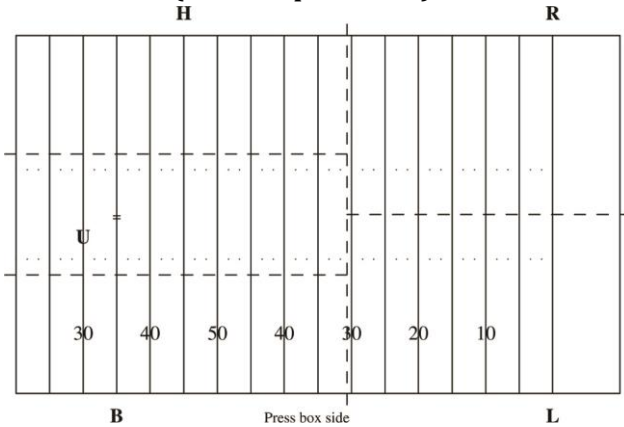
Figur B: 4-mands crew (normale positioner)



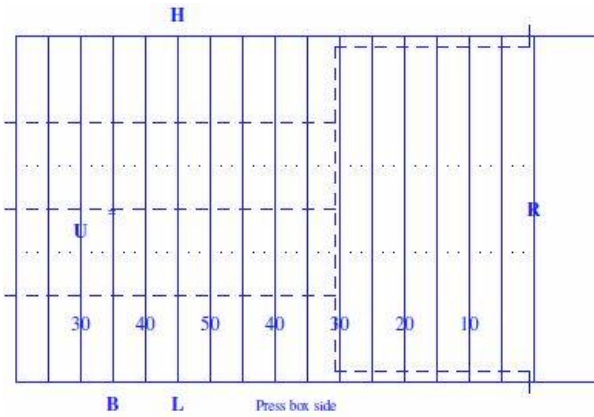
Figur C: 4-mands crew (onside kick positioner)



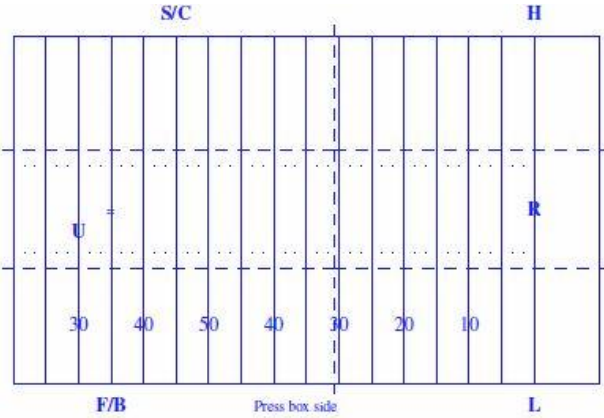
Figur D: 5-mands crew (normale positioner)



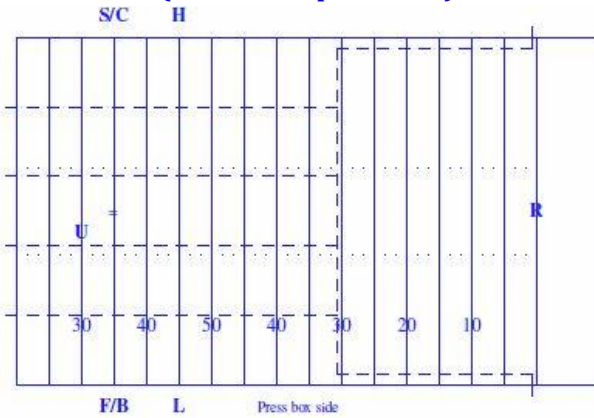
Figur E: 5-mands crew (onside kick positioner)



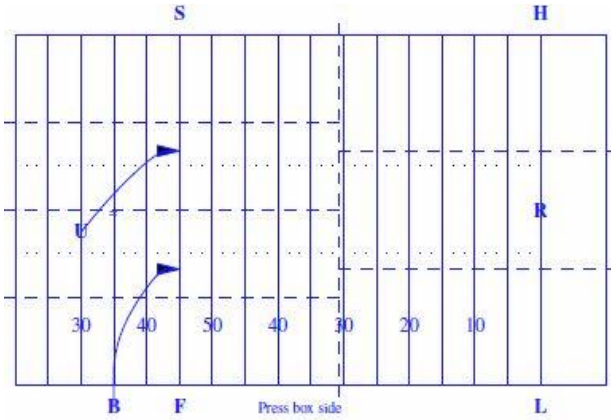
Figur F: 6-mands crew (normale positioner)



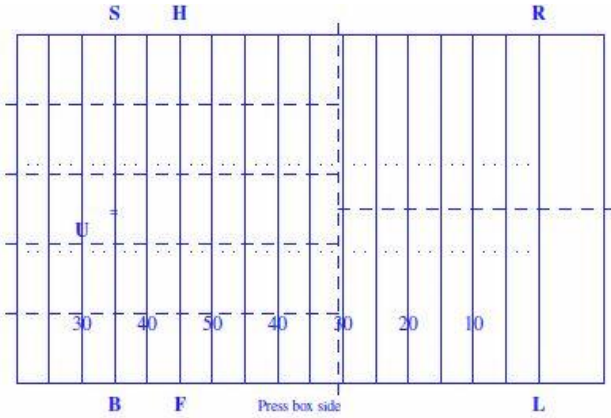
Figur G: 6-mands crew (onside kick positioner)



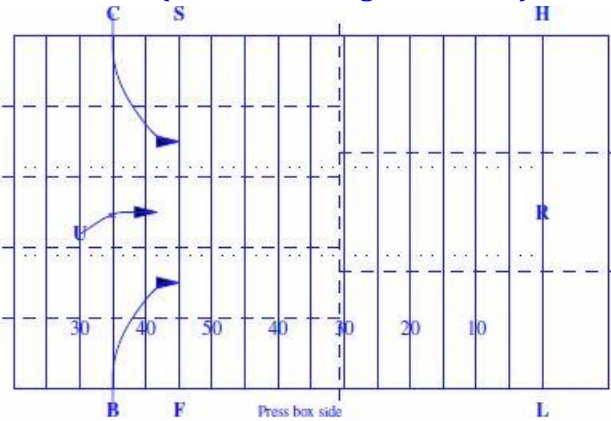
Figur H: 7-mands crew (normale positioner)



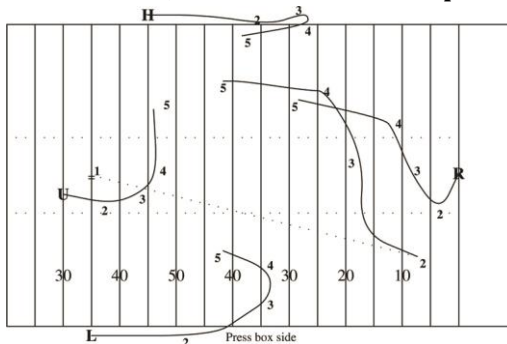
Figur I: 7-mands crew (onside kick positioner)



Figur J: 8-mands crew (både normale og onside kick)

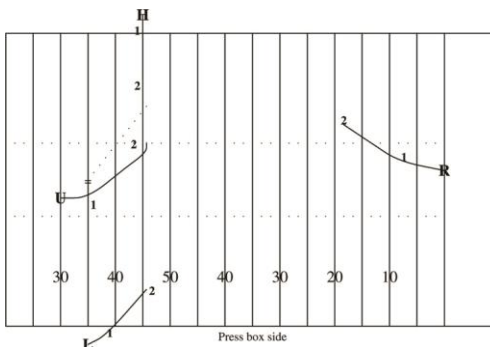


Figur K: Spilekseksempl (4-mands crew, onside kick positioner) dybt free kick til press box siden, der bliver returneret på tværs af banen



Idet bolden bliver sparket (1) er dommerne i deres startpositioner. Mens bolden er i luften, begynder dommerne at bevæge sig for at dække deres ansvarsområder. Bolden kommer ned i Refereens område, så han observerer de potentielle modtagere for fair catch signaler. De andre dommere ser efter blokeringer af og imod spillerne der bevæger sig nedad banen, samt for en ulovlig wedge, der kunne opstå foran returneren. Refereen observerer når bolden bliver grebet (2) og ser efter returneren mens han stadig er i hans område. Da returneren løber på tværs af banen (3), justerer dommerne deres positioner, for at spillet er "bokset inde". Linesman og Umpire observerer blokeringer foran boldholderen på returnet, indtil boldholderen kommer ind i Linesman's ansvarsområde (4). På dette tidspunkt overtager Linesman bolden indtil boldholderen bliver tacklet (5) mens Referee skifter til at se efter handlinger rundt om boldholderen. Line Judge har hele tiden et bredt overblik over banen.

Figur L: Spilekseksempl (4-mands crew, onside kick positioner) kort kick til Linesman's side af banen

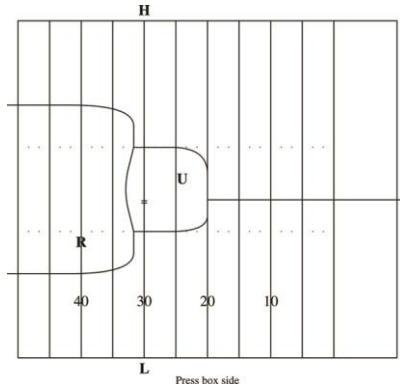


Idet dommerne ser at sparket er kort (1), bevæger Linesman, Umpire og Line Judge sig alle i position til at se bolden og handlinger omkring den. Refereen bevæger sig op ad banen, mens han ser på handlinger i yderområdet. Idet bolden bliver erobret (2) vil Linesman og Umpire bevæge sig hurtigt til død bold spottet

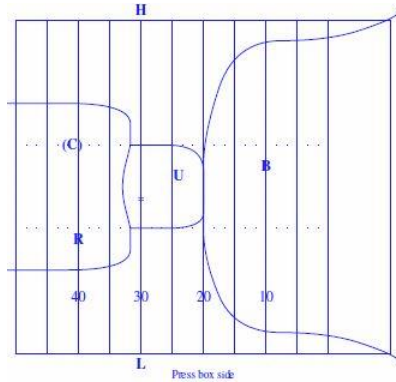
for at dømme på hvem der har bolden. Referee og Line Judge fortsætter med at se efter handlinger omkring og væk fra bolden ("clean up").

26.2 - Ansvarsområder på alm. spil fra scrimmage

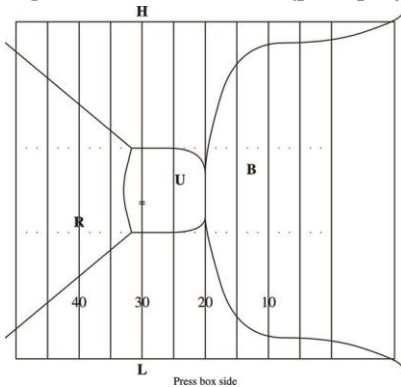
Figur A: 4-mands crew



Figur B: 5/6C-mands crew

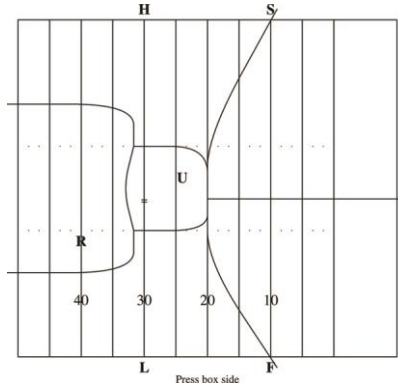


Figur C: 5-mands crew (pass play dækningszoner)

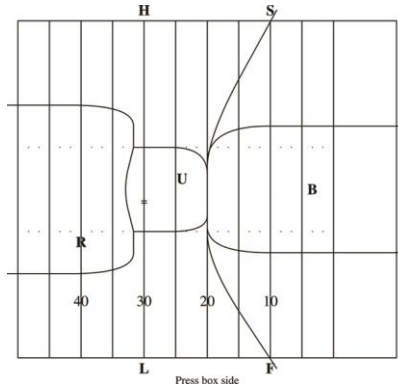


Dommerne har **primært** ansvar for de receive der er i deres område (som vist i diagrammet til venstre), men (med undtagelse af Referee og på lange kast også Umpire) de forventes at yde sekundær dækning af området omkring slutningen af ethvert fremadrettet kast.

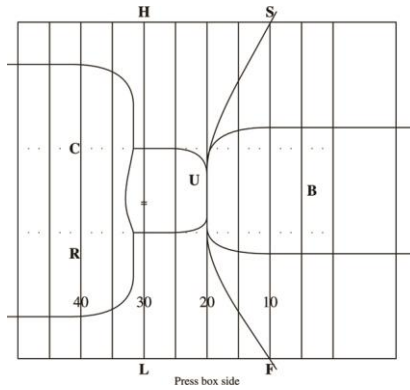
Figur D: 6D-mands crew



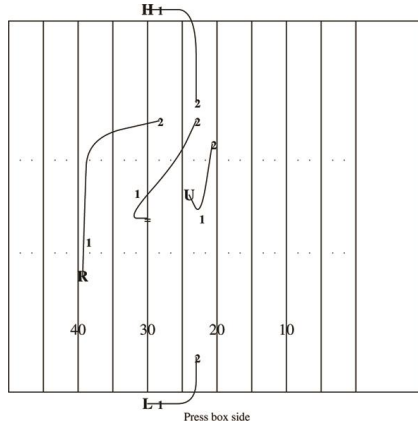
Figur E: 7-mands crew



Figur F: 8-mands crew

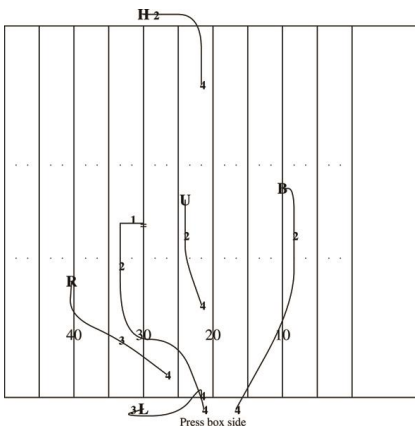


Figur G: Spilekseksempel (4-mands crew) løb op igennem midten



Som spillet udvikler sig (1) bevæger Umpiren sig baglæns og sideværts for at holde sig væk fra hullet i point of attack. Idet boldholderen nærmer sig den neutrale zone, overtager Linesman ansvaret for ham, og bevæger sig til død bold spottet da han bliver tacklet (2) for at markere forward progress. Umpire og Referee observerer handlinger foran og omkring boldholderen.

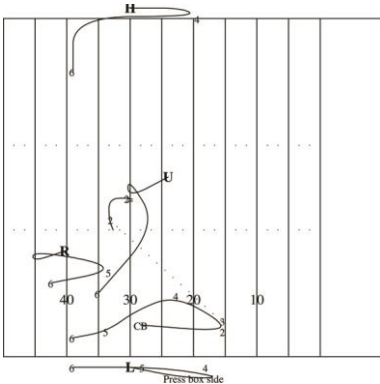
Figur H: Spilekseksempel (5-mands crew) sweep til Line Judges side af banen



Ved snappet (1) læser dommerne på deres keys for at se hvad slags spil det er. Når det kan ses hvilken side af banen spillet bliver løbet til (2), sikrer Line Judge sig at han er af vejen og Back Judge bevæger sig på tværs af banen for at observere på blokeringer foran spillet. Umpiren vender sig og kigger på spillet indefra. Når boldholderen drejer op i banen (3), går ansvaret for ham fra Referee til Line Judge. Referee skifter til at kigge på blokeringer rundt om

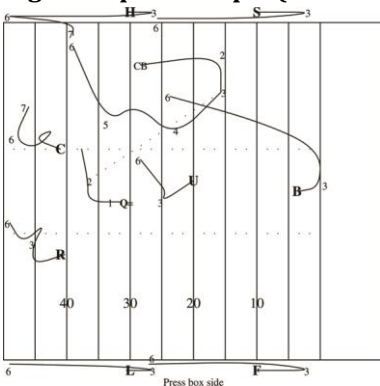
boldholderen, mens Line Judge følger boldholderen op langs sidelinjen. Da boldholderen træder ud af banen (4), markerer Line Judge død bold spottet og fortsætter med at se efter handlinger imod boldholderen. Referee og Back Judge bevæger sig hurtigt til området for at hjælpe med dækning, selv helt ud i holdområdet hvis dette skønnes nødvendigt. Umpiren bevæger sig ned ad banen for at se efter handlinger omkring og foran boldholderen. Igennem hele spillet er Linesman ansvarlig for at se handlinger på midten af banen bag Referee og Umpire.

Figur K: Spilekseksempl (4-mands crew) interception return



Da dommerne læser kast (1), bakker Referee for at holde sig væk fra kasteren. Umpire træder op imod den neutrale zone, og wing dommerne bevæger sig lidt ned ad banen efter receiverne og forsvarsspillerne. Da kastet bliver kastet (2) ser Line Judge og Linesman efter kontakt mellem alle lovlige modtagere på hver deres side af banen. Mens kastet er i luften, drejer Umpire sig rundt for at se efter hvor den kommer ned, og Line Judge, der har bestemt hvilken receiver der er den mest sandsynlige til at gribe kastet, ser efter pass interference osv. Da kastet bliver interceptet af cornerbacken (CB) (3), får Line Judge ansvaret for boldholderen, og Umpire ser efter blokeringer på returneringen (4 og 5). Da boldholderen bliver tacklet (6), har Line Judge dødt bold spottet og, efter at have sikret sig at der ikke er nogle dødt bold overtrædelser, hjælper Referee med at få en bold ind til inbounds spottet. Igennem hele returneringen observerer Linesman handlinger væk fra spillet, og hjælper med forward progress.

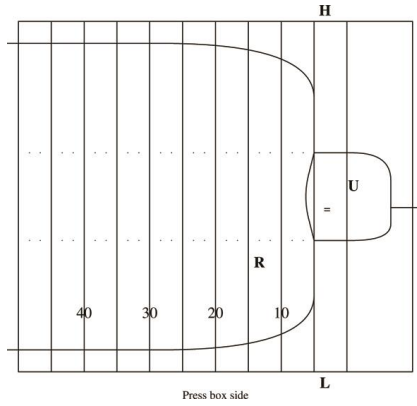
Figur L: Spilekseksempl (8-mands crew) interception return



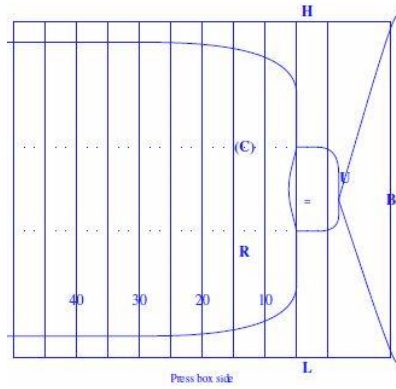
Alle dommerne læser kast (1) og Referee og Center Judge trækker sig tilbage, for at holde sig væk fra kasteren når han dropper tilbage, mens Umpire træder et par yards fremad. Linesman og Line Judge bliver på line of scrimmage, men de dybe dommere trækker tilbage mens receiverne løber ned ad banen. Da kastet bliver kastet (2) forsøger alle wing dommere og dybe dommere at bestemme hvor kastet går hen. Kastet bliver interceptet af cornerbacken (CB) (3). På dette tidspunkt skifter alle dommere til "reverse mechanics" for at dække returneringen. Referee, Center Judge, Linesman og Line Judge bør alle holde sig foran boldholderen under returneringen (4). De tre dybe dommere har meget at indhente, specielt Side Judge som har det primære ansvar for boldholderen, mens han danser rundt på banen (5). Da boldholderen bliver tacklet (6) er det helst Side Judge der skal markere forward progress spottet, men da han er kommet lidt langt efter spillet, bevæger Linesman sig op for at markere det (7). De andre dommere holder slutningen af spillet "bokset inde", og ser efter spillere i yderområderne for sen kontakt.

26.3 - Goalline ansvarsområder

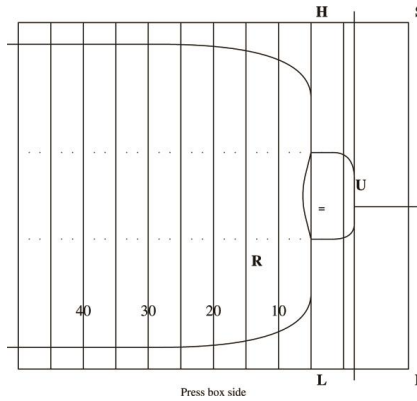
Figur A: 4-mands crew



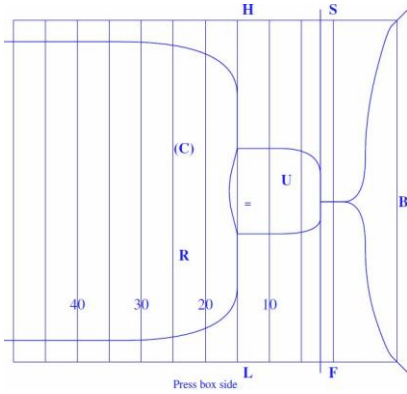
Figur B: 5/6C-mands crew



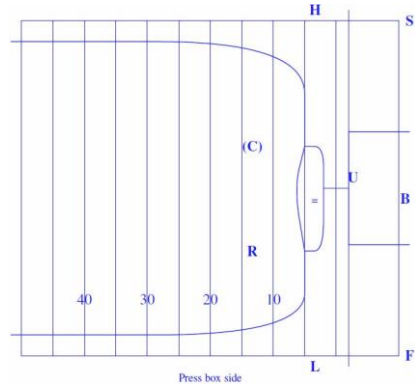
Figur C: 6D-mands crew



Figur D: 7/8-mands crew (bolden mellem 7- og 20-yard linjen)

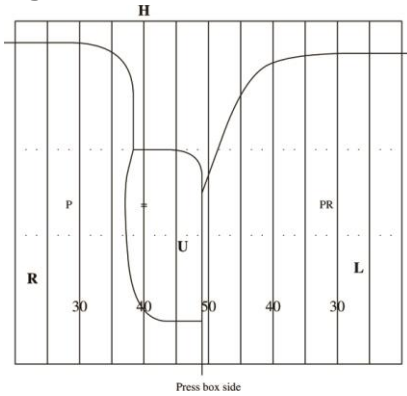


Figur E: 7/8-mands crew (med bolden indenfor 7-yard linjen)

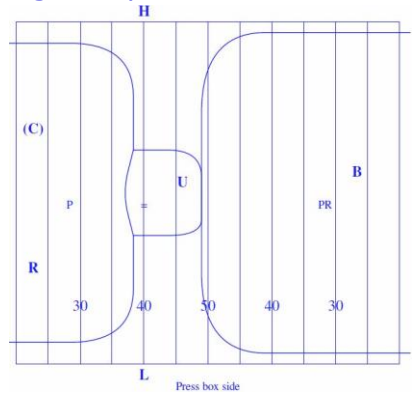


26.4 - Punt ansvarsområder

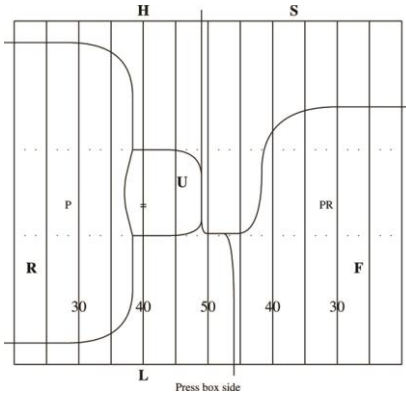
Figur A: 4-mands crew



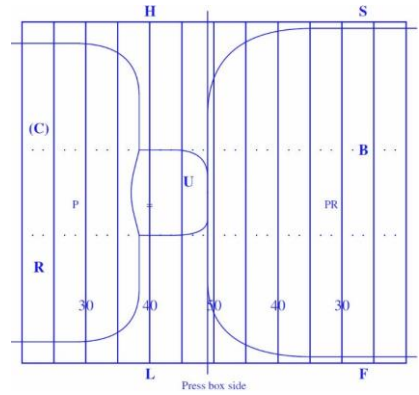
Figur B: 5/6C-mands crew



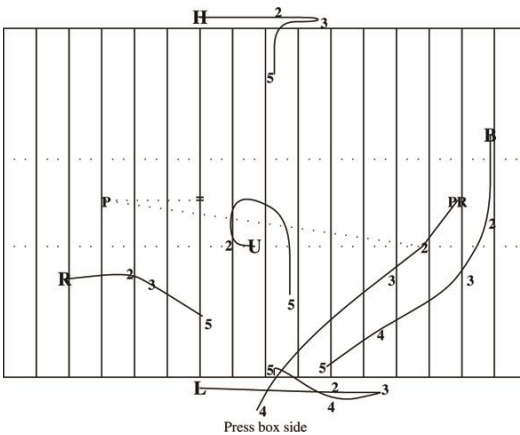
Figur C: 6D-mands crew



Figur D: 7/8-mands crew



Figur E: Spileksempel (5-mands crew) punt return



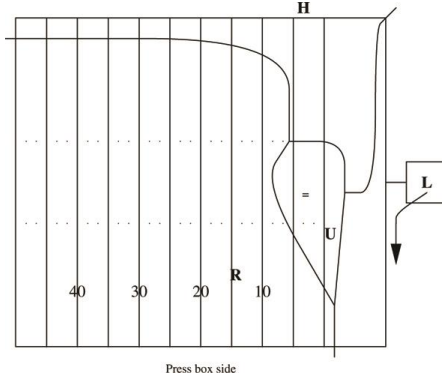
Referee koncentrerer sig om handlinger i backfield, specielt imod sparkeren efter bolden er sparket (1). Når bolden er sparket, bevæger Line Judge sig ned ad banen, indtil han er ca. 15-20 yards foran returneringen. Back Judge forbliver bag den dybe modtager (PR på billedet) så han kan observere på modtagelsen (2), og derefter ser han efter blokeringer foran returneringen (3).

Line Judge følger boldholderen indtil han træder ud af banen (4), mens Referee og Umpire observerer handlinger foran boldholderen og Back Judge ser efter fortsatte handlinger bagved og omkring boldholderen. Linesman observerer spillere væk fra bolden. Line Judge er den dækkende dommer, og vil markere død bold spottet mens Referee og Back Judge hjælper med at få en bold til inbounds spottet (5) når alle handlinger er ophørt.

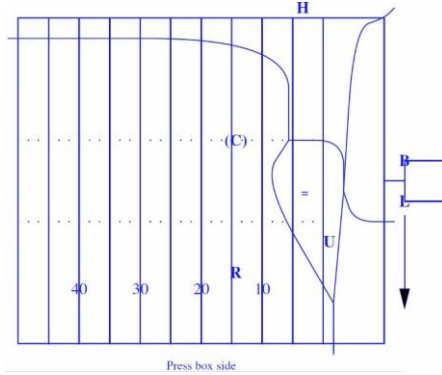
26.5 - Field goal (eller PAT) ansvarsområder

(Pilene viser hvad vej dommerne skal bevæge sig, hvis hold A skifter til en løbe- eller kasteformation)

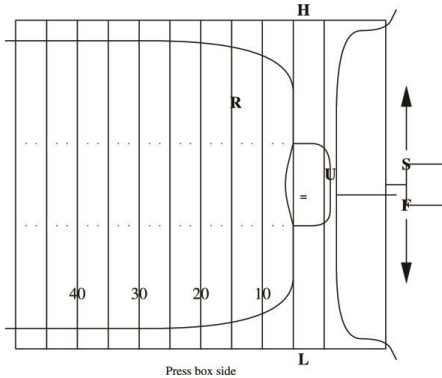
Figur A: 4-mands crew



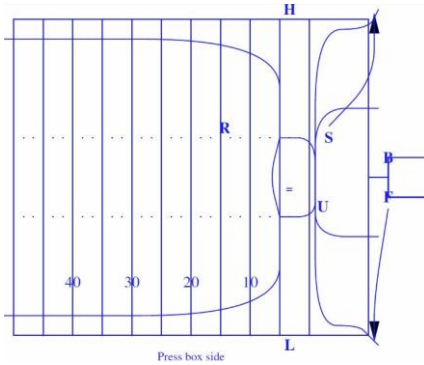
Figur B: 5/6C-mands crew



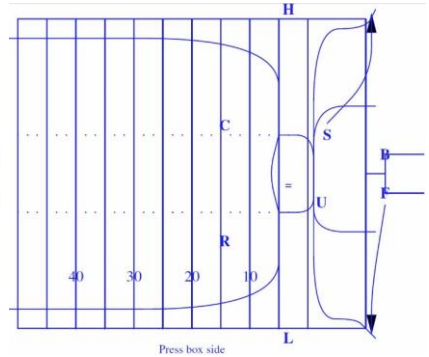
Figur C: 6D-mands crew



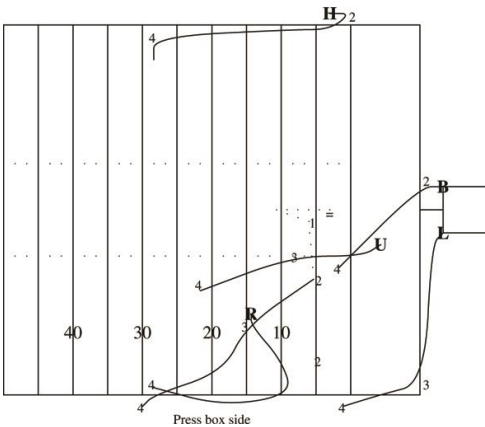
Figur D: 7-mands crew



Figur E: 8-mands crew



Figur F: Spileksempl (5-mands crew) blokeret field goal forsøg



Field goal forsøget bliver blokeret bag line of scrimmage (1). Referee reagerer straks ved at bevæge sig mod press box sidelinjen, hele tiden i en position hvor han ikke er i vejen for spillet. Umpire bliver på goal line, klar til at dømme hvis bolden bliver ført fremad, og Linesman bevæger sig også til goal line af samme grund. Line Judge bevæger sig ud mod hjørnepylonen, mens Back Judge bevæger sig op på end line.

Bolden bliver erobret af forsvaret (2) og ført fremad væk fra end zone. Referee har ansvaret for sidelinjen, og dækker boldholderen, mens Umpire bevæger sig i position til at observere handlinger omkring boldholderen. Mens de andre dommere bevæger sig i position til at dække handlinger væk fra bolden (3), følger Referee boldholderen op langs sidelinjen, indtil boldholderen bliver tvunget ud af banen (4). Umpire og Line Judge skal komme i position til at kunne observere handlinger omkring boldholderen, selv hvis det er fra lang afstand. Back Judge observerer de spillere, der stadig er omkring den oprindelige line of scrimmage. Linesman holder trit med boldholderen, og hjælper med at spejle forward progress spottet.

27. Supplerende Signaler

De officielle dommersignaler [S1 til S47] er beskrevet i regelbogen, men til praktisk brug supplerer dommerne disse signaler med signaler der er opfundet af dem selv eller andre, for at fremme den visuelle kommunikation, i tilfælde hvor mundtlig kommunikation er umulig eller ikke ønskelig.

Alle signaler er måder til visuelt at signalere en besked. Afsenderen til meddelelsen er naturligt nok den dommer der afgiver signalet, men modtageren kan være både andre dommere, spillere, trænere eller tilskuere. Visuelle signaler kan komme til anvendelse hvor distance mellem afsender og modtager er for stor, hvor der er for meget støj, eller hvor et mundtligt signal ikke er tilstrækkeligt.

Nr.	Besked	Signal
Sup1	Hold A spilleren nærmest mig er af linjen.	Udstrukket arm i vandret (med åben hånd), der peger mod hold A's backfield.
Sup3	Holdet jeg er ansvarlig for at tælle, har 11 spillere på banen.	Knyttet næve i brysthøjde med tommelfingeren pegende opad, og armen ud til siden (se også Sup24).
Sup4	Holdet jeg er ansvarlig for at tælle, har mere end 11 spillere på banen.	Hånd på toppen af hovedet.
Sup5	Det sidste kast var et bagudrettet kast.	Slå knyttet næve ind i den offensive backfield.
Sup6	Hold A har mere end 10 yards til linjen, der skal nås (two sticks).	Bevæg lodrette pegefingre modsat hinanden diskret i brysthøjde.
Sup8	Uret stopper efter næste spil	Krydsede håndled foran brystet.
Sup9	Hold A forsøger et spark på mål.	Form fingrene i en Λ form med fingerspidserne mod hinanden.
Sup10	Hold A går efter den - de forsøger ikke at sparke på 4. down eller PAT.	Rul hænderne (eller fingerspidserne) over hovedet (som S19).
Sup11	Kampuret starter på snappet.	Knips med fingrene.
Sup12	Kampuret starter på ready for play (eller kører allerede).	Lav en cirkulær bevægelse med pege fingeren ved håndledet.
Sup13	(i) Holdet har valgt at modtage (ii) Jeg sælger et kald om at bolden er grebet (brug sjældent).	Lav en gribe-lignende bevægelse med armene omkring brysthøjde.
Sup14	Bolden blev grebet ude af banen (incomplete)	Skub ud til siden med begge arme.
Sup15	Field goal forsøget er mislykket (ved siden af)	Som Sup14.
Sup16	Led mig venligst hen til out-of-bounds-spottet.	En hånd i vejret.

Nr.	Besked	Signal
Sup17	Kom op langs sidelinjen imod mig.	"Kom her" bevægelse med håndfladen mod sig selv.
Sup18	Gå ned ad sidelinjen væk fra mig.	Skubbende bevægelse, med håndfladerne væk fra sig selv.
Sup19	Stop, du er på det rette spot.	Hug ned.
Sup20	Kør stadionuret frem (hvis der er for meget tid tilbage)	Signaler S2 indtil uret viser den rette tid, vis herefter S3.
Sup21	Kør stadionuret tilbage (hvis der er for lidt tid tilbage).	Signalerer S21 for at holde tiden indtil at uret er nået på niveau, signaler herefter S2 for at starte det.
Sup22	Sluk stadionuret.	Peg på uret og giv så signalet for "uncatchable pass" [S17]
Sup23	Holdet tager et knæ.	Slå dig på knæet.
Sup24	Holdet jeg er ansvarlig for at tælle, har færre end 11 spillere på banen.	Knyttet næve i brysthøjde med tommelfingeren pegende nedad, og armen ud til siden (se også Sup3).
Sup25	Jeg mener at alle betingelser for et touchdown er til stede	To gange "thumbs up" foran brystet.
Sup26	Modtageren berørte bolden inde på banen, men opnåede ikke kontrol over bolden, inden han kom out of bounds	Bevæg hænder (med håndfladerne opad), op og ned på skift.
Sup27	Down boksen angiver et forkert nummer	Lav signal S17 (ikke gribbart fremadrettet kast) før snappet
Sup28	Jeg har ansvaret for bolden/returneren	Slå med knyttet næve mod modtagerholdets end line
Sup29	Nulstil play clock til 25 sekunder	"Pump" op og ned med en arm lodret med håndfladen opad
Sup30	Nulstil play clock til 40 sekunder	"Pump" op og ned med begge arme lodret med håndfladerne opad
Sup31	4. down fumble reglen er gældende	Rul hænderne foran brystet (som S19)
Sup32	Den forreste del af bolden skal røre yardlinjen	Peg på din næse
Sup33	Bolden skal ligge midt mellem to yardlinjer	Klap dig på maven eller bæltet
Sup34	Den bageste del af bolden skal røre yardlinjen	Klap dig på hoften
Sup35	Hold A har nået line to gain (og dermed fået en ny første down)	Peg med pegefingern foran dit bryst mod hold B's end line
Sup36	Hold B imødegår udskiftninger	Hold armene vandret ud til siderne med knyttede hænder
Sup37	Holdet ønsker at trække 10 sekunder fra kampuret	Peg på uret og derefter peg ned

Sup38	Holdet ønsker IKKE at fratække 10 sekunder på kampuret	Peg på uret og derefter signaler incomplete [S10]
-------	---	--

Nr.	Besked	Signal
Sup 39	Påmindelse om at Umpire har det primære ansvar for at hente og spotte bolden (f.eks. indenfor de sidste 2 minutter af en halvleg) ("Umpire's Ball")	Lav en U-form med tommel- og pegefingre på begge hænder
Sup40	Fortæl mig venligst hvor meget tid, der er tilbage af perioden	Prik på uret eller håndledet
Sup41	Der er under 1 minut tilbage af perioden	Peg nedad med begge pegefingre
Sup42	Bolden eller boldholderen krydsede/krydsede ikke den neutrale zone	Peg på jorden på den passende side af den neutrale zone (bagved hvis den ikke krydsede, over hvis den gjorde)
Sup43	Fem yards vil give ny første down	Åben hånd med fingrene spredt holdt op foran brystet
Sup44	Det sidste spil bliver gennemset	Lav et rektangel (TV skærm) med fingrene i hovedhøjde
Sup45	Two minute warning	Lav et T ved at holde fingrene på den ene hånd lodret så de rører håndfladen på den anden hånd i brysthøjde.

Signalerne Sup11 og Sup12 er primært ment til kommunikation mellem Referee og dommeren med ansvaret for kampuret.

Signalerne Sup16 til Sup19 er beregnet til spark ud over sidelinjen.

Signalerne Sup20 til Sup22 er beregnet til kommunikation med stadionur-operatøren.

Signalerne Sup2 og Sup7 bruges ikke længere.

28. DAFF/IFAF Straf Forkortelser

Sorteret efter forkortelse

Forkortelse: Overtrædelse:

APS	Ændre spilleoverfladen ("altering playing surface")	
ATR	Hjælpe boldholderen ("assisting the runner")	
BAT	Ulovligt at slå til bolden ("illegal batting")	
DEH	Holding, Defense	
DOD	Delay of Game, Defense	
DOF	Offside, Defense	
DOG	Delay of Game, Offense	
DPI	Pass Interference, Defense	
DSH	Delay of Game i starten af halvleg	
DSQ	Diskvalifikation	
ENC	Encroachment (offense)	
EQV	Udstyrsbrud ("Equipment Violation")	
FGT	Slåskamp ("fighting")	
FST	False Start	
IBB	Ulovlig blokering i ryggen	
IBK	Ulovlig blokering under spark	
IBP	Ulovligt bagudrettet kast	
IDP	Uberettiget spiller nede af banen på kast	
IFD	Ulovlig formation på defense (3-mod-1)	
IFH	Ulovligt at aflevere bolden fremad	
IFK	Ulovlig "free kick" formation	
IFP	Ulovligt fremadrettet kast	
IJY	Ulovlige trøjer (illegal jerseys)	NY 2020
IKB	Ulovligt at sparke til bolden	
ILF	Ulovlig formation	
ILM	Ulovlig motion	
ILP	Ulovlig deltagelse	
ING	Intentional Grounding	
IPN	Ulovlig nummerering	NY 2020
IPR	Ulovlig procedure	
ISH	Ulovligt Shift	
ISP	Ulovligt Snap	
ITP	Ulovligt at røre et fremadrettet kast	
IUH	Ulovlig brug af hænder	
IWK	Ulovlig "wedge" på kickoff	
KCI	Kick Catch Interference	
KIK	Ulovligt spark	
KOB	"Free Kick" ud af banen	
OBK	Ud af banen under spark	
OFH	Holding, Offense	
OFK	Offside, "free kick"	
OPI	Pass Interference, Offense	
PF/BBW	Personlig fejl Overtrædelse (PFO), blokering under hoften	
PF/BOB	PFO, blokering udenfor banen	
PF/BTH	PFO, slag til hovedet	

Forkortelse: Overtrædelse:

PF/CHB	PFO, chop block
PF/CLP	PFO, clipping
PF/FMM	PFO, face mask
PF/HCT	PFO, "horse collar" tackling
PF/HDR	PFO, ramme forsvarsløs receiver
PF/HTF	PFO, "hands to the face"
PF/HUR	PFO, "hurdling"
PF/ICS	PFO, ulovlig kontakt til snapperen
PF/LEA	PFO, "leaping"
PF/LHP	PFO, ramme efter spillet/smide sig på bunken
PF/LTO	PFO, ramme efter spillet ude af banen
PF/OTH	PFO, andet
PF/RFK	PFO, "roughing" af "free kicker"
PF/RTH	PFO, "roughing" af holderen
PF/RTK	PFO, "roughing" af sparkeren
PF/RTP	PFO, "roughing" af kasteren
PF/SKE	PFO, slå eller ramme med knæet eller albuen
PF/TGT	PFO, "targeting"
PF/TRP	PFO, spænde ben
PF/UNR	PFO, unødvendig grovhed
RNH	Løbe ind i holderen
RNK	Løbe ind i sparkeren
SLI	Sidelinje forstyrrelse, 5 yards
SLM	Sidelinje forstyrrelse, 15 yards
SUB	Ulovlig udskiftning
UC/ABL	Usportslig optræden, groft sprog
UC/BCH	Usportslig optræden, bænken
UC/DEA	Usportslig optræden, forlænget/overdreven handling
UC/FCO	Kraftfuldt at kontakte en dommer
UC/RHT	Usportslig optræden, fjerne sin hjelm
UC/SBR	Usportslig optræden, simulere at være blevet "roughed"
UC/STB	Usportslig optræden, at "spike" eller kaste bolden væk
UC/TAU	Usportslig optræden, "taunting"
UC/UNS	Usportslig optræden, andet
UFA	Unfair handlinger
UFT	Unfair taktik

Sorteret efter overtrædelse

Forkortelse: Overtrædelse:

DSH	Delay of Game i starten af halvleg
DOD	Delay of Game, Defense
DOG	Delay of Game, Offense
DSQ	Diskvalifikation
ENC	Encroachment (offense)
FST	False Start
KOB	"Free Kick" ud af banen
ATR	Hjælpe boldholderen ("assisting the runner")
DEH	Holding, Defense
OFH	Holding, offense
ING	Intentional Grounding
KCI	Kick Catch Interference
UC/FCO	Kraftfuldt at kontakte en dommer
RNH	Løbe ind i holderen
RNK	Løbe ind i sparkeren
OFK	Offside, "free kick"
DOF	Offside, Defense
DPI	Pass Interference, Defense
OPI	Pass Interference, Offense
PF/OTH	Personlig fejl Overtrædelse (PFO), andet
PF/BOB	PFO, blokering udenfor banen
PF/BBW	PFO, blokering under hoften
PF/CHB	PFO, chop block
PF/CLP	PFO, clipping
PF/FMM	PFO, face mask
PF/HTF	PFO, "hands to the face"
PF/HCT	PFO, "horse collar" tackling
PF/HUR	PFO, "hurdling"
PF/LEA	PFO, "leaping"
PF/LTO	PFO, ramme efter spillet ude af banen
PF/LHP	PFO, ramme efter spillet/smide sig på bunken
PF/HDR	PFO, ramme forsvarsløs receiver
PF/RFK	PFO, "roughing" af "free kicker"
PF/RTH	PFO, "roughing" af holderen
PF/RTP	PFO, "roughing" af kasteren
PF/RTK	PFO, "roughing" af sparkeren
PF/BTH	PFO, slag til hovedet
PF/SKE	PFO, slå eller ramme med knæet eller albuen
PF/TRP	PFO, spænde ben
PF/TGT	PFO, "targeting"
PF/ICS	PFO, ulovlig kontakt til snapperen
PF/UNR	PFO, unødvendig grovhed
SLI	Sidelinje forstyrrelse, 5 yards
SLM	Sidelinje forstyrrelse, 15 yards
FGT	Slåskamp ("fighting")
IDP	Uberettiget spiller nede af banen på kast
OBK	Ud af banen under spark

Forkortelse: Overtrædelse:

EQV	Udstyrsbrud ("Equipment Violation")	
IBB	Ulovlig blokering i ryggen	
IBK	Ulovlig blokering under spark	
IUH	Ulovlig brug af hænder	
ILP	Ulovlig deltagelse	
ILF	Ulovlig Formation	
IFD	Ulovlig formation på defense (3-mod-1)	
IFK	Ulovlig "free kick" formation	
ILM	Ulovlig motion	
IPN	Ulovlig nummerering	NY 2020
IPR	Ulovlig procedure	
SUB	Ulovlig udskiftning	
IWK	Ulovlig "wedge" på kickoff	
IJY	Ulovlige trøjer (illegal jerseys)	NY 2020
IFH	Ulovligt at aflevere bolden fremad	
ITP	Ulovligt at røre et fremadrettet kast	
BAT	Ulovligt at slå til bolden ("illegal batting")	
IKB	Ulovligt at sparke til bolden	
IBP	Ulovligt bagudrettet kast	
IFP	Ulovligt fremadrettet kast	
ISH	Ulovligt Shift	
ISP	Ulovligt Snap	
KIK	Ulovligt spark	
UFA	Unfair handlinger	
UFT	Unfair taktik	
UC/UNS	Usportslig optræden, andet	
UC/STB	Usportslig optræden, at "spike" eller kaste bolden væk	
UC/BCH	Usportslig optræden, bænken	
UC/RHT	Usportslig optræden, fjerne sin hjelm	
UC/DEA	Usportslig optræden, forlænget/overdreven handling	
UC/ABL	Usportslig optræden, groft sprog	
UC/SBR	Usportslig optræden, simulere at være blevet "roughed"	
UC/TAU	Usportslig optræden, "taunting"	
APS	Ændre spilleoverfladen ("altering playing surface")	