

SUOMEN AMERIKKALAISEN JALKAPALLON LIITTO ry
AMERIKKALAISEN JALKAPALLON SÄÄNNÖT JA SÄÄNTÖTULKINNAT
2021

Esipuhe

Amerikkalaisen jalkapallon maailmanliitto (IFAF) tarkistaa säännöt vuosittain parantaakseen lajin turvallisuutta ja tasoa sekä tarpeen vaatiessa selventääkseen sääntöjen tarkoitusta. Kaikkien sääntömuutosten periaatteena on, että ne:

- ovat turvallisia osallistujille
- ovat sovellettavissa lajin kaikille tasoille
- ovat valmennettavia
- ovat erotuomareille sovellettavia
- ylläpitävät hyökkäyksen ja puolustuksen tasapainoa
- ovat kiinnostavia katsojille
- eivät saa rajoittaa negatiivisesti taloudellista tulosta
- eivät saa olla perusteetta eriäviä Yhdysvalloissa noudatettavien NCAA:n sääntöjen kanssa.

IFAFin säännöt vaativat, että kaikki jäsenmaat pelaavat IFAFin sääntöjen mukaisesti, lukuun ottamatta seuraavia tilanteita:

- 1) Kansalliset lajiliitot saavat muuttaa sääntöä 1 paikallisten olojen ja tarpeiden johdosta, mutta muutokset eivät saa heikentää pelaajien tai muiden osallistujien turvallisuutta.
- 2) Kilpailut voivat muuttaa sääntöjä perustuen (a) osallistujien ikään ja (b) osallistujien sukupuoleen.
- 3) Kilpailunjärjestäjällä on oikeus muokata tiettyjä sääntöjä (lista sivulla 11).
- 4) Kansallinen lajiliitto voi rajoittaa yllä mainittua, jotta kaikki sen alaisuudessa pelattavat kilpailut pelataan samoilla säännöillä.

Näitä sääntöjä sovelletaan kaikissa IFAFin alaisissa kilpailuissa 1.3.2020 alkaen.

Nämä säännöt ovat suomenkielinen käännös IFAFin kilpailusäännöistä. Suomen sarjoissa näihin on tehty pieniä poikkeuksia kansainvälisten sääntöjen sallimilla tavoilla. Näistä muutoksista mainitaan kunkin sarjan sarjamääräyksissä, kilpailujärjestelmässä tai muussa sarjatasoa koskevassa määräävässä asiakirjassa, ja niiden muutokset ja määräykset ovat voimassa, jos niiden ja pelisääntöjen välillä on ristiriitaa.

Suomenkielisten sääntöjen julkaiseminen lisää toivottavasti sääntöosaamista Suomessa ja edesauttaa lajin kehitystä. Koska säännöt on käännetty englanninkielisistä pelisäännöistä, ei käännösteksti ole kaikissa tilanteissa parhainta mahdollista suomen kieltä ja lukijoita pyydetäänkin antamaan palautetta ja ehdotuksia paremmasta kirjoitusmuodosta, jotta tekstiä saadaan sujuvammaksi seuraavan vuoden sääntöihin. Vastaavasti käännöksellä ei ole ollut tarkoitus muuttaa lajin pelisääntöjä ja ristiriitatilanteessa suomennoksen ja IFAFin englanninkielisten sääntöjen välillä noudatetaan IFAFin sääntöjä.

Suomen Amerikkalaisen Jalkapallon Liittohallitus on kokouksessaan hyväksynyt nämä säännöt noudatettavaksi Suomen sarjoissa, lukuun ottamatta edellä mainituin tavoin esitettyjä poikkeuksia näistä säännöistä.

Roope Noronen, SAJL puheenjohtaja

SISÄLLYS

Sääntömuutokset	4
Painopisteet	5
Amerikkalaisen Jalkapallon perusta.....	8
Säännöt ja tulkinnat	10
Sääntö 1 <i>Ottelu, pelikenttä, pelaajat ja pelivarusteet</i>	12
Sääntö 2 <i>Määritykset</i>	27
Sääntö 3 <i>Neljänneket, peliaika ja pelaajavaihdot</i>	48
Sääntö 4 <i>Pallo pelissä, pois pelistä, ulkona pelikentältä</i>	68
Sääntö 5 <i>Yrityssarja, ensimmäisiin vaadittu matka</i>	74
Sääntö 6 <i>Potkut</i>	78
Sääntö 7 <i>Aloitussyöttö ja pallon heittäminen</i>	94
Sääntö 8 <i>Pistesuoritukset</i>	111
Sääntö 9 <i>Pelaajien ja muiden sääntöjen alaisten käyttäytyminen</i>	121
Sääntö 10 <i>Rangaistusten toimeenpano</i>	144
Sääntö 11 <i>Ottelun erotuomarit: toimivalta ja tehtävät</i>	153
Sääntö 12 <i>Videoerotuomari</i>	154
Lista rangaistuksista	158
Erotuomarimerkit	164
Liite B.....	170
Liite C.....	171
Liite D	173
Liite E.....	180

Sääntömuutokset

Kaudelle 2021 ei ole tehty sääntömuutoksia.

Toimitukselliset muutokset

Alla on listattu muutokset, poistot, virheiden korjaukset, selvennykset ja parannukset. Lista pitää sisällään myös ne hyväksytyjen tulkintojen muutokset, joita on tehty sääntömuutoksen johdosta.

IFAF-sääntöjen eroja NCAA-sääntöihin

NCAA-Sääntö	IFAFin eroavaisuus
1-2-5-f	Toimintamallit, jos maali puuttuu
1-4-11	Kopterikamerat on kielletty
2-16-10-a	Lentopotkun potkaisijan tarvitsee olla vain 7 jaardia aloituslinjan takana, potkaisijan/pallonpitäjän tarvitsee olla vain 5 jaardia aloituslinjan takana, jotta kyseessä potkumuodostelma.
2-27-12	Ulosajetun pelaajan mahdollinen pelikielto seuraavassa ottelussa on kurinpitoauktoriteetin päätettävissä.
2-34-1-a	Tackle Box keskittyy keskimmäiseen linjapelaajaan, ei aloitussyötön antajaan
3-1-1	Lämmittelyt ennen ottelua eivät ole sääntöjen alaista
3-1-1-d	Kolikonheiton aikana joukkueiden tulee pysyä alueellaan
3-2-4	Yrityskello käynnistetään uudestaan vain, jos se menee alle 20 sekunnin ennen kuin pallo on pelivalmiina.
3-2-5	Ei minimiaikaa pelille pysäytettäessä kello epäonnistumalla heitossa
3-3-2	Juokseva peliaika
3-3-7	Ei lyhyitä aikalisia
3-3-8	Kahden minuutin varoitus ei voi olla ennen kahden minuutin aikaa
4-1-2-b	Pallo voi kuulua pallon peittäneelle joukkueelle ennenaikaisen vihellyksen jälkeen. Ennenaikaisen vihellyksen huomiomatta jättäminen, jos pallo poistuu pelistä välittömästi vihellyksen jälkeen.
4-1-3	Pallo on pois pelistä, jos pelaajat pallon lähellä näin luulevat.
6-1-7-b/8-6-2	Kaikki touchbackit 20 jaardin linjalta.
7-2-5	Rähmätty/taaksepäin syötetty pallo maassa kuten eteenpäin rähmätty.
9-1-3&4/9-5-1	Ei puolen ottelun pelikieltoja.
9-1-6-a	Suurempi alue poikkeukselle alablokkaukseen.
9-1-7-c	Kentän ulkopuolella tapahtuvan blokkauksen virheentekopiste on lähin piste kentällä.
9-2-2-d	Kaksi pelaajaa samalla pelipaikalla voi pitää samaa numeroa.
9-2-2-e	Rangaistus sääntöjen vastaisista kengistä ei sisällä ottelusta sulkemista*
9-2-7	Päätuomari voi vaatia henkilöitä poistettavaksi pelialueelta.
9-6	Törkeät epäurheilijamaiset käyttäytymiset voivat aiheuttaa lisärangaistuksia.
12	Videotuomarisääntö.

Listalle ei ole huomioitu kaikkia pelikenttää, NCAA:n kilpailujärjestelmää tai varusteita koskevia rajoituksia. Vastaavasti huomioimatta on jätetty pienet sanalliset muutokset, joilla ei ole käytännön merkitystä siihen miten peliä pelataan.

Painopisteet

Kaudella 2021 IFAFin sääntökomitea toivoo valmentajien, pelaajien ja tuomareiden kiinnittävän erityishuomiota seuraaviin sääntökohtiin.

Erotuomarimekaniikka

IFAF on sääntökomiteansa ehdotuksesta hyväksynyt sääntömuutoksen sääntöön 11-2-2 koskien erotuomarimekaniikkaa. Erotuomareiden vastuut ja mekaniikat on määritelty uusimmassa mekaniikkaoppaassa (MOFO), jonka IAFOA on julkaissut. Erotuomareilla on velvollisuus noudattaa tätä opasta.

Sääntömuutoksen tarkoituksena on yhtenäistää erotuomarimekaniikkaa erityisesti eri kokoisten erotuomariryhmien suhteen. IAFOA:n manuaali on ainoa, joka huomioi mekaniikat aina kolmesta kahdeksan erotuomarin ryhmään. Sääntökomitean mielestä toimivinta on, että kansainvälisissä otteluissa toteutetaan aina samaa mekaniikkaa kuin kotimaassa (niin kuin se vain on mahdollista). Koska usein kansallisissa peleissä käytetään neljän tai viiden erotuomarin ryhmiä ja joissain maissa taas useamman erotuomarin ryhmiä, on tärkeää, että vastuut ja tehtävät erotuomaripaikoilla eri kokoisissa tuomariryhmissä muuttuvat mahdollisimman vähän. Ainoa poikkeus tästä on se, että useamman erotuomarin ryhmissä erotuomariryhmän tehtävät voidaan jakaa useammalle erotuomarille.

Erotuomareiden suoritukselle on haitallista, että toimiessaan koko vuoden yhdellä mekaniikalla, joudutaan yksi tai kaksi kertaa vuodessa kansainvälisissä turnauksissa toimimaan toisella mekaniikalla.

Toivomuksena on, että kaikki kansalliset lajiliitot ja erotuomariorganisaatiot yhtenäistävät mekaniikkansa ja täten parantaisivat erotuomaroinnin johdonmukaisuutta kansainvälisissä otteluissa. Muutosten haasteellisuus erityisesti Yhdysvalloissa, Kanadassa ja Japanissa on komitean tiedossa.

IAFOA:n manuaali tunnettiin aikaisemmin "BAFRA"-manuaalina. IAFOA:n mekaniikkakomitea on perustettu pohjautuen nykyiseen kansainväliseen asiantuntijakomiteaan, joka on määritellyt viimeisimmät versiot.

IFAF on tällä muutoksella yhtenäistämässä tapaa, jolla otteluita tuomitaan. Yhdessäkään toisessa urheilulajissa ei ole eriäviä sijoittautumisvaatimuksia erotuomareille, eikä amerikkalaisen jalkapallon tulisi poiketa tästä Yhdysvaltojen (eikä historiallisista syistä myöskään Kanadan ja Japanin) ulkopuolella.

Sivurajakäyttäytyminen

IFAFin sääntökomitea vaatii kilpailuiden ja joukkueiden vaalivan ehdottomasti sääntöjä koskien joukkueen aluetta ja valmentajien aluetta (Sääntö 1-2-4-a rajoituslinjat), sekä aluetta 25 jaardin linjojen välissä. (Sääntö 1-2-3-a ja 1-2-3-c, 18 jalkaa sivurajan ja päätyviivan ulkopuolella) sekä sivurajoja. Nämä kenttätason alueet tulee pitää tyhjänä niistä ihmisistä, joilla ei ole vastuuta ottelusta.

Kenttätaso ei ole tarkoitettu katsojille. Se tulee olla varattuna ainoastaan niille, jotka ovat mukana pelissä tai suorittamassa ottelutapahtumaan liittyvää tehtävää. Yksinkertaistaen: ei tehtävää, ei sivurajapassia.

Joukkueella saa olla enintään 25 henkilöä vaihtoalueella, jotka eivät ole täydessä peliasussa olevia pelaajia. (Täydessä peliasussa olevat lasketaan pelaajiksi.)

Henkilöt, joiden katsotaan olevan suoraan mukana pelissä (Säännöt 1-1-6 ja 1-2-4-b): valmentajat, joukkueenjohtajat, lääkärit ja huoltajat, viestintäihmiset, ja ottelujärjestäjiin kuuluvat (esimerkiksi ketjujengi, pallopojat, mediayhteyshenkilöt, teknikot vastaamassa yhteydestä sivurajan ja valmentaja-aition välillä).

Muutokset Sääntöihin 9-2-1 ja 9-2-5 selventävät sitä, että valmentajat ja muut joukkueeseen kuuluvat eivät saa tulla kentälle protestoimaan erotuomareiden päätöksiä tai kommunikoidaan pelaajien tai erotuomareiden kanssa ilman päätuomarin lupaa. Valmentajien ja muun joukkueen henkilöstön tulee pysyä valmentajien alueella pallon ollessa pelissä ja sillä hetkellä, kun pallo poistuu pelistä.

Pelin ollessa käynnissä alue 25 jaardin rajoitusten ulkopuolella ja katsomon sekä joukkueen alueen ulkopuolella tulisi olla varattuna vain akkreditoituille mediakuvaajille ja lähetyksiin liittyville henkilöille, cheerleadereille esiintymisasussa sekä turvallisuudesta vastaaville henkilöille.

Ottelunjärjestäjä sekä peliareenan turvallisuudesta vastaavat ovat vastuussa näiden rajoitusten valvonnasta.

Puolustuskyvyttömän pelaajan suoja

Vuonna 2009 luotiin sääntöihin uusi kohta, joka kieltää voimallisen kontaktin kypärällä sekä puolustuskyvyttömään pelaajaan tähtäämisen. Nämä säännöt löytyvät nykyisin kahdesta kohdasta: Tähtääminen/kontaktin aloittaminen kypärän päälle (Sääntö 9-1-3) ja Tähtääminen ja voimallinen kontakti puolustuskyvyttöä pelaajaa päähän tai kaulan alueelle (Sääntö 9-1-4). Kypärän käyttäminen aseena ja tarkoituksellisesti tähtääminen päähän tai kaulan alueelle voivat aiheuttaa vakavan vaaran pelaajille. Rangaistukset molemmista virheistä (9-1-3 ja 9-1-4) sisältävät automaattisen ottelusta sulkemisen. Haluamme erityisesti painottaa, että valmentajien ja erotuomareiden tulee toimia siten, että pelaajat varmasti ymmärtävät ja noudattavat näitä sääntöjä. Sääntö 2-27-14 määrittelee puolustuskyvyttömän pelaajan.

Kypärät

Kypärän tarkoituksena on suojella pelaajaa päävammoilta. Sen tulee siksi olla pelaajalle sopiva, jottei se irtoa päästä pelin aikana. Valmentajien ja huoltajien tulee valvoa, että pelaajat pelaavat heille sovitetuilla kypärillä, ja erotuomareiden valvoa sääntöjä leukahihnan kiinnittämisestä. Nykyisten sääntöjen mukaan (Sääntö 3-3-9) pelaajan, jonka kypärä on irronnut yrityksen aikana, tulee poistua pelistä seuraavan yrityksen ajaksi, ellei kypärän irtoaminen johtunut kypärään kohdistuneesta vastustajan virheestä. Pelaaja voi jäädä kentälle, jos hänen joukkueensa ottaa aikalisän.

Turvallisuus ja lääketieteellinen arviointi

IFAF ja SAJL suosittelevat valmentajia ja erotuomareita valvomaan, että pelaajat pukevut pakolliset varusteet päällensä. On äärimmäisen tärkeää, että varusteet ja suojukset peittävät ne ruumiinosat, joita näiden on tarkoitettu suojaavan. Erityishuomiota tulisi kiinnittää pelihousuihin, että ne

peittävät polvet, jotka haavautuvat helposti suojaamattomina. Vuonna 2018 tehdyn sääntömuutoksen mukaan pelaajien, valmentajien ja huoltajien tulee varmistaa, että pelaajien housut istuvat oikein. Kaudesta 2018 alkaen housujen ja polvisuojusten on peitettävä pelaajan polvet. Jos erotuomari havaitsee sääntöjenvastaisen varusteen tai pelaajan, joka ei käytä pakollista varustetta, erotuomarin on kehoitettava pelaajaa poistumaan kentältä vähintään yhden yrityksen ajaksi ja ilmoitettava, ettei pelaaja saa palata kentälle, ennen kuin sääntöjenvastainen tai puutteellinen varustus on korjattu. Pelaaja saa kuitenkin palata peliin ennen seuraavaa aloitussyöttöä, jos hänen joukkueensa käyttää aikalisän ja varustus on korjattu sääntöjenmukaiseksi.

Pelaajat ovat erityisen alttiita MRSA:lle eli metisilliinille resistentti (vastustuskykyinen) staphylococcus aureus -bakteerille, jonka hoitoon antibiootit eivät kykene. MRSA johtaa pelikyvyttömyyteen ja vakavimmillaan on aiheuttanut maailmalla kuolemia viime vuosina.

MRSA tarttuu tyypillisimmin kontaktissa tulehtuneeseen haavaan tai vaatekappaleeseen, joka on ollut kontaktissa tulehtuneeseen alueeseen (esimerkiksi pyyhe). Se ei tartu ilmassa, sitä ei esiinny mullassa ja nurmikossa eikä se elä tekonurmessa.

IFAF ja SAJL suosittelevat huomioimaan normaalit ennaltaehkäisy muodot vähentämään MRSA-tulehduksia, sisältäen seuraavat:

- sääntöjen mukaisesti varusteisiin ja peliasuun pukeutuminen
- käsien peseminen säännöllisesti saippualla ja vedellä tai desinfioiminen siihen tarkoitettulla aineella
- välitön suihkussa käynti harjoitusten ja pelien jälkeen
- porealtaiden tai yhteisten altaiden käyttämisen välttäminen avohaavojen kanssa
- peliasun ja pyyhkeiden peseminen käytön jälkeen
- iho-oireiden ja haavojen näyttäminen lääkärille
- iho-oireiden ja haavojen peittäminen ennen osallistumista harjoituksiin tai otteluihin.

Aivotärähdykset

Valmentajien, lääkäreiden ja huoltajien tulee huomioida asianmukainen hoito pelaajalle, joka osoittaa aivotärähdyksen oireita. Katso tarkemmin Liite C.

Reilu peli

Eri otteluiden tarkkailun jälkeen IFAFin sääntökomitea on vahvasti nykyisten epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä koskevien sääntöjen ja tulkintojen takana. Monet näistä rikkeistä liittyvät tilanteisiin, joissa pelaaja pyrkii herättämään huomiota epäasiallisesti, suunnitellusti, liiallisesti tai pitkitetysti. Pelaajat tulisi opettaa kurinalaisuuteen, joka tukee kuvaa amerikkalaisesta jalkapallosta joukkuepelinä.

IFAF ja SAJL haluavat muistuttaa valmentajia heidän vastuustaan pelaajien käyttäytymisestä niin ennen peliä ja sen jälkeen kuin sen aikana. Pelaajia tulee ennen peliä varoittaa epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä, joka voi johtaa joukkueiden väliseen yhteenottoon. Tällaiset teot voivat johtaa rangaistuksiin, jotka mitataan aloituspotkussa, mutta myös pelaajan sulkemiseen ottelusta. Toistuvat joukkueen epäurheilijamaisuudet voivat johtaa kurinpitotoimiin IFAFin tai SAJL:n toimesta päävalmentajaa, joukkuetta ja seuraa kohtaan.

Amerikkalaisen jalkapallon perusta

Esittely

Amerikkalainen jalkapallo on aggressiivinen ja raju kontaktilaji. Siksi pelaajilta, valmentajilta ja muilta otteluun osallistuvilta odotetaan reilun pelin toteuttamista ja kurinalaisuutta. Lajissa ei ole tilaa epäreilulle taktikoinnille, epäurheilijamaiselle käyttäytymiselle tai toiminnalle, jolla yritetään vahingoittaa toista.

IFAF ja SAJL uskovat, että:

- a. lajin perusta on olennainen osa pelin eettisyyttä ja se tulee jokaisen lukea ja huomioida
- b. valmentaja tai pelaaja, joka yrittää saavuttaa etua kiertämällä sääntöjä tai olemalla välittämättä säännöistä, ei ole sovelias toimimaan mukana amerikkalaisessa jalkapallossa.

IFAFin sääntökomitea on kiinnittänyt huomiota riittäviin rangaistuksiin estääkseen kaiken ylimääräisen väkivaltaisuuden, epäreilut taktiikat ja epäurheilijamaisen käyttäytymisen. Mutta säännöt eivät yksin pysty estämään näitä ilmiöitä. Vain valmentajien, pelaajien, erotuomareiden ja kaikkien lajin ystävien jatkuva toiminta näiden ilmiöiden estämiseksi voi säilyttää ne korkeat eettiset standardit, joita yleisöllä on oikeus odottaa. Tämän johdosta opastaakseen pelaajia, valmentajia ja muita pelistä vastuussa olevia komitea julkaisee seuraavan koodiston:

Valmentajan etiikka

Pelaajien opettamista rikkomaan sääntöjä ei voi puolustella mitenkään. Pelaajien valmentaminen pitämään kiinni, hämääviin aloituksiin, sääntöjen vastaisiin siirtymisiin, esittämään loukkaantunutta, sääntöjen vastaiseen estämiseen, sääntöjen vastaiseen eteenpäin heittoon tai väkivaltaisuuksiin estää eikä kehitä pelaajan kehittymistä. Tällainen ohjeistaminen ei ole ainoastaan epäreilua vastustajaa kohtaan vaan on epämoraalista pelaajien luottamusta valmentajaa kohtaan, eikä tällaiselle ole tilaa lajissa.

Seuraavat ovat esimerkkejä epäeettisestä toiminnasta:

- a. Pelinumeroiden vaihtaminen vastustajan hämäämiseksi.
- b. Kypärän käyttäminen aseena. Kypärä on tarkoitettu suojelemaan pelaajaa.
- c. Tähtääminen ja sääntöjenvastainen kontakti. Valmentajien, pelaajien ja tuomareiden tulisi eliminoida puolustuskyvyttömiin pelaajiin kohdistuvat tähtäämiset ja sääntöjenvastaiset kontaktit puolustuskyvyttömiin pelaajiin ja/tai kypärän pääläellä.
- d. Lääkkeiden käyttäminen muusta kuin hoidollista syistä ei ole urheilullisten tavoitteiden mukaista ja siksi kiellettyä.
- e. Hämäävät aloitukset epäreiluilla aloituskutsuilla. Tämä ei ole muuta kuin tarkoituksenmukaisesti edun hakemista vastustajasta. Aloituskutsujen tulee olla rehellisiä, ja kutsut, joilla yritetään saada joukkue aloittamaan sekunnin murto-osia ennen aloitussyöttöä, ovat sääntöjen vastaisia. Se vastaa samaa kuin, että pikajuoksijalla olisi salainen sopimus lähettäjän kanssa merkistä hetkeä ennen lähtölaukausta.
- f. Aloituksen hämääminen siirtymällä ennen peliä tai muiden epäreilujen taktiikoiden käyttö aiheuttamaan vastustajan paitsio. Tätä pidetään yrityksenä saada epäreilua etua.
- g. Loukkaantumisen esittäminen mistä syystä tahansa on epäeettistä. Loukkaantuneen pelaajan tulee saada säännöissä täysi suoja, mutta loukkaantumisen esittäminen on epäreilua, epäurheilijamaista ja sääntöjen hengen vastaista. Tällaista taktikointia ei suvaita.

IFAF ja SAJL katsovat myös, että:

1. valmentajan tulee muistaa kanssakäymisessään pelaajien kanssa vaikutusvaltansa pelaajiin niin hyvässä kuin pahassa. Valmentaja ei saisi koskaan asettaa voiton tavoittelua pelaajien kehittämisen edelle. Niin ikään pelaajien turvallisuus ja hyvinvointi tulisi olla valmentajalla ensimmäisenä mielessä, eikä näitä saa riskeerata henkilökohtaisen menestyksen tavoittelemiseksi
2. valmentajansa valmentajan tulee ymmärtää, että tietyt säännöt ovat olemassa siksi, että niiden tarkoituksena on suojella pelaajaa ja luoda pelin standardit määrittelemään voittaja ja häviöjä. Kaikenlainen toiminta, jonka tarkoituksena on kiertää sääntöjä, epäreilun edun tavoittelu tai muu epäurheilijamaisen käyttäytymisen opettaminen, on toimintaa, jota lajissa ei tarvita, eikä valmentajalla, joka näitä opettaa, ole mitään oikeutta kutsua itseään valmentajaksi. Valmentajan tulisi antaa esimerkki voittamisesta ilman vastustajan häpäisemistä ja häviämisestä ilman katkeruutta. Valmentajan, joka toimii näin, ei tarvitse pelätä epäonnistumista, sillä viime kädessä valmentajan menestystä mitataan arvostuksella, jonka hän saa pelaajiltaan ja vastustajilta.
3. loukkaantumisten arviointi ja hoito ei saisi koskaan olla valmentajan tehtävä
4. valmentaja ei saa missään tilanteessa valtuuttaa lääkkeiden käyttöä. Lääkkeiden käytön tulee aina olla lääketieteen ammattilaisen määräämää. Valmentajien tulee ymmärtää, että pelaajien lääkeaineiden käyttöön puuttumattomuus voidaan tulkita sen sallimiseksi. Valmentajien tulee tuntea IFAFin ja SAJL:n lääkkeiden ja dopingin käyttöä koskevat säännöt.

Vastustajalle puhuminen

Mikä tahansa vastustajalle puhuminen, jonka voidaan katsoa olevan alentavaa, loukkaavaa tai jonka tarkoituksena on saada vastustaja ärsyyntymään tai hermostumaan, on kiellettyä. Valmentajia kehoitetaan pitämään tätä asiaa esillä säännöllisesti ja tukemaan erotuomareita säännön valvomisessa.

Erotuomareille puhuminen

Kun erotuomari määrää rangaistuksen tai tekee muun ratkaisun, hän ainoastaan toimii erotuomarina niin hyvin kuin pystyy. Hän on kentällä valvoakseen peliä, hänen päätöksensä ovat lopullisia ja nämä tulee pelaajien ja valmentajien hyväksyä.

Eettinen koodisto määrää, että:

- a. erotuomareiden arvosteleminen pelaajille tai yleisölle pelin aikana tai sen jälkeen on epäeettistä
- b. valmentaja, joka arvostelee tai sallii kenenkään esittää vaihtoehtoja epäasiallisia kommentteja erotuomareista pelin aikana tai sallii käytöstä, joka saa pelaajat tai katsojat erotuomareita vastaan, toimii sääntöjen vastaisesti. Tällainen käytös ei ole valmentajalle soveliaista.

Kiinnipitäminen

Väärä käsien käyttö on epäreilua peliä, joka estää taidon näkymisen, eikä kuulu peliin. Pelin tarkoituksena on edetä pallon kanssa strategian, taidon ja nopeuden avulla ilman vastustajista kiinnipitämistä. Kaikkien pelaajien ja valmentajien tulisi ymmärtää sääntöjen mukainen käsien käyttö sekä puolustuksessa että hyökkäyksessä. Kiinnipitäminen on usein kutsuttu rangaistus, ja siitä seuraavaa rangaistusta tulisi painottaa.

Reilu peli

Pelaaja tai valmentaja, joka tarkoituksella rikkoo sääntöjä, toimii reilun pelin vastaisesti ja epäurheilijamaisesti. Riippumatta siitä, saako hän tästä rangaistuksen vai ei, hän likaa lajin mainetta ja toimii siten pelaajien ja valmentajien tehtävää vastaan.

IFAFin sääntökomitea

Säännöt ja tulkinnat

Säännöt

IFAFin säännöt ja tulkinnat ovat joko ottelun järjestämistä tai peliä koskevia. Tyypillisesti ottelun järjestämistä koskevat säännöt määräävät ottelun järjestämistä ja peliä koskevat säännöt määrittelevät suoraan pelaamiseen liittyviä asioita. Jotkut erikseen mainitut ottelun järjestämistä koskevat säännöt ovat muuteltavissa lajiliiton tai joukkueiden toimesta, muita ei voida muuttaa. Peliä koskevia sääntöjä ei voida muuttaa. Kaikkien joukkueiden tulee pelata näiden sääntöjen mukaisesti.

Ottelun järjestämistä koskevat säännöt, joista voidaan poiketa liiton tai joukkueiden yhteisellä päätöksellä:

1-2-5-f-3 1-4-5-b-2 1-4-12-a 1-2-5-f-4 3-2-1-b 3-2-2-a

Joitain sääntöjä voidaan muuttaa lajiliiton toimesta ilman joukkueiden suostumusta. Nämä on merkittävät sääntöjen kohdissa:

1-2-1-f	1-2-1-g	1-2-1-h	1-2-1-i	1-2-1-j	1-2-1-k
1-2-4-f	1-2-5-c	1-2-7-c	1-2-7-d	1-2-7-f	3-2-4-a
3-2-4-b					

Joitain sääntöjä voidaan muuttaa lajiliiton toimesta ilman joukkueiden suostumusta, mutta vain jos sääntöä ei ole mahdollista toteuttaa. Nämä on merkitty sääntöjen kohdissa:

1-2-1-a	1-2-1-b	1-2-1-c	1-2-1-d	1-2-3-a	1-2-3-c
1-2-5-b	1-2-6	1-3-2-b	3-2-1-c		

Joitain sääntöjä voidaan valita kilpailun tarpeen mukaan. Nämä on merkitty sääntöjen kohdissa:

3-1-3	3-2-1	3-3-2	3-3-3-c	3-3-3-d	3-3-8-b-3
-------	-------	-------	---------	---------	-----------

Muita ottelun järjestämistä koskevia sääntöjä ei voida muuttaa. Päätuomari kirjaa raporttiinsa, jos näitä sääntöjä on rikottu:

1-1-1-a	1-1-2	1-1-3-a	1-1-3-b	1-1-4	1-1-5	1-1-6
1-1-7-b	1-1-7-c	1-2-1-a-1	1-2-1-a-2	1-2-1-e	1-2-1-l	1-2-1-m
1-2-1-n	1-2-1-o	1-2-2	1-2-3-b	1-2-4-a	1-2-4-b	1-2-4-c
1-2-4-d	1-2-4-e	1-2-5-a	1-2-5-c	1-2-5-d	1-2-5-e	1-2-5-f
1-2-7	1-2-7-a	1-2-7-b	1-2-7-e	1-2-8-a	1-2-8-b	1-2-8-c
1-2-8-d	1-2-8-e	1-2-9-a	1-2-9-b	1-3-1-a	1-3-1-b	1-3-1-c
1-3-1-d	1-3-1-e	1-3-1-f	1-3-1-g	1-3-1-h	1-3-1-i	1-3-2-c
1-3-2-d	1-3-2-e	1-3-2-e-1	1-3-2-e-2	1-4-5-b-1	1-4-5-b-3	1-4-9
1-4-9-a	1-4-9-b	1-4-9-c	1-4-9-d	1-4-11-a	1-4-11-a-1	1-4-11-a-2
1-4-11-a-3	1-4-11-b	1-4-11-c	1-4-11-d	1-4-11-e	1-4-11-g	1-4-12
3-2-1-d	3-2-1-e	11-1-1	11-2-1			

Muita sääntökohtia ei saa muuttaa.

Tulkinnat

Sääntötlukinta tai hyväksytyt tulkinta (HT) ovat virallisia päätöksiä todetuista tapahtumista. Niiden tarkoituksena on tuoda esiin säännön henki ja miten sitä tulisi toteuttaa.

Lajin perusta, joka on esitetty näissä säännöissä, tulisi lukea ja ymmärtää, jotta hyväksyttävät käytös- ja toimintatavat ovat kaikkien tiedossa.

Sääntö 1

Ottelu, pelikenttä, pelaajat ja pelivarusteet

LUKU 1. Yleistä

Ottelu

ARTIKLA 1.

- a. Ottelu pelataan kahden joukkueen kesken, joilla kummallakaan ei ole enempää kuin 11 pelaajaa kerrallaan suorakulmion muotoisella kentällä. Pelivälineenä käytetään ilmalla täytettyä ovaalinmuotoista palloa.
- b. Joukkue voi pelata alle 11 pelaajalla mutta se syyllistyy sääntöjen vastaiseen muodostelmaan, jos seuraavat kohdat eivät toteudu:
 1. Aloituspotkussa potkaisevalla joukkueella tulee olla vähintään 4 pelaajaa potkaisijan molemmilla sivuilla. (Sääntö 6-1-2-c-3).
 2. Aloitusyöttöhetkellä hyökkävällä joukkueella tulee vähintään viiden pelaajan olla aloituslinjassa ja numeroitu numeroilla 50–79, eikä takakentällä saa olla enemmän kuin neljä pelaajaa. (Säännöt 2-21-2, 2-27-4 ja 7-1-4-a) (**Poikkeus:** Sääntö 7-1-4-a-5). (**HT 7-14:IV-VI**)

Maaliviivat

ARTIKLA 2.

Maaliviivojen, yksi kummallakin joukkueella, tulee olla kentän vastakkaisissa päädyissä ja molemmilla joukkueilla tulee olla mahdollisuus edetä pallon kanssa maaliviivan yli juoksemalla, heittämällä tai potkaisemalla.

Ottelun voittaja ja lopputulos

ARTIKLA 3.

- a. Joukkueet saavat pisteitä sääntöjen mukaisesti ja, ellei ottelua luovuteta tai tuomita hävityksi, enemmän pisteitä tehnyt joukkue on ottelun voittaja.
- b. Erotuomarin määrätessä ottelun päättyneeksi tulos on ottelun lopputulos.

Valvonta

ARTIKLA 4.

Ottelu pelataan erotuomareiden valvonnassa.

Joukkueiden kapteenit

ARTIKLA 5.

Kumpikin joukkue nimeää päätuomarille enintään neljä kapteenia. Näistä pelaajista yksi kerrallaan voi puhua joukkueensa puolesta kentällä erotuomareille.

Sääntöjen alaisuuteen kuuluvat henkilöt

ARTIKLA 6.

- a. Kaikki sääntöjen alaisuuteen kuuluvat henkilöt ovat erotuomareiden määräysten alaisuudessa.
- b. Sääntöjen alaisuuteen kuuluvat henkilöt ovat seuraavat: kaikki joukkueen vaihtovalvonnassa olevat, pelaajat, vaihtopelaajat, valmentajat, huoltajat, cheerleaderit, soittajat, maskotit, selostaja, ääni- ja video-operaattorit ja muut joukkueisiin kuuluvat henkilöt.

Joukkueet, joita säännöt koskevat

ARTIKLA 7.

- a. Nämä säännöt koskevat kaikkia IFAFin tai sen jäsenjärjestön alaisuudessa pelattavia kilpailuja. IFAFin hyväksynnällä näitä sääntöjä voidaan muuttaa kilpailun järjestäjän toimesta, jos niitä on tarkoituksenmukaista ja tarpeellista muuttaa johtuen:
 - a. pelaajien iästä
 - b. pelaajien sukupuolesta.
- b. IFAFin alaisten erotuomarijärjestöjen tulee käyttää uusinta IFAFin ohjeistusta tuomaroinnista (Manual of Football Officiating), jonka julkaissut IAFOA.
- c. IFAFin alaiset joukkueet ja/tai kilpailut ja/tai kansalliset lajiliitot, jotka eivät noudata näitä sääntöjä, voivat joutua IFAFin kurinpitotoimien kohteeksi.

LUKU 2. Pelikenttä

Mitat

ARTIKLA 1.

Pelikentän tulee olla suorakulmion muotoinen ja merkittynä viivoilla, alueilla ja kenttämerkeillä kuten Liitteessä D.

- a. Jos peliareena ei salli täysimittaisen kentän merkitsemistä, ottelun järjestäjä voi käyttää mittana IFAF-jaardia.
 1. IFAF-jaardi on normaalisti 36 tuumaa (91,44 cm), mutta sitä voidaan lyhentää aina 34,12 tuumaan (86,67 cm), jos se on tarpeen 100 jaardin kentän ja kahden 10 jaardia syvän maalialueen merkitsemiseksi.
 2. Jos kentän pituutta muutetaan IFAF-jaardia lyhentämällä, kaikkia muita mittoja lyhennetään samassa suhteessa. (**Poikkeus:** viivojen leveys ja sisäsivurajamerkit.) Ketjujen pituutta lyhennetään myös vastaamaan 10 jaardia kentällä. (Sääntö 1-2-7).
- b. Kaikkien kenttäviivojen tulee olla 4 tuumaa leveitä maalattuna valkoisella ei-myrkyllisellä materiaalilla, joka ei aiheuta vahinkoa silmille tai iholle. (**Poikkeus:** Sivurajat ja kentän päädyt voivat olla yli 4 tuumaa leveitä, maaliviiva voi olla 4 tai 8 tuumaa leveä ja Sääntö 1-2-1-h).
- c. 24 tuumaa pitkät jaardiviivat, 4 tuumaa sivurajasta, ja sisäsivurajamerkit ovat pakollisia, ja kaikkien jaardiviivojen tulee olla 4 tuumaa sivurajasta. (Sääntö 2-12-6).
- d. Valkoinen alue sivurajan ja valmentajan viivan välillä on pakollinen.
- e. Valkoiset kenttämerkinnät tai erottuvat koristemerkinät (esimerkiksi joukkueiden nimet) ovat sallittuja maalialueella mutta ne eivät saa olla 4 jaardia lähempänä mitään rajaa.
- f. Erottava väri maalialueilla voi ylittää minkä viivan tahansa.
- g. Erottavat koristemerkinät, mukaan lukien kilpailun logo, joukkueen nimi tai logo, ovat sallittuja sivurajojen sisällä ja maaliviivojen välissä seuraavin ehdoin: (Katso Liite D.)
 1. Kaikkien jaardiviivojen, maaliviivojen ja sivurajojen tulee olla selvästi näkyvissä. Koristemerkinät eivät saa peittää mitään osaa näistä.
 2. Koristemerkinät eivät saa osua sisäsivurajamerkkeihin tai ympäröidä niitä.
 3. Kentän keskiviivan kohdalla sallitaan yksi koristemerkintä, jonka rinnalla voi olla enintään neljä pienempää koristemerkintää.
- h. Maaliviivat voivat olla muulla erottuvalla värillä kuin valkoisella.
- i. Mainokset ovat sallittuja kentällä edellyttäen, että ne ovat Sääntöjen 1-2-1-e, 1-2-1-f ja 1-2-1-g mukaisia.
- j. Suositeltavaa on, että kenttään merkitään myös jaardiviivojen numerot, ei kuitenkaan isommalla kuin 6 jalkaa korkeina ja 4 jalkaa leveinä siten, että numeron yläosa on 9 jaardia sivurajasta.
- k. Suositeltavaa on, että kenttään merkitään valkoiset nuolet jaardinumeroiden viereen (50 jaardin linjaa lukuun ottamatta) osoittamaan suuntaa kohti lähintä maalialuetta. Nuolen tulee olla kolmio 18 tuuman kannalla ja kahdella 36 tuuman sivulla.

- l. Kahdet sisäsivurajamerkinnot ovat 60 jalkaa sivurajoista. Sisäsivurajamerkintöjen ja lyhyiden jaardiviivojen tulee olla 24 tuuman pituisia.
- m. 9 jaardin merkinnät, 12 tuumaa pitkät, 10 jaardin välein, tulee olla 9 jaardia sivurajoista. Näitä ei tarvita, jos kentällä on merkityt numerot Säännön 1-2-1-j mukaan.
- n. Sisähallissa katon tulee olla vähintään 90 jalan (27,43 m) korkeudessa kentästä.
- o. Jos ottelu pelataan areenalla, jossa on siirrettävä katto, ottelujärjestäjän tulee päättää 90 minuuttia ennen suunniteltua aloituspotkuaikaa, pelataanko ottelu katto suljettuna vai avattuna. Katto tulee sulkea, jos (ennen pelin päättymistä) alkaa sataa, alueella on salamointia, lämpötila laskee alle 4 C-asteen tai puuskat ylittävät 17 m/s:n nopeuden. Kun katto on suljettu, sitä ei enää voi avata ottelun aikana.

Rajaviivojen merkintä

ARTIKLA 2.

Mitat mitataan kentän ulkorajojen sisälaidasta. Koko maaliviivan leveys lasketaan osaksi maalialuetta.

Rajoitusalueet

ARTIKLA 3.

- a. Rajoitusalueet tulee merkitä 12 tuuman viivoilla ja 24 tuuman välein 18 jalkaa sivurajojen ulkopuolelle ja päätyrajojen taakse, lukuun ottamatta peliareenoita, joissa kentän koko ei tätä salli. Näillä stadioneilla rajoitusalueet eivät saa olla 6 jalkaa lähempänä sivurajoista ja kentän päädyistä. Rajoitusviivojen tulee olla 4 tuumaa leveitä ja ne voivat olla merkittyjä keltaisella. Joukkueen aluetta osoittavien rajoitusviivojen tulee olla yhtenäisiä viivoja.
- b. Kukaan ei saa olla rajoitusalueiden sisäpuolella ja joukkueiden alueen ulkopuolella. Ottelujärjestäjällä on velvollisuus ja toimivalta valvoa tätä sääntöä. (**Poikkeus:** Televisiotuotantoyhtiön tai -partnerin kädessä kannettavat kamerat voivat hetkellisesti olla rajoituslinjan ja sivurajan välissä, jos pallo on pois pelistä ja ottelukello pysäytetty. Tämä poikkeus ei salli kameroita pelikentällä tai maalialueilla missään vaiheessa,
- c. Rajoitusviivat tulee merkitä myös 6 jalkaa joukkueen alueesta sekä sivulla että takana, jos peliareena antaa tähän tilaa.

Joukkueiden alueet ja valmentajan alue

ARTIKLA 4.

- a. Kentän molemmille sivuille tulee merkitä joukkueen alue. Alue merkitään 25 jaardin viivojen väliin, ja se on tarkoitettu vaihtopelaajille, huoltajille sekä joukkueen jäsenille. Valmentajan alueen etureuna tulee merkitä yhtenäisellä viivalla 6 jalkaa sivurajan ulkopuolella 25 jaardin viivojen välillä. Alue valmentajien viivan ja rajoitusviivan välillä 25 jaardin viivojen välissä tulee olla valkoisilla vinottaisilla viivoilla merkittynä tai muuten selkeästi valmentajille merkitty. (Sääntö 9-2-5). Neljä tuumaa kertaa neljä tuumaa -merkintä on pakollinen viiden jaardin välein maaliviivalta toiselle ja valmentajaviivan jatkeena ketjujoukkueelle ja yritysosoittimelle 6 jalan merkintäpisteiksi.
- b. Joukkueen alueella saa olla peliasuun pukeutuneiden pelaajien lisäksi enintään 25 muuta välittömästi peliin kuuluvaa henkilöä. Kaikki henkilöt joukkueen alueella ovat sääntöjen alaisuudessa ja erotuomareiden valvonnassa. (Sääntö 1-1-6). Niiden 25 henkilön, jotka eivät ole peliasussa, tulee käyttää joukkuealueelle oikeuttavia akreditointeja. Millään muulla akreditoinnilla ei joukkueen alueelle pääse.
- c. Valmentajat saavat olla valmentaja-alueella, joka on rajoitusviivojen ja 25 jaardin viivojen välissä.
- d. Mediahenkilöstö, mukaan lukien journalistit, radio- ja televisiohenkilöstö, tai näiden välineet eivät saa olla joukkueen alueella tai valmentajien alueella, eivätkä median edustajat saa kommunikoida mitenkään henkilöiden kanssa, jotka ovat joukkueen alueella. Peliareenoilla,

joissa joukkueen alue ulottuu katsomoalueelle, läpikulkualue medialle tulee merkitä, jotta nämä voivat siirtyä kentän päädyistä toiseen.

- e. Ottelusta vastuussa olevat poistavat kaikki ylimääräiset henkilöt rajoitetuilta alueilta.
- f. Potkuverkot harjoitteluun eivät ole sallittuja joukkueen alueen ulkopuolella. (**Poikkeus:** Peliareenoilla, joilla tila joukkueen alueella ei riitä potkuverkoille, potkaisijat ja pallonpitäjät saavat mennä joukkueen alueen ulkopuolelle. (Säännöt 9-2-1-b-1).

Maalitolpat

ARTIKLA 5.

- a. Molempien maalitolppien tulee koostua kahdesta valkoisesta tai keltaisesta pystytolpasta ylettyen vähintään 30 jalkaa maanpinnasta. Niiden välissä on poikkipuun 10 jalkaa maanpinnasta. Pystytolpan sisäreunan ja poikkipuun tulee olla samassa linjassa päätyviivan sisäreunan kanssa. Molemmat maalitolpat ja poikkipuun ovat pelialueen ulkopuolella. (Katso Liite D).
- b. Poikkipuun yläpuolella pystytolppien tulee olla valkoisia tai keltaisia ja 18 jalkaa 6 tuumaa toisistaan.
- c. Maalitolppien ja poikkipuun tulee olla vapaana koristemateriaalista. (**Poikkeus:** 4 tuumaa kertaa 42 tuumaa oranssi tai punainen tuuliviiri pystytolpan päässä on sallittu).
- d. Poikkipuun korkeus mitataan poikkipuun yläreunasta molemmista päistä maahan asti.
- e. Maalitolpat tulee pehmustaa maan tasolta vähintään kuuden jalan korkeuteen. Mainokset maalitolpissa on kielletty. Yksi valmistajan logo tai mainos on sallittu jokaisessa maalitolpan pehmusteessa. Joukkueen, maan tai kilpailun logot ovat sallittuja pehmusteissa. Kaikki pehmusteet ovat ulkona pelikentältä.
- f. Jos toinen tai kumpikaan maalitolpista ei ole käytettävissä toimitaan seuraavasti:
 - 1. Jos liikuteltavat maalitolpat ovat saatavilla, ne nostetaan paikoilleen tai pidetään pystyssä potkujen ajan Joukkueen A pyynnöstä
 - 2. Jos liikuteltavia maalitolppia ei ole, mutta toisen päädyn maalitolpat ovat käytössä:
 - a) Yrityksillä aloituslinjasta Joukkue B puolustaa sitä päätyä, jossa maalitolpat ovat
 - b) Vapaapotkuissa joukkue A puolustaa sitä päätyä, jossa maalitolpat ovat
 - c) Pallonhallinnan vaihduttua, joukkueet vaihtavat tarvittaessa puolia niin, että Joukkue B puolustaa sitä päätyä, jossa maalitolpat ovat.
 - d) Puolia ei vaihdeta 1. tai 3. neljänneksen päättyessä, eivätkä kapteenit voi valita kumpaa päätyä puolustavat puoliajan alussa.
 - 3. Vaihtoehtoisesti, jos toinen maalitolpista ei ole käytössä, päävalmentajat voivat sopia, että peliä jatketaan normaalisti. Tällöin potkumaaleja ei voi enää potkaista ottelussa. Päävalmentajien päätös asiassa on lopullinen.
 - 4. Jos kumpikaan maalitolpista ei ole käytössä, peli voidaan pelata, jos molemmat päävalmentajat hyväksyvät tämän. Jos jompikumpi tai molemmat päävalmentajista eivät halua jatkaa peliä, ottelu keskeytetään. Päävalmentajien päätös asiassa on lopullinen.

• Hyväksytty tulkinta 1-2-5

I. Kentää tarkistettaessa huomataan, että maalitolpat kaartuvat jaardin maalialueen päälle tolpan ollessa maassa jaardin maalialueen takana. **Ratkaisu:** Sallittu. Maalitolpat eivät ole pelikentällä.

Maalialueen merkit

ARTIKLA 6.

Käytössä tulee olla pehmeät, nelisivuiset 4x4 tuumaa ja 18 tuumaa korkeat kenttämerkit, joissa voi olla 2 tuumaa korkea tila pohjan ja maan välissä. Näiden tulee olla väriltään punaiset tai oranssit.

Jokaisessa merkissä saa olla yksi valmistajan logo tai tavaramerkki. Joukkueen, kansallisen liiton, kilpailun logo ja yhteistyökumppanin logo tai nimi on myös sallittu. Mikään merkintä ei saa olla yli 3 tuumaa miltään sivultaan. Nämä sijoitetaan kahdeksaan maalialueiden ja sivurajojen ja päätyviivojen risteykseen. Päätyviivojen ja sisäsivurajaviivojen risteykseen laitettavat kenttämerkit sijoitetaan kolme jalkaa päätyviivan taakse.

- a. Maalialueen merkki, jonka mikään kohta ei selvästi kosketa merkin oikeaa paikkaa kentässä (4x4 tuumaa), ei ole enää sääntöjen määritelmän mukainen merkki (esimerkiksi sääntö 8-2-1-a). Väärässä paikassa oleva merkki voidaan siirtää koska tahansa oikealle paikalleen.
- b. Pelaajan tai vapaan pallon koskiessa merkkiä, joka on väärässä paikassa ja osittainkin pelialueen ulkopuolella, pelaaja tai vapaa pallo on pelialueen ulkopuolella (Sääntö 4-2).
- c. Väärässä paikassa oleva merkki, joka on kokonaisuudessaan pelikentällä, ei ole enää sääntöjen määritelmän mukainen merkki vaan osa pelikentän pintaa.
- d. Paikaltaan siirtynyt mutta osittain oikealla paikalla oleva maalilinjan merkki on edelleen sääntöjen mukainen maalilinjan merkki.
- e. Jos maalilinjan merkkiä ei voi asettaa pystyasentoon, se tulee asettaa pitkittäin maahan niin, että se on maalilinjan suuntaisesti pelikentän ulkopuolella ja sen pohja on merkin oikealla paikalla.
- f. Jos takarajan merkkiä ei voi asettaa pystyasentoon, se tulee asettaa pitkittäin maahan niin, että se on sivurajan suuntaisesti pelikentän ulkopuolella ja sen pohja on merkin oikealla paikalla.

Ketjut ja yritystä osoittava merkki

ARTIKLA 7.

Ketjut ja yritystä osoittava merkki pidetään 6 jalkaa sivurajan ulkopuolella lehdistökatsomoa vastapäätä, lukuun ottamatta peliareenoita, joissa tähän ei ole tilaa.

- a. Ketjut muodostuvat kahdesta vähintään 5 jalkaa korkeasta tolpastä, joiden välissä oleva ketju suoristettuna on 10 jaardia pitkä.
- b. Yritystä osoittavan merkin tulee olla vähintään 5 jalkaa korkean tolpan päässä.
- c. Epävirallista uusiin yrityksiin edettävää matkaa osoittava tolppa sekä epävirallista yritystä osoittavaa merkkiä suositellaan pidettäväksi kaikissa otteluissa vastakkaisella sivurajalla samoin 6 jalan päässä sivurajasta.
- d. Epävirallinen punainen tai oranssi maamerkki osoittamaan uusiin yrityksiin edettävää matkaa suositellaan pidettäväksi molempien sivurajojen ulkopuolella. Maamerkkien tulee olla suorakulmion muotoisia (10x32 tuumaa) painotetusta materiaalista. Suorakulmion toiseen päähän lisätään kolmio (5 tuumaa korkea), joka osoittaa kohti sivurajaa.
- e. Kaikissa tolpissa tulee olla tasainen alaosa.
- f. Tolpissa sallitaan enintään yksi valmistajan logo. Tämän lisäksi joukkueen/maan tai kilpailun logot ovat sallittuja ketjuissa.

Vaaralliset merkinnät ja esteet

ARTIKLA 8.

- a. Kaikki merkit ja esteet pelialueen läheisyydessä tulee olla asetettuina tai rakennettuina siten, että ne eivät aiheuta vaaraa pelaajille. Tämän lisäksi mitään vaarallista ei saa olla rajoitusalueen sisäpuolella.
- b. Erouomareiden kentän tarkastuksen jälkeen päätuomari määrää vaaralliset merkit ja esteet poistettavaksi rajoitusalueen sisäpuolelta.
- c. Päätuomarin tulee raportoida ottelujärjestäjälle kaikista merkeistä ja esteistä rajoitusalueen ulkopuolella, joista voi olla vaaraa. Ottelunjärjestäjä määrittää toimenpiteet näiden osalta ja on vastuussa tästä.
- d. Erouomareiden kentän tarkastuksen jälkeen, on ottelun järjestäjän vastuulla, että pelialue pysyy turvallisena pelin aikana.

- e. Jaardimerkit tulee asettaa vähintään 12 jalkaa sivurajan ulkopuolelle. Merkkien tulee olla kasaanpainautuvia ja sellaista rakennetta, ettei niistä aiheudu vaaraa pelaajille. Merkit, jotka eivät ole tämän säännön mukaisia, tulee poistaa. Mainostaminen jaardimerkeissä on sallittua.

Kentän pinta

ARTIKLA 9.

- a. Mitään materiaalia tai laitetta ei saa käyttää parantamaan tai huonontamaan kenttää tai olosuhteita siten, että se antaa etua yhdelle pelaajalle tai joukkueelle. (*Poikkeus:* Säännöt 2-16-4-b ja 2-16-4-c).

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pelissä. 5 jaardia edellisestä aloituspisteestä. [S27: APS].

- b. Päätuomari voi vaatia parannuksia kenttään, jos se on tarpeen riittävän turvallisen pelin läpiviemiseksi.

RAPORTOINTI – kaikista päätuomarin ohjeesta tehdyistä parannuksista tulee raportoida sarjapäällikölle.

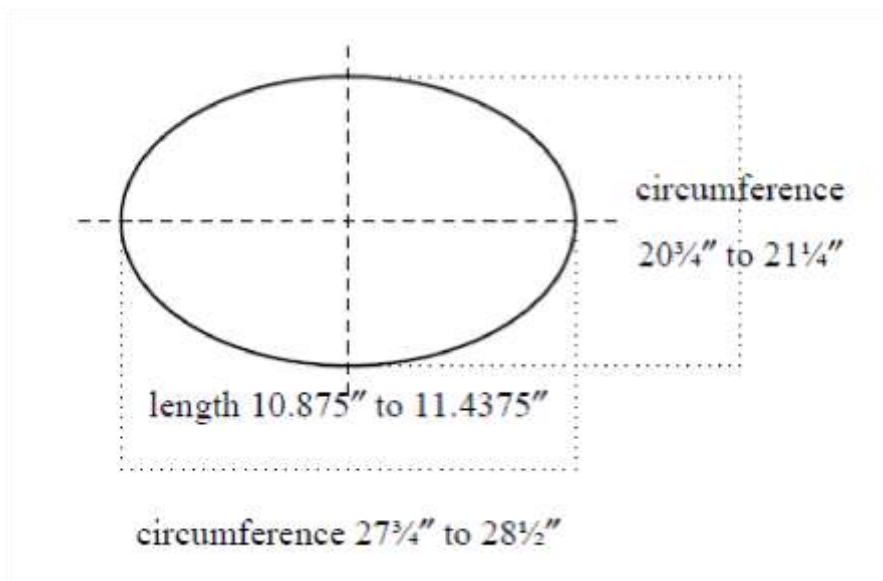
LUKU 3. Pelipallo

Määritelmä

ARTIKLA 1.

Pelipallon tulee täyttää seuraavat vaatimukset:

- Uusi tai melkein uusi. (Melkein uusi pallo on sellainen, jota ei ole muuteltu ja siinä on säilynyt uuden pallon laatu ja merkinnät.)
- Ulkokuoren tulee koostua neljästä pisteetytystä nahkaisesta (pebble-grained leather) paneelista ilman muita syvennyksiä kuin neljän paneelin saumat.
- Yksi kahdeksan tasaisin välein sijaitsevaa nauhaa sisältävä nauhoitus.
- Luonnonruskea väritään.
- Kaksi 1 tuumaa leveää valkoista viivaa, jotka ovat $3\frac{3}{4}$ tuumaa pallon päädyistä sijoittuen vain kahdelle nauhojen koskettamalle paneelille. (Ei sovelleta Suomessa)
- Täyttää maksimi- ja minimimitat ja sen muoto on oheisen kuvan mukainen. (*Poikkeus:* Kilpailunjärjestäjä voi sallia pienemmän pallon käyttämisen naisten ja nuorten peleissä.)



Pallon maksimi- ja minimimitat tuumissa:

Pituus 10,875–11,4375

Ympärysmitta 27³/₄–28¹/₂ Ympärysmitta

20³/₄–21¹/₄

- a. Täytettynä paineistettuna 12¹/₂–13¹/₂ psi (paunaa per neliötuuma).
- b. Paino 14–15 unssia.
- c. Palloa ei saa muutella. Tämä sisältää myös aineiden käytön pallon kuivaamiseksi tai lämmittämiseksi. Mekaaniset laitteet pallon kuivaamiseksi tai lämmittämiseksi eivät ole sallittuja sivurajojen lähellä tai joukkueen alueella.

Valvonta ja toimeenpano

ARTIKLA 2.

- a. Ottelun erotuomarit testaavat ja päättävät vähintään kolmen ja enintään kuuden pallon käytöstä ennen peliä ja sen aikana. Ottelun erotuomarit voivat sallia ylimääräisten pallojen käytön, jos peliolosuhteet tätä vaativat.
- b. Ottelun järjestäjän tulee tarjota käyttöön painepumppu sekä mittausvälineet.
- c. Ellei kilpailun järjestäjä järjestä palloja otteluun, tulee kotijoukkueen toimittaa kolme sääntöjen mukaista palloa otteluun ja ilmoittaa vastustajalle ottelussa käytettävistä palloista. Vierasjoukkue voi halutessaan toimittaa yhden tai useampia sääntöjen mukaisia palloja kotijoukkueen pallojen lisäksi.
- d. Pelin aikana molemmat joukkueet saavat käyttää vain sääntöjen mukaisia palloja, jotka on testattu ja hyväksytty sääntöjen mukaisesti.
- e. Pelipallot tulee esittää päätuomarille vähintään 60 minuuttia ennen ottelun alkua. Kun pallot on toimitettu päätuomarille, jäävät pallot erotuomareiden valvontaan ottelun loppuun asti.
 1. Erotuomareiden ensisijainen tehtävä on varmistaa, että käytettävissä on kolme (3) sääntöjen mukaista palloa. Jos järjestäjä tai kotijoukkue ei toimita kolmea sääntöjen mukaista palloa, tulee päätuomarin tarjota vierasjoukkueelle mahdollisuutta toimittaa palloja. Jos sääntöjen mukaisia palloja ei ole kolmea, ottelu pelataan niillä palloilla/pallolla, jotka ovat sääntöjen mukaisia. Jos yhtään sääntöjen mukaista palloa ei ole, päätuomari valitsee enintään kolme hänen mielestään parasta palloa, joilla ottelu pelataan.
 2. Jos sääntöjen mukaisia palloja tarjotaan enemmän kuin kolme, ottelu pelataan niillä kolmella pallolla, jotka päätuomarin mielestä ovat parhaat.
- f. Jos pallo päättyy yhdeksän jaardin merkkien ulkopuolelle, tulee pelikelvottomaksi, joudutaan tarkastusmittaamaan tai siihen ei päästä käsiksi, tuo pallopoika toisen pallon tilalle. (**HT 1-3-2:I**)
- g. Päätuomari tai aputuomari päättää pallon pelikelpoisuudesta, ennen kuin sillä voidaan pelata.
- h. Seuraavat toimenpiteet suoritetaan, kun pallo mitataan:
 1. Kaikki mittaukset suoritetaan vasta, kun pallo on täytetty sääntöjen mukaan.
 2. Pitkä ympärysmitta mitataan päädystä päätyyn, mutta ei nauhoituksen yli.
 3. Pitkä läpimitta mitataan päädystä päätyyn, mutta tällöin ei huomioida päätyjen sisennystä.
 4. Lyhyt ympärysmitta mitataan pallon täyttöaukon nauhojen yli, mutta ei poikittaisten nauhojen yli.

• Hyväksytty tulkinta 1-3-2

I. Neljännellä yrityksellä, potkaisija A1 tulee kentälle hyväksytyyn pelipallon kanssa ja pyytää päätuomaria vaihtamaan palloa edellisellä yrityksellä käytetyn pallon kanssa. **Ratkaisu:** Pallon vaihtaminen ei ole sallittua. [Viitattu myös 1-3-2f]

Pallojen merkitseminen

ARTIKLA 3.

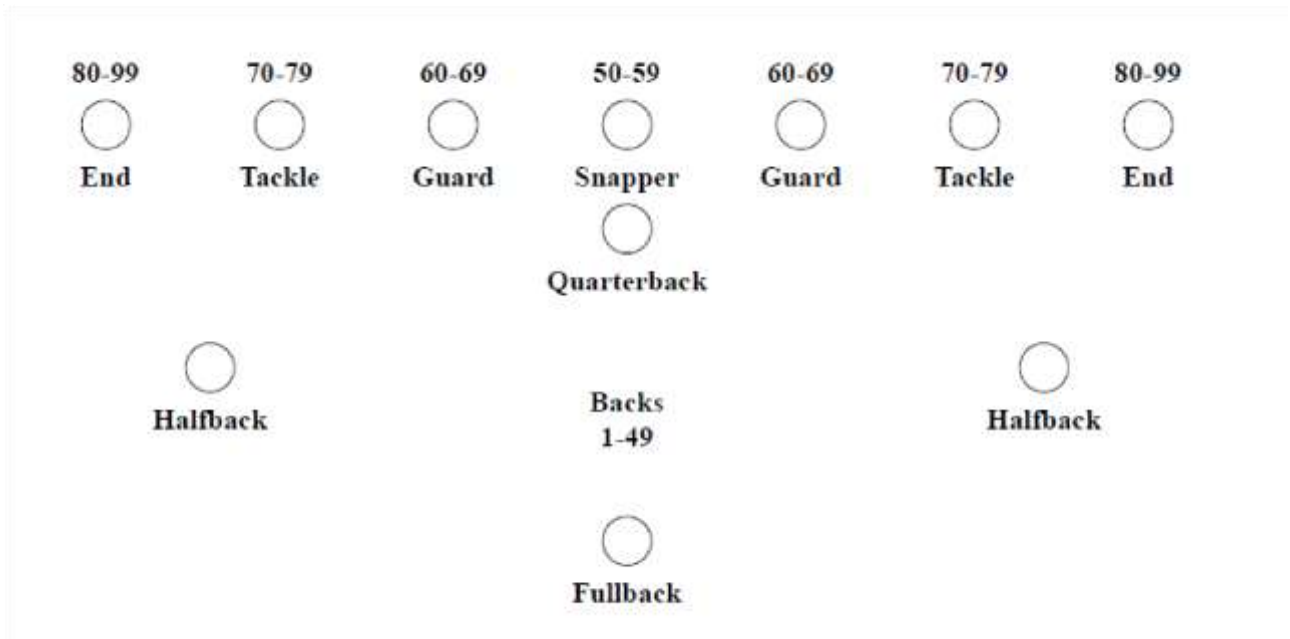
Pallon merkitseminen siten, että siitä ilmenee kenenkään pelaajan mieltymys tai käyttö tietyssä tilanteessa, on kiellettyä.

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pelissä. 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä [S27: UC-UNS].

LUKU 4. Pelaajat ja pelaajien varusteet

Suosittelut pelaajanumerointi

ARTIKLA 1. Joukkueita suositellaan numeroimaan hyökkäyksen pelaajat seuraavasti:



Backs	Keskushyökkääjät ja pelinrakentajat	1-49
End	Laitahyökkääjät	80-99
Tackle	Uloimmat linjamiehet	70-79
Guard	Sisemmät linjamiehet	60-69
Snapper	Aloitussyötön antaja	50-59

Pelaajanumerointi

ARTIKLA 2.

- Pelaajat tulee numeroida numeroilla 1–99. Pelinumerot, joiden edessä on nolla ("0") ovat sääntöjen vastaisia.
- Joukkueessa ei saa olla yrityksen aikana kentällä useita pelaajia, joilla on sama pelinnumero.
- Merkinnät pelinumeroiden päällä eivät ole sallittuja.

RANGAISTUS – [a-c] virhe pallon ollessa pelissä. 5 jaardia edellisestä aloituspisteestä. [S23: IPN].

- Pelaajan tullessa peliin pelinumeron vaihtamisen jälkeen, tulee hänen ilmoittautua päätuomarille, joka ilmoittaa numeromuutoksesta vastustavan joukkueen päävalmentajalle sekä

kuuluttaa muutoksen. Pelaaja, joka ei ilmoittaudu päätuomarille, syyllistyy epäurheilijamaiseen käyttäytymiseen. (HT 1-4-2:I)

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pelissä, epäurheilijamainen käytös. 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä [S27: UC-UNS]. Törkeissä rikkeissä virheen tekijä voidaan sulkea ottelusta. [S47 DSQ].

Hyväksytty tulkinta 1-4-2

- I. Joukkueen A pelaaja, joka on aloittanut ottelun numerolla 77, tulee peliin numerolla 88. **RATKAISU:** Pelaajan tulee ilmoittautua päätuomarille, joka pysäyttämättä peli- tai yrityskelloa, kuuluttaa (mikrofonilla, jos käytössä) numeromuutoksen ja sivurajalla oleva tuomari kertoo asian vastustavan joukkueen päävalmentajalle. Jos A88 ei ilmoittaudu päätuomarille kyseessä on epäurheilijamainen käyttäytyminen. [Viitattu 1-4-2-d]

Pakollinen pelaajavarustus

ARTIKLA 3.

Kaikkien pelaajien tulee käyttää pakollista varustusta.

- a. Kypärä.
- b. Lonkkasuojat.
- c. Pelipaita.
- d. Polvisuojat.
- e. Hammassuoja.
- f. Housut.
- g. Hartiasuojat.
- h. Sukat.
- i. Reisisuojat.

Tarkemmat määräykset: Pakollinen varustus

ARTIKLA 4.

- a. *Kypärä.*
 1. Kypärässä tulee olla kasvosuojus ja neljällä tai kuudella kiinnikkeellä kiinnitettävä leukahihna. Kaikki kiinnikkeet tulee olla kiinnitettyinä yrityksen aikana.
 2. Joukkueen kaikkien kypärien tulee olla samanvärisiä ja samoilla logoilla ja mainoksilla varustettuja.
 3. Kypärissä tulee olla varoitusmerkinnät loukkaantumisista sekä valmistajan tai korjaajan todistus NOCSAE:n (National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment) standarditestivaatimusten täyttämistä.
- b. *Lonkkasuojat.* Lonkkasuojiin kuuluu myös häntäluusuoja.
- c. *Pelipaita.* Katso sääntö 1-4-5.
- d. *Polvisuojat.* Polvisuojien tulee olla housujen peittäminä. Housujen ja polvisuojien tulee peittää polvet. Suojuksia tai suojarusteita ei saa pitää pelihousujen päällä. ([Katso Liite E](#))
- e. *Hammassuoja.* Hammassuojan tulee olla näkyvän värinen suunsisäinen suojus. Se ei saa olla valkoinen tai läpinäkyvä. Sen täytyy olla tehty hyväksytystä materiaalista (FDA-hyväksyntä) ja peittää ylähampaat. Hammassuojat suositellaan valmistettavan pelaajalle sopiviksi.
- f. *Pelihousut.* Joukkueen pelaajien housujen tulee olla samanvärisiä ja -mallisia.
- g. *Hartiasuojat.* Hartiasuojien tulee olla Liitteen E mukaisia.
- h. *Sukat.* Pelaajien tulee pitää sukkiä tai jalan peittäviä kankaita, jotka ovat joukkueessa samanvärisiä ja -mallisia. (**Poikkeus:** Alkuperäiset muuntelemattomat polvituet, teippaukset tai sidonnat suojaamaan tai estämään loukkaantumisia ja paljasjalkaiset potkaisijat)
- i. *Reisisuojat.* Reisisuojien tulee olla liitteen E mukaisia.

• Hyväksytty tulkinta 1-4-4

I. Pelaaja tai pelaajat, joilla on alushousut peittämässä jalvoja. **RATKAISU:** Sallittua.

Kaikkien muiden joukkueen pelaajien tulee myös pitää samanvärisiä alushousuja tai polveen asti ylettyviä sukkiä.

Kaikkien pelaajien tulee pitää sukkiä tai jalkasuojia, jotka ovat samanvärisiä ja -mallisia. Kaikki pelaajat joukkueessa voivat pitää samanvärisiä ja -mallisia lyhyitä sukkiä.

Pelipaidan väri ja malli

ARTIKLA 5.

a. Malli

1. Pelipaidassa tulee olla hihat, jotka peittävät hartiasuojat kokonaan. Pelipaitaa ei saa muunnella tai suunnitella repeämään. Pelipaidan tulee olla riittävän pitkä, jotta sen voi työntää housujen sisään, tai olla housujen vyötärölinjassa. Paidan tulee peittää kaikki vyötärölinjassa tai sen yläpuolella olevat suojukset. Liivien tai toisen paidan käyttäminen pelipaidan alla on kiellettyä.
2. Pelaajan pelinumeron lisäksi paidassa saa olla vain:
 - * pelaajan nimi
 - * joukkueen nimi
 - * maskotin nimi
 - * hiharaidat
 - * joukkueen, kilpailun, maskotin, ottelumuiston tai armeijan logo
 - * hyväksytyt mainokset
 - * ”C”-kirjain kapteenin tunnistamiseksi
 - * joukkueen valtion lippu.
3. Kohdan 2 merkinnät eivät saa ylittää 16:ta neliötuumaa. Tähän lasketaan mukaan koko merkki.
4. Kauluksessa ja hihansuussa sallitaan enintään tuuman levyinen reunus. Vastaavasti enintään 4 tuuman raita sallitaan kainalosta housun kaulukseen.
5. Pelipaitaa ei saa teipata tai sitoa millään tavalla.

Huomautus: Liite E sisältää lisätietoja peliasusäännöistä.

b. Väri

1. Joukkueiden pelipaitojen tulee olla selvästi toisistaan erottuvia. Saman joukkueen pelaajien pelipaitojen tulee olla samanvärisiä ja -mallisia.
2. Vieraileva joukkue pelaa valkoisilla pelipaidoilla, mutta kotijoukkue voi pelata valkoisilla paidoilla, jos joukkueet ovat sopineet tästä kirjallisesti etukäteen.
3. Jos kotijoukkueella on värillinen pelipaita, vierasjoukkue voi myös pelata värillisellä paidalla, kunhan se on selvästi erivärinen ja seuraavista asioista on sovittu:
 - (a) kotijoukkue on etukäteen tähän suostunut ja
 - (b) kilpailun järjestäjä on todennut paitojen olevan erivärisiä.
4. Jos aloituspotkuhetkellä kumman tahansa puoliajan alussa vierasjoukkueella on ylläolevan Säännön 1-4-5-b-3 (yllä) mukaan vääränvärinen peliasu, kyseessä on joukkueen epäurheilijamainen käytös.

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pois pelistä. 15 jaardia aloituspotkuyrityksen päättymispisteestä. Jos aloituspotku päättyy maaliin, rangaistus mitataan lisäpisteyrityksessä tai seuraavassa aloituspotkussa kotijoukkueen valinnan mukaan. [S27 UC-UNS] (HT 1-4-7:III)

5. Jos värillinen pelipaita sisältää valkoista, valkoista saa olla paidassa vain kuten yllä kohdassa a-2 on määrätty.

c. Numerointi

1. Pelipaidoissa tulee olla selvästi erottuvat pysyvät arabialaiset numerot, jotka ovat vähintään 8 ja 10 tuumaa korkeita edessä ja takana. Numeroiden tulee olla selvästi eri väreisiä kuin pelipaita riippumatta numeroita ympäröivästä rajauksesta.
2. Joukkuetta, jonka pelipaidat eivät vastaa näitä sääntöjä, pyydetään vaihtamaan sääntöjen mukaiset pelipaidat päällensä ennen ottelua ja ennen jokaisen neljänneksen alkua, kunnes pelipaidat on vaihdettu.

RANGAISTUS – Erotuomarit vähentävät joukkueelta yhden aikalisän (tai pelin viivytäm israngaistus, jos aikalisät on käytetty) jokaisen neljänneksen alussa, jonka joukkue aloittaa sääntöjen vastaisilla pelipaidoilla. (HT 1-4-5:I) [S23: IJY]

3. Kaikilla joukkueen pelaajilla tulee olla tyyliään ja väriltään samanlaiset numerot sekä edessä että takana. Yksittäisten numeroiden viivojen tulee olla noin 1,5 tuumaa leveitä. Numeroiden peliasun muissa osissa tulee vastata numeroita pelipaidan edessä ja takana.

• **Hyväksytyt tulkinta 1-4-5**

I. Kotijoukkueella on punaiset pelipaidat, joissa oranssit numerot. Erotuomareiden tulkinnan mukaan numerot eivät erotu paidasta riittävästi. Päätuomari pyytää kotijoukkueen päävalmentajaa vaihtamaan pelipaidat. Päävalmentaja ilmoittaa, ettei joukkue vaihda pelipaitoja. Päätuomari ilmoittaa valmentajalle, että heiltä tullaan vähentämään yksi aikalisä jokaisen neljänneksen alussa, jonka joukkue on aloittamassa sääntöjen vastaisilla pelipaidoilla. **RATKAISU:** Kun pallo on asetettu valmiiksi aloituspotkua varten, päätuomari ilmoittaa aikalisän vähentämisestä sääntöjen vastaisen pelipaidan takia. Jokaisen neljänneksen alussa, jossa kotijoukkueella on yllään nämä samat pelipaidat, joukkueelta vähennetään yksi aikalisä pallon tultua pelivalmiiksi ja ennen kuin neljänneksen ensimmäinen yritys pelataan. (Viitattu 1-4-5 Rangaistus)

Ylimääräiset varusteet

ARTIKLA 6.

Seuraavat varusteet ovat sallittuja:

a. *Pyyhkeet ja käsien lämmittimet.*

1. Yksiväriset pyyhkeet, jotka ovat vähintään 4 tuumaa kertaa 12 tuumaa ja enintään 6 tuumaa kertaa 12 tuumaa, joissa ei ole mitään sanoja, symboleja, kirjaimia tai numeroita. Pyyhkeissä saa olla joukkueen logo. Pyyhkeessä saa olla myös valmistajan tai jakelijan normaali merkintä tai tunnus, joka ei ole yli 2,25:tä neliötuumaa isompi. Pyyhkeet, jotka eivät ole yksivärisiä, eivät ole sallittuja.
2. Käsien lämmittimet ovat sallittuja kylmässä säässä.

b. *Hanskat.*

1. Hanskojen tulee olla kädenmukaisia siten, että näissä on jokainen sormi ja peukalo erikseen. Hanskassa ei saa olla mitään materiaalia, joka yhdistää sormia ja/tai peukaloa. Hanskan tulee peittää kaikki sormet ja peukalo kokonaan. Hanskojen värille ei ole rajoituksia.
2. Hanskoissa tulisi olla erillinen hyväksyntä tai leima ("NF/NCAA Specifications") kuvaamaan vapaaehtoista hyväksyntätestausta joko Sports Fitness Industry Association (SFIA) tai National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE) toimesta, ellei hanskaa ole tehty muuntelemattomasta kankaasta.

c. *Visiirit.* Visiirien tulee olla läpinäkyviä ilman väriä tai tummennusta ja valmistettu hyväksytystä materiaalista. Myös muiden silmä- ja suojalasien tulee olla läpinäkyviä. Mitään lääketieteellisiä poikkeuksia ei myönnetä.

d. *Muistomerkinnot.*

1. Henkilöitä ja tapahtumia voidaan muistaa muistomerkinnoilla, jotka eivät saa olla yli 2,25 tuumaa läpimitaltaan peliasuissa tai kypärissä.
2. Joukkueen/kansallisuuden logot sekä mainokset ovat sallittuja kypärissä.

e. *Eye shade.* Mikä tahansa silmien alla oleva maalaus/tarra/teippaus tulee olla kokomusta ilman sanoja, numeroita, logoja tai muita symboleja.

f. *Pelikutsut.* Pelaajalla saa olla pelikutsut kirjoitettuna käteen tai ranteeseen.

Sääntöjenvastaiset varusteet

ARTIKLA 7.

Sääntöjen vastaisia varusteita ovat seuraavat (Katso Liite E):

- a. Kaikki varusteet, jotka voivat vahingoittaa vastustajaa.
- b. Teippaukset ja sidonnat, joita ei ole tarkoitettu suojelemaan loukkaantumiselta, ellei aputuomari näitä hyväksy.
- c. Kovat, periksi antamattomat varusteet, joita ei ole kokonaan peitetty ja pehmustettu, ellei aputuomari näitä hyväksy.
- d. Nappulat kengissä, jotka ovat yli ½ tuumaa kengän pohjasta (Katso Liite E).
- e. Varusteet, jotka voivat hämätä vastustajaa.
- f. Varusteet, joista pelaaja voi saada epäreilua etua.
- g. Tartuntaa parantava materiaali, maali, rasva tai mikä muu tahansa liukastava aine, jota on laitettu varusteisiin tai pelaajaan, asusteisiin tai näiden liitteeksi. (**Poikkeus:** Eye shade (Sääntö 1-4-6-e).)
- h. Muut peliasun ulkopuoliset vaatteet kuin pyyhkeet (Sääntö 1-4-6-a).
- i. Kylkisuojat, hartiasuojien liitteet tai selkäsuoja, joita ei ole kokonaan peitetty. (**HT 1-4-7:II**)
- j. Näkyvät huivit, joita pidetään kentällä joukkueen alueen ulkopuolella. (**HT 1-4-7:I**)
- k. Pelipaita, joka ei täytä säännön 1-4-5 vaatimuksia.
- l. Ylisuuret, ei-vakiomalliset kasvosuojukset. (**HT 1-4-7:IV**) (Katso esimerkkejä sallituista ja kielletyistä kasvosuojuksista: Liite E.)
- m. Varusteet, joita on muuteltu siten, että ne vähentävät pelaajan tai jonkun muun otteluun osallistuvan suojaa varusteesta.

• Hyväksytty tulkinta 1-4-7

- I. A33:lla on huivi kypärän alla siten, että osa huivista tulee kypärän takaosan alta näkyviin. **RATKAISU:** Kielletty. Huivi voi olla kypärän alla vain, jos mikään osa siitä ei näy kypärän alta. Näkyvä huivi tulkitaan peliasun ulkopuoliseksi (1-4-7-h). A33:n tulee poistua pelistä vähintään yhden yrityksen ajaksi, ja hän voi palata kentälle vasta poistettuaan huivin tai asetettuaan sen niin, ettei siitä näy mitään kypärän alta. Joukkue A voi pyytää jäljellä olevista aikalisistään yhtä käytettäväksi, jotta A33:n ei tarvitse olla pois pelikentältä. Tällöinkin huivi pitää poistaa tai piilottaa. [Viitattu 1-4-7-j]
- II. Yrityksen jälkeen B55:n hartiasuojus on tullut pois pelipaidan alta. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen varustus. Koska suojus on tullut näkyviin pelissä, B55:n ei tarvitse poistua pelistä. Suojuksen tulee olla pelipaidan alla, ennen kuin seuraava aloitusyöttö annetaan. [Viitattu 1-4-7-i, 1-4-8-c]
- III. Molemmat joukkueet tulevat kentälle ennen peliä värillisissä pelipaidoissa. Vierasjoukkue ei ole saanut etukäteislupaa tähän. **RATKAISU:** Vierasjoukkueen virhe 15 jaardin rangaistus aloituspotkun päättymispisteestä. Jos aloituspotku palautetaan maaliin asti, 15 jaardin rangaistus mitataan lisäpisteyrityksestä tai seuraavasta aloituspotkusta. (1-4-5-b) [Viitattu 1-4-5 rangaistus]
- IV. Joukkue A on poistumassa aloituskokouksesta, kun päätuomari havaitsee A35:llä ylisuuren kasvosuojuksen. **RATKAISU:** A35:n pitää poistua kentältä vähintään yhden yrityksen ajaksi ja hankkia sallittu kasvosuojus. Joukkue A voi käyttää jäljellä olevan aikalisän, jotta A35:n ei tarvitse olla pois kentältä yhtä yritystä, mutta ylisuurella kasvosuojuksella A35 ei voi pelata. [Viitattu 1-4-7-l]
- V. Kaikilla hyökkäyksen linjapelaajilla on 4”x12” kokoinen valkea pyyhe, jossa pieni joukkueen logo. Aloitusyötön antajan pyyhkeessä on lisäksi pieni pääkallon kuva. **RATKAISU:** Kenellä tahansa pelaajista saa sääntöjen mukaan olla pyyhe. Ainoastaan aloitusyötönantajan pyyhe on sääntöjen vastainen. Hänen tulee poistua pelistä yhden yrityksen ajaksi, eikä hän saa tulla takaisin kentälle, ellei hän poista pyyhettä tai tule kentälle sääntöjenmukaisen pyyhkeen kanssa. Joukkue A voi pitää pelaajan kentällä käyttämällä aikalisän, mutta sääntöjenvastainen pyyhe tulee tällöinkin poistaa. (Sääntö 1-4-6-a ja 1-4-8)

Pakollisia ja sääntöjen vastaisia varusteita koskevien sääntöjen toimeenpano

ARTIKLA 8.

- a. Pelaaja, jolla on sääntöjen vastaisia varusteita tai jolla ei ole pakollista varustusta yllään, ei ole oikeutettu osallistumaan peliin. (Poikkeus: Sääntö 1-4-5-c)

- b. Jos erotuomarit huomaavat kiellettyjä varusteita tai jos pelaajalla ei ole pakollista varustusta yllään, pelaajan tulee poistua pelistä vähintään yhden yrityksen ajaksi eikä hän voi palata kentälle, ennen kuin hänen varustuksensa on sääntöjen mukainen. Pelaaja voi palata peliin suoraan, jos hänen joukkueensa ottaa aikalisän, mutta sääntöjen vastaisella tai puutteellisella varustuksella hän ei voi pelata.
- c. Jos varusteet tulevat sääntöjen vastaiseksi pelissä, pelaajan ei tarvitse poistua pelistä yrityksen ajaksi, mutta hän ei voi osallistua peliin sääntöjen vastaisella tai puutteellisella varustuksella. (HT 1-4-7:II)

• Hyväksytyt tulkinta 1-4-8

- I. Päätuomarin vihellettyä pallon pelivalmiiksi erotuomari huomaa pelaajan, jolla ei ole hammassuojusta. **RATKAISU:** Pelaajan/pelaajien tulee poistua kentältä vähintään yhden yrityksen ajaksi ja hankkia hammassuojukset. Joukkue A voi käyttää jäljellä olevan aikalisän, jotta pelaajan ei tarvitse olla pois kentältä yhtä yritystä, mutta ilman hammassuojuksia ei voi pelata.
- II. Ensimmäisen puoliajan lopulla erotuomari havaitsee joukkueen B pelaajan B44, jolla on väritetty visiiri ja joka pelasi edellisen yrityksen. Joukkue B on käyttänyt jo kaikki aikalisänsä **RATKAISU:** Varusterike, B44:n tulee poistua pelistä vähintään yhden yrityksen ajaksi, eikä tämä voi palata kentälle, ennen kuin visiiri on poistettu.
- III. Pallon tultua pois pelistä yrityksellä aloituslinjasta aputuomari huomaa, että tukimiehen B55 selkäsuojus on tullut esiin pelipaidan alta edellisen yrityksen aikana. **RATKAISU:** B55:n ei tarvitse poistua pelistä mutta hänen tulee laittaa suojus pelipaidan alle ennen seuraavaa yritystä
- IV. Erotuomari havaitsee pelaajalla olevan sääntöjenvastainen varustus tai pelaajalla ei ole pakollista varustusta. **RATKAISU:** Erotuomari kehottaa pelaajaa siirtymään vaihtoon. Erotuomari ei pysäytä ottelu- tai yrityskelloa kehotuksen antamiseksi. Päätuomari antaa mahdollisuuksien mukaan omalta paikaltaan mikrofonilla kuulutuksen pelaajasta, tämän joukkueesta ja poistamisen syystä, mikäli kuulutus ei viivästyä seuraavan yrityksen alkamista.

Valmentajien vakuutus

ARTIKLA 9.

Päävalmentajan tai hänen määräämänsä edustajan tulee vakuuttaa kirjallisesti aputuomarille, että kaikille pelaajille on selvitetty seuraavat asiat:

- a. Mitkä varusteet ovat pakollisia ja mitkä ovat kiellettyjä varusteita.
- b. Heillä on sääntöjen määräämät pakolliset varusteet.
- c. Heitä on ohjeistettu pitämään pelin aikana yllään oikein pakollisia varusteita.
- d. Heitä on ohjeistettu ilmoittamaan valmentajille välittömästi, jos heidän varusteensa on tullut sääntöjen vastaiseksi pelin aikana.

Kielletyt viestintävälineet

ARTIKLA 10.

Pelaajilla ei saa olla elektronisia, teknisiä tai muita viestintävälineitä viestimään millekään taholle.

Poikkeukset:

- 1. Lääkärin määräämä kuulolaite, jolla avustetaan pelaajan kuuloa
- 2. Laitteet, jotka on yksinomaan tarkoitettu terveyden ja turvallisuuden tarkoituksiin.

RANGAISTUS – toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä, 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Pelaaja suljetaan ottelusta. [S7, S27, S47: UC-UNS/DSQ].

Kielletyt laitteet kentällä

ARTIKLA 11.

Ottelun järjestäjä vastaa kommunikaatiovälineiden (kamerat, kaiuttimet yms.) sijainnista pelialueella.

- a. Liikkuvan kuvan, filmin, faksien, videonauhujen, valokuvien, tekstin lähettämismenetelmien ja tietokoneiden käyttö on sallittua valmentajille tai valmennustarkoituksiin pelin tai taukojen aikana.
 1. Kotijoukkue on vastuussa siitä, että molemmissa valmentajien aitoissa on samanlaiset televisiointivälineet ja samanlaiset video- ja Internet-yhteydet ja -verkot.
 2. Joukkueet vastaavat itse omista tietokoneistaan ja muusta valmennusvälineistöstään.
 3. Näyttöpäätte on sallittu sivurajalla vain auttamaan lääkintähenkilöstöä osallistujien hoidon ja diagnosoinnin apuna.
- b. Ainoastaan puheyhteys on sallittua valmentaja-aition ja joukkueen alueen välillä. Peliareenoilla, joilla ei ole erikseen valmentaja-aitioita, puheyhteys voi tulla miltä tahansa katsomon alueelta 25 jaardin viivojen välistä. Kaikki muut kommunikaatiotavat, mukaan lukien minkä tahansa kommunikaatiotavallinen (kännykät, radiot jne.) käyttö äänen, tekstin, kuvan tai muunlaisen viestimiseen pelialueen sisällä tai ulkoa tai kenen tahansa sääntöjen alaisuuteen kuuluvan toimesta valmennustarkoituksissa on kielletty.
- c. Mediaviestintävälineet, mukaan lukien kamerat, äänentoistovälineet, tietokoneet ja mikrofonit, ovat kiellettyjä kentällä, sen yläpuolella tai joukkueen alueella tai sen yläpuolella. (Sääntö 2-31-1).

Poikkeukset:

1. Kameravälineistö, joka on kiinnitetty maalipuihin poikkipuun tai pystypuiden taakse.
 2. Kamera upotettuna maalialueen merkkeihin.
 3. Kamera, ilman ääntä, voidaan kiinnittää erotuomarin hattuun erotuomarin, joukkueiden ja kilpailunjärjestäjän hyväksynnällä.
- HUOMAUTUS: Erotuomareiden kamerat erotuomarioiminnan kehittämiseksi ovat sallittuja ilman otteluun osallistuvien joukkueiden lupaa.
4. Kamera, ilman ääntä, voidaan kiinnittää kaapeleihin, jotka ylettyvät joukkueen alueen ja kentän päälle, mukaan lukien maalialueet.
 5. Joukkueen videokuvaaja saa olla joukkueen alueella yhtenä 25 akkreditoidusta joukkueen jäsenestä. Tätä kuvamateriaalia ei saa käyttää suoran televisiolähetysten tai digitaalistriimauksen yhteydessä.
- a. Mikrofonit, jotka on kiinnitetty valmentajiin mediatarkoituksessa, ovat kiellettyjä.
 - b. Kukaan joukkueen tai valmentajan alueella tai valmentajien aitiassa ei saa käyttää laitteita vahvistamaan ääntä kommunikointiin kentällä olevien pelaajien kanssa.
 - c. Kaikenlaiset yritykset nauhottaa joko äänen tai kuvan avulla vastustajan pelaajien, valmentajien tai muun joukkueen henkilöstön signaaleja ovat kiellettyjä.
 - d. Kopterikameroita (tai muita miehittämättömiä lentäviä laitteita) ei saa käyttää pelialueella. Jos pelialueen ilmatilaan tulee tällainen lentävä esine, tulee päätuomarin keskeyttää peli siihen asti, kunnes lentävä esine on poistunut pelialueelta.

Valmentajien puhelimet

ARTIKLA 12.

Pelissäännöt eivät koske valmentajien puhelimia tai kuulokkeita eikä niiden osalta voida ennen ottelua tai ottelun aikana määrätä pelisääntöjen mukaisia rangaistuksia.

- a. Kilpailun järjestäjä voi päättää toimintatavat niitä tapauksia varten, joissa jommankumman tai kummankaan joukkueen kuulokkeet eivät toimi.

Erotuomarin mikrofoni

ARTIKLA 13.

Suosittelavaa on, että päätuomarilla on mikrofoni erotuomarin kuulutuksia varten. Tähän suositellaan pientä kaulukseen kiinnitettävää mikrofonia. Mikrofonin kontrollin on oltava päätuomarilla, eikä se saa olla avoimena muuten kuin päätuomarin toimesta. Erotuomareiden

välinen radioyhteys ei ole sääntöjen alainen ennen peliä tai pelin aikana. (Poikkeus: Järjestelmät, jotka häiritsevät mediayhteyksiä tai -lähetystyksiä ovat kiellettyjä.)

Sääntö 2

Määritykset

LUKU 1. Hyväksytyt tulkinnat ja tuomareiden merkit

ARTIKLA 1.

Hyväksytty tulkinta (H.T.) on virallinen päätös tiettyyn tilanteeseen. Se on tarkoitettu kuvaamaan sääntöjen henkeä ja toteutusta.

Tuomareiden merkit [S] viittaavat virallisiin tuomareiden merkkeihin numerot 1-47.

LUKU 2. Pelipallo: Pelissä, Poissa pelistä, Vapaa, Valmiina peliin

Pelissä

ARTIKLA 1.

Pelissä oleva pallo on yrityksen aikana pelissä oleva pallo. Heitto, potku tai rähmäys, joka ei vielä ole osunut maahan on pelissä oleva pallo ilmassa.

Poissa pelistä

ARTIKLA 2.

Pallo, joka on poissa pelistä.

Vapaa pallo

ARTIKLA 3.

- a. Vapaa pallo on pelissä oleva pallo, joka ei ole kenenkään pelaajan hallussa:
 1. Juoksupelissä.
 2. Potkupeleissä ennen kuin potkaistu pallo on saatu haltuun tai on sääntöjen mukaisesti poissa pelistä.
 3. Aikaväli sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton kosketuksesta kiinniottoon, epäonnistumiseen tai syötönkatkoon. Tänä aikana kuka tahansa pelaaja saa sääntöjen mukaisesti koskea palloon ja lyödä sitä mihin suuntaan tahansa.
- b. Kaikki pelaajat saavat koskea, kiinniottaa tai ottaa haltuunsa rähmätyn vapaan pallon, (Poikkeukset: Säännöt 7-2-2-a-2 ja 8-3-2-d-5) tai taaksepäinheiton.
- c. Potkupeleissä oikeus koskettaa potkaistua palloa määritellään potkupelien säännöissä (Sääntö 6)
- d. Heittopeleissä oikeus koskettaa eteenpäin heitettyä palloa, määritellään heittopelien säännöissä (Sääntö 7).

Milloin pallo on valmiina peliin

ARTIKLA 4.

Pallo on valmiina peliin:

- a. 40-sekunnin yrityskellon käydessä erotuomarin asetettua pallon sisäsivurajoille tai niiden väliin ja astuttua pois tästä.
- b. 25-sekunnin, tai 40-sekunnin yrityskellon ollessa käytössä puolustavan pelaajan loukkaantumisen takia, päätuomarin puhallettua pilliin ja hänen joko annettua merkin ottelukellon käynnistämiseksi [S2] tai merkin siitä, että pallo on valmiina peliin. [S1] (**H.T. 4-1-4:I ja II**).

LUKU 3. Blokkaaminen

Blokkaaminen

ARTIKLA 1.

- a. Blokkaaminen on vastustajan estämistä kontaktilla tarkoituksellisesti, blokkaajan millä tahansa kehon osalla.
- b. Työntäminen on vastustajan blokkaamista avokäsin.
- c. Jatkuva kontakti on blokki, jossa kontakti vastustajaan säilytetään yli sekunnin ajan.

Vyötärön alapuolelle

ARTIKLA 2.

- a. Blokki on vyötärön alapuolelle, jos kontaktin ensisijainen voima kohdistuu vyötärön alapuolelle vastustajaan, jolla on yksi tai molemmat jalat maassa. Epäselvissä tilanteissa kontakti tulkitaan tapahtuneeksi vyötärön alapuolelle. (Sääntö 9-1-6).
- b. Blokkaaja, joka ottaa kontaktin vastustajaan vyötärön yläpuolelle ja valuu tästä vyötärön alapuolelle, ei ole blokannut vyötärön alapuolelle. Jos blokkaajan ensimmäinen kontakti osuu vastustajan käsiin vyötäröllä tai sen yläpuolella, kyseessä on vyötärön yläpuolelle tapahtunut blokki. (Sääntö 9-1-6).

Chop Block

ARTIKLA 3.

Chop block on vastustajaan (ei pallonkantajaan) ylös ja alas tai alas ja ylös kohdistuvat blokit kahden pelaajan toimesta missä tahansa osassa kenttää, ilman viivästystä tai viivästykseen kanssa blokkien alkamisen välillä. Alas tarkoittaa tässä vastustajan reiteen tai sen alapuolelle kohdistuvaa kontaktia. (H.T. 9-1-10:I-IV). Kyseessä ei ole virhe, jos blokattava pelaaja aloittaa tahallisesti kontaktin (H.T. 9-1-10:V)

Selkään blokkaaminen

ARTIKLA 4.

- a. Selkään blokkaaminen on kontakti, jossa kontaktin ensisijainen voima tulee vastustajan takaa ja vyötärön yläpuolelle. Epäselvissä tilanteissa kontakti tulkitaan tapahtuneeksi vyötärön alapuolelle. (katso Clipping 2-5) (Sääntö 9-3-6) (H.T. 9-3-3:I,V-VII) (H.T. 10-2-2:XII).
- b. Blokkaajan pään tai jalkojen sijainti ei välttämättä määrää ensimmäisen kontaktin suuntaa.

Raami (Kehon)

ARTIKLA 5.

Raami on pelaajan keho olkapäiden alapuolella lukuunottamatta selkää.
(Sääntö 9-3-3-a-1-c Poikkeus).

Blokkausalue

ARTIKLA 6.

- a. Blokkausalue on suorakulmion muotoinen alue, jonka keskipisteenä on keskimäinen hyökkäyksen linjamies. Alue ulottuu keskipisteestä 5 jaardia kohti molempia sivurajoja ja 3 jaardia kohti maalialueita. (Katso Liite D.)
- b. Blokkausalue häviää kun pallo poistuu tältä alueelta.

Blokki näkökentän ulkopuolelta

ARTIKLA 7.

Blokki näkökentän ulkopuolelta on vastustajan blokkaaminen avoimella pelikentällä siten, että blokki tapahtuu vastustajan näkökentän ulkopuolelta tai vastustaja ei voi järkevästi puolustautua blokkia vastaan.

LUKU 4. Kiinniotto, haltuunotto, pallo hallussa

Pallo hallussa

ARTIKLA 1.

“Pallo hallussa” on lyhennys tarkoittamaan pallosta kiinni pitämistä tai pelissä olevan pallon tai pallon, joka tullaan potkaisemaan, kontrolloimista. Sillä voidaan viitata sekä pelaajan pallon hallussapitoon että joukkueen pallon hallussapitoon.

- a. Pelaaja saa pallon haltuunsa kun hänen ottaessaan pallon haltuunsa pitämällä kiinni tai kontrolloimalla palloa käsillään tai käsivarsillaan, hän samalla koskee pelikenttään. Tällöin pallo on pelaajan hallussa.
- b. Joukkueella on pallo hallussa:
 1. Kun yhdellä sen pelaajista on pallo hallussaan mukaanlukien tilanteet, joissa hän valmistautuu lentopotkaisemaan, pudotuspotkuun tai potkumaaliyritykseen; tai
 2. Kun joukkueen pelaajan heittäminen eteenpäin on ilmassa; tai
 3. Pallon ollessa vapaana pallo on viimeksi ollut joukkueen pelaajan hallussa; tai
 4. Kun joukkue on seuraavaksi antamassa aloitusyöttöä tai potkaisemassa vapaapotkua
- c. Joukkueella on sääntöjen mukaisesti pallo hallussa, jos sillä on pallo hallussa samalla kun joukkueen pelaajilla on oikeus ottaa pallo kiinni tai haltuunsa.

Pallon kuuluminen joukkueelle

ARTIKLA 2.

Pallon kuuluminen kuvastaa pallon hallussapitoa silloin kun pallo ei ole pelissä. Tällainen pallon kuuluminen joukkueelle voi olla väliaikaista, koska pallo tulee asettaa pelivalmiiksi pelitapahtumien mukaisesti sääntöjen määräämällä tavalla.

Kiinniotto, syötönkatko, haltuunotto

ARTIKLA 3.

- a. Pallon kiinniotto tarkoittaa, että pelaaja:
 1. Saa ilmassa olevan pelissä olevan pallon haltuunsa käsin tai käsivarsin ennen kuin pallo osuu maahan, ja
 2. Koskettaa pelikenttää millä tahansa kehon osalla, ja
 3. Pitää pallon hallinnassaan riittävän pitkään tehdäkseen lajin omaisen teon, esimerkiksi antaakseen pallon tai syöttääkseen sen taaksepäin, etdetääkseen pallon kanssa, väistääkseen tai irtautuakseen puolustajasta jne, ja
 4. Täyttää alla olevat kohdat b, c ja d.
- b. Jos pelaaja kaatuu maahan kiinnioton yhteydessä (vastustajan kontaktista tai ilman kontaktia), hänen tulee säilyttää täydellinen ja yhtäjaksoinen hallinta pallosta koko kaatumisen ajan riippumatta siitä tapahtuuko kaatuminen pelikentällä tai maalialueella. Sama vaaditaan pelaajalta sivurajan lähellä vaikka kaatuminen tapahtuisikin pelikentän ulkopuolella. Jos pelaaja menettää hallinnan pallosta, ja pallo osuu maahan ennen kuin pallo on takaisin pelaajan hallinnassa, kyseessä ei ole kiinniotto. Jos pelaaja saa pallon takaisin haltuunsa pelikentän sisäpuolella ennen kuin pallo osuu maahan kyseessä on kiinniotto.

- c. Jos pelaaja menettää pallon hallinnan ja samalla koskee maata millä tahansa ruumiinosallaan, tai jos on epäselvää tapahtuiko näin samanaikaisesti, kyseessä ei ole kiinniotto. Jos pelaajalla on pallo hallussaan, pieni pallon liikkuminen, vaikka pallo osuisikin maahan, ei aiheuta hallinnan menetystä. Pallon kontrolli tulee menettää, jotta pallo ei enää olisi hallussa.
- d. Jos pallo osuu maahan pelaajan haltuunoton jälkeen ja pelaaja pitää pallon hallussaan, kyseessä on kiinniotto, jos edellä mainitut kohdat täyttyvät.
- e. Syötönkatko on vastustajan heiton tai rähmäyksen kiinniottaminen ilmasta.
- f. Kiinniotto polvistuneen tai makaavan pelaajan toimesta kentän sisällä on kiinniotto tai syötönkatko. (Säännöt 7-3-6 ja 7-3-7).
- g. Pelaaja ottaa vapaan pallon haltuunsa, jos hän täyttää edellä mainittujen kohtien a, b, c ja d kriteerit kiinniottosta, jos pallo on edelleen pelissä pallon osuttua maahan.
- h. Epäselvissä tilanteissa kiinniotto, haltuunotto tai syötönkatko ei ole onnistunut.

• **Hyväksytyt tulkinta 2-4-3**

- I. B1 yrittää ottaa kiinni lentopotkua, joka on ylittänyt puolueettoman alueen (antamatta merkkiä vapaasta kiinniottosta). Pallo osuu hänen olkapäähensä ja kimpoaa siitä ilmaan. Pallo ei osu maahan vaan ilmaan hypännyt A1 ottaa pallon kiinni ilmasta ja osuu ensimmäiseksi maahan pelikentän ulkopuolella. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo siitä pisteestä missä pallo ylitti sivurajan. 1. Yritys ja 10 edettävää.
- II. Kolmannella yrityksellä B1 blokkaa joukkueen A potkun, joka nousee ilmaan eikä ylitä puolueetonta aluetta. Pallo ei osu maahan vaan ilmaan hypännyt A1 ottaa pallon kiinni ilmasta ja osuu ensimmäiseksi maahan pelikentän ulkopuolella. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo siitä pisteestä missä pallo ylitti sivurajan. 1. Yritys ja 10 edettävää. (Sääntö 6-3-7).
- III. Ilmassa oleva A3 ottaa eteenpäinheiton kiinni Joukkueen A 40-jaardin linjalla. Kiinniottohetkellä häneen osuu B1 ja A3 osuu maahan pelikentän ulkopuolella Joukkueen A 37-jaardin linjalla. **RATKAISU:** Epäonnistunut heitto (7-3-7-a). [Viitattu kohdissa 7-3-6, 7-3-7-a]
- IV. Toisella yrityksellä A1 rähmää pallon. Pallo osuu maahan ja pomppaa siitä korkealle ilmaan. B2 ottaa pallon kiinni ilmasta ja osuu maahan pelikentän ulkopuolella (a) rähmäyspisteen etupuolella tai (b) rähmäyspisteen takana. **RATKAISU:** (a) Joukkueen A pallo rähmäyskohdasta (b) Joukkueen A pallo siitä pisteestä missä pallo ylitti sivurajan. (Sääntö 4-2-4-d ja 7-2-4).

Samanaikainen kiinniotto tai haltuunotto

ARTIKLA 4.

Samanaikainen kiinniotto tai haltuunotto on kyseessä kun pelissä oleva pallo otetaan samanaikaisesti haltuun kahden vastakkaisen joukkueen pelaajan toimesta pelikentällä. (**H.T. 7-3-6:I-II**).

LUKU 5. Clipping

ARTIKLA 1.

- a. Clipping on blokki vastustajaan siten, että kontaktin ensimmäinen voima on takaapäin ja vyötäröön tai vyötärön alapuolelle. (Sääntö 9-1-5).
- b. Blokkaajan pään tai jalkojen sijainti ei välttämättä määrää ensimmäisen kontaktin suuntaa.

LUKU 6. Pelistä poissa olevan pallon kanssa eteneminen

Pelistä poissa olevan pallon kanssa eteneminen on kyseessä pelaajan yrittäessä edetä pallon kanssa sen jälkeen kun pelaajan mikä tahansa kehon osa (muu kuin käsi tai jalka) on koskenut maahan tai sen jälkeen kun pallo on sääntöjen mukaisesti poissa pelistä. (**Poikkeus:** (Sääntö 4-1-3-b Poikkeus)).

LUKU 7. Yritys, Yritysten välissä, Yrityksen menetys

Yritys

ARTIKLA 1.

Yritys on se osa peliä, joka alkaa pallon tultua valmiiksi peliin joko sääntöjen mukaista aloitusyöttöä tai vapaapotkua varten ja päättyy siihen, kun pallo päättyy pois pelistä. [*Poikkeus:* Lisäpistepotku on yritys aloituslinjasta, joka alkaa siitä, kun erotuomari määrää pallon pelivalmiiksi. (Sääntö 8-3-2-b).]

Yritysten välissä

ARTIKLA 2.

Yritysten välissä, on aika, jonka pallo on poissa pelistä.

Yrityksen menetys

ARTIKLA 3.

Yrityksen menetys on lyhennys siitä, että joukkue menettää oikeuden yrittää kyseinen yritys uudestaan.

LUKU 8. Vapaa kiinniotto

Vapaa kiinniotto

ARTIKLA 1.

- a. Vapaa kiinniotto on aloituslinjasta alkanutta yritystä seuraavan potkun kiinniottaminen puolueettoman alueen edessä joukkueen B pelaajan toimesta, joka on antanut sääntöjen mukaisen vapaan kiinnioton merkin silloin kun pallon ei ole koskettu sen ylitettyä puolueeton alue.
- b. Vapaa kiinniotto on vapaapotkun kiinniotto joukkueen B pelaajan toimesta, joka on antanut sääntöjen mukaisen vapaan kiinnioton merkin silloin, kun potkuun ei ole koskettu.
- c. Sääntöjen mukainen tai sääntöjen vastainen vapaan kiinnioton merkki vie vastaanottavalta joukkueelta oikeuden edetä pallon kanssa. Pallo on poissa pelistä kiinniotto- tai haltuunottopisteessä. Jos kiinniotto tai haltuunotto tapahtuu ennen merkkiä, pallo on poissa pelistä heti kun merkki annetaan.
- d. Jos pelaaja suojaa silmiään auringolta heiluttamatta kättään/käsiään, pallo on pelissä ja sen kanssa voidaan edetä.

Sääntöjen mukainen merkki

ARTIKLA 2.

Sääntöjen mukainen merkki on joukkueen B pelaajan antama merkki, jolla hän on selvästi ilmaissut tarkoituksensa ojentamalla yhden käden selvästi päänsä yläpuolelle ja heiluttanut tätä kehon sivulta toiselle useammin kuin kerran.

Sääntöjen vastainen merkki

ARTIKLA 3.

Sääntöjen vastainen merkki on mikä tahansa heiluttaminen joukkueen B pelaajan toimesta, joka :

- a. Ei täytä edellä esitetyn säännön 2-8-2 vaatimuksia; tai
- b. Annetaan potkun aloituslinjasta tultua kiinniotetuksi, kosketettua maata tai osuttua toiseen pelaajaan puolueettoman alueen etupuolella. (**H.T. 6-5-3:III-V**); tai
- c. Annetaan aloituspotkun tultua kiinniotetuksi, kosketettua maata tai osuttua toiseen pelaajaan. (*Poikkeus:* Sääntö 6-4-1-f)

LUKU 9. Eteenpäin, etupuolella ja etenemisen päättymispiste

Eteenpäin, Etupuolella

ARTIKLA 1. Eteenpäin, etupuolella tai etenemässä, käytetään kuvaamaan suuntaa kohti vastustajan maalialuetta. Vastakkaiset termit ovat taaksepäin, takana ja takapuolella.

Etenemisen päättymispiste

ARTIKLA 2.

Etenemisen päättymispiste on termi, joka kuvaa pallon kantajan tai ilmassa olevan kiinniottajan etenemisen päättymispistettä sekä pistettä, jossa pallo säännön mukaan tulee pois pelistä. (Säännöt 4-1-3-a, 4-1-3-b ja 4-1-3-p; Säännöt 4-2-1 ja 4-2-4; ja Sääntö 5-1-3-a Poikkeus) (H.T. 5-1-3:I-VI) (H.T. 8-2-1:I-IX) (*Poikkeus*: Sääntö 8-5-1-a, (H.T. 8-5-1:I)).

LUKU 10. Virhe ja Rike

Virhe

ARTIKLA 1.

Virhe on sääntöjen rikkomista niin, että siitä seuraa rangaistus.

Henkilökohtainen virhe

ARTIKLA 2.

Henkilökohtainen virhe on virhe, jossa sääntöjenvastainen fyysinen kontakti vaarantaa toisen pelaajan turvallisuuden.

Törkeä henkilökohtainen virhe

ARTIKLA 3.

Törkeä henkilökohtainen virhe on virhe, jossa sääntöjenvastainen fyysinen kontakti on niin voimakas tai tarkoituksenmukainen, että se altistaa toisen pelaajan vakavalle loukkaantumiselle.

Rike

ARTIKLA 4.

Rike on sääntöjen rikkomista niin, ettei siitä seuraa rangaistusta. Koska se ei ole virhe, se ei voi kumota toista virhettä.

LUKU 11. Rähmäys, Muffi, Pallon lyöminen tai koskettaminen, potkun blokkaminen

Rähmäys

ARTIKLA 1.

Rähmäyksessä pelaaja menettää pallon hallustaan muuten kuin heittämällä, potkaisemalla tai muuten antamalla sen toiselle pelaajalle. Pallon asema on tällöin rähmätty pallo. (H.T. 2-19-2:I) (H.T. 4-1-3:I).

Muffi

ARTIKLA 2.

Pallon muffi tarkoittaa epäonnistunutta kiinniotto- tai haltuunottoyritystä, jossa kosketaan palloon. Pallon muffi ei muuta pallon asemaa.

Pallon lyöminen

ARTIKLA 3.

Pallon lyömistä on pallon tahallinen lyöminen tai muu tahallinen pallon suunnan muuttaminen [käsivarsilla](#), käsillä [tai päällä](#). Epäselvissä tilanteissa palloa on koskettu vahingossa, ei lyöty. Pallon lyöminen ei muuta sen asemaa.

Pallon koskettaminen

ARTIKLA 4.

- a. Pallon koskettaminen tarkoittaa pallon, joka ei ole kenenkään hallussa, koskettamista miten tahansa. Koskettaminen voi olla tahallista tai tahatonta ja se edeltää aina pallon hallintaa ja kontrollia.
- b. Tahallinen kosketus on tahallista tai tarkoituksellista koskemista.
- c. Pakotettu koskettaminen on kyseessä, jos (i) vastustaja blokkaa pelaajan palloon tai (ii) pallo lyödään tai sääntöjen vastaisesti potkaistaan pelaajaan. Jos kyseessä on pakotettu kosketus palloon, säännön mukaisesti pelaaja ei ole koskenut palloon. (Sääntö 6-1-4 ja 6-3-4).
- d. Epäselvissä tilanteissa palloon ei ole koskettu potkussa tai eteenpäin heitossa.

• Hyväksytty tulkinta 2-11-4

- l. Lentopotkun jälkeen pallo pyörii maassa toisiaan blokkaavien pelaajien A44 ja B27 lähetyvillä. (a) Pallo pomppaa ja osuu B27:aa jalkaan, jonka jälkeen A55 peittää pallon B-35 linjalla. (b) A44 blokkaa B27:n palloon ja A55 peittää pallon B-35 linjalla. **RATKAISU:** a) Joukkueen A pallo B-35 linjalta. A44:n kontakti B27:aan ei aiheuttanut kosketusta palloon. b) Kyseessä pakotettu kosketus, eikä B27 ole koskenut palloon. A55 sääntöjen vastainen kosketus palloon. Joukkueen B pallo kosketuspisteestä. (Viitattu 6-1-4-a, 6-3-4-a)

Aloituslinjasta lähteneen potkun blokkaaminen

ARTIKLA 5.

Aloituslinjasta lähteneen potkun blokkaamisella tarkoitetaan vastaanottavan joukkueen pelaajan pallon koskettamista yrityksenä estää palloa lentämästä puolueettoman alueen etupuolella. (Sääntö 6-3-1-b).

LUKU 12. Viivat

Sivurajat

ARTIKLA 1.

Sivurajat ovat molemmilla puolilla kenttää päätyviivojen välissä, erottaen pelialueen ulkopuolisesta alueesta. Koko sivuraja on pelialueen ulkopuolista aluetta.

Maaliviivat

ARTIKLA 2.

Maaliviivat ovat kentän molemmissa päissä sivurajojen välissä, muodostaen pystysuoran seinämän, joka erottaa maalialueen pelikentästä. Tämä seinämä ulottuu maalialueenmerkistä toiseen sisältäen maalialueen merkit. Maaliviivat ovat 100-jaardia toisistaan (normaalilla kentällä). Maaliviiva seinämä ylittää maalialueen merkkien yli ja sisältää maalialueen merkit, jotka ovat ulkona pelikentästä. Koko maaliviiva lasketaan maalialueeseen kuuluvaksi. Joukkueen maaliviiva on siinä päädyssä kenttää, mitä joukkue puolustaa.

• Hyväksytty tulkinta 2-12-2

- l. Joukkueen A aloituspotku, johon ei ole koskettu, osuu kenttään ja rikkoo joukkueen B maalialueen seinämän. Pallon ollessa ilmassa maalialueella A81, joka on joko 1-jaardin viivalla tai maalialueella, lyö pallon takaisin pelikentälle. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen kosketus -rike (Sääntö 6-3-11). Joukkue B voi hyväksyä yrityksen lopputuleman tai aloittaa hyökkäysvuoron omalta 20-jaardin linjaltaan. (**Poikkeus:** sääntö 8-4-2-b). [Viitattu kohdassa 6-3-11, 6-3-2-a]

Päätyviivat

ARTIKLA 3.

Päätyviivat ovat 10 jaardia maaliviivan takana ja erottavat maalialueen kentän ulkopuolisesta osasta. Koko päätyviiva on kentän ulkopuolista osaa.

Kentän ulkoviivat

ARTIKLA 4.

Kentän ulkoviivat ovat sivurajat ja päätyviivat. Näiden sisäpuolinen alue on pelikenttää ja näiden ulkopuolinen alue, mukaan lukien nämä viivat, ovat pelikentän ulkopuolista aluetta.

Rajoituslinja

ARTIKLA 5.

Rajoituslinja on osa pystysuoraa seinämää, joka rajoittaa joukkueen sijoittumista vapaapotkuissa. Seinämä ulottuu myös sivurajojen ulkopuolelle. **H.T. 2-12-5:I).**

• Hyväksytty tulkinta 2-12-5

- i. Vapaapotku rikkoo joukkueen B rajoituslinjan. Pallon ollessa ilmassa A1, joka on joukkueen B rajoituslinjan takana, koskettaa palloon. **RATKAISU:** Sääntöjen mukainen kosketus (Sääntö 6-1-3-a-2). [Viitattu kohdissa 2-12-5, 6-1-3-a-2]

Jaardiviivat

ARTIKLA 6.

Jaardiviiva on mikä tahansa maaliviivojen suuntainen viiva. Joukkueen oma jaardiviiva, kenttään merkittynä tai ei, on numeroitu järjestyksessä omalta maaliviivalta puolikenttään.

Sisäsivurajamerkit

ARTIKLA 7.

Kahdet sisäsivurajamerkit ovat 60-jalkaa sivurajoista. Sisäsivurajat ja lyhyet jaardiviivojen jatkot ovat 24 tuumaa pitkiä.

9-jaardin merkit

ARTIKLA 8.

12 tuumaa pitkät 9-jaardin merkit kymmenen jaardin välein merkitään 9jaardin päähän sivurajasta. Näitä ei tarvita, jos kenttään on maalattu numerot Säännön 1-2-1-j mukaisesti.

LUKU 13. Pallon antaminen

ARTIKLA 1.

- a. Pallon antaminen on pallon hallinnan siirtämistä joukkueen pelaajalta toiselle ilman että palloa heitetään, rähmätään tai potkaistaan.
- b. Ellei säännöissä erikseen toisin todeta, pallon antaminen toiselle pelaajalle eteenpäin on kiellettyä.
- c. Pallon hallinnan menettäminen epäonnistuneen pallon antamisen yhteydessä on palloa viimeksi hallussa pitäneen pelaajan rähmäys. (**Poikkeus:** Aloitusyöttö (Sääntö 2-23-1-c)).
- d. Pallon antaminen taaksepäin tapahtuu kun pallonkantaja päästää pallosta irti ennen kuin pallo on pallonkantajan jaardilinjan etupuolella.

LUKU 14. Aloituskokous

Aloituskokous on kyseessä, kun kaksi tai enemmän pelaajia on yhdessä ryhmässä, kun pallo on pelivalmiina ennen aloitussyöttöä tai vapaapotkua.

LUKU 15. Aitominen

ARTIKLA 1.

- a. Aitominen on kyseessä, kun pelaaja yrittää hypätä jalka (jalat) tai polvi (polvet) eteenpäin suuntautuneena jaloillaan olevan vastustajan yli. (Sääntö 9-1-13).
- b. "Jaloillaan" tarkoittaa, että pelaajan muut kehon osat kuin jalka tai jalat eivät kosketa maata.

LUKU 16. Potkut; Pallon potkaiseminen

Pallon potkaiseminen; sääntöjen mukaiset ja vastaiset potkut

ARTIKLA 1.

- a. Pallon potkaiseminen on pallon tarkoituksenmukaista potkaisemista polvella tai muulla sen alapuolisella osalla jalkaa.
- b. Sääntöjenmukaisia potkuja ovat lentopotkut, pudotuspotkut ja potkumaaliyritykset, jotka suoritetaan sääntöjen mukaisesti joukkueen A pelaajan toimesta, ennen kuin pallon hallinta vaihtuu.
- c. Pallon potkaiseminen millään muulla tavalla on kiellettyä. **(H.T.. 6-1-2:I)**.
- d. Mikä tahansa vapaapotku tai potku aloituslinjasta pysyy asemansa puolesta potkuna, kunnes se on kiinni- tai haltuun otettu, tai pallo tullut sääntöjen mukaisesti pois pelistä.
- e. Epäselvissä tilanteissa palloa on kosketettu vahingossa, ei potkaistu.

Lentopotku

ARTIKLA 2.

Lentopotku on kyseessä, kun pelaaja pudottaa pallon ja potkaisee sitä ennen kuin pallo osuu maahan.

Pudotuspotku

ARTIKLA 3.

Pudotuspotku on kyseessä, kun pelaaja pudottaa pallon ja potkaisee sitä pallon osuessa maahan.

Paikaltaan potku

ARTIKLA 4.

- a. Potkumaalin paikaltaan potku on kyseessä, kun palloa hallitsevan joukkueen pelaaja potkaisee palloa, kun se on maassa joukkueen toisen pelaajan hallussa.
- b. Vapaapotkun paikaltaan potku on kyseessä, kun palloa hallitsevan joukkueen pelaaja potkaisee palloa, kun se on maassa tai tiin päällä. Pallo voi olla myös toisen pelaajan hallussa tai se voidaan asettaa tiin päälle niin että se osuu myös maahan.
- c. Tii on väline helpottamaan potkua, joka nostaa palloa ilmaan. Se ei saa nostaa pallon alinta osaa maasta enempää kuin yhden tuuman. **(H.T. 2-16-4:I)**.
- d. Mitään apuvälinettä tai materiaalia ei saa käyttää pallon paikan merkkäamiseen potkumaaliyrityksessä, tai pallon nostamiseen. Kyseessä on virhe pallon ollessa pelissä aloitussyöttöhetkellä. (Sääntö 6-3-10-d)

• **Hyväksytyt tulkinta 2-16-4**

- l. Ottelun aloittavassa vapaapotkussa, potkaisija käyttää tiinä joukkueen toisen pelaajan varvasta tai rakentaa tiin hiekasta tai mullasta. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen potku. Virhe pallon ollessa poissa pelistä. Rangaistus 5 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [Viitattu kohdissa 2-16-4-c, 4-1-1]

Vapaapotku

ARTIKLA 5.

- a. Vapaapotku on kyseessä, kun pallonhallinnan omaavan joukkueen pelaaja potkaisee palloa sääntöjen 4-1-4, 6-1-1 ja 6-1-2 mukaisesti.
- b. Vapaapotku oman maalin jälkeen voi olla lentopotku, pudotuspotku tai paikaltaan potku.

Aloituspotku

ARTIKLA 6.

Aloituspotku on vapaapotku, jolla aloitetaan puoliaika tai joka seuraa lisäpisteytystä tai onnistunutta potkumaalia. (**Poikkeus:** Jatkoajat). Aloituspotkun tulee olla paikaltaan potku tai pudotuspotku.

Potku aloituslinjasta

ARTIKLA 7.

- a. Potku aloituslinjasta on lentopotku, pudotuspotku tai potkumaalin paikaltaan potku. Se on sääntöjen mukainen potku, jos joukkueen A pelaaja potkaisee pallon puolueettomalta alueelta tai sen takaa aloituslinjasta lähteneen yrityksen aikana ennen kuin pallon hallinta on vaihtunut.
- b. Potku aloituslinjasta on ylittänyt puolueettoman alueen, kun se osuu maahan, pelaajaan, erotuomariin tai mihinkään muuhun puolueettoman alueen etupuolella. (**Poikkeus:** Sääntö 6-3-1-b) (**H.T. 6-3-1:I-IV**).
- c. Potku aloituslinjasta, jossa potkaisijan koko vartalo on puolueettoman alueen etupuolella, on kielletty ja virhe pelin ollessa käynnissä. Tämä virhe aiheuttaa sen, että pallo tulee pois pelistä. (Sääntö 6-3-10-c).

Palautuspotku

ARTIKLA 8.

Palautuspotku on kyseessä, kun potkun potkaisee pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen pallon haltuunsa saaneen joukkueen pelaaja. Kyseessä on sääntöjen vastainen potku ja virhe pelin ollessa käynnissä. Tämä virhe aiheuttaa sen, että pallo tulee pois pelistä. (Sääntö 6-3-10-b).

Potkumaaliyritys

ARTIKLA 9.

Potkumaaliyritys on potku aloituslinjasta. Se voi olla paikaltaan potku tai pudotuspotku.

Muodostelma potkuissa aloituslinjasta

ARTIKLA 10.

- a. Muodostelman potkuissa aloituslinjasta tulee sisältää joko (1) yksi pelaaja vähintään 7 jaardia puolueettoman alueen takana, vastaanottamassa aloitussyöttöä, tai (2) mahdollinen pallonpitäjä ja potkaisija vähintään 5 jaardia puolueettoman alueen takana asemassa potkuyritystä varten, eikä muodostelmassa ole yhtään pelaajaa vastaanottamassa aloitussyöttöä kädestä käteen aloitussyötönantajan jalkojen välistä. Jotta joko (1) tai (2) voi olla potku aloituslinjasta muodostelma kyseessä tulee olla tilanne, jossa selvästi yritetään potkaista. (**H.T. 9-1-14:I-III**).
- b. Jos Joukkue A on muodostelmassa potkuun aloituslinjasta aloitussyöttöhetkellä, kaikki toimet joukkueen A osalta tulkitaan tapahtuneeksi muodostelmasta potkuun aloituslinjasta.

• **Hyväksytty tulkinta 2-19-2**

- I. Aloitusyöttöhetkellä Joukkueella A on neljä linjapelaajaa numeroitu 50-79 ja kolme muuta linjapelaajaa numeroitu tämän ulkopuolella. Mahdollinen potkaisija on 6-jaardia aloituslinjasta, mutta kentällä ei ole mahdollista pallonpitäjää. **RATKAISU:** Sääntöjenvastainen muodostelma. Joukkue A ei ole potku aloituslinjasta muodostelmassa eikä sillä ole riittävää määrää oikein numeroituja linjapelaajia.

LUKU 17. Puolueeton alue

ARTIKLA 1.

- a. Puolueeton alue on pallon pituinen tila aloituslinjojen välissä sivurajalta toiselle. (Sääntö 2-21-2)
- b. Puolueeton alue syntyy, kun pallo on maassa sivurajojen suuntaisesti ja pelivalmiina.
- c. Puolueeton alue on olemassa siihen asti, kunnes pallon hallinta vaihtuu joukkueelta toiselle, aloituslinjasta lähtenyt potku ylittää puolueettoman alueen tai pallon todetaan olevan poissa pelistä.

LUKU 18. Paitsiot

Hyökkäyksen paitsio

ARTIKLA 1.

Hyökkäyksen paitsio (encroachment) syntyy kun hyökkäävän joukkueen pelaaja on puolueettomalla alueella tai sen etupuolella sen jälkeen, kun aloitusyötön antaja koskettaa tai simuloi pallon koskettamista (kädet polvien tasolla tai sen tason alapuolella) ennen aloitusyöttöä. (**Poikkeus:** Aloitusyötön antaja ei aiheuta paitsiota antaessaan aloitusyötön ollessaan puolueettomalla alueella.)

Paitsio

ARTIKLA 2.

Pallon tultua pelivalmiiksi paitsio syntyy (Sääntö 7-1-5), kun puolustuksen pelaaja:

- a. On puolueettomalla alueella tai sen etupuolella sääntöjen mukaisen aloitusyötön antohetkellä; tai
- b. Koskettaa vastustajaa puolueettoman alueen etupuolella ennen kuin aloitusyöttö on annettu; tai
- c. Koskettaa palloa ennen aloitusyöttöä; tai
- d. Uhkaa hyökkäyksen linjamiestä aiheuttaen tämän välittömän reagoinnin ennen aloitusyötön antamista (**H.T. 7-1-3:V Huomio**);tai
- e. Ylittää puolueettoman alueen ja ryntää kohti A:n takakenttäpelaajaa; (**H.T. 7-1-5:III**)

Paitsio vapaapotkussa

ARTIKLA 3.

Paitsio syntyy (Sääntö 6-1-2) kun:

- a. Puolustavan joukkueen pelaaja ei ole rajoituslinjansa takana, kun pallo sääntöjen mukaisesti potkaistaan vapaapotkussa.
- b. Yksi tai useampi potkaisevan joukkueen pelaaja ei ole rajoituslinjansa takana, kun pallo sääntöjen mukaisesti potkaistaan vapaapotkussa. (**Poikkeus:** Potkaisija ja pallon pitäjä eivät ole paitsiossa, vaikka ovat rajoituslinjan etupuolella) (Sääntö 6-1-2).

LUKU 19. Heitot

Heittäminen

ARTIKLA 1.

Pallon heittäminen on pallon heittämistä. Heitto on heitto siihen asti, kunnes pallo on pelaajan toimesta otettu kiinni tai katkaistu tai kunnes pallo on tullut pois pelistä.

Eteenpäin- ja taaksepäinheitot

ARTIKLA 2

- a. Heitto on eteenpäinheitto jos se osuu ensimmäiseksi maahan, pelaajaan, erotuomariin tai mihin tahansa muuhun sen pisteen etupuolelta missä pallo päästettiin vapaaksi. Kaikki muut heitot ovat taaksepäinheittoja. Epäselvissä tilanteissa heitto puolueettomalta alueelta tai sen takaa on eteenpäin- ei taaksepäinheitto.
- b. Kun joukkueen A pelaaja pitää palloa heittääkseen sen eteenpäin kohti puolueetonta aluetta, mikä tahansa tarkoituksellinen käden eteenpäinvienti pallon ollessa hallussa aloittaa eteenpäinheiton, ellei pelaaja selkeästi aloita tuomaan palloa joka on hallussa takaisin kohti kehoaan. Jos joukkueen B pelaaja osuu heittäjään tai pallo eteenpäinliikkeen alkamisen jälkeen lähtee heittäjän kädestä, heitto tulkitaan eteenpäinheitoksi riippumatta siitä missä se osuu maahan tai pelaajaan. **(H.T. 2-19-2:I)**.
- c. Epäselvissä tilanteissa palloa on heitetty eikä sitä ole rähmätty eteenpäinheittoyrityksen aikana. (Poikkeus: Ottelut joissa Videoerotuomari)
- d. Aloitusyötöstä tulee taaksepäinheitto sen irrottua aloitusyöttäjän kädestä, muuten kuin antaen kädestä käteen. **(H.T. 2-23-1:I)**.

• Hyväksytty tulkinta 2-19-2

I. A1 yrittää heittää eteenpäinheiton, mutta B1 lyö pallon hänen kädestään ennen kuin A1:n käsi liikahtaa eteenpäin
RATKAISU: Rähmäys (Sääntö 2-11-1). [Viitattu kohdissa 2-11-1, 2-19-2-b]

Ylittää puolueettoman alueen

ARTIKLA 3.

- a. Sääntöjen mukainen eteenpäinheitto on ylittänyt puolueettoman alueen, kun se osuu ensimmäisen kerran maahan, pelaajaan, erotuomariin tai mihin tahansa puolueettoman alueen etupuolella kentän sisällä. Se ei ole ylittänyt puolueetonta aluetta, kun se osuu ensimmäisen kerran maahan, pelaajaan, erotuomariin tai mihin tahansa puolueettomalla alueella tai sen takana pelikentällä.
- b. Pelaaja on ylittänyt puolueettoman alueen, kun hänen koko vartalonsa on puolueettoman alueen etupuolella.
- c. Sääntöjen mukainen eteenpäinheitto on puolueettoman alueen etupuolella tai takana siinä kohdassa, jossa se ylittää sivurajan.

Kiinniotettavissa oleva eteenpäinheitto

ARTIKLA 4.

Kiinniotettavissa oleva eteenpäinheitto on eteenpäinheitto, johon ei ole koskettu, puolueettoman alueen etupuolelle sääntöjen mukaiselle kiinniottajalle. Kiinniottajalla tulee olla ajateltavissa oleva mahdollisuus ottaa pallo kiinni. Epäselvissä tilanteissa eteenpäinheitto on kiinniotettavissa.

LUKU 20. Rangaistus

Rangaistus on sääntöjen mukainen seuraus virheen tehnyttä joukkuetta vastaan ja voi sisältää yhden tai useamman seuraavista: jaardien menettäminen, yrityksen menettäminen, automaattinen ensimmäinen yritys, ottelukellosta ajan vähentäminen tai ottelusta sulkeminen (Sääntö 10-1-1-b).

LUKU 21. Aloituslinja

Yritys aloituslinjasta

ARTIKLA 1.

Yritys aloituslinjasta on joukkueiden väliset tapahtumat yrityksen aikana, joka on alkanut sääntöjen mukaisesta aloitussyötöstä.

HUOM: Lisäpisteyritys on yritys aloituslinjasta, joka alkaa tuomarin määrätessä pallon pelivalmiiksi (Sääntö 8-3-2-b).

Aloituslinja

ARTIKLA 2.

Molempien joukkueiden aloituslinjat muodostuvat sen jälkeen kun pallo on tullut pelivalmiiksi. Sen muodostaa jaardilinja, joka on lähimpänä palloa joukkueen omasta maaliviivasta katsoen.

LUKU 22. Siirtyminen

ARTIKLA 1.

- a. Siirtymisestä on kyse kun kaksi tai useampi hyökkäyksen pelaajaa vaihtaa paikkaa tai aloitusasentoa, sen jälkeen kun pallo on tullut pelivalmiiksi ja ennen kuin aloituslinjasta lähtevän yrityksen aloitussyöttö on annettu. **(H.T. 7-1-3:I ja II) (H.T. 7-1-2:I-IV)**.
- b. Siirtyminen päättyy siihen, kun kaikki pelaajat ovat olleet yhden sekunnin liikkumatta.
- c. Siirtyminen jatkuu jos yksi tai useampia pelaajia on liikkeessä ennen kuin edellä mainittu sekunnin aika on kulunut loppuun.

LUKU 23. Aloitussyötön antaminen

ARTIKLA 1.

- a. Sääntöjen mukaisen aloitussyötön antaminen (aloitussyöttö) on pallon antamista tai heittämistä taaksepäin sen maassaolopisteestä nopealla ja jatkuvalla käden tai käsien liikkeellä irrottaen pallon kädestä(käsistä) tässä liikkeessä. (Sääntö 4-1-4).
- b. Aloitussyöttö alkaa siitä hetkestä kun palloa liikutetaan sääntöjen mukaisesti ja päättyy siihen, että pallo lähtee aloitussyötön antajan käsistä, jolloin pallo tulee peliin (Sääntö 4-1-1). **(H.T. 7-1-5:I-II)**.
- c. Jos sääntöjen mukaisen aloitussyötön taaksepäin liikkumisen yhteydessä pallo irtoaa aloitussyötön antajan kädestä, kyseessä on taaksepäinheitto ja pallo on pelattavissa. (Sääntö 4-1-1).
- d. Ennen aloitussyöttöä pallon tulee olla maassa siten, että sen pitkä sivu on suorassa kulmassa aloituslinjaan nähden. (Sääntö 7-1-3).
- e. Jos palloa ei viedä taaksepäin, pallon liikkuminen ei aloita sääntöjen mukaista aloitussyöttöä. Kyseessä ei ole sääntöjen mukainen aloitussyöttö, jos palloa ensin liikutetaan eteenpäin tai sitä nostetaan.
- f. Jos joukkue B koskee palloon sääntöjen mukaisen aloitussyötön aikana, pallo pysyy poissa pelistä ja joukkue B saa rangaistuksen. Jos joukkue B koskee palloon sääntöjen vastaisen aloitussyötön aikana, pallo pysyy poissa pelistä ja joukkue A saa rangaistuksen. **(H.T. 7-1-5:I-II)**.
- g. Aloitussyötön ei tarvitse mennä sen antajan jalkojen välistä, mutta ollakseen sääntöjen mukainen, aloitussyötön tulee olla nopea ja yhtäjaksoinen liike taaksepäin.
- h. Aloitussyötön tulee tapahtua sisäsvurajoilta tai näiden sisäpuolelta.

• Hyväksytty tulkinta 2-23-1

1. Neljäs ja maali Joukkueen B 5-jaardin linjalla. A55:n sääntöjen mukainen aloitusyöttö päättyy A12:n muffiin ja (a) joku joukkueen A pelaajista ottaa pallon haltuunsa ja etenee maalialueelle tai (b) joku joukkueen B pelaajista ottaa pallon haltuunsa ja etenee sen kanssa. **RATKAISU:** Aloitusyöttö on taaksepäinheitto ja siksi sen kanssa voivat edetä kaikki pelaajat. (a) Maali. Koska kyseessä on taaksepäinheitto eikä rähmäys, ei joukkueen A pelaajilla ole rajoituksia ottaa haltuun ja edetä pallon kanssa. (b) Pallo pysyy pelattavissa. [Viitattu kohdissa 2-19-2-d, 7-2-2-a, 8-2-1-a]

LUKU 24. Yrityssarja ja hyökkäysvuoro

Yrityssarja

ARTIKLA 1.

Sarja koostuu enintään neljästä perättäisestä yrityksestä, joista jokainen alkaa aloitusyötöllä. (Sääntö 5-1-1).

Hyökkäysvuoro

ARTIKLA 2.

Hyökkäysvuoro on joukkueen yhtäjaksoinen pallonhallinta jatkoajalla. (Sääntö 3-1-3). Se voi koostua useista yrityssarjoista.

LUKU 25. Pisteet

Toimeenpanopiste

ARTIKLA 1.

Toimeenpanopiste on se piste mistä rangaistus virheestä tai rike pannaan täytäntöön.

Edellinen aloituspiste

ARTIKLA 2.

Edellinen aloituspiste on se piste, mistä pallo edellisen kerran laitettiin peliin.

Seuraava aloituspiste

ARTIKLA 3.

Seuraava aloituspiste on se piste, mistä pallo seuraavaksi laitetaan peliin.

Piste, jossa pallo on poissa pelistä

ARTIKLA 4.

Piste, jossa pallo on poissa pelistä on se piste, missä pallon todettiin olevan poissa pelistä.

Virheentekopaikka

ARTIKLA 5.

Virheentekopaikka on se piste, missä virhe tapahtui. Jos se on pelikentän ulkopuolella maaliviivojen välissä, se on lähimmän sisäsivurajan ja virheentekopaikan kentän ulkopuolelle venytetyn jaardilinjan risteyksessä. Jos virhe on tapahtunut pelikentällä ja maaliviivan ja päätyviivan välissä tai päätyviivan takana, virhe on tapahtunut maalialueella.

Ulkona kentältä -piste

ARTIKLA 6.

Ulkona kentältä -piste on se, jossa sääntöjen mukaan pallo tulee pois pelistä, koska se on mennyt tai tuomitaan ulos pelikentältä.

Pelikentän sisäinen piste

ARTIKLA 7.

Pelikentän sisäinen piste on lähimmän sisäsivurajan ja sen jaardilinjan, joka läpäisee pisteen, jossa pallo tuli pois pelistä tai se piste mihin rangaistus jättää pallon sivualueella.

Piste, johon juoksu päättyy

ARTIKLA 8.

Piste, johon juoksu päättyy on kohta:

- a. Jossa pallon todetaan olevan poissa pelistä pelaajan hallussa.
- b. Jossa pelaaja menettää pallon hallinnan rähmäyksellä.
- c. Jossa pallon antaminen tapahtuu.
- d. Josta sääntöjen vastainen eteenpäinheitto heitetään.
- e. Josta taaksepäinheitto heitetään.
- f. Josta sääntöjen vastainen potku aloituslinjasta suoritetaan aloituslinjan etupuolelta.
- g. Josta palautuspotku suoritetaan.
- h. Jossa pelaajan pallon hallinta saavutetaan "momentum säännön" johdosta. (Sääntö 8-5-1-a Poikkeukset).

Piste, johon potkut päättyvät

ARTIKLA 9.

Puolueettoman alueen ylittävä potku aloituslinjasta päättyy siihen pisteeseen, jossa se on otettu kiinni tai haltuun tai missä pallo on tullut sääntöjen mukaisesti pois pelistä. (Sääntö 2-16-1-c).

(Poikkeus: Jos potkun aikana on tapahtunut ennenaikainen vihellys, potku päättyy pisteeseen, jossa pallo seuraavan kerran koskee pelaajaan, erotuomariin tai maahan taikka pisteeseen, jossa pallo ylittää kentän ulkoviiivan).

Peruspiste

ARTIKLA 10.

Peruspiste on piste, jolla määritetään rangaistusten toimeenpanopiste, jota säätelee 3-1 periaate. (Sääntö 2-33). Peruspisteet eri peleille on kirjattu sääntöön 10-2-2-d.

Aloituslinjasta lähteneen potkun päättymispiste

ARTIKLA 11.

Aloituslinjasta lähteneen potkun päättymispiste toimii peruspisteenä, kun tällaisen potkun päättymispisteen toimeenpano tulee kyseeseen. (Sääntö 10-2-3).

- a. Potkun päättyessä pelikentälle, lukuun ottamatta jäljempänä mainittuja erityistilanteita, potkun aloituslinjasta päättymispiste on se piste, johon potku päättyy.
- b. Kun potku päättyy Joukkueen B maalialueelle, potkun päättymispiste on Joukkueen B 20-jaardin linja.

Erityistilanteet

1. Epäonnistuneessa potkumaaliyrityksessä, jos joukkueen B pelaaja ei kosketa palloa sen ylitettyä puolueeton alue ja pallon todetaan olevan pois pelistä puolueettoman alueen etupuolella, potkun päättymispiste on:
 - a) Edellinen aloituspiste, jos se on joukkueen B 20-jaardin linja tai sen etupuolella; tai
 - b) Joukkueen B 20-jaardin linja, jos edellinen aloituspiste on ollut joukkueen B 20-jaardin linjan ja maalialueen välissä. **(H.T. 10-2-3:V)**.
2. Kun kyseeseen tulee sääntö 6-3-11, potkun päättymispiste on joukkueen B 20-jaardin linja.
3. Kun kyseeseen tulee sääntö 6-5-1-b, potkun päättymispiste on se piste, jossa kiinniottaja ensimmäisen kerran koski palloon.

LUKU 26. Taklaaminen

Taklaaminen on käsillä tai käsivarsilla vastustajasta kiinniottamista tai sitomista.

LUKU 27. Joukkue- ja pelaajamääritykset

Joukkueet A ja B

ARTIKLA 1.

Joukkue A on joukkue, joka on laittamassa pallon peliin ja Joukkue B on sen vastustaja. Joukkueet pitävät nämä määritykset, kunnes pallo on seuraavan kerran valmiina peliin.

Hyökkäävä ja puolustava joukkue

ARTIKLA 2.

Hyökkäävä joukkue on palloa hallussaan pitävä joukkue tai se joukkue, jolle pallo kuuluu. Puolustava joukkue on sen vastustajajoukkue.

Potkaisija ja pallonpitäjä

ARTIKLA 3.

- a. Potkaisija on se pelaaja, joka sääntöjen mukaisesti potkaisee lentopotkun, pudotuspotkun tai potkun paikaltaan. Hän pysyy potkaisijana, kunnes hänellä on ollut riittävästi aikaa saavuttaakseen tasapainonsa takaisin.
- b. Pallonpitäjä on pelaaja, joka pitää palloa maassa tai tiin päällä. Aloituslinjasta lähteneen yrityksen aikana hän pysyy pallonpitäjänä, kunnes pelaajia ei ole siinä asemassa, että voisi potkaista palloa tai jos pallo potkaistaan, kunnes potkaisijalla on ollut riittävästi aikaa saavuttaakseen tasapainonsa takaisin.

Linjamies ja takakenttäpelaaja

ARTIKLA 4.

- a. *Linjamies*
 1. Linjamies on kuka tahansa Joukkueen A pelaaja, joka on sääntöjen mukaisesti omalla aloituslinjallaan. (Sääntö 2-21-2).
 2. Joukkueen A pelaaja on sääntöjen mukaisesti omalla aloituslinjallaan, jos hän on kohti vastustajan maaliviivaa hartialinja suunnilleen maaliviivan suuntaisesti ja joko (a) hän on aloitussyötön antaja (sääntö 2-27-8) tai (b) hänen päänsä rikkoo seinämän joka vedetään aloitussyötön antajan vyötärölinjasta.
- b. *Sisempi linjamies*. Sisempi linjamies on linjamies, joka ei ole aloituslinjansa päädyssä.
- c. *Rajoitettu linjamies*. Rajoitettu linjamies on sisempi linjamies, tai linjamies, joka pelaa numeroilla 50-79, jonka käsi/kädet ovat polvien alapuolella.
- d. *Takakenttäpelaaja*
 - 1) Takakenttäpelaaja on joukkueen A pelaaja, joka ei ole linjamies ja jonka pää tai vartalo ei riko seinää joka vedetään lähimmän joukkueen A linjamiehen vyötärölinjasta.
 - 2) Takakenttäpelaaja on myös pelaaja, joka on asemassa ottamaan vastaan aloitussyötön kädestä käteen.
 - 3) Linjamiehestä tulee takakenttäpelaaja ennen aloitussyöttöä, jos hän liikkuu takakenttäpelaajan asemaan ja pysähtyy.

Heittäjä

ARTIKLA 5.

Heittäjä on se pelaaja, joka heittää eteenpäinheiton. Hän on heittäjä siitä hetkestä kun hän päästää pallosta irti siihen hetkeen asti kunnes heitto on onnistunut, epäonnistunut, katkaistu tai hän liikkuu osallistuakseen peliin.

Pelaaja

ARTIKLA 6.

- a. Pelaaja on kuka tahansa yritykseen osaaottavista, joka ei ole vaihtopelaaja tai vaihdettu pelaaja ja on sääntöjen alaisuudessa pelikentällä tai sen ulkopuolella.
- b. Ilmassa oleva pelaaja on pelaaja, joka ei kosketa maata, koska hän on hypännyt, kontaktista omaan tai vastustajan pelaajaan tai muuten kuin normaalin juoksuliikkeen johdosta on ilmassa
- c. Poislähtevä pelaaja on pelaaja, joka on poistumassa kentältä tultuaan korvatuksi vaihtopelaajalla.
- d. Joukkueoveri on saman joukkueen pelaaja.

Juoksija ja pallonkantaja

ARTIKLA 7.

- a. Juoksija on pelaaja, jolla on pelissä oleva pallo hallussaan tai joka simuloi pelissä olevaa palloa hallussaan olevaksi.
- b. Pallonkantaja on juoksija, jolla on pelissä oleva pallo hallussaan.

Aloitussyötön antaja

ARTIKLA 8.

Aloitussyötön antaja on se pelaaja, joka antaa aloitussyötön. Hänestä tulee aloitussyötön antaja, kun hän ottaa aseman pallon takaa ja koskettaa tai simuloi (käsi/kädet polvien korkeudella tai sen alapuolella) koskettavansa palloa. (Sääntö 7-1-3).

Vaihtopelaaja

ARTIKLA 9.

- a. Sääntöjen mukainen vaihtopelaaja on pelaajan korvaajaksi tai puuttuvan pelaajan tilalle tuleva pelaaja yritysten välissä.
- b. Sääntöjen mukainen kentälle tuleva vaihtopelaaja muuttuu pelaajaksi, kun hän tulee kentälle tai maalialueelle ja kommunikoi joukkueoverin tai erotuomarin kanssa, osallistuu aloituskokoukseen, on hyökkäys- tai puolustusmuodostelmassa tai osallistuu peliin.

Vaihdettu pelaaja

ARTIKLA 10.

Vaihdettu pelaaja on pelaaja, joka osallistui edelliseen yritykseen, on korvattu vaihtopelaajalla ja on poistunut pelikentältä ja maalialueilta.

Puuttuva pelaaja

ARTIKLA 11.

Puuttuva pelaaja syntyy, kun joukkueella on vähemmän kuin 11-pelaajaa pelikentällä.

Ottelusta suljettu pelaaja

ARTIKLA 12.

- a. Ottelusta suljettu pelaaja on se, kenet on määritelty kelvottomaksi osallistumaan otteluun jatkossa.

- b. Ottelusta suljetun pelaajan tai valmentajan tulee poistua peliarenalta kohtuullisessa ajassa ennen seuraavan yrityksen alkua ottelusta sulkemisen jälkeen. Hänen täytyy pysyä poissa pelikentän näköalueelta ja joukkueen valvonnassa ottelun loppuun asti.

Kokoonpanoon kuuluva

ARTIKLA 13.

Kokoonpanoon kuuluva on osa potentiaalisia pelaajia, peliasussa, organisoituna ottamaan osaa amerikkalaisen jalkapallon otteluun tai yrityksiin.

Puolustuskyvytön pelaaja

ARTIKLA 14.

Puolustuskyvytön pelaaja on se, joka fyysisen asemansa ja keskittymisensä johdosta on erityisen altis loukkaantumisille. Epäselvässä tilanteessa pelaaja on puolustuskyvytön. Esimerkkejä puolustuskyvyttömästä pelaajasta (ei kaiken kattava listaus):

- a. Pelaaja, joka suorittaa heittoa tai on juuri heittänyt.
- b. Kiinniottaja, joka yrittää ottaa eteenpäin heittoa kiinni tai on paikassa vastaanottaakseen taaksepäin syötön, tai on juuri ottanut pallon kiinni, mutta ei ole vielä ehtinyt suojautumaan tai selvästi muuttunut pallonkantajaksi.
- c. Potkaisija potkaistessaan tai välittömästi tämän jälkeen tai potkun tai palautuksen aikana.
- d. Potkun palauttaja, joka yrittää ottaa potkua ilmasta tai maasta kiinni, tai joka on juuri ottanut pallon kiinni, mutta ei ole vielä ehtinyt suojautumaan tai selvästi muuttunut pallonkantajaksi.
- e. Pelaaja, joka on maassa.
- f. Pelaaja, joka on selvästi pelin ulkopuolella.
- g. Pelaaja, joka ottaa vastaan blokin näköalueensa ulkopuolelta.
- h. Pallonkantaja, joka on jo vastustajan kiinnipitämä ja jonka eteneminen on pysäytetty.
- i. Pelinrakentaja koska tahansa pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen.
- j. Pelaaja, joka on selvästi luopunut etenemisestä ja liukuu jalat edellä

Pelaaja pelikentällä ja pelikentän ulkopuolella

ARTIKLA 15.

- a. Pelikentän ulkopuolella
 1. Pelaaja on pelikentän ulkopuolella, kun hänen mikä tahansa kehonosa koskettaa mitä tahansa lukuun ottamatta pelaajaa tai erotuomaria kentän ulkorajojen päällä tai niiden ulkopuolella.
 2. Pelaaja, joka on pelikentän ulkopuolella ja hyppää ilmaan on pelikentän ulkopuolella, kunnes hän koskettaa pelikenttää olematta samalla pelikentän ulkopuolella.
- b. Pelikentällä
 1. Pelaaja on pelikentällä, jos hän ei ole pelikentän ulkopuolella
 2. Pelaaja, joka on pelikentällä ja hyppää ilmaan on pelikentällä, kunnes hän on sääntöjen mukaisesti pelikentän ulkopuolella.

Valmentajan määrittäminen

ARTIKLA 16.

- a. Valmentaja on sääntöjen alainen henkilö, joka ollessaan joukkueen alueella tai valmentaja-aitiossa seuraa peliä ja/tai antaa ohjeita pelaajille ja vaihtopelaajille.
- b. Pelaajavalmentaja tulkitaan valmentajaksi hänen ollessaan joukkueen alueella tai valmentaja-aitiossa. Muualla hän on pelaaja tai vaihtopelaaja.
- c. Jokaisen joukkueen tulee määrittellä päävalmentaja ja ilmoittaa hänet pelaajaluettelossa ja päätuomarille.

LUKU 28. Kampitus

Kampitus on tarkoituksellisesti jalan alemman osan käyttämistä estämään vastustajaa polvien alapuolelle. (Sääntö 9-1-2-c).

LUKU 29. Ajanottovälineet

Ottelukello

ARTIKLA 1.

Ottelukello on mikä tahansa väline mittaamaan pelin kestoa, jota käytetään erotuomarin alaisuudessa tähän tarkoitukseen.

Yrityskello

ARTIKLA 2.

- a. Jokaisella peliarenalla tulee olla näkyvissä oleva yrityskello molemmissa päissä kenttää. Yrityskellon tulee olla sellainen, että sillä voidaan mitata alaspäin sekä 40 että 25 sekuntia. Sen tulisi olla automaattisesti 40 sekuntiin asettava ja käynnistyvän välittömästi yrityskellon käyttäjän toimesta, kun erotuomari antaa merkin siitä, että pallo on poissa pelistä yrityksen jälkeen.
- b. Muussa tapauksessa yrityskello on mikä tahansa erotuomareiden alainen laite, jolla määritellään 40/25 sekuntia yritysten välissä.

LUKU 30. Peliyritysten määritelmät

Eteenpäinheittopeli

ARTIKLA 1.

Sääntöjen mukainen eteenpäinheittopeli on se hetki, joka alkaa aloitussyötöstä ja päättyy kun sääntöjen mukainen eteenpäinheitto on onnistunut, epäonnistunut tai katkaistu.

Vapaapotkupeli

ARTIKLA 2.

Vapaapotkupeli on se toiminta, joka alkaa sääntöjen mukaisesta potkusta ja päättyy pallon tultua pelaajan haltuun tai pallo tulee sääntöjen mukaisesti pois pelistä.

Potku aloituslinjasta -peli

ARTIKLA 3.

Potku aloituslinjasta -peli on se toiminta, joka alkaa aloitussyötöstä ja päättyy potkun tultua pelaajan haltuun tai pallo tulee sääntöjen mukaisesti pois pelistä.

Juoksupeli ja juoksu

ARTIKLA 4.

- a. Juoksupeli on mikä tahansa tilanne, jossa pallo on pelissä lukuun ottamatta vapaapotkupeliä, potku aloituslinjasta -peliä tai sääntöjen mukaista eteenpäinheittopeliä.
- b. Juoksu on se osa juoksupeliä, jonka aikana pallonkantajalla on pallo hallussaan.
- c. Jos pallonkantaja menettää pallon hallustaan rähmäyksellä, taaksepäinheitolla tai sääntöjen vastaisella eteenpäinheitolla, juoksun päättymispiste (Sääntö 2-25-8) on se jaardilinja, jossa pallonkantaja menetti pallon hallinnan. Juoksupeli sisältää juoksun ja toiminnan vapaan pallon aikana, kunnes pelaaja on saanut pallon haltuunsa (myös uudelleen haltuunsa) tai pallo tulee sääntöjen mukaisesti pois pelistä. **(H.T. 2-30-4:I ja II)**.
- d. Uusi juoksupeli alkaa siitä, mistä pelaaja saa pallon haltuunsa (tai uudelleen haltuunsa).

• **Hyväksytyt tulkinta 2-30-4**

- I. A21 ottaa kiinni eteenpäin heiton polvet maassa. Heittäjään on törmätty heittopelin aikana. **RATKAISU :** A21:n kiinniotto aloittaa juoksupelin, joka päättyy välittömästi. Rangaistus 15-jaardia juoksun päättymispisteestä, Joukkueen A ensimmäinen yritys. [Viitattu 2-30-4-c]
- II. Kolmas ja 10. A21 ottaa kiinni eteenpäinheiton ja rähmää sen kun häntä taklataan 10 jaardin etenemisen jälkeen. Rähmäyksen ottaa haltuunsa maassa oleva A24 5 jaardia rähmäyksen etupuolella. Heittäjään on törmätty heittopelin aikana. **RATKAISU:** Rangaistus 15 jaardia siitä, missä A24 otti haltuunsa rähmäyksen (viimeisimmän juoksun päättymispiste), Joukkueen A ensimmäinen yritys. [Viitattu 2-30-4-c]

Yrityksen lopputulos

ARTIKLA 5. Yrityksen lopputulos on se tilanne, jossa pallo tulee pois pelistä ennen rangaistuksen toimeenpanoa yrityksen aikana mahdollisesti tapahtuneesta virheestä tai rikkeestä.

LUKU 31. Kenttäalueet

Kenttä

ARTIKLA 1.

Kenttä on se alue, joka on rajoitusalueiden sisäpuolella ja sisältää rajoitusviivat ja joukkueiden alueet sekä tämän yläpuolisen ilmatilan. (*Poikkeus:* Esteet kentän yläpuolella).

Pelikenttä

ARTIKLA 2. Pelikenttä on alue, joka on sivurajojen ja maaliviivojen välissä.

Maalialueet

ARTIKLA 3.

- a. Maalialueet kentän molemmissa päissä ovat suorakulmion muotoisia alueita maaliviivojen, sivurajojen ja päätyviivojen sisällä.
- b. Maaliviiva ja maalialueen merkit ovat osa maalialuetta.
- c. Joukkueen maalialue on se, jota se puolustaa. (**H.T. 8-5-1:VII**) (**H.T. 8-6-1:I**).

Pelialusta

ARTIKLA 4.

Pelialusta on se materiaali tai aines, joka on pelikentällä ja maalialueilla.

Peliareena

ARTIKLA 5.

Peliareena on se alue, jota rajoittaa stadion, sisähalli, katsomot, aidat tai muut rakenteet. (*Poikkeus:* Tulostaulujen ei tulkita olevan osa peliareenaa). Jos käytössä ei ole stadionia, sisähallia, katsomoita, aitoja tai muita rakenteita rajaamassa peliareenaa, peliareena on alue, josta on näkö tai kuuloyhteys pelikenttään. (Säännöt 9-2-6-b ja 9-2-7)

Sivualueet

ARTIKLA 6.

Sivualue on sisäsivurajan ja lähemmän sivurajan välinen alue.

LUKU 32. Tappeleminen

ARTIKLA 1.

Tappeleminen on mikä tahansa pelaajan, valmentajan ja kokoonpanoon kuuluvan yrityksen iskeä vastustajaa kamppailulajien omaisesti ja lajille epätyypillisesti. Tällaisia tekoja ovat muun muassa:

- a. Yrityksen iskeä vastustajaa kädellä tai jalalla riippumatta siitä osuuko isku tai ei.
- b. Epäurheilijamainen teko vastustajaa kohtaan, joka saa vastustajan vastaamaan tappelemalla. (Säännöt 9-2-1 ja 9-5-1).

LUKU 33. 3-1 Periaate

3-1 periaate rangaistusten toimeenpanemiseksi tulee kyseeseen kun virhe ei määritä mittamuistetta. Periaatteen käyttö on kuvattu Säännössä 10-2-2-c.

LUKU 34. Tackle Box

ARTIKLA 1.

- a. Tackle box on suorakulmion muotoinen alue, joka rajoittuu puolueettomaan alueeseen, kahteen sivurajojen suuntaiseen sivuun 5 jaardia keskimmäisestä linjamiehestä ja joukkueen A päätyviivaan. (Katso Liite D.)
- b. Tackle box poistuu, kun pallo poistuu tältä alueelta.

LUKU 35. Tähtääminen

ARTIKLA 1. Tähtääminen tarkoittaa sitä, että pelaaja ottaa vastustajan kohteekseen ottaakseen voimallisen kontaktin, joka menee yli sääntöjen mukaisen taklauksen tai blokin tai palloon yrittämisen. Tähtäämiseksi lasketaan esimerkiksi seuraavat teot.

- a. ilmaan hyppääminen – pelaaja joka hyppää ylös ja eteenpäin kohti vastustajaa ottaen kontaktin päähän tai hartijalinjan yläpuolelle.
- b. Kyyristyminen, jota seuraa ylös ja eteenpäin kohdistuva isku kohti vastustajaa ottaen kontaktin päähän tai hartijalinjan yläpuolelle, vaikka jalka tai jalat olisivatkin vielä maassa.
- c. Kypärällä, hartialla, käsivarrella, nyrkillä, kädellä tai kyynärpäällä hyökkääminen kohti vastustajaa ottaen kontaktin päähän tai hartijalinjan yläpuolelle.
- d. Pään laskeminen ennen hyökkäystä aiheuttaen kontaktin kypärän lakiosalla.

Sääntö 3

Neljännekset, Peli aika ja Pelaajavaihdot

LUKU 1. Neljänneksien alku

Ensimmäinen ja kolmas neljännes

ARTIKLA 1.

- a. Ennen ottelun alkua, lämmittelyjen aikana, joukkueiden tulee pysyä omalla sovitulla puolella kenttää, normaalisti joukkueen alueen vasemmalla puolella (kentälle päin katsottuna) 5-jaardin päähän puolikentästä.
- b. Kumpikin puoliaika alkaa aloituspotkulla.
- c. Kolme minuuttia ennen aloitusaikaa, päätuomari heittää kolikkoa puolella kentässä, jolloin paikalla saa olla enintään neljä kapteenia molemmista joukkueista ja toinen ottelun erotuomari. Vierajjoukkueen päättämä kapteeni valitsee kolikon heiton puolen. Ennen toista puoliaikaa päätuomari selvittää joukkueen toisen puoliajan valinnat.
- d. Kolikonheiton aikana kummankin joukkueen tulee pysyä omalla joukkueen alueellaan. Kolikonheitto alkaa, kun kapteenit ylittävät sivurajan ja päättyy kun kapteenit palaavat takaisin sivurajan ulkopuolelle.

RANGAISTUS – 5 jaardia edellisestä aloituspisteestä [S19 IPR].

- e. Kolikonheiton voittaja valitsee yhden seuraavista vaihtoehdoista:
 1. Määrittää kumpi joukkue potkaisee aloituspotkun.
 2. Määrittää kumpaa maalia joukkue puolustaa.
 3. Siirtää tämän valinnan toiselle puoliajalle.
- f. Vastustaja valitsee tämän jälkeen jäljellä olevan vaihtoehdon 1 tai 2 välillä.
- g. Jos kolikonheiton voittaja valitsee vaihtoehdon 3, niin vastustajan valinnan jälkeen voittaja valitsee tämän jälkeen jäljellä olevan vaihtoehdon 1 tai 2.
- h. Toiselle puoliajalle kolikonheiton häviöjä tai voittaja joka on valinnut vaihtoehdon 3. valitsee vaihtoehdoista 1 tai 2 yllä. Vastustaja valitsee sen jälkeen jäljellä olevan vaihtoehdon.

Toinen ja neljäs neljännes

ARTIKLA 2.

Ensimmäisen ja toisen neljänneksen välissä sekä kolmannen ja neljännen neljänneksen välissä joukkueet vaihtavat kenttäpuoliskoja.

- a. Pallo asetetaan uudelleen täsmälleen samaan kohtaan kenttää suhteessa maaliviivoja ja sivurajoja missä pallo oli edellisen neljänneksen päättyessä.
- b. Pallon hallinta, yrityksen numero ja edettävä matka uusiin yrityksiin säilyvät muuttumatta.

Jatko aika

ARTIKLA 3.

Jatko aika pelataan, jos peli on tasan neljän neljänneksen jälkeen. (Poikkeus: Kilpailut voivat päättää, että jatko aikaa ei pelata, vaikka peli olisi tasan neljän neljänneksen jälkeen. Tässä tapauksessa ottelu loppuu tähän ja lopputuloksena on tasapeli.) Normaalit säännöt ovat voimassa seuraavin poikkeuksin:

- a. Välittömästi neljännen neljänneksen päätteeksi, erotuomarit ohjaavat molemmat joukkueet joukkueiden alueille. Erotuomarit kokoontuvat puoleen kenttään ja käyvät läpi jatkoajan säännöt.

- b. Erotuomarit ohjaavat kapteenit (Säännöt 3-1-1) keskelle kenttää kolikonheittoon. Päätuomari heittää kolikko molemmista joukkueista enintään neljän kapteenin ja toisen erotuomarin läsnä ollessa. Erotuomari määrittää vierasjoukkueen puhuvan kapteenin. Kolikon heiton voittaja ei voi siirtää valintaa vaan tämän pitää valita yksi seuraavista vaihtoehdoista:
 1. Hyökkäys vai puolustus, hyökkäyksen lähtiessä vastustajan 25-jaardin linjalta aloittamaan ensimmäisen hyökkäysvuoronsa.
 2. Kumpaa kenttäpuoliskoa käytetään molempien hyökkäysvuorojen pelaamiseen hyökkäysvuoroparissa.
- c. Häviöjä käyttää jäljellä jäävän vaihtoehdon ja saa valita ensimmäiseksi kahden vaihtoehdon välillä parillisten hyökkäysvuoroparien alussa.
- d. Hyökkäysvuoropari: Hyökkäysvuoropari koostuu kahdesta hyökkäysvuorosta, joissa molemmat joukkueet laittavat pallon peliin aloitussyötöllä sisäsivurajoilta tai näiden sisältä, määritellyltä 25-jaardin linjalta (ellei rangaistuksen johdosta määrätä toisin), josta tulee vastustajan 25-jaardin linja. Aloitussyöttö tulee antaa sisäsivurajojen puolivälistä, ellei hyökkäävä joukkue valitse toista pistettä sisäsivurajojen välistä ennen kuin pallo on vihelletty pelivalmiiksi. Pallon tultua pelivalmiiksi, palloa voidaan siirtää aikalisän jälkeen, ellei tätä edellä joukkueen A virhe tai toistensa kumoavat rangaistukset.
- e. Hyökkäysvuoro: Kumpikin joukkue saa pallon hyökkäysvuorokseen kunnes se tekee maalin tai epäonnistuu saamaan ensimmäisen yrityksen. Pallo pysyy pelissä pallon hallinnan vaihduttua kunnes pallo on pois pelistä. Kuitenkin, joukkue A ei voi saada uudelleen ensimmäistä yritystä, jos se saa pallon hallinnan uudelleen pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen. (H.T. 3-1-3:I-IX) Joukkueet A ja B määritetään kuten säännössä 2-27-1. Viidennestä hyökkäysvuoroparista alkaen joukkueet yrittävät ainoastaan vuorotellen ylimääräistä kahden pisteen yritystä 3-jaardin linjalta (ellei rangaistuksen johdosta määrätä toisin)
- f. Pisteiden tekeminen: Joukkue, joka tekee enemmän pisteitä peliajan aikana ja jatkoajalla on ottelun voittaja. Molemmilla joukkueilla tulee olla yhtä monta hyökkäysvuoroa kuten esitetty kohdassa (e), ellei Joukkue B tee maalia, lukuun ottamatta lisäpisteyritystä. Kolmannesta hyökkäysvuoroparista eteenpäin maalin tehneen joukkueen tulee yrittää kahden pisteen lisäpistettä. Vaikka lisäpistepotku yritys ei ole kielletty, joukkue A ei saa siitä pisteitä. (H.T. 3-1-3:X).
- g. Virheet pallon hallinnan vaihduttua määritellään erikseen (sääntö 10-2-7). (H.T. 3-1-3:XI-XIV):
- h. Aikalisät: Kummallakin joukkueella on yksi aikalisä jokaisessa vuoroparissa (Sääntö 3-3-7). Peliajalla käyttämättä jääneet aikalisät eivät siirry jatkoajalle. Jatkoajan vuoroparissa käyttämättä jääneet aikalisät eivät siirry seuraavaan vuoropariin. Aikalisät vuoroparien välissä lasketaan aikalisäksi seuraavasta vuoroparista. Radio- ja televisioaikalisät ovat sallittuja vain vuoroparien välissä. (Ensimmäisen ja toisen, toisen ja kolmannen jne.) Joukkueen aikalisä ei voida pidentää radion ja television tarkoituksiin. Hyökkäysvuoropari alkaa, kun ensimmäinen aloitussyöttö on annettu.
- i. Pakollinen tauko: Mikäli jatkoajalla ei käytetä media-aikalisia, toisen ja neljännen hyökkäysvuoroparin jälkeen on kahden minuutin tauko.

• **Hyväksytyt tulkinnat 3-1-3**

- I. Muuten kuin lisäpisteyrityksissä, joukkue B tekee maalin syötönkatkosta, rähmäyksestä tai blokatusta potkumaaliyrityksestä. **RATKAISU:** Vuoropari ja peli päättyy, joukkue B on voittanut ottelun. [Viitattu 3-1-3-e]
- II. Ensimmäisen vuoroparin ensimmäisessä hyökkäysvuorossa joukkue B ottaa syötönkatkon tai rähmäyksen haltuunsa ja etenee sen kanssa, mutta ei tee maalia. **RATKAISU:** Joukkueen A hyökkäysvuoro on päättynyt ja Joukkueen B hyökkäysvuoro alkaa. Joukkue B:stä tulee joukkue A, kun erotuomari viheltää pallon pelivalmiiksi. [Viitattu 3-1-3-e]
- III. Ensimmäisen vuoroparin ensimmäisessä hyökkäysvuorossa A:n potkumaaliyritys blokataan ja pallo ei ylitä puolueetonta aluetta. Joukkue A ottaa pallon hallintaansa ja etenee maaliin. **RATKAISU:** Kuusi pistettä joukkueelle A. Joukkue B aloittaa hyökkäysvuoron lisäpisteyrityksen jälkeen. [Viitattu 3-1-3-e]

- IV. Joukkueen A potkumaaliyritys blokataan ja pallo ei ylitä puolueetonta aluetta. A23 ottaa pallon haltuunsa ja taklataan uusiin yrityksiin vaadittavan linjan etupuolella. **RATKAISU:** Joukkue A pitää pallon hallinnan. Ensimmäinen ja 10. [Viitattu 3-1-3-e]
- V. Ensimmäisellä, toisella tai kolmannella yrityksellä Joukkue A:n potkumaaliyritys blokataan ja pallo ei ylitä puolueetonta aluetta. A23 ottaa pallon haltuunsa ja taklataan ennen uusiin yrityksiin vaadittavaa linjaa. **RATKAISU:** Joukkueen A pallo, seuraava yritys. [Viitattu 3-1-3-e]
- VI. Ensimmäisen hyökkäysvuoroparin ensimmäisellä hyökkäysvuorolla, Joukkue B saa pallon haltuunsa ja sen jälkeen menettää pallon hallinnan A:lle, joka (a) tekee maalin; (b) ei tee maalia. **RATKAISU:** (a) Maali hyväksytään. Sekä (a) että (b) vaihtoehdossa, Joukkueen A hyökkäysvuoro päättyy ja Joukkue B aloittaa oman hyökkäysvuoronsa. [Viitattu 3-1-3-e]
- VII. Ensimmäisen hyökkäysvuoroparin ensimmäisellä hyökkäysvuorolla, Joukkue A rähmää pallon Joukkueen B maalialueelle toisella yrityksellä. Joukkue B ottaa pallon haltuunsa ja laittaa polven maahan maalialueella. **RATKAISU:** Joukkueen A hyökkäysvuoro päättyy. Joukkue B aloittaa hyökkäysvuoronsa. [Viitattu 3-1-3-e]
- VIII. Hyökkäysvuoroparin ensimmäisellä hyökkäysvuorolla, B10 ottaa syötönkatkon 6-jaardin linjalta ja menee omalle maalialueelleen, jossa ottaa polven. **RATKAISU:** Oma maali: Kaksi pistettä joukkueelle A. A:n hyökkäysvuoro päättyy. Joukkue B aloittaa hyökkäysvuoronsa tilanteesta ensimmäinen ja 10 25-jaardin linjalta samasta kenttäpäädyistä. [Viitattu 3-1-3-e]
- IX. Joukkueen A potkumaaliyritykseen ei kosketa puolueettoman alueen etupuolella, kunnes B17 muffaa pallon 5-jaardin linjalla. A75 ottaa pallon haltuunsa 3-jaardin linjalta. **RATKAISU:** Joukkueen A hyökkäysvuoro jatkuu, ensimmäinen yritys 3-jaardin linjalta. [Viitattu 3-1-3-e]
- X. Hyökkäysvuoroparin ensimmäisellä hyökkäysvuorolla Joukkue A tekee maalin. Lisäpisteyrityksessä B ottaa syötönkatkon ja palautteen sen 2-pisteen maaliksi. **RATKAISU:** Joukkue B aloittaa hyökkäysvuoronsa 25-jaardin linjalta. Tilanne jatkoajalla on A:n hyväksi 6-2. [Viitattu 3-1-3-f]
- XI. Jatkoajan ensimmäisen hyökkäysvuoron jälkeen Joukkue B syyllistyy virheeseen pallon ollessa pois pelistä. **RATKAISU:** Joukkue B aloittaa hyökkäysvuoronsa 40-jaardin linjalta tilanteesta ensimmäinen ja 10. [viitattu 3-1-3-g]
- XII. Hyökkäysvuoroparin ensimmäisellä hyökkäysvuorolla, A12 heittää eteenpäinheiton ja joukkueelle A tuomitaan virhe väärästä paikanvaihdosta. B25 ottaa heitosta syötönkatkon. Palautusjuoksun aikana, ennen kuin B25 ylittää maaliviivan, B38 (a) syyllistyy clippingiin tai (b) törkeään henkilökohtaiseen virheeseen. **RATKAISU:** Maali hylätään. Rangaistukset kumoavat toisensa ja yritystä ei uusita. Joukkueen A hyökkäysvuoro on päättynyt ja (a) Joukkue B aloittaa hyökkäysvuoronsa 25-jaardin linjalta; (b) B38 suljetaan ottelusta ja Joukkue B aloittaa hyökkäysvuoronsa 40 jaardin linjalta. [Viitattu 3-1-3-g]
- XIII. Hyökkäysvuoroparin toisella hyökkäysvuorolla, B25 ottaa syötönkatkon ja palauttaa sen maaliin. Palautusjuoksun aikana B79 syyllistyy clippingiin puolessa kentässä. **RATKAISU:** Ei maalia. Pelin on joko päättynyt tai seuraava vuoropari alkaa tilanteesta ensimmäinen ja 10 25-jaardin linjalta, koska rangaistus ei siirry seuraavaan vuoropariin. [Viitattu 3-1-3-g]
- XIV. Hyökkäysvuoroparin ensimmäisellä hyökkäysvuorolla B37 ottaa syötönkatkon. Palautusjuoksussa B37:lla on tyhjä kenttä edessään maaliin, kun hän näyttää asiattoman käsimerkin lähimmälle vastustajalle. **RATKAISU:** Joukkueen B maali hylätään ja rangaistus siirtyy seuraavaan hyökkäysvuoroon. Joukkue B aloittaa hyökkäysvuoronsa 40-jaardin linjalta tilanteesta ensimmäinen ja kymmenen. (Säännöt 3-1-3, 10-2-7- ja 10-2-7-b). [Viitattu 3-1-3-g]

LUKU 2. Peli aika ja väliajat

Neljännesten pituus ja väliajat

ARTIKLA 1.

Enimmäispeliatka ottelulle on 48 minuuttia jaettuna neljään 12 minuutin neljännekseen.

Ensimmäisen ja toisen neljänneksen (ensimmäinen puoliaika) sekä kolmannen ja neljännen neljänneksen (toinen puoliaika) välissä pidetään minuutin tauko. (**Poikkeus:** minuutin taukoa neljännesten välissä voidaan jatkaa radio- ja televisioaikalisällä.)

(Kilpailut tai kansalliset lajiliitot voivat päättää kilpailuissa käytettäväksi peliajaksi myös 60,48, 40 tai 32 minuuttia jaettuna neljään yhtä pitkään neljännekseen.)

- a. Neljännes ei voi päättyä ennen kuin pallo on pois pelistä ja päätuomari toteaa neljänneksen päättyneeksi. [S14].

- b. Puoliaikojen välissä pidettävä tauko on 20 minuuttia, ellei kilpailunjärjestäjä ole toisin määrännyt. Päätuomarin pitää välittömästi toisen neljänneksen päätyttyä antaa merkki puoliaikakellon käynnistämiseksi.
- c. Suosituksena on, että ottelut järjestetään niin, että aloituspotku on vähintään neljä tuntia ennen auringonlaskua. Suomessa tämä on suosituksena vain kentillä, joissa ei ole valaistusta.
- d. Jos ottelu alkaa alle 3,5 tuntia ennen auringonlaskua ottelun enimmäispituus on 48 minuuttia.
- e. (H.T. 3-2-1:I) (HUOM! sääntö koskee vain pelikenttiä, joissa ei ole valaistusta.)
- f. Jos ottelu alkaa alle 3 tuntia ennen auringonlaskua ottelun enimmäispituus on 40 minuuttia. (H.T. 3-2-1:I) (HUOM! sääntö koskee vain pelikenttiä, joissa ei ole valaistusta.)

• **Hyväksytty tulkinta 3-2-1**

- I. Ottelu on suunniteltu alkamaan kolme tuntia ennen pimeydentuloa. a) ottelu alkaa ajallaan b) ottelu alkaa vähintään 5 minuuttia myöhässä. **RATKAISU:** a) Peli-aika kilpailusääntöjen mukaisesti b) peliaika on enintään 40 minuuttia. (Viitattu 3-2-1-d ja 3-2-1-e)

Peliajan/kellon muuttaminen

ARTIKLA 2.

Ennen ottelun alkua peliaikaa ja väliaikoja voidaan lyhentää päätuomarin toimesta, jos hänen mielestään pimeys tai olosuhteet voivat haitata ottelua. Neljännesten tulee olla kuitenkin samanmittaisia, jos ottelua lyhennetään ennen sen alkua.

- a. Missä vaiheessa ottelua tahansa jäljellä olevaa peliaikaa tai puoliaikaa voidaan vähentää molempien päävalmentajien ja päätuomarin yhteisellä sopimuksella. (Sääntö ei ole voimassa)
- b. miesten tai naisten Vaahteraliigassa, miesten 1-divisioonassa tai liiton televisioimissa/nettilähetyksissä) (3-2-2:I)
- c. Ajanottovirheitä ottelukellossa voidaan korjata, mutta ainoastaan sillä neljänneksellä millä ne ovat tapahtuneet.
- d. Jos päätuomarilla on varma tieto kuluneesta peliajasta, hän asettaa ottelukellon uudestaan ja se käynnistetään säännön mukaan.
- e. Päätuomari voi korjata ajanottovirheet yrityskellossa. Tällöin yrityskello käynnistetään uudestaan. (Sääntö 2-29-2).
- f. Jos yrityskello keskeytyy olosuhteista johon kumpikaan joukkue ei voi vaikuttaa (ilman varmaa tietoa ottelukellossa kuluneesta ajasta) Yrityskello käynnistetään uudestaan ja ottelukello käynnistyy säännön 3-2-4-b mukaisesti.
- g. 40/25-sekunnin kelloa ei käynnistetä, jos ottelukellossa on vähemmän kuin 40/25 jäljellä neljänneistä.
- h. Ottelukello ei pysähdy, vaikka yrityskello käynnistyisi virheellisesti kohdan f) vastaisesti.
- i. Peliaikojen muutoksista otteluissa, joissa käytetään videotarkistusta säädellään Säännössä 12-2-2-a-10.

• **Hyväksytty tulkinta 3-2-2**

- I. Puoliajalla peli on 56-0. Päävalmentajat ja päätuomari sopivat, että kolmas ja neljäs neljännes pelataan 10 minuutin neljänneksinä **RATKAISU:** Neljännekset voidaan lyhentää 10 minuuttiin. [Viitattu 3-2-2-a]

Neljännesten jatkaminen

ARTIKLA 3.

- a. Neljänneistä jatketaan yhdellä yrityksellä, jos jokin seuraavista asioista tapahtuu yrityksen aikana, jolloin peliaika loppui (**H.T. 3-2-3:I-VIII**):
 - 1. Hyväksytään rangaistus, jonka katsotaan tapahtuneen pallon ollessa pelissä. (**Poikkeus:** Sääntö 10-2-5-a). Neljänneistä ei jatketa, jos virheen on tehnyt palloa hallitseva joukkue ja rangaistus sisältää yrityksen menetyksen. (**H.T. 3-2-3:VIII**).
 - 2. Pelissä on toisensa kumoavat virheet.

3. Pelissä on ennenaikainen vihellys, tai erotuomari muuten ilmaisee virheellisesti pallon olevan pois pelistä.
- b. Lisäyrityksiä pelataan, kunnes saadaan pelatuksi sellainen yritys, jossa yksikään Säännön 3-2-3-a (yllä) kohdista 1, 2 tai 3 ei toteudu,
- c. Jos yrityksellä, jossa peliaika päättyy, tehdään maali, neljännessä jatketaan lisäpisteyrityksellä. (**Poikkeus:** Sääntö 8-3-2-a).

• **Hyväksytyt tulkinta 3-2-3**

- I. Neljännessä jatkavalla lisäyrityksellä Joukkue A syyllistyy virheeseen sen jälkeen kun pallo on pelivalmiina, mutta ennen aloituspykälää. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä. Joukkue A saa rangaistuksen virheestä ja lisäyritys pelataan edelleen. [Viitattu 3-2-3-a]
- II. Aika päättyy Joukkueen A vapaapotkun aikana. A1 on paitsiossa potkuketkellä. **RATKAISU:** 5- jaardin rangaistus edellisestä aloituspisteestä, Joukkueen B palautuksen päättymispisteestä tai Touchback pisteestä ja neljännessä jatketaan. Joko aloituspotku uusitaan tai joukkue B saa pelata lisäyrityksen. [Viitattu 3-2-3-a]
- III. Aika päättyy Joukkueen A potkumaaliyrityksen aikana. Joukkue B oli paitsiossa **RATKAISU:** 5- jaardin rangaistus edellisestä aloituspisteestä, neljännessä jatketaan. (Säännöt 10-2-2-d-4-a). [Viitattu 3-2-3-a]
- IV. Aika päättyy yrityksen aikana, jossa Joukkueen A pelaaja syyllistyy potkun vastaanoton häirintään **RATKAISU:** 15- jaardin rangaistus virheenteke pisteestä. Neljännessä jatketaan. [Viitattu 3-2-3-a]
- V. Joukkue A tekee maalin yrityksen aikana, jossa aika päättyy. Maalin jälkeen, mutta ennen lisäpistettä jompikumpi joukkue tekee virheen. **RATKAISU:** Neljännessä jatketaan ainoastaan lisäpisteellä. Rangaistus voidaan panna täytäntöön lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa, joka on seuraavaa neljännessä. [Viitattu 3-2-3-a, 10-2-5-c]
- VI. Joukkue A tekee maalin yrityksen aikana, jossa aika päättyy. Lisäpisteyritys onnistuu ja Joukkue B tekee virheen lisäpisteyrityksen aikana. **RATKAISU:** Neljännessä ei jatketa aloituspotkulla. Joukkue A voi hyväksyä rangaistuksen ja pelata lisäpisteyrityksen uudestaan tai hylätä rangaistuksen ja hyväksyä pisteet. Rangaistukset henkilökohtaisista virheistä ja epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä voidaan panna täytäntöön seuraavassa aloituspotkussa tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla. [Viitattu 10-2-5-e, 3-2-3-a, 8-3-3-b-1]
- VII. Joukkue A tekee maalin yrityksen aikana, jona aika loppuu. Lisäpisteen jälkeen, jompikumpi joukkue tekee virheen. **RATKAISU:** Lisäpisteyritys voidaan uusida, mikäli yrityksellä on tapahtunut rangaistus pallon ollessa pelissä. Jos lisäyritys pelataan tämän johdosta, toimeenpannaan myös tapahtunut rangaistus pallon ollessa pois pelistä kyseisessä lisäyrityksessä. Neljännessä ei jatketa yksin virheen takia, joka on tapahtunut pallon ollessa pois pelistä. Jos tällainen rangaistus hyväksytään, se toimeenpannaan seuraavassa aloituspotkussa tai aloituspisteessä jatkoajalla. [Viitattu 10-2-5-e, 3-2-3-a, 8-3-3-d-2, 8-3-5]
- VIII. Aika loppuu ensimmäisen puoliajan viimeisellä yrityksellä, jossa A12 on puolueettoman alueen etupuolella heittäessään pallon A88:lle Joukkueen B maalialueelle. **RATKAISU:** Joukkue B hyväksyy rangaistuksen ja maali hylätään. Lisäyritystä ei pelata, koska neljännessä ei jatketa rangaistuksen sisältäessä yrityksen menetyksen. Ensimmäinen puoliaika on päättynyt. [Viitattu 3-2-3-a-1, 3-2-3-a]

Ajanottovälineet

ARTIKLA 4.

- a. *Ottelukello.* Peliaikaa käytetään ottelukellossa, joka voi olla joko ajanottokello, jota raja-, kenttä- tai sivutuomari käyttää tai ottelukello, jota käyttää erotuomariston alaisena oleva kellonkäyttäjä.
- b. *40-Sekunnin kello.*
 1. Kun erotuomari antaa merkin siitä, että pallo on pois pelistä, yrityskellossa aloitetaan 40-sekunnin laskenta.
 2. Jos 40-sekunnin kello ei käynnisty tai ajanotto tuomareista tai kellonkäyttäjistä riippumattomista syistä keskeytyy, päätuomari pysäyttää ottelukellon ja antaa merkin (molemmat kämmenet avoimena päänyläpuolella pumppausliikkeessä) siitä, että yrityskello tulee asettaa 40-sekuntiin ja käynnistää välittömästi.
 3. Jos 40-sekunnin kello on käynnissä ja pallo ei ole pelivalmiina 20 sekunnin kohdalla, päätuomari antaa merkin siitä, että yrityskello tulee asettaa 25-sekuntiin. Jos tässä on viivettä, ottaa päätuomari aikalisän ja antaa merkin yrityskellon asettamisesta 25 sekuntiin. Pelin ollessa valmiina jatkamaan päätuomari antaa merkin pallo pelivalmiina [S1] ja yrityskello aloittaa 25-sekunnin laskennan. Ottelukello käynnistyy aloituspykälästä, ellei se

ollut käynnissä päätuomarin ottaessa aikalisän, jolloin ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä. (Sääntö 3-3-2-f) (H.T. 3-2-4:I ja II)

- c. *25-Sekunnin kello.* Jos erotuomarit pysäyttävät ottelukellon mistä alla olevasta syystä tahansa, päätuomari antaa merkin (yksi kämmen avonaisena pään yläpuolella pumppausliikkeessä) siitä, että kello tulisi asettaa 25-sekuntiin;
1. Rangaistuksen toimeenpano
 2. Joukkueen aikalisä
 3. Media-aikalisä
 4. Hyökkäävän joukkueen pelaajan loukkaantumisen johdosta otettu aikalisä. Yrityskello asetetaan 40 sekuntiin puolustuksen pelaajan loukkaantumisen johdosta.
 5. Mittaus
 6. Pallon hallinnan vaihto
 7. Potku aloituslinjasta pelin, tai kun Joukkue A aloittaa pelin vapaapotkun jälkeen.
 8. Muun pistesuorituksen kuin maalin jälkeen (ei koske lisäpiste yritystä)
 9. Kunkin neljänneksen alussa.
 10. Joukkueen hyökkäysvuoron alkaessa jatkoajalla.
 11. Videotarkastuksen johdosta.
 12. Muu hallinnollinen pysäytys.
 13. Hyökkäyksen pelaajan kypärän irrotessa kokonaan päästä yrityksen aikana. Yrityskello asetetaan 40-sekuntiin, jos puolustajan kypärä irtoaa yrityksen aikana.
- d. Pelin ollessa valmiina jatkumaan päätuomari antaa merkin, että pallo on pelivalmiina [S1] ja yrityskello aloittaa 25-sekunnin laskennan.
- e. *Kellojen epäkunto.* Jos näkyvä 40/25sekunnin kello menee epäkuntoon, päätuomari ilmoittaa tästä välittömästi molempien joukkueiden valmentajille ja molemmat näkyvät 40/25 sekunnin kellot suljetaan.

• **Hyväksytyt tulkinta 3-2-4**

- I. Kun Pallo tulee pois pelistä juoksupelin jälkeen, joka päättyy ulos pelikentältä, käynnistetään 40-sekunnin yrityskello. Aputuomari saa pallon linjatuomarilta ja asettaessaan palloa maahan havaitsee, ettei pallo ole sääntöjen mukainen. Hän heittää pallon takaisin linjatuomarille, joka yrittää saada pallopojalta sääntöjen mukaisen pelipallon. **RATKAISU:** Jos yrityskellossa on jäljellä alle 20 sekuntia ennen kuin sääntöjen mukainen pallo on asetettu pelivalmiiksi, Päätuomari ottaa aikalisän ja antaa merkin 25sekunnin yrityskellon asettamiseksi. Pallon ollessa pelivalmiina, päätuomari antaa merkin, joka käynnistää sekä ottelukellon että yrityskellon. [viitattu 3-2-4-b-3]
- II. Pallo tulee pois pelistä juoksupelin jälkeen, joka pysäytetään pelikentällä, sisäsiivurajojen ulkopuolella ja erotuomareilla on vaikeuksia saada pallo sisäsiivurajalle pelivalmiiksi. Yrityskellon lähestyessä 20sekuntia aputuomari asettaa pallon maahan ja siinä vaiheessa kun erotuomarit ovat valmiita yrityskellossa on jo alle 20-sekuntia aputuomarin astuessa pois pallolta. **RATKAISU:** Ilman, että ottelukelloa pysäytetään, päätuomari antaa merkin 25-sekunnin asettamisesta yrityskelloon. Jos yrityskello asetetaan nopeasti 25-sekuntiin, ottelukelloa ei pysäytetä. Ainoastaan jos kellonkäyttäjällä ei nopeasti reagoi päätuomarin käden ”pumppaus” merkkiin, ottaa päätuomari aikalisän ja pysäyttää ottelukellon. Tällöin ottelukello ja yrityskello käynnistyvät merkistä. [viitattu 3-2-4-b-3]
- III. Joukkue A tekee maalin ja 40 sekunnin kello käynnistetään. Pysäyttämättä peliä päätuomari saa videotuomarilta vahvistuksen siitä, että maali on hyväksytty. Yrityskellossa on aikaa (a) yli 20 sekuntia tai (b) 19 sekuntia tai vähemmän. **RATKAISU:** Päätuomari (a) antaa pallon luona olevalle erotuomarille merkin, että peli voidaan aloittaa tai (b) antaa ensin merkin siitä, että yrityskello asetetaan 25 sekuntiin ja sen jälkeen antaa pallon luona olevalle erotuomarille merkin, että peli voidaan aloittaa.
- IV. Joukkue A tekee maalin ja 40 sekunnin kello käynnistetään. Kun kellossa on aikaa vähemmän kuin 25 sekuntia, Joukkue A:n päävalmentaja tai kapteeni pyytää siirtämään pallon vasemmalle sisäsiivurajalle. **RATKAISU:** Pyyntöön ei suostuta. Joukkue A voi ottaa aikalisän ja pyytää siirtämään pallon paitsi, jos tilannetta on edeltänyt Joukkue A:n virhe tai kummankin joukkueen toisensa kumoavat virheet.

LUKU 3. Aikalisät: Kellon käynnistäminen ja pysäyttäminen

Aikalisä

ARTIKLA 1.

- a. Erotuomari antaa merkin kellon pysäyttämistä, kun sääntöjen mukaan ottelukello pysäytetään tai jos joukkue tai päätuomari ottaa aikalisän. Muiden tuomareiden tulisi toistaa kellon pysäytys merkki. Päätuomari voi ottaa oman aikalisän myös sellaisissa tilanteissa, joita ei näissä säännöissä ole määritelty. (H.T. 3-3-1:IV).
- b. Kun joukkue on käyttänyt kaikki aikalisänsä ja pyytää aikalisää, ei pyyntöä tule ottaa huomioon. (Sääntö 3-3-4).
- c. Kun ottelu on alkanut, pelaajat eivät saa harjoitella pallon kanssa pelikentällä tai maalialueilla lukuun ottamatta taukoa puoliaikojen välissä.

• Hyväksytyt tulkinnat 3-3-1

- I. Kolmas ja 2,5, A45 rähmää pallon kolmen jaardin etenemisen jälkeen. Erotuomarit eivät näe kuka on ottanut pallon haltuunsa, joten linjatuomari antaa merkin kellon pysäyttämiseksi, jotta pallon haltuun ottaja saadaan selville. A45 löytyy kasasta pallo hallussaan ja (a) ei ole edennyt ensimmäiseen yritykseen vaadittavaa matkaa. (b) on edennyt ensimmäiseen yritykseen vaadittavan matkan **RATKAISU:** 40-sekunnin kello käynnistyy kun pallo on tullut pois pelistä. (a) päätuomari käynnistää ottelukellon välittömästi. (b) Ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä kun pallo on valmis pelattavaksi.
- II. Toinen ja 14, A45 etenee 6 jaardia. Rajatuomari, erehtyessään ketjun takakepin merkitsevän ensimmäiseen yritykseen vaadittavaa linjaa, antaa kello seis merkin virheellisesti. **RATKAISU:** Heti kun joku erotuomareista huomaa tämän virheen, hän antaa merkin ottelukellon käynnistämiseksi.
- III. Joukkue A rähmää pallon tai pallo tulee vapaaksi taaksepäin heiton johdosta. Useat pelaajat syöksyvät pallon perään aiheuttaen kasan. **RATKAISU:** Erotuomarit pysäyttävät ottelukellon ja 40-sekunnin kello käynnistyy. Saatuaan selville kuka on ottanut pallon haltuunsa, päätuomari näyttää pallon hallinnan suunnan ja käynnistää ottelukellon (a) välittömästi, jos Joukkue A on ottanut pallon haltuunsa eikä ole edennyt uusiin yrityksiin tai (b) seuraavasta aloitussyötöstä, jos Joukkue B sai pallon hallintaansa. [Viitattu 3-3-2-e-8]
- IV. Kengännauha, suojuksien nauha, pelipaita, pelinumero tai muu pelaajan varuste rikkoutuu tai hajoaa. **RATKAISU:** Päätuomarin harkinnanvaraista aikalisää ei oteta korjaamiseen tai vaihtamiseen. [viitattu 3-3-1-a]

Ottelukellon käynnistäminen ja pysäyttäminen

ARTIKLA 2.

Jos joukkueiden välinen ero on yli 34 pistettä, vaihdetaan ottelukello juoksevaksi. Tällöin kello pysähtyy vain * merkityissä kohdissa. Muissa alla olevissa tilanteissa ottelukello pysyy käynnissä. Kilpailut voivat päättää

- (i) ettei juoksevaa peliaikaa käytetä
- (ii) juoksevaa peliaikaa sovelletaan vain toisella puoliajalla tai
- (iii) rajoittaa juokseva peliaika käynnistyväksi vasta viimeistään 2 tuntia 15 minuuttia aloituspotkun jälkeen, mutta vain jos ottelu lähetetään suorana lähetyksenä.
- (iv) piste-ero on alle 34 pistettä.

Suomessa juokseva peliaika ei ole käytössä miesten Vaahteraliigassa, miesten 1-divisioonassa tai naisten Vaahteraliigassa. Muissa sarjoissa juokseva peliaika on käytössä vaihtoehdon (ii) mukaisesti.

- a. *Vapaapotku.* Vapaapotkun jälkeen ottelukello käynnistyy erotuomarin merkistä, kun palloon on sääntöjen mukaisesti koskettu pelikentällä tai kun se on ylittänyt maaliviivan joukkueen B pelaajan koskettua palloon sääntöjen mukaisesti omalla maalialueellaan. Ottelukello pysäytetään erotuomarin merkistä, kun pallo on tullut pois pelistä. (H.T. 3-2-2:VI)
- b. *Yritykset aloituslinjasta.* Kun neljäs käynnistyy yrityksellä aloituslinjasta, ottelukello käynnistyy sääntöjen mukaisesti aloitussyötöstä. Kaikissa muissa yrityksissä aloituslinjasta ottelukello käynnistyy sääntöjen mukaisesti aloitussyötöstä (Sääntö 3-3-2-d) tai päätuomarin

merkistä kellon käynnistämiseksi (Sääntö 3-3-2-e). Ottelukello ei käy lisäpisteyrityksien aikana, neljännessä jatkettaessa tai jatkoajalla. **(H.T. 3-3-2:I-IV)**.

- c. *Pisteidenteon jälkeen*. Ottelukello pysähtyy erotuomarien antaessa merkin maalista, potkumaalista tai omasta maalista. Se käynnistyy uudelleen kuten kohdassa (a) yllä on määritetty, ellei yritystä uusita. Jos yritys uusitaan, ottelukello käynnistyy seuraavasta sääntöjen mukaisesta aloitussyötöstä.
- d. *Käynnistyy aloitussyötöstä*. Kaikissa seuraavissa tilanteissa ottelukello on pysäytetty erotuomarin merkistä. Jos seuraava yritys alkaa aloitussyötöllä, ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä..
1. Touchback .(Edellyttäen, että Joukkue B suorittaa seuraavan aloitussyötön)
 2. Kun puoliaikaa on jäljellä alle kaksi minuuttia ja Joukkueen A pallonkantaja, rähmäys tai taaksepäin heitto tuomitaan ulos pelikentältä.**(Poikkeus:** Joukkueen A rähmättyä palloa eteenpäin ulos pelikentältä, ottelukello käynnistyy erotuomarin merkistä.)
 3. Joukkue B saa ensimmäiset yritykset ja antaa seuraavan aloitussyötön. **(H.T. 3-3-2:V)**.
 4. Eteenpäin heitto tuomitaan epäonnistuneeksi.
 5. Joukkue käyttää aikalisän. *
 6. Pelipallosta tulee sääntöjen vastainen. *
 7. Neljännes päättyy. *
 8. Sääntöjen mukainen potkuyritys päättyy. **(H.T.3-3-2:VI)**
 9. On potkaistu palautuspotku
 10. Potku aloituslinjasta on lähtenyt puolueettoman alueen etupuolelta.
 11. Joukkue A syyllistyy pelin viivyttämiseen ollessaan muodostelmassa potkuun aloituslinjasta.
- e. *Käynnistyy päätuomarin merkistä*. Kaikissa seuraavissa tilanteissa ottelukello on pysäytetty erotuomarin merkistä. Jos seuraava yritys alkaa aloitussyötöllä, ottelukello käynnistyy erotuomarin merkistä:
1. Joukkue A saa uudet yritykset pelillä tai rangaistuksella.
 2. Joukkueen A eteenpäin rähmäys menee ulos pelikentältä.
 3. Muussa tilanteessa kuin että puoliaikaa on jäljellä alle kaksi minuuttia, Joukkueen A pallonkantajan rähmäys tai taaksepäin heitto menee ulos pelikentältä.
 4. Rangaistuksen toimeenpano **(Poikkeus:** Sääntö 3-4-5-b).*
 5. Loukkaantumisen (pelaajan tai erotuomarin) johdosta otettu aikalisä. **(H.T. 3-3-5:I-V)**.*
 6. Ennenaikainen vihellys.
 7. Mittaus ensimmäisen yrityksen määrittämiseksi.*
 8. Viivästys pallon valmiiksi saamiseen seuraavaa yritystä varten on molempien joukkueiden aiheuttama **(H.T. 3-3-1:III)**.
 9. Pelissä oleva pallo tulee erotuomarin haltuun.
 10. Päävalmentaja-päätuomari keskustelu tai päävalmentaja on pyytänyt videotarkastusta. *
 11. Päätuomari antaa media-aikalisän.*
 12. Päätuomari ottaa oman aikalisän. *
 13. Päätuomari ottaa aikalisän epäreilun teon johdosta. (Sääntö 9-2-1-b-5).
 14. Sääntöjen vastainen heitto suoritetaan ajan säästämiseksi. **(H.T. 7-3-2:II-VII)** **(Poikkeus:** Sääntö 3-4-5-b).
 15. Päätuomari keskeyttää 40/25 sekunnin kellon.
 16. Pelaajan kypärä irtoaa päästä kokonaan.
 17. Jos kumpi tahansa joukkueista syyllistyy virheeseen pallon ollessa pois pelistä.*
- f. *Aloitussyötöstä käynnistäminen ohittaa erotuomarin merkistä käynnistämisen*.Kun yksi tai useampi tilanteista, joissa ottelukello käynnistetään erotuomarin merkistä (Sääntö 3-3-2-e) tapahtuu samanaikaisesti minkä tahansa tilanteen kanssa, jossa ottelukello käynnistetään

aloitussyötöstä (Säännöt 3-3-2-c ja 3-3-2-d), ottelukello käynnistetään aloitussyötöstä. [Poikkeus 3-4-5 (10-sekunnin vähennys) ohittaa tämän säännön] (H.T. 3-3-2:VIII-IX)

g. *Juokseva peliaika:*

1. Jos käytössä on juokseva peliaika, kello käynnistetään aina erotuomarin pallo pelivalmiina merkistä, ei aloitussyötöstä.
2. Juoksevan peliajan käyttöä jatketaan niin kauan kuin joukkueiden välinen piste-ero on enemmän kuin 34 pistettä. Jos piste-ero pienenee 34 pisteeseen tai pienemmäksi, juoksevan peliajan käyttö lopetetaan välittömästi ja peliä jatketaan normaalien kellonkäyttö sääntöjen mukaisesti, kunnes piste-ero taas ylittää 34 pistettä. (**Poikkeus:** Jos kilpailun järjestäjä on päättänyt noudattaa pienempää piste-eroa kuin 34 pistettä, noudatetaan myös tässä tapauksessa sitä).

• **Hyväksytyt tulkinta 3-3-2**

- I. Neljäs ja 6. Joukkueen A jouksupeli, joka päättyy pelikentälle, etenee (a) 8 jaardia (b) 5 jaardia. B1 on paitsiossa pelin aikana. **RATKAISU:** (a) Joukkueen A pallo, ensimmäinen ja 10. Ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä. (b) Joukkueen A pallo. Neljäs ja 1. Ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä. (Säännöt 3-3-2-e-1 ja 3-3-2-e-4) [Viitattu 3-3-2-b]
- II. Neljäs ja 4. Joukkueen A juoksupeli, joka päättyy kentälle, etenee (a) 6 jaardia (b) kolme jaardia. B1 on paitsiossa pelin aikana. **RATKAISU:** (a) Joukkueen A pallo. Ensimmäinen ja 10. Ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä. (b) Joukkueen A pallo, ensimmäinen ja 10 rangaistuksen hyväksymisen jälkeen. Ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä. [Viitattu 3-3-2-b]
- III. Kolmas ja 4. Joukkueen A heiton katkaisee B1, joka pysäytetään pelikentällä. B2 on paitsiossa pelin aikana. **RATKAISU:** Joukkueen A pallo, ensimmäinen ja 10. Ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä. Vaikka ottelukello pysäytettiin Joukkueen B ensimmäiseksi yritykseksi, Joukkue B ei suorita seuraavaa aloitussyöttöä. [Viitattu 3-3-2-b]
- IV. Toisen tai neljännen neljänneksen lopussa pallonkantaja A37 menee ulos pelikentältä. Ottelukello pysähtyy aikaan (a) 2:00 tai (b) 1:59. **RATKAISU:** (a) Mikäli pelissä annetaan kahden minuutin varoitus, ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä, muussa tapauksessa ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä kun pallo on pelivalmiina. (b) Ottelukello käynnistyy seuraavasta aloitussyötöstä. [Viitattu 3-3-2-b]
- V. Toisen tai neljännen neljänneksen lopussa, joukkue A on tilanteessa toinen ja 8. B44 katkaisee sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton ja menee ulos pelikentältä. B79 on ollut puolueettomalla alueella aloitussyöttöhetkellä. Ottelukello pysähtyy aikaan (a) 2:00, tai (b) 1:59. **RATKAISU:** Joukkue A hyväksyy rangaistuksen ja pitää pallon hallinnan. Molemmissa (a) ja (b) mikäli pelissä annetaan kahden minuutin varoitus, ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä, muussa tapauksessa ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä kun pallo on pelivalmiina, koska Joukkue B ei suorita seuraavaa aloitussyöttöä. [Viitattu 3-3-2-d-3]
- VI. Neljäs ja 8 A-12 jaardilinjalta neljännen neljänneksen lopussa. Lentopotku blokataan ja pallo ei ylitä puolueetonta aluetta. A22 poimii pallon A-10 linjalta ja heittää eteenpäin A88:lle, joka taklataan B-3 linjalla. Ottelukello näyttää 0:03. **RATKAISU:** Joukkueen A pallo B-3 jaardilinjalta, ensimmäinen ja maali. Ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä sääntöjen mukaisen potkupelin jälkeen. (Säännöt 3-2-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f) [viitattu 3-3-2-d-8]
- VII. Joukkue A aloittaa ottelun aloituspotkulla. Potkun vastaanottaja (a) ottaa vapaan kiinnioton (b) koskee ensimmäisen kerran palloon polvi maassa. **RATKAISU:** a) ja b) Ottelukello ei käy. Joukkue B aloittaa hyökkäysvuoron ajassa 12:00.
- VIII. Kolmas ja 5 Joukkueen B 15 jaardin linjalta neljännen neljänneksen lopussa, joukkue A on tappiolla 10-7. Pelinrakentaja A11 rullaa sivulle ja on B-12 jaardin linjalla heittäessään epäonnistuneen eteenpäin heiton. Pallon tullessa pois pelistä peliaikaa on jäljellä 13 sekuntia. Joukkue B hyväksyy rangaistuksen sääntöjen vastaisesta eteenpäin heitosta. **RATKAISU:** Neljäs ja 7 B-17 jaardilinjalta. Joukkue B voi hyväksyä 10-sekunnin vähentämisen ottelukellosta. Jos B hyväksyy vähentämisen ottelukello asetetaan aikaan 0:03 ja kello käynnistyy päätuomarin merkistä. [Viitattu 3-3-2f, 3-4-5-b-huomio]
- IX. Toinen ja seitsemän A-5 jaardilinjalta toisen neljänneksen lopussa. Pelinrakentaja A11 pudottautuu heittoon ja juoksenteele omalla maalialueellaan etsien vapaata laitahyökkääjää. Kun häntä ollaan taklaamassa maalialueella, A11 heittää pallon eteenpäin maahan alueelle, jossa ei ole sääntöjen mukaista kiinniottajaa. Päätuomari heittää lipun tahallisuudesta epäonnistumisesta eteenpäin heitossa. Pallon tullessa pois pelistä ottelukello näyttää aikaa 0:18. Joukkue B hyväksyy rangaistuksen. **RATKAISU:** Rangaistuksen johdosta tilanteessa syntyy oma maali ja joukkue A suorittaa aloituspotkun A-20 linjalta. Joukkue B voi hyväksyä 10-sekunnin vähentämisen ottelukellosta. Jos joukkue B hyväksyy vähentämisen, ottelukello asetetaan ajaksi 0:08 ja ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä. Jos joukkue B ei hyväksy peliajan vähentämistä, kelloon

- jää 0:18 ja kello käynnistyy kun potkaistuun palloon kosketaan sääntöjen mukaisesti pelikentällä. [Viitattu 3-3-2-f, 3-4-5-b-huomio]
- X. Peli on 35-0. Tappiolla oleva joukkue tekee maalin ja tilanteeksi 35-6. **RATKAISU:** Ottelukello pysähtyy maaliin – piste-ero on alle 34 pistettä, joten ottelukello käy normaalisti, kunnes eroa on jälleen yli 34 pistettä. [viitattu 3-2-2]
- XI. Peli on 41-0. Tappiolla oleva joukkue tekee maalin ja tilanteeksi 41-6 ja lisäpistepotkulla 41-7. **RATKAISU:** Ottelukello pysähtyy onnistuneeseen lisäpisteeseen. Eroksi tulee 34 pistettä vasta lisäpistepotkulla. [viitattu 3-2-2]
- XII. Tilanne on 30-0. Johdossa oleva joukkue tekee maalin ja tilanteeksi 36-0 **RATKAISU:** Ottelukello pysäytettiin maalin johdosta ja käynnistyy seuraavaksi päätuomarin merkistä pallon ollessa valmis peliin seuraavaan vapaapotkuun. Kelloa ei pysäytetä ennen kuin joku * merkityistä kohdista toteutuu. [viitattu 3-2-2]
- XIII. Peli on 28-0. Johdossa oleva joukkue tekee maalin ja tilanteeksi 34-0 sekä lisäpistepelillä 36-0. **RATKAISU:** Ottelukello pysäytettiin maalin johdosta ja käynnistyy seuraavaksi päätuomarin merkistä pallon ollessa valmis peliin seuraavaan vapaapotkuun. Kelloa ei pysäytetä ennen kuin joku * merkityistä kohdista toteutuu. [viitattu 3-2-2]

Pelin keskeyttäminen

ARTIKLA 3.

- a. Päätuomari voi keskeyttää pelin hetkellisesti, kun olosuhteet sitä vaativat.
- b. Kun peli keskeytetään sellaisen henkilön toimien johdosta, joka ei ole sääntöjen alaisuudessa tai mistä tahansa syystä, joka ei ole mainittu näissä säännöissä, eikä peliä voida jatkaa päätuomari:
 1. Keskeyttää pelin ja määrää joukkueet joukkueiden alueille.
 2. Välittää tiedon ongelmista niille, jotka ovat vastuussa kilpailutapahtumasta.
 3. Jatkaa peliä, kun olosuhteet sen mahdollistavat.
- c. Jos ottelu keskeytetään sääntöjen 3-3-3-a ja b mukaisesti ennen neljännän neljänneksen päättymistä eikä peliä voida jatkaa, on valittavissa neljä vaihtoehtoa:
 1. Peliä jatketaan toisena päivänä
 2. Peli päättyy senhetkisiin lukemiin.
 3. Ottelu luovutetaan
 4. Ottelu mitätöidään.
- d. Valinnan näistä vaihtoehdoista tekee vastuullinen tulosityksikkö tai ottelujärjestäjä sarjojen ulkopuolisissa kilpailuissa.
- e. Jos ottelu on keskeytetty Sääntöjen 3-3-3-a ja b mukaisesti neljännän neljänneksen päätyttyä ja peliä ei voida jatkaa, peli päättyy tasapeliin. Lopputulos on tulos joka oli viimeisen neljänneksen tai hyökkäysvuoroparin päättyessä voimassa. (Huomio: Jos voittaja on määritettävä pudotuspeleissä tai vastaavissa, vastuullinen tulosityksikkö määrää missä ja milloin peliä jatketaan.)
- f. Jos keskeytettyä peliä jatketaan se alkaa identtisestä tilanteesta siihen missä se keskeytettiin. (peli-aika, yritys, edettävä matka, kenttäasema, pelaajien edustuskelppoisuus jne)

Joukkueen aikalisät

ARTIKLA 4.

Kun joukkueella on käyttämättömiä aikalisia, erotuomari antaa joukkueelle aikalisän kun pelaaja tai päävalmentaja sitä pyytää pallon ollessa poissa pelistä.

- a. Molemmilla joukkueilla on kolme aikalisää puoliaikaa kohden.
- b. Pallon ollessa valmiina pelattavaksi sääntöjen mukainen vaihtopelaaja voi pyytää aikalisää, jos hän on 9-jaardin merkkien sisäpuolella. **(H.T. 3-3-4:I)**
- c. Pelaaja, joka on ottanut osaa edelliseen yritykseen voi pyytää aikalisää pallon tultua pois pelistä ja ennen seuraavaa aloitussyöttöä, vaikka hän ei olisi 9-jaardin merkkien sisäpuolella. **(H.T. 3-3-4:I)**
- d. Päävalmentaja, joka on joukkueensa tai valmentajien alueella tai näiden läheisyydessä voi pyytää aikalisää pallon tultua pois pelistä ja ennen seuraavaa aloitussyöttöä.

- e. Pelaaja, sisääntuleva vaihtopelaaja tai päävalmentaja voi pyytää päävalmentaja-päätuomari palaveria, jos valmentaja uskoo, että sääntö on toimeenpantu väärin. Jos säännön toimeenpanoa ei muuteta, joukkueelta käytetään aikalisä tai joukkue saa rangaistuksen pelin viivyttämisestä, jos sillä ei ole aikalisä jäljellä.
1. Vain päätuomari voi pysäyttää kellon päävalmentaja-päätuomari palaveria varten.
 2. Pyyntö palaverista pitää tehdä ennen seuraavaa aloitussyöttöä, vapaapotkua tai toisen tai neljännen neljänneksen päättymistä. (Sääntö 5-2-9).
 3. Palaverin tai videotarkistuspyynnön jälkeen joukkue saa pitää täyden aikalisän mittaisen tauon, jos joukkueelta vähennetään aikalisä.

• **Hyväksytyt tulkinta 3-3-4**

1. Ennen aloitussyöttöä, sääntöjen mukainen vaihtopelaaja kummasta tahansa joukkueesta juoksee vaihtopenkiltä ja pyytää aikalisää ennen kuin on 9-jaardin merkkien sisäpuolella. Hän tämän jälkeen pyytää uutta aikalisää 9-jaardin merkkien sisäpuolelta. **RATKAISU:** Ensimmäistä pyyntöä ei huomioida, aikalisä annetaan vasta toisesta pyynnöstä. (Sääntö 7-1-3-b). [Viitattu 3-3-4-b, 3-3-4-c, 7-1-3-b-1]

Aikalisät loukkaantumisen johdosta

ARTIKLA 5.

- a. Pelaajan loukkaantuessa:
 1. Erotuomari ottaa aikalisän ja pelaajan/pelaajien tulee poistua pelikentältä. Pelaajan tulee olla ottelusta sivussa vähintään yhden yrityksen verran myös siinä tapauksessa, että hänen joukkueensa käyttää tilanteessa aikalisän. Epäselvissä tilanteissa erotuomarit ottavat aikalisän loukkaantumisen johdosta.
 2. Pelaaja ei saa palata peliin ennen kuin on saanut joukkueensa lääkintähenkilöstöltä luvan palata peliin.
 3. Tuomareiden ja valmentajien tulee kiinnittää erityishuomiota pelaajiin, joilla on aivotärähdykseen viittaavia oireita. (Katso liite C.)
 4. Milloin tahansa otteluun osaa ottava (pelaaja tai erotuomari) vuotaa verta, hänellä on verta peliasussaan tai verta paljaalla iholla, pelaaja tai erotuomari menee joukkueen alueelle saadakseen hoitoa. Hän ei voi palata peliin ennen kuin on saanut luvan lääkintähenkilöstöltä.
- b. **(H.T. 3-3-5:I-VII)**
- c. Välttääksemme epäurheilijamaisen ajankäytön loukkaantumisten näyttelemisen kautta, erityishuomiota tulee kiinnittää valmentajan etiikasta kirjoitettuun ”Amerikkalaisen jalkapallon perusta”.
- d. Aikalisä loukkaantumisen johdosta voidaan ottaa heti joukkueen aikalisän perään.
- e. Päätuomari ottaa aikalisän loukkaantuneen erotuomarin johdosta.
- f. Loukkaantuneen puolustavan joukkueen pelaajan johdosta otetun aikalisän jälkeen yrityskello asetetaan 40-sekuntiin.
- g. *10-sekunnin vähentäminen.* Jos pelaajan loukkaantuminen on ainoa syy kellon pysäyttämiseen (muuten kuin kypärän irtoaminen päästä, Sääntö 3-3-9) ja peliaikaa on puoliajasta jäljellä alle 1 minuutti, on vastustajalla mahdollisuus valita 10-sekuntin vähentäminen ottelukellosta.
 1. Yrityskello asetetaan 40-sekuntiin puolustuksen ja 25-sekuntiin hyökkäyksen pelaajan loukkaantumisen jälkeen (Sääntö 3-2-4-c-4)
 2. Sääntöä 3-4-5 noudatetaan (H.T. 3-3-5: VIII ja IX)

• **Hyväksytyt tulkinta 3-3-5**

1. Pelin jälkeen ottelukellon käydessä päätuomari huomaa, että A22 vuotaa verta. **RATKAISU:** Päätuomari pysäyttää ottelukellon ja ottaa aikalisän loukkaantumisen johdosta. A22 poistuu pelikentältä (tai maalialueelta) saadakseen hoitoa. Ellei samalla Joukkueen B pelaaja ole loukkaantunut, yrityskello asetetaan 25sekuntiin ja se käynnistyy erotuomarin merkistä kun pallo on valmiina peliin. (Sääntö 3-2-4-c-4). [Viitattu 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]

- II. Saatuaan hoitoa verenvuotoon, A22 (H.T. 3-3-5:I) yrittää palata kentälle ennen seuraavaa aloitusyötöä. **RATKAISU:**, A22:den täytyy olla sivussa yhden yrityksen ajan. Kaikissa tilanteissa hän voi palata kentälle vasta sen jälkeen kun hänen joukkueensa lääkintähenkilöstö on antanut hänelle peliluvan..[Viitattu 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- III. B52:n pelipaidassa on veriroiskeita.**RATKAISU:** Ellei erotuomari päätä, että pelipaidassa on märkää verta, B52 voi jatkaa pelaamista. (Huom: märkä veri määritellään siten, että veri on märkää tai kosteaa. Jos veri on läpäissyt kankaan niin, että sitä on iholla tai että veri voi siirtyä paidasta pelaajaan tai erotuomariin, kyseessä on märkää verta. [Viitattu 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- IV. Erotuomari huomaa, että B10:n pelipaita on verestä märkä. **RATKAISU:** B10:n täytyy poistua pelistä, kunnes pelipaita on vaihdettu tai lääkintähenkilöstö todennut, että verta ei voi siirtyä paidasta. [Viitattu 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- V. B10 taklaa A1:tä. Erotuomari huomaa, että B10:llä on paidassaan märkää verta A12:n avohaavasta. **RATKAISU:** Molempien pelaajien tulee poistua pelistä.– A12 avohaavan hoitamiseksi, B10 paidan vaihtotarpeen selvittämiseksi. [Viitattu 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- VI. Pallon ollessa poissa pelistä, A85 huomaa vuotavan haavan kädessään. Hän menee vapaaehtoisesti vaihtoalueella, josta A88 tulee hänen tilalleen. **RATKAISU:** Kyseessä on sääntöjen mukainen vaihto, eikä peliä tarvitse pysäyttää. A85 voi palata peliin sääntöjen mukaisesti, kun haava on hoidettu. [Viitattu 3-3-5-a-4]
- VII. Toisella yrityksellä Joukkueen A pallonkantaja taklataan kentän sisäpuolella. Ottelukello pysäytetään Joukkueen B pelaajan loukkaantumisen johdosta.(a) Muita pelaajia ei ole loukkaantunut samalla yrityksellä. (b) Myös Joukkueen A pelaaja on loukkaantunut (c) Päätuomari ottaa media-aikalisän. **RATKAISU:** Tapauksissa (a), (b) ja (c) ennen pallon pelivalmiiksi toteamista päätuomari asettaa yrityskellon 40 sekuntiin. Sekä ottelukello että yrityskello käynnistyvät erotuomarin merkistä pallon ollessa pelivalmiina. [Viitattu 3-3-5-a-4]
- VIII. Puoliajan loppupuolella A35 taklataan. B79 kaatuu maahan loukkaantuneena ja erotuomarit pysäyttävät ottelukellon aikaan (a) 12 sekuntia (b) 8 sekuntia. **RATKAISU:** Joukkue A voi valita 10-sekunnin vähennyksen. Jos tätä ei tehdä, ottelukello käynnistyy aloitusyötöstä. Jos A valitsee 10-sekunnin vähennyksen (a) ottelukelloon jää 2 sekuntia aikaa ja ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä (b) puoliaika on päättynyt. (Viitattu 3-3-5-f-2)
- IX. Puoliajan loppupuolella A35 taklataan tämän saavutettua ensimmäisen yrityksen. B79 kaatuu maahan loukkaantuneena. **RATKAISU:** 10-sekunnin vähennystä ei voida tehdä, koska ottelukello pysähtyy ensimmäisen yrityksen johdosta samalla kuin loukkaantumisesta. Ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä. [viitattu 3-3-5-f-2]

Aikalisät rikkomuksista

ARTIKLA 6.

Joukkueelta käytetään aikalisä, jos se rikkoo sääntöä 1-4-5-c-2 (Sääntö 3-4-2-b-2).

Aikalisien pituus

ARTIKLA 7.

- a. Pelaajan tai päävalmentajan pyytämän aikalisän pituus on 60 sekuntia lisättynä viidellä sekunnilla päätuomarin ilmoitusta varten ja 25 sekunnin yrityskellolla (**Poikkeus:** Sääntö 3-3-4-e-3).
- b. Muut aikalisät eivät saa olla pidempiä kuin se mitä päätuomari pitää tarpeellisena tilanteeseen. Tämä sisältää myös radio- ja televisioaikalisät, mutta kaikkia aikalisia voidaan päätuomarin toimesta pidentää loukkaantuneen pelaajan hyvinvoinnista huolehtimiseksi. (Katso Liite A – ohjeet tuomareille vakavissa loukkaantumisissa).
- c. Jos joukkue on pyytänyt aikalisää ja haluaa aloittaa pelin ennen kuin minuutti on kulunut ja vastustava joukkue on tähän valmis, päätuomari antaa merkin pallo pelivalmiina.
- d. Päätuomarin ottaman aikalisän pituus on riippuvainen tapauksesta, jonka johdosta aikalisä on otettu.
- e. Mahdolliset vaihtoehdot rangaistuksen toimeenpanosta tulee päättää ennen aikalisää.
- f. Väliaika oman maalin, lisäpisteen tai onnistuneen potkumaalin jälkeen ei saa olla yli minuuttia. Tätä voidaan pidentää radion tai television takia.

Päätuomarin ilmoitukset

ARTIKLA 8.

Joukkueen aikalisän aikana (Sääntö 3-3-7-a) päätuomari ilmoittaa molemmille joukkueille kun minuutti on kulunut. Viisi sekuntia myöhemmin hän antaa merkin pallo pelivalmiina.

- a. Kun joukkue on ottanut puoliajan kolmannen aikalisänsä, päätuomari ilmoittaa asiasta joukkueen kentällä olevalle kapteenille ja päävalmentajalle.
- b. Jos näkyvä ottelukello ei ole virallinen ajanottolaite, päätuomari ilmoittaa kentällä oleville kapteeneille ja päävalmentajille kun peliaikaa on jäljellä kaksi minuuttia tai vähemmän.
- c. Päätuomari voi pysäyttää kellon tässä tilanteessa. Mikäli pallo ei ole pelissä ja ottelukello käy, kello pysäytetään ajassa 2:00 kahden minuutin varoitusta varten. Mikäli pallo on pelissä 2:00 kohdalla ottelukello pysäytetään kahden minuutin varoitusta varten pallon tullessa pois pelistä seuraavan kerran.
 1. Yrityskello voidaan keskeyttää tätä tarkoitusta varten ja asetetaan sen jälkeen 25 sekuntiin.
 2. Ottelukello käynnistyy aloitusyötöstä kahden minuutin varoituksen antamisen jälkeen.
 3. Kilpailut voivat ottaa käyttöön säännön, että kahden minuutin varoitus annetaan vaikka ottelussa olisi näkyvä ottelukello.
- d. Jos näkyvä ottelukello ei ole virallinen ajanottolaite, molempien puoliaikojen viimeisen kahden minuutin aikana, päätuomari tai hänen määrittämä henkilö ilmoittaa kapteeneille ja päävalmentajille jäljellä olevan peliajan aina kun ottelukello pysäytetään sääntöjen mukaisesti. Päätuomarin määrittämä henkilö voi myös poistua joukkueen alueelta rajoituslinjaa pitkin välittämään tätä tietoa.

Kypärä irtoaa päästä -aikalisä

ARTIKLA 9.

- a. Jos pelaajan kypärä irtoaa kokonaan päästä yrityksen aikana muusta syystä kuin vastustajan virheen johdosta, pelaajan tulee poistua pelistä seuraavan yrityksen ajaksi. Ottelukello pysäytetään yrityksen päättyessä. Pelaaja voi jäädä peliin, jos hänen joukkueelleen myönnetään aikalisä.
- b. Jos pelaajan kypärän irtoaminen on ainoa syy pysäyttää ottelukello, lukuun ottamatta tilanteita, joissa pelaaja tai tämän joukkueoveri loukkaantuu (sääntö 3-3-5), seuraavat säännöt ovat voimassa (H.T. 3-3-9:I-III)
 1. Yrityskello asetetaan 25 sekuntiin hyökkäyksen pelaajan ja 40-sekuntiin puolustuksen pelaajan kohdalla. Jos puoliaikaa on jäljellä 1 minuutti tai enemmän, ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä.
 2. *10-sekunnin vähentäminen:* Jos puoliajalla peliaikaa on jäljellä alle minuutti, vastapuolen joukkueelle on mahdollisuus vähentää 10-sekuntia ottelukellosta, ellei kypärä irtoa vastustajan virheen johdosta. Sääntöä 3-4-5 noudatetaan tässä.
- c. Jos pallonkantajan kypärä irtoaa kohdan a. mukaisesti, pallo tulee pois pelistä (Sääntö 4-1-3-
d. q). Jos pelaaja ei ole pallonkantaja, pallo pysyy pelissä, mutta pelaaja ei saa jatkaa pelaamista lukuun ottamatta kontaktia, jossa on kypärän irtoamishetkellä. Pelin jatkaminen on henkilökohtainen virhe (Sääntö 9-1-17). Tällainen pelaaja on selvästi pelin ulkopuolella (Sääntö 9-1-12-b).
- e. Pelaaja, joka yrityksen aikana ottaa kypärän pois päästään syyllistyy epäurheilijamaiseen käyttäytymiseen (Sääntö 9-2-1-a-1-i)
 - **Hyväksytyt tulkinta 3-3-9**
 - I. Pallon tultua pois pelistä, A55 blokkaa B33:sta vyötäröön kaataen tämän maahan. B33 kypärä irtoaa tämän päästä maahan kaatumisen johdosta. **RATKAISU:** A55 virhe, 15 jaardin rangaistus tätä seuraavasta aloituspisteestä. B33 tulee poistua pelistä seuraavaksi yritykseksi, koska kypärä ei irronnut kypärään kohdistuvasta virheestä. Jos joukkue B ottaa aikalisän, B33 voi jäädä peliin. (Viitattu 3-3-9-b)
 - II. Ensimmäisen neljänneksen lopussa pallonkantajaa A22 taklataan sääntöjen mukaisesti ja hänen kypäränsä irtoaa päästä kaatuessa. Ottelukellon aika on 0.00 **RATKAISU:** A22 tulee olla sivussa seuraava yritys, joka on

- toisen neljänneksen ensimmäinen yritys. Kypärän irtoaminen ei johtunut vastustavan joukkueen virheestä. Jos joukkue A ottaa aikalisän, A22 voi jäädä peliin. [viitattu 3-3-9-b]
- III. Yrityksen aikana A22 kypärä irtoaa päästä (ei kypärään kohdistunutta virhettä) ja B77 kaatuu maahan loukkaantuneena. Pallonkantaja taklataan kentän sisäpuolella. Ottelukello pysähtyy aikaan 0.58 neljännellä neljänneksellä. **RATKAISU:** Ellei joukkue A ota aikalisää, A22 tulee olla sivussa seuraava yritys. Yrityskelloon asetetaan 40-sekuntia puolustuksen pelaajan loukkaantumisen johdosta, eikä 25-sekuntia kypärän irtoamisen johdosta. 10-sekunnin vähennystä ei voida tehdä, koska ottelukello pysähtyy sekä loukkaantumisen että kypärän irtoamisen johdosta ja nämä tapahtuivat vastakkaisten joukkueiden pelaajille. [viitattu 3-3-9-b]
- IV. Yrityksen aikana A22 kypärä irtoaa päästä (ei kypärään kohdistunutta virhettä) ja A45 kaatuu maahan loukkaantuneena. Pallonkantaja taklataan kentän sisäpuolella. Ottelukello pysähtyy aikaan 0.58 neljännellä neljänneksellä. **RATKAISU:** Koska loukkaantuminen ja kypärän irtoaminen tapahtuivat saman joukkueen pelaajalle, voidaan 10sekuntia vähentää ottelukellosta. Joukkue A voi ottaa aikalisän, jolloin A22 saa jäädä peliin ja 10-sekunnin vähennystä ei tehdä.
- V. Juoksupeliyrityksen aikana, joka taklataan kentän sisäpuolelle, tukimiehen kypärä irtoaa pelaajan päästä. Pallon tullessa pois pelistä 2. neljännestä on jäljellä 45 sekuntia. **RATKAISU:** Yrityskelloon asetetaan 40 sekuntia. Joukkue A voi valita 10 sekunnin vähentämisen ottelukellosta. Jos joukkue A valitsee tämän vaihtoehdon ja Joukkue B ei käytä aikalisää, ottelukello asetetaan 35 sekuntiin ja käynnistyy erotuomarin merkistä. Jos joukkue B käyttää aikalisän estääkseen 10sekunnin vähennyksen, ottelukello jää 45 sekuntiin ja yrityskello asetetaan 25 sekuntiin. Yrityskello käynnistetään erotuomarin merkistä ja ottelukello aloitussyötöstä.

LUKU 4. Viivästymiset

Puoliajan aloittamisen viivästyttäminen

ARTIKLA 1.

- a. Molempien joukkueiden tulee olla valmiina aloittamaan peli (pelaajat pelikentällä) suunniteltuna ajankohtana molemmilla puoliajoilla. Jos molemmat joukkueet kieltäytyvät tulemasta kentälle ensimmäisenä kummalla puoliajalla tahansa, kotijoukkueen tulee mennä kentälle ensin.

RANGAISTUS – 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä [S21:DSH].

- b. Kotijoukkue (ottelujärjestäjä) on vastuussa pelikentän ja maalialueen tyhjentämisestä ennen puoliaikojen alkua niin, että ottelu voi alkaa ajallaan. Musiikkiesitykset, puheet, esittelyt ja vastaavat aktiviteetit ovat ottelujärjestäjän vastuulla ja puoliaikojen aloittaminen määrätynä hetkenä on pakollista.

RANGAISTUS – 10 jaardia seuraavasta aloituspisteestä [S21DSH].

(*Poikkeus:* Päätuomari voi hylätä rangaistuksen, jos olosuhteet eivät ole olleet kotijoukkueen hallinnassa.)

Pelin viivyttäminen

ARTIKLA 2.

- a. Erotuomarit asettavat pallon pelivalmiiksi samalla nopeudella koko pelin ajan. Jos joukkue käyttää yli 40- tai 25-sekuntia saattaakseen pallon peliin (Sääntö 3-2-4) siitä, kun yrityskello on säännön mukaan käynnistetty, syyllistyy se pelin viivyttämiseen.
- b. Sääntöjen vastaista pelin viivyttämistä on myös:
1. Tahallinen eteneminen pallon kanssa sen jälkeen, kun pallo on pois pelistä.
 2. Jos joukkue on käyttänyt kaikki kolme aikalisäänsä ja syyllistyy säännön 1-4-5-c-2 tai , 3-3-4-e rikkomiseen

3. Jos joukkue ei ole valmiina aloittamaan peliä neljänneksen vaihtumisen (ei puoliajan), pisteiden tekemisen, radio/televisio/joukkueaikalisen jälkeen tai koska tahansa päätuomarin ilmoitettua että joukkueen tulee laittaa pallo peliin. (H.T. **3-4-2:I**)
4. Puolustuksen sanallinen taktikointi häiritsemään hyökkäyksen signaaleja. (Sääntö 7-1-5a-3).
5. Puolustuksen toimet, jotka on suunniteltu aiheuttamaan hyökkäyksen väärä aloitus (Sääntö 7-1-5-a-4).
6. Pallon laittaminen peliin ennen kuin se on pelivalmiina.. (Sääntö 4-1-4).
7. Sivurajahäirintä (Sääntö 9-2-5).
8. Toiminta, joka on selvästi suunniteltu viivyttämään tuomareita saattamasta palloa pelivalmiiksi. (H.T. **3-4-2:II**)

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa poissa pelistä. Viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä [S7 ja S21:DOG/DOD].

• Hyväksytty tulkinta 3-4-2

- I. Minkä tahansa aikalisen jälkeen, toinen joukkue ei ole valmiina peliin. **RATKAISU:** Pelin viivyttäminen. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [Viitattu 3-4-2-b-3]
- II. Juoksupeli puoliajan loppupuolella Joukkueen A pallonkantaja taklataan pelikentällä. Joukkueen B pelaajat ovat tarkoituksella hitaita nousemaan kasasta yrittäen selvästi pelata aikaa ja estää tuomareita saattamasta palloa pelivalmiiksi. **RATKAISU:** Joukkueen B pelin viivyttäminen Rangaistus — viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Ottelukello käynnistyy aloitusyötöstä. (Sääntö 3-4-3). [Viitattu 3-4-2-b-8]

Epäreilu taktikointi peliajalla

ARTIKLA 3.

Päätuomarilla on laajat valtuudet ottelun peliajasta. Hänen tulee määrätä ottelu- tai yrityskello käynnistettäväksi tai pysäytettäväksi aina kun joukkue säästää tai kuluttaa aikaa selvästi epäreilulla tavalla. Tämä sisältää myös sen, että ottelukello käynnistetään aloitusyötöstä, jos rangaistuksen ottanut joukkue johtaa peliä. Jos ottelukello pysäytetään vain johdossa olevan joukkueen rangaistuksen vuoksi (tai kumman tahansa joukkueen virheen vuoksi pelin ollessa tasan) ja peliaikaa puoliajalla on jäljellä alle kaksi minuuttia, kello käynnistyy aloitusyötöstä, jos rikottu joukkue näin haluaa. Ottelukello käynnistyy pallo pelivalmiina -merkistä, jos Joukkue A heittää sääntöjen vastaisen eteenpäin- tai taaksepäinheiton säästääkseen aikaa. (Sääntö 3-3-2-e-14). (H.T. **3-4-3:I-V**)

• Hyväksytty tulkinta 3-4-3

- I. Käyttääkseen aikaa neljännellä neljänneksellä Joukkue A viivyttää ja yrityskello umpeutuu. **RATKAISU:** Rangaistus pelin viivyttämisestä – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Ottelukello käynnistyy aloitusyötöstä. [Viitattu 3-4-3]
- II. Kun puoliaikaa on jäljellä kaksi minuuttia ja joukkueella ei ole aikalisiä jäljellä, B77 ylittää puolueettoman alueen ja koskettaa Joukkueen A pelaajaa säästääkseen aikaa. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Ottelukello käynnistyy pallo pelivalmiina -merkistä. Päätuomari voi valita yrityskelloon 40 sekuntia. *Huom. jos puoliaikaa on jäljellä alle minuutti, tämä virhe tulee 10sekunnin vähentämissäännön alaisuuteen.* (Sääntö 3-4-4). [Viitattu 3-4-3]
- III. Toisen neljänneksen lopussa pallonkantaja säästääkseen aikaa heittää palloa taaksepäin sivurajan yli puolueettoman alueen edessä tai takana. **RATKAISU:** Rangaistus – Viisi jaardia virheentekopisteestä ja yrityksen menetys. Ottelukello käynnistyy pallo pelivalmiina -merkistä *Huom. jos puoliaikaa on jäljellä alle minuutti, tämä virhe tulee 10-sekunnin vähentämissäännön alaisuuteen.* (Sääntö 3-4-4). [Viitattu 3-4-3, 7-2-1 Rangaistus]
- IV. Pallonkantaja heittää eteenpäinheiton puolueettoman alueen etupuolelta säästääkseen aikaa. **RATKAISU:** Rangaistus – Viisi jaardia virheentekopisteestä ja yrityksen menetys. Ottelukello käynnistyy pallo pelivalmiina -merkistä (Sääntö 7-3-2 Rangaistus). *Huom. jos puoliaikaa on jäljellä alle minuutti, tämä virhe tulee 10-sekunnin vähentämissäännön alaisuuteen.* (Sääntö 3-4-4). [Viitattu 3-4-3, 7-3-2 Rangaistus]
- V. Neljännen neljänneksen lopussa Joukkue A on neljä pistettä häviöllä. Juoksupelin jälkeen, jossa pallonkantaja on taklattu kentän sisäpuolella, Joukkueen B pelaajat hidastavat pallonkantajan nousemista pystyyn tai

käyttävät muuta taktiikkaa hidastaakseen tuomareita saattamasta palloa pelivalmiiksi. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä – Joukkue B, pelin viivytttäminen. Pallon ollessa pelivalmiina erotuomari käynnistää 25-sekunnin yritys kellon, mutta ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä [Viitattu 3-4-3]

- VI. Toinen ja seitsemän A25-linjalta. Joukkue A johtaa ottelua toisen neljänneksen loppupuolella. Kun A22 taklataan pelikentälle, kellossa on aikaa 1:47. Aputuomari raportoi Päätuomarille lipun kiinnipitämisestä A55:lle. Yrityksellä A33 eteni a) 3-jaardia b) 9-jaardia **RATKAISU:-** Molemmissa tapauksissa ottelukello käynnistyy rangaistuksen mittaamisen jälkeen Joukkue B:n valinnuksella joko päätuomarin merkistä tai aloitussyötöstä.
- VII. Joukkue B johtaa ottelua, ja otteluaikaa on jäljellä alle kaksi minuuttia jommallakummalla puoliajalla. Pallonkantaja A21 taklataan pelikentällä ennen kuin hän saavuttaa tavoitelinjan. Pallon tultua pois pelistä sekä A65 että B50 syyllistyvät epäurheilijamaiseen virheeseen. **RATKAISU:** Ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä. Koska molemmat joukkueet rikkoivat, A ei voi valita ottelukellon käynnistämistä aloitussyötöstä. (sääntö 3-4-3)

10-sekunnin vähentäminen ottelukellosta -virhe

ARTIKLA 4.

- a. Ottelukellon käydessä, kun puoliaikaa on jäljellä alle minuutti, jos kumman tahansa joukkueen pelaaja syyllistyy virheeseen ennen pallon hallinnan vaihtumista, jonka johdosta kello pysäytetään, päätuomari vähentää 10 sekuntia ottelukellosta vastustajan valinnasta. Virheet, jotka kuuluvat tämän säännön alaisuuteen ovat (ei tyhjentyvä lista):
1. Kaikki virheet, jotka estävät aloitussyötön (esim. väärä aloitus, hyökkäyksen paitsio, puolustuksen kontakti puolueettomalla alueella, jne) (H.T. 3-4-4:III)
 2. Tahallinen epäonnistuminen heitossa kellon pysäyttämiseksi
 3. Epäonnistunut sääntöjen vastainen eteenpäin heitto
 4. Sivurajasta yli heitetty taaksepäin heitto kellon pysäyttämiseksi
 5. Mikä muu tahansa virhe, joka tehdään kellon pysäyttämistarkoituksessa.
6. Rikottu joukkue voi hyväksyä jaardirangaistuksen ja hylätä 10-sekunnin vähentämisen. Jos rikottu joukkue hylkää jaardirangaistuksen, 10-sekunnin vähentäminen hylkätty samalla.
- b. 10-sekunnin vähennyskäytännöt löytyvät säännöstä 3-4-5.

• Hyväksytyt tulkinnat 3-4-4

- I. Toinen ja 10 B-30 jaardilinjalta. Ottelukello on käynnissä toisella puoliajalla. Joukkue A on 2 pistettä häviöllä ja ilman aikalisää. Pallon ollessa pelivalmiina linjamies A66 syyllistyy väärään aloitukseen ja erotuomari pysäyttää ottelukellon aikaan (a) 13 sekuntia; (b) 8 sekuntia. Joukkue B hyväksyy jaardirangaistuksen ja 10-sekunnin vähentämisen. **RATKAISU:** (a) viiden jaardin rangaistus ja 10-sekunnin vähentäminen ottelukellosta. Tilanteeksi toinen ja 15 B-35 jaardilinjalta. Ottelukellossa 3 sekuntia ja se käynnistyy erotuomarin merkistä. (b) Ottelu on päättynyt. Joukkue B voittaa.
- II. Toinen ja 10 B-30 jaardilinjalta. Ottelukello on käynnissä toisella puoliajalla. Joukkue A on 2 pistettä häviöllä ja ilman aikalisää. Aloitussyötössä joukkueella A on viisi pelaajaa takakentällä. A22 juoksee 3 jaardia B-27 jaardilinjalta. Pallon tullessa pois pelistä ottelukellossa on (a) 13 sekuntia; (b) 8 sekuntia. **RATKAISU:** (a) ja (b) viiden jaardin rangaistus sääntöjen vastainen aloitusmuodostelma. Tilanteeksi toinen ja 15 B-35 jaardilinjalta. Koska sääntöjen vastainen aloitusmuodostelma ei pysäytä ottelukelloa, 10-sekunnin vähennys ei ole voimassa. Rangaistuksen jälkeen ottelukello käynnistyy erotuomarin merkistä.
- III. Joukkue A johtaa 24-21 kun peliaikaa on jäljellä alle minuutti ja ottelukello on käynnissä. Pallon ollessa pelivalmiina tilanteessa kolmas ja 7 B-35 jaardilinjalta, B55 tulee puolueettoman alueen yli ja koskettaa A77:aa. Erotuomarit pysäyttävät yrityksen ja ottelukellon aikaan 0:38. Joukkueella B ei ole aikalisää. **RATKAISU:** Joukkueen B paitsio – viiden jaardin rangaistus ja 10-sekunnin vähennys ottelukellosta. Ottelukello asetetaan aikaan 0:28. Kolmas yritys ja 2 B-30 jaardilinjalta. Ottelukello käynnistyy erotuomarin merkistä.[viitattu 3-4-4-a-1]
- IV. Neljäs neljännes ja ottelukello käy. Toinen ja viisi B-20 jaardinlinjalta. B77 on puolueettomalla alueella aloitussyötöthetkellä, mutta ei ota kontaktia. A12 rullaa ulos heittoon, juoksee B-17 jaardin linjalta ja heittää epäonnistuneen eteenpäin heiton. Ottelukello pysähtyy aikaan 0:15. **RATKAISU:** Joukkueen A sääntöjen vastainen eteenpäin heitto ja B:n puolustuksen paitsio. Virheet kumoavat toisensa. Peliaikaa ei vähennetä.

Toinen ja viisi B-20 jaardinlinjalta. Ottelukellossa säilyy 15 sekuntia ja se käynnistyy aloitussyötöstä. [viitattu 3-4-5-d]

- V. Toinen ja 10 joukkueen B-30 linjalta. Joukkue A on tappiolla. A66 lähtee liikkeelle ennen aloitussyöttöä. B77 syyllistyy pelin jälkeen henkilökohtaiseen virheeseen tai epäurheilijamaiseen käyttäytymiseen. Ottelukello pysähtyy aikaan 0:08. Tilanne tapahtuu (a) neljännellä neljänneksellä (b) toisella neljänneksellä. **RATKAISU:** (a) Ottelu on päättynyt, koska B hyväksyy rangaistuksen ja 10-sekunnin vähennyksen tähän liittyen. B77:n rangaistusta ei mitata. (b) puoliaika on päättynyt, koska B hyväksyy rangaistuksen ja 10-sekunnin vähentämisen väärästä aloituksesta. Vähennyksen johdosta Joukkueen B77 rangaistus tapahtuu puoliajan päätyttyä ja siten rangaistus mitataan toisen puoliajan alussa. Sekä (a) että (b) tilanteissa Joukkue A voi välttää ottelukellon vähentämisen käyttämällä jäljellä olevan aikalisän. Tässä tilanteessa B77 rangaistus mitataan ja joukkueelle A tulee 1. ja 10 B-20 linjalta rangaistusten mittaamisen jälkeen. Jos kyseessä on B77:n toinen epäurheilijamainen käyttäytyminen ottelussa, suljetaan pelaaja ottelusta.
- VI. Toinen neljännes. Aloitussyöttöhetkellä kellossa 0.45. Yrityksen aikana A55 menettää kypäränsä. A77 saa lipun kiinnipitämisestä. Pallonkantaja taklataan kentällä eikä hän saavuta ensimmäisiä yrityksiä. **RATKAISU:** A55 tulee poistua pelistä. 10-sekunnin vähentäminen ei tule kyseeseen, koska kello pysähtyy sekä kypärän menettämisen että rangaistuksen toimeenpanon johdosta. Yrityskello asetetaan 25-sekuntiin ja ottelukello käynnistyy Päätuomarin merkistä. (Sääntö 3-3-9)

10-sekunnin vähentäminen ottelukellosta – yleiset käytännöt

ARTIKLA 5.

- a. 10-sekunnin sääntö on voimassa vain, jos ottelukello on käynnissä tapahtumahetkellä ja tapahtuma aiheuttaa ottelukellon pysähtymisen.
- b. Jos 10-sekunnin vähentäminen tehdään, ottelukello käynnistyy päätuomarin merkistä. Jos vähennystä ei tehdä, ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä. **HUOM!** Tämä sääntö ohittaa Säännön 3-3-2-f (aloitussyöttö ohittaa päätuomarin merkin) mutta ei ohita Sääntöä 3-3-2-g (juokseva ottelukello) (**H.T.3-3-2:VIII ja IX**)
- c. Jos joukkueella, joka aiheutti tapahtuman, on käytettävissä aikalisä, se voi välttää 10-sekunnin vähentämisen käyttämällä aikalisän. Tällöin ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä aikalisän jälkeen.
- d. 10-sekunnin sääntöä ei sovelleta, jos molemmat joukkueet ovat aiheuttaneet ottelukellon pysäyttämisen. (esim. toisensa kumoavat virheet, molempien joukkueiden pelaajat loukkaantuneena, molempien joukkueiden pelaajien kypärät irronneet) (**H.T. 3-4-4:IV**)

LUKU 5. Pelaajavaihdot

Vaihtoprosessi

ARTIKLA 1.

Neljännesten välissä, pisteiden teon jälkeen tai yritysten välissä kentälle voi tulla rajoittamaton määrä sääntöjen mukaisia vaihtopelaajia vain korvatakseen vaihtoon tulevan pelaajan tai täyttämään pelaajamäärän sallittuun maksimiin.

Sääntöjen mukaiset vaihdot

ARTIKLA 2.

Sääntöjen mukainen vaihtopelaaja voi korvata pelaajan tai täyttää pelaajamäärää, jos yhtäkään seuraavista kohdista ei rikota:

- a. Pelaaja ei tule kentälle tai maalialueelle pelin ollessa käynnissä.
- b. Jos joukkueella on pelaajia kentällä enemmän kuin 11, yksikään pelaaja ei saa poistua pelikentältä tai maalialueelta pallon ollessa pelissä. (H.T. 3-5-2:I)

RANGAISTUS – [a-b] Virhe pallon ollessa pelissä: viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä [S22:SUB]

- c. 1. Sääntöjen mukaisen vaihtopelaajan tulee tulla kentälle suoraan joukkueensa alueelta, ja vaihtopelaajan, joka poistuu kentältä, tulee poistua oman sivurajan yli ja siitä joukkueen alueelle.
2. Poistuvan pelaajan tulee poistua välittömästi kentältä ja maalialueelta. Pelaaja, joka poistuu aloituskokouksesta tai pelipaikaltaan kolmen sekunnin kuluessa vaihtopelaajan tullessa pelaajaksi, katsotaan poistuneen välittömästi.
- d. Vaihtopelaaja, josta on tullut pelaaja (Sääntö 2-27-9), tulee pysyä kentällä vähintään yhden yrityksen ajan, ja pelaajan, josta tulee vaihtopelaaja, tulee pysyä pois kentältä yhden yrityksen ajan. lukuun ottamatta taukoa, joka seuraa neljänneksen päättymistä. pisteiden teon jälkeen, joukkueen tai erotuomarin aikalisän jälkeen, ei kuitenkaan pelissä olevan pallon mennessä ulos sivurajasta tai epäonnistuneen eteenpäin heiton jälkeen. (H.T. 3-5-2:III ja VII)

RANGAISTUS – [c-d] Virhe pallon ollessa poissa pelistä: viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S22 SUB].

- e. Kun Joukkue A lähettää vaihtopelaajia kentälle, erotuomarit eivät anna joukkueen suorittaa aloitussyöttöä ennen kuin Joukkue B on saanut mahdollisuuden vastata vaihtoon. Joukkue A ei saa rynnätä aloittamaan peliä suorittaessaan tai simuloidessaan vaihtoa saadakseen etua puolustuksesta. Jos pallo on pelivalmiina, erotuomarit eivät saa sallia aloitussyöttöä ennen kuin Joukkue B on saanut pelaajavaihdon suoritetuksi ja vaihdetut pelaajat ovat poistuneet kentältä. Joukkueen B tulee kuitenkin vaihtaa pelaajat viivyttämättä.

RANGAISTUS [e] (ensimmäinen virhe) Virhe pallon ollessa pois pelistä. Pelin viivyttäminen Joukkueelle B siitä, ettei suorittanut vaihtoja nopeasti tai pelin viivyttäminen Joukkue A:lle yrityskellon loppuun käyttämisestä. Viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S21 SUB]. Päätuomari ilmoittaa päävalmentajalle, että seuraavasta samanlaisesta teosta seuraa rangaistus epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä.

RANGAISTUS – (toinen tai useampi kerta) virhe pallon ollessa pois pelistä. Erotuomari viheltää pilliin heti. 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S27 UC/UNS].

• Hyväksytyt tulkinta 3-5-2

- I. Joukkueen 12. tai useampi pelaaja on selvästi poistumassa kentältä, eikä osallistu peliin tai estä pelaajia, mutta ei ole ehtinyt sivurajan yli aloitussyötön hetkellä. **RATKAISU:** Rangaistus pallon ollessa pelissä. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä [viitattu 3-5-2-b]
- II. Pallon hallinnan vaihduttua joukkueelta toiselle tai aikalisän jälkeen, kun pallo on laitettu pelivalmiiksi. Joukkue A on valmiina hyökkäysmuodostelmassa, Joukkueen B tulee viivyttämättä asettaa puolustus muodostelmaan. Joukkueelle B annetaan aikaa suorittaa pelaajavaihdot. **RATKAISU:** Kumpikin joukkue voi syyllistyä pelin viivyttämiseen – Joukkue B, jos ei suorita pelaajavaihtoja viivyttämättä (Sääntö 3-4-2-b-3) tai Joukkue A 25-sekunnin kellon käyttämisestä loppuun. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä.
- III. Kolmannella yrityksellä (ei pallon hallinnan vaihtumista) pallonkantaja A27 juoksee ulos sivurajasta tai Joukkue A:n sääntöjen mukainen eteenpäin heitto epäonnistuu. Yritysten välissä ei ole muuta erotuomarin aikalisää. Ennen neljänneksen aloitussyöttöä vaihtopelaaja B75 tulee pelikentälle ja poistuu sieltä ilman että olisi kentällä yhden yrityksen ajan. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [Viitattu 3-5-2-d]
- IV. Joukkueella A on 11 pelaajaa aloituskokouksessa. A81 luulee, että hänet on vaihdettu ja juoksee joukkueensa alueelle. Hän palaa välittömästi takaisin kentälle ja ottaa paikan aloituslinjasta sivurajansa vierestä. Koko joukkue on ollut paikallaan yhden sekunnin ennen aloitussyöttöä ja tilanteessa ei ole ollut erotuomarin aikalisää. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pelissä. Pelaaja menettää oikeutensa osallistua yritykseen mennessään joukkueensa alueelle. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä tai 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä, mikäli tilanteessa katsotaan joukkueen rikkoneen sääntöä 9-2-2-b (Sääntöt 3-5-2-d ja 9-2-2-b).

- V. Pallon ollessa pelivalmiina ja aputuomarin ottettua normaalin paikkansa, Joukkue A vaihtaa nopeasti pelaajiaan ja asettuu aloilleen vaadituksi sekunniksi ja antaa aloitussyötön. Aputuomari yrittää päästä pallolle antaakseen puolustukselle aikaa vaihtaa, mutta ei ehdi estämään aloitussyöttöä. **RATKAISU:** Peli vihelletään poikki ja ottelukello pysäytetään. Puolustukselle annetaan aikaa vaihtaa pelaajansa vastaamaan Joukkueen A myöhäistä vaihtoa. Ei virhettä. Yrityskello asetetaan 25 sekuntiin ja käynnistetään pallo pelivalmiina -merkistä. Ottelukello käynnistyy merkistä tai aloitussyötöstä, riippuen tilanteesta, jossa peli on pysäytetty.
- VI. Yritysten aloituslinjasta välissä yksi tai useampi joukkueen B vaihtopelaaja tulee kentälle. Ennen seuraavaa aloitussyöttöä enemmän kuin 11 Joukkueen B pelaajia jää tarkoituksella kentälle niin pitkäksi aikaa, kun mahdollista (yli kolme sekuntia) hämätäkseen puolustukseen jäävää pelaajistoa, muodostelmaa tai heittopuolustusta. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä - Joukkue B, sääntöjen vastainen pelaajavaihto, Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. (Sääntö 3-5-2-c).
- VII. Yrityksen jälkeen, jossa on saavutettu uudet ensimmäiset yritykset B-40 jaardin linjalle, yksitoista (11) joukkueen A pelaajaa menee suoraan aseisiin seuraavaa yritystä varten no-huddle hyökkäyksessä. Pallo on valmiina peliin, kun A22 tulee kentälle joukkueen sivurajalta. Pelaaja pysähtyy numeroiden päälle ja kun hän ja valmentajat tajuavat pelaajan olevan 12:sta pelaaja kentällä, A22 palaa joukkueen alueelle sivurajalle. Palloa ei ole laitettu aloitussyötöllä peliin. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä. Koska A22 on tullut pelikentälle ja osaksi joukkueen tosiasiallista aloituskokousta (no-huddle), pelaajan olisi tullut olla yksi yritys kentällä. Viiden jaardin rangaistus ja joukkueen A 1. ja 15 B-45 jaardilinjalta. (sääntö 2-27-9-b) [viitattu 3-5-2-d]
- VIII. Ensimmäisen puoliajan lopulla Joukkue A:lla ei ole enää aikalisiä. A:n heittopeli onnistuu ja pallonkantaja taklataan kentän sisällä B-25 jaardin linjalle ennen kuin tämä pääsee uusiin yrityksiin ottelukellon näyttäessä 00:10. Tulossa on 4. yritys ja edettävää 3 jaardia, joten joukkueen A potkumaalijoukkue ryntää kentälle yrittämään potkumaalia. **RATKAISU:** Joukkueen B tulisi tässä tilanteessa tiedostaa mahdollinen potkumaaliyritys ja joukkueen miehistön pitäisi olla valmiina tähän. Aputuomari ei asetu pallon päälle, koska puolustuksella ei tulisi olla tilanteessa epäselvyyttä siitä, mitä hyökkäys tulee yrittämään.
- IX. Ensimmäisen puoliajan lopulla Joukkue A:lla ei ole enää aikalisiä. A:n heittopeli onnistuu ja pallonkantaja taklataan kentän sisällä B-25 jaardin linjalle ennen kuin tämä pääsee uusiin yrityksiin ottelukellon näyttäessä 00:30. Tulossa on 4. yritys ja edettävää 3 jaardia, mutta joukkue A ei tee mitään ennen kuin ottelukellossa on 00:10, jolloin potkumaalijoukkue ryntää kentälle yrittämään potkumaalia. Joukkue B yrittää kiireessä vastata A:n vaihtoon. **RATKAISU:** Aputuomari asettuu pallon päälle ja estää aloitussyötön kunnes joukkue B:llä on ollut kohtuullisesti aikaa vaihtaa pelaajiaan. Aputuomari siirtyy pois pallon päältä, kun on arvioinut, että tähän on ollut riittävästi aikaa. Jos ottelukello näyttää aikaa 00:00 ennen tätä, on puoliaika päättynyt.

Enemmän kuin 11 pelaajaa kentällä

ARTIKLA 3.

- a. Joukkue A ei saa poistua aloituskokouksesta yli 11 pelaajan voimin tai pitää aloituskokousta tai muodostelmaa yli 11 pelaajalla yli kolmea sekuntia. Erotuomarien tulee pysäyttää peli riippumatta siitä, onko aloitussyöttöä annettu tai ei.
- b. Joukkue B saa hetkellisesti pitää yli 11 pelaajaa kentällä ennakkoidessaan hyökkäyksen muodostelmaa, mutta se ei saa pitää yli 11 pelaajaa muodostelmassa, jos aloitussyöttö on juuri tulossa. Erotuomarit pysäyttävät pelin riippumatta siitä onko aloitussyöttö juuri tulossa tai jo annettu. **(H.T. 3-5-3:IV)**

RANGAISTUS – [a-b] virhe pallon ollessa pois pelistä – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä [S22 SUB]

- c. Jos erotuomarit eivät havaitse kentällä olevan liikaa pelaajia ennen kuin yritys on käynnissä tai yrityksen jälkeen, virhe on tapahtunut pallon ollessa pelissä. **(H.T. 3-5-3:V-VI)**

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pelissä. Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä. [S22 SUB]

• Hyväksytty tulkinta 3-5-3

- i. A33, peliin tuleva vaihtopelaaja, tulee aloituskokoukseen tai ottaa paikan aloitusmuodostelmassa ja A34 poistuu aloituskokouksesta jatkaen kentältä sivurajansa yli (a) noin kahden sekunnin kuluttua tai (b) noin neljän sekunnin kuluttua. **RATKAISU:** (a) Sallittu. (b) Virhe. (Huom: Poistuva pelaaja, joka lähtee

aloituskokouksesta, tai aloitusmuodostelmasta kolmen sekunnin sisällä tulkitaan poistuneen kentältä välittömästi.)

- II. Pallon ollessa pelivalmiina, vaihtopelaaja B12 tulee aloituskokoukseen tai puolustuksen muodostelmaan ja poistuva pelaaja viivyttää poistumistaan aloituskokouksesta tai aloitusmuodostelmasta kentältä pois yli kolme sekuntia.. **RATKAISU:** Vaihtosäännön rikkominen. Virhe pallon ollessa pois pelistä. (*Huom:* Erotuomarin ei tarvitse varoittaa poistuvaa pelaajaa lähtemään aloituskokouksesta välittömästi.)
- III. Joukkueella A on 11 pelaajaa aloituskokouksessa, kun A27 lähestyy aloituskokousta (10 jaardin sisällä siitä) aloituskokous päättyy pelaajien poistumiseen. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä (Sääntö 2-27-9-a).
- IV. Kolmannen yrityksen loputtua Joukkue B lähettää kentälle potkunpalautusjoukkueen. Vastuussa olevat erotuomarit laskevat pelaajat ja ovat varmoja, että Joukkueella B on 12 pelaajaa kentällä. Noin neljän sekunnin kuluttua, erotuomarit puhaltavat pilliin ja heittävät rangaistusliinan kentälle. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä. Rangaistus — viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä.
- V. Joukkue A on potkumaalimuodostelmassa ja molemmilla joukkueilla on 11 pelaajaa kentällä. Juuri ennen aloitussyöttöä joukkueen B kahdestoista pelaaja ryntää kentälle. Aloitussyötön jälkeen potkaisija potkaisee pallon onnistuneesti maalipuiden välistä. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pelissä. Viiden jaardin rangaistus edellisestä aloituspisteestä tai Joukkue A hyväksyy yrityksen lopputuloksen. Koska joukkueen B pelaaja ei ole ollut muodostelmassa aloitussyöttöhetkellä, erotuomareiden ei tulisi katkaista yritystä. Säännön 3-5-3-b tarkoituksena on antaa aikaa joukkueelle B asettaa puolustuksensa, mutta joukkueelle B ei tule antaa etua siitä, että sen pelaaja tulee kentälle juuri ennen aloitussyöttöä. [viitattu 3-5-3-c]
- VI. Joukkue A asettuu pelaamaan lisäpiste yritystä B-3 jaardin linjalta. Aloitussyöttöhetkellä tai juuri tätä ennen joukkueen B 12. pelaaja ryntää kentälle. A22 saa pallon pelinrakentajalta ja a) hänet taklataan 1-jaardin linjalle b) hän juoksee maaliin. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pelissä, liikaa pelaajia kentällä (sääntö 1-1-1) Erotuomareiden ei tulisi pysäyttää peliä. a) Joukkue B:n rangaistus hyväksytään ja A pelaa uuden lisäpiste yrityksen B-1,5 jaardin linjalta. b) Joukkue A hylkää rangaistuksen ja ottaa onnistuneen lisäpistepelin tuomat 2 pistettä. [viitattu 3-5-3-c]

Sääntö 4

Pallo pelissä, pois pelistä, ulkona pelikentältä

LUKU 1. Pallo pelissä – pois pelistä

Milloin pallo tulee pelissä olevaksi palloksi

ARTIKLA 1.

Kun pallo, joka on poissa pelistä, on pelivalmiina, tulee siitä pelissä oleva pallo sääntöjen mukaisen aloitussyötön tai sääntöjen mukaisen vapaapotkun myötä. Pallo, jolla suoritetaan aloitussyöttö tai vapaapotku ennen kuin se on pelivalmiina, pysyy pallona poissa pelistä. (H.T. 2-16-4:I) (H.T. 4-14:I ja II) (H.T. 7-1-3:IV) (H.T. 7-1-5:I ja II).

Milloin pallo tulee pois pelistä

ARTIKLA 2.

- a. Pallo tulee pois pelistä sääntöjen mukaisesti tai erotuomarin viheltäessä pilliin (myös ennenaikaisesti/virheellisesti) tai erotuomarin muuten ilmaistessa pallon tulleen pois pelistä. (H.T. 4-2-1:II) (H.T. 4-2-4:I).
- b. Jos erotuomari ennenaikaisesti/virheellisesti viheltää pilliin tai muuten ilmaisee pallon tulleen pois pelistä yrityksen aikana (Säännöt 4-1-3-k ja 4-1-3-m ja 4-1-3-n)(H.T. 4-1-2:1-4):
 1. Pallon ollessa pelaajan hallussa, palloa hallitseva joukkue voi valita pallon pelattavaksi seuraavaksi siitä pisteestä missä pallo tuli pois pelistä tai pelata yrityksen uudestaan.
 2. Pallon ollessa vapaana rähmäyksen, taaksepäin heiton tai sääntöjen vastaisen heiton johdosta, palloa viimeksi hallinnut joukkue voi valita pallon seuraavaksi pelattavaksi siitä, missä pelaaja menetti pallon hallinnan tai pelata yrityksen uudestaan.
3. Sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton tai vapaapotkun tai potkun aloituslinjasta aikana, pallo palautetaan edelliseen aloituspisteeseen ja yritys uusitaan.

Poikkeukset:

- 1) Sääntö 12
- 2) Jos pelissä vapaa pallo menee ulos kentältä välittömästi ennenaikaisen vihellyksen jälkeen pallo kuuluu hallinnan menettäneelle joukkueelle säännön 7-2-4 mukaisesti.
- 3) Jos pelissä on vapaan pallon selvä kiinniotto tai haltuunotto välittömästi ennenaikaisen vihellyksen jälkeen, pallo kuuluu pallon haltuun ottaneelle joukkueelle haltuunottopisteestä. Mahdollista etenemistä ei huomioida
- 4) Jos potku aloituslinjasta ylittää puolueettoman alueen eikä Joukkue B koske palloon puolueettoman alueen etupuolella eivätkä edellä mainitut poikkeukset sovellu, pallo on poissa pelistä ja kuuluu Joukkueelle B pisteessä, johon potku päättyy (Sääntö 2-25-9). Jos tämä piste on puolueettoman alueen etupuolella, potku on ylittänyt aloituslinjan ja aloituslinjasta suoritettujen potkun jälkeistä rangaistuksen toimeenpanoa koskevat säännökset tulevat sovellettaviksi, jos

säännön 10-2-3 edellytykset muuten täytyvät. Jos kyseessä oli potkumaaliyritys, maali hyväksytään, jos säännön 8-4-1 edellytykset täytyvät.

4. Joukkueen B saatua pallon hallintaansa lisäpisteytyksessä tai jatkoajalla, lisäpisteytyksessä on päättynyt tai jatkoajan hyökkäysvuoro päättynyt.
- c. Jos edellä mainittujen yritysten aikana tapahtuu virhe tai rike, rangaistus tai rike toimeenpannaan normaalisti kuten muissa pelitilanteissa ellei se ole aiheetonta muiden sääntöjen johdosta. **(H.T. 4-1-2:I ja II)**.

• **Hyväksytyt tulkinnat 4-1-2**

- I. Neljäs yritys ja 15 jaardia edettävää. Joukkue A suorittaa lentopotkun A-30 jaardin linjalta. B44 on asettunut ottamaan potkua vastaan. Yrittäessään kiinniotta B44 muffaa pallon B-35 linjalla. Takatuomari puhaltaa pilliin, kun näyttää, että B44 ottaa pallon kiinni, mutta pallo putoaakin maahan muffin johdosta. A88 peittää pallon välittömästi vihellyksen jälkeen B-30 linjalla. Tilanteessa B22 syyllistyy kiinnipitämiseen potkun aikana. **RATKAISU:** Ennenaikainen vihellys. Sääntö 4-1-2-b 3 poikkeus 3 soveltuu tilanteeseen. Joukkue A hylkää rangaistuksen ja saa pallon B-30 jaardin linjalta, ensimmäinen ja 10. [Viitattu 4-1-2-b, 4-1-2-c]
- II. Neljäs yritys ja 15 jaardia edettävää. Joukkue A suorittaa lentopotkun A-30 jaardin linjalta B44 on asettunut ottamaan potkua vastaan. Yrittäessään kiinniotta B44 muffaa pallon B-35 linjalla. Takatuomari puhaltaa pilliin, kun näyttää, että B44 ottaa pallon kiinni, mutta pallo putoaakin maahan muffin johdosta. Pallo katoaa kasaantuvien pelaajien alle. Tilanteessa B22 syyllistyy kiinnipitämiseen potkun aikana. **RATKAISU:** Ennenaikainen vihellys. Koska tilanteessa ei ole selvää pallon haltuunottoa, pallo on tullut pois pelistä vihellyksestä, ja kiinnipitorangaistus toimeenpannaan edellisestä aloituspisteestä A-30 linjalta. Joukkueen A pallo, neljäs ja 5 A-40 linjalta.
- III. Ensimmäinen ja kymmenen B-45 linjalta. Pallonkantaja A22 taklataan ja kaatuessaan hän rähmää pallon. Erotuomari puhaltaa ennenaikaisesti pilliin. Molempien joukkueiden pelaajat menevät kasaan pallon perään. Tilanteessa joko: (a) B66 peittää selvästi pallon maassa tai (b) ei ole täysin selvää, kuka peitti pallon. **RATKAISU:** Ennenaikainen vihellys. Sääntö 4-1-2-b-2 Poikkeus 3 soveltuu tilanteeseen. Jos todetaan, että A22 menetti pallonhallinnan ennen maahan osumistaan, (a) pallo kuuluu joukkueelle B pisteessä, jossa B66 peitti pallon. (b) Jos ei voida todeta selvää pallon haltuunottoa kummankaan joukkueen osalta, Joukkue A saa pitää pallon kohdassa, jossa pallo tuli pois pelistä tai valita yrityksen uusimisen [Viitattu 4-1-2-b]
- IV. Neljäs yritys ja 15 jaardia edettävää. Joukkue A suorittaa lentopotkun A-30 jaardin linjalta. B44 on asettunut ottamaan potkua vastaan. Yrittäessään kiinniotta B44 muffaa pallon B-35 linjalla. Takatuomari puhaltaa pilliin kun näyttää, että B44 ottaa pallon kiinni, mutta pallo putoaakin maahan muffin johdosta. A88 peittää pallon välittömästi vihellyksen jälkeen B-30 linjalla. **RATKAISU:** Sääntö 4-1-2-b 3 poikkeus 3 soveltuu tilanteeseen. Joukkueen A pallo B-30 linjalta, ensimmäinen ja kymmenen.
- V. Neljäs yritys ja 15 jaardia edettävää. Joukkue A suorittaa lentopotkun A-30 jaardin linjalta B44 on asettunut ottamaan potkua vastaan. Yrittäessään kiinniotta B44 muffaa pallon B-35 linjalla. Takatuomari puhaltaa pilliin, kun näyttää, että B44 ottaa pallon kiinni, mutta pallo putoaakin maahan muffin johdosta. Pallo katoaa kasaantuvien pelaajien alle. **RATKAISU:** Ennenaikainen vihellys. Koska tilanteessa ei ole selvää pallon haltuunottoa, pallo on tullut pois pelistä vihellyksestä. Yritys uusitaan edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 4-1-2-b]
- VI. Mitä tarkoitetaan ”muuten ilmaistessa pallon tulleen pois pelistä” säännössä 4-1-2-b? **RATKAISU:** Tällä tarkoitetaan erotuomarin antamaa yhtä seuraavista merkeistä: Kello seis (S3), maali/onnistunut potkumaali (S5), oma maali (S6), pallo pois pelistä (S7), epäonnistunut eteenpäinheitto (S10). Tällainen merkinanto keskeytettynä niin, että erotuomarin kädet eivät ehdi oikeaan asentoon tai liikkumaan, ei katsota olevan merkinanto.

Pallon tuomitseminen pois pelistä

ARTIKLA 3.

Pallo tulee pois pelistä ja erotuomarin tulee viheltää pilliin tai tuomita pallo pois pelistä:

- a. Pallon mennessä pois pelikentältä muuten kuin potkumaalin onnistuessa, pallon osuttua maalikehikkoon, pallonkantajan mennessä ulos pelikentältä tai pallonkantajan eteneminen on pysäytetty niin, että hänen eteenpäin liike on lakannut. Epäselvissä tilanteissa pallo on pois pelistä.
- b. **(H.T. 4-2-1:II) (H.T. 4-1-3:IX ja X)**
- c. Kun mikä tahansa pallonkantajan kehon osa, lukuun ottamatta kättä tai jalkaa, osuu maahan tai pallonkantaja on taklattu tai muuten kaatunut ja menettänyt pallon hallinnan kontaktista maahan muun kehon osan kuin käden tai jalan osuttua maahan. **(Poikkeus:** pallo pysyy pelissä, jos hyökkäyksen pelaaja on simuloinut paikaltaan potkua tai on ollut aloitussyöttöhetkellä asemassa

potkaista palloa paikalta, jossa toinen pelaaja pitelee palloa maassa. Palloa voidaan potkaista, heittää tai edetä sääntöjen mukaisesti.) (H.T. 4-1-3:I).

- d. Kun maali, touchback, oma maali, potkumaali, tai onnistunut lisäpiste tapahtuu tai kun vapaapotku tai potku aloituslinjasta, johon Joukkue B ei koske (palloon) aloituslinjan etupuolella, putoaa B:n maalialueelle. (Säännöt 6-1-7-a ja 6-3-9) (H.T. 6-3-9:I).
- e. Kun lisäpisteyrityksen aikana pallo tulee sääntöjen mukaan pois pelistä. (Sääntö 8-3-2-d-5).
- f. Potkaisevan joukkueen pelaajan ottaessa potkun kiinni tai peittäessä minkä tahansa vapaapotkun tai potkun aloituslinjasta, joka on ylittänyt puolueettoman alueen.
- g. Kun vapaapotku, potku aloituslinjasta tai muu vapaapallo pysähtyy kentälle, eikä kukaan pelaajista yritä ottaa sitä haltuunsa.
- h. Kun potku aloituslinjasta tai vapaa potku, on otettu kiinni tai haltuun kenen tahansa joukkue B:n pelaajan toimesta B:n pelaajan vapaan kiinniotto merkin (sääntöjen vastainen tai sallittu) antamisen jälkeen tai milloin väärä vapaan kiinnioton merkki on annettu kiinnioton jälkeen tai Joukkueen B haltuunoton jälkeen. (Säännöt 2-8-1, 2-8-2 ja 2-8-3).
- i. Kun palautuspotku tai potku aloituslinjasta suoritetaan puolueettoman alueen etupuolelta.
- j. Kun eteenpäinheitto tuomitaan epäonnistuneeksi.
- k. Kun, ennen pallon hallinnan vaihtumista neljännellä yrityksellä tai lisäpisteen aikana Joukkue A:n rähmäys on otettu kiinni tai haltuun muun joukkueen A pelaajan toimesta kuin rähmääjän. (Säännöt 7-2-2-a, 7-2-2-b ja 8-3-2-d-5).
- l. Kun pelissä vapaana oleva pallo osuu mihin tahansa kentällä olevaan lukuun ottamatta pelaajia, näiden varusteita, tuomareita, tuomareiden varusteita tai maata. (Toimitaan vastaavasti kuin ennenaikaisen vihellyksen johdosta).
- m. Kun pallon on ottanut kiinni tai haltuun yhtäaikaaisesti molempien joukkueiden pelaaja.
- n. Kun pallo on tullut sääntöjen vastaiseksi pelinaikana. (Toimitaan vastaavasti kuin ennenaikaisen vihellyksen johdosta).
- o. Kun pelissä oleva pallo on erotuomarin hallussa. (Toimitaan vastaavasti kuin ennenaikaisen vihellyksen johdosta).
- p. Kun pallonkantaja simuloi polven laittamista maahan.
- q. Kun ilmassa oleva kiinniottaja kummasta joukkueesta tahansa pidetään ilmassa siten, ettei hän pääse maahan välittömästi. (H.T. 7-3-6:IV).
- r. Kun pallonkantajan kypärä irtoaa kokonaan pallonkantajan päästä.
- s. Kun pallonkantaja selvästi aloittaa jalat edellä liukumisen (H.T. 4-1-3:III)
- t. Kun kaikki pelaajat pallon läheisyydessä lopettavat pelaamisen ja/tai luulevat pallon olevan pois pelistä.

• Hyväksytyt tulkinta 4-1-3

- I. Kun A1 pitää palloa paikaltaan potkua varten, Joukkue B pelaa palloa (a) ottamalla haltuun vapaanpallon (b) nappaamalla sen A1:lta tai (c) lyömällä pallon A1:n käsistä. **RATKAISU:** (a), (b) ja (c) Pallo pysyy pelissä. (c) Rähmäys, pallon lyöminen Joukkueen B toimesta on sallittua ja kyseessä on rähmäys. [Viitattu 2-11-1, 4-1-3-b]
- II. Joukkue A on muodostelmassa yrittääkseen potkumaalia. Aloitusyöttöhetkellä A22 on asemassa potkaistakseen oikealla jalalla potkun ja A33 pallonpitäjänä. A33, jolla on polvi maassa, ottaa vastaan aloitusyötön. Aloitusyötön jälkeen A22 juoksee vasemmalle ja kohti puolueetonta aluetta. A33, jolla on edelleen polvi maassa, heittää pallon A22:lle, joka etenee uusiin yrityksiin. **RATKAISU:** Sääntöjen mukainen peli, koska aloitusyöttöhetkellä A22 oli asemassa yrittämään potkua. Joukkueen A 1. yritys.
- III. Kolmas ja 10 A-35 linjalta. Pelinrakentaja A11 juoksee oikealle ja aloittaa jalat edellä liukumisen päättääkseen yrityksen. Hänen aloittaessaan liu'un pallon kärki on A-44 linjalla ja liu'un päättyessä A-46 linjalla. **RATKAISU:** Neljäs ja 1 A-44 linjalta. Pallo tulee pois pelistä enimmäisetenemispisteessä liukua aloitettaessa. [Viitattu 4-1-3-r]
- IV. Joukkue A ryhmittyy vapaapotkua varten A-35 linjalle ja potkaisee lyhyen aloituspotkun. Kun pallo on edennyt 10 jaardia: (a) B21 näyttää vapaan kiinnioton merkin ja ottaa pallon puhtaasti kiinni (Sääntö 4-1-3-g), (b) A80 koskee ensimmäisenä palloon ja ottaa sen puhtaasti kiinni tai haltuunsa (Sääntö 4-1-3-e) tai (c) B21 ottaa pallon kiinni tai haltuunsa ja kaatuu välittömästi maahan. **RATKAISU:** (a) Kelloa ei käynnistetä,

- (b) kelloa ei käynnistetä, (c) kello käynnistetään, kun pelaaja koskee sääntöjen mukaisesti palloon ja pysäytetään, kun pallo on poissa pelistä (Sääntö 3-3-2-a)
- V. B23 ottaa potkun kiinni, mutta ei etene pallon kanssa. Joukkueen A pelaajat eivät yritä taklata B23:a. (i) B23 asettaa pallon maahan ja kävelee pois pallon luota tai (ii) heittää pallon erotuomarille tai (iii) pysähtyy muutaman sekunnin ajaksi ja lähtee sen jälkeen etenemään pallon kanssa. **RATKAISU:** Pallo on pois pelistä, kun on selvää, ettei B23 etene pallon kanssa tai kun on selvää, että Joukkue A uskoo hänen lopettaneen pelaamisen (sääntö 4-1-3-s). Tilanteessa (iii) voidaan myös antaa rangaistus pelin viivyttämisestä.
- VI. Joukkue A suorittaa lentopotkun eikä yksikään joukkueen B pelaajista yritä ottaa palloa kiinni tai peittää sitä. A40 pysäyttää pallon, mutta ei yritä ottaa sitä haltuunsa. A40 kävelee pois tilanteesta, eivätkä joukkueen B pelaajat yritä saada palloa haltuunsa. **RATKAISU:** Pallo on pois pelistä, kun yksikään pelaaja pallon lähetyksillä ei tavoittele palloa haltuunsa. (Sääntö 4-1-3-f)
- VII. Joukkue A suorittaa lentopotkun eikä yksikään joukkueen B pelaajista yritä ottaa palloa kiinni tai peittää sitä. A40 pysäyttää pallon, mutta ei yritä ottaa sitä haltuunsa. A40 kävelee pois tilanteesta, eikä joukkueen B pelaajat yritä saada palloa haltuunsa. Kahden sekunnin kuluttua, B33 huutaa ”pallo on vielä pelissä” ja juoksee pallolle, nostaa sen maasta ja lähtee etenemään pallon kanssa. **RATKAISU:** Pallo on pois pelistä, kun yksikään pelaaja pallon lähetyksillä ei tavoittele palloa haltuunsa. B33 toiminta tapahtuu vasta sen jälkeen, kun pallo on jo tullut pois pelistä. (Sääntö 4-1-3-f)
- VIII. Tilanteessa 4. ja 10 B:n 15-jaardin linjalta, Joukkue A yrittää potkumaalia, mutta potku blokataan osittain. Pallo pysähtyy B:n 2-jaardin linjalle, jossa B15 ottaa pallon syliinsä, mutta ei etene pallon kanssa. A24 pysähtyy B15:sta viereen, mutta ei yritä taklata tätä. Pienen hetken jälkeen B15 antaa pallon A24:lle, joka siirtyy pallon kanssa maalialueelle. **RATKAISU:** Pallo on pois pelistä, kun on selvää, ettei B15 aio edetä pallon kanssa. Pallon antaminen A24:lle kuvastaa, ettei B15 usko pallon enää olevan pelissä. Koska A24 ei taklaa B15:sta, ei A24 myöskään usko pallon olevan enää pelissä. Joukkueen B 1. yritys ja 10 B:n 2-jaardin linjalta. (Säännöt 4-1-3-s ja 5-1-1-e-1)
- IX. Tilanteessa 4. ja 10 Joukkueen B 40-jaardin linjalta. Joukkueen A lentopotku blokataan, eikä pallo ylitä puolueetonta aluetta. A84 ottaa pallon haltuunsa aloituslinjan takana eikä yritä edetä pallon kanssa joukkueen A 45-jaardin linjalta. Joukkueen B pelaajat lähtevät kohti joukkueensa sivurajaa. **RATKAISU:** Pallo on pois pelistä kun on selvää, ettei A84 aio edetä pallon kanssa. Joukkueen B 1. ja 10 A:n 45-jaardin linjalta. (Säännöt 4-1-3-s ja 5-1-1-c) [viitattu 4-1-3-a]
- X. A2:n potkumaaliyritys on matala ja pallo osuu maalin poikkipuuhun. Pallo ponnahtaa takaisin kentälle ja osuu maalialueella seisovan B80:n kypärään kimmoten siitä edelleen maalikehikon läpi. **RATKAISU:** Maalia ei hyväksytä. Pallo on poissa pelistä heti, kun se osuu maalikehikkoon. Sääntötulkinnan mukaan maali hyväksytään, jos pallo maalikehikkoon osuttuaan jatkaa matkaansa kehikon läpi. Tässä tapauksessa pallo osuu johonkin muuhun kuin maalikehikkoon (4-1-3-a)
- XI. A2:n potkumaaliyritys on matala ja pallo osuu maalin poikkipuuhun, kimpoaa siitä suoraan ylöspäin ja putoaa uudelleen poikkipuun päälle ennen kuin menee maalin läpi. **RATKAISU:** Potkumaali hyväksytään. Pistesuoritus hyväksytään, ellei pallo osu mihinkään muuhun kuin maalikehikkoon.

Pallo pelivalmiina

ARTIKLA 4.

Pelaaja ei saa laittaa palloa peliin ennen kuin pallo on pelivalmiina. (H.T. 4-1-4:I ja II).

RANGAISTUS – pelin viivyttäminen pallon ollessa pois pelistä. Viiden jaardin rangaistus seuraavasta aloituspisteestä. [S7 ja S19:IPR].

• Hyväksytty tulkinta 4-1-4

- I. Aloitusyötön antaja A1 antaa aloitusyötön ennen kuin pallo on pelivalmiina. A2 muffaa aloitusyötön ja B1 ottaa pallon haltuunsa. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä, Joukkue A:n pelin viivyttäminen. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Joukkueen A pallo. Pallo ei tule missään vaiheessa peliin ja yritys tulee pysäyttämään välittömästi tuomareiden toimesta. [Viitattu 2-2-4-b, 4-1-1,4-1-4, 7-1-1-a 7-1-1-b]
- II. Potkaisija A1 potkaisee aloituspotkun ennen kuin päätuomari on antanut pallo pelivalmiina -merkin. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Pallo ei tule missään vaiheessa peliin ja yritys tulee pysäyttämään välittömästi tuomareiden toimesta. [Viitattu 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-a7-1-1-b]

Yrityskello

ARTIKLA 5.

Pallo tulee laittaa peliin 40 tai 25 sekunnin kuluessa siitä, kun pallo on tullut pelivalmiiksi. (Sääntö 3-2-4), lukuun ottamatta sitä tilannetta, että yritys keskeytetään. Jos yritys keskeytetään, yrityskello aloitetaan alusta.

RANGAISTUS – pelin viivyttäminen pallon ollessa pois pelistä. Viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S21 DOG].

LUKU 2. Ulkona pelikentältä

Pelaaja ulkona pelikentältä

ARTIKLA 1.

a. Pelaaja on ulkona pelikentältä kun mikä tahansa hänen kehonosa osa koskettaa mitä tahansa muuta kuin toista pelaajaa tai erotuomaria kentän ulkorajojen päällä tai niiden ulkopuolella. **(H.T. 4-2-1:I ja II).**

b. Pelikentän ulkopuolella oleva pelaaja, joka hyppää ilmaan, on pelikentän ulkopuolella, kunnes hän koskettaa pelikenttää rajojen sisäpuolella, eikä samanaikaisesti ole ulkona pelikentältä.

c. Pelaaja, joka koskettaa maalialueen merkkejä on ulkona pelikentältä.

• Hyväksytyt tulkinta 4-2-1

- I. Pelikentällä oleva pallonkantaja törmää tai häneen koskettaa pelaaja tai erotuomari, joka on sivurajalla. **RATKAISU:** Pallonkantaja ei ole ulkona pelikentältä. [Viitattu 4-2-1-a]
- II. Pallonkantaja A1 juoksee pelikentällä sivurajan sisäpuolella, kun häneen osuu Joukkueen B kokoonpanoon kuuluva henkilö, joka on sivurajalla. **RATKAISU:** Sääntö 4-2-1 määääää, että pelaaja on ulkona pelikentältä, kun mikä tahansa hänen kehonosa osa osuu muuhun kuin pelaajaan tai erotuomariin. Rangaistus – 15 jaardia tai muu sääntöjen vastainen häirintä rangaistuksista. (Sääntö 9-2-3 ja 9-2-5). [Viitattu 4-1-2-a, 4-1-3-a, 4-2-1-a, 9-2-3-c]
- III. Joukkue A potkaisee lyhyen aloituspotkun omalta 35-jaardin linjaltaan. A33 juoksee sivurajan vieressä ja astuu ulos kentältä A-45 jaardilinjalta. Hän hyppää ilmaan A-47 jaardilinjalta ja lyö palloa eteenpäin. Pallo menee yli sivurajasta A-49 jaardilinjalta. **RATKAISU:** Virhe joukkueelle A aloituspotkusta yli sivurajasta A-47 jaardin linjalta. Ilmassa oleva pelaaja A33 on ulkona pelikentältä koskiessaan palloon, koska ei ole palannut pelikentälle. Kyseessä ei ole virhe pallon lyömisestä, koska pallo tulee pois pelistä A33 kosketuksesta. (sääntö 4-2-3-a). [viitattu 6-2-1]

Hallussa oleva pallo pelikentän ulkopuolella

ARTIKLA 2.

Pallo, joka on pelaajan kontrollissa, on ulkona pelikentältä, jos pallo tai mikä tahansa pallonkantajan kehon osa osuu maahan tai mihinkään muuhun ulkorajojen päällä tai ulkopuolella olevaan lukuun ottamatta pelaajaa tai erotuomaria.

Vapaa pallo ulkona pelikentältä

ARTIKLA 3.

a. Pallo, joka ei ole pelaajan hallussa, lukuun ottamatta potkua, josta syntyy potkumaali, on ulkona pelikentältä kun se osuu maahan, pelaajaan, erotuomariin tai mihin tahansa muuhun kentän ulkorajalla tai sen ulkopuolella.

b. Pallo, joka osuu maalialueen merkkiin, on ulkona pelikentältä maaliviivan takana.

c. Jos pelissä oleva pallo, joka ei ole pelaajan hallussa menee ulos pelikentältä, pallo on mennyt ulos siitä kohdasta, missä se on leikannut kentän ulkorajan.

Hyväksytty tulkinta 4-2-3

1. A88 on ilmassa ottaessaan A12:n heittämän eteenpäinheiton selvästi haltuunsa. A88:n oikea jalka osuu maahan pelikentällä ja pallo on selvästi hänen kontrollissaan, kun hän osuu maahan. B28 on kentän ulkopuolella ja hänen kätensä osuu palloon, pallon ollessa jo A88:n kontrollissa ja A88 ollessa vielä ilmassa. **RATKAISU:** Onnistunut eteenpäinheitto

Ulkona pelikentältä etenemispisteessä

ARTIKLA 4.

- a. Jos pelissä oleva pallo todetaan kentän ulkopuolella olevaksi ja pallo ei ole ylittänyt kentän ulkorajoja, pallo on ulkona pelikentältä siinä kohdassa missä sen etenemispiste oli enimmillään, kun pallon todettiin tulleen pois pelistä. (**H.T. 4-2-4:I**). (*Poikkeus* : Sääntö 8-5-1-a, (**H.T. 8-5-1:I**)).
- b. Kyseessä on maali, jos pallo on kentän sisällä ja se on rikkonut maaliviivan muodostaman seinän (Sääntö 2-12-2) ennen tai samanaikaisesti kuin pallonkantaja menee ulos pelikentältä.
- c. Kiinniottaja, joka on vastustajan maalialueella (koskettaa maalialuetta samanaikaisesti tai tulee maahan, jos on ilmassa) on onnistunut kiinniotossa, vaikka hän kurottaisi sivurajan tai päätyrajan yli ottaessaan kiinni sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton.
- d. Pallon etenemispisteen katsotaan olevan enimmillään kun pallo tuomitaan pelikentän ulkopuolella olevaksi maaliviivojen välissä siinä pisteessä missä etenemisen katsottaisiin päättyneen. (**H.T. 8-2-1:I**) (**H.T. 8-5-1:VII**). (*Poikkeus:* Kun pallonkantaja on ilmassa ja ylittää sivurajan, etenemispisteeksi määritetään pallon sijaintipiste sillä hetkellä kun pallo ylitti sivurajan. Tämä koskee myös juoksevaa pallonkantajaa. (**H.T. 8-2-1:II-III, ja V-IX**).)

• Hyväksytty tulkinta 4-2-4

1. Pelaaja, jolla on toinen jalka pelikentän ulkopuolella maaliviivan takana, koskettaa vapaata palloa pelikentällä. **RATKAISU:** Pallo on ulkona pelikentältä ja pois pelistä enimmäisetenemispisteessä. Jos vapaapallo oli vapaapotku, johon ei ole koskettu, kyseessä on vapaapotku ulos pelikentältä ja virhe. Rangaistus – viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä tai Joukkue B:n pallo 30 jaardia Joukkueen A vapaapotkun potkulinjalta. [Viitattu 4-1-2-a, 4-2-4-a]

Sääntö 5

Yrityssarja, Ensimmäisiin vaadittu matka

LUKU 1. Yrityssarja: Alkanut, Katkennut, Uusittu

Milloin Yrityssarja annetaan

ARTIKLA 1.

- a. Yrityssarja (Sääntö 2-24-1) sisältäen neljä perättäistä yritystä aloituslinjasta annetaan joukkueelle, joka seuraavaksi laittaa pallon peliin aloitussyötöllä vapaapotkun, touchbackin, vapaan kiinnioton tai pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen, tai hyökkävälle joukkueelle jatkoajalla.
- b. Uusi yrityssarja annetaan Joukkueelle A, jos pallo on sääntöjen mukaisesti sen hallussa ensimmäisiin yrityksiin vaadittua matkaa osoittavalla linjalla tai sen etupuolella sillä hetkellä, kun pallo tulee pois pelistä.
- c. Uusi yrityssarja annetaan Joukkueelle B, jos neljännen yrityksen jälkeen Joukkue A ei ole saanut ensimmäistä yritystä. **(H.T. 10-1-5:I)**.
- d. Uusi yrityssarja annetaan Joukkueelle B, jos Joukkueen A potku aloituslinjasta menee ulos pelikentältä tai pysähtyy niin, ettei kukaan pelaajista yritä saada sitä haltuunsa. **(Poikkeus: Sääntö 8-5-1-a)**.
- e. Uusi yrityssarja annetaan joukkueelle, jolla on pallo sääntöjen mukaisesti hallussa kun pallo tulee pois pelistä:
 1. Jos pallonhallinta vaihtuu yrityksen aikana
 2. Jos potku aloituslinjasta ylittää puolueettoman alueen. **(Poikkeukset: (1) Kun yritys uusitaan; (2) Sääntö 6-3-7)**.
 3. Jos hyväksytyt rangaistukset antaa pallon rikotulle joukkueelle.
 4. Jos hyväksytyt rangaistukset määrää ensimmäisen yrityksen.
- f. Uusi yrityssarja annetaan Joukkueelle B aina kun Joukkue B valitsee potkussa aloituslinjasta pallon pisteestä, jossa siihen on sääntöjen vastaisesti koskettu. **(Poikkeus: Kun yritys uusitaan)** (Säännöt 6-3-2-a ja 6-3-2-b).

Ensimmäisiin vaadittava matka

ARTIKLA 2.

- a. Ensimmäisiin vaadittava matkaa kuvaava linja asetetaan 10 jaardia pallon etenemispisteen etupuolelle. Jos linja asettuisi maalialueelle, tulee maalivivasta ensimmäisiin vaadittavaa matkaa kuvaava linja.
- b. Ensimmäisiin vaadittavaa matkaa kuvaava linja määritetään, kun pallo tulee pelivalmiiksi ensimmäiseen yritykseen yrityssarjassa.

Enimmäisetenemispiste

ARTIKLA 3.

- a. Pallon enimmäisetenemispiste pallon tullessa pois pelistä päätyviivojen välissä on se piste, mistä edetty tai menetetty matka yrityksessä mitataan.
- b. **Poikkeukset:**
 1. Sääntö 8-5-1 **(H.T. 8-5-1:I)**
 2. Kun ilmassa oleva pallon kiinniottaja kummasta tahansa joukkueesta ottaa pallon kiinni kentän sisäpuolella ja hänet viedään vastustajan toimesta taaksepäin ja pallon katsotaan tulleen pois pelistä kiinniottopisteessä, enimmäisetenemispiste on pelaajan pallon kiinniottopiste.

- c. Pallo asetetaan aina pidempi sivu kentän suuntaisesti ennen mittausta (Sääntö 4-1-3-p) (**H.T. 5-1-3:I, III, IV ja VI**) (**H.T. 7-3-6:V**).
- d. Epäselvä matka ensimmäisiin yrityksiin pitäisi mitata aina ilman pyyntöä. Tarpeettomia mittauspyyntöjä ensimmäiseen yritykseen ei suoriteta.
- e. Mittauspyyntöä ei hyväksytä, jos se pyyntö tapahtuu pallon tultua pelivalmiiksi.

• **Hyväksytty tulkinta 5-1-3**

- I. Ilmassa oleva kiinniottaja A1 ottaa sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton kiinni jaardi vastustajan maalialueen sisäpuolella. A1:n kiinniottaessa palloa B1 ottaa häneen kontaktin siten, että A1 osuu maahan ensimmäisen kerran yhden jaardin linjalla, jossa pallo tulee pois pelistä. **RATKAISU:** Maali (8-2-1-a).[Viitattu 2-9-2, 5-1-3-a, 8-2-1-b]
- II. Ilmassa oleva kiinniottaja A1 ottaa sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton kiinni jaardi vastustajan maalialueen sisäpuolella. A1:n kiinniottaessa palloa, B1 ottaa häneen kontaktin siten, että A1 tulee jaloilleen maahan ensimmäisen kerran yhden jaardin linjalla. A1 jatkaa tästä juoksua ja taklataan 5-jaardin linjalle. **RATKAISU:** Ei maalia. Joukkue A:n pallo siitä pisteestä, missä pallo on tullut pois pelistä. [Viitattu 2-9-2, 8-2-1-b]
- III. Ilmassa oleva kiinniottaja A2 ottaa sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton kiinni Joukkueen A 35-jaardin linjalla. A2:n kiinniottaessa palloa B1 ottaa häneen kontaktin siten, että A1 osuu maahan ensimmäisen kerran 33-jaardin linjalla, jossa pallo tulee pois pelistä. **RATKAISU:** Joukkueen A pallo 35-jaardin linjalta. Tämä on myös enimmäisetenemispiste. [Viitattu 2-9-2, 5-1-3-a]
- IV. Pallonkantaja A4 hyppää yli 50-jaardin linjan, joka on ensimmäisiin vaadittava matka, siten, että pallo rikkoo 50jaardilinjan seinämän. Hänet työnnetään ilmassa takaisin A:n 49-jaardin linjalle, jossa hän osuu maahan (muu kuin jalka tai käsi) **RATKAISU:** Ensimmäinen yritys enimmäisetenemispisteestä. (4-1-3-b). [Viitattu 2-9-2, 5-1-3-a-2]
- V. A6:lla on pallo hallussaan, eikä hän ole vastustajan kontrollissa hypätessään yli 50-jaardin linjan, joka on ensimmäisiin vaadittava matka, siten, että hänet työnnetään takaisin 50-jaardilinjan taakse. A6 jatkaa juoksemistaan ja taklataan maahan A:n 49-jaardin linjalle. **RATKAISU:** Ei ensimmäisiä yrityksiä. Enimmäisetenemispiste on Joukkueen A 49-jaardin linja. [Viitattu 2-9-2]
- VI. Pallonkantaja A5 hyppää maaliviivan yli siten, että pallo rikkoo maaliviivan seinämän. Hänet työnnetään ilmassa takaisin, siten, että hän kaatuu maahan 1-jaardin linjalla. **RATKAISU:** Maali. Pallo on pois pelistä sinä hetkenä kun se rikkoo maaliviivan A5:n hallussa. [Viitattu 2-9-2, 5-1-3-a-2]

Yrityssarjan katkeaminen

ARTIKLA 4.

Yrityssarja katkeaa, kun:

- a. Pallonhallinta vaihtuu yrityksen aikana joukkueelta toiselle.
- b. Potku aloituslinjasta ylittää puolueettoman alueen.
- c. Potku menee ulos pelikentältä.
- d. Potku pysähtyy kentälle, eikä kukaan pelaajista yritä saada sitä haltuunsa.
- e. Yrityksen jälkeen Joukkue A on saavuttanut ensimmäisen yrityksen.
- f. Neljännen yrityksen jälkeen, joukkue A ei ole saanut ensimmäistä yritystä.
- g. Hyväksytty rangaistus määrää ensimmäisen yrityksen.
- h. Pelissä on tehty pistesuoritus.
- i. Pelissä on touchback
- j. Toinen neljännes päättyy.
- k. Neljäs neljännes päättyy.

LUKU 2. Yritys ja pallonhallinta rangaistuksen jälkeen

Virheet vapaapotkuyrityksen aikana

ARTIKLA 1.

Kun vapaapotkun sisältävän yrityksen aikana on tapahtunut virhe, ja seuraava yritys lähtee aloituslinjasta rangaistuksen määräämä yritys ja edettävä matka on aina ensimmäinen yritys uudella ensimmäiseen yritykseen vaadittavalla matkalla.

Rangaistus, joka johtaa ensimmäiseen yritykseen.

ARTIKLA 2.

Kyseessä on ensimmäinen yritys uudella ensimmäisiin yrityksiin vaadittavalla matkalla:

- a. Rangaistuksen jälkeen, jossa pallo on joukkueen A hallussa ensimmäisiin yrityksiin vaadittavan matkan etupuolella.
- b. Kun rangaistus määrää ensimmäisen yrityksen.

Virheet ennen pallonhallinnan vaihtumista joukkueelta toiselle

ARTIKLA 3.

- a. Jos rangaistus, jossa virhe on tapahtunut maaliviivojen välissä ennen pallonhallinnan vaihtumista hyväksytään, pallo säilyy joukkueen A hallinnassa. Yritys uusitaan, ellei rangaistus sisällä yrityksen menetystä, määrää ensimmäistä yritystä, tai aseta palloa ensimmäiseen yritykseen vaadittavalle linjalle tai sen etupuolelle. (**Poikkeukset:** Säännöt 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4 ja 10-2-5). (**H.T. 10-2-3:I**).
- b. Jos rangaistus sisältää yrityksen menetyksen, yritys lasketaan yhdeksi neljästä yrityksestä yrityssarjassa.

• Hyväksytty tulkinta 5-2-3

- l. Joukkueen A neljännen yrityksen sääntöjen mukainen eteenpäinheitto osuu maahan sen osuttua ensin alunperin sääntöjen vastaiseen kiinniottajaan, joka on sääntöjen vastaisesti yli 3-jaardia puolueettoman alueen etupuolella. **RATKAISU: Virhe sääntöjen vastainen pelaaja alakentällä.** Rangaistus — viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä. Joukkueen B pallo, ensimmäinen ja 10, jos rangaistus hylätään. (Sääntö 7-3-10). [Viitattu 7-3-11]

Virheet pallonhallinnan vaihduttua joukkueelta toiselle

ARTIKLA 4.

Jos rangaistus, jossa virhe on tapahtunut yrityksen aikana sen jälkeen, kun pallonhallinta on vaihtunut toiselle joukkueelle, hyväksytään, pallo kuuluu sille joukkueelle, jonka hallussa pallo oli virheentekohetkellä. Yritys ja edettäväksi vaadittu matka on aina ensimmäinen yritys uudella ensimmäisiin vaadittavalla matkalla. (**Poikkeus:** Sääntö 10-2-5-a).

Hylätyt rangaistukset

ARTIKLA 5.

Jos rangaistus hylätään, seuraavan yrityksen numero on se mikä se olisi ollut ilman, että virhettä olisi tapahtunut.

Virheet yritysten välissä

ARTIKLA 6.

Rangaistukset yritysten välissä eivät vaikuta seuraavan yrityksen numeroon, ellei rangaistus joukkueelle B määrää palloa ensimmäisiin vaadittavan matkan linjalle tai sen etupuolelle tai määrää ensimmäistä yritystä. (Sääntö 9-1) (**H.T. 5-2-6:I**) (**H.T. 10-1-5:I-III**).

• Hyväksytty tulkinta 5-2-6

- I. Neljäs ja kaksi Joukkueen A 35-jaardin linjalta. A1 ottaa aloitussyötön ja rähmää pallon Joukkueen A 38-jaardin linjalla. Pallo menee ulos sivurajasta (a) Joukkueen A 40-jaardin linjalta tai (b) Joukkueen A 30-jaardin linjalta. Välittömästi pallon mentyä ulos sivurajasta, Joukkue A syyllistyy henkilökohtaiseen virheeseen. **RATKAISU:** (a) Joukkue A:n pallo, ensimmäinen ja 10 Joukkueen A 23-jaardin linjalta. Ottelukello käynnistyy pallo pelivalmiina merkistä. (b) Joukkueen B pallo, ensimmäinen ja 10 Joukkueen A 15-jaardin linjalta. Ottelukello käynnistetään aloitussyötöstä. [Viitattu 5-2-6]

Virheet yrityssarjan välissä

ARTIKLA 7.

- a. Rangaistus tilanteissa, joissa pallo on ollut pois pelistä (myös pallo pelissä -virheet, jotka tulkitaan, kuten pallo olisi ollut pois pelistä), ja joissa virhe tapahtuu yrityssarjan päättymisen jälkeen ennen kuin pallo on määritetty pelivalmiiksi, toimeenpannaan ennen kuin seuraava ensimmäisiin yrityksiin vaadittava matka on määritetty.
- b. Rangaistukset virheistä, joka tapahtuvat pallon ollessa poissa pelistä, mutta sen jälkeen kun pallo on pelivalmiina, toimeenpannaan ensimmäisiin vaadittavan matkan määrittämisen jälkeen. **(H.T. 5-2-7:I-IV).**

• Hyväksytyt tulkinta 5-2-7

- I. Kolmas ja 4 Joukkueen B 30-jaardin linjalla. Pallonkantaja A22 menee ulos sivurajasta 18-jaardin linjalta. B88 syyllistyy virheeseen välittömästi pallon mentyä ulos pelikentältä. **RATKAISU:** Ensimmäinen ja maali Joukkueelle A 9-jaardin linjalta. Ottelukello käynnistetään päätuomarin merkistä ellei peliaikaa ole jäljellä 2 minuuttia tai vähemmän kumman tahansa puoliajan lopussa. [Viitattu 5-2-7-b]
- II. Neljäs ja 4 Joukkueen A 16-jaardin linjalta. Pallonkantaja A22 menee ulos sivurajasta 18-jaardin linjalta. A77 syyllistyy virheeseen välittömästi pallon mentyä ulos pelikentältä. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo 9-jaardin linjalta. Ensimmäinen ja maali. Ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä [Viitattu 5-2-7-b]
- III. Neljäs ja 5, Joukkue A etenee kuusi jaardia ja saa uuden yrityssarjan. Pallon tultua pelivalmiiksi ja ennen aloitussyötöstä A55 syyllistyy (a) henkilökohtaiseen virheeseen tai (b) väärään aloitukseen. **RATKAISU:** (a) Ensimmäinen ja 25. (b) Ensimmäinen ja 15. [Viitattu 5-2-7-b]
- IV. Joukkueen A pallo tilanteessa kolmas ja 4 50-jaardin linjalta. Pallon tultua pelivalmiiksi ja ennen aloitussyötöstä B60 tulee puolueettoman alueen yli ja ottaa kontaktin aloitussyötön antajaan A50. A61 rikkoo tämän jälkeen B60:ttä henkilökohtaiseen virheen arvoisesti. **RATKAISU:** Ensin rangaistaan Joukkueetta B viidellä jaardilla B60:n paitsiosta, sen jälkeen rangaistaan Joukkueetta A 15-jaardilla ja asetetaan tilanteeksi Ensimmäinen ja 10 Joukkueen A 40-jaardin linjalta. [Viitattu 5-2-7-b]
- V. Joukkue A on saanut uuden ensimmäisen yrityksen ja aputuomari on asettanut pallon B-30 jaardin linjalle. Päätuomari on viitannut aputuomarin pois pallon päältä, mutta ennen kuin päätuomari ehtii antaa merkin siitä, että pallo on pelivalmiina A55 antaa aloitussyötön. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe pelin viivyttämisestä. Viiden jaardin rangaistus ja 1. ja 10 B-35 jaardin linjalta. HUOM: Kyseessä on virhe yrityssarjan välissä ja tapahtuu ennen kuin pallo on pelivalmiina. Siksi tilanteeksi ei tule 1. ja 15 vaan 1. ja 10. (säännöt 4-1-1, 4-1-4) [viitattu 5-2-7-b]
- VI. Pallonkantaja A22 taklataan rajusti B44 toimesta B-5 linjalla ja tilanteeksi tulee ensimmäinen ja maali. Pallon tultua pois pelistä A22 nousee ylös ja lyö B44:sta. **RATKAISU:** 15-jaardin rangaistus joukkueelle A; A22 suljetaan ottelusta. Rangaistuksen toimeenpanon jälkeen Joukkue A:lla ensimmäinen ja 10 B-20 linjalta

Molempien joukkueiden virheet

ARTIKLA 8.

Jos toistensa kumoavat virheet tapahtuvat saman yrityksen aikana, yritys uusitaan. (Sääntö 10-1-4 Poikkeukset) **(H.T. 10-1-4:III-VI ja VII).**

Sääntöjen toimeenpanon lopullisuus

ARTIKLA 9.

Sääntöjen toimeenpanoa ei voida muuttaa sen jälkeen, kun pallo on seuraavan kerran sääntöjen mukaisesti aloitussyötetty, vapaapotkaistu tai toinen tai neljäs neljännes on päättynyt. (Säännöt 3-21-a, 3-3-4-e-2 ja 11-1) **(Poikkeus:** Yrityksen numero voidaan korjata milloin tahansa kyseisen yrityssarjan aikana, tai ennen kun pallo on yrityssarjan jälkeen seuraavaksi sääntöjen mukaisesti laitettu peliin)

Sääntö 6

Potkut

LUKU 1. Vapaapotkut

Rajoituslinjat

ARTIKLA 1.

Missä tahansa vapaapotkumuodostelmassa potkaisevan joukkueen rajoituslinja on se jaardilinja, josta pallo voidaan potkaista ja vastaanottavan joukkueen rajoituslinja on 10 jaardia tästä linjasta. Ellei rangaistuksen johdosta tule toisin määrättyä, potkaisevan joukkueen rajoituslinja on aloituspotkussa 15 jaardia kentän keskiviivasta ja oman maalin jälkeisessä aloituspotkussa 20-jaardin linja.

Vapaapotkumuodostelmat

ARTIKLA 2.

- a. Potku vapaapotkumuodostelmasta tulee suorittaa sääntöjen mukaisesti, ja jostain kohdasta joukkueen A rajoituslinjaa sisäsivurajoilta tai niiden välistä. (**Poikkeus:** Sääntö 6-1-2-c-4)
Päätuomari määrää pallon pelivalmiiksi, kun erotuomarit ovat paikoillaan potkaisijan saatua pallon. Sen jälkeen, kun pallo on pelivalmis, sen paikkaa ei saa vaihtaa, ellei jompikumpi joukkue käytä aikalisää tai potkua uusita. Jos pallon tultua pelivalmiiksi pallo putoaa tiin päältä mistä syystä tahansa, joukkue A ei saa potkaista palloa ja tuomareiden tulee viheltää pilliin välittömästi.
- b. Pallon tultua pelivalmiiksi
 1. potkaisijaa lukuun ottamatta kaikkien potkaisevan joukkueen pelaajien tulee olla 5-jaardin sisällä rajoituslinjasta. Pelaaja täyttää tämän säännön, jos toinen hänen jaloistaan on viiden jaardin päässä rajoituslinjasta tai sen sisäpuolella. Jos pelaaja on yli 5-jaardin päässä rajoituslinjasta ja toinen pelaaja potkaisee palloa kyseessä on virhe (sääntöjen vastainen aloitusmuodostelma [S19:IFK]). (**H.T. 6-1-2:VII**)
 2. potkaisijaa potkuliikkeessään (myös vauhdinotto) ja pallonpitäjää (holder) lukuun ottamatta muiden pelaajien tulee pysyä rajoituslinjan takana [S18:OFK].
 3. Jos joukkueen A pelaaja epäonnistuu potkuyrityksessä osumatta palloon (tahallisesti tai tahattomasti), kyseessä on sääntöjenvastainen vapaapotku [S19, IFK].
- c. Pallon potkuhetkellä: (**H.T. 6-1-2:I-IV**)
 1. Jokaisen Joukkueen A pelaajan, lukuun ottamatta pallonpitäjää ja potkaisijaa, tulee olla pallon takana. (**H.T. 6-1-2:V**) [S18:OFK].
 2. Kaikkien joukkueen A pelaajien tulee olla pelikentällä [S19:IFK].
 3. Vähintään neljän joukkueen A pelaajan tulee olla molemmilla puolilla potkaisijaa. [S19:IFK] (**H.T. 6-1-2:II-IV**)
 4. Jos oman maalin jälkeen käytetään lentopotkua tai pudotuspotkua, pallo voidaan potkaista potkaisevan joukkueen rajoituslinjan takaa. Jos jaardirangaistuksen johdosta, joka on tullut pallon ollessa pelissä, mitataan matka edellisestä aloituspisteestä, toimeenpannaan se 20-jaardin linjalta, ellei potkaisevan joukkueen rajoituslinjaa ole siirretty aiemman rangaistuksen johdosta. [S18 tai oikea käsimerkki].
 5. Kaikkien joukkueen A pelaajien on tullut käydä 9-jaardin merkkien sisäpuolella sen jälkeen, kun pallo on pelivalmis. [S19:IFK].

RANGAISTUS– (b3) Virhe pallon ollessa poissa pelistä. Viisi jaardia seuraavasta aloituspaikasta (S19:IFK. [a-c5 lukuun ottamatta b3] virhe pallon ollessa pelissä. Viisi

jaardia seuraavasta aloituspisteestä tai viisi jaardia pisteestä, jossa pelistä pois tullut pallo kuuluu joukkueelle B tai pisteestä, johon pallo asetetaan touchbackin jälkeen. [S18 tai S19: IFK/OFK] (H.T. 6-1-2:VI).

6. Kaikkien joukkueen B pelaajien tulee olla pelikentällä [S19:IFK].
7. Kaikkien joukkueen B pelaajien tulee olla oman rajoituslinjan takana. [S18:OFK].

RANGAISTUS– [c6-c7] virhe pallon ollessa pelissä. Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä [S18 tai S19:IFK/OFK].

• Hyväksytty tulkinta 6-1-2

- I. Palloa potkaistaan vaikka se on asetettu sääntöjen vastaisesti tiille, lentopotkaistaan aloituspotkussa tai potkaistaan sisäsivurajojen ulkopuolelta. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen potku. Virhe pallon ollessa pois pelistä Rangaistus — viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. (2-16-1-b). [Viitattu 2-16-1-b, 6-1-2-c]
- II. Potkaisija A11 asettaa pallon tiille keskelle kenttää vapaapotkua varten. Neljä joukkueoveria on hänen vasemmalla puolellaan ja kuusi oikealla. Tuuli puhaltaa pallon pois tiiltä ja A55, joka on ollut vasemmalla puolella, asettuu pitämään palloa oikeajalkaiselle potkaisijalle A11. Muut Joukkueen A pelaajat eivät liiku. Kun A11 potkaisee palloa, A55 on potkaisijan oikealla puolella. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, sääntöjen vastainen potkumuodostelma. Rangaistus — viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä tai viisi jaardia siitä pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä kuuluen joukkueelle B. [Viitattu 6-1-2-c-3, 6-1-2-c]
- III. Vapaapotkun potkaisija A11 asettaa pallon tiille sisäsivurajan sisäpuolelle oikealle puolelleen. Kaikki joukkueoverit ovat hänen vasemmalla puolellaan. Liikkeelle lähtiessään neljä Joukkueen A pelaajaa, jotka olivat A11:sta vasemmalla puolella juoksevat oikealle ja ovat A11:sta oikealla puolella kun tämä potkaisee palloa. **RATKAISU:** Sallittu muodostelma. [Viitattu 6-1-2-c-3, 6-1-2-c]
- IV. A11 asettaa pallon vapaapotkua varten 35-jaardilinjan keskelle. A12 asettuu lähelle palloa. Kun A11 lähtee kohti palloa, A12 leikkaa äkisti A11:n edestä ja potkaisee pallon. Kun palloa potkaistaan, A11 on suoraan pallon takana. A12 asettaa tukijalkansa potkussa samalle puolelle palloa, missä on kolme hänen joukkueensa pelaajaa. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe – sääntöjen vastainen potkumuodostelma. Rangaistus — viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä ja potku uusitaan, tai viisi jaardia siitä pisteestä missä pallo tuli pois pelistä kuuluen joukkueelle B. [Viitattu 6-1-2-c-3, 6-1-2-c]
- V. Joukkue A on paitsiossa vapaapotkussaan. B27:lla on polvi maassa hänen ottaessaan potkun haltuunsa. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, paitsio. Pallo on tullut pois pelistä haltuunotto pisteessä. Rangaistus — Joukkue B voi valita viiden jaardin rangaistuksen edellisestä aloituspisteestä ja uuden vapaapotkun, tai viisi jaardia pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä ja tilanteeksi Ensimmäinen ja 10. B27:n haltuunotto aloitti juoksupelin, joka päättyi välittömästi. Vastaavasti toimitaan, jos B27 olisi ottanut vapaan kiinnioton. [Viitattu 6-1-2-c-1]
- VI. Joukkue A on paitsiossa vapaapotkussaan ja B17 ottaa pallon kiinni 15-jaardin linjaltaan. B17 palauttaa palloa 45jaardin linjalleen, jossa rähmää pallon. A67 ottaa pallon haltuunsa B-47 jaardilinjalta ja juoksee sen kanssa B-35 linjalle, jossa rähmää pallon, jonka B20 peittää omalla 33-jaardin linjalla. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, paitsio. Joukkue B voi valita Joukkueen A potkaisemaan uudestaan viiden jaardin rangaistuksen jälkeen edellisestä aloituspisteestä tai Joukkue B voi ottaa pallon haltuun tilanteessa Ensimmäinen ja 10 omalta 38-jaardin linjalta. [Viitattu 6-1-2 Rangaistus]
- VII. Joukkue A on aloituspotkumuodostelmassa omalla 35-jaardin linjalla. Kaksi pelaajaa A33 ja A66 ovat nelipisteasennessa siten, että heidän jalkansa ovat A-29 ja kädet A-31 jaardilinjoilla. Potku, johon palauttava joukkue ei koske, osuu maahan joukkueen B maalialueella ja pallo tulee pois pelistä. **RATKAISU:** Touchback. Joukkue A, sääntöjen vastainen muodostelma. Joukkue B:llä on kaksi vaihtoehtoa rangaistuksen hyväksyessään: aloittaa peli B-25 linjalta 5-jaardin rangaistuksen jälkeen pisteestä, josta pallo kuuluu joukkueelle B (B-20) tai uusia aloituspotku A-30 jaardin linjalta. (Sääntö 6-1-8) [viitattu 6-1-2-b]
- VIII. Peliäikää on jäljellä vähän ja ottelu on tasan. Joukkue A ryhmittyy vapaapotkua varten A-35 jaardin linjalle. Potkaisija A10 asettaa pallon oikean sisäsivurajan merkille ilmeistä lyhyttä aloituspotkua varten. Päätuomarin annettua pallo pelivalmis -merkin A10 kävelee pallon luo, ottaa sen käsiinsä ja juoksee vasemmalle sisäsivurajalle, asettaa pallon maahan ja potkaisee. Joukkue A saa pallon haltuunsa A-46 jaardin linjalla. Potkuhetkellä A:n muodostelma oli sääntöjen mukainen siten, että potkaisijan kummallakin puolella oli vähintään 4 pelaajaa. **RATKAISU:** Sen jälkeen, kun A on valinnut potkupisteen sisäsivurajojen välistä ja pallo on pelivalmis, sitä ei voida siirtää, ellei jompikumpi joukkue käytä aikalaisää tai potkua uusita. Virhe pallon ollessa pelissä. Viiden jaardin rangaistus edellisestä aloituspaikasta ja potku uusitaan. Jos Joukkue B olisi saanut potkaistun pallon haltuunsa, se olisi voinut valita pallon hallinnan, jolloin viiden jaardin rangaistus olisi mitattu A-46 jaardin linjalta.

- IX. Maalin ja onnistuneen kahden pisteen lisäpisteytyksen jälkeen joukkue A on häviöllä 22-24, ja ottelu-aikaa on jäljellä 55 sekuntia neljännellä neljänneksellä. Joukkue A aikoo yrittää on-side aloituspotkua A-35:ltä. Potkaisija A90 pitää palloa kuin aikoo suorittaa pudotuspotkun. A90 heittää pallon ilmaan, pallo pomppaa maasta juuri joukkueen A rajoituslinjan takapuolella, ja A90 tämän jälkeen potkaisee palloa sen ollessa yli metrin korkeudella. **RATKAISU:** Sääntöjenvastainen potku. Virhe tapahtuu pallon ollessa poissa pelistä. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Tämä potku ei täytä sääntöjenmukaisen pudotuspotkun määritelmää säännössä 2-16-3. Sääntöjenmukaisessa pudotuspotkussa palloa potkaistaan välittömästi sen koskettua maata. Koska sääntö 2-16-6 sallii vain paikaltaanpotkun ja pudotuspotkun aloituspotkussa, tämä potku ei ole sääntöjenmukainen. Rangaistuksen toimeenpano on samanlainen H.T. 6-1-2-I:n kanssa.

Vapaapotkuun koskeminen ja haltuunotto

ARTIKLA 3.

- a. Joukkueen A pelaajat eivät saa koskea vapaapotkua ennen kuin:
1. Pallo on osunut joukkueen B pelaajaan (**Poikkeus:** Säännöt 6-1-4 ja 6-5-1-b);
 2. Pallo on rikkonut joukkueen B rajoituslinjan ja pysyy B:n rajoituslinjan takapuolella (**Poikkeus:** Sääntö 6-4-1) (**H.T. 2-12-5:I**); tai
 3. Pallo osuu pelaajaan, maahan, erotuomariin tai johonkin muuhun joukkueen B rajoituslinjan takana.
- Tämän jälkeen kaikki joukkueen A pelaajat saavat koskea, ottaa haltuunsa tai ottaa kiinni potkun.
- b. Kaikki muut pallon koskemiset joukkueen A toimesta ovat *sääntöjen vastaisia kosketuksia*. Tällöin kyseessä on rike, joka pallon tultua pois pelistä antaa vastaanottavalle joukkueelle etuoikeuden ottaa pallon rikkeentekopisteestä.
- c. Etuoikeus ottaa pallo rikkeentekopisteestä peruuntuu, jos tilanteessa jompikumpi joukkue hyväksyy rangaistuksen, jossa virhe on tapahtunut pallon ollessa pelissä, tai jos yrityksen aikana on toisensa kumoavat virheet. (**H.T. 6-1-3:I**)
- d. Sääntöjen vastainen kosketus joukkueen A maalialueella jätetään huomioimatta.

• Hyväksytyt tulkinta 6-1-3

- I. A33 koskettaa vapaapotkua sääntöjen vastaisesti, minkä jälkeen hän tai A44 ottaa pallon sääntöjen vastaisesti haltuunsa. **RATKAISU:** Molemmissa tapauksissa kyseessä on sääntöjen vastainen kosketus. Ellei tilanteessa ole hyväksyttyä rangaistusta tai toistensa kumoavia virheitä, Joukkue B voi valita pallon mistä sääntöjen vastaisesta kosketuspisteestä tahansa. [Viitattu 6-1-3-c]
- II. Joukkue A potkaisee on-side potkun A-35 jaardilinjalta. Pallon ei ole koskettu ja se on A-43 jaardilinjalla, kun A55 blokkaa B44 vyötärön yläpuolelle edestä A-46 jaardilinjalla. A28 koskee palloon, mutta ei saa sitä peitettyä A-44 jaardilinjalla ja pallon pomppiessa A-46 jaardilinjalla, A88 blokkaa B22:sta A-42 jaardilinjalla. A20 peittää pallon A-44 jaardilinjalla. **RATKAISU:** A55 blokki ja A28 kosketus palloon ovat sääntöjen vastaisia. Joukkue A voi koskea palloon vasta kun pallo on edennyt 10-jaardia tai joukkueen B pelaaja on koskenut siihen. A88 blokki on sääntöjen mukainen, koska se tapahtuu sen jälkeen, kun pallo on edennyt 10-jaardia. Joukkue A:lla on sääntöjen mukaisesti pallo hallinnassa, kun A20 peittää pallon A-44 jaardilinjalla. Joukkue B:llä on kaksi vaihtoehtoa; Hylätä rangaistus ja ottaa pallo A44 jaardilinjalta sääntöjen vastaisen kosketuksen aiheuttaman etuoikeuden johdosta tai hyväksyä 5 jaardin rangaistus A55 blokista, joka kumoaa oikeuden ottaa pallo sääntöjen vastaisesta kosketuspisteestä ja antaa A:n potkaista uudelleen 30-jaardin linjalta HUOM. A-44 jaardilinja ei ole rangaistuksen toimeenpanopiste, koska pallo ei ole joukkueen B hallussa tässä pisteessä yrityksen päättyessä. (Sääntö 6-1-2) [viitattu 6-1-12]

Vastustajan aiheuttamaa kosketusta ei huomioida

ARTIKLA 4.

- a. Pelaaja, jonka vastustaja blokkaa vapaapotkusta potkaistuun palloon, ei katsota koskeneen palloon ollessaan pelikentällä. (**H.T. 2-11-4:I**)
- b. Pelikentällä olevan pelaajan, joka osuu palloon, jota vastustaja on lyönyt tai sääntöjen vastaisesti potkaissut, ei katsota koskeneen palloon. (Sääntö 2-11-4-c)

Vapaapotkua ei tavoittele kukaan

ARTIKLA 5.

Jos vapaapotkulla potkaistu pallo pysähtyy pelikentälle, eikä kukaan pelaajista yritä saada sitä haltuunsa, pallo tulee pois pelistä ja kuuluu vastaanottavalle joukkueelle tästä pisteestä.

Kiinniotettu tai haltuunotettu vapaapotku

ARTIKLA 6.

- a. Jos vapaapotku on otettu kiinni tai haltuun vastaanottavan joukkueen pelaajan toimesta, pallo säilyy pelissä (**Poikkeukset:** Säännöt 4-1-3-g, 6-1-7, 6-5-1 ja 6-5-2). Jos kiinni- tai haltuunotto tapahtuu potkaisevan joukkueen pelaajan toimesta, pallo tulee pois pelistä. Pallo kuuluu tällöin vastaanottavalle joukkueelle pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä, ellei potkaiseva joukkue ole pallon sääntöjen mukainen hallitsija pallon tullessa pois pelistä. Jälkimmäisessä tapauksessa pallo kuuluu potkaisevalle joukkueelle.
- b. Kun vastakkaisten joukkueiden pelaajat, jotka kaikki saavat sääntöjen mukaisesti koskea palloa, yhtäaikaaisesti ottavat haltuun maassa pyörivän potkun tai ottavat kiinni vapaapotkun, yhtäaikainen haltuunotto aiheuttaa pallon tulemisen pois pelistä.
- c. Potku, joka päättyy yhtäaikaiseen haltuunottoon, johtaa pallon antamiseen potkua vastaanottaneelle joukkueelle.

Pallo osuu maahan maaliviivalla tai sen takana

ARTIKLA 7.

- a. Kun vapaapotku, johon joukkueen B pelaajat eivät ole koskeneet, osuu maahan maaliviivalla tai sen takana, pallo tulee pois pelistä ja kuuluu joukkueelle B.
- b. Jos vapaapotkun lopputulos on touchback (sääntö 8-6-1) joukkueelle B, laittaa se pallon peliin seuraavaksi 20-jaardin linjaltaan.

Potkaisevan joukkueen virheet

ARTIKLA 8.

Rangaistukset kaikista potkaisevan joukkueen virheistä vapaapotkuyrityksen aikana, lukuun ottamatta potkun kiinnioton häirintää (Sääntö 6-4), voidaan toimeenpanna edellisestä aloituspisteestä siten, että yritys uusitaan tai siitä pisteestä mistä pallo tuli pois pelistä ja kuuluu joukkueelle B joukkueen B valinnasta.

Virheet potkaisijaa kohtaan

ARTIKLA 9.

Vapaapotkun potkaisijaa ei saa blokata ennen kuin hän on edennyt 5 jaardia rajoituslinjan etupuolelle tai pallo on osunut pelaajaan, erotuomariin tai maahan. (Sääntö 9-1-16-c)

RANGAISTUS – 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä [S40: PF-RTK].

Laitoin Wedge-muodostelma

ARTIKLA 10.

- a. Wedge-muodostelma on kyseessä kun kaksi tai useampia pelaajia asettuvat samaan hartiasuuntaan alle kahden jaardin päähän toisistaan.
- b. Ainoastaan vapaapotkuyrityksissä: Potkun jälkeen on sääntöjen vastaista, että kaksi tai useampia vastaanottavan joukkueen pelaajia tarkoituksellisesti muodostavat wedgen blokkamaan tilaa pallonkantajalle. Kyseessä on virhe pallon ollessa pelissä, riippumatta siitä tapahtuuko tämän johdosta kontaktia vastustajaan tai ei.

RANGAISTUS – ei kontaktivirhe. 15 jaardia virheentekopaikasta tai 15 jaardia pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä kuuluen joukkueelle B, jos tämä on virheentekopisteen takana. 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä ja yritys uusitaan, jos pallon tullessa pois pelistä se kuului joukkueelle A. [S27:IWK]

- c. Wedge-muodostelma ei ole sääntöjen vastainen, jos potku on selvästi on-side potkumuodostelmasta.
- d. Tilanteessa ei ole virhettä, jos potku päättyy touchbackiksi, vapaaseen kiinniottoon tai menee ulos sivurajasta.

Pelaaja pelikentän ulkopuolella

ARTIKLA 11.

Joukkueen A pelaaja, joka menee ulos pelikentältä vapaapotkuyrityksen aikana, ei saa palata takaisin pelikentälle yrityksen aikana (*Poikkeus*: Tämä ei päde joukkueen A pelaajaan, joka blokataan ulos pelikentältä ja yrittää palata saman tien takaisin pelikentälle.)

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pelissä. Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä, tai pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä joukkueen B hallussa, tai pisteestä johon pallo asetetaan touchbackin jälkeen. [S19:OBK]

Oikeus blokata

ARTIKLA 12.

Joukkueen A pelaajalla ei ole oikeutta blokata vastustajaa ennen kuin joukkueella A on oikeus koskea palloon vapaapotkussa. (H.T. 6-1-3:II)

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pelissä. Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä, tai pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä joukkueen B hallussa, tai pisteestä johon pallo asetetaan touchbackin jälkeen. [S19:IBK]

LUKU 2. Vapaapotku ulos pelikentältä

Potkaiseva joukkue

ARTIKLA 1.

Jos vapaapotku menee ulos kentältä maaliviivojen välistä ilman, että joukkueen B pelaaja on koskenut palloon pelikentällä, kyseessä on virhe. (H.T. 6-2-1:I-II)(H.T. 4-2-1:III)

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pelissä. Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä tai viisi jaardia pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä kuuluen Joukkueelle B tai vastaanottava joukkue voi valita pallon 30 jaardia joukkueen A rajoituslinjasta. [S19:KOB].

• Hyväksytty tulkinta 6-2-1

- I. Aloituspotku Joukkueen A 35-jaardin linjalta menee ulos sivurajasta ilman, että Joukkue B olisi siihen koskenut ja Joukkue A on lisäksi koskenut palloon sääntöjen vastaisesti. **RATKAISU**: Joukkueella B on neljä vaihtoehtoa: Se voi suorittaa seuraavan aloitussyötön sääntöjenvastaisesta kosketuspisteestä, hyväksyä viiden jaardin rangaistuksen ja uuden aloituspotkun A:n 30-jaardin linjalta, laittaa pallon peliin omalta 35-jaardin linjalta tai laittaa pallon peliin 5 jaardia ulosmenopisteen etupuolelta. (Sääntö 6-1-8). [Viittaus 6-2-1]
- II. Joukkue A on paitsiossa tai syyllistynyt vaihtovirheeseen ja aloituspotku 35-jaardin linjalta menee ulos pelikentältä potkun osuttua ensin Joukkueen B pelaajaan. **RATKAISU**: Joko paitsion tai vaihtovirheen johdosta, Joukkue B voi valita potkun uusittavaksi A:n 30-jaardin linjalta tai aloittaa pelin aloitussyötöllä 5 jaardia pallon ulosmenopisteen etupuolelta. (Sääntö 6-1-8). [Viitattu 6-2-1]

Vastaanottava joukkue

ARTIKLA 2.

Vapaapotku, joka menee ulos kentältä maaliviivojen välistä, kuuluu vastaanottavalle joukkueelle ulosmenopisteestä. Kun vapaapotku menee ulos pelikentältä maaliviivan takana, pallo kuuluu sille joukkueelle, joka puolustaa tätä maaliviivaa. (H.T. 6-2-2:I-IV)

• Hyväksytyt tulkinta 6-2-2

- I. Vapaapotku Joukkueen A 35-jaardin linjalta, johon Joukkue B ei ole koskenut, menee ulos pelikentältä maaliviivojen välissä ja Joukkue A oli paitsiossa. **RATKAISU:** Joukkueella B on seuraavat vaihtoehdot: se voi valita 5 jaardin rangaistuksen edellisestä aloituspisteestä, jolloin A potkaisee uudestaan 30-jaardin linjalta, B voi myös ottaa pallon omalta 35-jaardin linjalta tai aloittaa aloitussyötöllä 5 jaardia pallon ulosmenopisteen etupuolelta. [Viitattu 6-2-2]
- II. Vapaapotku Joukkueen A 35-jaardin linjalta, johon Joukkue B ei ole koskenut menee ulos pelikentältä maaliviivojen välissä ja Joukkue A syyllyy virheeseen pallon mentyä ulos kentältä. **RATKAISU:** Joukkue B voi valita Joukkueen A potkaisemaan uudestaan ensin 5 jaardin rangaistuksen ja sen jälkeen 15 jaardin rangaistuksen mittaamisen jälkeen tai se voi ottaa pallon 50-jaardin linjalta tai 20 jaardia pallon ulosmenopisteen etupuolelta. [Viitattu 6-2-2]
- III. Ilmassa lentävä vapaapotku osuu Joukkueen B pelaajaan, joka on omalla maalialueellaan ja pallo kimpoaa tästä menen ulos pelikentältä 3-jaardin linjalta. **RATKAISU:** Joukkue B:n pallo, Ensimmäinen ja 10 3-jaardin linjalta. [Viitattu 6-2-2]
- IV. Vapaapotku A-35 jaardin linjalta. B17 on hypännyt ilmaan pelikentältä, ottaa pallon kiinni ilmassa ja osuu sitten maahan pelikentän ulkopuolella pallo hallussaan. B17 on tilanteessa ensimmäinen pelaaja, joka on koskenut palloon potkun jälkeen. **RATKAISU:**Ei virhettä vapapotkusta ulos kentältä. B17 on vielä säännön mukaan pelikentällä koskiessaan potkuun. Pallo kuuluu joukkueelle B kohdasta, jossa B17 ylitti sivurajan. (Sääntö 2-27-15) [Viitattu 6-2-2]

LUKU 3. Potkut aloituslinjasta

Puolueettoman alueen takana

ARTIKLA 1.

- a. Potku aloituslinjasta, joka ei ylitä puolueetonta aluetta säilyy pelissä. Kaikki pelaajat ovat oikeutettuja ottamaan kiinni tai haltuunsa pallon puolueettoman alueen takana ja etenemään pallon kanssa. (H.T.6-3-1:I-III)
- b. Aloituslinjasta lähteneen potkun blokkaukset, jotka tapahtuu palauttavan joukkueen pelaajan, joka ei ole yli 3 jaardia puolueettoman linjan etupuolella, toimesta, katsotaan tapahtuneen puolueettomalla alueella tai sen takana. (Sääntö 2-11-5).

• Hyväksytyt tulkinta 6-3-1

- I. Kun lentopotku on lentänyt 5 jaardia puolueettoman alueen etupuolelle, B33 koskee palloon. Tämän jälkeen pallo pomppaa takaisin puolueettoman alueen taakse, jossa A33 ottaa pallon haltuunsa. **RATKAISU:** Pallo on pois pelistä haltuunottohetkellä eikä sen kanssa voi edetä. Ensimmäinen yritys joukkueelle A. (Säännöt 6-3-3 ja 6-3-6-a). Ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä sääntöjen mukaisen potkuryityksen jälkeisessä yrityksessä.[Viitattu 2-16-7-b] [Viitattu 6-3-1-a]
- II. Joukkueen A lentopotku tai potkumaaliryitys, johon ei ole koskettu ylittää ilmassa puolueettoman alueen, mutta tuuli puhaltaa pallon takaisin puolueettoman alueen taakse, jossa pallo osuu ensimmäiseksi maahan, pelaajaan tai erotuomariin. **RATKAISU:** Sääntöjen mukaisesti potkun ei katsota ylittäneen puolueetonta aluetta ennen kuin se on osunut maahan, pelaajaan, erotuomariin tai mihin tahansa muuhun puolueettoman alueen etupuolella. Kaikkia potkuja aloituslinjasta, jotka eivät ylitä puolueetonta aluetta, voi kiinni- ja haltuunottaa sekä edetä tämän jälkeen sekä joukkueen B että joukkueen A pelaajat. (Sääntö 2-16-7). [Viitattu 2-16-7-b, 6-3-1-a]
- III. A1 häiritsee B1:n potkun vastaanottoa potkussa aloituslinjasta, joka ei ylitä puolueetonta aluetta. **RATKAISU:** Potkun vastaanoton häirintäsääntö ei ole voimassa (Sääntö 6-4-1) ja kaikki pelaajat voivat koskea, ottaa haltuunsa ja edetä pallon kanssa. Tämän johdosta pelaaja voi sääntöjen mukaisesti työntää vastustajaa pyrkiessään itse palloon (sääntö 9-3-3-c-3), mutta pelaaja ei saa pitää kiinni vastustajasta estääkseen tätä pääsemästä palloon tai antaakseen omalle joukkueelle paremman mahdollisuuden päästä palloon. (Säännöt 9-1-5-Poikkeus-3 ja 9-3-6-poikkeus-3). [Viitattu 2-16-7-b,6-3-1-a, 6-4-1-a]

- IV. Joukkue A:n lentopotku oman maaliviivan takaa ylittää puolueettoman alueen pelikentällä, osuu joukkue B:n pelaajaan ja pomppaa siitä takaisin A:n maalialueelle, jossa A32 peittää pallon. **RATKAISU:** A:n oma maali (Säännöt 6-3-3, 6-3-6-a ja 8-5-1-a). [Viitattu 2-16-7-b] [Viitattu 6-3-6-a, 8-5-1-a]

Puolueettoman alueen etupuolella

ARTIKLA 2.

- a. Potkaisevan joukkueen pelaaja ei saa koskea potkuun aloituslinjasta sen jälkeen, kun se on ylittänyt puolueettoman alueen, ellei pallon ensin kosketa vastustavan joukkueen toimesta. Tällainen sääntöjen vastainen kosketus on rike, joka pallon tultua pois pelistä antaa palauttavalle joukkueelle etuoikeuden ottaa pallon rikkeentekopisteestä. (**Poikkeus:** Sääntö 6-3-4) (**H.T. 2-12-2:I**) ja (**H.T. 6-3-2:I**).
- b. Etuoikeus peruuntuu, jos tilanteessa hyväksytään kumman joukkueen tahansa rangaistus, jossa virhe on tapahtunut pallon ollessa pelissä. (**H.T. 6-3-2:I-IV**) (**H.T. 6-3-11:I-III**)
- c. Etuoikeus peruuntuu, jos tilanteessa on toistensa kumoavat virheet.
- d. Sääntöjen vastainen kosketus joukkueen A maalialueella jätetään huomioimatta. Sääntöjenvastainen kosketus lisäpisteyrityksessä ei tuo pistesuoritusta. Sääntöjenvastainen kosketus jatkoajalla päättää joukkueen hyökkäysvuoron.

• Hyväksytty tulkinta 6-3-2

- I. Joukkue A koskee sääntöjen vastaisesti potkuun, tämän jälkeen Joukkue B koskee pallon ja Joukkue A ottaa pallon haltuunsa. **RATKAISU:** Koska Joukkueen A pallon haltuunotto on sääntöjen mukainen (B koskenut pallon ensin) tulee Joukkueen B ottaa pallo haltuunsa sieltä missä Joukkue A sääntöjen vastaisesti koski pallon. Ellei sääntöjen vastainen koskeminen pallon ole samalla potkaisevan joukkueen sääntöjen vastainen haltuunotto ja tilanteessa ei ole muita virheitä, palauttava joukkue voi vapaasti pelata palloa tietoisena siitä, että se voi pelin jälkeen valita pallon sääntöjen vastaisesta kosketuspisteestä. [Viitattu 6-3-2-a, 6-3-2-b]
- II. Aloituslinjasta lähteneen potkuyrityksen aikana A1 syyllistyy kosketusrikkeeseen, jonka jälkeen B1 ottaa pallon haltuunsa. B1 etenee pallon kanssa ja rähmää pallon, jonka A2 poimii maasta. A2:n etenemisen aikana B2 pitää kiinni, kampittaa tai lyö. **RATKAISU:** Joukkue A voi saada pallon siitä mihin se jää hyväksytyyn Joukkueen B rangaistuksen jälkeen, mutta jos A hylkää rangaistuksen, Joukkue B saa pallon valitsemalla kosketusrikkeen. B2 suljetaan ottelusta, jos kyseessä on lyöminen. [Viitattu 6-3-2-b]
- III. Joukkueen A lentopotku ylittää puolueettoman alueen ja siihen koskettaa ensimmäiseksi A80. Tämän jälkeen pallon poimii maasta B40, joka etenee 5 jaardia ja rähmää pallon. A20 poimii rähmäyksen ja juoksee pallon kanssa maaliin. A20:n etenemisen aikana B70 syyllistyy kiinnipitämiseen. **RATKAISU:** Viiden ja 10 jaardin rangaistuksia ei toimeenpanna lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa. Joukkueen B virhe hylätään sääntöjen mukaisesti, koska tilanteessa ei ole toimeenpanopistettä. Pallo kuuluu joukkueelle B sääntöjen vastaisesta kosketuspisteestä. (Sääntö 10-2-5-a-2). [Viitattu 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]
- IV. Joukkueen A lentopotku ylittää puolueettoman alueen ja siihen koskettaa ensimmäiseksi A80. Tämän jälkeen pallon poimii maasta B40, joka etenee 5 jaardia ja rähmää pallon. A20 poimii rähmäyksen ja juoksee pallon kanssa maaliin. B40 etenemisen aikana B70 syyllistyy kiinnipitämiseen. **RATKAISU:** Viiden ja 10 jaardin rangaistuksia ei toimeenpanna lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa. Koska sääntöjenvastainen kosketus tarjoaa toimeenpanopisteen, tangaistus Joukkueelle B voidaan toimeenpanna säännön 5-2-4 mukaisesti. Pallo kuuluu Joukkueelle B, joko sääntöjen vastaisen kosketuksen kohdasta, jos A hylkää rangaistuksen tai kohdasta johon pallo rangaistuksen toimeenpanon jälkeen päättyy. (Säännöt 10-2-2 ja 10-2-5-a-2). [Viitattu 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]

Kaikki pelaajat saavat oikeuden koskea pallon

ARTIKLA 3.

Kun aloituslinjasta lähtenyt potku on ylittänyt puolueettoman alueen ja pallon on koskenut palauttavan joukkueen pelaaja pelikentällä, kuka tahansa pelaajista voi ottaa pallon kiinni tai haltuunsa. (Sääntö 6-3-1-b) (**Poikkeus:** Säännöt 6-3-4 ja 6-5-1-b).

Vastustajan aiheuttamaa kosketusta ei huomioida

ARTIKLA 4.

- a. Pelaaja, jonka vastustaja blokkaa aloituslinjasta lähteneellä yrityksellä potkaistuun palloon, joka on ylittänyt puolueettoman alueen, ei katsota koskeneen palloon ollessaan pelikentällä. **(H.T. 6-3-4:I-IV) (H.T.2-11-4:I)**
- b. Pelikentällä oleva pelaaja, joka osuu palloon, jonka vastustaja on lyönyt tai sääntöjen vastaisesti potkaissut, ei katsota koskeneen palloon.(Sääntö 2-11-4-c) **(H.T. 6-3-4:II)**

• Hyväksytyt tulkinta 6-3-4

- I. Joukkue A potkaisee lentopotkun omalta 30-jaardin linjalta. Potku pysähtyy kenenkään siihen koskematta B 3-jaardin linjalle, jossa A3 blokkaa B1:n palloon. B1:n kontaktista pallo menee maalialueelle ja ulos päätylinjasta. **RATKAISU:** Touchback. Koska A3 blokkasi B1:n palloon, B1:n ei katsota koskeneen palloon. (Sääntö 2-11-4) Pallon maalialueelle vienyttä liikevoimaa ei täten voida laskea Joukkueen B toimesta tapahtuneeksi vaan potkusta. (Sääntö 8-7-1) [Viitattu 6-3-4-a,]
- II. A1 koskee ensimmäisenä joukkueen A potkumaaliyritykseen lyöden palloa taaksepäin niin, että se osuu B1:een **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen kosketus A1, Joukkue B:n ei katsota koskeneen palloon. (Sääntö 2-11-4 ja 8-4-2-b). [Viitattu 6-3-4-a, 6-3-4-b, 8-4-2-b-2,]
- III. Potku aloituslinjasta johon ei ole kosketettu pysähtyy B 3-jaardin linjalle, jossa B22 blokkaa A80 palloon. Pallo menee maalialueelle, ja osuu siellä maahan. **RATKAISU:** Pallo on pois pelistä, kun se osuu maahan maalialueella. Touchback — A80 kosketusta ei huomioida. (Sääntö 2-11-4) Sääntöjen mukaan kumpikaan joukkue ei ole koskenut palloon. (Sääntö 8-6-1-b). [Viitattu 6-3-4-a, 8-61-b, 8-7-2-a]
- IV. Lentopotku pyörii pitkin maata, kun palauttaja B22 blokkaa A80:iä estäen tätä pääsemästä palloon. Pelaajat ovat vielä kontaktissa toisiinsa, kun pallo osuu B22:n jalkaan. A44 ottaa pallon haltuunsa B-30 jaardilinjalla. **RATKAISU:** Joukkueen A pallo, Ensimmäinen ja 10 B-30 linjalta. Kyseessä ei ole vastustajan aiheuttama kosketus. Vaikka B22 oli kontaktissa A88:n kanssa, kun hän koski palloon, kosketus ei aiheutunut vastustajan blokista.. (Sääntö 2-11-4) Ottelukello käynnistyy aloitusyötöstä. [Viitattu 6-3-4-a1]
- V. Lentopotku pyörii pitkin maata, A44 blokkaa B33:n palloon, joka pomppii pois ja osuu B48:ia jalkaan. Joukkue A peittää pallon. **RATKAISU:** Joukkueen A pallo, Ensimmäinen ja 10 B-30 linjalta. Vaikka B33 kosketus palloon oli pakotettu B48 kosketus ei ollut. (Sääntö 2-11-4) B48:n kosketus palloon antaa joukkueelle A oikeuden peittää pallo sääntöjen mukaisesti. (sääntö 6-3-4-a) [Viitattu 6-3-4-a]

Kiinni- tai haltuunotto vastaanottavan joukkueen toimesta

ARTIKLA 5.

Jos aloituslinjasta lähteneen potkun ottaa kiinni tai haltuun vastaanottavan joukkueen pelaaja, pallo säilyy pelissä. (**Poikkeus:** Säännöt 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1 ja 6-5-2). **(H.T. 8-4-2:V)**

Kiinni- tai haltuunotto potkaisevan joukkueen toimesta

ARTIKLA 6.

- a. Jos potkaisevan joukkueen pelaaja ottaa kiinni tai haltuun aloituslinjasta lähteneen potkun, joka on ylittänyt puolueettoman alueen, pallo tulee pois pelistä. **(H.T. 6-3-1:IV)** Pallo kuuluu palauttavalle joukkueelle pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä, ellei potkaiseva joukkue ole pallon sääntöjen mukainen haltija kun pallo tuli pois pelistä. Jälkimmäisessä tilanteessa, pallo kuuluu potkaisevalle joukkueelle.
- b. Kun vastakkaisten joukkueiden pelaajat, jotka kaikki saavat sääntöjen mukaisesti koskea palloa, yhtäaikaaisesti ottavat haltuun maassa pyörivän potkun tai ottavat kiinni potkun aloituslinjasta, yhtäaikainen haltuunotto aiheuttaa pallon tulemisen pois pelistä. Potku, joka päättyy yhtäaikaiseen haltuunottoon, johtaa pallon antamiseen potkua vastaanottaneelle joukkueelle. (Säännöt 2-4-4 ja 4-1-3-1).

Ulos pelikentältä maaliviivojen välissä tai pysähtyy pelikentälle

ARTIKLA 7.

Jos aloituslinjasta lähtenyt potku menee ulos pelikentältä maaliviivojen välissä tai pysähtyy pelikentälle niin, ettei kukaan pelaajista yritä saada palloa haltuunsa, pallo tulee pois pelistä ja kuuluu palauttavalle joukkueelle siitä kohdasta, jossa pallo tuli pois pelistä. (**Poikkeus:** Sääntö 8-4-2-b).

Ulos pelikentältä maaliviivan takana

ARTIKLA 8.

Jos aloituslinjasta lähtenyt potku (muu kuin josta seuraa onnistunut potkumaali) menee ulos pelikentältä maaliviivan takana, pallo tulee pois pelistä ja kuuluu joukkueelle, joka puolustaa tätä maaliviivaa. (Sääntö 8-4-2-b).

Pallo osuu maahan maaliviivalla tai sen takana

ARTIKLA 9.

Jos aloituslinjasta lähtenyt potku, johon ei ole osunut joukkueen B pelaaja aloituslinjan etupuolella, osuu maahan maaliviivalla tai sen takana, pallo tulee pois pelistä ja kuuluu joukkueelle, joka puolustaa tätä maaliviivaa. (Sääntö 8-4-2-b). (**H.T. 6-3-9:I-II**)

• Hyväksytty tulkinta 6-3-9

- I. A33 koskee sääntöjen vastaisesti lentopotkuun ja pallo pyörii Joukkueen B maalialueelle, missä Joukkue B ottaa pallon haltuunsa ja etenee pallon kanssa takaisin pelikentälle..**RATKAISU:** Pallo on pois pelistä, kun se osuu maahan maalialueella. Joukkue B voi valita touchbackin tai ottaa pallon siitä missä Joukkue A sääntöjen vastaisesti koski palloon. (Sääntö 4-1-3-c). [Viitattu 4-1-3-c, 6-3-9]
- II. A:n Lentopotku menee Joukkueen B maalialueelle ilman, että Joukkueen B pelaajat olisivat koskeneet palloon. Joko (a) Joukkue A tai (b) Joukkue B syyllistyy henkilökohtaiseen virheeseen pallon osuttua maahan maalialueella. **RATKAISU:** Touchback. Virhe pallon tultua pois pelistä touchbackin jälkeen. Joukkueen B pallo, Ensimmäinen ja 10 (a) 35-jaardin linjalta (b) 10-jaardin linjalta rangaistuksen toimeenpanon B-20 jaardilinjalta jälkeen. [Viitattu 6-3-9]
- III. Joukkueen B pelaaja koskettaa aloituslinjasta lähtenyt potkua ilmassa Joukkueen B maalialueella ja Joukkue A peittää pallon maalialueelle. **RATKAISU:** Maali joukkueelle A (Säännöt 6-3-3 ja 8-2-1-d). [Viitattu 8-2-1-d]

Sääntöjen mukaiset ja vastaiset potkut

ARTIKLA 10.

- a. Sääntöjen mukainen potku aloituslinjasta on sääntöjen mukaan suoritettu lentopotku, pudotuspotku tai paikaltaan potku.
- b. Palautuspotku on sääntöjen vastainen potku ja virhe pallon ollessa pelissä, joka aiheuttaa pallon tulemisen pois pelistä. (Sääntö 2-16-8).

RANGAISTUS– palautuspotkusta (virhe pallon ollessa pelissä): Viisi jaardia virheentekopisteestä [S31:KIK].

- c. Potku aloituslinjasta, jossa potkaisijan koko keho on puolueettoman alueen etupuolella, on sääntöjen vastainen potku ja virhe pallon ollessa pelissä, joka aiheuttaa pallon tulemisen pois pelistä.

RANGAISTUS– Sääntöjen vastainen potku puolueettoman alueen etupuolelta (virhe pallon ollessa pelissä): Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä ja yrityksen menetys [S31 ja S9:KIK].

- d. Aloituslinjasta lähtevässä potkussa mitään apuvälinettä tai materiaalia ei saa käyttää merkitäkseen pallon paikkaa paikaltaan potkusta tai nostamaan palloa . Kyseessä on virhe pallon ollessa pelissä aloitussyöttöhetkellä.

RANGAISTUS – viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä [S19:KIK].

Pallo vapaana maaliviivan takana

ARTIKLA 11.

Jos aloituslinjasta lähtenyt potku, joka on ylittänyt puolueettoman linjan ja johon joukkue B ei ole koskenut, lyödään joukkueen B maalialueella joukkueen A pelaajan toimesta, kyseessä on rike (sääntöjen vastainen kosketus) (Sääntö 6-3-2). Kyseessä on erikoistilanne jossa pallon lyöminen maalialueella ei ole virhe. Rikkeen tekopisteeksi katsotaan joukkueen B-20 jaardin linja (**H.T. 6-3-11:I-V**) (**H.T. 2-12-2:I**)

• Hyväksytyt tulkinnat 6-3-11

- I. Joukkue A potkaisee 50-jaardin linjalta. Joukkueen A pelaaja lyö palloa, johon ei ole koskettu aloituslinjan etupuolella, maalialueelta taaksepäin siten, että pallo menee ulos sivurajasta B-4 jaardin linjalta. **RATKAISU:** Ei virhettä pallon lyömisestä maalialueella. Sääntöjen vastainen kosketus. B 1/10 B-20 jaardin linjalta. [Viitattu 6-3-11, 6-3-2-b, 9-4-1-c]
- II. Joukkue A antaa aloitussyötön 50-jaardin linjalta ja potkaisee lentopotkun. Palloon ei kosketa sen ylitettyä puolueeton alue, kun A88 kurottaa Joukkueen B maaliviivan yli ja lyö pallon takaisin pelikentälle. B22 ottaa pallon 2-jaardin linjalta ja etenee B-12 jaardin linjalle, jossa A66 taklaa hänet vetäen kasvusuojuksesta. **RATKAISU:** Ei virhettä pallon lyömisestä maalialueella. Joukkue B voi hyväksyä rangaistuksen, joka kumoaa etuoikeuden sääntöjen vastaisesta kosketuksesta ja ottaa tilanteeksi ensimmäisen ja 10 B-27 jaardilinjalta. [Viitattu 6-3-11, 6-3-2-b]
- III. Joukkue A antaa aloitussyötön 50-jaardin linjalta ja potkaisee lentopotkun. Palloon ei kosketa sen ylitettyä puolueeton alue, kun A88 kurottaa Joukkueen B maaliviivan yli ja lyö pallon takaisin pelikentälle. B22 koskettaa palloon B-2 jaardilinjalla ja A43 peittää pallon B-6 jaardilinjalle. Pallon ollessa vapaana B77 pitää kiinni A21:stä B-10 jaardilinjalla. **RATKAISU:** Joukkue A voi hylätä etuoikeuden sääntöjen vastaisesta kosketuksesta hyväksymällä rangaistuksen, joka toimeenpannaan edellisestä aloituspisteestä ja yritys uusitaan. Säännöt potku aloituslinjasta jälkeen eivät ole voimassa B77 virheeseen, koska Joukkue B ei laita palloa seuraavaksi peliin. (Sääntö 10-2-3) [Viitattu 6-3-11, 6-3-2-b]
- IV. Joukkue A antaa aloitussyötön 50-jaardilinjalta ja suorittaa lentopotkun. Potkun aikana B77 syyllistyy clippingiin B-25-jaardilinjalla. A:n pelaaja lyö pallon taaksepäin B:n maalialueelta ja se menee ulos sivurajasta 2-jaardin linjalta. **RATKAISU:** Ei virhettä pallon lyömisestä maalialueella. Kyseessä sääntöjen vastainen kosketus. B77 clipping käsitellään virheenä potkun aloituslinjasta jälkeen (Sääntö 10-2-3). Joukkue A hyväksyy rangaistuksen, joka kumoaa etuoikeuden sääntöjen vastaisesta kosketuksesta. Rangaistus toimeenpannaan B-20 jaardilinjalta, etäisyys maaliin puolitetaan. Joukkueen B pallo B-10 jaardilinjalta. [viitattu 6-3-11]
- V. Joukkue A antaa aloitussyötön 50-jaardilinjalta ja suorittaa lentopotkun. Palloon ei ole koskettu puolueettoman alueen etupuolella kun A88 kurottaa maalialueelle ja lyö pallon takaisin kentälle, jossa se menee sivurajasta yli B-4 jaardilinjalta. Yrityksen aikana A55 blokkaa vyötärön alapuolelle. **RATKAISU:** Ei virhettä pallon lyömisestä maalialueella. Kyseessä sääntöjen vastainen kosketus B-20 jaardilinjalta. Joukkue B voi hyväksyä rangaistuksen, joko B-4 jaardilinjalta tai edellisestä aloituspisteestä. Joukkue B voi hylätä rangaistuksen, jolloin sääntöjen vastainen kosketus antaa joukkueella pallon 1. ja 10 B-20 jaardilinjalta. [viitattu 6-3-11]

Pelaaja ulkona pelikentältä

ARTIKLA 12.

Joukkueen A pelaaja, joka menee ulos pelikentältä yrityksen aikana, jossa on potku aloituslinjasta, ei saa palata pelikentälle yrityksen aikana. (**Poikkeus:** Tämä ei ole voimassa, jos Joukkueen A pelaaja on blokattu ulos pelikentältä, ja yrittää palata takaisin pelikentälle välittömästi).

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pelissä. Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä tai viisi jaardia pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä kuuluen joukkueelle B [S19:OBK].

• **Hyväksytty tulkinta 6-3-12**

- I. A88 juoksee sivurajan vieressä lentopotkun perään ja astuu sivurajalle palaten kentälle välittömästi. Hän taklaa palauttajan B-30 jaardilinjalta. **RATKAISU:** Virhe A88, pelaaja palaa kentälle potku aloituslinjasta yrityksen aikana. Viiden jaardin rangaistus. Joukkue B voi uusia yrityksen rangaistuksen jälkeen tai aloittaa hyökkäysvuoronsa B-35 jaardilinjalta.

Potkaisevan joukkueen virheet

ARTIKLA 13.

Rangaistukset kaikista potkaisevan joukkueen virheistä, lukuun ottamatta potkun vastaanoton häirintää (Sääntö 6-4), jotka tapahtuvat yrityksen aikana, jossa pallo ylittää puolueettoman alueen (ei potkumaaliyrityksissä) voidaan panna täytäntöön edellisestä aloituspisteestä yritys uusien (Poikkeus: Rangaistusvaihto ehto on oma maali Joukkueen A virheistä omalla maalialueellaan) tai pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä kuuluen joukkueelle B, joukkueen B valinnasta. **(H.T. 6-3-13:I-III)**

• **Hyväksytty tulkinta 6-3-12**

- I. Joukkue A suorittaa lentopotkun tilanteessa 4. ja 7 A-35 jaardilinjalta. Aloitusyöttöhetkellä joukkueella A on viisi pelaajaa takakentällä. Potku blokataan osittain ja se menee ulos kentältä A-45 jaardilinjalta. **RATKAISU:** Virhe, Sääntöjen vastainen aloitusmuodostelma. Viiden jaardin rangaistus. Joukkue B voi ottaa pallon viisi jaardia ulosmenokohdasta B 1/10 A-40 jaardilinjalta, tai uusia neljännen yrityksen A-30 jaardilinjalta rangaistuksen toimeenpanon jälkeen.
- II. Joukkue A suorittaa lentopotkun tilanteessa 4. ja 7 A-35 jaardilinjalta. Aloitusyöttöhetkellä joukkueella A on viisi pelaajaa takakentällä. Potku blokataan osittain, eikä se ylitä puolueetonta aluetta. B88 palauttaa pallon A-28 jaardilinjalta, jossa hänet taklataan. **RATKAISU:** Joukkue B voi hylätä rangaistuksen ja ottaa pallon A-28 jaardilinjalta tai hyväksyä rangaistuksen edellisestä aloituspisteestä ja uusia 4. yrityksen A-30 jaardin linjalta. [viitattu 6-3-13]
- III. Joukkue A suorittaa lentopotkun tilanteessa 4. ja 7 A-35 jaardilinjalta. Aloitusyöttöhetkellä joukkueella A on viisi pelaajaa takakentällä. Potku blokataan osittain, mutta se ylittää puolueettoman alueen. Pallo pomppaa kuitenkin takaisin puolueettoman alueen taakse ja menee yli sivurajasta A-32 jaardilinjalta. **RATKAISU:** Joukkue B voi ottaa pallon A-27 jaardilinjalta rangaistuksen mittaamisen jälkeen (A-32 edellisen yrityksen päättymispiste) tai hyväksyä rangaistuksen edellisestä aloituspisteestä ja uusia 4. yrityksen A-30 jaardin linjalta. [viitattu 6-3-13]
- IV. Neljäs ja 15 A-5 linjalta. Lentopotkaisija A88 potkaisee lentopotkun omalta maalialueeltaan. A77 syöllistyy kiinnipitämiseen maalialueella. Joukkue B palauttaa pallon B-45 linjalle. **RATKAISU:** Joukkue B voi valita ottavansa pallon ja rangaistuksen toimeenpanon B-45 linjalta tai hyväksyä oman maalin rangaistuksen johdosta. (Sääntö 10-2-4)

Puolustuksen linjamiesten paikat potkupelissä

ARTIKLA 14.

Jos joukkue A on potkumuodostelmassa (potkumaali tai lisäpiste) kolme joukkueen B pelaajaa ei saa aloituslinjassa blokkausalueen sisäpuolella asettua hartia hartiaa vasten ja lähteä eteenpäin aloitusyöttöhetkellä siten, että ensisijainen kontakti on yhtä joukkueen A pelaajaa vastaan. **(H.T. 6-3-14:I-II)**

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pelissä. Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä [S19:IFD]

• **Hyväksytty tulkinta 6-3-14**

- I. Neljäs ja 7 B-20 jaardin linjalta. Joukkue A on muodostelmassa yrittääkseen potkumaalia. Puolustuksen linjamiehet B55, B57, ja B78 ovat toinen toistensa olkapäissä kiinni. B57 on suoraan sisemmän linjamiehen A66 edessä (head up) kun taas B55 ja B78 ovat A66 oikean ja vasemman olkapään puoleisissa aukoissa (gaps) Aloitusyötön jälkeen kaikki kolme liikkuvat eteenpäin yhdessä. (a) Kaikki kolme suuntaavat kontaktin ensin A66:een (b) B55 ja B57 ottavat kontaktin A66:een, ja B78 syöksyy kohti ulompaa linjamiestä (c) B57 ja B78

blokkaavat A66:sta, mutta B55 hyppää ilmaan yrittäen blokata potkua. **RATKAISU:** (a) Virhe. Viiden jaardin rangaistus. Jos Joukkue A hyväksyy rangaistuksen, tilanteeksi tulee Neljäs ja 2 B-15 jaardilinjalta. (b) ja (c) Ei virhettä. Koska Joukkueen B pelaajien toiminta ei sisällä ensisijaista kontaktia yhtä pelaajaa kohden, toiminta on sääntöjen mukaista. [Viitattu 6-3-14]

- II. Neljäs ja 4 B-20 jaardilinjalta. Joukkue A on muodostelmassa yrittääkseen potkumaalia. Joukkue A:lla on viisi pelaajaa takakentällä. Puolustuksen linjamiehet B55, B57, ja B78 ovat toinen toistensa olkapäissä kiinni. B57 on suoraan sisemmän linjamiehen A66 edessä (head up) kun taas B55 ja B78 ovat A66 oikean ja vasemman olkapään puoleisissa aukoissa (gaps) Aloitussyötön jälkeen kaikki kolme liikkuvat eteenpäin yhdessä. Kaikki kolme suuntaavat kontaktin ensin A66:een. Pallonpitäjä ottaa aloitussyötön vastaan, nousee jaloilleen ja heittää pallon sääntöjen mukaiselle vastaanottajalle A88:lle, joka taklataan B-10 jaardilinjalle. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, sääntöjen vastainen muodostelma. Joukkueen B virhe, kolme kontaktia yhteen hyökkäyksen linjamieheen. Virheet kumoavat toisensa ja yritys uusitaan. [Viitattu 6-3-14]

LUKU 4. Potkun kiinniottomahdollisuus

Kiinniottomahdollisuuden häirintä

ARTIKLA 1.

- a. Vastaanottavan joukkueen pelaaja, joka on pelikentän sisällä ja sijoittunut siten, että hän voi ottaa kiinni vapaapotkun tai potkun aloituslinjasta, joka on ylittänyt puolueettoman alueen tai yrittää ottaa kiinni potkua, täytyy hänelle antaa esteetön mahdollisuus ottaa potku kiinni. **(H.T. 6-3-1:III) (H.T. 6-4-1:V,VI ja IX)**
- b. Kyseessä on kiinniottomahdollisuuden häirintä, jos ennen kuin vastaanottavan joukkueen kiinniottaja koskee palloon, joukkueen A pelaaja tulee alueelle, joka muodostuu kiinniottajan hartijoiden levyisenä yhden jaardin hänestä eteenpäin. Epäselvissä tilanteissa kyseessä on virhe. **(H.T. 6-4-1:X-XIII)**
- c. Kiinniottosuoja poistuu, kun potku osuu maahan (Poikkeus: Vapaapotku sääntö 6-4-1-f alla), kun joukkueen B pelaaja muffaa tai koskettaa aloituslinjasta lähtenyttä potkua puolueettoman alueen etupuolella tai kun joukkueen B pelaaja muffaa tai koskettaa vapaapotkua pelikentällä tai maalialueella. **(Poikkeus: Sääntö 6-5-1-b) (H.T. 6-4-1:IV).**
- d. Jos häirintä mahdolliseen kiinniottoon aiheutuu pelaajasta, jonka vastustaja on blokannut aiheuttaen häirinnän, kyseessä ei ole virhe.
- e. Kyseessä on häirintävirhe, jos potkaiseva joukkue koskee mahdolliseen kiinniottajaan ennen tai samanaikaisesti, kun tämä koskee palloon ensimmäistä kertaa. **(H.T. 6-4-1:II, III ja VIII)** Epäselvissä tilanteissa kyseessä on häirintä.
- f. Vapaapotkuissa palauttavan joukkueen pelaaja, joka on asemassa ottaa potku kiinni saa saman kiinniotto- ja vapaan kiinniottosuojan riippumatta siitä onko potku potkaistu suoraan ilmaan tai tiiltä maahan siten, että pallo pomppaa maasta kerran lentoradalle, joka vastaa suoraan ilmaan potkaistua potkua.
- g. Jos joukkueen A kontaktivirheen katsotaan sisältävän tähtäämisen (Säännöt 9-1-3 ja 9-1-4), tai muun henkilökohtaisen virheen, joka häiritsee vastaanottajan mahdollisuutta ottaa potku kiinni, voidaan tuomita joko kiinniottomahdollisuuden häirintänä, tähtäämisenä tai henkilökohtaisena virheenä. 15 jaardin rangaistus mitataan pisteestä, jossa pelistä pois tullut pallo kuuluu joukkueelle B tai virheentekopisteestä B:n valinnan mukaisesti.

RANGAISTUS – virhe maalilinjojen välissä: Vastaanottavan joukkueen pallo, ensimmäinen yritys 15 jaardia häirintävirheen tekopisteen etupuolelta. [S33:KCI]. Virhe maaliviivan takana. Annetaan touchback ja rangaistus toimeenpannaan seuraavasta aloituspisteestä. Törkeän virheen tekijät suljetaan ottelusta. [S47:DSQ].

- Hyväksytty tulkinta 6-4-1

- I. Joukkueen A pelaaja ottaa vapaapotkun kiinni lähellä B25:sta, estäen tätä ottamasta palloa kiinni. **RATKAISU:** Potkun vastaanoton häirintä. Rangaistus — 15 jaardia virheentekopisteestä.
- II. Joukkueen B pelaaja, joka on ottamassa kiinni potkua aloituslinjasta, taklataan ennen kuin pallo putoaa hänelle, mutta joka ottaa pallon kiinni kaatuessaankin. **RATKAISU:** Potkun vastaanoton häirintä. Rangaistus — 15 jaardia virheentekopisteestä. Joukkueen A pelaaja suljetaan ottelusta, jos kontakti on törkeä. Jos virhe on maalilinjojen välissä, toimeenpanopiste on virheentekopiste ja Joukkue B aloittaa aloitusyötöllä. Jos Joukkueen B maaliviivan takana, annetaan touchback ja rangaistus toimeenpannaan sitä seuraavasta pisteestä. Ratkaisu olisi sama, vaikka potku olisi rähmätty tai muffattu. Ratkaisu olisi sama myös epäonnistuneessa potkumaaliyrityksessä, koska Joukkue B koski palloon sen ylitettyä puolueeton alue. [Viitattu 6-4-1-e]
- III. Puolueettoman alueen etupuolella A1 seisoo tai juoksee potkun ja B1:n välistä ja (a) pallo osuu A1:een kun B1 on asemassa ottaa palloa kiinni tai (b) B1 yrittäessään ottaa palloa kiinni, osuu A1:een. **RATKAISU:** Potkun vastaanoton häirintä Rangaistus — (a) ja (b): 15 jaardia virheentekopisteestä. [Viitattu 6-4-1-e]
- IV. Joukkueen B pelaaja, yrittäessään ottaa potkua kiinni (ei vapaan kiinnioton merkkiä) muffaa pallon, johon tämän jälkeen koskee vastustaja, joka ei ole häirinyt kiinniottomahdollisuutta, kun kiinniottaja oli kiinniottoasemassa. **RATKAISU:** Ei häirintää. Kiinniottosuoja päättyy, kun kuka tahansa Joukkueen B pelaaja muffaa pallon. [Viitattu 6-4-1-c]
- V. Joukkueen A pelaaja koskee tai ottaa kiinni puolueettoman alueen ylittäneen potkun, jota kukaan palauttavan joukkueen pelaajista ei olisi voinut ottaa kiinni ilmasta. **RATKAISU:** sääntöjen vastainen kosketus, mutta ei häirintää. [Viitattu 6-4-1-a]
- VI. B25 seisoo B-35 jaardilinjalla valmiina ottamaan kiinni lentopotkun. Pallon pudotessa ilmassa kohti B25:sta A88 juoksee erittäin läheltä B25, joka joutuu hieman siirtymään ennen kiinniottoa. A88 ei ota kontaktia eikä tule jaardin alueelle B25 edessä. **RATKAISU:** A88 virhe potkun kiinniottomahdollisuuden häirinnästä. 15 jaardia virheentekopisteestä. Vaikka B25 ottaa potkun kiinni, A88 on toiminnallaan pakottanut B25:n siirtymään alkuperäiseltä paikaltaan ja siten häirinyt kiinniottoa. [viitattu 6-4-1-a]
- VII. B10 antaa vapaan kiinnioton merkin, muffaa pallon ja sen jälkeen ottaa sen kiinni. **RATKAISU:** Jos B10:llä on mahdollisuus ottaa pallo kiinni muffin jälkeen, hänelle tulee antaa esteetön mahdollisuus ottaa kiinniotto. Jos B10 ottaa kiinni muffatun potkun, pallo on pois pelistä siinä pisteessä, missä hän ensin kosketti palloa.
- VIII. Neljäs ja 10 50-jaardin linjalta. B17 on B-20 jaardin linjalla ja kiinniottoasemassa A:n korkeaan aloituslinjasta lähteneeseen potkuun. Pallon pudotessa ilmassa, A37 törmää voimakkaasti ja törkeästi B17:sta ennen kuin tämä koskee palloon. A37 ei muuttanut vauhtiaan tai yrittänyt väistää B17:sta. **RATKAISU:** Joukkueen A törkeä henkilökohtainen virhe, potkun vastaanoton häirintä. Rangaistus — 15 jaardia virheentekopisteestä. A37 suljetaan ottelusta. [Viitattu 6-4-1-e]
- IX. Joukkueen A pallo tilanteessa neljäs ja 10 50-jaardin linjalta. Joukkue A:n potkun aloituslinjasta puhaltua tuuli alaspäin Joukkueen B 30-jaardin linjalla. B18, joka aloitti 20-jaardin linjalta täytyy kiertää A92:n 25-jaardin linjalla, jotta voi ottaa potkun kiinni 30-jaardin linjalla. **RATKAISU:** A92 syyllistyy potkun vastaanoton häirintään. Rangaistus – 15 jaardia virheen tekopisteestä, joka on 25-jaardin linja. [Viitattu 6-4-1-a]
- X. Lentopotkun palauttaja B44 seisoo omalla 30-jaardin linjallaan potkun kiinniottoasemassa. Puolustaja A11 juoksee kohti palauttajaa ja pysähtyy noin jalan päähän palauttajasta pallon pudotessa. B44 ottaa pallon kiinni ilman, että joutuu väistämään A11:sta, joka ei vetäydy taaksepäin antaakseen lisätilaa. **RATKAISU:** Virhe kiinniottomahdollisuuden häirinnästä. A11 on tullut jaardin alueelle B44 eteen. 15 jaardin rangaistus [Viitattu 6-4-1-b)
- XI. Lentopotkun palauttaja B22 on B-30 jaardilinjalla odottaen potkun putoamista ja B88 on kolme jaardia tämän edessä B-33 jaardilinjalla. A44 blokkaa sääntöjen mukaisesti B88:n päin B22:sta samalla kun pallo tulee B22:lle. Pallo osuu B22:n olkapäähän ja joukkue A peittää pallon B-25 jaardilinjalla. **RATKAISU:** Joukkueen A pallo, ensimmäinen yritys B-25 jaardilinjalta. Kyseessä ei ole häirintä, koska A44 toiminta on kohti B88:ia, eikä B22:sta. Täten A44:n ei häiritse B22:n kiinniottomahdollisuutta ja B22:n kosketuksen jälkeen joukkue A saa sääntöjen mukaisesti peittää vapaan pallon. [Viitattu 6-4-1-b]
- XII. Neljäs ja viisi A-30 jaardilinjalta. Lentopotkun palauttaja B22 on kiinniottoasemassa, eikä näytä vapaan kiinnioton merkkiä. A88 on jaardin sisällä B22:sta hänen vierellään, mutta ei ota kontaktia B22:een ennen kiinniottoa. B22 taklataan B-32 jaardilinjalla. A88 läsnäolo ei aiheuttanut B22:lle pakkoa siirtyä paikaltaan kiinniottaakseen pallon. **RATKAISU:** Ei häirintää. A88 on jaardia lähempänä B22:sta, mutta ei tämän etupuolella. A88 ei vaikuta B22:n kiinniottomahdollisuuteen. Ensimmäinen ja kymmenen joukkueelle B, B-32 jaardilinjalta.
- XIII. B44 on kiinniottoasemassa B-25 jaardilinjalla. Pallon ollessa vielä korkealla ilmassa ja reilusti ennen kuin se tulee B44:n lähelle, A88 juoksee suoraan B44 eteen jaardia lähemmäksi, mutta ei ole enää B44 lähellä kiinniottohetkellä. B44 ottaa potkun kiinni ja hänet taklataan. **RATKAISU:** Ei virhettä. Vaikka A88 onkin jaardin sisällä palauttajan edessä, tämä tapahtuu niin aikaisin, ettei sen katsota häiritsevän B44 kiinniottomahdollisuutta. [Viitattu 6-4-1-b]

LUKU 5. Vapaa kiinniotto

Pois pelistä kiinniottopisteessä

ARTIKLA 1.

- a. Kun joukkueen B pelaaja ottaa vapaan kiinnioton, pallo on poissa pelistä kiinniottopisteessä ja kuuluu joukkueelle B (**Poikkeus:** Vapaapotkun vapaa kiinniotto B-20:n ja B:n maalilinjan välissä katsotaan tapahtuneeksi B-20:llä.)
- b. Kun joukkueen B pelaaja antaa oikean vapaan kiinnioton merkin, esteetön mahdollisuus kiinniottoon vapaapotkussa tai potkussa aloituslinjasta säilyy, vaikka pelaaja muffaisi pallon, jos hänellä on edelleen mahdollisuus ottaa kiinniotto. Jos hän (tai joku muu Joukkueen B pelaaja) saa lopulta pallon haltuunsa, pallo asetetaan pisteeseen, jossa siihen koskettiin ensimmäisen kerran. Vapaan kiinnioton suoja päättyy kun pallo osuu maahan. (**H.T. 6-5-1:I-II**).
- c. Vapaata kiinniottoa koskevat säännöt ovat voimassa vain, kun potku aloituslinjasta ylittää puolueettoman alueen tai vapaapotkujen aikana.
- d. Vapaan kiinnioton tarkoituksena on suojata palauttajaa, joka antamalla vapaan kiinnioton merkin ilmoittaa, ettei hän tai joukkueoverinsa etene pallon kanssa kiinnioton jälkeen. (**H.T. 6-5-5:III**).
- e. Onnistuneen vapaan kiinnioton jälkeen pallo laitetaan peliin vastaanottavan joukkueen aloitusyötöllä kiinniottopisteestä. (**Poikkeus:** Säännöt 6-5-1-a, 6-5-1-b, 7-1-1-b ja 8-6-1-b).

• Hyväksytty tulkinta 6-5-1

- I. Sääntöjen mukaisen tai sääntöjen vastaisen vapaan kiinnioton merkin jälkeen, B1 muffaa lentopotkun ja B2, joka ei ole antanut vapaan kiinnioton merkkiä ottaa pallon kiinni. **RATKAISU:** Pallo on poissa pelistä kun B2 saa sen haltuunsa ja pallo asetetaan paikkaan, jossa B1 ensimmäisen kerran koski siihen. [Viitattu 6-5-1-b, 6-5-3-a]
- II. B1:llä on toinen jalka ulkona kentältä, kun hän antaa sääntöjen mukaisen tai sääntöjen vastaisen vapaankiinnioton merkin. Tämän jälkeen hän ottaa potkun kiinni kentän sisällä. **RATKAISU:** Säännöt eivät kiellä potkun kiinniottajaa menemästä pois kentältä potkun aikana. Kiinniotto kentän sisällä on sääntöjen mukainen ja pallo on pois pelistä kiinniotosta. [Viitattu 6-5-1-b]
- III. Vapaapotkun aikana B21 näyttää vapaan kiinnioton merkin B-5 jaardin linjalla. B21 muffaa pallon, mutta peittää sen välittömästi B-5 jaardin linjalla. **RATKAISU:** Vapaata kiinniottoa koskevia sääntöjä ei sovelleta. Joukkue B:n pallo, 1/10 B-5 jaardin linjalta.

Ei etenemistä

ARTIKLA 2.

Joukkueen B pelaaja ei saa kuljettaa palloa yli kahta askelta mihinkään suuntaan kiinnioton jälkeen, jos yksikin Joukkueen B pelaajista on antanut sääntöjen mukaisen tai sääntöjen vastaisen vapaankiinnioton merkin. (**H.T. 6-5-2:I-III**)

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pois pelistä, pelin viivyttäminen. Viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S7 ja S21:DOG].

• Hyväksytty tulkinta 6-5-2

- I. B1 antaa vapaan kiinnioton merkin ennen kuin B2 muffaa pallon. B1 ottaa tämän jälkeen pallon kiinni ja etenee sen kanssa. **RATKAISU:** Koska B1 antoi vapaankiinnioton merkin, pallo on pois pelistä kiinniottopisteessä. Kahden askeleen katsotaan riittävän pysäyttämään B1:n vauhdin, kolmas tai sen jälkeiset askeleet pelikentän sisällä ovat rangaistavia. Rangaistus mitataan kiinni- tai haltuunottopisteestä. Jos B1 taklataan taklausta ei huomioida ellei se ole tarpeettoman raju tai niin myöhään tehty, että taklaajan olisi pitänyt tietää, että palauttajalla ei ollut tarkoitusta edetä pallon kanssa. Jos Joukkue B ottaa potkun kiinni tai haltuunsa omalla maalialueellaan, kyseessä on touchback. Jos B1 taklataan ennen kuin hän on ottanut kolme kokonaista askelta, kyseessä on vain taklaajan virhe. [Viitattu 6-5-2]
- II. Joukkue A potkaisee lentopotkun. B1 antaa vapaan kiinnioton merkin omalla 20-jaardin linjalla, mutta antaakin pallon pudota maahan, josta B2 poimii pallon ja etenee sen kanssa B-35 jaardin linjalle.

RATKAISU: Pallo on pois pelistä haltuunotopisteessä. Eteneminen on sääntöjen vastaista. Rangaistus — viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä, Joukkueen B pallo Ensimmäinen ja 10. (Sääntö 5-2-7). [Viitattu 6-5-2]

- III. Lentopotkun palauttaja B22 antaa sääntöjen vastaisen vapaan kiinnioton merkin. Hän ottaa pallon kiinni B-35 jaardilinjalla ja juoksee B-40 jaardilinjalle, jossa hänet taklataan. **RATKAISU:** Pallo tulee pois pelistä kiinniotopisteessä. B22 virhe – pelin viivyttäminen, 5 jaardin rangaistus pelin päättymispisteestä (B-35). Taklaaja ei syyllisty virheeseen, koska B22 selvästi esitti pallonkantajaa. Joukkueen B 1. ja 10 B-30 jaardilinjalta. [viitattu 6-5-2]

Sääntöjenvastaiset merkit: Kiinni- tai haltuunotto

ARTIKLA 3.

- a. Kiinniotto sääntöjen vastaisen merkin jälkeen ei ole vapaakiinniotto ja pallo on pois pelistä kiinni- tai haltuunotopisteestä. (**Poikkeus:** Mikäli vapaapotkun aikana joukkueen B pelaaja antaa minkä tahansa merkin heilutamalla kättään, joka ei täytä vapaan kiinnioton merkin vaatimuksia ja ottaa sitten pallon kiinni B-20 jaardilinjalla takana, kuuluu pallo joukkueelle B-20 jaardin linjalta.) Jos merkki annetaan kiinni- tai haltuunoton jälkeen, pallo tulee pois pelistä kun merkki annetaan. (**H.T. 6-5-1:I**)
- b. Sääntöjenvastaiset merkit puolueettoman alueen etupuolella koskevat vain joukkuetta B.
- c. Sääntöjenvastainen merkki puolueettoman alueen etupuolella on mahdollinen vain, jos pallo on ylittänyt puolueettoman alueen. (Sääntö 2-16-7) (**H.T. 6-5-3:I**).

• Hyväksytyt tulkinta 6-5-3

- I. A1 tai B1 antaa vapaakiinnioton merkin puolueettoman alueen etupuolella potkussa, joka ei ylitä puolueetonta aluetta. **RATKAISU:** Joukkueen A merkinantoa ei huomioida. Joukkue B ei voi antaa sääntöjen mukaista merkkiä, koska pallo ei ylittänyt puolueetonta aluetta. Pallo tulee kuitenkin pois pelistä kiinniotosta tai pallon peittämisestä. (Sääntö 2-8-1-a ja 4-1-3-g). [Viitattu 6-5-3-c]
- II. Vapaapotkussa B17 antaa sääntöjen vastaisen vapaan kiinnioton merkin sivurajan vieressä, muffaa pallon, joka menee ulos pelikentältä. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo, Ensimmäinen ja 10 sisäivurajalta.
- III. Potku aloituslinjasta osuu maahan puolueettoman alueen etupuolella ja pomppaa korkealle ilmaan, jonka jälkeen B1 antaa vapaan kiinnioton merkin. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen merkki. Pallo on pois pelistä haltuunotopisteestä. [Viitattu 2-8-3-b]
- IV. B1 ottaa potkun aloituslinjasta kiinni ja antaa tämän jälkeen vapaan kiinnioton merkin. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen merkki. Pallo on pois pelistä pisteessä, jossa merkki annettiin. [Viitattu 2-8-3-b]
- V. Joukkueen A potku aloituslinjasta pomppii maata pitkin puolueettoman alueen etupuolelle samalla kun B17 antaa joukkueovereilleen merkin “menkää pois” pitääkseen nämä poissa pallon luota. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen merkki. Pallo on pois pelistä sääntöjen mukaisesti kumman tahansa joukkueen haltuunotopisteestä. [Viitattu 2-8-3-b]
- VI. Vapaapotkun aikana B21 näyttää käsimerkin, joka ei täytä sääntöjenmukaisen vapaan kiinnioton merkin vaatimuksia. Pallon saa haltuunsa (a) B21 B-5 jaardin linjalla tai (b) B44 B-5 jaardin linjalla. **RATKAISU** (a) Joukkueen B pallo, 1/10 B-20 jaardin linjalla, (b) Joukkue B:n pallo, 1/10 B-5 jaardin linjalla.

Sääntöjenvastainen blokki tai kontakti

ARTIKLA 4.

Joukkueen B pelaaja, joka on antanut sääntöjen mukaisen tai -vastaisen vapaan kiinnioton merkin eikä kosketa palloa, ei saa blokata tai tehdä virhettä vastustajaa kohtaan yrityksen aikana. (**H.T. 6-5-4:I ja II**)

RANGAISTUS – vapaapotku: Vastaanottavan joukkueen pallo 15 jaardia virheentekopisteestä. [S40:IBK]

Potku aloituslinjasta: 15 jaardia, toimeenpano potkun aloituslinjasta jälkeinen aloituslinja [S40:IBK].

• Hyväksytyt tulkinta 6-5-4

- I. B1 antaa sääntöjen mukaisen tai vastaisen vapaan kiinnioton merkin eikä koske lentopotkuun, mutta pallon ollessa vapaana pelikentällä, hän blokkaa vastustajaa (a) Pelikentällä puolueettoman alueen etupuolella tai (b) vastaanottavan joukkueen maalialueella. **RATKAISU:** (a) Jos pallo ylittää puolueettoman alueen ja Joukkue B:llä on pallo hallinnassa yrityksen päättyessä, Joukkue B:tä rangaistaan 15 jaardin rangaistuksella, joka toimeenpannaan potkun aloituslinjasta jälkeiseltä aloituslinjalta. (b) oma maali. Ratkaisu on sama epäonnistuneessa potkumaaliyrityksessä. [Viitattu 6-5-4]
- II. B1 antaa vapaankiinnioton merkin 50-jaardin linjalla eikä koske lentopotkuun. Pallon pyöriessä maassa Joukkueen B 45-jaardin linjalla, B1 syyllistyy väärään käsien käyttöön yrittäessään päästä palloon. Pallo on pois pelistä Joukkueen B hallinnassa. **RATKAISU:** Rangaistus — 15 jaardia, joka toimeenpannaan potkun aloituslinjasta jälkeiseltä aloituslinjalta. Pallo kuuluu Joukkue B:lle. (Sääntö 10-2-3).[Viitattu 6-5-4]

Taklaaminen kiellettyä

ARTIKLA 5.

Potkaisevan joukkueen pelaaja ei saa taklata tai blokata vastustajaa, joka on antanut vapaan kiinnioton merkin. Suoja annetaan vain pelaajalle, joka on antanut merkin. **(H.T. 6-5-5:I ja III)**

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pois pelistä. Vastaanottavan joukkueen pallo 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S7 ja S38:PF-UNR].

• Hyväksytyt tulkinta 6-5-5

- I. B1 ja B2 antavat molemmat merkin. B1 muffaa pallon ja A1 tarttuu kiinni ja vetää maahan B2:n, joka on ottamassa muffattua palloa kiinni. **RATKAISU:** Ei häirintää, mutta kiinnipitämistä. Rangaistus – 10 jaardia edellisestä aloituspisteestä tai pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä kuului Joukkueelle B. [Viitattu 6-5-5]
- II. B22 ottaa vapaan kiinni ja taklataan ennen kuin hän on ottanut yli kahta askelta. **RATKAISU:** Taklaajan virhe. Rangaistus – 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä.
- III. B1 ottaa lentopotkun kiinni sen jälkeen kun B3 on antanut vapaan kiinnioton merkin. **RATKAISU:** Pallo on pois pelistä kiinnitohetkellä ja –paikasta. B1 ei saa vapaan kiinnioton suoja, mutta hänellä on sama suoja kuin aina pallon ollessa pois pelistä. (Sääntö 6-5-1-d). [Viitattu 6-5-1-d, 6-5-5]

Sääntö 7

Aloitussyöttö ja pallon heittäminen

LUKU 1. Aloituslinja

Aloittaminen aloitussyötöllä

ARTIKLA 1.

- a. Pallo laitetaan peliin sääntöjenmukaisella aloitussyötöllä, ellei tätä tehdä sääntöjenmukaisella vapaapotkulla. (H.T. 4-1-4:I ja II)
- b. Yksikään pelaajista ei saa laittaa palloa peliin ennen kuin pallo on pelivalmiina (Sääntö 4-1-4) (H.T. 4-1-4:I ja II)

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pois pelistä. Viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S7 ja S19:IPR].

- c. Aloitussyöttöä ei saa antaa sivualueelta (Sääntö 2-31-6). Jos minkä tahansa aloituslinjasta lähtevän yrityksen aloituspiste olisi sivualueella, pallo siirretään lähimmälle sisäsivurajalle.

Paikan vaihtaminen ja väärä aloitus

ARTIKLA 2.

- a. *Paikan vaihtaminen.* Aloituskokouksen jälkeen (Sääntö 2-14) tai paikan vaihtamisen jälkeen (Sääntö 2-22-1) ja ennen aloitussyöttöä, kaikkien joukkueen A pelaajien tulee pysähtyä ja olla paikallaan ilman käsien, vartalon, pään tai jalkojen liikettä vähintään yhden sekunnin ajan ennen aloitussyöttöä. (H.T. 7-1-2:I)
- b. *Väärä aloitus.* Kaikissa seuraavissa tilanteissa kyseessä on joukkueen A väärä aloitus, jos tapahtuu pallon tultua pelivalmiiksi, kaikki pelaajat ovat aloitusmuodostelmassa ja ennen aloitussyöttöä:
 1. Mikä tahansa yhden tai useamman pelaajan liike, joka muistuttaa pelin aloittamista.
 2. Aloitussyötön antaja siirtyy toiseen asemaan muodostelmassa.
 3. Rajoitettu linjamies (Sääntö 2-27-4), joka liikuttaa käsiään tai tekee muun äkkinäisen liikkeen.

Poikkeukset:

- a. Kyseessä ei ole väärä aloitus, jos joukkueen A linjamies reagoi välittömästi puolueettomalla olevan joukkueen B pelaajan aiheuttamaan uhkaan. (Sääntö 7-1-5-a-2) (H.T. 7-1-3:V)].
 - b. Kyseessä ei ole väärä aloitus, jos aloitussyötön antaja ottaa käden/kädet pois pallosta, kunhan tämä ei simuloi pelin aloittamista (Sääntö 7-1-3-a-3)
4. Hyökkäävän pelaajan mikä tahansa nopea, nykivä liike ennen aloitussyöttöä sisältäen muun muassa:
 - a. Linjamies liikuttaa jalkojaan, olkapäitään, käsiään, päätään nopealla nykivällä liikkeellä mihin tahansa suuntaan.
 - b. Aloitussyötön antaja liikuttaa tai siirtää palloa, liikuttaa peukaloaan tai sormiaan, ojentaa kyynärpäitään, nykii päällensä tai pudottaa hartiansa tai takapuolensa.
 - c. Pelinrakentaja, joka tekee nopeita nykiviä liikkeitä, jotka muistuttavat pelin käynnistämistä.
 - d. Takakenttäpelaaja, joka tekee nopean nykivän pallon kiinniottamista muistuttavan liikkeen, joka muistuttaa pelin käynnistämistä.
 5. Hyökkäyksen pelaaja, joka ei missään vaiheessa ennen aloitussyöttöä pysähdy yhdeksi sekunniksi paikalleen. (H.T. 7-1-2:IV). Kyseessä on sääntöjen vastainen paikanvaihto joka muuttuu vääräksi aloitukseksi.

• **Hyväksytty tulkinta 7-1-2**

- I. Aloituskokouksen tai paikanvaihdon jälkeen, kaikki Joukkueen A pelaajat pysähtyvät paikallensa yhdeksi sekunniksi, jonka jälkeen ennen aloitussyöttöä, kaksi tai useampia pelaajia vaihtavat paikkojaan. **RATKAISU:** Kaikkien 11:sta Joukkueen A pelaajan tulee pysähtyä uudestaan paikoillensa yhdeksi sekunniksi ennen aloitussyöttöä. Muuten kyseessä on virhe pallon ollessa pelissä aloitussyöttöhetkellä sääntöjen vastaisesta paikanvaihdosta. Rangaistus — viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä (Sääntö 2-22-1). [Viitattu 2-22-1-a, 7-1-2-a]
- II. Kymmenen Joukkueen A pelaajaa vaihtaa paikkaa. A1 pysyy paikoillaan. Ennen kuin yksi sekunti on kulunut paikanvaihdon päättymisestä A1 lähtee liikkeelle taaksepäin ja aloitussyöttö annetaan. **RATKAISU:** Jos A1, joka liikkui, ei pysähtynyt muiden Joukkueen A pelaajien kanssa yhdeksi sekunniksi, kyseessä on virhe pallon ollessa pois pelistä ja väärä aloitus aloitussyötöstä. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [Viitattu 2-22-1-a]
- III. Sen jälkeen kun Joukkueen A pelaajat ovat pysähtyneet yhdeksi sekunniksi, linjan päädyistä A88 juoksee sivulle pain ja pysähtyy. Ennen kuin yksi sekunti ehtii kulua, takakenttäpelaaja A36 alkaa liikkua taaksepäin. **RATKAISU:** Sallittua. Jos A36 aloittaa liikkeen ennen kuin A88 pysähtyy, niin kahden pelaajan yhtäaikainen liike on paikanvaihto, jonka jälkeen kaikkien Joukkueen A pelaajien tulee olla paikoillaan yhden sekunnin ajan ennen aloitussyöttöä. (Sääntö 2-22-1). [Viitattu 2-22-1-a]
- IV. Joukkue A hyökkää ilman aloituskokouksia ja on siirtymässä aloituslinjaan kun pallo tulee valmiiksi peliin. Vaikka jotkut pelaajat asettuvat paikoilleensa ja pysähtyvät, ainakin yksi pelaaja ei pysähdy ja on edelleen liikkeessä kun aloitussyöttö annetaan. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä — väärä aloitus, koska Joukkue A ei missään vaiheessa täyttänyt yhden sekunnin sääntöä ennen aloitussyöttöä. Erotuomareiden tulee keskeyttää peli ja rangaista A:ta viidellä jaardilla. [Viitattu 2-22-1-a, 7-1-2-b-5]

Vaatimukset hyökkäykselle — ennen aloitussyöttöä

ARTIKLA 3.

Kaikissa seuraavissa tilanteissa (a-d) kyseessä on virhe pallon ollessa pois pelistä. Tuomareiden tulee viheltää pilliin eikä sallia pelin jatkua. Pallon tultua pelivalmiiksi ja ennen aloitussyöttöä:

- a. *Aloitussyötön antaja.* Aloitussyötön antaja (Sääntö 2-27-8):
 1. Ei saa siirtyä toiseen paikkaan eikä mikään osa hänen vartalostaan saa olla puolueettoman alueen etupuolella.
 2. Ei saa nostaa palloa, siirtää sitä puolueettoman alueen etupuolelle tai tehdä mitään mikä muistuttaisi pelin aloitusta.
 3. Saa irrottaa otteen pallosta, mutta vain jos liike ei muistuta pelin aloittamista.
- b. *9 jaardin merkit*
 1. Jokaisen joukkueen A kentälle tulevan vaihtopelaajan tulee olla käynyt 9-jaardin merkkien sisäpuolella. Joukkueen A pelaajien, jotka ovat ottaneet osaa edelliseen yritykseen, tulee olla käynyt 9-jaardin merkkien sisäpuolella edellisen yrityksen päättymisen jälkeen ennen seuraavaa aloitussyöttöä. (**H.T. 3-3-4:I**).
 2. Kaikkien joukkueen A pelaajien tulee olla käynyt 9-jaardin merkkien sisäpuolella joukkueen aikalisän, loukkaantumisen johdosta otetun aikalisän, media-aikalisän tai neljänneksen päättymisen jälkeen.
- c. *Hyökkäyksen paitsio.* Sen jälkeen kun aloitussyötön antaja on ottanut paikkansa, joukkueen A pelaaja ei saa olla puolueettomalla alueella tai sen etupuolella. [**Poikkeus:** (1) Vaihtopelaajat ja kentältä poistuvat pelaajat; ja (2) hyökkäyksen pelaajat potkussa aloituslinjasta, jotka rikkovat puolueettoman alueen kädellään osoittaessaan vastustajaa.].
- d. *Väärä aloitus.* Joukkueen A pelaaja ei saa syyllistyä väärään aloitukseen (Sääntö 7-1-2-b) tai ottaa kontaktia vastustajaan. (**H.T. 7-1-3:III**).

RANGAISTUS – [a-d] virhe pallon ollessa pois pelistä: Viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S7 ja S19 tai S20: FST/ENC].

• Hyväksytyt tulkinta 7-1-3

- I. A21 on sääntöjen mukaisesti linjan päädyssä A88 vieressä, joka on kolmen pisteen asennossa. Joukkue A pysähtyy yhdeksi sekunniksi, kun A21 ja A88 ovat näillä paikoilla. Sen jälkeen A21 siirtyy sääntöjen mukaiseen asemaan takakentälle ja pysähtyy. Tämän jälkeen A88 siirtyy leveämmälle linjassa. **RATKAISU:** Sallittua, jos sekä A21 ja A88 ovat paikoillaan aloitussyöttöhetkellä. (Sääntö 2-22-1 ja 7-1-4). [Viitattu 2-22-1-a, 7-1-4-a-5-c, 7-1-4-c]
- II. A21 on sääntöjen mukaisesti linjan päädyssä A88 vieressä, joka on rajoitetun linjamiehen asennossa. Joukkue A pysähtyy yhdeksi sekunniksi, kun A21 siirtyy pois aloituslinjasta ja lähtee liikkumaan takakentälle. A88 siirtyy leveämmälle aloituslinjassa. **RATKAISU:** A88 voi nousta kolmen pisteen asennosta pois, koska hän on nyt ulommainen pelaaja aloituslinjassa, mutta Joukkueen A tulee olla paikoillaan yhden sekunnin ajan ennen aloitussyöttöä, jotta peli olisi sääntöjen mukainen. (Sääntö 7-1-4). [Viitattu 2-22-1-a, 7-1-4-c]
- III. B71 ylittää puolueettoman alueen Joukkueen A takakentälle, mutta ei uhkaa yhtäkään Joukkueen A pelaajaa. Sääntöjen mukainen takakenttäpelaaja A23, ottaa tahallaan kontaktin B71:een. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, väärä aloitus. Rangaistus — viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [Viitattu 7-1-3-d]
- IV. Aloitussyötön antaja A1 nostaa tai siirtää palloa eteenpäin ennen aloitussyötön taaksepäin liikettä. B2 lyö palloa aiheuttaen rähmäyksen jonka B3 peittää. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, sääntöjen vastainen aloitussyöttö, pallo pysyy poissa pelistä. Rangaistus — viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. (Sääntö 4-1-1). [Viitattu 4-1-1]
- V. A66, rajoitettu linjamies aloitussyötön antajan ja uloimman linjamiehen välissä tai A72 rajoitettu pelaaja aloituslinjan päädyssä:
 1. Nostaa kättään tai käsiään maasta heti sen jälkeen kun B1, joka on puolueettomalla alueella, on uhannut häntä. **RATKAISU:** Pilliin vihelletään välittömästi. Joukkueen B virhe pallon ollessa pois pelistä. paitsio. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä.
 2. Nostaa kättään tai käsiään maasta B1:n liikkeen jälkeen, mutta B1 (a) ei tule puolueettomalle alueelle tai (b) tulee puolueettomalle alueelle, mutta ei uhkaa A66:sta tai A72:sta. **RATKAISU:** Sekä tilanteessa (a) että (b), pilliin vihelletään välittömästi. Joukkueen A virhe pallon ollessa pois pelistä. Väärä aloitus – Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloitussyötöstä. [Viitattu 2-18-2-d, 7-1-2-b-3, 7-1-5-a-2]

HUOMIO: Ennen aloitussyöttöä, joukkueen B pelaaja, joka on tullut puolueettomalle alueelle voi uhata korkeintaan kolmea Joukkueen A linjamiestä. Jos Joukkueen B pelaaja tulee puolueettomalle alueelle suoraan kohti Joukkueen A linjamiestä, niin tällöin tämä sekä hänen vierellään molemmilla puolilla olevat linjamiehet ovat ne pelaajat, joita on uhattu. Jos Joukkueen B pelaaja tulee puolueettomalle alueelle suoraan linjamiesten väliin (Gap) niin tällöin vain nämä kaksi Joukkueen A pelaajaa ovat ne joita on uhattu.
- VI. A80 aloituslinjan päädyssä, rajoittamaton linjamies tai takakenttäpelaaja unohtaa aloituskäskyn ja liikkuu rauhallisesti ilman äkillistä, nopeaa tai nykivää liikettä eikä liike muistuta pelin aloittamista. **RATKAISU:** Ei virhettä.

Vaatimukset hyökkäykselle — aloitussyöttöhetkellä

ARTIKLA 4.

Kaikissa seuraavissa tilanteissa (a-c) kyseessä on virhe pallon ollessa pelissä ja pelin annetaan jatkoa.

- a. *Muodostelma.* Aloitussyöttöhetkellä joukkueen A tulee olla aloitusmuodostelmassa, joka täyttää alla olevat vaatimukset:
 1. Kaikkien pelaajien tulee olla pelikentällä
 2. Kaikkien pelaajien tulee olla joko linjamiehiä tai takakenttäpelaajia (Sääntö 2-27-4). **(H.T. 7-1-4:VIII)**
 3. Vähintään viiden linjamiehen tulee pitää pelipaitaa numerolla 50-79 (**Poikkeus:** Kun aloitussyöttö on muodostelmasta potku aloituslinjasta kohta 5 alla.)
 4. Enintään neljä pelaajaa saa olla takakenttäpelaajia.
 5. Muodostelmassa potku aloituslinjasta aloitussyöttöhetkellä (Sääntö 2-16-10) Joukkueella A saa olla vähemmän kuin viisi linjamiestä numeroilla 50-79, seuraavin ehdoin:
 - a) Kaikki linjamiehet, jotka eivät ole numeroilla 50-79, ja eivät ole sääntöjenmukaisia kiinniottajia asemastaan johtuen tulevat poikkeukseksi numerosäännöstä kun aloitussyötön antaja on ottanut asemansa.
 - b) Kaikkien pelaajien, jotka poikkeavat numerosäännöistä tulee olla aloituslinjassa, eivätkä he saa olla linjan päädyissä. Muuten kyseessä on joukkueen A virhe, sääntöjen vastainen muodostelma.

- c) Kaikki pelaajat, jotka poikkeavat numerosäännöistä, säilyvät poikkeuksena numerosäännöstä koko yrityksen ajan, ja ovat sääntöjen vastaisia vastaanottajia, ellei sääntö 7-3-5 (eteenpäinheitto, johon on osuttu erotuomari/joukkueen B pelaaja) muuta tätä.

Olosuhteet 5(a)-5(c) eivät ole voimassa, jos ennen aloitussyöttöä neljännes päättyy tai tilanteessa on aikalisä erotuomarin tai jomman kumman joukkueen ottamana.

b. *Yhden pelaajan liike.*

1. Yksi takakenttäpelaaja saa olla liikkeessä, mutta hän ei saa liikkua eteenpäin kohti vastustajan maaliviivaa.
2. Pelaaja, joka lähtee liikkeeseen, ei saa lähteä liikkeeseen aloituslinjasta, ellei hänestä ensin tule takakenttäpelaajaa ja hän pysähdy täysin.
3. Aloitussyöttöhetkellä liikkeessä olevan pelaajan on tullut täyttää yhden sekunnin sääntö – toisin sanoen hän ei saa aloittaa liikettään ennen kuin mikä tahansa paikanvaihto (ja siihen kuuluva sekunnin paikallaanolo vaatimus) on päättynyt. (Sääntö 2-22-1-c).

c. *Sääntöjen vastainen paikanvaihto.* Aloitussyöttöhetkellä joukkue A ei saa suorittaa sääntöjen vastaista paikanvaihtoa (Sääntö 7-1-2-a). **(H.T. 7-1-3:I-II)**

RANGAISTUS– [a-c] virhe pallon ollessa pelissä: Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä [S19 tai S20:ILF/ILM/ISH]. Muissa potkuissa aloituslinjasta kuin potkumaaliyrityksissä: Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä tai viisi jaardia pisteestä missä pallo tuli pois pelistä kuuluu joukkueelle B. [S19 tai S20].

• **Hyväksytyt tulkinta 7-1-4**

- I. Sääntöjen mukainen takakenttäpelaaja A30 aloittaa sääntöjen mukaisen liikkeen. Hän kääntää liikkeen aikana hartiasuuntansa siten, että kasvot ovat kohti aloituslinjaa ja jatkaa sivuttaisuoksua. Aloitussyötön hetkellä hän on hieman eteenpäin taivuttuneena vyötäröstä ylöspäin jatkaen joko sivuttaisuoksesta tai paikallaan juoksua. **RATKAISU:** Sallittua.
- II. Sääntöjen mukainen takakenttäpelaaja A30 aloittaa sääntöjen mukaisen liikkeen. Hän kääntää liikkeen aikana hartiasuuntansa siten, että kasvot ovat kohti aloituslinjaa ja jatkaa sivuttaisuoksua. Aloitussyötön hetkellä hän on edelleen puolueettoman alueen takana, mutta liikkuu eteenpäin vyötäröstä ylöspäin tai hänen askelluksensa on kaartanut hieman eteenpäin. **RATKAISU:** Virhe aloitussyöttöhetkellä sääntöjen vastaisesta liikkeestä pallon ollessa pelissä. Rangaistus — viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä.
- III. Joukkueen A muodostelma aloitussyöttöhetkellä sisältää vain 10 pelaajaa. Viisi pelaajaa on aloituslinjassa numeroituna numeroilla 50-79, yksi pelaaja on aloituslinjassa numerolla 82 ja neljä pelaajaa on takakentällä. **RATKAISU:** Muodostelma on sääntöjen mukainen, koska Joukkue A:lla ei ole yli neljää pelaajaa takakentällä ja vaaditut viisi pelaajaa numeroilla 50-79 ovat aloituslinjassa.
- IV. Joukkue A, tilanteessa neljäs ja 8, lähettää kentälle kaksi vaihtopelaajaa numerot 21 ja 33 poikkeuksena pakolliseen numerointiin ja pelaajat ottavat asemansa sääntöjen mukaisesti aloituslinjasta uloimpien aloituslinjassa olevien pelaajien välissä. Aloitussyötön jälkeen, Joukkueen A pelaaja, joka on 15 jaardia aloituslinjasta muodostelmassa potku aloituslinjasta, heittää onnistuneen eteenpäin heiton sääntöjen mukaiselle kiinnittäjälle 10 jaardin etenemiseen. **RATKAISU:** Sallittu peli. (Huom: sama peli on sääntöjen mukainen myös potkumaalimuodostelmasta.) [Viitattu 2-16-10, 1-1-1-b-2]
- V. A33, poikkeus pakolliseen numerointisääntöön, ottaa aseman aloituslinjasta ulomman pelaajan A88 vierestä. Ennen aloitussyöttöä A88 siirtyy takakentälle samalla kuin toisella puolella linjaa pelaaja siirtyy aloituslinjaan. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen muodostelma. Koska A33 on nyt linjan päädyssä, hän on sääntöjen vastaisessa asemassa aloitussyöttöhetkellä. (Virhe pallon ollessa pelissä). Rangaistus – viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä.
- VI. A33, poikkeus pakolliseen numerointisääntöön, ottaa aseman aloituslinjan päädyssä olevan aloitussyötönantajan A85 vasemmalta puolelta. Kaikki muut Joukkueen A pelaajat ovat A33 vasemmalla puolella aloituslinjassa. Sekunnin pysähdyksissä olon jälkeen kaikki muut pelaajat paitsi A85 siirtyvät toiselle puolelle palloa, jolloin A33 on nyt linjan uloin pelaaja. **RATKAISU:** Jos aloitussyöttö annetaan kun A33 on tässä asemassa, kyseessä on virhe sääntöjen vastaisesta muodostelmasta. A33:n tulee olla linjan uloimpien pelaajien välissä aloitussyöttöhetkellä. Rangaistus — viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä.
- VII. B-45 linjalla Joukkue A on muodostelmassa, jossa aloitussyötönantaja A88 on oikealla linjanpäädyssä. Hänen vasemmalla puolella olevat pelaajat ovat numeroitu 53-63-72-22-79 ja 25. Takakentällä on neljä pelaajaa. A44 on 10 jaardia suoraan aloitussyötönantajan takana ja muut takakenttäpelaajat hänen vasemmalla puolella

muutaman jaardin aloituslinjasta. Yksikään pelaaja ei ole mahdollisessa pallonpitäjän paikassa. Aloitusyötön jälkeen A44 heittää A88 maalin. Tämä tapahtuu a) ensimmäisellä tai toisella yrityksellä b) kolmannella tai neljännellä yrityksellä. **RATKAISU:** Koska linjapelaajia numeroituna 50-79 on vain neljä, pelin sääntöjen mukaisuus riippuu siitä onko joukkue A potku aloituslinjasta muodostelmassa. Yksi vaatimuksista on, että ”on selvää, että potkua yritetään”. a) Sääntöjen vastainen aloitusmuodostelma, koska ensimmäisellä tai toisella yrityksellä on epätodennäköistä että joukkue suorittaa lentopotkun, ei täten ole selvää, että potkua yritettäisiin. b) sääntöjen mukainen peli: maali. Kolmannella ja neljännellä yrityksellä joukkue voi hyvinkin suorittaa lentopotkun. (Sääntö 2-16-10)

- VIII. Joukkue A tulee aloitusmuodostelmaan, jossa A11 on 10 jaardia suoraan aloitusyötönantajan takana. Kolme muuta takakenttäpelaajaa ovat sivuilla tackle-box alueen ulkopuolella. Vain neljän Joukkueen A pelaaja on numeroitu numeroilla 50-79. A11 ottaa vastaan taaksepäin annetun aloitusyötön Joukkueen A ollessa tässä muodostelmassa. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pelissä. Sääntöjen vastainen muodostelma, ei tarpeeksi pelaajia numeroituna 50-79. Joukkue A ei ole potku aloituslinjasta muodostelmassa, koska tällä muodostelmalla ei ole selvää, että yritettäisiin potkua. (Sääntö 2-16-10) [Viitattu 7-1-4-a-2]
- IX. Joukkue A asettuu muodostelmaan, jossa on 6 pelaajaa aloituslinjassa. Viisi näistä on numeroitu numeroilla 50-79. Seitsemäs pelaaja A88 on normaalissa paikassa aloituslinjalla linjan päässä, mutta sellaisessa asennossa, että hänen jalat ja hartiat ovat selvästi 45 asteen kulmassa suhteessa aloituslinjaan. Muut neljä pelaajaa ovat selvästi takakentällä. Aloitusyöttö annetaan tässä muodostelmassa. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pelissä. Sääntöjen vastainen muodostelma. Jokaisen Joukkueen A pelaajan tulee olla joko linja- tai takakenttäpelaaja; A88 ei ole kumpaakaan.

Vaatimukset puolustukselle

ARTIKLA 5.

Vaatimukset puolustavalle joukkueelle ovat seuraavat:

- a. Kaikissa seuraavissa tilanteissa (1-5) kyseessä on virhe pallon ollessa pois pelistä. Erotuomareiden tulisi viheltää pilliin ja olla sallimatta pelin jatkamista. Kun pallo on pelivalmiina ja ennen aloitusyöttöä:
1. Pelaaja ei saa koskea palloa lukuun ottamatta sitä, että palloa liikutetaan sääntöjen vastaisesti säännön 7-1-3-a-1 mukaisesti, tai ottaa kontaktia vastustajan pelaajaan tai muulla tavoin estää tätä. **(H.T. 7-1-5:I-II)**
 2. Pelaaja ei saa mennä puolueettomalle alueelle niin, että aiheuttaa hyökkäyksen linjamiehen reagoimaan välittömästi tai syyllistyä mihinkään muuhun paitsiovirheeseen pallon ollessa pois pelistä. (Säännöt 2-18-2 ja 7-1-2-b-3 Poikkeus) **(H.T. 7-1-3:V) (H.T. 7-1-5:III)**
 3. Pelaaja ei saa ylittää puolueetonta aluetta ja ilman kontaktia jatkaa liikettään kohti yhtäkään takakenttäpelaajaa.

RANGAISTUS – [1-3] virhe pallon ollessa pois pelistä, paitsio. Viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S18:DOF].

4. Pelaajat, jotka ovat asettuneet paikoillaan olevaan asentoon jaardin sisälle aloituslinjasta, eivät saa tehdä nopeita ja äkkinäisiä liikkeitä, jotka eivät ole osa normaalia puolustuksen pelaajan liikkumista. **(H.T. 7-1-5:IV)**
5. Pelaaja ei saa käyttää sanoja tai muita signaaleja, jotka häiritsevät vastustajaa yrityksessään laittaa palloa peliin. Pelaaja ei saa kutsua puolustuksen kutsuja, jotka muistuttavat (tai muutenkaan häiritsevät) ääniä tai kutsuja, joita hyökkäys käyttää pelin aloittamiseen tai muutenkaan häiritä pelin käyntiin kutsumista.

RANGAISTUS – [4-5] virhe pallon ollessa pois pelistä, pelin viivytyks. Viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S21:DOF].

- b. Aloitusyötön alkamisen jälkeen:
1. Kukaan pelaajista ei saa olla puolueettomalla alueella tai sen yli aloitusyöttöhetkellä.
 2. Kaikkien pelaajien tulee olla pelikentällä.

RANGAISTUS – virhe pallon ollessa pelissä. Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä [S18:DOF].

• Hyväksytty tulkinta 7-1-5

- I. Aloitusyötönantaja A1 nostaa palloa ennen taaksepäin heittoa, B2 lyö pallon pois ja B3 peittää pallon. **RATKAISU:** Joukkue A:n virhe pallon ollessa pois pelistä, sääntöjen vastainen aloitusyöttö. Pallo pysyy pois pelistä, koska sitä ei laitettu peliin sääntöjen mukaisella aloitusyötöllä. Rangaistus — viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Pallo kuuluu edelleen Joukkueelle A. [Viitattu 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- II. Aloitusyötön antaja A1 aloittaa sääntöjen mukaisen aloitusyötön, mutta B2 lyö pallon pois ennen kuin A1 ehtii suorittamaan koko aloitusyötön ja B3 peittää pallon. **RATKAISU:** Joukkueen B virhe ja pallo pysyy pois pelistä. Rangaistus – viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Joukkue B ei saa koskea palloon ennen kuin aloitusyöttö on suoritettu. Pallo kuuluu edelleen Joukkueelle A. [Viitattu 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- III. Ennen aloitusyöttöä, Joukkueen B pelaaja ylittää puolueettoman alueen ja ilman kontaktia jatkaa liikettään A:n linjamiesten takana kohti pelinrakentajaa tai potkaisijaa. **RATKAISU:** Joukkueen B pelaaja, joka on Joukkueen A puolella puolueetonta aluetta ja liikkuu suoraan kohti pelinrakentajaa, tai potkaisijaa linjamiesten takana katsotaan häiritsevän Joukkueen A muodostelmaa. Rangaistus — Joukkueen B paitsio pallon ollessa pois pelistä. Viisi jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [Viitattu 2-18-2-e, 7-1-5-a-1, 7-1-5-a-2]
- IV. Tukimies B56 on paikoillaan yhden jaardin päässä puolueettomasta alueesta. Kun hyökkäys kutsuu pelin aloitusta, B56 astuu kohti linjaa selvänä yrityksenä aiheuttaa hyökkäykselle väärä aloitus. **RATKAISU:** Virhe pallon ollessa pois pelistä. Pelin viivyttäminen. Viiden jaardin rangaistus seuraavasta aloituspisteestä. [Viitattu 7-1-5-a-4]

Pallon eteenpäin antaminen

ARTIKLA 6.

Pelaaja ei saa antaa palloa eteenpäin lukuun ottamatta seuraavia tilanteita yrityksissä, jotka alkavat aloituslinjasta:

- a. Joukkueen A takakenttäpelaaja saa antaa palloa eteenpäin toiselle takakenttäpelaajalle vain, jos molemmat ovat aloituslinjansa takana.
- b. Joukkueen A takakenttäpelaaja, joka on aloituslinjansa takana, saa antaa pallon eteenpäin joukkueoverille, joka on aloituslinjassa aloitusyöttöhetkellä, jos tämä siirtyy pois linjasta molempia jalkoja liikuttaen ja hänen rintamasuuntansa kääntyy kohti omaa maaliviivaa ja hän on vähintään kaksi jaardia aloituslinjan takana saadessaan pallon. **(H.T. 7-1-6:I)**

RANGAISTUS– viisi jaardia virheentekopisteestä; myös yrityksen menetys, jos joukkueen A toimesta ennen kuin pallon hallinta joukkueelta toiselle on vaihtunut yrityksissä aloituslinjasta [S35 ja S9:IFH].

• Hyväksytty tulkinta 7-1-6

- I. Sääntöjen mukainen kiinniottaja A83 on aloituslinjan ulommainen pelaaja ja aloitusyötön antajan vieressä epätasapainoisessa (unbalanced) T muodostelmassa. Pelinrakentaja A10 ottaa aloitusyötön käsillään ja välittömästi antaa pallon A83:lle. **RATKAISU:** Jos pallon liike on eteenpäin ja pallo on irronnut A10 käsistä ennen kuin pallo koski A83:sta kyseessä on sääntöjen mukainen eteenpäin heitto. A83 on voinut kääntyä riittäväksi saadakseen taaksepäin heiton tai handoffin (sääntöjen mukainen), mutta jos tilanne seuraa välittömästi aloitusyöttöä, ei ole todennäköistä, että pallon antaminen eteenpäin ehtisi täyttää ”käännös” ja ”kaksi jaardia aloituslinjan takana” vaatimuksia. [Viitattu 7-1-6-b]

Suunniteltu vapaapallo

ARTIKLA 7.

Joukkueen A pelaaja ei saa edetä aloitusyötön antajan läheisyyteen suunnitellun vapaanpallon kanssa.

RANGAISTUS– viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä ja yrityksen menetys [S19 ja S9:IPR].

LUKU 2. Taaksepäinheitto ja rähmäys

Pallon ollessa pelissä

ARTIKLA 1.

Pallonkantaja voi antaa tai heittää palloa taaksepäin kaikissa tilanteissa, paitsi heittääkseen palloa tarkoituksella ulos kentältä säästääkseen peliaikaa.

RANGAISTUS – viisi jaardia virheentekopisteestä; myös yrityksen menetys, jos joukkueen A toimesta ennen kuin joukkueiden pallon hallinta vaihtui yrityksessä aloituslinjasta. (H.T. 3-43:III) [S35 ja S9:IBP].

Kiinni- vai haltuunotettu

ARTIKLA 2.

- a. Kun taaksepäinheitto tai rähmäys otetaan kiinni tai haltuun kenen tahansa pelikentällä olevan pelaajan toimesta, pallo säilyy pelissä. **(H.T. 2-23-1:I.) Poikkeukset:**
1. Sääntö 8-3-2-d-5 (Joukkueen A rähmäys lisäpiste yrityksessä).
 2. Neljännellä yrityksellä, ennen pallon hallinnan vaihtumista joukkueelta toiselle, kun joukkueen A pelaajan rähmäyksen ottaa kiinni tai haltuunsa toinen joukkueen A pelaaja (ei pallon rähmännyt), pallo on pois pelistä. Jos kiinni- tai haltuunotto on rähmäyspisteen etupuolella, pallo palautetaan rähmäyspisteeseen. Jos kiinni- tai haltuunotto on rähmäyspisteen takana, pallo pysyy kiinni- tai haltuunottopisteessä.
- b. Kun taaksepäinheiton tai rähmäyksen ottaa kiinni tai haltuunsa yhtäaikaaisesti kaksi vastakkaisten joukkueiden pelaajaa, pallo on pois pelistä ja kuuluu sille joukkueelle joka viimeksi palloa hallitsi. **(Poikkeus: Sääntö 7-2-2-a Poikkeukset).**

Aloitussyötön jälkeen

ARTIKLA 3.

Hyökkäyksen linjamies ei saa ottaa vastaan kädestä-kätehen aloitussyöttöä.

RANGAISTUS– virhe pallon ollessa pelissä. Viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä. [S19:IPR].

Ulkona pelikentältä

ARTIKLA 4.

- a. *Taaksepäinheitto.* Kun taaksepäinheitto menee ulos pelikentältä maalilinjojen välissä, pallo kuuluu palloa heittäneelle joukkueelle ulosmenopisteestä.
- b. *Rähmäys.* Kun rähmäys menee ulos pelikentältä maalilinjojen välissä:
1. Rähmäyspisteen etupuolella, pallo kuuluu rähmänneelle joukkueelle rähmäyspisteestä (Sääntö 3-3-2-e-2).
 2. Rähmäyspisteen takana, pallo kuuluu rähmänneelle joukkueelle ulosmenopisteestä.
- c. *Maaliviivan takana tai edessä.* Kun rähmäys tai taaksepäin heitto menee ulos pelikentältä maaliviivan takana tai edessä, kyseessä on oma maali tai touchback riippuen etenemissuunnasta ja pallon haltijasta. (Säännöt 8-5-1, 8-6-1 ja 8-7) **(H.T. 7-2-4:I), (H.T. 8-6-1:I) ja (H.T. 8-7-2:I).**

• Hyväksytty tulkinta 7-2-4

1. B20 katkaisee sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton (a) omalla maalialueellaan (b) omalla 3-jaardin linjalla ja hänen liikkeensä vie hänet maalialueelle tai (c) pelikentällä ja hän peräänny omalle maalialueelleen (liike ei automaattisesti jatkunut sinne). Kaikissa tilanteissa B20 rähmää pallon maalialueelle ja pallo pyörii ulos pelikentältä B:n 2-jaardin linjalta. **RATKAISU:** Pallo kuuluu Joukkueelle B rähmäyspisteestä (Joukkueen B

- maalialue); (a) touchback, (b) Joukkueen B pallo 3-jaardin linjalta ja (c) oma maali (Säännöt 8-5-1 ja 8-6-1). [Viitattu 7-2-4-c, 8-5-1-a, 8-6-1a]
- II. Toisella yrityksellä A1 rähmää pallon. Pallo osuu maahan ja pomppaa korkealle ilmaan. B2 saa pallon kiinni ilmassa ollessaan ja laskeutuu maahan pelikentän ulkopuolella (a) rähmäyspisteen etupuolella (b) rähmäyspisteen takana. **RATKAISU:** (a) Joukkueen A pallo rähmäyspisteestä (b) Joukkueen A pallo pisteestä, jossa pallo ylitti sivurajan (Säännöt 4-2-4-d ja 7-2-4)
 - III. 4. ja 3 B-7:ltä. A20 rähmää pallon B-5:llä, ja B40 lyö pomppivaa palloa B-3:lla kohti B:n maalilinjaa. A23 peittää pallon B:n maalialueella. **RATKAISU:** Joukkue A ei saa hyötyä neljännellä yrityksellä tapahtuvasta rähmäyksestä, joten A23:n peittäessä pallon, pallo palautetaan rähmäyspisteeseen. B:n pallo B-5:llä. Lyöminen on sääntöjenmukainen, joten se voidaan jättää huomiotta.

Pysähtyneenä kentälle

ARTIKLA 5.

Kun taaksepäinheitto tai rähmäys pysähtyy kentälle ja kukaan pelaajista ei yritä saada sitä haltuunsa, pallo tulee pois pelistä ja

- a. Jos rähmäys-/heittopisteen etupuolella, kuuluu pallo heittäneelle tai rähmänneelle joukkueelle rähmäys-/heittopisteestä,
- b. Jos rähmäys-/heittopisteen takana, kuuluu pallo rähmänneelle/heittäneelle joukkueelle tästä pisteestä.

LUKU 3. Eteenpäinheitto

Sääntöjen mukainen eteenpäinheitto

ARTIKLA 1.

Joukkue A saa heittää yhden eteenpäinheiton aloituslinjasta lähtenyttä yritystä kohden olettaen, että heitto heitetään puolueettomalta alueelta tai sen takaa.

Sääntöjen vastainen eteenpäinheitto

ARTIKLA 2.

Eteenpäinheitto on sääntöjen vastainen, jos:

- a. Sen heittää joukkueen A pelaaja, jonka koko vartalo on puolueettoman alueen etupuolella, kun hän päästää irti pallosta.
- b. Sen heittää joukkueen B pelaaja.
- c. Sen heittää pelaaja yrityksen aikana joukkueiden pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen.
- d. Kyseessä on toinen eteenpäinheitto saman yrityksen aikana.
- e. Pallo heitetään aloituslinjasta tai sen takaa sen jälkeen, kun pallonkantajan koko vartalo ja pallo on käynyt aloituslinjan etupuolella.

RANGAISTUS – [a-e] viisi jaardia virheentekopisteestä: myös yrityksen menetys, jos joukkueen A toimesta aloituslinjasta lähteneen yrityksen aikana ennen kuin pallonhallinta joukkueiden välillä on vaihtunut (H.T.. 3-4-3:IV) ja (H.T. 7-3-2:II) [S35 ja S9:IFP].

- f. Heittäjä, säästääkseen aikaa, heittää pallon suoraan maahan (1) sen jälkeen kun pallo on jo osunut maahan tai (2) ei välittömästi sen jälkeen kun on saanut pallon haltuunsa.
- g. Heittäjä, säästääkseen aikaa, heittää pallon eteenpäin sellaiseen paikkaan, missä ei ole sääntöjen mukaista joukkueen A kiinniottajaa. **(H.T. 7-3-2:II-VII)**
- h. Heittäjä, säästääkseen menetettyjä jaardeja, heittää pallon eteenpäin sellaiseen paikkaan, missä ei ole sääntöjen mukaista joukkueen A kiinniottajaa. **(H.T. 7-3-2:I)**

[**Poikkeus:** Jos heittäjä on tai on ollut tackle box -alueen ulkopuolella, hän voi heittää pallon niin, että se ylittää tai puolueettoman alueen tai laskeutuu siitä pelikentän ulkopuolelle jatkettun linjan etupuolelle ilman että kyseessä on virhe. (Sääntö 2-19-3] (**H.T. 7-3-2:VIII-X**). Tämä koskee ainoastaan sitä pelaajaa, joka on ottanut aloitussyötön vastaan ja hallinnut palloa menettämättä sitä toiselle pelaajalle aina heittoon asti.]

RANGAISTUS – [f-h]yrityksen menetys virheentekopisteestä [S36 ja S9:ING]

• Hyväksytty tulkinta 7-3-2

- I. Pelinrakentaja A10, joka ei ole tackle box -alueen ulkopuolella yrittää säästää jaardeja heittämällä epätoivoisen epäonnistuneen eteenpäin heiton alueelle, missä ei ole Joukkueen A sääntöjen mukaisia kiinniottajia. **RATKAISU:** Tahallinen epäonnistuminen eteenpäin heitossa. Rangaistus — yrityksen menetys virheentekopisteestä. Ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä (Sääntö 3-3-2-d-4) ellei Sääntö 3-4-4 tule sovellettavaksi. [Viitattu 7-3-2-h]
- II. Kumman tahansa puoliajan loppupuolella, kun peliä on jäljellä yli yksi minuutti, A10 ei löydä vapaata kiinniottajaa. Säästääkseen aikaa hän heittää epäonnistuneen eteenpäin heiton paikkaan, jossa ei ole yhtään sääntöjen mukaista Joukkueen A kiinniottajaa. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen eteenpäin heitto. Rangaistus — yrityksen menetys virheentekopisteestä. Ottelukello käynnistyy pallo pelivalmiina -merkistä (Säännöt 3-3-2-e-14 ja 3-4-3). [Viitattu 3-3-2-e-14, 7-3-2-g, 7-3-2 Rangaistus]
- III. Kolmannella yrityksellä kumman tahansa puoliajan loppupuolella, potentiaalinen potkumaaliyrityksen pallonpitäjä A4 muffaa aloitussyötön ja A4 tai potentiaalinen potkaisija A3 ottaa pallon kiinni ja välittömästi heittää pallon eteenpäin maahan. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen eteenpäin heitto, kyseessä ei ole hyväksyttävä yritys säästää aikaa. Rangaistus — yrityksen menetys virheentekopisteestä. Ottelukello käynnistyy pallo pelivalmiina -merkistä (Säännöt 3-3-2-e-14 ja 3-4-3) ellei Sääntö 3-4-4 (10 sekunnin vähennys) tule sovellettavaksi. [Viitattu 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- IV. Aloitussyöttö lentää shot gun -muodostelmassa olevan pelinrakentaja A12:n pään ylitse. A12 ottaa pallon haltuunsa ja heittää sen välittömästi eteenpäin maahan. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen eteenpäin heitto, kyseessä ei ole hyväksyttävä yritys säästää aikaa. Rangaistus — yrityksen menetys heittopisteestä. Ottelukello käynnistyy pallo pelivalmiina -merkistä (Säännöt 3-3-2-e-14 ja 3-4-3) [Viitattu 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- V. Kolmannella yrityksellä juuri ennen puoliaikaa, A1 muffaa aloitussyötön. A1 tai A4 ottaa muffin kiinni ja välittömästi heittää pallon maahan. **RATKAISU:** Sallittua. [Viitattu 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VI. Kolmannella yrityksellä kumman tahansa puoliajan loppupuolella, A1, joka on 7 jaardia aloitussyötön antajan takana, ottaa kiinni aloitussyötön ja heittää sen välittömästi eteenpäin maahan. **RATKAISU:** Sallittua. [Viitattu 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VII. Sekunteja ennen puoliajan loppumista ja pallon ollessa pelivalmiina, Joukkue A asettuu paikoilleen nopeasti ja aloitussyötön ottaa käteen pelinrakentaja A12, joka heittää pallon saman tien eteenpäin maahan. Joukkueen A muodostelma ei ollut sääntöjen mukainen aloitussyöttöhetkellä. Kun pallo tulee pois pelistä ottelukellossa on kaksi sekuntia aikaa jäljellä. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen aloitusmuodostelma. Rangaistus — viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä. Ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä. [Viitattu 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VIII. Pelinrakentaja A10 spurttaa kohti sivurajaa ja tackle box -alueen ulkopuolelta heittää sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton, jonka puolustaja lyö maahan niin, että pallo osuu maahan puolueettoman alueen takana. **RATKAISU:** Sallittua. Ilman lyöntiä pallo olisi osunut maahan puolueettoman alueen etupuolella. A10 on toiminut säännön hengen mukaisesti. [Viitattu 7-3-2-h]
- IX. Tilanteessa kolmas ja 5 A-40 jaardilinjalta pelinrakentaja A12 putoaa taaksepäin. Paineen alla hän heittää pallon taaksepäin A22:lle, joka menee tackle box -alueen ulkopuolelle. Juuri ennen kuin A22 tulee taklatuksi A-35 jaardilinjalla, hän heittää pallon eteenpäin puolueettoman alueen yli, jossa pallo osuu maahan siten, että 20 jaardin säteellä ei ole joukkueen A sääntöjen mukaista kiinniottajaa. **RATKAISU:** Virhe, tahallinen epäonnistuminen eteenpäin syötössä. Tackle box -sääntö koskee vain aloitussyötön vastaanottajaa. Yrityksen menetys virheentekopisteestä. Neljäs ja 10 A-35 jaardilinjalta. (Sääntö 7-3-2-h poikkeus) [Viitattu 7-3-2-h]
- X. Pelinrakentaja A12 on shot gun -muodostelmassa. Hän pudottaa aloitussyötön ja A63 poimii pallon tackle box alueen sisäpuolella. A63 liikkuu tackle box -alueen ulkopuolelle ja heittää epäonnistuneen heiton aloituslinjan ylitse. **RATKAISU:** Sääntöjen mukainen peli. A63 kontrolloi palloa aloitussyötöstä ensimmäisenä. (Sääntö 7-3-2-h poikkeus)[Viitattu 7-3-2-h]
- XI. Toinen ja 10 A-40 linjalta. Shot gun-muodostelmassa A11 ottaa aloitussyötön ja antaa pallon A44:lle. A44 ottaa muutaman askeleen kohti aloituslinjaa, kääntyy ja heittää pallon takaisin A11:sta, joka on edelleen tackle boxissa. Väistäen taklaajia A11 juoksee ulos tackle boxista ja löytämättä vapaita vastaanottajia heittää pallon A-35 linjalta paikkaan, jossa ei ole vastaanottajia, mutta pallo osuu maahan puolueettoman alueen etupuolella ulkona pelikentästä. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen eteenpäin heitto. Yrityksen menetys A-35 linjalta, 3 ja

15. A11 menettää oikeuden heittää pallon pois, koska hän menettää välillä pallonhallinnan toiselle pelaajalle aloitussyötön jälkeen.
- XII. Kolmas ja 10 A-30 linjalta. Pelinrakentaja A11 pudottautuu heittoon. Tullessaan melkein taklatuksi A-20 linjalla, hän heittää pallon alueelle, jossa ei ole sääntöjen mukaisia vastaanottajia. A77 ottaa heiton kiinni A-28 linjalla ja tulee taklatuksi A-32 linjalle. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen eteenpäin heitto. Yrityksen menetyks heittopisteestä. Neljäs ja 20 A-20 linjalta. Kyseessä on ”tahallinen epäonnistuminen eteenpäin heitossa” koska A11 heittää pallon paikkaan, jossa ei ole sääntöjen mukaista vastaanottajaa. Huomioi, että kyseessä ei ole sääntöjen vastainen kosketus A77:lta, koska sääntöjen vastainen kosketus voi syntyä vain sääntöjen mukaiseen eteenpäin heittoon. (Sääntö 7-3-11)
- XIII. Pelinrakentaja A11 pudottautuu heittoon ja juoksee ulos tackle boxista. Hän rähmää pallon, joka pomppaa maasta takaisin hänen haltuun. Hän heittää tämän jälkeen eteenpäin heiton maahan puolueettoman alueen etupuolelle paikkaan, jossa ei ole sääntöjen mukaista kiinniottajaa lähistöllä. **RATKAISU:** Sääntöjen mukainen peli, koska A11 ei menettänyt pallonhallintaa toiselle pelaajalle.

Oikeus koskettaa sääntöjen mukaista heittoa

ARTIKLA 3.

- a. Oikeus koskettaa sääntöjen mukaista heittoa on voimassa yrityksillä, joilla heitetään eteenpäinheitto.
- b. Kaikki joukkueen B pelaajat omaavat oikeuden koskettaa tai ottaa kiinni heiton.
- c. Kun aloitussyöttö annetaan, seuraavat joukkueen A pelaajat ovat oikeutettuja koskemaan eteenpäinheittoon:
 1. Jokainen linjamies, joka on linjan ulommaisena ja ei ole numeroitu numeroilla 50-79
 2. Kaikki takakenttäpelaajat, jotka eivät ole numeroitu numeroilla 50-79
- d. Kiinniottoon oikeutettu pelaaja menettää kiinniotto-oikeuden, kun hän menee ulos pelikentältä. (Sääntö 7-3-4) **(H.T. 7-3-9:III)**

Oikeuden menetys ulos pelikentältä menemisen johdosta

ARTIKLA 4.

Oikeutettu hyökkäyksen kiinniottaja, joka menee ulos pelikentältä yrityksen aikana, ei saa koskettaa sääntöjen mukaista eteenpäinheittoa pelikentällä, maalialueella tai ollessaan ilmassa ennen kuin siihen on koskenut vastustaja tai erotuomari. **(H.T. 7-3-4:I-II ja IV)**

[Poikkeus: Tämä ei koske kiinniottoon oikeutettua hyökkäyksen pelaajaa, joka yrittää palata kentälle välittömästi mentyään ulos sivurajasta vastustajan kontaktin johdosta. **(H.T. 7-3-4:III)**].

Jos hän koskee heittoon ennen kuin palaa pelikentälle, kyseessä on epäonnistunut heitto (Sääntö 7-3-7) eikä virhe sääntöjen vastaisesta kosketuksesta.

RANGAISTUS – yrityksen menetys edellisestä aloituspisteestä [S16 ja S9].

• Hyväksytty tulkinta 7-3-4

- I. Kiinniottoon oikeutettu A88 menee vapaaehtoisesti pois pelikentältä, palaa takaisin ja on ensimmäinen pelaaja, joka koskee sääntöjen mukaiseen eteenpäin heittoon. Kosketus tapahtuu Joukkueen B maalialueella. **RATKAISU:** Laitoin kosketus. Rangaistus — yrityksen menetys edellisestä aloituspisteestä [Viitattu 7-3-4]
- II. Kiinniottoon oikeutettu A88 menee vapaaehtoisesti pois pelikentältä yrityksen aikana, jossa tapahtuu sääntöjen mukainen eteenpäin heitto. Palattuaan kentälle, hän ei koske palloon, mutta vastustaja pitää hänestä kiinni ennen kuin palloon koskee joku pelaajista. **RATKAISU:** Ei syötön vastaanoton häirintää – A88 ei ole oikeutettu kiinniottamaan sääntöjen mukaista eteenpäin heittoa. Rangaistus — 10 jaardia edellisestä aloituspisteestä [Viitattu 7-3-4]
- III. Laitahyökkääjä A88 blokataan ulos kentältä B1:n toimesta. A88 jatkaa 20 jaardia matkaa kentän ulkopuolella ennen kuin palaa kentälle, jossa ottaa sääntöjen mukaisen heiton kiinni Joukkueen B maalialueella. **RATKAISU:** Virhe sääntöjen vastaisesta kosketuksesta A88:lle, koska hän ei palannut kentälle välittömästi. Rangaistus — yrityksen menetys edellisestä aloituspisteestä [Viitattu 7-3-4]
- IV. Kiinniottoon oikeutettu A44 juoksee heittokuviota lähellä sivurajaa. Hän astuu sivurajan päälle, hyppää siitä ilmaan ja muffaa pallon ilmassa. A44 tulee alas pelikentälle, ottaa pallon kiinni ja putoaa polvilleen pallo selvästi hallussaan. **RATKAISU:** Epäonnistunut heitto. A44 koski ensin palloon ilmassa ollessaan, hypättyään ilmaan kentän ulkopuolelta ja ennen paluutaan kentälle. [Sääntö 2-27-15] [Viitattu 7-3-4].

Oikeuden saavuttaminen tai uudelleensaavuttaminen

ARTIKLA 5.

Kun joukkueen B pelaaja tai erotuomari koskee sääntöjen mukaista eteenpäinheittoa, kaikki pelaajat saavat oikeuden koskettaa palloa. **(H.T. 7-3-5:I)**.

• Hyväksytty tulkinta 7-3-5

- I. Joukkue B koskettaa sääntöjen mukaista eteenpäinheittoa lähellä sivurajaa ja A1 on ulkona pelikentältä. A1 palaa pelikentälle ja koskee heittoon. **RATKAISU:** Sallittua. Joukkueen B kosketus teki kaikista pelaajista kiinniottoon oikeutettuja. [Viitattu 7-3-5]

Onnistunut heitto

ARTIKLA 6.

Mikä tahansa eteenpäinheitto on onnistunut, jos sen ottaa kiinni heittävän joukkueen pelaaja, joka on pelikentällä ja pallo pysyy pelissä lukuunottamatta sitä, että heitto otetaan kiinni maalialueella tai kahden vastakkaisen joukkueen pelaajan toimesta yhtäaikaisesti. Yhtäaikaisessa kiinniottossa, pallo tulee pois pelistä ja kuuluu heittäneelle joukkueelle. (Sääntö 2-4-3 ja 2-4-4) **(H.T. 2-4-3:III)** ja **(H.T. 7-3-6:I-VIII)**.

• Hyväksytty tulkinta 7-3-6

- I. Kaksi vastakkaisen joukkueen pelaajaa ottavat yhtäkaa kiinni sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton ilmassa ollessaan ja molemmat pelaajat tulevat maahan yhtäkaa. **RATKAISU:** Yhtäkainen kiinniotto, pallo kuuluu heittäneelle joukkueelle (Sääntö 2-4-4). [Viitattu 2-4-4] [Viitattu 7-3-6]
- II. Kaksi vastakkaisen joukkueen pelaajaa ottavat kiinni yhtäkaa sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton ilmassa ollessaan ja toinen pelaajista tulee maahan ennen toista. **RATKAISU:** Ei yhtäkaista kiinniottoa. Sääntöjen mukainen eteenpäin heitto on joko onnistunut tai katkaistu riippuen siitä kumpi pelaaja tuli ensin maahan. (Sääntö 2-4-4). [Viitattu 2-4-4, 7-3-6]
- III. Ilmassa oleva pelaaja ottaa kiinni sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton. Hänen ollessaan edelleen ilmassa vastustaja taklaa hänet ja pitää selvästi paikoillaan hetken ennen kuin kiinniottaja siirtyy tästä mihinkään suuntaan. Kiinniottaja putoaa tämän jälkeen pelikentälle tai pelikentän ulkopuolelle. **RATKAISU:** Onnistunut heitto. Pallo on pois pelistä siitä pisteestä, jossa kiinniottajaa pidettiin ilmassa estäen tätä tulemasta takaisin maahan. (Sääntö 4-1-3-p). [Viitattu 2-4-3-a-3, 7-3-6]
- IV. Ilmassa oleva A80 ottaa kiinni sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton omalla 30-jaardin linjallaan. Hänen ollessaan edelleen ilmassa B40 taklaa hänet ja vie maahan A 34-jaardilinjalta. **RATKAISU:** Joukkueen A pallo omalta 34-jaardilinjalta. (Sääntö 5-1-3-a). [Viitattu 7-3-6]
- V. Ilmassa oleva A80 ottaa kiinni sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton omalla 30-jaardin linjallaan. Hänen ollessaan edelleen ilmassa B40 taklaa hänet ja vie maahan A 26-jaardilinjalta. **RATKAISU:** Joukkueen A pallo omalta 30-jaardilinjalta. (Sääntö 5-1-3-a poikkeus). [Viitattu 5-1-3-a, 7-3-6]
- VI. A86 blokataan sääntöjen mukaisesti ulos kentältä B18:n toimesta B:n 2-jaardin linjalta. A86, yrittäessään palata pelikentälle välittömästi hyppää ilmaan pelikentän ulkopuolelta ja on edelleen ilmassa ottaessaan kiinni A16:n heittämän sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton. A86 tulee maahan Joukkueen B maalialueella otettuaan pallon kiinni. **RATKAISU:** Epäonnistunut heitto. A86 ei palannut kentälle ennen kuin kosketti palloon ja oli täten kiinniottohetkellä kentän ulkopuolella oleva pelaaja (Sääntö2-27-15). [Viitattu 7-3-6]
- VII. B33 hyppää ilmaan pelikentän sisäpuolelta. Ollessaan ilmassa hän ottaa kiinni Joukkueen A sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton. Syötönkatkon jälkeen hän laskeutuu maahan (a) pelikentälle tai (b) Joukkueen B maalialueelle ja tulee taklatuksi. **RATKAISU:** B33 on pallonkantaja, kunnes hän menettää pallon hallinnan tai pallo tulee pois pelistä. (a) Ensimmäinen ja 10 Joukkueelle B. (b)Touchback. (Säännöt 4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-e ja 7-3-4). [Viitattu 7-3-6]
- VIII. Ilmassa ollessaan sääntöjen mukainen kiinniottaja A89 koskee eteenpäinheittoa ja ohjaa sen kohti (a) sääntöjen mukaista kiinniottajaa A80, joka ottaa pallon kiinni; tai (b) B27:ää, joka katkaisee heiton. **RATKAISU:** Sallittua ja pallo pysyy pelissä molemmissa tilanteissa (a) ja (b). A89 on lyönyt eteenpäin heittoa (Säännöt 2-4-3, 2-11-3 ja 9-4-1-a). [Viitattu 7-3-6]
- IX. Ilmassa oleva kiinniottaja A85 ottaa kiinni eteenpäinheiton ja maahan tullessaan osuu ensin maahan vasemmalla jalallaan. Välittömästi maahan osumisen jälkeen A85 menettää pallonhallinnan ja pallo osuu maahan. **RATKAISU:** Epäonnistunut heitto. Ilmassa olevan kiinniottajan tulee pitää pallo hallussaan myös maahan tullessaan, jotta kyseessä olisi kiinniotto.

- X. Ilmassa oleva kiinniottaja A85 ottaa kiinni eteenpäinheiton ja maahan tullessaan osuu ensin maahan vasemmalla jalallaan. Välittömästi maahan osumisen jälkeen A85 menettää pallonhallinnan, mutta pallo ei osu maahan ennen kuin hän saa pallon uudelleen haltuunsa. **RATKAISU:** Kiinniotto. Jos kiinniottaja on pelikentällä ja menettää pallonhallinnan mennessään maahan, kyseessä on onnistunut kiinniotto niin kauan, kun pelaaja pysyy pelikentällä ja pallo ei osu maahan.
- XI. Ilmassa oleva kiinniottaja A85 ottaa kiinni eteenpäinheiton ja maahan tullessaan osuu ensin maahan vasemmalla jalallaan pelikentälle pelaajan kaatuessa pelikentän ulkopuolelle. Välittömästi maahan osumisen jälkeen A85 menettää pallon hallinnan. **RATKAISU:** Epäonnistunut kiinniotto riippumatta siitä osuuko pallo maahan tai ei, koska pelaaja on ulkona pelikentältä.
- XII. Kiinniottaja A85 venyttää Joukkueen B 2-jaardin linjalta ottaakseen kiinni sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton. Maahan mennessään ilman taklausta hän yrittää ottaa kiinnioton ja kaatuu maahan maalialueelle. Välittömästi kaatumisen jälkeen A85 menettää pallon hallustaan ja pallo osuu maahan. **RATKAISU:** Epäonnistunut kiinniotto. Kiinniottajan mennessä itse maahan, tulee tämän pitää pallo hallussaan myös maahan tullessaan, jotta kyseessä olisi kiinniotto.
- XIII. Kiinniottaja A85 on ilmassa maalialueella ja ottaa kiinni eteenpäinheiton. Ilmassa ollessaan häneen osuu puolustaja, jonka johdosta A85 kaatuu maahan. Välittömästi maahan tulon jälkeen, pallo irtoaa hänen käsistään ja osuu maahan. **RATKAISU:** Epäonnistunut kiinniotto. Ilmassa taklatun kiinniottajan tulee pitää pallo hallussaan myös maahan tullessaan, jotta kyseessä olisi kiinniotto.
- XIV. Sääntöjen mukainen kiinniottaja A80 on ilmassa ottaessaan kiinni sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton. Hänellä on pallo selvästi hallussaan ja tullessaan maahan, pallon kärki osuu maahan ennen kuin A80 pitää otteensa pallosta kiinni, eikä pallo liiku maahan osumisen johdosta. A80 polvet osuvat maahan ja hän pitää pallon hallussaan. **RATKAISU:** Kiinniotto.
- XV. Sääntöjen mukainen kiinniottaja A80 on ilmassa sivurajan vieressä ottaessaan kiinni sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton. Hänen tullessaan maahan kasvot pelikentälle päin hänen varpaansa (a) selvästi raahaa maata pitkin ennen kuin hän kaatuu ulos pelikentältä (b) osuu maahan pelikentällä ja sitten hänen kantapänsä osuu maahan ulkona pelikentältä samassa liikkeessä. Molemmissa tapauksissa pallo pysyy selvästi hänen hallussaan. **RATKAISU:** (a) Onnistunut kiinniotto. (b) Epäonnistunut heitto. varpaiden ja kantapään liike katsotaan yhdeksi ja tulkinnan mukaan hän on tullut maahan ulkona pelikentältä ja siksi epäonnistuneen kiinniottossa. [

Epäonnistunut heitto

ARTIKLA 7.

- a. Mikä tahansa eteenpäinheitto on epäonnistunut, jos pallo on sääntöjen mukaan ulkona pelikentältä tai jos pallo osuu maahan ilman, että pallo on selvästi pelaajan hallussa. Heitto on epäonnistunut myös, jos kiinniottaja ensin tulee maahan kentän ulkorajoille tai niiden ulkopuolelle, ellei hänen etenemistään ole pysäytetty ensin pelikentällä tai maalialueella. (Sääntö 4-1-3-p) (**H.T. 2-4-3:III**) ja (**H.T. 7-3-7:I**).
- b. Kun sääntöjen mukainen eteenpäinheitto epäonnistuu, pallo kuuluu heittäneelle joukkueelle edellisestä aloituspisteestä.
- c. Kun sääntöjen vastainen eteenpäinheitto epäonnistuu, pallo kuuluu heittäneelle joukkueelle heittopisteestä. (**Poikkeus:** Jos rikottu joukkue hylkää rangaistuksen sääntöjen vastaisesta eteenpäinheitosta maalialueella, pallo laitetaan peliin seuraavaksi edellisestä aloituspisteestä.) (**H.T.7-3-7:II,III**)

• Hyväksytyt tulkinnat 7-3-7

- I. Pelaaja koskettaa sääntöjen mukaista eteenpäinheittoa (a) samalla kun hän osuu pelikentän ulkorajaan, tai (b) ilmassa ollessaan hypättyään kentän ulkopuolelta. **RATKAISU:** (a) ja (b) Pallo on ulkona pelikentältä, heitto epäonnistuu ja yritys lasketaan. Kiinniottoon oikeutuksella ei ole merkitystä tässä. (Sääntö 2-27-15, 4-2-3-a). [Viitattu 7-3-7-a]
- II. Neljäs ja 9 Joukkueen A 6-jaardin linjalta. A1 epäonnistuu tahallaan eteenpäin heitossa maalialueella säästääkseen menetettyä matkaa. **RATKAISU:** Joukkue B voi hyväksyä rangaistuksen ja oman maalin. Jos rangaistus hylätään, Joukkue B saa pallon, ensimmäinen ja maali 6-jaardin linjalta. [Viitattu 7-3-7-c]
- III. Kolmas ja 9 Joukkueen A 6-jaardin linjalta. A1 heittää yrityksen toisen eteenpäin heiton maalialueeltaan. B2 katkaisee heiton ja taklataan A:n 20-jaardin linjalla. **RATKAISU:** Joukkue B voi hyväksyä rangaistuksen ja oman maalin tai ottaa pelatun pelin voimaan saaden ensimmäisen yrityksen Joukkueen A 20-jaardin linjalta. [Viitattu 7-3-7-c]

Sääntöjen vastainen kontakti ja syötön vastaanoton häirintä

ARTIKLA 8.

- a. Yrityksen aikana, jossa sääntöjen mukainen eteenpäinheitto ylittää puolueettoman alueen, sääntöjen vastainen kontakti on kiellettyä sekä joukkueen A että joukkueen B pelaajilta aloitusyötöstä siihen asti kun heittoon on koskenut pelaaja tai erotuomari. **(H.T. 7-3-8:II)**
- b. Hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintää on kontakti joukkueen A pelaajan toimesta puolueettoman alueen etupuolella, joka estää joukkueen B pelaajaa sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton sisältävän yrityksen aikana, jossa eteenpäinheitto ylittää puolueettoman alueen. Hyökkäyksen pelaajan vastuulla on välttää kontaktia vastustajaan. Hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintää ei ole **(H.T. 7-3-8:IV, V, X, XV ja XVI)**:
 1. Kun välittömästi aloitusyötön jälkeen joukkueen A kiinniottoon oikeuttamaton pelaaja ryntää vastustajaa kohden ja ottaa tähän kontaktin enintään 1 jaardi puolueettoman alueen etupuolella ja jatkaa kontaktiaan enintään 3 jaardia puolueettoman alueen etupuolelle. **(H.T. 7-3-10-II)**
 2. Kun kaksi tai useampia kiinniottoon oikeutettuja pelaajia tekevät yhtäaikaisen yrityksen tarkoituksenaan ylettää palloon, kiinniottaa sen tai lyödä sitä. Molempien joukkueiden kiinniottoon oikeutetuilla pelaajilla on yhtäläinen oikeus palloon. **(H.T. 7-3-8:IX)**
 3. Heiton ollessa ilmassa ja kaksi tai useampia kiinniottoon oikeutettuja pelaajia on samalla alueella ottaakseen kiinni tai katkaistakseen heiton ja hyökkäyksen pelaaja tällä alueella estää vastustajaa ja heitto ei ole kiinniotettavissa.

RANGAISTUS – 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä [S33:OPI].

- c. Puolustuksen syötön vastaanoton häirintää on kontakti puolueettoman alueen etupuolella joukkueen B pelaajan toimesta, jonka tarkoituksena on selvästi estää kiinniottoon oikeutettua vastustajaa ja toiminta voi estää tätä kiinniottamasta kiinniotettavissa olevaa heittoa. Epäselvissä tilanteissa sääntöjen mukainen eteenpäinheitto on kiinniotettavissa. Puolustuksen syötön vastaanoton häirintä voi tulla kyseeseen vasta, kun sääntöjen mukainen eteenpäinheitto on heitetty. Kyseessä ei ole puolustuksen syötön vastaanoton häirintä **(H.T. 7-3-8:III, VII, VIII, XI ja XII)**:
 1. Kun aloitusyötön jälkeen vastustajan pelaaja välittömästi ryntää kohti, ottaen kontaktin vastustajaan enintään 1 jaardi puolueettoman alueen etupuolella.
 2. Kun kaksi tai useampia kiinniottoon oikeutettuja pelaajia tekevät yhtäaikaisen yrityksen tarkoituksenaan ylettää palloon, kiinniottaa sen tai lyödä sitä. Molempien joukkueiden kiinniottoon oikeutetuilla pelaajilla on yhtäläinen oikeus palloon. **(H.T. 7-3-8:IX)**.
 3. Kun Joukkueen B pelaaja ottaa sääntöjen mukaisen kontaktin vastustajaan ennen heittoa **(H.T. 7-3-8:X)**.
 4. Kun yrityksellä on Joukkueen B pelaajan kontakti, joka muuten olisi heitonvastaanoton häirintä, tilanteessa, jossa Joukkueen A potentiaalinen potkaisija potku aloituslinjasta muodostelmasta simuloi potkua heittämällä pallon korkealle ja syvälle.

RANGAISTUS – Joukkueen A pallo virheentekopisteestä, jos häirintä tapahtuu alle 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. Jos häirintä tapahtuu 15 jaardia tai enemmän edellisestä aloituspisteestä, joukkueen A pallo, ensimmäinen yritys, 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. [S33:DPI]. Jos aloitusyöttö on tapahtunut Joukkueen B 17-jaardin linjalta tai sen sisäpuolelta ja Joukkueen B 2-jaardin linjan ulkopuolelta ja virheentekopiste on 2-jaardin linjalla tai sen sisäpuolella, rangaistus edellisestä aloituspisteestä asettaa pallon 2-jaardin linjalle, ensimmäinen yritys (H.T. 7-3-8:XIV).

Rangaistukset, jotka toimeenpannaan 2-jaardin linjan ulkopuolelta, eivät voi päättyä 2jaardin linjan sisäpuolelle. (Poikkeus: Lisäpiste, jossa aloitusyöttö on 3-jaardin linjalta, Sääntö 10-2-5-b).

Jos edellinen aloituspiste on 2-jaardin linjalta tai sen sisäpuolelta, ensimmäinen yritys edellisen aloituspisteen ja maaliviivan puolivälistä. (Sääntö 10-2-6 Poikkeus).

• Hyväksytty tulkinta 7-3-8

- I. B33, joka puolustaa sääntöjen mukaista eteenpäin heittoa puolueettoman alueen etupuolella, on selkä palloa kohti ja heiluttaa käsiään A88 sääntöjen mukaisen kiinniottajan naaman edessä, mutta ei ota kontaktia. **RATKAISU:** Ei virhettä. Kyseessä ei ole syötön vastaanoton häirintä, koska tilanteessa ei ole kontaktia [Viitattu 7-3-9-f]
- II. Laitahyökkääjä A80, 15 jaardia puolueettoman alueen etupuolella kääntää selkensä kohti puolueetonta aluetta. Heittäjä heittää pallon korkealta yli A80 käsien, jotka on ojennettu pään yläpuolelle. Pallo ei ole enään kiinniotettavissa, kun B2 vetää A80 maahan kasvosuojuksesta. **RATKAISU:** Henkilökohtainen virhe (Sääntö 9-1-12-a), ei syötön vastaanoton häirintä. Rangaistus — 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. Ensimmäinen ja 10 Joukkueelle A. Törkeästä virheestä B2 suljetaan ottelusta. [Viitattu 7-3-8-a]
- III. Laitahyökkääjä A83 10 jaardia lähimmästä sisemmästä linjamiehestä juoksee kohti pelikentän keskustaa (slant) Ennen kuin pallo heitetään B1 blokkaa hanta sääntöjen mukaisesti ja A83 kaatuu maahan. **RATKAISU:** Sallittua ellei blokki ollut vyötärön alapuolelle (Sääntö 9-1-6). [Viitattu 7-3-8-c]
- IV. Aloitusvyöttöhetkellä A88 on aloituslinjalla 10 jaardia ulommasta linjamiehestä (tackle) ja A44 on takakentällä 4 jaardia hänen sisäpuolellaan. Juuri ennen kuin Joukkueen A heittäjä päästää pallosta irti, A88 ottaa kontaktin B1:een viisi jaardia puolueettoman alueen etupuolella. Heitto heitetään A44:lle, joka on liikkunut kontaktipisteen etu- ja ulkopuolelle. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintä. Rangaistus — 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 7-3-8-b]
- V. Ennen kuin palloa on heitetty, laitahyökkääjä A88 liikkuu neljä jaardia eteenpäin kentällä suoraan kohti puolustajaa B1. Tässä kohdassa B1 työntää A88:ia, joka käyttää käsiään kontaktiin B1:een. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintä, jos sääntöjen mukainen eteenpäin heitto ylitti puolueettoman linjan. Rangaistus — 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä, [Viitattu 7-3-8-b]
- VI. Ennen kuin palloa on heitetty, laitahyökkääjä A88 juoksee kohti kentän keskustaa (slant), jossa B1 yrittää blokata tätä. A88 käyttää käsiään työntääkseen B1:n pois. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintä, jos sääntöjen mukainen eteenpäin heitto ylitti puolueettoman linjan. Jos B1:n ensimmäinen kontakti oli vyötärön alapuolelle ja puolueettoman alueen etupuolella, Joukkue B on myös syyllistynyt virheeseen ja virheet pallon ollessa pelissä kumoavat toisensa.
- VII. Ulompi laitahyökkääjä A88 juoksee 10 jaardin kuvion ja leikkaa 90 asteen kulmassa kohti sivurajaa. Kun pallo on heitetty B2 ottaa kontaktin A88:iin taklaamalla, blokkaamalla, työntämällä tai ottamalla kiinni ennen kuin A88 koskee palloon. Heitto on kiinniotettavissa. **RATKAISU:** Joukkueen B virhe, puolustuksen syötön vastaanoton häirintä Rangaistus — ensimmäinen yritys virheentekopisteestä. [Viitattu 7-3-8-c]
- VIII. Sisempi laitahyökkääjä A80 juoksee 10 jaardia suoraan ja leikkaa kohti maalitolppaa. B1 on askeleen jäljessä ja ulkopuolella. Kun sääntöjen mukainen eteenpäin heitto on heitetty B1 ottaa kontaktin A80:een taklaamalla, blokkaamalla, työntämällä tai ottamalla kiinni samalla kun pallo lentää A80:n ojennettujen käsien yli. **RATKAISU:** Joukkueen B virhe puolustuksen syötön vastaanoton häirintä. Rangaistus — ensimmäinen yritys virheentekopisteestä, jos häirintä alle 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä; 15-jaardia edellisestä aloituspisteestä, jos häirintä tapahtui vähintään 15-jaardia edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 7-3-8-c]
- IX. A88 ja B2 juoksevat vierekkäin ennen tai sen jälkeen kun pallo on heitetty. A88 tai B2, tai molemmat kaatuvat maahan heidän jalkojensa mentyä ristiin. Kumpikaan pelaaja ei ole tahallaan kampittanut vastustajaa. **RATKAISU:** Ei virhettä. [Viitattu 7-3-8-b-2, 7-3-8-c-2]
- X. Ennen kuin heitto on heitetty laitahyökkääjä A88 ja puolustaja B1 juoksevat olkapää olkapäätä vasten ja vierekkäin 15 jaardia puolueettoman alueen etupuolella. A88 on lähempänä sivurajaa ja B1 lähempänä sisäsivurajaa. A88 leikkaa sisään, ja törmää B1:een, joka ei väistänyt A88:ia. **RATKAISU:** Ei virhettä, koska palloa ei ole vielä heitetty. [Viitattu 7-3-8-b, 7-3-8-c-3]
- XI. Laitahyökkääjä A88 ja puolustaja B1 juoksevat olkapää olkapäätä vasten ja vierekkäin 15 jaardia puolueettoman alueen etupuolella. A88 on lähempänä sivurajaa ja B1 lähempänä sisäsivurajaa. Sääntöjen mukainen eteenpäin heitto heitetään kohti maalitolppaa. Pallon ollessa ilmassa A88 leikkaa sisään kohti kiinniotettavissa olevaa palloa. B1 ei väistä, eikä yritä ottaa heittoa kiinni kun A88 törmää häneen. **RATKAISU:** Joukkueen B virhe, puolustuksen syötön vastaanoton häirintä. Rangaistus – 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä ja ensimmäinen yritys. [Viitattu 7-3-8-c]
- XII. A44 (sisempi laitahyökkääjä) juoksee kuvion 25 jaardia alakentälle kohti maalialueen merkkiä. B1 (safety) on A44:n ja maalimerkin välissä kun pallo heitetään. B1 hidastaa vauhtiaan selvästi ja törmää A44:een ennen kuin kiinniotettavissa oleva heitto osuu maahan. **RATKAISU:** Joukkueen B virhe, puolustuksen syötön vastaanoton häirintä. Rangaistus – 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä ja ensimmäinen yritys. [Viitattu 7-3-8-c]
- XIII. Sisempi laitahyökkääjä A80 liikkuu muodostelman poikki heittokuviossa 25 jaardia alakentällä, jossa ottaa kontaktin B1:een ennen tai jälkeen pallon heittämistä. Laitahyökkääjä A88, joka on toisella puolella kenttää

sisemmästä laitahyökkääjästä aloitusyöttöhetkellä, leikkaa A80 ja B1 kontaktipisteen takaa ja ottaa sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton kiinni. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintä. Rangaistus – 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä.

- XIV. Neljäs ja maali Joukkueen B 5-jaardin linjalta. Joukkueen A sääntöjen mukainen eteenpäin heitto epäonnistuu, mutta Joukkue B on syyllistynyt häirintään 1-jaardin linjalla tai maalialueella. **RATKAISU:** Ensimmäinen ja maali Joukkueelle A B:n 2-jaardin linjalta. [Viitattu 7-3-8 Rangaistus]
- XV. A80 ja B60 yrittävät molemmat ottaa kiinni eteenpäin heiton puolueettoman alueen etupuolella, alueella jossa A80 on. Heitto on korkea ja tulkitaan, ettei se ollut kiinniotettavissa. Pallon lentäessä pelaajien päiden yli A80 tönäisee B60:stä rintakehään. **RATKAISU:** Kyseessä ei ole hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintä [Viitattu 7-3-8-b]
- XVI. A80 ja B60 yrittävät molemmat ottaa kiinni sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton puolueettoman alueen etupuolella, alueella jossa A80 on. A14, joka ei yritä ottaa heittoa kiinni blokkaa B65:stä alakentällä, joko ennen heittoa tai sen jälkeen kun ei kiinniotettavissa ole heitto on ilmassa. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintä. Rangaistus — 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 7-3-8-b]

Kontaktihäirintä

ARTIKLA 9.

- a. Sekä joukkue A että joukkue B saavat sääntöjen mukaisesti ottaa kontaktin vastustajaan puolueettoman alueen takana.
- b. Sekä joukkue A että joukkue B saavat sääntöjen mukaisesti ottaa kontaktin vastustajaan puolueettoman alueen etupuolella sen jälkeen, kun heittoon on koskettu (**H.T. 7-3-9:I**).
- c. Puolustuksen pelaajat saavat sääntöjen mukaisesti ottaa kontaktin vastustajaan, joka on ylittänyt puolueettoman alueen, jos vastustaja ei ole asemassa ottamaan kiinni kiinniotettavissa olevaa eteenpäinheittoa.
 1. Niissä tilanteissa, jotka tapahtuvat yrityksen aikana jossa eteenpäinheitto ylittää puolueettoman alueen, kyseessä voi olla syötön vastaanoton häirintä vain, jos kiinniottajalla oli mahdollisuus ottaa kiinniotettavissa oleva eteenpäinheitto kiinni.
 2. Niissä tilanteissa, jotka tapahtuvat yrityksen aikana, jossa eteenpäinheitto ei ylitä puolueettonta aluetta, kyseessä on säännön 9-3-4 mukainen virhe ja rangaistus toimeenpannaan edellisestä aloituspisteestä.
- d. Syötön vastaanoton häirinnän säännöt ovat voimassa vain yrityksillä, joissa sääntöjen mukainen eteenpäinheitto ylittää puolueettoman alueen. (Säännöt 2-19-3 ja 7-3-8-a, b ja c)
- e. Joukkueen B kontakti sääntöjen mukaiseen kiinniottajaan, joka sisältää henkilökohtaisen virheen estäen kiinnioton kiinniotettavissa olleesta heitosta, voidaan tuomita joko syötön vastaanoton häirinnäksi tai henkilökohtaiseksi virheeksi 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. Sääntö 7-3-8 määrittää kontaktia heiton aikana. Jos häirintä kuitenkin sisältää teon, joka normaalisti johtaisi ottelusta sulkemiseen, pelaaja tulee poistaa ottelusta.
- f. Häirintä voi tulla kyseeseen vain, jos pelaajien välillä tapahtuu fyysinen kontakti.
- g. Molemmilla pelaajilla on oikeus alueeseensa ja yhteentörmäykset tulkitaan kuten yrittäessä tavoitella heittoa säännössä 7-3-8. Jos vastustajat, jotka ovat puolueettoman alueen etupuolella törmäävät liikkueensa kohti heittoa, kyseessä on toisen tai molempien virhe vain, jos nähtävissä on selvä yritys häiritä. Kyseessä voi olla syötön vastaanoton häirintä vain, jos eteenpäin heitto tulkitaan kiinniotettavaksi.
- h. Syötön vastaanoton häirintäsäännöt eivät ole voimassa sen jälkeen kun heittoon on koskettu missä tahansa pelikentällä olevan pelaajan tai erotuomarin toimesta. Jos vastustaja on tehnyt virheen, rangaistus on siitä virheestä, ei syötön vastaanoton häirinnästä. (**H.T. 7-3-9:I**)
- i. Sen jälkeen kun heittoon on koskettu, kuka tahansa pelaajista saa suorittaa sääntöjen mukaisen blokin heiton loppulentoajan aikana.
- j. Kiinniottajan taklaaminen tai tähän tarttuminen tai mikä tahansa muu tahallinen kontakti ennen kuin kiinniottaja koskee heittoon, on osoitus siitä, että taklaaja ei yritä pelata palloa ja kyseessä on siksi sääntöjen vastainen teko.

- k. Kiinniottajan taklaaminen tai tätä pain juokseminen, kun eteenpäinheitto on selkeästi ali- tai yliheitetty, on osoitus siitä, että pelaaja ei pelaa palloa ja kyseessä on siksi sääntöjen vastainen teko. Kyseessä ei ole syötön vastaanoton häirintä, mutta säännön 9-1-12-a rikkominen, mistä seuraa 15 jaardin rangaistus edellisestä aloituspisteestä ja ensimmäinen yritys. Törkeästä virheestä pelaaja suljetaan ottelusta.

• **Hyväksytyt tulkinnat 7-3-9**

- I. Sääntöjen mukainen eteenpäin heitto puolueettoman alueen etupuolelle, jonka kumman joukkueen tahansa sääntöjen mukainen kiinniottaja muffaa tai koskee palloon tai pallo kimpoaa erotuomarista. Tämän jälkeen pallon ollessa edelleen ilmassa, joko Joukkueen A tai Joukkueen B pelaaja pitää kiinni tai muuten rikkoo kiinniottoon oikeutettua kiinniottajaa, joka on puolueettoman alueen etupuolella. **RATKAISU:** Syötön vastaanoton häirintä -säännöt eivät ole voimassa sen jälkeen kun heittoon on koskettu. Rangaistukset kuten virheissä vapaanpallon aikana. Rangaistus — 10 tai 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. (Sääntö 9-3-6). [Viitattu 7-3-9-b, 7-3-9-h]
- II. Sääntöjen mukaisessa eteenpäin heitossa puolueettoman alueen takana kiinniottoon oikeutettu A1 on asemassaan ja koskemassa juuri heittoon, kun B1 tönäisee A1:tä ja heitto epäonnistuu. **RATKAISU:** Sallittua. Syötön vastaanottosäännöt eivät ole voimassa puolueettoman alueen takana. (Säännöt 7-3-9-d, 9-1-5 Poikkeus 4 ja 9-3-6 Poikkeus 5).
- III. A88 juoksee heittokuviota sivurajan vieressä ja astuu sivurajan päälle juuri ennen kuin puolustaja hyppää häntä päin ja lyö heiton maahan. **RATKAISU:** kyseessä ei ole syötön vastaanoton häirintä. A88 ei ole sääntöjen mukainen kiinniottaja astuttuaan sivurajan päälle. (Sääntö 7-3-3) [viitattu 7-3-3-d, 7-3-8-c]

Sääntöjen vastainen kiinniottaja alakentällä

ARTIKLA 10.

Alunperin sääntöjen vastainen kiinniottaja ei saa olla tai käydä yli 3 jaardia puolueettoman alueen etupuolella ennen kuin eteenpäin heittäjä heittää sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton, joka ylittää puolueettoman alueen. Pelaaja rikkoo tätä sääntöä, jos mikä tahansa hänen kehon osistaan ylittää kolmen jaardin rajan. (**H.T. 7-3-10:1**) (**Poikkeus:** Kyseessä ei ole virhe, mikäli eteenpäin heittäjä sääntöjen mukaisesti tahallaan epäonnistuu eteenpäinheitossa, ja pallo osuu maahan sivurajan lähellä tai sen ulkopuolella.)

RANGAISTUS – viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä [S37;IDP].

• **Hyväksytyt tulkinnat 7-3-10**

- I. Kiinniottoon oikeudeton linjamies A70 juoksee yli kolme jaardia puolueettoman alueen etupuolelle, mutta ei ota kontaktia vastustajaan. Hän kääntyy ympäri ja palaa takaisin puolueettoman alueen taakse ennen kuin A10 heittää sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton puolueettoman alueen yli. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen pelaaja alakentällä. Rangaistus — viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 7-3-10]
- II. Kiinniottoon oikeudeton linjamies A70 ottaa kontaktin vastustajaan jaardin sisällä puolueettomasta alueesta. A70 työntää B4:sta yli 3 jaardia puolueettoman alueen etupuolelle ja kääntyy sitten takaisin ja on puolueettoman alueen takana, kun A1 heittää sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton, joka ylittää puolueettoman alueen. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintä. Rangaistus — 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä (Sääntö 7-3-8-b). [Viitattu 7-3-8-b-1]
- III. Ensimmäinen ja kymmenes A-37 linjalta. Sääntöjenvastainen kiinniottaja A70 suuntaa aloitusyötöstä yläkentälle. Heittäjän heittäessä pallon A70 kypärä ylittää A-40 linjan. Heitto ylittää puolueettoman alueen ja putoaa A-39 linjalle. **RATKAISU:** Virhe. Sääntöjen vastainen kiinniottaja alakentällä. Osa A70 kehosta oli yli 3-jaardia puolueettoman alueen etupuolella heittohetkellä. [Viitattu 7-3-10]

Sääntöjen vastainen kosketus

ARTIKLA 11.

Alunperin sääntöjen vastainen kiinniottaja ollessaan pelikentällä ei saa koskea tahallaan sääntöjen mukaiseen eteenpäinheittoon ennen kuin heittoon on koskenut vastustaja tai erotuomari. (**H.T. 5-2-3:I**) ja (**H.T. 7-3-11:I-II**).

RANGAISTUS – viisi jaardia edellisestä aloituspisteestä [S16:ITP].

• Hyväksytty tulkinta 7-3-11

- I. Myöhään puoliajan loppupuolella, pelinrakentaja A10, joka ei ole ollut tackle box alueen ulkopuolella, heittää epätoivoisen eteenpäin heiton säästyäkseen jaardimenetyksestä. Heitto epäonnistuu sen jälkeen kun kiinniottoon oikeudeton A58 koskee palloon yrittäessään ottaa heittoa kiinni. **RATKAISU:** Virhe, tahallinen epäonnistuminen eteenpäin heitossa. Ei virhettä sääntöjen vastaisesta kosketuksesta, koska heitto on sääntöjen vastainen. Rangaistus – yrityksen menetys heittopisteestä. Ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä. (Säännöt 3-3-2-d-4 ja 7-3-2-h). Jos aikaa on jäljellä alle minuutti sääntöä 3-4-4 sovelletaan. Jos peliaika neljänneksestä loppuu, neljänneistä ei jatketa. [Viitattu 7-3-11]
- II. Joukkue A antaa aloitussyötön omalta 10-jaardin linjalta. A10 putoaa taaksepäin ja heittää eteenpäin kiinniottoon oikeudettomalle A70:lle, joka omalla maalialueellaan (a) koskettaa palloa yrittäessään ottaa sitä kiinni ja heitto epäonnistuu (b) ottaa heiton kiinni ja taklataan omalle maalialueelleen tai (c) ottaa heiton kiinni ja taklataan 3-jaardin linjalle. **RATKAISU:** (a) Joukkue B voi hyväksyä rangaistuksen saadakseen 5 jaardia tai hylätä rangaistuksen, jotta yritys lasketaan. (b) Pallo on pois pelistä maalialueella Joukkueen A liikevoimasta ja Joukkue B voi hyväksyä oman maalin tai rangaistuksen edellisestä aloituspisteestä. (c) Yritys lasketaan, jos rangaistus hylätään; piste jossa pallo tuli pois pelistä on edullisempi Joukkueelle B kuin rangaistus. [*Huom:* (a), (b) ja (c) voi kyseessä olla myös tahallinen epäonnistuminen eteenpäin heitossa riippuen siitä missä Joukkueen A kiinniottoon oikeutettu pelaaja oli sijoittuneena tai mistä tilanteesta A10 heitti pallon.] (Sääntö 10-1-1-b). Jos kyseessä on rangaistus tahallisesta epäonnistumisesta eteenpäin heitossa, tilanteessa ei ole sääntöjen vastaista kosketusta. [Viitattu 7-3-11]

Joukkueen B henkilökohtainen virhe yrityksen aikana, jossa heitetään sääntöjen mukainen eteenpäin heitto

ARTIKLA 12.

Rangaistukset joukkueen B henkilökohtaisista virheistä onnistuneen eteenpäin heiton sisältävän yrityksen aikana mitataan viimeisen juoksun päättymispisteestä, jos se päättyy puolueettoman alueen etupuolelle. Jos heitto epäonnistuu tai katkaistaan tai jos pallon hallinta vaihtuu yrityksen aikana, rangaistus mitataan edellisestä aloituspisteestä (**H.T. 7-3-12:I**) ja (**H.T. 9-1-2:III**).

• Hyväksytty tulkinta 7-3-12

- I. A11 heittää eteenpäin heiton kohti A88:a. Yrityksen aikana B88 lyö A79 päähän. Heitto a) onnistuu A88:lle 10 jaardin etenemiseksi A-30 jaardilinjalta, jossa A88 taklataan. b) epäonnistuu tai katkaistaan. **RATKAISU:** a) rangaistus mitataan A-30 jaardilinjalta. Joukkueen A 1. ja 10 A-45 jaardilinjalta. b) Rangaistus mitataan edellisestä aloituspisteestä 1 ja 10 A-35 jaardilinjalta joukkueelle A. (Sääntö 9-1 rangaistus) [viitattu 10-2-2-e-1, 7-3-12]

Sääntö 8

Pistesuoritukset

LUKU 1. Pistesuoritusten pistemäärät

Pisteiden tekeminen

ARTIKLA 1. Pisteitä jaetaan suorituksista seuraavasti:

Maali (Touchdown)	6 Pistettä
Potkumaali (Field Goal)	3 Pistettä
Oma maali (Safety) (pisteet vastustajalle)	2 Pistettä
Lisäpisteyritys – maali	2 Pistettä
Lisäpisteyritys – Potkumaali	1 Piste
Lisäpisteyritys – Oma maali	1 Piste

Luovutetut ottelut

ARTIKLA 2.

Luovutetun tai keskeytetyn ottelun, joka myöhemmin päätetään luovutetuksi lopputulos on: rikottu joukkue – 1, vastustaja – 0. Jos rikottu joukkue johtaa ottelua keskeytyshetkellä, senhetkinen tulos jää voimaan (Säännöt 3-3-3-a, 3-3-3-b ja 9-2-3).

LUKU 2. Maali - Touchdown

Miten tehdään

ARTIKLA 1.

Maali syntyy kun:

- Pallonkantaja etenee pelikentältä hallussaan pelissä oleva pallo, joka rikkoo vastustajan maaliviivan muodostaman seinämän. Tämä seinämä jatkuu maalialueen merkkien ulkopuolelle vain pelaajalle, joka koskettaa maata maalialueella tai maalimerkkiä. **(H.T. 2-23-1:I) (H.T. 8-2-1:I-IX)**
- Pelaaja ottaa eteenpäinheiton kiinni vastustajan maalialueella. **(H.T. 5-1-3:I-II)**
- Rähmäys tai taaksepäin syöttö otetaan haltuun, kiinni tai katkaistaan tai tuomitaan vastustajan maalialueelle (**Poikkeus:** Säännöt 7-2-2-a-poikkeus 2 ja 8-3-2-d-5). **(H.T. 7-2-4:I)**
- Vapaapotku tai potku aloituslinjasta otetaan sääntöjen mukaisesti kiinni tai haltuun vastustajan maalialueella. **(H.T. 6-3-9:III)**
- Päätuomari tuomitsee maalin säännön 9-2-3 rangaistus mukaisesti.

• Hyväksytyt tulkinta 8-2-1

- Pallonkantaja A1, yrittäessään tehdä maalia, osuu maalialueen merkkiin jalallaan. Hän kantaa palloa oikeassa kädessään, joka on ojennettuna sivurajan yli. **RATKAISU:** Se onko tilanteessa syntynyt maali vai ei riippuu pallon enimmäisetenemispisteen suhteesta maaliviivaan sillä hetkellä kun pallo tulee pois pelistä. (Säännöt 4-2-4-d ja 5-1-3-a). [Viitattu 2-9-2, 4-2-4-d, 5-1-3-a, 8-2-1-a]
- Pallonkantaja A1 etenee pelikentällä ja hyppää ilmaan 2-jaardin linjalta. Hänen ensimmäinen kontakti maahan on ulkona pelikentältä 3 jaardia maaliviivan takana. Hänen hallussaan oleva pallo ylitti maalialueen merkin ilmassa. **RATKAISU:** Maali (Sääntö 4-2-4-d). [Viitattu 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- Pallo, joka on ilmassa olevan pallonkantajan A12 hallussa ylittää sivurajan 1-jaardin linjalta ja jatkaa matkaansa maalialueen merkin taakse ja on sitten pois pelistä ulkona pelikentältä A21 hallussa. **RATKAISU:** Pallo on pois pelistä 1-jaardin linjalla (Säännöt 2-12-1 ja 4-2-4-d). [Viitattu 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- Pelinrakentaja A12 heittää onnistuneen eteenpäin heiton joukkueoverille, joka seisoo Joukkueen B maalialueella. (a) A12 on puolueettoman alueen etupuolella päästäessään irti pallosta. (b) Kiinniottaja pelaa numerolla 73. **RATKAISU:** (a) ja (b) tilanteissa kyseessä on maali. Rangaistus pannaan täytäntöön Joukkueen B valinnan mukaan. [Viitattu 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

- V. Pallonkantaja A22 heittäytyy kohti maaliviivaa 1-jaardin linjalta. Hänen hallussaan oleva pallo (a) koskettaa maalialueen merkkiä (b) menee maalialueen merkin ylitse (c) ylittää maaliviivan maalialueen merkin sisäpuolelta. A22 osuu tämän jälkeen maahan pelikentän ulkopuolella 3-jaardia maaliviivan takana. **RATKAISU:** (a), (b) ja (c) Maali kaikissa kolmessa tilanteessa. Pallo A22:n hallussa on rikkonut maaliviivan muodostaman seinämän kaikissa kolmessa tilanteessa [Viitattu 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VI. Pallonkantaja A22 etenee kohti maaliviivan oikean kulman maalialueen merkkiä. 2-jaardin linjalta hän hyppää tai vastustaja blokkaa hänet ilmaan. Pallo A22:n oikeassa kädessä ylittää sivurajan 1-jaardin linjalta ja ohittaa maalialueenmerkin ulkopuolelta. A22 (a) osuu jalallaan tai vasemmalla kädellään maalialueen merkkiin (b) osuu maahan ensimmäiseksi pelikentän ulkopuolella 3-jaardia maaliviivan takana. **RATKAISU:** (a) Maali. Maaliviivan seinämä jatkuu pelikentän ulkopuolelle, koska A22 koskettaa maalialueen merkkiä. (b) Ei maalia. Maaliviivan seinämä ei jatku pelikentän ulkopuolelle, koska A22 ei koskettanut maalialueenmerkkiä tai maalialuetta. Pallo on ulkona pelikentältä 1-jaardin linjalta [Viitattu 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VII. Pallonkantaja A22 etenee kohti maaliviivan oikean kulman maalialueen merkkiä. Hänellä on pallo oikeassa kädessään, joka ylittää maaliviivan seinämän jatkeen maalialueenmerkin ulkopuolelta, jonka jälkeen A22 astuu (a) maaliviivalle (b) sivurajalle senttejä ennen maaliviivaa. **RATKAISU:** (a) Maali. Maaliviivan seinämä jatkuu pelikentän ulkopuolelle, koska A22 koskee maahan maalialueella. (b) Ei maalia. Maaliviivan seinämää ei jatketa. Pallo tuomitaan ulos pelikentältä sivurajan ylityspisteestä. [Viitattu 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VIII. Pallonkantaja A22 etenee kohti maaliviivan oikean kulman maalialueen merkkiä. Pallo on hänen oikeassa kädessään. Hänen jalkansa osuu maalialueen merkkiin juuri ennen kuin pallo ylittää (a) maalialueen merkin (b) maaliviivan seinämän jatkeen maalialueen merkin ulkopuolelta. **RATKAISU:** (a) ja (b) Ei maalia. Koska maalialueen merkki on pelikentän ulkopuolella, pallo on pois pelistä, kun A22 jalka osui siihen. Siten molemmissa tilanteissa pallo on pois pelistä ennen kuin se ylitti maaliviivan. [Viitattu 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IX. Pallonkantaja A1 taklataan ja hänen etenemisensä pysähtyy pelikentällä maaliviivan lähellä oikean puoleisen sivurajan vieressä. Kun hänen etenemisensä pysähtyy hänellä on pallo ojennettuna oikeassa kädessään yli maaliviivan (a) maalialueen merkin sisäpuolella (b) maalialueen merkin ulkopuolella. **RATKAISU:** (a) Maali. Pallo tuli pois pelistä, kun se oli ojennettuna maaliviivan yli. (b) Ei maalia, koska mikään osa hänen vartalostaan ei koske maalialueenmerkkiä tai maalialuetta. Tässä tilanteessa maaliviivan seinämää ei jatketa. [Viitattu 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- X. Pallonkantaja A33 juoksee kohti joukkueen B maaliviivaa. Hän pudottaa pallon juuri ennen maaliviivaa ja luullen, että hän on tehnyt maalin, ja kaarrettuaan maalialueelta juoksee joukkueensa sivurajalle. Erotuomarit eivät näytä maalia. Pallo osuu maahan juuri ennen maaliviivaa tai sen päälle ja pyörii maata pitkin maalialueelle. Pallo pysähtyy maalialueelle, eikä yksikään pelaaja yritä peittää palloa. **RATKAISU:** Joukkueen A pallo yhden jaardin sisältä ennen maalilinjaa. (Sääntö 7-2-5) [viitattu 8-2-1-c]

LUKU 3. Lisäpiste

Miten tehdään

ARTIKLA 1.

Piste tai pisteet saadaan säännön 8-1-1 pistearvojen mukaisesti, jos lisäpiste päättyy maaliin, omaan maaliin tai potkumaaliin pelisääntöjen mukaisesti (**H.T. 8-3-1:I-II**) (**H.T. 8-3-2:I-III ja VI**) (**H.T. 10-2-5:X-XV**)

• Hyväksytty tulkinta 8-3-1

- I. Lisäpisteyrityksen aikana, saatuaan pallon hallintaansa, Joukkue B rähmää pallon, jonka Joukkue A peittää B:n maalialueella. **RATKAISU:** Joukkue B voi rähmätä katkaistuaan heiton, otettuaan kiinni tai haltuunsa rähmäyksen tai taaksepäin heiton. Maali, Joukkueelle A kaksi pistettä. (Sääntö 8-3-2-d-1). [Viitattu 8-3-1]
- II. B19 on ensimmäinen pelaaja, joka koskee Joukkueen A blokattuun lisäpistepotkuun puolueettoman alueen etupuolella muffatessaan pallon maalialueella. A66 peittää pallon maalialueella. **RATKAISU:** Joukkueelle A kaksi pistettä. [Viitattu 8-3-1]

Mahdollisuus tehdä pisteitä

ARTIKLA 2.

Lisäpisteyritys on mahdollisuus molemmille joukkueille tehdä yksi tai kaksi pistettä ottelukellon ollessa pysähtyneenä maalin jälkeen. Kyseessä on erityinen katkos pelissä, joka rangaistusten täytäntöönpanosyistä sisältää sekä yrityksen, että pallon valmiinaoloajan ennen sitä.

- a. Pallon laittaa peliin joukkue, joka on tehnyt 6 pisteen maalin. Jos maali tehdään yrityksen aikana, jona neljäs neljännes päättyy, lisäpistettä ei pelata, ellei piste/pisteet voi vaikuttaa pelin voittajaan.
- b. **Poikkeukset:**
 1. Jos maalin tehnyt joukkue johtaa peliä yhdellä tai kahdella pisteellä, se voi päättää, ettei ylimääräistä yritystä pelata
 2. Jos juoksevilla ottelukellolla peliaika päättyy ennen lisäpisteen aloitussyöttöä, lisäpistettä ei pelata
- c. Lisäpisteyritys, joka on yritys aloituslinjasta, alkaa kun pallo on pelivalmiina.
- d. Aloitussyöttö annetaan sisäsvurajoilta tai niiden välistä 3-jaardin viivalta tai sen takaa. Ellei hyökkäävä joukkue valitse tarkemmin paikkaa ennen kun yrityskellossa on jäljellä 25 sekuntia, tai pallo pelivalmiina merkiä asetetaan pallo keskelle kenttää 3-jaardin linjalle. Pallo voidaan asettaa uuteen paikkaan joukkue B:n virheen jälkeen tai kumman tahansa joukkueen aikalisän jälkeen, ellei aikalisää edellä joukkueen A virhe tai toisensa kumoavat rangaistukset. (Säännöt 8-3-3-a ja 8-3-3-c-1).
- e. Lisäpisteyritys päättyy, kun:
 1. Toinen joukkueista tekee pisteitä.
 2. Pallo on pois pelistä sääntöjen mukaisesti. **(H.T. 8-3-2:IV ja VI)**
 3. Hyväksytyt rangaistus johtaa pistesuoritukseen.
 4. Rangaistus joukkueelle A sisältää yrityksen menetyksen ja se hyväksytään. (Sääntö 8-3-3-c-2).
 5. Ennen pallonhallinnan vaihtumista joukkueelta toisella, joukkueen A pelaaja rähmää ja pallon ottaa kiinni tai haltuunsa muu joukkueen A pelaaja kuin rähmääjä. Joukkue A ei voi tehdä pisteitä. **(H.T. 8-3-2:VIII)**

• Hyväksytyt tulkinta 8-3-2

- I. Lisäpisteyrityksen aikana B2 antaa uuden liikevoiman Joukkueen A rähmäykselle, jonka poimii Joukkueen B maalialueella Joukkue B. **RATKAISU:** oma maali, Joukkueelle A yksi piste (Säännöt 8-3-1 ja 8-5-1). [Viitattu 8-3-1]
- II. Lisäpisteyrityksen aikana, B2 potkaisee Joukkueen A rähmäyksen omalle maalialueelleen, jossa Joukkue B peittää pallon. **RATKAISU:** Oma maali, yksi piste Joukkueelle A, tai Joukkue A voi hyväksyä rangaistuksen sääntöjen vastaisesta pallon potkaisemisesta (Säännöt 8-3-1 ja 8-3-3-b-1) ja uusia yrityksen. [Viitattu 8-3-1, 8-3-3-b-1]
- III. Yhden pisteen lisäpisteyrityksen aikana, B2 blokkaa A1:n potkun. Pallon, joka ei ole ylittänyt puolueetonta aluetta, poimii A2, joka etenee pallon kanssa B:n maaliviivan yli. **RATKAISU:** Joukkueelle A kaksi pistettä (Sääntö 8-3-1). [Viitattu 8-3-1]
- IV. Yhden pisteen lisäpisteyrityksen aikana Joukkueen A potku blokataan. A2 poimii pallon sen mentyä puolueettoman alueen etupuolelle. **RATKAISU:** Pallo on pois pelistä pisteessä, jossa A2 poimii sen. Lisäpisteyritys on päättynyt. [Viitattu 8-3-2-d-2]
- V. Yhden pisteen lisäpisteyrityksen aikana Joukkueen A potku blokataan. Pallo, johon ei ole koskettu puolueettoman alueen ylityksen jälkeen (a) ottaa haltuunsa B3 omalla 1-jaardin linjalla tai (b) osuu maahan joukkueen B maalialueella. **RATKAISU:** (a) B3 voi edetä pallon kanssa. (b) Pallo on pois pelistä, lisäpisteyritys on päättynyt (Sääntö 8-3-1).
- VI. Yhden pisteen lisäpisteyrityksen aikana Joukkueen A potku blokataan. Pallon poimii B3, joka etenee A:n maaliviivan yli. B3:n juoksun aikana B4 syyllistyy clippingiin. **RATKAISU:** Ei maalia, lisäpisteyritys on päättynyt, rangaistus hylätään säännöllä. (Sääntö 10-2-7-b). [Viitattu 8-3-1, 8-3-2-d-2]
- VII. Lisäpisteyrityksen aikana, B1 katkaisee Joukkueen A sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton maalialueella. Hän juoksee pallon kanssa Joukkueen A maaliviivan yli ja (a) pelissä ei ole rangaistuksia (b) B3 syyllistyy clippingiin tai (c) A2 tekee virheen, B1 juoksun aikana. **RATKAISU:** (a) Joukkueelle B kaksi pistettä. (b) Ei maalia, lisäpisteyritys on päättynyt, rangaistus hylätään säännöllä. (c) Joukkueelle B kaksi pistettä, rangaistus hylätään säännöllä. (Säännöt 8-3-1, 10-2-7-a ja 10-2-7-b). [Viitattu 10-2-7-b]

- VIII. Lisäpisteyrityksen aikana, A1 muffaa kädestä-käteen aloitusyötön ja sen poimii A2, joka juoksee vastustajan maalialueelle. **RATKAISU:** Joukkueelle A kaksi pistettä. (Sääntö 2-11-2). [Viitattu 8-3-2-d-5]
- IX. Yhden pisteen lisäpisteyrityksen aikana Joukkueen A potku blokataan ja B75 ottaa pallon haltuunsa 2-jaardin linjalla. B75 yrittäessä edetä pallon kanssa hän rähmää pallon, joka pyörii B:n maalialueelle, jossa B61 peittää sen ollessaan maassa. **RATKAISU:** Oma maali. Joukkueelle A yksi piste (Sääntö 8-1-1).

Virheet lisäpisteyrityksen aikana ennen pallonhallinnan vaihtumista joukkueelta toiselle

ARTIKLA 3.

- a. *Toisensa kumoavat virheet:* Jos molemmat joukkueet tekevät virheen yrityksen aikana ja joukkue B tekee virheen ennen kuin pallonhallinta vaihtuu joukkueelta toiselle, virheet kumoavat toisensa ja yritys uusitaan, vaikka lisävirheitä tapahtuisi pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen. Kaikki uusitut yritykset toistensa kumoavien virheiden jälkeen täytyy lähteä edellisestä aloituspisteestä. **(H.T. 8-3-3:II)**
- b. *Joukkueen B virheet lisäpisteyrityksen aikana:*
1. Lisäpisteyrityksen onnistuessa joukkue A voi valita pisteiden hylkäämisen ja yrityksen uusimisen, tai rangaistuksen hylkäämisen ja pisteiden hyväksymisen. Joukkue A voi hyväksyä pisteet, jos rangaistukset henkilökohtaisesta virheestä toimeenpannaan seuraavassa aloituspotkussa tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla. **(H.T. 3-2-3:VI) (H.T. 8-3-2:II) (H.T. 8-3-3:I) (H.T. 10-2-5:IX-XI)**
 2. Yrityksen uusiminen Joukkueen B rangaistuksen jälkeen voi olla mistä tahansa pisteestä sisäsvurajoilta tai niiden välistä jaardilinjalta tai sen takaa, johon pallo siirtyy rangaistuksen johdosta. **(H.T.8-3-3:III)**
- c. *Joukkueen A virheet lisäpisteyrityksen aikana:*
1. Joukkueen A virheen johdosta onnistuneen lisäpisteyrityksen jälkeen, pallo laitetaan peliin siitä pisteestä mihin rangaistus pallon määrää. **(H.T. 8-3-3:I)**
 2. Jos Joukkue A syyllistyy virheeseen, jonka rangaistukseen sisältyy yrityksen menetys, lisäpisteyritys on päättynyt ja pistesuoritus hylätään. Jaardirangaistusta ei toimeenpanna seuraavassa aloituspotkussa.
 3. Jos ennen pallonhallinnan vaihtumista joukkueelta toisella, Joukkue A syyllistyy virheeseen jota toinen virhe ei kumoa ja yrityksen aikana ei tapahdu toista pallonhallinnan vaihtumista tai pistesuoritusta, rangaistus hylätään säännöllä.
- d. *Pallo pois pelistä -toimeenpano:*
1. Rangaistukset virheistä, jotka tapahtuvat pallon tultua pelivalmiiksi ja ennen aloitusyöttöä toimeenpannaan ennen seuraavaa aloitusyöttöä.
 2. Rangaistukset virheistä, jotka tapahtuvat pallon ollessa pelissä, mutta joita käsitellään kuten virheitä pallon ollessa pois pelistä, toimeenpannaan seuraavassa aloituspotkussa tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla. Jos lisäpisteyritys uusitaan, toimeenpannaan nämä rangaistukset ennen yrityksen uusimista. (Sääntö 10-1-6) **(H.T. 3-2-3:VII)**
- e. *Potkaisijaan tai pallonpitäjään törmäminen tai juokseminen:* Kyseessä on virhe pallon ollessa pelissä.
- f. *Potkun vastaanoton häirintä:* Rangaistukset potkun vastaanoton häirinnästä hylätään säännöllä. Mikä tahansa joukkueen A pistesuoritus hylätään.

• Hyväksytty tulkinta 8-3-3

1. Lisäpisteyrityksen aikana Joukkueen A sääntöjen mukainen potku, johon ei kosketa ja joka on ilmassa ylittänyt puolueettoman alueen kun virhe tapahtuu. **RATKAISU:** Jos kyseessä on Joukkueen A virhe ja lisäpisteyritys epäonnistuu ja Joukkue B ei saa palloa hallintaansa lisäpisteyritys päättyy. Jos kyseessä on Joukkueen A virhe ja lisäpisteyritys onnistuu rangaistus on edellisestä aloituspisteestä. Jos kyseessä on Joukkueen B virhe ja lisäpisteyritys onnistuu, annetaan pisteet ellei Joukkue A valitse rangaistusta ja yritä kahden pisteen peliä. Lisäpisteyritykseen ei sovelleta potkun aloituslinjasta jälkeistä rangaistuksen toimeenpanoa. Onnistuneissa lisäpisteyrityksissä rangaistukset Joukkueen B henkilökohtaisista virheistä voidaan toimeenpanna seuraavassa

aloituspotkussa tai seuraavassa aloituspisteessä jatkoajalla. Jos lisäpisteyritys on epäonnistunut, Joukkue A voi hyväksyä rangaistuksen ja yritys uusitaan. [Viitattu 8-3-3-b-1, 8-3-3-c-1]

- II. Molemmat joukkueet syyllistyvät virheeseen lisäpisteyrityksen aikana, joka pelataan peliajan päätyttyä ja Joukkue B ei ole saanut palloa hallintaansa. **RATKAISU:** Lisäpisteyritys uusitaan edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 8-3-3-a]
- III. Joukkue A on aloittamassa lisäpisteyritystä keskeltä kenttää B-3 jaardilinjalta, kun joukkueen pelaaja syyllistyy väärään aloitukseen. B-8 jaardilinjalta lähtevän yrityksen potku blokataan, mutta B77 oli paitsiossa. Rangaistuksen toimeenpano asettaa pallon B-4 jaardilinjalle ja joukkue A pyytää pallon asetettavan oikealle sisäsivurajalle aloitussyöttöä varten. **RATKAISU:** Pyyntö hyväksytään ja pallo asetetaan oikealle sisäsivurajalle B-4 jaardilinjalle. [viitattu 8-3-3-b-2]
- IV. Lisäpisteyrityksen aikana molemmat joukkueet syyllistyvät virheeseen ennen kuin Joukkue B katkaisee eteenpäinheiton. Palautuksen aikana (a) B22 syyllistyy clippingiin tai (b) A18 taklaa pallonkantajan vetämällä kasvosuojuksesta, **RATKAISU:** (a) ja (b) Rangaistukset kumoavat toisensa ja yritys uusitaan.
- V. Lisäpisteyrityksen aikana, B79 on puolueettomalla alueella aloitussyöttöhetkellä. B20 katkaisee eteenpäinheiton ja A55 taklaa hänet vetämällä kasvosuojuksesta. **RATKAISU:** Virheet kumoavat toisensa ja yritys uusitaan.

Virheet lisäpisteyrityksessä pallonhallinnan joukkueelta toiselle vaihtumisen jälkeen

ARTIKLA 4.

Rangaistukset pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen käsitellään säännön 10-2-7 mukaisesti (**H.T. 8-3-4:I ja II**)

• Hyväksytyt tulkinta 8-3-4

- I. B15 katkaisee Joukkueen A sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton ja juoksee puolessa kentässä, kun A19 taklaa hänet vetämällä alas kasvosuojuksesta. **RATKAISU:** Lisäpisteyritys on päättynyt, rangaistus hylätään säännöllä. [Viitattu 8-3-4]
- II. B1 katkaisee Joukkueen A sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton ja juoksee keskikentälle. Palautuksen aikana B2 syyllistyy clippingiin omalla maalialueellaan. **RATKAISU:** rangaistus hylätään säännöllä. [Viitattu 8-3-4]
- III. Kahden pisteen lisäpisteyrityksen aikana, Joukkue A syyllistyy sääntöjen vastaiseen paikanvaihtoon. B21 poimii rähmäyksen ja palautuksen aikana B45 syyllistyy clippingiin ja A80 lyö vastustajaa. B21 palauttaa pallon A:n maaliviivan yli. **RATKAISU:** A80 suljetaan ottelusta. Pistesuoritusta ei lasketa, rangaistukset kumoavat toisensa, lisäpisteyritystä ei uusita vaan se on päättynyt.
- IV. Kahden pisteen lisäpisteyrityksen aikana Joukkue A syyllistyy sääntöjen vastaiseen paikanvaihtoon. B21 poimii rähmäyksen ja palautuksen aikana A80 lyö vastustajaa. B21 kantaa pallon A:n maaliviivan yli.
- V. **RATKAISU:** Pistesuoritus hyväksytään ja rangaistus A80:n törkeästä virheestä toimeenpannaan seuraavassa aloituspotkussa tai seuraavassa aloituspisteestä jatkoajalla. A80 suljetaan ottelusta.

Virheet lisäpisteyrityksen jälkeen

ARTIKLA 5.

Rangaistukset virheistä lisäpisteyrityksen jälkeen toimeenpannaan seuraavassa aloituspotkussa tai seuraavassa aloituspisteestä jatkoajalla. Jos lisäpisteyritys kuitenkin uusitaan, rangaistukset toimeenpannaan ennen yrityksen uusimista. (Sääntö 10-1-6). (**H.T. 10-2-5:XIII-XV**) (**H.T. 3-2-3:VII**)

Seuraava yritys

ARTIKLA 6.

Lisäpisteyrityksen jälkeen pallo laitetaan peliin aloituspotkulla tai seuraavassa aloituspisteestä jatkoajalla. Joukkue, joka on tehnyt 6 pisteen maalin, potkaisee aloituspotkun.

LUKU 4. Potkumaali

Miten tehdään

ARTIKLA 1.

- a. Potkumaalista potkaiseva joukkue saa pisteitä, jos potku aloituslinjasta, joka voi olla joko pudotuspotku tai paikaltaan potku, ylittää vastaanottavan joukkueen maalitolppien välistä maalikehikon poikkipuun ennen kuin potkaistu pallo koskettaa potkaisevan joukkueen pelaajaa tai maata.
- b. Jos sääntöjen mukainen potkumaali ylittää maalikehikon poikkipuun maalitolppien välistä ja pallo on pois pelistä päätyrajan takana tai jos tuuli puhaltaa pallon takaisin, mutta ei yli poikkipuun ja pallo on pois pelistä missä tahansa, potkumaali hyväksytään. Poikkipuuta ja maalitolppia kohdellaan kuten kenttäviivaa (ei seinämänä) määriteltäessä pallon enimmäisetenemispistettä.

Seuraava yritys

ARTIKLA 2.

- a. *Onnistunut potkumaali.* Potkumaalin onnistuttua pallo asetetaan peliin aloituspotkulla tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla. Pisteitä tehnyt joukkue potkaisee aloituspotkun.
- b. *Epäonnistunut potkumaaliyritys.*
 1. Kun pallo on pois pelistä ja siihen ei ole koskenut joukkueen B pelaaja puolueettoman alueen etupuolella, pallo kuuluu joukkueelle B. Lukuunottamatta jatkoaikaa, joukkue B antaa aloitussyötön edellisestä aloituspisteestä, 20-jaardin linjalta tai pisteestä, jossa pallo on pois pelistä. (Joukkueelle B edullisin valitaan).
 - a. Aloitussyöttö 20-jaardin linjalta suoritetaan sisäsivurajojen puolivälistä, ellei joukkue B valitse muuta aloituspistettä ennen kuin pallo on pelivalmiina.
 - b. Kun pallo on asetettu pelivalmiiksi, palloa voidaan siirtää kumman joukkueen tahansa aikalisän jälkeen ellei tilannetta edellä joukkueen A virhe tai toistensa kumoavat rangaistukset.
 2. Jos pallo ei ylitä puolueetonta aluetta tai jos joukkue B koskee palloon puolueettoman alueen jälkeen, kaikki säännöt koskien potkua aloituslinjasta ovat voimassa. (**H.T. 6-3-4:II**) (**H.T. 8-4-2:I-VI**) (**H.T. 10-2-3:V**).

• Hyväksytyt tulkinta 8-4-2

- I. Neljäs ja kahdeksan Joukkueen B 40-jaardin linjalta. Joukkueen A koskematon potkumaaliyritys pysähtyy Joukkueen B 7-jaardin linalle. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo B 40-jaardin linjalta [Viitattu 8-4-2-b-2]
- II. Tilanteessa neljäs ja 8 Joukkueen B 40-jaardin linjalta Joukkueen A potkumaaliyritykseen koskee B1 10-jaardin linjalla ja pallo menee yli sivurajasta 5-jaardin linjalta. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo B 5-jaardin linjalta [Viitattu 8-4-2-b-2]
- III. Neljäs ja 8 Joukkueen B 40-jaardin linjalta. Joukkueen A potkumaaliyritys osuu maahan 3-jaardin linjalla ja pomppaa siitä maalialueelle, jossa sen poimii ilmasta Joukkueen B pelaaja, joka laittaa polven maahan. **RATKAISU:** Touchback (Sääntö 8-6-1-b). Joukkue B:n pallo 20-jaardin linjalta. [Viitattu 8-4-2-b-2]
- IV. Neljäs ja 8 Joukkueen B 18-jaardin linjalta. Joukkueen A epäonnistunut potkumaaliyritys menee ulos pelikentältä maalialueelta. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo 20-jaardin linjalta [Viitattu 8-4-2-b-2]
- V. Joukkueen A epäonnistunut potkumaaliyritys osuu maahan puolueettoman alueen etupuolella ja pomppaa takaisin puolueettoman alueen taakse, jossa B1 poimii pallon ja etenee sen kanssa maalialueelle. **RATKAISU:** Maali (Sääntö 6-3-5). [Viitattu 6-3-5, 8-4-2-b-2]
- VI. Neljäs ja 6 Joukkueen B 18-jaardin linjalta. Joukkueen A epäonnistunut potkumaaliyritys osuu maahan puolueettoman alueen etupuolella ja pomppaa takaisin puolueettoman alueen taakse, jossa se peitetään jommankumman joukkueen toimesta tai menee ulos sivurajasta B28-jaardilinjalta. Potkuun ei kosketa puolueettoman alueen etupuolella. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo, ensimmäinen ja 10 B 28-jaardilinjalta (Säännöt 6-3-5, 6-3-7 ja 8-4-2-b). [Viitattu 8-4-2-b-2]
- VII. Joukkue A antaa aloitussyötön B:n 15-jaardin linjalta yrittääkseen potkumaalia. Potku blokataan ja pallo ylittää puolueettoman alueen osuen maahan B:n 12-jaardin linjalla. Ennen kuin kukaan koskee palloon puolueettoman alueen etupuolella, pallo pomppaa takaisin puolueettoman alueen taakse ja menee ulos sivurajasta (a) B 17-

- jaardin linjalla (b) B 25 jaardin linjalla **RATKAISU:** (a) Joukkueen B pallo 1. ja 10 B:n 20-jaardin linjalta (b) Joukkueen B pallo 1. ja 10 B:n 25-jaardin linjalta. (Säännöt 6-3-7 ja 8-4-2-b)
- VIII. Neljäs ja maali B-10 linjalta. Potkumaaliyritys blokataan ja pallo osuu maahan B-7 linjalla. Pallo pomppii B-13 linjalle, jossa B44 muffaa pallon. A44 peittää pallon B-11 linjalle. **RATKAISU:** Ensimmäinen ja kymmenen Joukkueelle A B-11 linjalta. Joukkue B on koskenut potkuun aloituslinjasta potkun ylitettyä puolueettoman alueen. (Sääntö 6-3-3)

LUKU 5. Oma maali

Miten tehdään

ARTIKLA 1.

Oma maali syntyy kun:

- a. Pallo tulee pois pelistä maaliviivan takana, lukuun ottamatta epäonnistunutta eteenpäinheittoa, tai tulee pois pelistä pelaajan hallussa omalla maaliviivalla, sen yläpuolella tai takana, tai tulee pois pelistä säännön mukaisesti ja kyseistä maaliviivaa puolustava joukkue on aiheuttanut sen, että pallo on siellä. **(H.T. 6-3-1:IV) (H.T. 7-2-4:I) (H.T. 8-5-1:I-II, IV ja VI-X) (H.T. 8-7-2:II) (H.T. 9-4-1:VIII).**

Epäselvissä tilanteissa kyseessä on touchback, ei oma maali.

Poikkeukset: Kyseessä ei ole oma maali, jos pelaaja on oman 5-jaardin ja maaliviivan välissä:

- Katkaistessaan heiton tai rähmäyksen; tai ottaessaan kiinni tai haltuun vastustajan rähmäyksen; tai taaksepäinheiton; tai ottaessaan kiinni tai haltuunsa vastustajan potkun; ja
- Hänen alkuperäinen liikkeensä vie hänet omalle maalialueelle; ja
- Pallo pysyy maaliviivan takana ja tulee pois pelistä hänen joukkueensa hallussa siellä. Tämä sisältää rähmäyksen, joka tulee maalialueelta pelikentälle ja sieltä ulos pelikentältä. Sääntö 7-2-4-b-1).

Jos ehdot a)-c) toteutuvat, pallo kuuluu tämän joukkueen pelaajalle haltuunottopisteestä.

- b. Hyväksytyt rangaistukset jättää pallon sääntöjä rikkoneen joukkueen maaliviivalle tai sen taakse. **(Poikkeus: Säännöt 10-2-7-a ja 10-2-7-c). (H.T. 8-5-1:III) (H.T. 10-2-2:VI)**

• Hyväksytyt tulkinta 8-5-1

- A10 otettuaan aloitusyötön omalla maalialueellaan taklataan siten, että pallo on maaliviivan päällä pallon kärki pelikentällä. **RATKAISU:** Oma maali. Osa pallosta, joka on pois pelistä, on pallonkantajan maaliviivalla. [Viitattu 2-9-2, 4-2-4-a, 5-1-3-a-1, 8-5-1-a]
- Potku aloituslinjasta ei ylitä puolueetonta aluetta tai ylittää puolueettoman alueen ja siihen koskee ensimmäiseksi Joukkueen B pelaaja, tai siihen ei kosketa, ja pomppii A:n maalialueelle, jossa se tulee pois pelistä Joukkueen A hallinnassa. **RATKAISU:** Oma maali (Sääntö 8-7-2-a). [Viitattu 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- B1 katkaisee sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton (ei lisäpisteyritys) syvällä omalla maalialueellaan. Hän etenee pallon kanssa, mutta ei tule ulos maalialueelta ennen kuin hänet taklataan. Palautuksen aikana B2 syyllistyy clippingiin maalialueella. **RATKAISU:** Oma maali, koska rangaistus jättää pallon Joukkueen B hallinnassa omalle maalialueelle. [Viitattu 8-5-1-b]
- B1 katkaisee heiton tai rähmäyksen tai ottaa kiinni potkun aloituslinjasta tai vapaapotkun oman 5-jaardin linjan ja maaliviivan välissä ja hänen liikkeensä vie hänet maalialueelle. Pallo jää maalialueelle ja tulee pois pelistä siellä Joukkueen B hallinnassa. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo pallon haltuunottopisteestä. Ratkaisu olisi sama, jos B1 olisi ottanut rähmäyksen, taaksepäin heiton tai potkun samassa tilanteessa. [Viitattu 8-5-1-a]
- B1 katkaisee heiton tai rähmäyksen tai ottaa kiinni potkun aloituslinjasta tai vapaapotkun oman 5-jaardin ja maaliviivan välissä ja hänen liikkeensä vie hänet maalialueelle. Ennen kuin pallo on pois pelistä, B2 syyllistyy clippingiin maalialueella. B1 ei poistu maalialueelta ja pallo tulee pois pelistä maalialueella. **RATKAISU:** Oma maali rangaistuksella. Peruspiste on juoksun päättymispisteessä 5-jaardin ja maaliviivan välissä jossa B1 sai pallon haltuunsa ja virhe on tapahtunut peruspisteen takana.
- Joukkueen A rähmäys tai taaksepäinheitto osuu maahan. Joukkue B muffaa pallon yrittäessään haltuunottoa, mutta pallo ylittää Joukkueen A maaliviivan, jossa Joukkue A peittää pallon tai pallo menee ulos pelikentältä

- maalialueelta. **RATKAISU:** Oma maali. Liikevoima pallolle tuli rähmäyksestä tai heitosta. (Sääntö 8-7-2-a). [Viitattu 8-5-1-a, 8-7-2a]
- VII. A36 yrittää lentopotkua oman maaliviivansa takaa, mutta muffaa pallon. A36 ottaa pallon haltuunsa ja juoksee osuen maalialueen merkkiin sivurajan ja maaliviivan risteyksessä. **RATKAISU:** Oma maali, ellei koko pallo ole maaliviivan etupuolella kun pallonkantaja osuu sivurajaan tai maalimerkkiin. Pallo on pois pelistä enimmäisetenemispisteessä kun A36 osuu maalialueen merkkiin tai sivurajaan. (Säännöt 2-3-1-3 ja 4-2-4-d). [Viitattu 2-3-1-3-c, 4-2-4-d, 8-5-1-a]
- VIII. B40 katkaisee heiton Joukkueen B 4-jaardin linjalla. Hänen liikkeensä vie häntä kohti maalialuetta kun hän rähmää pallon 1-jaardin linjalla ja (a) B40 rähmääjä peittää pallon maalialueella, tai (b) B45, rähmääjän joukkueoveri peittää pallon maalialueella **RATKAISU:** Oma maali sekä tilanteissa (a) ja (b). [Viitattu 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- IX. B47 katkaisee heiton B-3 jaardilinjalta. Hänen liikkeensä vie hänet maalialueelle, jossa hän rähmää pallon. Pallo pyörii takaisin pelikentälle. A33 poimii pallon B-2 jaardilinjalta, mutta hänet taklataan ja hän rähmää pallon. Pallo pomppii maalialueen läpi ja päätyrajasta yli. **RATKAISU:** Touchback. Joukkueen B pallo, 1. ja 10. B-20 jaardinlinjalta. Momentum poikkeus -sääntö on voimassa vain, jos pallo pysyy maalialueella ja tulee pois pelistä siellä. (Sääntö 8-6-1) [viitattu 8-5-1-a]
- X. Kolmas ja 5 B-20 jaardilinjalta. B44 katkaisee heiton omalla maalialueellaan. Ollessaan vielä maalialueella hän rähmää pallon. Pallo pomppii eteenpäin ulos maalialueelta. Pelaajien yrittäessä peittää pallon pelikentällä, pallo pomppii takaisin maalialueelle, jossa a) B44 peittää pallon maassa ollessaan b) se pomppii päätyrajasta yli. **RATKAISU:** a) ja b) oma maali, 2 pistettä joukkueelle A. Liikevoima pallon päätyessä maalialueelle uudelleen aiheutuu B44 rähmäyksestä. Pelaajien yritys peittää pallo, ei aiheuta uutta liikevoimaa pallolle. Momentum poikkeus -sääntö ei ole voimassa, koska pallo ei pysynyt maalialueella. (Sääntö 8-7-2) [viitattu 8-5-1-a]

Potku oman maalin jälkeen

ARTIKLA 2.

Oman maalin jälkeen, pallo kuuluu oman maalin tehneelle joukkueelle 20-jaardin linjalta, josta se laittaa pallon peliin sisäsvurajoilta tai näiden sisäpuolelta vapaapotkulla, joka voi olla lentopotku, pudotuspotku tai paikaltaan potku. (**Poikkeus:** Jatkoaika ja lisäpistesäännöt).

LUKU 6. Touchback

Milloin kyseessä

ARTIKLA 1.

Kyseessä on touchback kun:

- Pallo tulee pois pelistä ulkona pelikentältä maaliviivan takana, lukuun ottamatta epäonnistunutta eteenpäinheittoa, tai tulee pois pelistä puolustavan joukkueen pelaajan hallussa omalla maaliviivalla, sen yläpuolella tai takana, tai oman maaliviivan takana ja hyökkäävä joukkue on vastuussa pallon olemisesta siellä. (Säännöt 7-2-4-a ja 7-2-4-b) (**H.T. 7-2-4:I**) (**H.T. 8-6-1:I-III**)
- Potku tulee pois pelistä sääntöjen mukaisesti puolustavan joukkueen maaliviivan takana ja hyökkäävä joukkue on vastuussa pallon olemisesta siellä. (**Poikkeus:** Sääntö 8-4-2-b). (**H.T. 6-3-4:III**)

• Hyväksytyt tulkinta 8-6-1

- Joukkueen A rähmäys osuu maalialueen merkkiin sivurajan ja Joukkueen B maaliviivan risteyksessä. **RATKAISU:** Touchback. Joukkueen B pallo omalta 20-jaardin linjalta (Sääntö 7-2-4-c ja 4-2-3-b). [Viitattu 2-31-3-c, 7-2-4-c, 8-6-1-a]
- B1 katkaisee Joukkueen A sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton omalla maalialueellaan, jonka jälkeen A1 nappaa pallon hänen kädestään Joukkueen B maalialueella. **RATKAISU:** Maali. Pallo ei ole automaattisesti pois pelistä syötönkatkon jälkeen, mutta tulee pois pelistä A1 hallussa. Kuitenkin, jos erotuomarin mielestä oli havaittavissa riittävästi aikaa siihen, ettei Joukkueen B pelaaja yrittänyt edetä pallon kanssa, touchbackin tuomitseminen on oikeutettua. [Viitattu 8-6-1-a]
- Kolmas ja 5 B-20 jaardilinjalta. B44 katkaisee heiton omalla maalialueellaan ja ollessaan edelleen maalialueella rähmää pallon. Pallo pomppii ulos maalialueelta pelikentälle, jossa yrittäessään peittää pallon

A33 potkaisee pallon takaisin maalialueelle ja päätyrajasta yli. **RATKAISU:** 1. ja 10 joukkueelle B, B-30 jaardilinjalta. Yritys päättyy touchbackiin, joten rangaistus mitataan B-20 jaardilinjalta. Yritys päättyy touchbackiin, koska A33 potku antoi pallolle uuden liikevoiman. (Säännöt 2-16-1-a, 8-7-1, 10-2-2-d-2-a) [viitattu 8-6-1-a]

Touchbackin jälkeinen aloitusyöttö

ARTIKLA 2.

Touchbackin jälkeen pallo kuuluu puolustavalle joukkueelle sen 20-jaardin linjalta ja tämä joukkue laittaa pallon peliin sisäsivurajoilta tai niiden välistä aloitusyötöllä. (**Poikkeus:** Jatkoaikasäännöt). Aloitusyöttö annetaan sisäsivurajojen välistä keskeltä, ellei aloitusyötön antava joukkue määritä toista pistettä sisäsivurajoilta tai niiden välistä ennen kuin pallo on pelivalmiina tai yrityskellossa on aikaa 25 sekuntia tai vähemmän. Tämän jälkeen palloa voidaan siirtää vain jommankumman joukkueen aikalisän jälkeen, ellei tilannetta edellä joukkueen A virhe tai toisensa kumoavat rangaistukset.

LUKU 7. Vastuu ja liikevoima

Vastuu

ARTIKLA 1.

Joukkue, joka on vastuussa siitä, että pallo menee ulos pelikentältä maalialueella, tai että pallo on pois pelistä pelaajan hallussa maaliviivalla, sen yläpuolella tai takana, on se joukkue, jonka pelaaja kantoi palloa tai antoi pallolle liikevoiman joka vei pallon maaliviivalle, sen yläpuolelle tai taakse, tai on vastuussa vapaasta pallosta maaliviivalla, sen yläpuolella tai takana.

Alkuperäinen liikevoima

ARTIKLA 2.

- a. Liikevoima, jonka pelaaja, potkaisemalla, heittämällä, antaamalla aloitusyötön tai rähmäämällä pallon aiheuttaa, on vastuussa pallon liikkeestä mihin suuntaan tahansa, vaikka sen alkuperäinen suunta muuttuisi pallon osuttua maahan, erotuomariin tai kumman tahansa joukkueen pelaajaan. (**H.T. 6-3-4:III**) (**H.T. 8-5-1:II, VI ja VIII**) (**H.T. 8-7-2:I-VI**).
- b. Alkuperäinen liikevoima on laajennettava käsite ja vastuu pallon liikkeestä on pelaajalla:
 1. Jos hän potkaisee palloa, joka ei ole hänen hallussaan tai lyö vapaata palloa sen jälkeen, kun pallo on osunut maahan.
 2. Jos pallo pysähtyy ja hän antaa pallolle uutta liikevoimaa ottamalla kontaktin palloon miten tahansa muuten kun pakotetulla kosketuksella (2-11-4-c).
- c. Vapaa pallo säilyttää alkuperäisen statuksensa huolimatta uudesta liikevoimasta.

• Hyväksytty tulkinta 8-7-2

- I. Pallonkantaja A1 etenee kohti Joukkueen B maaliviivaa ja rähmää pallon, kun B1 lyö sen hänen kädestään tai taklaa häntä. A1 menettää pallon hallinnan ennen maaliviivaa ja pallo menee Joukkueen B maalialueelle, jossa Joukkue B peittää sen. **RATKAISU:** Touchback. Liikevoiman on aiheuttanut rähmääjä A1 (Sääntö 8-6-1-a) [Viitattu 7-2-4-c, 8-7-2-a]
- II. Mikä tahansa Joukkueen A potku osuu maahan ja Joukkueen B pelaaja lyö pallon omalle maalialueellensa, jossa Joukkue B ottaa sen haltuunsa ja jää sinne tai pallo menee ulos pelikentältä. **RATKAISU:** Uusi liikevoima, jonka Joukkueen B pelaaja aiheuttaa. Oma maali, kaksi pistettä Joukkueelle A. Potku/lyöminen poistaa alkuperäisen potkun liikevoiman ja antaa pallolle uuden liikevoiman. Pelkkä potkuun koskeminen tai sen suunnan muuttaminen tai että potku osuu pelaajaan, ei poista potkun alkuperäistä liikevoimaa. (Sääntö 8-5-1-a). [Viitattu 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- III. Joukkue A potkaisee lentopotkun. Palloon koskee Joukkueen B pelaaja (ei uutta liikevoimaa) ja pallo ylittää B:n maaliviivan. Maalialueella B peittää pallon tai pallo menee ulos pelikentältä. **RATKAISU:** Touchback. Sama ratkaisu, jos pallo osuu ilmassa Joukkueen B pelaajaan tai se saa uuden suunnan kiinniottoyriytyksestä. Joukkue B voi ottaa pallon haltuunsa ja edetä sen kanssa ja kyseessä on touchback, jos Joukkueen B pelaaja

pysäytetään maalialueelle tai hän menee ulos pelikentältä maaliviivan takana. (Sääntö 8-6-1-a). [Viitattu 8-7-2-a]

- IV. Joukkueen A vapaapotku A-35jaardin linjalta. Pallo pyörii maassa B 3-jaardin linjalle, jossa B10 potkaisee pallon omalle maalialueelleen ja päätyviivan yli. **RATKAISU:** Oma maali, johtuen uudesta B10 antamasta liikevoimasta. Virhe sääntöjen vastaisesta pallon potkaisemisesta. Jos rangaistus hyväksytään, vapaapotku uusitaan A-45 jaardin linjalta. (Säännöt 9-4-4 ja 10-2-2-d-4.) [Viitattu 8-7-2-a, 9-4-4]

Sääntö 9

Pelaajien ja muiden sääntöjen alaisten käyttäytyminen

LUKU 1. Henkilökohtaiset virheet

Kaikki virheet tässä osassa (ellei toisin ole mainittu) ja kaikki muut väkivaltaiset teot ovat henkilökohtaisia virheitä. Törkeät henkilökohtaiset virheet käynnistävät IFAF tarkistuksen, katso sääntö 9-6. Rangaistukset kaikista henkilökohtaisista virheistä ovat seuraavat:

RANGAISTUS – henkilökohtainen virhe. 15 jaardia. Virheet, joissa pallo on poissa pelistä, 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Automaattinen ensimmäinen yritys joukkueen B virheistä, ellei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. Joukkueen A rangaistukset pallon ollessa pelissä puolueettoman alueen takana mitataan edellisestä aloituspisteestä. Oma maali, jos pallon ollessa pelissä virhe tapahtui joukkueen A maaliviivan takana. [S7, S24, S25, S34, S38, S39, S40, S41, S45 or S46:PF]. Törkeistä virheitä pelaaja suljetaan ottelusta. [S47:DSQ].

Joukkueen A virheet vapaapotkuissa ja potkuissa aloituslinjasta: Toimeenpano voi olla edellisestä aloituspisteestä tai siitä missä pallo tuli pois pelistä kuuluen joukkueelle B (ei sovelleta potkumaaleissa) (Säännöt 6-1-8 ja 6-3-13).

Joukkueen B virheet sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton sisältävien yritysten aikana (Säännöt 7-3-12 ja 10-2-2-e): Toimeenpano on etenemisen päättymispisteestä, jos se on puolueettoman alueen etupuolella ja yrityksen aikana pallon hallinta ei vaihdu. Jos heitto epäonnistuu tai katkaistaan, tai jos pallo vaihtaa omistajaa yrityksen aikana, rangaistus mitataan edellisestä aloituspisteestä.

Törkeät virheet

ARTIKLA 1.

Ennen pelin alkua, pelin aikana ja neljännesten välissä kaikki törkeät virheet (Sääntö 2-10-3) johtavat pelaajan sulkemisen ottelusta. Joukkueen B pelaajan sulkeminen ottelusta antaa ensimmäisen yrityksen, ellei ole ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa.

Lyömisvirheet ja kampitus

ARTIKLA 2.

- Sääntöjen alainen henkilö ei saa lyödä vastustajaa polvella, lyödä vastustajan kypärään (mukaan lukien kasv suojuus), kaulaan, naamaan tai muuhun vartalon osaan ojennetulla käsivarrella, kyynärpäällä, lukituilla käsillä, kämmenellä, nyrkillä, avoimen käden osalla tai kiskoa vastustajaa. **(H.T. 9-1-2:I)**
- Sääntöjen alainen henkilö ei saa lyödä vastustajaa jalallaan tai muulla osallaan jalkaa, joka on polven alapuolella.
- Kamppaaminen ei ole sallittua (***Kampitus on vastustajan tarkoituksellista estämistä polven alapuolelle alemmalla jalanosalla tai jalkapöydällä***). (Sääntö 2-28)

• Hyväksytyt tulkinta 9-1-2

- Pelaaja nostaa jalkaansa ja kamppaa vastustajan. a) kammitettu pelaaja on vastaanottaja juoksemassa kuviotaan b) Pallonkantaja **RATKAISU:** (a) ja (b) Henkilökohtainen virhe, kampitus. [Viitattu 9-1-2-a]
- Pallonkantaja A1 lyö taklaajaa B6 ojennetulla käsivarrellaan juuri ennen taklausta. **RATKAISU:** Henkilökohtainen virhe. Rangaistus — 15 jaardia. Toimeenpannaan edellisestä aloituspisteestä, jos virhe

tapahtuu puolueettoman alueen takana. Törkeästä teosta pelaaja suljetaan ottelusta. Oma maali, jos Joukkueen A virhe omalla maalialueella.

- III. A11 onnistuu eteenpäinheitossa A88:lle, joka taklataan pelikentän sisäpuolella. B88 syyllistyy henkilökohtaiseen virheeseen A79 vastaan. **RATKAISU:** Viidentoista jaardin rangaistus mitataan pisteestä, johon A88 taklattiin. (Säännöt 7-3-12 ja 9-1 Rangaistus). [Viitattu 10-2-2-e-1, 7-3-12]

Tähtääminen ja voimallisen kontaktin ottaminen kypärän pääläella/kruunuosalla

ARTIKLA 3.

Pelaaja ei saa tähdätä ja ottaa voimallista kontaktia vastustajaan kypärän pääläella. Kypärän pääläella/kruunuosalla tarkoitetaan kypäränosaa, joka on kasvosuojuksen yläreunan tason yläpuolella. Virhe vaatii, että tilanteessa on vähintään yksi tähtäämisen indikaattori (katso sääntö 2-35) Epäselvässä tilanteessa kyseessä on virhe. (Sääntö 9-6.) **(H.T. 9-1-3:I)**

RANGAISTUS – Törkeä henkilökohtainen virhe. 15 jaardin rangaistuksen lisäksi automaattinen ottelusta sulkeminen. 15-jaardin rangaistusta ei anneta, jos videotuomari kumoaa ottelusta sulkemisen [S38, S24 ja S47: PF-TGT/DSQ]

• Hyväksytty tulkinta 9-1-3

- I. Heittäjä A12 on tackle box alueen sisäpuolella ja etsii vapaata kiinniottajaa. Ennen kuin tai juuri kun hän on päästämässä pallosta irti, A12 saa osuman kylkeen, lonkkaan tai polveen B79:ltä, joka syöksyy iskuun kypärän päälaki edellä. **RATKAISU:** B79:n virhe tähtäämisestä ja voimallisen kontaktin ottamisesta kypärän lakiosalla. 15 jaardin rangaistus, ensimmäinen yritys ja B79 on automaattisesti suljettu ottelusta. [Viitattu 9-1-3]

Tähtääminen ja voimallisen kontaktin ottaminen puolustuskyvyttömän pelaajan pään tai niskan alueelle ARTIKLA 4.

Pelaaja ei saa tähdätä ja ottaa voimallista kontaktia puolustuskyvyttömän pelaajan päähän tai hartialinjan yläpuolelle kypärällä, käsivarrella, kädellä, nyrkillä, kyynärpäällä tai olkapäällä. Virhe vaatii, että tilanteessa on vähintään yksi tähtäämisen indikaattoreista olemassa (katso sääntö 2-35) Epäselvissä tilanteissa kyseessä on virhe. (Sääntö 2-27-14 ja 9-6.) **(H.T. 9-1-4:I-VI)**

RANGAISTUS – Törkeä henkilökohtainen virhe. 15 jaardin rangaistuksen lisäksi automaattinen ottelusta sulkeminen. 15-jaardin rangaistusta ei anneta, jos videotuomari kumoaa ottelusta sulkemisen [S38, S24 ja S47: PF-TGT/DSQ]

• Hyväksytty tulkinta 9-1-4

- I. Laitahyökkääjä A83 on hypännyt juuri ilmaan ottaakseen kiinni eteenpäin heiton. A83 yrittäessä saavuttaa tasapainonsa B45 hyppää ilmaan suunnaten iskun A83:sta hartioiden yläpuolelle osuen tähän kypärällä tai olkapäällä. **RATKAISU:** B45 virhe, puolustuskyvyttömään pelaajaan tähtääminen ja voimallinen kontakti hartioiden yläpuolelle. Törkeästä virheestä pelaaja suljetaan ottelusta.
- II. Pallonkantaja A20 kääntää kulman kohti kentän päätyä, laskee kypäränsä alas ja osuu B89:iin, joka on tulossa taklaamaan häntä. Pelaajat törmäävät kypärä kypärään. **RATKAISU:** Ei virhettä. Kumpikaan A20 tai B89 ei ole puolustuskyvytön pelaaja eikä kumpikaan ole tähdännyt vastustajaan Säännön 9-1-3 tarkoittamalla tavalla. [Viitattu 9-1-4]
- III. A44 on peittämässä toisen puoliajan aloittavaa aloituspotkua. A44:n juostessa B-45 jaardilinjalla, B66 tähtää ja hyppää päin A44:sta sivusuunnasta blokaten näkökentän ulkopuolelta. B66 ottaa ensimmäisen kontaktin käsivarrellaan A44:n (a) niskaan (b) käden yläosaan tai olkapäähän. **RATKAISU:** (a) B66 virhe puolustuskyvyttömän pelaajan tähtäämisestä ja kontaktin aloittamisesta hartialinjan yläpuolelle sekä estämisestä näkökentän ulkopuolelta. 15 jaardin rangaistus pelin päättymispisteestä. B66 suljetaan ottelusta. (b) B66 virhe estämisestä näkökentän ulkopuolelta. mutta ei tähtäämistä - A44 on puolustuskyvytön, mutta kontakti ei ole hartialinjan yläpuolelle. 15 jaardin rangaistus pelin päättymispisteestä. [Viitattu 9-1-4]
- IV. A12 joka normaalisti pelaa pelinrakentajana on aloitusmuodostelmassa laitahyökkääjänä ja A33 on viisi jaardia aloituslinjan takana vastaanottamassa aloitusyötön.. A33:n heittoyritys A12:lle katkaistaan.

Palautusjuoksun aikana B55 tähtää ja hyppää kohti A33 osuen tätä kypärän sivuun. **RATKAISU:** B55 virhe tähtäämisestä ja voimallisesta kontaktista hartialinjan yläpuolelle puolustuskyvyttömään pelaajaan. Säännön 2-27-14 mukaisesti A33 on puolustuskyvytön pelaaja, koska yrityksen aikana oli pelinrakentajan roolissa. [Viitattu 9-1-4]

- V. Laitahyökkääjä A81 on aloitusmuodostelman vasemmalla reunalla, puolustuksen endin B89 ulkopuolella. Juoksupelissä vasemmalle reunalle B89 siirtyy sivulle kohti pallonkantajaa, menettäen A81:n näkökentästään. A81 leikkaa sisään, tähtää ja hyppää kohti B89:ia blokaten voimakkaasti käsivarrellaan B89:n kaulaan. **RATKAISU:** Tähtäämisvirhe säännön 9-1-4 mukaisesti. 15 jaardin rangaistus ja A81 suljetaan ottelusta. B89 on puolustuskyvytön pelaaja blokissa näkökentän ulkopuolelta. (Sääntö 2-27-14) [Viitattu 9-1-4]
- VI. Pallonkantaja A33 on edennyt useita jaardeja ja kahden puolustajan kiinnipitämänä hänen etenemisensä on pysäytetty, mutta yritys ei ole päättynyt. Tukimies B55 kyykistyy ja ylöspäin liikkeessä iskee käsivarrellaan A33:n kypärään. **RATKAISU:** B55 virhe tähtäämisestä. 15 jaardin rangaistus ja B55 suljetaan ottelusta. A33 on puolustuskyvytön pelaaja, koska on puolustajien kiinnipitämä ja hänen etenemisensä on pysäytetty. (Sääntö 2-27-14) [Viitattu 9-1-4]
- VII. A88 on juuri ottanut heiton kiinni, kun B55 hyppää ilmaan ja iskee tätä hartiasuojuksella ja kyynärvarrella kehon yläosaan. Takatuomari heittää lipun B55:lle tähtäämisestä ja pelaaja suljetaan ottelusta. Päätuomari kuuluttaa tähtäämisvirheen ja yritys menee videotarkistukseen. **RATKAISU:** Videotarkistuksen jälkeen todetaan, että kyseessä ei ollut voimallinen isku pään/niskan alueelle ja ottelusta sulkeminen kumotaan. Päätuomari kuuluttaa, että B55 ei ole suljettu ottelusta ja tilanteessa ei mitata 15 jaardin rangaistusta.
- VIII. Lentopotkun vastaanottaja B44 on ottamassa kiinni lentopotkua. A88 hyppää ilmaan ja iskee B44:sta kypärän sivustalla ja hartiasuojuksella ylävartaloon juuri ennen kuin pallo saapuu B44:lle. Sivu- ja takatuomarit liputtavat tilanteen potkun vastaanoton häirinnäksi sekä tähtäämisvirheeksi. A88 suljetaan ottelusta ja tilanne menee videotarkistukseen. **RATKAISU:** Videotarkistuksen jälkeen todetaan, että kyseessä ei ollut voimallinen isku pään tai niskan alueelle ja ottelusta sulkeminen kumotaan. Päätuomari kuuluttaa, että B55 ei ole suljettu ottelusta mutta tilanteessa mitataan 15 jaardin rangaistus potkun kiinnioton häirinnästä.
- IX. Ottelussa, jossa ei ole käytössä videotarkistusta, mutta sarjatasolla on hyväksytty käytettäväksi puoliaikavideotarkistus ensimmäisen puoliajan tähtäämisvirheisiin. Kiinniottaja A88 on juuri ottanut pallon kiinni, kun B55 hyppää ilmaan ja iskee tätä hartiasuojuksella ja kyynärvarrella kehon yläosaan. Takatuomari heittää lipun B55:lle tähtäämisestä ja pelaaja suljetaan ottelusta. Päätuomari kuuluttaa tähtäämisvirheen ja ottelusta sulkemisen. **RATKAISU:** Puoliajan videotarkistuksessa päätuomari toteaa ryhmänsä kanssa, että B55 ei ottanut voimallista kontaktia päähän/niskan alueelle ja kumoaa ottelusta sulkemisen. B55 voi palata peliin toisella puoliajalla. Ennen aloituspotkua päätuomari kuuluttaa, että videotarkistuksen jälkeen B55 ottelusta sulkeminen on kumottu ja pelaaja voi palata peliin.
- X. Lentopotkun palautuksessa B44 hyppää ilmaan ja blokkaa A66:sta hartiasuojuksella tämän näkökentän ulkopuolelta. Kontaktin voima osuu A66:sta hartialinjan alapuolelle. **RATKAISU:** B44 virhe estämisestä näkökentän ulkopuolelta. 15 jaardin rangaistus peruspisteestä. A66 on puolustuskyvytön pelaaja, koska B44 blokkaa näkökentän ulkopuolelta. Kyseessä ei ole kuitenkaan tähtääminen, koska kontaktin voima ei osu hartialinjan yläpuolelle tai päähän.

Clipping

ARTIKLA 5.

Clipping on kielletty (Sääntö 2-5).

Poikkeukset:

- Hyökkäyksen pelaajat, jotka ovat aloitussyöttöhetkellä aloituslinjassa blokkausalueella (Sääntö 2-3-6) voivat sääntöjen mukaisesti clipata blokkausalueella, seuraavin rajoituksin:
 - Pelaaja, joka on blokkausalueella ei saa blokata vastustajaa siten, että ensimmäisen kontaktin voima kohdistuu takaapäin ja polveen tai sen alapuolelle.
 - Aloitussuorituksissa oleva pelaaja ei saa poistua blokkausalueelta ja palata sinne. Palatessaan kyseessä on clipping -virhe, jos kontakti on sellainen.
 - Pelaaja ei saa rikkoa sääntöä 9-1-6 (vyötärön alle blokkaminen)
Huom. Blokkausalue poistuu olemasta, kun pallo poistuu tältä alueelta. (Sääntö 2-3-6).
- Kun pelaaja kääntää selkensä potentiaaliselle blokkajalle, joka on jo sitoutunut blokkiin ja liikkeen suuntaan.
- Kun pelaaja yrittää tavoitella juoksijaa tai sääntöjen mukaisesti yrittää ottaa kiinni tai haltuunsa rähmäästä, taaksepäinheittoa, potkua tai kosketettua eteenpäinheittoa, hän voi työntää vastustajaa vyötärön alapuolelta tai pakarosta. (Sääntö 9-3-6-c Poikkeus 3).

4. Kun sääntöjen mukainen kiinniottaja puolueettoman alueen takana työntää vastustajaa vyötärön alapuolelta tai pakaroista päästäkseen eteenpäinheittoon. (Sääntö 9-3-6-c Poikkeus 5).
5. Clipping on sallittua juoksijaa tai simuloitua juoksijaa kohtaan.

Vyötärön alapuolelle blokkaminen

ARTIKLA 6.

a. Joukkue A ennen pallonhallinnan vaihtumista

Linjamiehet, jotka ovat ryhmittyneet kokonaan tackle boxin sisäpuolelle, saavat estää vastustajaa vyötärön alapuolelle tackle boxissa ja blokkausalueella siihen asti, kunnes pallo poistuu tackle boxin alueelta. Muut Joukkue A:n pelaajat saavat estää vastustajaa vyötärön alapuolelle ainoastaan, jos ensimmäinen kontakti vastustajaan tulee etupuolelta. ”Etupuolella” tarkoitetaan tässä yhteydessä suuntaa ”kello 10 – kello 2” estettävän pelaajan liikesuuntaan nähden.

Poikkeukset:

1. Joukkue A:n pelaajat eivät saa estää vastustajaa vyötärön alapuolelle, kun estäminen tapahtuu 5 jaardia tai enemmän puolueettoman alueen etupuolella.
2. Pelaajat, jotka aloitushetkellä tai sen jälkeen ovat tackle boxin ulkopuolella tai jotka ovat aloitushetkellä liikkeessä, eivät saa estää vastustajaa vyötärön alapuolelle kohti paikkaa, jossa pallo oli aloitushetkellä.
3. Kun pallo on poistunut tackle box alueelta, pelaajat eivät saa blokata vyötärön alapuolelle kohti omaa maalialuetta.

b. Joukkue B ennen pallonhallinnan vaihtumista:

1. Muuten kuin alla kohdissa 2 ja 3 joukkueen B pelaajat saavat blokata edestäpäin vyötärön alapuolelle ainoastaan alueella, joka on 5 jaardia molempiin suuntiin puolueettomasta alueesta sivurajasta sivurajaan. Alueen ulkopuolella vyötärön alapuolelle blokkaminen on kiellettyä, lukuun ottamatta pallonkantajaan kohdistuvaa blokkia. (H.T. 9-1-6:VI,IX)
2. Joukkueen B pelaajat eivät saa blokata vyötärön alapuolelle vastustajaa, joka on asemassa kiinniottamaan taaksepäin suuntautuvaa syöttöä.
3. Joukkueen B pelaajat eivät saa blokata vyötärön alapuolelle joukkueen A sääntöjen mukaista kiinniottajaa aloituslinjan etupuolella elleivät samalla yritä päästä palloon tai pallonkantajaan. Tämä kielto päättyy samalla kun sääntöjen mukainen eteenpäinheitto ei enää ole mahdollinen.

c. Potkut

Yrityksen aikana, joka sisältää vapaapotkun tai potkun aloituslinjasta vyötärön alapuolelle blokkaminen on kiellettyä kaikilta lukuun ottamatta pallonkantajaa kohtaan.

d. Pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen

Minkä tahansa pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen vyötärön alapuolelle blokkaminen on kiellettyä kaikilta lukuun ottamatta pallonkantajaa kohtaan.

e. Clipping. Pelaaja ei saa rikko sääntöä 9-1-5 (Clipping)

• Hyväksytty tulkinta 9-1-6

1. Laitahyökkääjä A1 on 11 jaardia aloitussyötön antajan vasemmalla puolella aloitussyöttöhetkellä. B2 on puolivälissä A1:n asemaa ja sivurajaa. A1 blokkaa B2:sta pois päin aloituspisteestä vyötärön alapuolelle suoraan B2 edestäpäin ja alle 5 jaardia aloituslinjan etupuolella.. **RATKAISU:** Sääntöjen mukainen blokki koska se on suoraan B2 edestä ja alle 5 jaardia aloituslinjan etupuolella.

- II. Pelinrakentaja A1 on pakotettu juoksemaan ulos tackle boxista ja juoksee edestakaisin kenttää. Laitahyökkääjä A2, joka oli 12 jaardia oikealla aloitusyötönantajasta siirtyy yläkentälle ja lähtee palaamaan sieltä kohti puolueetonta aluetta. A2 blokkaa B2:sta vyötärön alapuolelle selvästi sivusta. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen blokki vyötärön alapuolelle, koska ei edestä. Rangaistus — 15 jaardia. [Viitattu 9-1-6-a-2]
- III. Juoksu-heitto valintapelissä laitahyökkääjä A2 joka oli 12 jaardia oikealla aloitusyötönantajasta siirtyy yläkentälle ja palaa sitten takaisin kohti puolueetonta aluetta. Pallo on poistunut tackle boxista kun A2 blokkaa vyötärön alapuolelle B2:sta kello 10-2 väliselle alueelle B2:n edestä ja hieman kohti Joukkueen A päätyviivaa **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen blokki vyötärön alapuolelle. Vaikka blokki on edestä, se on kohti A:n päätyviivaa. Rangaistus — 15 jaardia.
- IV. Aloitussyöttöhetkellä A82 on aloituslinjassa muodostelman oikealla puolella 10-jaardia aloitusyötönantajasta. Takakenttäpelaaja A31 on irti linjasta vasemmalla puolella muodostelmaa (flanker) ja juoksee reversen syvältä aloituslinjan takaa oikealle puolelle. Pelin kehittyessä A82 blokkaa B62:sta kohti linjaa pallon alkuperäistä sijaintia. A82 blokki on vyötärön alapuolelle suoraan edestä selvästi kello 10 ja 2 välistä. Blokki tapahtuu a) alle 5 jaardia aloituslinjan etupuolella tai (b) vähintään 5 jaardia aloituslinjan etupuolella. **RATKAISU: a)** Sääntöjen vastainen crackback- blokki vyötärön alapuolelle, koska blokki on suunnattu kohti pallon alkuperäistä paikkaa. b) Sääntöjen vastainen crackback-blokki. 15 jaardin rangaistus.
- V. Takakenttäpelaaja A41 on paikoillaan aloitusyöttöhetkellä oikean tacklen takana tasapainoisessa aloitusmuodostelmassa. Hänen vasen olkapäänsä on tackle boxin sisällä. Pelinrakentaja antaa pallon A22:lle, joka juoksee suoraan kohti aloituslinjaa. A41 blokkaa B2:sta, joka astuu hyökkäyksen takakentälle taklataksaan pallonkantaja A22:n ennen kuin tämä tulee aloituslinjaan. Blokki on vyötärön alapuolelle ja selvästi sivusta. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen blokki. A41 on osittain tackle boxin sisällä ja aloitusyötönantajasta laskettuna toisen linjamiehen takana aloitusyöttöhetkellä, mutta kontakti vastustajaan ei tule edestä.
- VI. Puolustuksen endi B88 blokkaa vyötärön alapuolelle hyökkäyksen ulompaa linjamiestä A75 jaardin aloituslinjan takana. Blokki kohdistuu vastustajaan a) edestä b) sivusta. **RATKAISU:** a) Sääntöjen mukainen blokki koska tapahtuu edestä puolustukselle sallitulla 10 jaardin alueella. Jos blokki tapahtuisi yli 5 jaardia kumpaan suuntaan tahansa aloituslinjasta, kyseessä on virhe. B) Sääntöjen vastainen blokki vyötärön alapuolelle, koska blokki ei tule edestä.
- VII. Takakenttäpelaaja A22 on paikoillaan tackle box alueella aloitusyöttöhetkellä. Pelin edetessä hän juoksee oman puolen guardin ja tacklen välistä Joukkueen B takakentälle ja blokkaa vastaantulevaa tukimiestä B55:sta vyötärön alapuolelle ennen kuin pallo on poistunut tackle boxista. Kontakti on B55:n reiteen sivusta ja suoraan A22:n edestä. **RATKAISU:** Kyse on sääntöjenvastaisesta estämisestä vyötärön alapuolelle. Koska A22:n alkuperäinen aloituspaikka ei ole aloituslinjalla tackle boxin sisäpuolella, hän saa estää vastustajaa vain ”kello 10- kello 2 -alueelle”. 15-jaardin rangaistus.
- VIII. Kolmas ja 7 A-30 jaardilinjalta. Pallo on vasemmalla sisäisivurajalla. Takakenttäpelaaja A22 on sijoittunut kokonaan ulomman linjamiehen raamista vasemmalla ja B40 siirtyy puolustamaan häntä. Pallo annetaan A44:lle, joka kaartaa oikealta ympäri. Pelin edetessä B40 seuraa peliä ja A22 häntä. A-40 jaardilinjalla oikean sisäisivurajan ulkopuolella A22 saavuttaa B40:in ja blokkaa tätä vyötärön alapuolelle ja selvästi edestäpäin. Blokin suunta on kohti alakenttää ja oikeaa sivurajaa. A44 taklataan B-45 jaardilinjalla. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen estäminen vyötärön alapuolelle. Blokki tulee edestä, mutta se tapahtuu yli 5 jaardia puolueettoman alueen etupuolella.
- IX. Ensimmäinen ja 10 A-40 jaardilinjalta. A12 ottaa aloitusyötön ja lähtee kiertämään oikealta. sisempi linjamies A66 pullaa ja juoksee hänen edellään. Pelin edetessä tukimies B55 blokkaa A66:sta reiteen A-44 jaardilinjalla a) edestä b) sivusta. A12 juoksee ulos sivurajasta A-48 jaardilinjalla. **RATKAISU:** a) Ei virhettä. B55 blokki on sääntöjen mukainen koska se tapahtuu edestä ja 5 jaardin sisällä puolueettomasta alueesta. b) Sääntöjenvastainen estäminen vyötärön alapuolelle. [Viitattu 9-1-6-b-1]
- X. Tight End A85 on aloitusyöttöhetkellä kuusi jaardia aloitusyötönantajasta. Ennen kuin pallo poistuu tackle boxista A85 blokkaa B77:aa sivusta vyötärön alapuolelle. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen blokki vyötärön alapuolelle. A85 on tackle boxin ulkopuolella aloitusyöttöhetkellä, joten hän voi blokata vyötärön alapuolelle vain kello 10-2 väliselle alueelle. 15-jaardin rangaistus.
- XI. Ensimmäinen ja kymmenen A-45 linjalta. A66 on aloitusyötön antajan vieressä. Välittömästi aloitusyötön jälkeen A66 blokkaa (a) linjamiestä B55 A-46 linjalta tai (b) tukimiestä B33 A-49 linjalta. Molemmissa tapauksissa blokki on sivulta vyötärön alapuolelle. **RATKAISU:** (a) sääntöjen mukainen blokki. A66 on edelleen blokkausalueella. (b) Virhe, sääntöjen vastainen blokki vyötärön alapuolelle. Tässä tapauksessa A66 on poistunut tackle boxista ja blokkausalueelta ja mennyt toiseen tasoon blokatakseen. Jotta blokki olisi sääntöjen mukainen blokin tulee tulla 10-2 alueelta.
- XII. Ensimmäinen ja 10 A-25 linjalta. A75 blokkaa pallonkantajan edessä juoksupelissä. Tukimies B55 blokkaa A75 vyötärön alapuolelle suoraan edestä (a) A-32 linjalla (b) A-28 linjalla. **RATKAISU:** (a) Sääntöjen vastainen blokki (b) sääntöjen mukainen blokki.

- XIII. Ensimmäinen ja 10 A-25 linjalta. A87 juoksee heittokuviota pelinrakentajan pitäessä palloa. Tukimies B55 blokkaa A87 vyötärön alapuolella suoraan edestä (a) A-32 linjalla (b) A-28 linjalla **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen blokki molemmissa tilanteissa, koska A87 on sääntöjen mukainen kiinnittäjä ja eteenpäin heitto on vielä mahdollinen.
- XIV. Kolmas ja 6 A-34 linjalla. Joukkue A ei ole potku aloituslinjasta muodostelmassa. Pelinrakentaja A6 ottaa aloitusvyötön, pudottautuu taaksepäin ja suorittaa lentopotkun. Tukimies B55 blokkaa A75 vyötärön alapuolelle suoraan edestä aloituslinjassa ennen kuin pallo on potkaistu. **RATKAISU:** Ei virhettä. Joukkueelle B ei ollut selvää, että tilanteessa on potku tulossa, koska kyseessä on kolmas yritys ja Joukkue A ei ole potku aloituslinjasta muodostelmassa.

Myöhästynyt isku, Toiminta pelikentän ulkopuolella

ARTIKLA 7.

- Kasaantuminen, päälle kaatuminen ja vastustajaa päin heittäytyminen on kiellettyä pallon tultua pois pelistä. **(H.T. 9-1-7:I)**
- Vastustaja ei saa taklata tai blokata juoksijaa kun hän on selvästi pelikentän ulkopuolella tai heittää tätä maahan pallon tultua pois pelistä.
- Pelaajan joka on selvästi ulkona pelikentältä on kiellettyä blokata vastustajaa, joka on pelikentän ulkopuolella. Virheentekopaikka on kontaktia vastaava paikka sivurajalla.

Hyväksytty tulkinta 9-1-7

- Pallon tultua pois pelistä, pelaaja heittäytyy kohti maassa makaavaa vastustajaa. **RATKAISU:** Henkilökohtainen virhe. Rangaistus — 15 jardia seuraavasta aloituspisteestä ja ensimmäinen yritys jos Joukkueen B virhe ja tämä ei ole ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. Kasautumiseen lasketaan sekä pallonkantajaan että muuhun maassa olevaan vastustajaan kohdistuva teko pallon tullessa pois pelistä. [Viitattu 9-1-7-a]
- Kiertopelissä kohti sivurajaa tukimies B55 menee sivurajasta yli välttääkseen blokin. A66 juoksee pallonkantajan edellä ja samalla kun hän astuu sivurajalle ja iskee hartialla B55:sta ennen kuin tämä ehtii palata kentälle. **RATKAISU** Sääntöjen mukainen blokki. A66:n molemmat jalat eivät ole ulkona pelikentältä.

Kypärä- ja kasvosuojusvirheet

ARTIKLA 8.

- Pelaaja ei saa ottaa yhtäjaksoista kontaktia käsillään tai käsivarsillaan vastustajan naamaan, kypärään (mukaan lukien kasvosuojus) tai kaulaan/niskaan (**Poikkeus:** Pallonkantaja tai simuloitu pallonkantaja tai häntä vastaan). [S26:PF-HTF]
- Pelaaja ei saa ottaa kiinni ja vääntää, kääntää tai vetää kasvosuojuksesta, leukahihnasta tai mistään kypärän avoimesta kohdasta. Kyseessä ei ole virhe, jos kasvosuojukseen, leukahihnaan tai kypärän aukkoon ei tartuta ja sen jälkeen väännetä, käännetä tai vedetä. Epäselvässä tilanteessa kyseessä on virhe.

Heittäjään törmäminen

ARTIKLA 9.

- Puolustuksen pelaaja ei saa kohdistaa tarpeetonta voimaa heittäjään sen jälkeen kun on selvää, että pallo on heitetty. Sääntöjen vastaista on muun muassa
 - Säännöissä 9-1-3 ja 9-1-4 kielletyt tähtäämisvirheet
 - Sellainen voimallinen kontakti pään tai niskan alueelle, joka ei muuten täytä säännön 9-1-4 edellytyksiä (ks. myös sääntö 9-1-2).
 - Vältettävissä oleva voimallinen kontakti sen jälkeen, kun on selvää, että pallo on heitetty. (**Poikkeus:** Puolustuksen pelaaja, joka blokataan joukkueen A pelaajan toimesta niin, ettei hän voi välttää kontaktia heittäjään. Tämä ei kuitenkaan poista puolustajan vastuuta henkilökohtaisesta virheestä, jos tulee sääntöjen mukaan kyseeseen.)
 - Voimallinen maahanvienti ja pelaajan päälle kaatuminen rankaisutarkoituksessa.
 - Mikä tahansa muu säännöissä kielletty henkilökohtainen virhe.

- b. Kun hyökkäyksen pelaaja on heittoasennossa yksi tai molemmat jalat maassa, yksikään puolustaja, joka tulee vapaasti kohti heittäjää, ei saa ottaa voimallista kontaktia pelaajaan polven alueelle tai sen alapuolelle. Puolustaja ei myöskään saa pyörähtää tai hypätä ja ottaa voimallista kontaktia polven alueelle tai sen alapuolelle.

Poikkeukset:

1. Kyseessä ei ole virhe, jos hyökkäyksen pelaaja on pallonkantaja tai pallonkantajaa esittävä pelaaja, joka ei ole heittoasennossa tackle boxin sisä- tai ulkopuolella
2. Kyseessä ei ole virhe, jos puolustaja tarttuu vastustajaan yrittäessään tehdä perinteisen taklauksen ilman voimakasta kontaktia päällä tai olkapäällä.
3. Kyseessä ei ole virhe, jos puolustaja ei pääse vapaasti kohti heittäjää tai jos hänet blokataan päin heittäjää tai jos häneen kohdistuu virhe, jonka johdosta syntyy kontakti.

Rangaistus (15 jaardia) lisätään viimeisen etenemisen päättymispisteestä, jos se on päättynyt puolueettoman alueen etupuolelle ja yrityksen aikana ei ole tapahtunut pallon hallinnan vaihtumista joukkueiden välillä. H.T. 9-1-9:II-III

• **Hyväksytyt tulkinta 9-1-9**

- I. Kun A17 on päästänyt irti heitosta, B68 ottaa kaksi askelta ja törmää A17:ään, ilman yritystä välttää kontaktia. **RATKAISU:** heittäjään törmäminen. Heittäjä on puolustuskyvytön pelaaja, joka on altis loukkaantumiselle ja täytyy olla täysin suojeltu. Otettuaan kaksi askelta B68 olisi pitänyt ymmärtää, että A17 on päästänyt irti pallosta ja välttää kontakti. [Viitattu 9-1-9]
- II. Pelinrakentaja A1 valmistautuu heittoon taskussa. Heittohetskellä B88 ottaa kontaktin hartialla A1:n polveen. Heitto (a) epäonnistuu b) onnistuu A44:lle, joka taklataan 12 jaardin etenemisen jälkeen B-40 jaardilinjalta. **RATKAISU:** B88 virhe voimallisesta kontaktista pelinrakentajan polveen tai sen alapuolelle (sääntö 9-1-9-b) 15 jaardin rangaistus ja automaattinen ensimmäinen yritys mitataan a) edellisestä aloituspisteestä b) etenemisen päättymispisteestä (B-40). [viitattu 9-1-9 Rangaistus]
- III. Pelinrakentaja A11 valmistautuu heittoon taskussa. Hän rullaa ulos taskusta oikealle, pysähtyy ja ottaa heittoasennon, jolloin B88 ottaa kontaktin hartialla hänen polveen. A11 laittaa pallon kainaloon ja kaatuu maahan B88 taklauksesta. **RATKAISU:** Virhe B88, säännön 9-1-9-b vastainen teko. Vaikka A11 ei olekaan heittäjä, koska hän ei heittänyt palloa, B88 teko on virhe säännön 9-1-9-b mukaisesti, koska A11 heittoasennossa potentiaalisena heittäjänä on alttiina loukkaantumiselle. [viitattu 9-1-9 Rangaistus]

Chop blokkaukset

ARTIKLA 10.

Chop blokkaukset on kielletty (Sääntö 2-3-3) (H.T. 9-1-10:I-V).

• **Hyväksytyt tulkinta 9-1-10**

- I. Eteenpäinheitto pelin aikana A75 blokkaa B66:a vyötäröstä puolueettoman alueen takana. Samaan aikaan A47 tulee tilanteeseen ja blokkaa B66:sta reiteen. **RATKAISU:** Chop blokki. 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 2-3-3, 9-1-10]
- II. Pelin kääntyessä vasemmalle, oikean puoleinen uloin linjamies A77 on päästämässä irti blokistaan vyötärön yläpuolelle, kun A27 blokkaa samaa pelaajaa polveen. **RATKAISU:** Chop blokki. 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä, jos virhe tapahtuu puolueettoman alueen takana. [Viitattu 2-3-3, 9-1-10]
- III. Välittömästi aloitusyötön jälkeen vasen guard A65 ja vasen tackle A79 blokkaavat yhtäaikaan B66:sta, joka on puolueettomalla alueella. (a) Molemmat blokkaavat reiteen (b) Toisen kontakti on vyötäröön ja toisen polveen. **RATKAISU:** (a) Sääntöjen mukainen blokki alas-alas kombinaatiolla. (b) Virhe, chop blokki [Viitattu 2-3-3, 9-1-10]
- IV. Sisempi laitahyökkääjä A87 ja wingi A43 blokkaavat pallonkantajan edessä tälle tilaa ja molemmat blokkaavat yhtäaikaan tukimies B17:sta, joka on kolme jaardia puolueettoman alueen etupuolella. (a) Molemmat blokkaavat vyötärön yläpuolelle. (b) Toisen blokki on vyötärön yläpuolelle ja toisen polveen. **RATKAISU:** (a) Sallittua. (b) Virhe, Chop blokki. [Viitattu 2-3-3, 9-1-10]
- V. Aloitusyötön antamisen jälkeen aloitusyötön antaja A54 ohittaa B62:n (nose guard) matkalla blokkaamaan tukimiestä. A54 ottaa pienen kontaktin B62:een tai B62 käyttää käsiään ottaakseen kontaktin A54:een. B62 ja A54 ollessa kontaktissa, A68 blokkaa B62:sta polviin edestä päin. **RATKAISU:** Sallittua. A54 ei blokkaa

B62:sta. Tahaton kontakti tai B62:n ottama kontakti eivät aiheuta kahden hyökkääjän kombinaatioblokkia ja siksi kyseessä ei ole chop blokki. [Viitattu 2-3-3, 9-1-10]

Tuen ottaminen ja hyppääminen

ARTIKLA 11.

- a. Puolustuksen pelaaja yrittääkseen saada etua ei saa astua, hypätä tai seisoa vastustajan päältä/päällä.
- b. Kyseessä on virhe, jos puolustuksen pelaaja yrittäessään blokata potkumaali- tai ylimääräistä yritystä (tai sellaisen ilmeistä yritystä) juoksee eteenpäin ja hyppää alueelle, joka on suoraan vastustajan kehon raamin yläpuolella. Kyseessä ei ole virhe, jos pelaaja aloitussyöttöhetkellä on paikallaan jaardin sisällä aloituslinjasta.
- c. Kyseessä on virhe, jos puolustuksen pelaaja, joka on tackle boxin sisäpuolella yrittää blokata lentopotkua hyppäämällä ilmaan yrittäen hypätä suoraan vastustajan yli.
 1. Kyseessä ei ole virhe, jos pelaaja hyppää suoraan ylöspäin, eikä yritä hypätä vastustajan yli.
 2. Kyseessä ei ole virhe, jos pelaaja yrittää hypätä läpi tai yli pelaajien välistä.
- d. Puolustuksen pelaaja, yrittäessään blokata, lyödä tai ottaa kiinni potkua ei saa
 1. Astua, hypätä tai seisoa oman pelaajan päältä/päällä.
 2. Asettaa kättä/käsiään oman pelaajan päälle saadakseen lisää korkeutta.
 3. Tulla oman pelaajan nostamaksi, työntämällä tai muuten.

RANGAISTUS – 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä ja automaattinen ensimmäinen yritys [S38: PF-LEA]

- e. Yksikään pelaaja ei saa asettua ennen aloitussyöttöä siten, että hänen jalkansa on oman pelaajan selässä tai hartioilla.

RANGAISTUS – Virhe pallon ollessa pois pelistä. 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Automaattinen ensimmäinen yritys joukkueen B virheistä ellei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa [S27 UC-UNS]

Kontakti pelaajaan, joka on pelin ulkopuolella

ARTIKLA 12.

- a. Pelaaja ei saa taklata tai juosta päin laitahyökkääjää, jolle heitetty eteenpäinheitto ei selvästikään ole kiinniotettavissa. Kyseessä on henkilökohtainen virhe, ei syötön vastaanoton häirintä.
- b. Pelaaja ei saa juosta päin tai heittäytyä kohti vastustajaa, joka on selvästi pelin ulkopuolella ennen pallon tuleamista pois pelistä tai sen jälkeen.

Aitominen

ARTIKLA 13.

Aitominen on kiellettyä. (*Poikkeus:* Pallonkantaja saa aitoa vastustajan yli.)

Kontaktit aloitussyötön antajaan

ARTIKLA 14.

Joukkueen ollessa potku aloituslinjasta -muodostelmassa, puolustuksen pelaaja ei saa aloittaa kontaktia aloitussyötön antajaan ennen kuin yksi sekunti on kulunut aloitussyötöstä. (**H.T. 9-1-14:III**)

• Hyväksytyt tulkinta 9-1-14

- i. A10 on shotgun-tyyppisessä muodostelmassa 5½ jaardia aloitussyötönantajan takana, jolla on pää alhaalla ja katsoo taaksepäin jalkojensa välistä. Välittömästi aloitussyötön jälkeen B55 ryntää päin aloitussyötön antajaa

ja työntää tätä taaksepäin. **RATKAISU:** Sallittua. Aloitussyötön antaja ei saa erityissuojaa, koska joukkue A ei ollut potku aloituslinjasta -muodostelmassa (A10 ei ole vähintään 7 jaardia aloituslinjasta). (Sääntö 2-16-10). Aloitussyötön antajalla on normaali suoja henkilökohtaisia virheitä vastaan liiallisesta väkivallasta. [Viitattu 2-16-10-a, 9-1-14]

- II. Joukkue A on selvässä potku aloituslinjassa muodostelmassa potkaisija 15 jaardia aloitussyötön antajan takana. Välittömästi aloitussyötön jälkeen B55 ottaa kontaktin aloitussyötön antajaan ja työntää tätä taaksepäin. Pallo heitetään aloitussyötöllä suoraan takakenttäpelaajalle 3 jaardia aloituslinjan taakse tai potentiaaliselle potkaisijalle, joka juoksee tai heittää palloa. **RATKAISU:** Virhe. Rangaistus — 15 jaardia ja automaattinen ensimmäinen yritys. Aloitussyötön antajaan ei saa ottaa kontaktia ennen kuin sekunti on kulunut aloitussyötön jälkeen, koska Joukkue A on potku aloituslinjasta -muodostelmassa. [Viitattu 2-16-10-a, 9-1-14]
- III. Välittömästi aloitussyötön jälkeen, Joukkueen A ollessa selvästi potku aloituslinjasta -muodostelmassa, B71 yrittää ampua aloitussyötön antajan ja tämän vieressä olevan pelaajan välisestä aukosta. B71 ensimmäinen kontakti on vieressä seisovaan pelaajaan. **RATKAISU:** Sallittua. Tahaton kontakti aloitussyötön antajaan sallitun ensimmäisen kontaktin jälkeen ei ole virhe. (Sääntö 2-16-10). [Viitattu 2-16-10-a, 9-1-14]

Horse Collar -taklaus

ARTIKLA 15.

Kukaan pelaajista ei saa tarttua hartiasuojuksen tai paidan sisäkaulukseen takaa tai sivulta, tai paidasta nimilaatan kohdalta tai tätä ylempää ja vetää pallonkantajaa tai simuloitua pallonkantajaa alaspäin kohti maata. Sääntö ei koske pallonkantajaa tai simuloitua pallonkantajaa (mukaan lukien potentiaalinen heittäjää), joka on tackle box alueella (Sääntö 2-34). Huomioi, että tackle box alue poistuu pallon poistuessa alueelta.

HUOMIO: Pelaajan ei tarvitse vetää toista pelaajaa maahan asti, jotta kyseessä olisi sääntöjen vastainen teko. Jos vastustajan polvet notkahtavat äkillisesti vedon seurauksena, kyseessä on virhe, vaikka pelaajaa ei vedettäisikään maahan.

• Hyväksytyt tulkinta 9-1-15

- I. Pallonkantaja A20:n juostessa kentällä sivurajan vieressä, puolustaja B56 ottaa häntä kiinni paidan kauluksesta tai hartiasuojan kauluksesta. B56 jatkaa kontaktia usean jaardin matkan, mutta A20 ei kaadu ennen kuin toinen taklaaja osuu tähän. **RATKAISU:** Sallittua. B56 ei tehnyt virhettä, koska ei vetänyt A20:tä alaspäin ja tämä kaatui maahan toisen pelaajan taklauksesta.

Potkaisijaan tai pallonpitäjään törmäminen tai päin juokseminen

ARTIKLA 16.

- a. Kun on selvää, että potku aloituslinjasta tullaan suorittamaan, vastustaja ei saa juosta päin tai törmätä potkaisijaan tai pallonpitäjään paikaltaan potkussa. (**H.T. 9-1-16:I, III ja VI**)
 1. Törmäminen on henkilökohtainen virhe pallon ollessa pelissä, joka vaarantaa potkaisijaa tai pallonpitäjää.
 2. Juokseminen päin potkaisijaa tai pallonpitäjää on virhe pallon ollessa pelissä, jossa potkaisija tai pallonpitäjä siirtyy paikaltaan, mutta häneen ei törmätä voimalla. (**H.T. 9-1-16:II**) *Huom: Potkaisijaa päin juoksemisesta annetaan viiden jaardin rangaistus.*
 3. Tahaton kontakti potkaisijaan tai pallonpitäjään ei ole virhe.
 4. Potkaisijan suoja tämän säännön osalta päättyy:
 - a) Kun hänellä on ollut riittävästi aikaa saavuttaa tasapaino (**H.T. 9-1-16:IV**); tai
 - b) Kun hän kantaa pallon tackle box alueen ulkopuolelle (Sääntöä 2-34) ennen potkua.
 5. Kun kontaktin potkaisijaan tai pallonpitäjään aiheuttaa vastustajan blokki (sallittu tai sääntöjen vastainen), kyseessä ei ole virhe törmämisestä tai päin juoksemisesta.
 6. Pelaaja, joka ottaa kontaktin potkaisijaan tai pallonpitäjään koskettuaan potkuun, ei syyllisty potkaisijaan törmäämiseen tai päin juoksemiseen.
 7. Kun muu pelaaja, kun potkun aloituslinjasta blokkannut pelaaja juoksee päin tai törmää potkaisijaan kyseessä on virhe.
 8. Kun on epäselvyyttä siitä, onko kyseessä "törmäminen" vai "päin juokseminen", virhe on törmäminen.

RANGAISTUS – Törmääminen tai muu henkilökohtainen virhe, joka kohdistuu potkaisijaan potkun aikana tai välittömästi sen jälkeen: 15 jaardia edellisestä aloituspaikasta ja automaattinen ensimmäinen yritys, ellei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa (S38 ja S30: PF-RTK/PF-RTH). Potkaisijaa päin juokseminen: 5 jaardia edellisestä aloituspaikasta (S30: RHK/RNH).

- b. Potkaisija tai pallonpitäjä, joka esittää puolustajan törmäämistä tai päin juoksemista syyllistyy epäurheilijamaiseen käyttäytymiseen. (H.T. 9-1-16:V)

RANGAISTUS – 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä [S27:UC-SBR].

- c. Vapaapotkun potkaisijaa ei saa blokata ennen kuin hän on edennyt 5 jaardia rajoituslinjan etupuolelle tai potkaistu pallo on osunut pelaajaan, erotuomariin tai maahan.

RANGAISTUS – 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä [S40:PF-RTK].

• **Hyväksytty tulkinta 9-1-16**

- I. A1 ottaa kiinni pitkän aloitussyötön ja suunnittelee lentopotkaisevansa pallon aloituslinjansa takaa. A1 ei kuitenkaan osu palloon vaan se putoaa maahan ja B1 ottaa kontaktin A1:een. **RATKAISU:** Joukkueen A rähmäys. B1 ei syyllisty virheeseen. Pelissä ei ole sääntöjen mukaista potkaisijaa ennen kuin palloa on potkaistu. [Viitattu 9-1-16-a]
- II. A1 potkaisee palloa, jonka jälkeen B1, joka ei pystynyt pysäyttämään vauhtiaan juoksee päin potkaisijaa tai pallonpitäjää. **RATKAISU:** Kyseessä voi olla joko törmääminen tai päin juokseminen. Jos on epäselvää kumpi kyseessä, kyseessä on törmääminen, josta seuraa 15 jaardin rangaistus ja automaattinen ensimmäinen yritys. [Viitattu 9-1-16-a-2]
- III. A1, muusta kuin potkualoituslinjasta muodostelmasta, tekee yllättävän potkupäätöksen niin nopeasti, että B1 ei voi välttää kontaktia. **RATKAISU:** Kyseessä ei ole potkaisijaan törmääminen tai päin juokseminen, koska sääntö on voimassa vain silloin, kun on selvää, että palloa tullaan potkaisemaan. [Viitattu 9-1-16-a]
- IV. B1 juoksee päin A1:stä, joka on potkaissut palloa ja jolla on ollut riittävästi aikaa saavuttaa tasapainonsa. **RATKAISU:** B1 ei syyllisty virheeseen, ellei tuomita päin juoksemisesta tai heittäytymistä päin selvästi pelin ulkopuolella olevaa pelaajaa. (9-1-12). [Viitattu 9-1-16-a-4-a]
- V. B1:n juostua päin potkaisijaa, potkaisija A25 heittäytyy maahan teeskennelleen joutuneensa voimallisen törmäyksen kohteeksi. **RATKAISU:** Toisensa kumoavat virheet. [Viitattu 9-1-16-b]
- VI. Joukkue A on potku aloituslinjasta muodostelmassa. Potkaisija A1, muodostelmasta potku aloituslinjasta, liikkuu sivusuunnassa kaksi tai kolme askelta saadakseen kiinni vinoon lähteneen aloitussyötön tai ottaakseen haltuun pään yli menneen aloitussyötön ja potkaisee palloa tämän jälkeen. B2 ottaa häneen kontaktin epäonnistuttuaan potkun blokkauksyrityksessä. **RATKAISU:** A1 ei automaattisesti menetä suojaansa kummassakaan tapauksessa, ellei hän kannaa palloa tackle box alueen ulkopuolelle. Tackle box alueella A1 saa suojan kuten kaikissa muissa potkutilanteissa. Kun on selvää, että A1 yrittää potkaista normaalissa lentopotkutilanteessa, puolustuksen pelaajien tulee väistää häntä potkun jälkeen. [Viitattu 9-1-16-a]
- VII. Lentopotkun potkaisija A22 on 15 jaardia puolueettoman alueen takana ottaessaan kiinni aloitussyötön. Hän juoksee oikealle kohti aloituslinjaa ja tackle box alueen ulkopuolelle, jossa hän pysähtyy ja potkaisee palloa juuri ennen kuin (a) ilmaan heittäytynyt B89 törmää häneen tai ilmaan heittäytynyt B89 törmää häneen syyllistyen samalla tähtäämisvirheeseen. **RATKAISU:** (a) Sallittua, B89 ei syyllisty virheeseen. A22 menettää suojan törmäämistä tai päin juoksemista varten kantaessaan pallon tackle box alueen ulkopuolelle. (b) Vaikka pelaaja on menettänyt potkaisijalle annetun suojan, annetaan rangaistus tähtäämisestä. Rangaistus mitataan edellisestä aloituspaikasta.

Peliin osallistumisen jatkaminen ilman kypärää

ARTIKLA 17.

Pelaaja, jonka kypärä irtoaa kokonaan hänen päästään yrityksen aikana ei saa jatkaa osallistumista peliin lukuun ottamatta kontaktia, jossa on kypärän irtoamishetkellä, vaikka laittaisi kypärän uudestaan päähänsä. (H.T. 9-1-17:I)

• **Hyväksytty tulkinta 9-1-17**

1. Yrityksen aikana B55:n kypärä irtoaa päästä ilman kypärään kohdistuvaa virhettä joukkueen A toimesta. B55 poimii kypärän maasta ja laittaa sen takaisin päähänsä ja lähtee pallonkantajan perään. **RATKAISU:** B55 henkilökohtainen virhe osallistumisesta peliin ilman kypärää. Ottelukello pysäytetään yrityksen päätteeksi ja B55 tulee olla sivussa seuraava yritys. (Sääntö 3-3-9) [Viitattu 9-1-17]

Estäminen näkökentän ulkopuolelta

ARTIKLA 18.

Pelaaja ei saa estää vastustajaa hyökkäämällä voimallisesti kontaktilla vastustajan näkökentän ulkopuolelta. (*Poikkeukset:*

1. Pallonkantaja ja
2. eteenpäinheiton vastaanottaja)

HUOM. Mikäli kyseinen blokki täyttää tähtäämissäännön edellytykset, kyseessä on estäminen näkökentän ulkopuolelta sisältäen tähtäämisen (säännöt 9-1-3 ja 9-1-4)

• Hyväksytty tulkinta 9-1-18

1. B44 katkaisee A12:n eteenpäinheiton B-20:llä ja lähtee palauttamaan palloa. Palautuksen aikana B21 lähestyy A88:ia keskikentällä A88:n näkökentän ulkopuolelta ja estää A88:ia a) ojennetuilla käsillä b) screen-blokilla c) hyökkäämällä voimakkaasti olkapäällä A88:n rintaan d) hyökkäämällä voimakkaasti olkapäällä A88:n kypärään. B44 palauttaa pallon A-20:lle. **RATKAISU:** a) Ei virhettä. b) Ei virhettä. c) Henkilökohtainen virhe, estäminen näkökentän ulkopuolelta, 15 jaardin rangaistus virheentekopaikasta. d) Henkilökohtainen virhe, tähtääminen ja estäminen näkökentän ulkopuolelta, 15 jaardin rangaistus virheentekopaikasta. B21 suljetaan ottelusta.

LUKU 2. Epäurheilijamaiset käyttäytymisvirheet

Epäurheilijamainen käyttäytyminen

ARTIKLA 1.

Ennen peliä, pelin aikana tai neljännesten välisenä aikana pelaajat, vaihtopelaajat, valmentajat, muut viralliset osallistujat tai kukaan muu sääntöjen alainen henkilö ei saa toimia epäurheilijamaisella tavalla tai muuten häiritä pelin hallittua järjestelmän mukaista läpivientä. Pelaajien käyttäytymisestä johtuvat virheet toimeenpannaan joko virheenä pallon ollessa pelissä tai poissa pelistä tapahtumahetken mukaisesti. (H.T. 9-2-1:I-X)

- a. Erityisesti kiellettyinä tekoina ja käyttäytymisenä pidetään muun muassa seuraavia:
1. Pelaaja, vaihtopelaaja, valmentaja tai muu sääntöjen alaisuuteen kuuluva henkilö ei saa käyttää loukkaavaa, uhkaavaa tai törkeää kieltä tai merkkejä tai ryhtyä sellaisiin toimiin, jotka yllyttävät pahaa tahtoa tai ovat väheksyviä vastustajaa, tuomareita tai pelin imagoa kohtaan. Näitä ovat muun muassa:
 - a) Sormien, käsien tai pallon osoittaminen kohti vastustajaa tai kurkun leikkaamisen imitointi.
 - b) Suullisesti vastustajan pilkkaaminen, haukkuminen tai ärsyttäminen.
 - c) Vastustajan tai katsojien yllyttäminen millään tavalla, esim aseella ampumisen esittäminen tai käden laittaminen korvalle huomionsoitukseen pyytämiseksi.
 - d) Mikä tahansa viivytetty, liiallinen, pitkitetty tai koreografioitu teko, jolla pelaaja /pelaajat yrittävät kiinnittää huomion itseensä.
 - e) Yksin karkuun päässeeseen (ei välitöntä uhkaa puolustajista) pallonkantajan selvä askelluksen muuttaminen hänen lähestyessään vastustajan maalia tai maalialueelle hyppääminen.
 - f) Kypärän riisuminen yrityksen jälkeen ennen kuin pelaaja on oman joukkueensa alueella (**Poikkeukset:** Joukkueen, median tai loukkaantumisten johdosta otetut aikalisät; varusteiden korjaaminen; yritysten aikana ja välissä; neljännesten välissä; ja mittaustilanteissa).
 - g) Oman rinnan hakkaaminen tai käsien ristiminen vastustajan maassa olevan pelaajan yläpuolella.
 - h) Katsomoon poistuminen katsojien kanssa kontaktointiin tai kumartaminen onnistuneen suorituksen jälkeen.
 - i) Kypärän tarkoituksellinen riisuminen yrityksen aikana.
 - j) Kontaktivirheet, jotka eivät ole osa pelitilannetta pallon ollessa selvästi pois pelistä kuten töniminen, työntäminen, iskeminen jne (H.T. 9-2-1:X)
 - k) Pallon tultua pois pelistä, voimallisella kontaktilla vastustajan pelaajan työntäminen tai repiminen pois kasasta. (H.T. 9-2-1:XI)

RANGAISTUS – Epäurheilijamainen käyttäytyminen - virhe pallon ollessa pelissä pelaajien toimesta: 15 jaardia [S27:UC]. Virhe pallon ollessa pelissä ei pelaajan toimesta ja virheet pallon ollessa pois pelistä: 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S7 ja S27:UC] Automaattinen ensimmäinen yritys joukkueen B virheistä, jos ei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. Törkeistä virheistä henkilö suljetaan ottelusta. [S47: DSQ].

2. Pisteidenteon tai muun yrityksen jälkeen pelaajan, jolla on pallo hallussaan, tulee antaa pallo tuomareille tai jättää se lähelle pistettä, jossa pallo tuli pois pelistä. Kiellettyä on:
 - a) Pallon potkaiseminen, heittäminen, pyörittäminen tai kantaminen niin, että erotuomarin tulee erikseen hakea pallo.
 - b) Pallon heittäminen maahan (**Poikkeus:** Heitto ajan säästämiseksi (Sääntö 7-3-2-f).

- c) Pallon heittäminen korkealle ilmaan.
- d) Mikä muu tahansa epäurheilijamainen teko tai toiminta, joka viivyyttää peliä.

RANGAISTUS – – Epäurheilijamainen käyttäytyminen – pallon ollessa pois pelistä. 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S7 ja S27:UC]

Automaattinen ensimmäinen yritys joukkueen B virheistä, jos ei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. Törkeistä virheistä henkilö suljetaan ottelusta. [S47: DSQ].

b. Muu kielletty toiminta pitää sisällään:

1. Ottelun aikana valmentajien, vaihtopelaajien ja muiden joukkueen virallisten henkilöiden tulee pysyä joukkueen alueella, eivätkä he saa mennä kentälle tai 25 jaardin viivojen ulkopuolelle protestoimaan erotuomarin ratkaisuja tai kommunikoidaan pelaajien tai erotuomareiden kanssa ilman päätuomarin lupaa. (**Poikkeus:** Säännöt 1-2-4-f, 3-3-4-d, 3-3-8-c ja 3-5-1).
2. Pelistä suljettu henkilö ei saa olla näköetäisyydellä pelikentältä (Sääntö 9-2-6).
3. Sääntöjen alaisuuteen kuuluvat henkilöt ja maskotit, lukuun ottamatta pelaajia, tuomareita ja sallittuja vaihtopelaajia, eivät saa olla pelikentällä tai maalialueilla neljänneksen aikana ilman päätuomarin lupaa. Jos pelaaja loukkaantuu, hoitohenkilöt saavat tulla kentälle hoitamaan pelaajaa, mutta heidän täytyy saada erotuomarin huomio tästä.
4. Vaihtopelaaja(t) eivät saa tulla pelikentälle tai maalialueelle muuten kuin vaihtamaan pelaajaa tai täyttääkseen pelaajamäärää kentällä. Tämä pitää sisällään myös juhlinnan tai mielenosoittamisen yrityksen jälkeen. (**H.T. 9-2-1:I**).
5. Sääntöjen alaisuuteen kuuluvat henkilöt, mukaan lukien soittajat, eivät saa aiheuttaa sellaista ääntä, joka estää joukkuetta kuulemasta peli- tai aloituskutsujaan. (Sääntö 1-1-6)

RANGAISTUS – – Epäurheilijamainen käyttäytyminen - virhe pallon ollessa pois pelistä. 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä [S7 ja S27:UC]. Automaattinen ensimmäinen yritys joukkueen B virheistä, jos ei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. Törkeistä virheistä henkilö suljetaan ottelusta. [S47: DSQ].

• Hyväksytyt tulkinta 9-2-1

- I. Joukkue B tekee maalin aloituspotkun palautuksesta ja vaihtopelaajat Joukkueen B alueelta, ilman tarkoitusta osallistua peliin, juoksevat maalialueelle onnittelemaan pallonkantajaa. **RATKAISU:** Epäurheilijamainen käyttäytyminen. Rangaistus — 15 jaardia, toimeenpannaan lisäpisteyrityksessä tai seuraavassa aloituspotkussa. Tuomareiden tulisi huomioda pelaajien pelinumerot, jotta mahdollinen ottelusta sulkeminen toisen epäurheilijamaisen käyttäytymisen johdosta voidaan toteuttaa pelissä myöhemmin. (9-2-1-a-Rangaistus). [Viitattu 9-2-1-b-4]
- II. Kolmas ja 15 Joukkueen B 20-jaardin linjalta. Sääntöjen mukainen kiinniottaja A88 ottaa heiton kiinni B-18 jaardilinjalta ja etenee kohti maaliviivaa. B-10 jaardilinjalta hän aloittaa hidastetun hanhiaskelluksen ja jatkaa tätä maaliviivan yli. **RATKAISU:** Virhe epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä pallon ollessa pelissä. 15 jaardin rangaistus toimeenpannaan virheentekopisteestä, joka on B-10 ja kolmas yritys uusitaan. Kolmas ja 20, B-25 jaardilinjalta. [Viitattu 9-2-1]
- III. Toinen ja 5 B-40 jaardilinjalta. Takakenttäpelaaja A22 ottaa taaksepäin heiton kiinni pelinrakentajalta ja juoksee oikealta puolelta kohti maaliviivaa. Linjamies A66, joka on blokannut pelin edessä B90 maahan jää seisomaan tämän päälle B-30 jaardilinjalle ja huutaa tälle törkeyksiä. Erotuomari heittää tästä lipun A22 ollessa B-10 jaardilinjalla edetessään maalialueelle. **RATKAISU:** Virhe epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä pallon ollessa pelissä. 15 jaardin rangaistus toimeenpannaan virheentekopisteestä, joka on B-30 jaardilinja. Toinen yritys uusitaan. Toinen ja 10 B-45 jaardilinjalta. [Viitattu 9-2-1]
- IV. Kolmas ja 15 B 20-jaardin linjalta. Sääntöjen mukainen kiinniottaja A88 ottaa heiton kiinni B-18 jaardilinjalta ja etenee kohti maaliviivaa. Lähellä maaliviivaa hän heittäytyy maalialueelle ilman, että kukaan Joukkueen B pelaajista on 10 jaardin päässä hänestä. Takatuomari ei ole varma mistä pisteestä A88 aloitti heittäytymisensä. **RATKAISU:** Virhe epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä. Toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä. Maali hyväksytään ja rangaistus toimeenpannaan lisäpisteyrityksessä tai seuraavassa aloituspotkussa. [Viitattu 9-2-1]

- V. Toinen ja 7 B-30 jaardilinjalta. B55 on puolueettomalla alueella aloitussyöttöhetkellä. Takakenttäpelaaja A22 ottaa pallon nopealla pelillä keskeltä ja juoksee puolustuksen läpi. B-10 jaardilinjalla A22 kääntyy ympäri ja juoksee takaperin maalialueelle. Erotuomarit heittävät rangaistukset paitsiosta ja A22 toiminnasta. **RATKAISU:** Virheet kumoavat toisensa. Yritys uusitaan. Toinen ja 7 B-30 jaardilinjalta. [Viitattu 9-2-1]
- VI. Ensimmäinen ja 10 50-jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää pallon taaksepäin A44:lle, joka kaartaa oikealta kohti maaliviivaa. Erotuomari heittää lipun B57 törkeyksien huutamisesta erotuomarille valittaessaan kiinnipitämisestä. A44 tekee maalin. **RATKAISU:** Virhe epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä pallon ollessa pelissä B57. Rangaistus tulee toimeenpantavaksi joko lisäpisteyrityksessä tai aloituspotkusta Joukkueen A valinnan mukaisesti. [Viitattu 9-2-1]
- VII. Kolmas ja 15 A-45 jaardilinjalta. A12 putoaa taaksepäin heitossa ja hänet säkittää B77 10-jaardin menetykseen. B77 nousee jaloilleen, hakkaa rintaansa ja seisoo A12 päällä pilkatakseen tätä ja tuulettaakseen tekoaan yleisölle, josta erotuomarit heittävät liput. **RATKAISU:** Virhe epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä pallon ollessa pois pelistä B77. 15-jaardin rangaistus pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä ja automaattinen ensimmäinen yritys. Ensimmäinen ja 10 Joukkueelle A 50-jaardin linjalta. [Viitattu 9-2-1]
- VIII. B33 katkaisee heiton B-10 jaardilinjalla ja palauttaa pallon maaliin. Palautusjuoksun aikana linjatuomari heittää liput törmättyään Joukkueen B päävalmentajaan, joka on pelikentällä B-40 jaardilinjalla. **RATKAISU:** Vaikka kyseessä on virhe, joka on tapahtunut pallon ollessa pelissä, tähän sovelletaan toimeenpanoa kuten virhe olisi tapahtunut pallon ollessa pois pelistä, koska virheen tekijä ei ole pelaaja. Maali hyväksytään ja 15 jaardin rangaistus toimeenpannaan lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa. [Viitattu 9-2-1]
- IX. Toinen ja viisi A-45 jaardilinjalta. Pallonkantaja A33 juoksee avokentällä kohti maalialuetta. B-2 jaardilinjalla hän kääntyy ja hölkkää hiljalleen 2-jaardilinjaa samalla kun joukkueen B pelaajat alkavat lähestyä häntä. Tämän jälkeen hän juoksee maalialueelle, josta jatkaa katsomaan antamaan yläfemmoja katsojille. **RATKAISU:** Ei maalia. A33 syyllistyy kahteen epäurheilijamaiseen käyttäytymiseen, toinen pallon ollessa pelissä ja toinen pallon tultua pois pelistä. Molemmat rangaistukset toimeenpannaan ja A33 suljetaan ottelusta. Ensimmäinen ja 10 B-32 jaardilinjalta joukkueelle A. (Sääntö 9-2-6) [Viitattu 9-2-1]
- X. Pallonkantajan tultua taklatuksi A55 ja B73 tönivät toisiaan siten, että erotuomareiden on pakko heittää lippu. Molemmat syyllistyvät henkilökohtaiseen virheeseen pallon tultua pois pelistä. **RATKAISU:** Virheet kumoavat toisensa. Molemmat pelaajat saavat myös epäurheilijamaisen käyttäytymisvirheen, jotka lasketaan mukaan automaattiseen ottelusta sulkemiseen toisen virheen kohdalla. Päätuomari ilmoittaa A55 ja B73 kohdalta onko kyseessä ensimmäinen vai toinen epäurheilijamainen käyttäytyminen [Viitattu 9-2-1, 9-2-1-a-1-j]
- XI. Yrityksen aikana, pallonkantaja rähmää pallon ja useat pelaajat syöksyvät pallon perään. B55 tarttuu A33:sta ja heittää tämän pois kasasta. **RATKAISU:** B55 epäurheilijamainen käyttäytyminen, 15-jaardin rangaistus ja automaattinen 1. yritys. Päätuomari ilmoittaa, onko kyseessä B55:n ensimmäinen vai toinen epäurheilijamainen käyttäytymisvirhe. Jos kyseessä toinen, B55 suljetaan ottelusta. [viitattu 9-2-1-a-1-k]
- XII. Pallon ollessa poissa pelistä, päävalmentaja tai apuvalmentaja saa lipun tultuaan haukkumaan erotuomareita kovaäänisesti ja epäasiallisin termein numeroiden sisäpuolelle. **RATKAISU:** Erotuomarit antavat rangaistuksen epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä päävalmentajalle tai apuvalmentajalle. Päätuomari kuuluttaa, että kyseessä on joko ensimmäinen tai toinen epäurheilijamainen käyttäytyminen kyseiselle valmentajalle. Jos kyseessä on toinen, valmentaja suljetaan ottelusta.

Epäreilu taktikointi

ARTIKLA 2.

- Pelaaja ei saa piilottaa palloa vaatetuksen tai varusteiden alle tai sisään eikä vaihtaa palloa mihinkään muuhun kappaleeseen.
- Simuloituja vaihtoja tai vaihtopelaajia ei saa käyttää vastustajan hämäämiseen. Mitään taktikointia hämäämään vastustajaa ei saa käyttää vaihtopelaajiin tai vaihtoihin liittyen. (Sääntö 3-5-2-e). **(H.T. 9-2-2:I-V)**
- Mitään varusteita ei saa käyttää hämäämään vastustajaa. (Sääntö 1-4-2-d).
- Joukkue A ei saa käyttää mitään tavanomaisesta poikkeavia eleitä tai ilmaisuja, joiden tarkoituksena on erehdyttää Joukkue B:n pelaajia luulemaan, ettei aloitussyöttöä tai vapaapotkua olla suorittamassa välittömästi.
- Pelaaja ei saa esittää loukkaantunutta vaikuttaakseen vastustajan tai erotuomarin toimintaan.

RANGAISTUS – [a-e] – Epäurheilijamainen käyttäytyminen - virhe pallon ollessa pelissä. [S27:UFT]. Automaattinen ensimmäinen yritys joukkueen B virheistä, jos ei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. Törkeistä virheistä henkilö suljetaan ottelusta. [S47:DSQ].

• **Hyväksytyt tulkinta 9-2-2**

- I. Pallon tultua pelivalmiiksi, Joukkue A menee aloitusmuodostelmaansa siten, että leveällä molemmin puolin aloitussyötön antajaa on kaksi pelaajaa ja kaksi pelaajaa on aloitussyötön antajan vieressä. Takakentällä ei ole yli neljää pelaajaa. Joukkue A lähettää kaksi vaihtopelaajaa kentälle, jotka menevät kahden leveällä olevan linjamiehen viereen vastustajan sivurajalle, jolloin Joukkueella A on 9 pelaajaa aloituslinjassa ja 4 pelaajaa takakentällä. Välittömästi ennen aloitussyöttöä Joukkueen A kaksi lähimpänä joukkueen aluetta olevaa pelaajaa linjasta poistuvat kentältä. Seitsemän pelaajaa on aloituslinjassa, viisi numeroituna 50-79.
RATKAISU: Rangaistus — 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. Vaihdoilla on yritetty hämätä vastustajaa. [Viitattu 9-2-2-b]
- II. Neljännellä yrityksellä Joukkueen B 12-jaardin linjalta A1 tulee kentälle potkukenkä jalassaan 11 muun Joukkueen A pelaajan ollessa aloituskokouksessa. A1 polvistuu ja mittaa matkan puolueettomalta alueelta potkupisteeseen. Joukkueen A aloituskokouksen päättyessä A1 juoksee pois kentältä ja Joukkue pelaa juoksupelin aloituslinjasta. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe. Rangaistus – 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. Pelaajien vaihtoa ei saa käyttää hämätäkseen vastustajaa ja pelaajan, joka tulee kentälle tulee olla kentällä vähintään yhden yrityksen ajan. [Viitattu 9-2-2-b]
- III. A1 poistuu yrityksen aikana kentältä. Joukkueen A aloituskokouksessa on 10 pelaajaa. Vaihtopelaaja A12 tulee kentälle ja A2 simuloi poistuvansa kentältä, mutta jääkin sivurajan viereen piiloon pelikentälle juostakseen heittokuvion. **RATKAISU:** Rangaistus — 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. Kyseessä on simuloitu pelaajavaihto hämätäkseen vastustajaa. [Viitattu 9-2-2-b]
- IV. Joukkueen ollessa valmiina yrittämään potkumaalia, potentiaalinen potkun pallonpitäjä menee kentän laidalle pyytäkseen potkukenkää. Kenkä heitetään kentälle ja pelaaja liikkeessä kohti joukkueensa aluetta kääntyy koti maaliviivaa. Aloitussyöttö heitetään potkaisijan asemassa olevalle pelaajalle, joka heittää sen yläkentälle edenneelle pelaajalle, joka pyysi potkukenkää. **RATKAISU:** Rangaistus — 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 9-2-2b]
- V. Joukkue A on asettunut potku aloituslinjasta -muodostelmaan ja on ollut paikallaan yhden sekunnin. Yksi pelaajista huutaa ja viitteli A40:lle, joka on winginä, että tämä poistuisi kentältä. Aloitussyöttöhetkellä A40 kääntyykin kohti maalialuetta ja muuttuu laitahyökkääjäksi. **RATKAISU:** Rangaistus — 15 jaardia edellisestä aloituspisteestä. Kyseessä on taktikka, joka vastaa pelaajavaihdolla taktikointia hämätäkseen vastustajaa. [Viitattu 9-2-2-b]
- VI. Yrityksen päättyttyä Joukkue A lähettää kentälle kolme vaihtopelaajaa ja kolme pelaajaa lähtee poistumaan kentältä. A88, joka pelasi edellisellä yrityksellä lähtee seuraamaan kolmea kentältä poistuvaa pelaajaa kohti sivurajaa. Kolme muuta pelaajaa poistuvat kentältä, mutta A88 pysähtyy aloituslinjaan lähelle sivurajaa. Aloitussyötön jälkeen A88 juoksee pystyyn ja ottaa heiton kiinni. **RATKAISU:** Joukkue A syyllistyy aloitussyöttöhetkellä epäurheilijamaiseen taktikointiin käyttämällä vaihtotilannetta hämäämään vastustajaa. Virhe pallon ollessa pelissä. Rangaistus 15-jaardia edellisestä aloituspisteestä.

Epäreilut teot

ARTIKLA 3.

Seuraavat ovat epäreiluja tekoja:

- a. Joukkue kieltäytyy pelaamasta kahden minuutin kuluessa siitä, kun päätuomari on määrännyt heitä pelaamaan.
- b. Joukkue syyllistyy jatkuvasti virheisiin, joista voidaan tuomita rangaistukseksi vain matkan maaliviivaan puolittaminen.
- c. Selvästi epäreilu teko ottelun aikana, jota ei erikseen säännöissä ole mainittu. **(H.T. 4-2-1:II)**
(H.T. 9-2-3:I)

RANGAISTUS – – Epäurheilijamainen käyttäytyminen - päätuomari voi ryhtyä toimenpiteisiin, jotka katsoo tarpeelliseksi. Näihin kuuluu yrityksen määrääminen pelattavaksi uudestaan, 15 jaardin rangaistus, maalin tuomitseminen, ottelun keskeyttäminen tai luovutuksesta päättäminen. [S27:UFA].

• **Hyväksytyt tulkinta 9-2-3**

- I. Pallon tultua pelivalmiiksi ja aputuomarin asetettua omalle paikalleen, Joukkue A vaihtaa nopeasti muutaman pelaajan ja oltuaan sekunnin paikallaan, antaa aloitussyötön. Aputuomari yrittää päästä pallon päälle antaakseen joukkueelle B aikaa vastata pelaajavaihtoon, mutta ei ehdi estämään aloitussyöttöä.
RATKAISU: Yritys ja ottelukello pysäytetään ja joukkueelle B annetaan aikaa vaihtaa pelaajia Joukkueen A

myöhäisen pelaajavaihdon johdosta. Kyseessä ei ole virhe. Yrituskello asetetaan 25-sekuntiin ja käynnistyy päätuomarin merkistä. Ottelukello käynnistyy joko merkistä tai aloitussyötöstä, riippuen siitä kävikö ottelukello pysäytyshetkellä vai ei. Päätuomari ilmoittaa joukkueelle A, että jatkossa vastaavanlainen toiminta johtaa rangaistukseen epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä (sääntö 3-5-2). [Viitattu 9-2-3-c].

- II. Joukkue A:lla, joka on 9 pistettä häviöllä, on 1-10 B-22 jaardin linjalla ja peliaikaa on jäljellä 35 sekuntia. Aloitushetkellä B21, B40 ja B44 ottavat Joukkue A:n laitahyökkääjistä painiotteen ja kaatavat heidät maahan. Pelinrakentaja A12, jolla ei ole mahdollisuutta heittää maahan kaadetuille laityahyökkääjilleen, heittää pallon sääntöjen mukaisesti pois. Yrityksen jälkeen ottelukelossa on jäljellä 26 sekuntia. Takatuomari, kenttätuomari ja sivutuomari ovat kukin heittäneet lipun omaan avaimensa kohdistuneesta kiinnipitämisestä. **RATKAISU:** Selkeä epäreilu teko, jonka tarkoituksena on kuluttaa peliaikaa. Päätuomari muuttaa kiinnipitämisrangaistukset epäurheilijamaisiksi käyttäytymisiksi. Rangaistuksen yhteydessä matka maalilinjalta puolitetaan. Joukkue A 1-10 11 jaardin linjalta. Ottelukello palautetaan 35 sekuntiin. B21, B40 ja B44 saavat kukin tililleen yhden epäurheilijamaisen käyttäytymisen.
- III. Joukkue A:lla, joka johtaa ottelua neljällä pisteellä, on 4-10 A30 jaardin linjalla, kun peliaikaa on jäljellä 14 sekuntia. Pelinrakentaja A12 ottaa aloitussyötön shotgun-muodostelmassa, vetäytyy kohti omaa maalilinjaansa ja siirtyy tackle boxin ulkopuolelle. Aloitussyötön jälkeen kaikki A:n linjamiehet pitävät voimakkaasti kiinni B:n pelaajista estäen heiltä mahdollisuuden edetä kohti pelinrakentajaa. Puolustavan joukkueen pelaajien saavuttaessa A12:n, tämä heittää pallon korkealle ilmaan ja sivurajan ulkopuolelle. Kunyritys päättyy, peliaika on päättynyt. Useat erotuomarit ovat heittäneet lipun useille A:n pelaajille kiinnipitämisestä. **RATKAISU:** Selkeä epäreilu teko, jonka tarkoituksena on kuluttaa peliaikaa. Päätuomari muuttaa kiinnipitämiset epäurheilijamaisiksi käyttäytymisiksi. Joukkue A:lle annetaan 15 jaardin rangiastus edellisestä aloituspaikasta. 4-25 A15 jaardin linjalta. Ottelukello palautetaan 14 sekuntiin ja käynnistetään aloitussyötöstä. Kaikki A:n pelaajat, jolle on heitetty lippu kiinnipitämisestä, saavat tililleen yhden epäurheilijamaisen käyttäytymisen.

Erotuomarin koskemattomuus

ARTIKLA 4.

Sääntöjen alaisuuteen kuuluvat (Sääntö 1-1-6) eivät saa tarkoituksellisesti koskea voimallisesti erotuomariin ottelun aikana.

RANGAISTUS – – Epäurheilijamainen käyttäytyminen - toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä. 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Automaattinen ensimmäinen yritys, jos joukkueen B virhe ellei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. Automaattinen ottelusta sulkeminen. [S7, S27 ja S47:FCO/DSQ].

Ottelun toimeenpanon ja sivurajahäirintä

ARTIKLA 5.

Pallon ollessa pelissä ja pallon tultua pois pelistä jälkeen jatkuvan toiminnan aikana:

- a. valmentajien, vaihtopelaajien ja muiden joukkueen alueella tulee olla valmentaja-alueen viivan takana.

RANGAISTUS – toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä.

Ensimmäinen häirintä: Varoitus sivurajahäirinnästä, ei jaardi rangaistusta [S15:SLW]

Toinen ja kolmas häirintä: Pelin viivyttäminen sivurajahäirintä, 5 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. [S21 ja S29:SLI]

Neljäs ja sitä seuraavat häiriöt: Joukkueen epäurheilijamainen käyttäytyminen, sivurajahäirintä. 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä, automaattinen ensimmäinen yritys, jos joukkueen B virhe ellei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. [S27 ja S29:SLM]

- b. Erotuomarin fyysisestä häirinnästä rangaistaan joukkuetta epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä. **(H.T. 9-2-5:I)**

RANGAISTUS – –Joukkueen epäurheilijamainen käyttäytyminen - toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä. 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä, automaattinen

ensimmäinen yritys, jos joukkueen B virhe ellei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. **[S27:UNS]**

Hyväksytty tulkinta 9-2-5

- I. Ottelun avaavassa aloituspotkussa, B22 ottaa potkun kiinni maalilinjalla ja palauttaa palloa juoksemalla joukkueen B sivurajan puolella kenttää. Rajatuomarin liikkussa pelin mukana, hän joutuu väistämään tai törmää joukkueen B valmentajaan tai pelaajaan rajoitetulla alueella ("valkoinen paksu raja"). B22 taklataan ulos kentältä A-20 jaardin linjalla. **RATKAISU:** Kummassakin tapauksessa kyse on erotuomarin fyysisestä häirinnästä pelin aikana. Ei varoitusta. Joukkueen B epäurheilijamainen käyttäytyminen toimeenpannaan virheenä pallon tultua pois pelistä. 15-jaardin rangaistuksen jälkeen joukkueen B 1. ja 10 A:n 35-jaardin linjalta. [Viitattu 9-2-5-b]
- II. Pitkän aloituspotkun palautuksen aikana, sivutuomari joutuu pysähtymään ja kiertämään päävalmentajan, joka on valmentajan alueen ulkopuolella, rajoitusalueella, pelikentällä tai sivurajan vieressä. **RATKAISU:** Joukkueen virhe – epäurheilijamainen käyttäytyminen – toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä. 15-jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Kyseessä on joukkueen virhe, eikä sitä lasketa päävalmentajan epäurheilijamaisiksi käyttäytymisvirheeksi.
- III. Pitkän aloituspotkun palautuksen aikana, päävalmentaja on valmentajan alueen ulkopuolella, rajoitusalueella, pelikentällä tai sivurajan vieressä. Yrityksen aikana ei synny fyysisistä tai muutakaan häirintää erotuomareille. **RATKAISU:** Toimeenpannaan virheenä pallon ollessa poissa pelistä. Ensimmäinen kerta: Varoitus sivuraja häirinnästä. Ei jaadirangaistusta. Toinen ja kolmas kerta: Rangaistus pelin viivytttämisestä, 5-jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Neljäs ja useimmat kerrat: Joukkueen epäurheilijamainen käyttäytyminen. 15-jaardin rangaistus seuraavasta aloituspisteestä. Kyseessä on joukkueen virhe, ei henkilökohtaisesti kenenkään valmentajan virhe.

Ottelusta suljetut pelaajat ja valmentajat

ARTIKLA 6.

- a. Valmentaja, pelaaja ja tunnistettavasti joukkueeseen kuuluva, joka syyllistyy kahteen epäurheilijamaiseen käyttäytymiseen samassa ottelussa, suljetaan ottelusta.
- b. Ottelusta suljetun pelaajan tulee poistua joukkueen valvonnassa pelialueelta riittävässä ajassa (Sääntö 2-31-5). Hänen täytyy pysyä joukkueensa valvonnassa poissa näkyvistä pelialueelta ottelun loppuajan.
- c. Ottelusta suljetun valmentajan tulee poistua pelialueelta riittävässä ajassa. Hänen täytyy pysyä pois näkyvistä pelialueelta ottelun ja otteluun välittömästi liittyvien loppuseremonioiden ajan.
- d. Ottelusta suljettu päävalmentaja saa määrätä tilalleen toisen henkilön päävalmentajaksi.

Hyväksytty tulkinta 9-2-6

- I. Pitkän aloituspotkun palautuksen aikana, päävalmentaja tulee pelikentälle ja vihaisesti ja voimakkaasti protestoi, että tilanteessa olisi tullut olla lippu kiinnipitämisestä palauttavalle joukkueelle. **RATKAISU:** Epäurheilijamainen käyttäytyminen päävalmentajalle. Toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä. 15-jaardin rangaistus seuraavasta aloituspisteestä. Tämä lasketaan päävalmentajan henkilökohtaiseksi epäurheilijamaisiksi käyttäytymiseksi. Jos kyseessä toinen epäurheilijamainen käyttäytyminen, päävalmentaja suljetaan ottelusta. Päävalmentaja saa määrätä tilalleen toisen henkilön.

Henkilöiden poistaminen ottelupaikalta

ARTIKLA 7.

Päätuomari voi vaatia tapahtuman järjestäjää poistamaan kenet tahansa ottelutapahtuma-alueelta (sääntö 2-31-5), jos hän arvelee henkilön voivan aiheuttavan vaaraa sääntöjen alaisuuteen kuuluville tai erotuomareille, tai henkilön, jonka käytös on haitallista ottelun läpiviennille. Päätuomari voi keskeyttää ottelun (Sääntö 3-3-3-a) tämän ajaksi.

LUKU 3. Blokkaminen, käsien ja käsivarsien käyttö

Kuka voi blokata

ARTIKLA 1.

Molempien joukkueiden pelaajat voivat blokata vastustajaa, lukuun ottamatta syötön vastaanoton häirintää, potkun vastaanoton häirintää tai henkilökohtaisia virheitä. (**Poikkeus:** Säännöt 6-1-12 ja 6-5-4).

Pallonkantajan tai heittäjän auttaminen

ARTIKLA 2.

- a. Pallonkantaja tai heittäjä voivat käyttää käsiään tai käsivarsiaan työntäkseen vastustajia pois tieltään.
- b. Pallonkantaja ei saa tarttua joukkueoveriinsa eivätkä muut joukkueoverit saa tarttua, vetää tai nostaa tätä avustaakseen etenemistä. (**H.T. 9-3-2:I**)
- c. Pallonkantajan tai heittäjän joukkueoverit saavat estää vastustajia blokkamalla, mutta eivät saa estää vastustajaa tarttumalla tai kietoutumalla toisiinsa ottaessaan kontaktia vastustajaan.

RANGAISTUS – viisi jaardia [S44:ATR].

Hyväksytty tulkinta 9-3-2

1. Yrittäessään saada jaardeja pallonkantaja A44:n vauhti hidastuu puolustuksen pelaajan yrittäessä taklata häntä. Takakenttäpelaaja A22 (a) laittaa kätensä A44 takapuoleen ja työntää tätä eteenpäin (b) työntää kasaan oman joukkueensa pelaajia, jotka ympäröivät A44:n (c) tarttuu A44 kädestä ja yrittää vetää häntä mukaansa lisäjaardeihin. **RATKAISU:** (a) ja (b) sallittua (c) virhe pallonkantajan avustamisesta 5 jaardin rangaistus 3-1 toimeenpanolla. (Sääntö 9-3-2-b)[Viitattu 9-3-2-b]

Hyökkäyksen käsien ja käsivarsien käyttö

ARTIKLA 3.

a. Käsien käyttö

Pallonkantajan tai heittäjän joukkueoverit saavat estää vastustajia blokkamalla olkapäillään, käsillään, käsien ulkosyrjillä tai muulla vartalon osalla seuraavin ehdoin:

1. Käsien tulee olla:

- a) Kyynärpäiden etupuolella.
- b) Vastustajan vartalon raamin sisäpuolella (**Poikkeus:** Vastustajan kääntäessä selkensä blokkajalle). (**H.T. 9-3-3:VI ja VII**)
- c) Blokkaajan ja vastustajan olkapäiden tasolla tai sen alapuolella (**Poikkeus:** vastustajan kyyristyessä, väistäessä alaspäin tai heittäytyessä maahan).
- d) Toisistaan erillään ja olematta kiinni tai kietoutuneena toisiinsa

2. Käsien tulee olla avoimet kämmenet vastustajaa kohti vastustajan vartalon raamia tai suljettuna kämmenet pois päin vastustajasta. (H.T. 9-3-3:I-IV, VI-VIII)

b. Kiinnipitäminen

Käsiä ei saa käyttää tarttumaan, vetämään, koukkaamaan, nappaamaan kiinni tai ympäröimään vastustajaa millään sellaisella tavalla, joka hidastaa tai estää sääntöjen vastaisesti vastustajaa

RANGAISTUS – 10 jaardia. Joukkueen A virheet puolueettoman alueen takana toimeenpannaan edellisestä aloituspisteestä. Oma maali, jos virhe tapahtuu joukkueen A maaliviivan takana . [S42:IUH/OFH].

c. Potkaiseva joukkue

Potkaisevan joukkueen pelaaja voi:

1. Potkussa aloituslinjasta käyttää käsiään päästäkseen eroon häntä blokkaavasta pelaajasta aloituslinjan etupuolella.

2. Vapaapotkussa käyttää käsiään päästäkseen eroon häntä blokkaavasta pelaajasta
3. Potkussa aloituslinjasta tai vapaapotkussa, ollessaan oikeutettu koskemaan palloon, käyttää käsiään työntääkseen vastustajaa yrittäessään päästä palloon.

d. *Heittävä joukkue*

Kiinniottoon oikeutettu heittävän joukkueen pelaaja voi käyttää käsiään päästäkseen eroon tai työntääkseen vastustajaa yrittäessään päästä palloon sen jälkeen kun eteenpäin heittoon on koskenut pelaaja tai erotuomari. (Säännöt 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 ja 7-3-11)

• **Hyväksytyt tulkinta 9-3-3**

- I. A6 etenee pallon kanssa. Juoksun aikana A12 blokkaa B2:sta voimakkaalla työnnöllä selkään vyötärön yläpuolelle. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen selkään blokki. Rangaistus — 10 jaardia. [Viitattu 2-3-4, 9-3-3-a-2, 9-3-6]
- II. Pallonkantajan tai heittäjän joukkueoveri, rynnätessään puolueettoman alueen poikki, ottaa kontaktin vastustajaan siten, että hänen kädet eivät ole maan suuntaisesti tai hänen kätensä ovat kupissa tai suljettuna, mutta kämmenet eivät ole kohti vastustajaa. **RATKAISU:** Sallittua käsien käyttöä. [Viitattu 2-3-4-a ja 9-3-3-a-2]
- III. Pallonkantajan tai heittäjän joukkueoveri puolueettoman alueen takana, pitää käsiään maan suuntaisesti ja ottaa kontaktin vastustajaan olkapäiden yläpuolelle. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen käsien käyttö. Rangaistus – 10 jaardia tai 15 jaardia henkilökohtaisesta virheestä. Toimeenpannaan edellisestä aloituspisteestä. Oma maali, jos Joukkueen A maaliviivan takana. [Viitattu 9-3-3-a-2]
- IV. Pallonkantajan tai heittäjän joukkueoveri iskee suljetuilla käsillään vastustajaa olkapäiden alapuolelle. **RATKAISU:** Henkilökohtainen virhe. Rangaistus — 15 jaardia. Toimeenpannaan edellisestä aloituspisteestä, jos virhe puolueettoman alueen takana. Oma maali, jos virhe Joukkueen A maaliviivan takana. [Viitattu 9-3-3-a-2, 2-3-4-a]
- V. A2:n kädet osuvat B2:een sääntöjen mukaisessa blokissa. B2 pyörähtää ympäri välttääkseen A2:n blokin, jolloin A2:n kädet osuvat B2:n selkään. **RATKAISU:** Sallittu blokki.
- VI. A2 kädet osuvat B2:een sääntöjen mukaisessa blokissa. B2 pyörähtää ympäri välttääkseen A2:n blokin, jolloin A2:n kädet osuvat B2:n selkään. A2 pitää kätensä B2:n selässä B2:n jatkaessa kohti heittäjää. **RATKAISU:** Sallittu blokki. [Viitattu 2-3-4-a, 9-3-3-a-1-b, 9-3-3-a-2]
- VII. A2 kädet osuvat B2:een sääntöjen mukaisessa blokissa. B2 pyörähtää ympäri välttääkseen A2:n blokin, jolloin A2:n kädet osuvat B2:n selkään. A2:n kädet irtoavat B2:n selästä, jonka jälkeen A2 etenee ja työntää B2:sta selästä. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen selkään blokki. Rangaistus — 10 jaardia. Toimeenpannaan edellisestä aloituspisteestä, jos virhe puolueettoman alueen takana. (Sääntö 2-3-4). Oma maali, jos virhe Joukkueen A maaliviivan takana. [Viitattu 2-3-4-a, 9-3-3-a-1-b, 9-3-3-a-2, 9-3-6]
- VIII. A1 on puolueettoman alueen edessä tai takana ja ottaa kontaktin vastustajaan joko avoimella kädellä tai suljetulla kädellä ilman että kämmentä on vastustajaa kohti. **RATKAISU:** Sallittu blokki. [Viitattu 9-3-3-a-2]
- IX. A12 ottaa aloitusyötön ja valmistautuu heittämään. B95 ohittaa A75:n ja on taklaamassa A12:sta tackle box alueella. A75 työntää B95 selästä estääkseen tätä tekemästä taklausta. A12 heittää onnistuneesti tilanteesta maalin. **RATKAISU:** Sääntöjen vastainen selkään blokki. Rangaistus — 10 jaardia. [Viitattu 9-3-6]

Puolustuksen käsien käyttö

ARTIKLA 4.

- a. Puolustuksen pelaaja saa käyttää käsiään ja käsivarsiaan työntääkseen, vetääkseen päästäkseen irti tai nostaakseen hyökkäyksen pelaajaa:
 1. yrittäessään päästä pallonkantajaan tai simuloituun pallonkantajaan.
 2. joka selvästi yrittää blokata tätä
- b. Puolustuksen pelaaja voi käyttää käsiään tai käsivarsiaan päästäkseen irti tai blokatakseen vastustajaa yrittäessään päästä vapaaseen palloon. (Sääntö 9-1-5 Poikkeukset 3 ja 4 ja Sääntö 9-3-6 Poikkeukset 3 ja 5):
 1. Taaksepäinheiton, rähmäyksen tai potkun johon hänellä on oikeus koskea aikana.
 2. Eteenpäinheittopelien aikana, joissa heitto ylittää puolueettoman alueen ja siihen on koskenut pelaaja tai erotuomari.
- c. Kun puolustuksen pelaaja ei yritä päästä palloon tai pallonkantajaan täytyy tämän noudattaa yllä olevia sääntöjä 9-3-3-a, 9-3-3-b.

- d. Puolustuksen pelaajat eivät saa käyttää käsiään tai käsivarsiaan taklatukseen, pitääkseen kiinni tai muuten estääkseen vastustajaa sääntöjen vastaisesti, lukuun ottamatta pallonkantajaa tai simuloitua pallonkantajaa.
- e. Puolustuksen pelaaja saa blokata kiinniottoon oikeutettua hyökkääjää, kunnes hyökkääjä on samalla jaardilinjalla puolustajan kanssa tai kunnes vastustaja ei voi enää blokata puolustajaa. Jatkuva kontakti on kiellettyä. (H.T. 9-3-5:I)

RANGAISTUS – [c-e] 10 tai 15 jaardia [S38, S42, S43 tai S45: IUH/DEH/PF-*].

Puolustuksen käsienkäyttö heittopeleissä

ARTIKLA 5.

Sääntöjen mukaisen eteenpäinheittopelin aikana, jossa heitto ylittää puolueettoman alueen, jos ennen kuin palloon kosketaan, pelissä on joukkueen B kontakti virhe puolueettoman alueen etupuolella sääntöjen mukaista kiinniottajaa vastaan (muu kuin syötön vastaanoton häirintä), rangaistus sisältää automaattisen ensimmäisen yrityksen.

RANGAISTUS – 10 tai 15 jaardia. Automaattinen ensimmäinen yritys ellei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. [S38, S42, S43 tai S45: IUH/DEH/PF-*]

• Hyväksytty tulkinta 9-3-5

- l. Ennen kuin sääntöjen mukainen eteenpäin heitto joka ylittää puolueettoman alueen heitetään, Joukkue B pitää kiinni sääntöjen mukaista kiinniottajaa A1, joka on aloituslinjan etupuolella. **RATKAISU:** Joukkueen B virhe, kiinnipitäminen. Rangaistus – 10 jaardia ja ensimmäinen yritys. Toimeenpannaan edellisestä aloituspisteestä. [viitattu 9-3-4-e]

Selkään blokkaminen

ARTIKLA 6.

Selkään blokkaminen (lukuun ottamatta pallonkantajan blokkamista selkään) on kiellettyä (H.T. 9-3-3: I,VII ja IX) (H.T. 10-2-2:XII)

Poikkeukset:

1. Hyökkäyksen pelaajat, jotka ovat aloituslinjassa aloitussyöttöhetkellä blokkausalueen sisällä (Sääntö 2-3-6) voivat sääntöjen mukaisesti blokata selkään blokkausalueella seuraavin rajoituksin:
 - a. Pelaaja, joka on aloituslinjassa ja blokkausalueella ei saa poistua alueelta ja palata alueelle takaisin blokkamaan selkään.
 - b. Blokkausalue katoaa kun pallo poistuu alueelta (Sääntö 2-3-6).
2. Kun pelaaja kääntää selkensä potentiaaliselle blokkajalle, joka on jo valmistautunut blokkamaan ja aloittanut kyseisen liikkeen.
3. Kun pelaaja yrittää päästä pallonkantajaan tai sääntöjen mukaisesti yrittää ottaa haltuun tai kiinni rähmäystä, taaksepäinheittoa, potkua tai kosketettua eteenpäinheittoa, hän voi työntää vastustajaa selästä vyötärön yläpuolelta. (Sääntö 9-1-5-Poikkeus-3).
4. Kun vastustaja kääntää blokkajalle selkensä säännön 9-3-3-a-1-b mukaisesti.
5. Kun kiinniottoon oikeutettu pelaaja puolueettoman alueen takana työntää vastustajaa selästä vyötärön yläpuolelta päästäkseen eteenpäin heittoon kiinni. (Sääntö 9-1-5-Poikkeus 4).

RANGAISTUS – 10 jaardia. Joukkueen A virheet puolueettoman alueen takana toimeenpannaan edellisestä aloituspisteestä. Oma maali, jos virhe joukkueen A maaliviivan takana . [S43:IBB].

LUKU 4. Pallon lyöminen ja potkaiseminen

Vapaan pallon lyöminen

ARTIKLA 1.

- a. Heiton ollessa ilmassa vain pelaajat, jotka ovat kiinniottoon oikeutettuja voivat lyödä palloa mihin suuntaan tahansa. (**Poikkeus:** Sääntö 9-4-2).
- b. Kuka pelaaja tahansa voi blokata potkun aloituslinjasta pelikentällä tai maalialueella.
- c. Pelaaja ei saa lyödä muuta vapaata palloa eteenpäin pelikentällä tai mihinkään suuntaan pallon ollessa maalialueella. (Sääntö 2-2-3-a) (**Poikkeus:** Sääntö 6-3-11). (**H.T. 6-3-11:I**) (**H.T. 9-4-1:I-X**) (**H.T. 10-2-2:II**)

RANGAISTUS – 10 jaardia ja yrityksen menetys jos joukkueen A virhe, ellei yrityksen menetys ole ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. [S31 ja S9:BAT]. [Poikkeus: Ei yrityksen menetyksiä, jos virhe tapahtui sääntöjen mukaisen potkun aloituslinjasta ollessa puolueettoman alueen etupuolella].

• Hyväksytyt tulkinnat 9-4-1

- I. Joukkue A yrittää potkumaalia B-30 jaardilinjalta. Joukkueen B pelaaja maalialueella hyppää ilmaan ja lyö palloa ilmassa maalikehikon poikkipuun yläpuolella. Pallo menee maalialueelle ja sen peittää Joukkue A. **RATKAISU:** Virhe pallon lyömisestä maalialueella. Pelissä syntyy maali. [Viitattu 9-4-1-c]
- II. Joukkue A yrittää potkumaalia B-30 jaardilinjalta. Joukkueen B pelaaja maalialueella hyppää ilmaan ja lyö palloa ilmassa maalikehikon poikkipuun yläpuolella. Pallo menee maalialueelle ja sen peittää Joukkue B. **RATKAISU:** Virhe pallon lyömisestä maalialueella. Pelin lopputulos on touchback ja jos rangaistus hyväksytään oma maali. [Viitattu 9-4-1-c]
- III. Joukkue A yrittää potkumaalia B-30 jaardilinjalta. Joukkueen B pelaaja maalialueella hyppää ilmaan ja lyö palloa ilmassa maalikehikon poikkipuun yläpuolella. Pallo menee pelikentälle. **RATKAISU:** Virhe pallon lyömisestä maalialueella, potkun aloituslinjasta jälkeisen toimeenpano antaa oman maalin rangaistuksella. Pallo säilyy pelissä ja Joukkue A voi myös valita yrityksen lopputuloksen. Jos Joukkue A peittää pallon eikä tee maalia ja hyväksyy rangaistuksen tai jos peli tapahtuu jatkoajalla toimeenpano on edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 9-4-1-c]
- IV. Joukkue A yrittää potkaista lisäpisteyrityksen. Joukkueen B pelaaja hyppää ilmaan maalialueella ja lyö palloa maalikehikon poikkipuun yläpuolella. Pallo menee ulos pelikentältä maalialueella. **RATKAISU:** Virhe pallon lyömisestä maalialueella. Rangaistus —matka maaliin puolitetaan edellisestä aloituspisteestä. Lisäpisteyritykseen ei sovelleta potkun aloituslinjasta jälkeistä toimeenpanoa. (Sääntö 10-2-3) [Viitattu 9-4-1-c]
- V. Joukkue A yrittää potkaista lisäpisteyrityksen. Joukkueen B pelaaja hyppää ilmaan maalialueella ja lyö palloa maalikehikon poikkipuun yläpuolella. Pallo menee maalialueelle, jossa sen peittää joukkue A. **RATKAISU:** Virhe pallon lyömisestä maalialueella. Joukkue A voi hylätä rangaistuksen ja saada kaksi pistettä. [Viitattu 9-4-1-c]
- VI. Joukkue A yrittää potkumaalia ja B23 hyppää omalla maalialueella maalikehikon yläpuolelle ja ottaa potkun kiinni. **RATKAISU:** Sallittua. [Viitattu 9-4-1-c]
- VII. Joukkueen A rähmäyksen lyö eteenpäin ilmasta B1 ja pallo menee ulos pelikentältä Joukkueen A maaliviivan takana. **RATKAISU:** Pelin lopputulos on oma maali. Rähmäyksen lyöminen ilmasta ei ole uusi liikevoima pallolle. (Sääntö 8-7-2-b). Joukkue B virhe. Rangaistus — 10 jaardia. [Viitattu 9-4-1-c]
- VIII. Joukkueen A taaksepäin heiton lyö ilmasta B1 ja pallo menee ulos pelikentältä Joukkueen A maaliviivan takana. **RATKAISU:** Oma maali. Heittoa saa lyödä mihin suuntaan tahansa ja liikevoima lasketaan Joukkueen A heiton aiheuttamaksi. (8-5-1-a). [Viitattu 8-5-1-a, 9-4-1-c]
- IX. Vapaapotkun muffaa ilmasta Joukkueen B pelaaja omalla maalialueellaan. Pallon ollessa vapaana maalialueella Joukkueen B pelaaja lyö pallon ulos maalialueelta. **RATKAISU:** Pelissä syntyy touchback. Joukkueen B virhe pallon lyömisestä maalialueella. Rangaistus – 10 jaardia edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 9-4-1-c]
- X. Katkaistuaan Joukkueen A sääntöjen mukaisen eteenpäin heiton Joukkueen B 20-jaardin linjalla, B1 rähmäää pallon B-38 jaardilinjalla ja B2 lyö palloa sääntöjen vastaisesti Joukkueen B-30 jaardilinjalla. Pallo menee eteenpäin ja ulos pelikentältä. **RATKAISU:** Joukkueen B virhe. Rangaistus — 10 jaardia virheentekopisteestä. Joukkueen B pallo ensimmäinen ja 10 20-jaardin linjalta. Rangaistus ei sisällä yrityksen menetyksiä, koska Joukkue B saa uuden yrityssarjan rangaistuksen toimeenpanon jälkeen. (Sääntö 5-1-1-e-1). [Viitattu 9-4-1-c]

- XI. Joukkue A on valmistautunut aloituspotkuun. Pallo on tiin päällä ja päätuomari on ilmoittanut pallon pelivalmiiksi. Potkaisijan lähestyessä palloa, pallo alkaa pyöriä pois tiin päältä juuri potkaisijan aloittaessa potkuliikettä. Potkaisija jatkaa liikettä ja potkaisee palloa sen pudotessa tiin päältä tai sen vieressä.
RATKAISU: Ei virhettä. Kyseessä ei ole rike 9-4-4 tai 9-2-1-a-2-a. Tuomareiden tulisi keskeyttää peli ja asettaa joukkueet uudelleen valmiiksi aloituspotkuun. Jos sääolosuhteet vaativat niin Joukkueen A tulisi asettaa pelaaja pitämään palloa tiin päällä. [Viitattu 9-4-4]

Taaksepäinheiton lyöminen

ARTIKLA 2.

Taaksepäinheittoa ei saa lyödä eteenpäin sen heittänyt joukkue.

RANGAISTUS – 10 jaardia [S31:BAT].

Hallussa olevan pallon lyöminen

ARTIKLA 3.

Pelaajan hallussa olevaa palloa ei saa lyödä eteenpäin saman joukkueen pelaaja.

RANGAISTUS – 10 jaardia [S31:BAT].

Sääntöjen vastainen pallon potkaiseminen

ARTIKLA 4.

Pelaaja ei saa potkaista vapaata palloa, eteenpäinheittoa tai palloa, jota vastustaja pitää paikallaan potkua varten. Nämä sääntöjenvastaiset teot eivät muuta pallon statusta vapaasta pallosta tai eteenpäinheitosta. Jos pallonpitäjä paikallaanpotkussa menettää pallon hallinnan yrityksessä aloituslinjasta, kyseessä on rähmäys ja vapaa pallo, jos vapaapotkussa pallo pysyy pois pelistä.
(H:T. 8-7-2:IV) (H.T.9-4-1:XI)

RANGAISTUS – 10 jaardia, yrityksen menetys jos virhe joukkueen A toimesta eikä ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. [S31 ja S9] (Poikkeus: Ei yrityksen menetyttä jos virhe tapahtuu sääntöjen mukaisessa potkussa aloituslinjasta joka on puolueettoman alueen etupuolella.).

• Hyväksytyt tulkinta 9-4-4

1. Neljäs ja 8 A-48 linjalta. Potku aloituslinjasta muodostelmasta, A32 suorittaa lentopotkun B-7 linjalle, jossa se osuu B25:sta jalkaan. Pallon pyöriessä maassa B25 potkaisee palloa B-4 linjalla estääkseen Joukkue A:n pelaajaa peittämästä palloa. Pallo pomppii B:n maalialueen läpi ja menee ulos pelikentältä päätyviivasta.
RATKAISU: Kyseessä on oma maali, koska B25 potku aiheuttaa pallolle uuden liikevoiman. Virhe B25 pallon potkaisemisesta. Joukkue A voi hylätä rangaistuksen ja ottaa kaksi pistettä tai hyväksyä rangaistuksen. B25:n potku toimeenpannaan potku aloituslinjasta toimeenpanona, joten hyväksytyt rangaistus antaisi pallon Joukkueelle B B-2 linjalta, 1. ja 10. (Säännöt 8-5-1-a ja 8-7-2-b)

LUKU 5. Tappeleminen

ARTIKLA 1.

- a. Ennen peliä, pelin aikana tai sen jälkeen, mukaan lukien puoliajalla, peliasussa olevat joukkueen jäsenet ja valmentajat eivät saa osallistua tappeluun (Sääntö 2-32-1).

RANGAISTUS – 15 jaardia. Pallon ollessa pois pelistä, 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Automaattinen ensimmäinen yritys joukkueen B virheistä, jos ei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. Ottelusta sulkeminen. [S7, S27 tai S38, ja S47:FGT/DSQ].

- b. Kummankaan puoliajan aikana valmentajat ja vaihtopelaajat eivät saa lähteä joukkueensa alueelta osallistuakseen tappeluun, eivätkä he saa osallistua tappeluun joukkueensa alueella.

RANGAISTUS – 15 jaardia. Pallon ollessa pois pelistä, 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Automaattinen ensimmäinen yritys joukkueen B virheistä, jos ei ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa. Ottelusta ja seuraavasta ottelusta sulkeminen. [S7, S27 tai S38, ja S47:FGT/DSQ].

ARTIKLA 2.

Päätuomari ilmoittaa kirjallisesti erotuomarimääräyksen tehneelle kaikista tappelemisesta johtuneista ulosajoista. Otteluun erotuomarit määrännyt taho tulee täten vastuulliseksi rangaistuksen toimeenpanosta.

LUKU 6. Törkeät henkilökohtaiset virheet

Pelaajan sulkeminen ottelusta

ARTIKLA 1.

Kun pelaaja suljetaan ottelusta törkeän henkilökohtaisen virheen johdosta (sääntö 2-10-3), tai törkeän epäurheilijamaisen käyttäytymisen johdosta, IFAF/SAJL käynnistää mahdollisuuksien mukaan tarkistuksen tilanteesta kuvamateriaalista lisäsanktioiden määräämiseksi ennen pelaajan seuraavaa ottelua.

Virheet, joista pelissä ei ole annettu rangaistusta

ARTIKLA 2.

Jos pelin jälkeen tehdyssä kuvamateriaalin tarkistuksessa IFAF/SAJL huomaa törkeän henkilökohtaisen virheen, jota pelin erotuomarit eivät kutsuneet, IFAF/SAJL voi antaa lisäsanktion pelaajalle ennen seuraavaa ottelua.

Sääntö 10

RANGAISTUSTEN TOIMEENPANO

LUKU 1. Täytäntöönpantu rangaistus

Miten ja milloin täytäntöönpantu

ARTIKLA 1.

- a. Rangaistus on täytäntöönpantu, kun se on hyväksytty, hylätty, kumottu tai hylätty säännöllä tai milloin valinta on itsestään selvä päätuomarille.
- b. Mikä tahansa rangaistus voidaan hylätä, mutta ottelusta suljetun pelaajan tulee poistua pelistä riippumatta siitä, hyväksytäänkö vai hylätäänkö rangaistus. (Sääntö 2-27-12).
- c. Kun virhe tehdään, rangaistus pannaan täytäntöön ennen kuin pallo asetetaan pelivalmiiksi seuraavaa yritystä varten.
- d. Rangaistuksia, joista niin on todettu, ei toimeenpanna, jos ne ovat ristiriidassa muiden sääntöjen kanssa.

Yhtäaikaa aloitussyötön kanssa

ARTIKLA 2.

Virheet, jotka tapahtuvat yhtäaikaa aloitussyötön tai vapaapotkun kanssa tulkitaan tapahtuneen kyseisen yrityksen aikana. (**Poikkeus:** Sääntö 3-5-2-e).

Saman joukkueen virheet pallon ollessa pelissä

ARTIKLA 3.

Kun kaksi tai useampia virheitä saman joukkueen tekemänä tapahtuu pallon ollessa pelissä, rikottu joukkue voi valita vain yhden näistä rangaistuksista. Pelaajan, joka syyllistyy virheeseen, josta seurauksena on ulosajo, tulee poistua pelistä.

Toisensa kumoavat virheet

ARTIKLA 4.

Jos yrityksen aikana molemmat joukkueet syyllistyvät virheisiin pallon ollessa pelissä, virheet kumoavat toisensa ja yritys uusitaan. (**H.T. 10-1-4:I ja VII**). Pelaaja, joka syyllistyy virheeseen, josta seurauksena on ulosajo, tulee poistua pelistä.

Poikkeukset:

1. Jos yrityksen aikana pallonhallinta on vaihtunut joukkueelta toiselle ja joukkue, jolle pallonhallinta on viimeiseksi siirtynyt, ei ollut tehnyt virheitä ennen kuin sai pallon hallintaansa viimeisen kerran, se voi hylätä toisensa kumoavat virheet ja siten saada pallon hallintaansa ottamalla rangaistuksen vain omasta virheestään. (**H.T. 10-1-4:II-VII**).
2. Kun joukkueen B virheeseen, joka tapahtuu ennen pallon hallinnan vaihtumista, sovelletaan potkun aloituslinjasta jälkeistä toimeenpanoa, joukkue B voi kieltäytyä toisensa kumoavista virheistä ja hyväksyä potkun aloituslinjasta jälkeisen toimeenpanon.
3. Sääntö 10-2-7-c (Lisäpisteyrityksen ja jatkoajan aikana joukkueen B pallonhallinnan jälkeen.).

- Hyväksytty tulkinta 10-1-4

- I. Joukkueen A aloituspotku, Joukkue B tekee virheen ennen kuin koskematon aloituspotku menee ulos pelikentältä maalilinjojen välissä. **RATKAISU:** Toisensa kumoavat virheet. Joukkue A potkaisee uudelleen edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 10-1-4]
- II. Joukkueen A aloituspotku omalta 35-jaardin linjalta, Joukkue B:n pelaaja tekee henkilökohtaisen virheen koskemattoman aloituspotkun mentyä ulos kentältä maalilinjojen välissä. **RATKAISU:** Joukkue B voi valita Joukkueen A potkaisemaan uudelleen 45-jaardinlinjaltaan. Jos Joukkue B pitää pallon, se on joko 20-jaardin linjalta, (15 jaardin rangaistuksen mittauksen 35-jaardin linjalta jälkeen), tai 15 jaardia siitä mihin 5 jaardin rangaistus Joukkueetta A vastaan jättää pallon. (Säännöt 6-1-8 ja 10-1-6). [Viitattu 10-1-4-Poikkeus-1]
- III. Joukkue A on sääntöjen vastaisessa aloitusmuodostelmassa aloitussyöttöhetkellä. A1:n eteenpäin heiton katkaisee B1, joka etenee 5 jaardia ennen kuin hänet taklataan. Joukkue B syyllistyy clippingiin B1 palautuksen aikana. **RATKAISU:** Joukkue B voi valita toisensa kumoavat virheet ja pelata yrityksen uudestaan tai hylätä toisensa kumoavat rangaistukset ja ottaa pallon oman rangaistuksen jälkeen. Jälkimmäisessä tilanteessa Joukkue A voi hyväksyä Joukkueen B rangaistuksen clippingistä. [Viitattu 10-1-4-Poikkeus-1, 5-2-8]
- IV. A1 heittää sääntöjen vastaisen eteenpäinheiton ja Joukkue B on puolueettomalla alueella aloitussyöttöhetkellä. B23 katkaisee heiton ja B10 syyllistyy clippingiin palautuksen aikana. B23 taklataan pelikentällä. **RATKAISU:** Ei valintavaihtoehtoja. Virheet kumoavat toisensa ja yritys uusitaan. Joukkue B ei voi hylätä toisensa kumoavia virheitä, koska se on tehnyt virheen ennen kuin se on saanut pallon hallintaansa. [Viitattu 10-1-4-Poikkeus-1, 5-2-8]
- V. B1 katkaisee A1:n eteenpäinheiton. B1 etenee pallon kanssa ja rähmää sen. B2 poimii rähmäyksen ja etenee viisi jaardia lisää. Joukkue A tekee virheen yrityksen aikana tai sen jälkeen ja Joukkue B tekee virheen palautusjuoksun tai rähmäyksen aikana. **RATKAISU:** Jos Joukkueen A virhe on tapahtunut pallon ollessa pelissä, Joukkue B voi valita toisensa kumoavat virheet ja yrityksen uusittavaksi tai valita pitävänsä pallon oman rangaistuksen jälkeen. Jos Joukkueen A virhe on tapahtunut pallon ollessa pois pelistä, Joukkue B saa pitää pallon molempien rangaistusten toimeenpanon jälkeen. [Viitattu 10-1-4-Poikkeus-1, 5-2-8]
- VI. Joukkueen A sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton katkaisee B45, joka etenee useita jaaardeja. Palautusjuoksun aikana B23 syyllistyy clippingiin ja A78 taklaa B45:n vetämällä ja vääntämällä kasvosuojuksesta. **RATKAISU:** Koska Joukkue B ei ollut tehnyt virhettä ennen pallon hallinnan vaihtumista, se voi hylätä toisensa kumoavat virheet ja pitää pallon hallinnan clipping -rangaistuksen jälkeen. [Viitattu 10-1-4-Poikkeus-1, 5-2-8]
- VII. A1 ottaa aloitussyötön omalla maalialueellaan. Joukkue B on paitsiossa ja A1 astui päätyviivalle ennen aloitussyöttöä ja vastaanotti aloitussyötön ulkona pelikentältä. **RATKAISU:** Joukkueen A virhe, pelaaja ulkona pelikentältä aloitussyötössä, kumoaa Joukkueen B paitsion ja yritys uusitaan. [Huom: Jos Joukkue B ei olisi ollut paitsiossa, Joukkue B voi hyväksyä rangaistuksen Joukkueen A virheestä tai oman maalin. (Sääntö 8-5-1-a)]. [Viitattu 10-1-4, 10-1-4-Poikkeus-1, 5-2-8]

Virhe pallon ollessa pois pelistä

ARTIKLA 5.

Rangaistukset pallon ollessa pois pelistä toimeenpannaan erikseen ja tapahtumajärjestyksessä. **(H.T. 10-1-5:I-III)** [*Poikkeus:* Kun molemmat joukkueet syyllistyvät epäurheilijamaiseen käyttäytymiseen tai henkilökohtaiseen virheeseen pallon ollessa pois pelistä ja yhtään rangaistuksista ei ole toimeenpantu, virheet kumoavat toisensa, yrityksen numero tai tyyppi, joka on voimassa ennen virheitä säilyy ennallaan. Ottelusta suljettujen pelaajien tulee poistua pelistä. (Säännöt 5-2-6 ja 10-2-2-a)].

• Hyväksytyt tulkinta 10-1-5

- I. Neljäs ja 8, Joukkue A etenee neljä jaardia ja pallo tulee pois pelistä, jonka jälkeen B1 tekee virheen kasaantumisesta. **RATKAISU:** Joukkueen B henkilökohtainen virhe. Rangaistus – 15 jaardia seuraavasta aloituspisteestä. Ensimmäinen ja 10 Joukkueelle B (Sääntö 5-1-1-c). Ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä. [Viitattu 10-1-5, 5-1-1-c, 5-2-6]
- II. Henkilökohtainen virhe tapahtuu aloitussyötön jälkeen, joka annetaan ennen kuin pallo on pelivalmiina. **RATKAISU:** Tilannetta, jossa aloitussyöttö annetaan liian aikaisin, tulisi pyrkiä estämään kaikin tavoin, mutta jos tällainen virhe tapahtuu, se tapahtuu yritysten välissä. Molemmat rangaistukset toimeenpannaan. Jos toinen virhe on Joukkueen B virhe, molemmat rangaistukset toimeenpannaan todennäköisesti 10 jaardin nettohyödyllä Joukkueelle A. Rangaistus Joukkueen B virheestä sisältää automaattisen ensimmäisen yrityksen. [Viitattu 10-1-5, 5-2-6]

- III. Toinen ja maali 3-jaardin linjalta. Pallonkantaja A14 taklataan 1-jaardin linjalle ja B67 syyllistyy kasautumiseen. A14 kostaa lyömällä B67:aa. **RATKAISU:** Rangaistukset kumoavat toisensa, koska kumpaakaan ei ole täytöntönpantu. A14 suljetaan ottelusta tappelemisen johdosta. Kolmas ja maali (Sääntö 10-1-1). [Viitattu 10-1-5, 5-26]

Virheet pallo pelissä – pallo pois pelistä

ARTIKLA 6.

- a. Virheet pallon ollessa pelissä eivät kumoa virheitä, jotka tapahtuvat pallon ollessa pois pelistä.
- b. Kun toisen joukkueen virhettä pallon ollessa pelissä seuraa yksi tai useampia virheitä pallon ollessa pois pelistä (mukaan lukien virheitä pallon ollessa pelissä, jotka toimeenpannaan virheinä pallon ollessa pois pelistä) vastustajan tai saman joukkueen toimesta, rangaistukset toimeenpannaan erikseen ja tapahtumajärjestyksessä. **(H.T. 10-1-6:I-VI).**

• Hyväksytty tulkinta 10-1-6

- I. Joukkueen A lentopotkussa joukkue on laittomassa liikkeessä aloitussyöttöhetkellä. Koskematon pallo menee ulos pelikentältä maalilinjojen välissä, jonka jälkeen Joukkue B syyllistyy henkilökohtaiseen virheeseen. **RATKAISU:** Mahdolliset vaihtoehdot: (1) Jos Joukkue B valitsee yrityksen pelattavaksi uudelleen, Joukkue A saa viiden jaardin rangaistuksen edellisestä aloituspisteestä, jonka jälkeen mitataan 15 jaardin rangaistus Joukkueelle B, joka sisältää myös automaattisen ensimmäisen yrityksen (2) Joukkue B voi hylätä rangaistuksen sääntöjen vastaisesta liikkeestä ja ottaa pallon tilanteesta Ensimmäinen ja 10 15 jaardin rangaistuksen mittaamisen jälkeen ulosmenopisteestä. (3) Joukkue B voi hyväksyä viiden jaardin rangaistuksen mitattavaksi ulosmenopisteestä (Sääntö 6-3-13) jonka päälle mitataan 15 jaardin rangaistus Joukkueelle B. Kaikissa vaihtoehdoissa ottelukello käynnistyy aloitussyötöstä. (Sääntö 3-3-2-d-8). [Viitattu 10-1-6-b]
- II. Pallonkantaja B17 osoittelee A11-jaardin linjalla takana tulevaa A55:ttä ennen kuin tekee maalin syötönkatkon palautuksesta. A55 taklaa B17:sta viisi jaardia maalialueen sisällä. **RATKAISU:** Epäurheilijamainen käyttäytyminen B17 ja A55. Molemmat rangaistukset pannaan täytöntöön. Rangaistus B17 virheestä pallon ollessa pelissä toimeenpannaan A-11 jaardilinjalta ja A55 virhe pallon ollessa pois pelistä seuraavasta aloituspisteestä. Ensimmäinen ja 10 Joukkueelle B A-13 jaardilinjalta. [Viitattu 10-1-6-b]
- III. B1 tekee virheen ennen kuin B2 katkaisee sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton. Pallon tultua pois pelistä A1 syyllistyy kasautumiseen. **RATKAISU:** Joukkue A pitää pallon Joukkueen B rangaistuksen toimeenpanon jälkeen. Joukkue A:ta rangaistaan tämän jälkeen virheestä pallon ollessa pois pelistä. (Sääntö 5-2-3). [Viitattu 10-1-6-b]
- IV. Joukkue B on paitsiossa aloitussyöttöhetkellä omalla 3-jaardin linjalla (ei lisäpiste) ja Joukkue A heittää sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton Joukkueen B maalialueelle. B katkaisee heiton ja juoksee 101 jaardia Joukkueen A maalialueelle, jonka jälkeen Joukkue A syyllistyy clippingiin. **RATKAISU:** Yritys uusitaan Joukkueen A laittaessa pallon peliin B 16,5 jaardin linjalta. [Viitattu 10-1-6-b]
- V. Pelissä ei ole tapahtunut virheitä ennen Joukkueen B syötönkatkoa Joukkueen A sääntöjen mukaisesta eteenpäinheitosta. Palautuksen aikana Joukkue B syyllistyy clippingiin. Pallon tultua pois pelistä Joukkueen A pelaaja syyllistyy kasautumiseen. **RATKAISU:** Joukkue B pitää pallon. Rangaistaan Joukkueen B clippingistä, jonka jälkeen mitataan Joukkueen A rangaistus virheestä pallon ollessa pois pelistä. Jaardit kumoavat toisensa ellei toimeenpanopiste ole 30jaardin sisällä maalista ja toimeenpano tämän maalin suuntaan. [Viitattu 10-1-6-b]
- VI. Joukkue A suorittaa lentopotkun ja tekee kosketusrikkeen. B1 syyllistyy clippingiin palautusjuoksun aikana, jonka B2 rähmää. A1 peittää vapaan pallon ja A2 syyllistyy virheeseen pelin jälkeen. **RATKAISU:** Joukkueella A on ensimmäinen valinta, koska B rikkoi pallon ollessa pelissä. Jos A hylkää joukkueen B virheen, joukkue B saa pallon kosketusrike pisteestä ja mahdollisuuden hyväksyä A:n pelin jälkeisen rangaistuksen tästä. Jos joukkue A hyväksyy rangaistuksen, pallo kuuluu joukkueelle B rangaistuksen mittaamisen jälkeen, jonka jälkeen mitataan vielä A:n rangaistus. [viitattu 10-1-6-b]

Virheet väliajalla

ARTIKLA 7.

Rangaistukset virheistä, jotka tapahtuvat neljännen neljänneksen päätyttyä ja ennen jatkoajan alkamista toimeenpannaan 25-jaardin linjalta, josta ensimmäinen hyökkäysvuoro alkaa. **(Poikkeus: Sääntö 10-2-5) (H.T. 10-2-5:I-XII).**

LUKU 2. Toimeenpanokäytännöt

Toimeenpanopisteet

ARTIKLA 1.

- a. Useille virheille toimeenpanopiste on määritelty rangaistusta koskevassa säännössä. Kun toimeenpanopistettä ei ole määritetty säännöissä, toimeenpanopiste määritetään Kolme-ja-Yksi periaatteella. (Sääntö 2-33 ja 10-2-2-c).
- b. Mahdolliset toimeenpanopisteet ovat: edellinen aloituspiste, virheentekopiste, seuraava aloituspiste, juoksun päättymispiste ja potkuille aloituslinjasta potkun aloituslinjasta jälkeinen piste.

Toimeenpanopisteen määrittäminen

ARTIKLA 2.

- a. Toimeenpanopiste virheille, jotka tehdään pallon ollessa pois pelistä, on seuraava aloituspiste.
- b. Seuraavista joukkueen A virheistä puolueettoman alueen takana, toimeenpanopiste on edellinen aloituspiste: sääntöjen vastainen käsienkäyttö, kiinnipitäminen, sääntöjen vastainen blokki ja henkilökohtaiset virheet (**Poikkeus:** Jos virhe tapahtuu joukkueen A maalialueella, rangaistus on oma maali). Katso sääntö 6-3-13 potkaisevan joukkueen virheet potkuissa aloituslinjasta
- c. Kolme-ja-Yksi periaate (Sääntö 2-33) on seuraava:
 1. Kun joukkue, jolla on pallo hallussa tekee virheen peruspisteen takana, rangaistus toimeenpannaan virheentekopisteestä.
 2. Kun joukkue, jolla on pallo hallussa tekee virheen peruspisteen edessä, rangaistus toimeenpannaan peruspisteestä.
 3. Kun joukkue, jolla ei ole palloa hallussa tekee virheen peruspisteen edessä tai takana, rangaistus toimeenpannaan peruspisteestä.
- d. Seuraavat ovat peruspisteitä eri pelitilanteissa:
 1. *Juoksupelit*
 - a. *Edellinen aloituspiste*, kun juoksu päättyy puolueettoman alueen takana.
 - b. *Juoksun päättymispiste*, kun juoksu päättyy puolueettoman alueen edessä.
 - c. *Juoksun päättymispiste*, juoksupeleissä, joissa ei ole puolueetonta aluetta.
 2. *Juoksupelit, joissa juoksu päättyy maalialueelle pallonhallinnan vaihduttua yrityksen aikana. (ei lisäpisteissä).*
 - a. *20-jaardin linja*, kun virhe tapahtuu pallonhallinnan vaihduttua joukkueiden välillä maalialueella ja pelissä syntyy touchback.
 - b. *Maaliviiva*, kun virhe tapahtuu pallon hallinnan vaihduttua joukkueiden välillä pelikentällä ja juoksu päättyy maalialueelle (**Poikkeus:** Sääntö 8-5-1-Poikkeukset).
 - c. *Maaliviiva*, kun virhe tapahtuu pallon hallinnan vaihduttua joukkueiden välillä maalialueella ja juoksu päättyy maalialueelle ja pelissä ei synny touchbackiä.
 3. *Heittopelit*
Edellinen aloituspiste sääntöjen mukaisissa eteenpäinheittopeleissä.
 4. *Potkupeleissä*
 - a. *Edellinen aloituspiste* sääntöjen mukaisissa potkupeleissä, ellei virheeseen sovelleta potkun aloituslinjasta jälkeisiä sääntöjä.
 - b. *Potkun aloituslinjasta jälkeinen piste*, jos virheeseen sovelletaan potkun aloituslinjasta jälkeisiä sääntöjä.
- e. Joukkueen B virheet sääntöjen mukaisen eteenpäinheittopelin aikana
 1. Rangaistus toimeenpannaan viimeisen juoksun päättymispisteestä, jos tämä on puolueettoman alueen etupuolella ja yrityksen aikana pallon hallinta ei ole vaihtunut. (Sääntö 7-3-12) (**H.T. 7-312:I**) (**H.T. 9-1-2:III**)

2. Jos heitto ylittää puolueettoman alueen ja Joukkue B tekee kontaktivirheen sääntöjen mukaiseen kiinniottajaan ennen kuin palloon on koskettu, rangaistus sisältää myös automaattisen ensimmäisen yrityksen. (sääntö 9-3-5)

• **Hyväksytyt tulkinta 10-2-2**

- I. Joukkue B ei koske aloituspotkuun, joka menee ulos pelikentältä Joukkueen A sääntöjen vastaisen kosketuksen jälkeen. Joukkue A syyllistyy henkilökohtaiseen virheeseen tai kiinnipitämiseen potkun aikana. **RATKAISU:** Joukkueen B vaihtoehdot: se voi ottaa aloitusyötön sääntöjen vastaisesta kosketuspisteestä, hyväksyä 5-, 10- tai 15 jaardin rangaistuksen edellisestä aloituspisteestä, jolloin Joukkue A potkaisee uudelleen, aloittaa peli 5-, 10- tai 15 jaardia ulosmenopisteen etupuolelta tai ottaa aloitusyötön 30 jaardia Joukkueen A rajoituslinjasta.
- II. Joukkueen A rähmäys tai taaksepäinheitto on vapaana Joukkueen A maalialueella, jossa A33 potkaisee tai lyö palloa. **RATKAISU:** Rangaistus – Oma maali (Sääntö 8-5-1-b). [Viitattu 9-4-1-c]
- III. A55 syyllistyy clippingiin Joukkueen B maalialueella, kun potku aloituslinjasta on osunut B44:n pelikentällä. **RATKAISU:** Rangaistus – 15 jaardia. Toimeenpannaan joko edellisestä aloituspisteestä (Joukkue A säilyttäen pallon) tai pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä kuuluen Joukkueelle B.
- IV. Joukkue A potkaisee lentopotkun omalta maalialueeltaan ja pallo palautetaan A-30 jaardilinjalta. A23 clippaa B35:stä Joukkueen A maalialueella palautuksen aikana. **RATKAISU:** Rangaistus – 15 jaardia peruspisteestä, joka on juoksun päättymispiste (Joukkueen A 30-jaardin linja). Joukkueen B pallo, Ensimmäinen ja 10.
- V. Joukkue A potkaisee lentopotkun omalta maalialueeltaan ja pallo palautetaan A-30 jaardilinjalta, jossa pallo rähmätään. A23 clippaa B35:stä Joukkueen A maalialueella pallon ollessa vapaana Joukkueen B rähmäyksen jälkeen. Pallo peitetään pelikentällä. **RATKAISU:** Rangaistus – 15 jaardia peruspisteestä, joka on rähmäyspiste. Joukkueen B pallo, Ensimmäinen ja 10.
- VI. Joukkueen A koskematon lentopotku omalta maalialueelta menee ulos pelikentältä Joukkueen A 40-jaardin linjalla. A2 syyllistyy clippingiin omalla maalialueella ennen kuin pallo on potkaistu. **RATKAISU:** Rangaistus – oma maali (Sääntö 9-1 rangaistus) tai Joukkue B voi ottaa aloitusyötön Joukkueen A 25-jaardin linjalta rangaistuksen mittaamisen ulosmenopisteestä jälkeen. [Viitattu 8-5-1-b]
- VII. Joukkue A antaa aloitusyötön omalta 1-jaardin linjaltaan ja pallonkantaja A1 taklataan 5-jaardin linjalle. Joukkue B tekee henkilökohtaisen virheen maalialueella pallon ollessa pelissä. **RATKAISU:** Rangaistus – 15 jaardia peruspisteestä (5-jaardin linja).
- VIII. Lentopotkun aikana B1 pitää kiinni A2:sta puolueettoman alueen takana tai edessä potkun ylitettyä puolueeton alue ja ennen kuin Joukkue B on koskenut palloon. **RATKAISU:** Rangaistus – 10 jaardia, potku aloituslinjasta jälkeinen toimeenpano, jos Joukkue B seuraavaksi suorittaa aloitusyötön.
- IX. A1:n juoksun aikana, B25 tekee virheen 10 jaardia puolueettoman alueen etupuolella. Edettyään 30 jaardia A1 rähmää ja pallon ottaa B48, joka kantaa pallon Joukkueen A maaliviivan yli. **RATKAISU:** Rangaistaan Joukkue B peruspisteestä, joka on rähmäyspiste. Joukkue A pitää pallon (Sääntö 5-2-3).
- X. Ensimmäinen ja 10 A-30 jaardilinjalta. A1 etenee pallon kanssa B-40 jaardilinjalta, jossa hänet taklataan. Juoksun aikana B1 syyllistyy clippingiin Joukkueen A 45-jaardin linjalla. **RATKAISU:** Rangaistus – 15 jaardia B-40 linjalta, joka on peruspiste. Ensimmäinen ja 10 B-25 jaardilinjalta.
- XI. Ensimmäinen ja 10 A-40 jaardilinjalta. A1 etenee B-40 jaardilinjalta, jossa rähmää pallon. A1:n juoksun aikana tai rähmäyksen aikana, B2 tekee henkilökohtaisen virheen 50-jaardin linjalla. B1 poimii rähmäyksen ja etenee Joukkueen A maaliviivan yli. **RATKAISU:** Rangaistus – 15 jaardia peruspisteestä, joka on juoksun päättymispiste (Joukkueen B 40-jaardin linja) ja ensimmäinen yritys joukkueella A.
- XII. Potkun aloituslinjasta palautuksen aikana B40 blokkaa selkään vyötärön yläpuolelle A80:tä B-25 jaardilinjalla. Joukkueen B pallonkantaja taklataan pallo hallussa Joukkueen B 40-jaardin linjalla. **RATKAISU:** Joukkueen B virhe, sääntöjen vastainen selkään blokki. Rangaistus – 10 jaardia virheentekopisteestä. Joukkueen B pallo, ensimmäinen ja 10 omalta 15-jaardin linjalta. [Viitattu 2-3-4-a, 9-3-3-c]
- XIII. Joukkue B katkaisee sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton ja pelaajaa, joka heitti heiton, rikotaan palautuksen aikana. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo, ensimmäinen ja kymmenen rangaistuksen toimeenpanon jälkeen. (Säännöt 2-27-5, 5-2-4 ja 9-1).
- XIV. B1 katkaisee sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton (ei lisäpiste) syvällä omalla maalialueellaan eikä pääse ulos maalialueelta vaan hänet taklataan sinne. Juoksun aikana B2 clippaa A1:stä (a) A-25 jaardilinjalta; (b) A-14 jaardilinjalta; (c) maalialueella. **RATKAISU:** Peruspiste on B-20. (a) Ensimmäinen ja 10 B-10 jaardilinjalta. (b) Ensimmäinen ja 10 B-7 jaardilinjalta. (c) Oma maali. (Säännöt 8-5-1-b, 8-6-1 ja 10-2-2-d-2-a).
- XV. B17 katkaisee sääntöjen mukaisen eteenpäinheiton (ei lisäpiste) syvällä maalialueellaan ja yrittää palauttaa palloa pois sieltä. A19 syyllistyy clippingiin maalialueella. Virheen jälkeen ja ennen kuin B17 lähtee maalialueelta, B17 rähmää pallon, jonka A26 peittää 2-jaardin linjalle. **RATKAISU:** Rangaistus – 15 jaardia maaliviivalta. Joukkueen B pallo, Ensimmäinen ja 10 omalta 15 jaardilinjalta (Sääntö 10-2-2-d-2-c).
- XVI. Oman maalin jälkeen Joukkue A lentopotkaisee pallon omalta 20-jaardin linjalta. Pallo menee ulos pelikentältä ilman, että Joukkue B koski palloon. **RATKAISU:** Joukkueen B kapteeni voi valita potkun uusittavaksi

Joukkueen A 15-jaardin linjalta tai aloittaa pelin 50-jaardin linjalta tai 5 jaardia ulosmenopisteen etupuolelta. [Viitattu 8-6-1-a]

- XVII. Toinen ja 10 B-40 linjalta. A4 ottaa vastaa aloitussyötön ja kiertää oikealle puolelle kenttää päätyen ulos sivurajasta B-12 jaardin linjalla. Yrityksen aikana, A73 blokkaa B95 selkään B-24 linjalla estäen tätä tekemästä taklausta. **RATKAISU:** Rangaistus – 10 jaardia virheenteko pisteestä – toinen ja 4, B-34 linjalta

Potkun aloituslinjasta jälkeinen toimeenpano

ARTIKLA 3.

- a. Potkun aloituslinjasta jälkeisten toimeenpanosääntöjen mukaisesti, joukkueen B virheet, jotka ovat alla olevan kohdan b. alaisia, toimeenpannaan, kuten joukkueella B olisi ollut pallo hallinnassaan virheentekohetkellä, vaikka säännön 2-4-1-b-3 mukaisesti pallonhallinta ei ole vaihtunut.
- b. Potkun aloituslinjasta jälkeistä toimeenpanoa sovelletaan *vain* joukkueen B virheisiin potkun aloituslinjasta aikana ja *vain* seuraavin ehdoin:
 1. Potku ei tapahdu lisäpisteyrityksessä, onnistuneessa potkumaalissa tai jatkoajalla. (**H.T. 10-2-3:IV**)
 2. Pallo ylittää puolueettoman alueen.
 3. Virhe tapahtuu ennen potkun päättymistä (**H.T. 10-2-3:I, II ja V**).
 4. Joukkue B on seuraavaksi laittamassa palloa peliin.

Jos kaikki nämä ehdot täyttyvät, rangaistus toimeenpannaan Kolme-ja-Yksi -periaatteen mukaan. Joukkue B tulkitaan joukkueeksi, jolla on pallo hallussaan potkun aloituslinjasta jälkeinen piste peruspisteenä. (Sääntö 10-2-2-c). Katso sääntö 2-25-11 potku aloituslinjasta jälkeinen piste. (**H.T. 10-2-3:I-VII**)

• Hyväksytyt tulkinta 10-2-3

- I. Jompikumpi joukkue tekee virheen potku aloituslinjasta -pelin aikana sen jälkeen kun palloon on koskettu puolueettoman alueen etupuolella. Virhe tehdään puolueettoman alueen etupuolella ja Joukkue B laittaa pallon seuraavaksi peliin. **RATKAISU:** Joukkueen B virheet, rangaistus toimeenpannaan Kolme-ja-Yksi -periaatteen mukaan potkun aloituslinjasta jälkeisen pisteen ollessa peruspiste (Sääntö 2-25-11). Joukkueen B pallo, ensimmäinen ja 10. Joukkueen A virheet, rangaistus toimeenpannaan joko edellisestä aloituspisteestä tai pisteestä, jossa pallo tuli pois pelistä kuuluen Joukkueelle B (Sääntö 6-3-13). [Viitattu 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 5-2-3-a]
- II. Joukkueen A lentopotku blokataan. Pallo ylittää puolueettoman alueen eikä Joukkue B koske palloon puolueettoman alueen jälkeen. Pallo pomppaa takaisin puolueettoman alueen taakse ennen kuin Joukkue B syyllistyy clippingiin tai kiinnipitämiseen. Pallo on vapaana virheentekohetkellä. **RATKAISU:** Virhe tapahtuu potkun aikana. Jos Joukkue B laittamassa pallon seuraavaksi peliin, toimeenpano tehdään potkun aloituslinjasta jälkeisen toimeenpanon mukaisesti. [Viitattu 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4]
- III. Joukkueen A lentopotku blokataan puolueettoman alueen takana ennen kuin Joukkue B syyllistyy clippingiin tai kiinnipitämiseen puolueettoman alueen etupuolella. Pallo ei ylitä puolueettonta aluetta pelin aikana. **RATKAISU:** Sääntö 10-2-3 on voimassa vain, jos potku aloituslinjasta ylittää puolueettoman alueen. Joukkue A pitää pallon rangaistuksen toimeenpanon jälkeen edellisestä aloituspisteestä. [Viitattu 10-2-3-b-4]
- IV. Aloitussyöttö annetaan B 30-jaardin linjalta yrityksellä jolla Joukkue A onnistuu potkumaaliyrityksessään. Joukkue B syyllistyy henkilökohtaiseen virheeseen 20-jaardin linjalla potkupelin aikana. **RATKAISU:** Joukkue A voi hylätä pistesuorituksen ja hyväksyä Joukkueen B rangaistuksen edellisestä aloituspisteestä tai hyväksyä pistesuorituksen ja toimeenpanna B:n rangaistuksen aloituspotkussa. (Sääntö 10-2-5-d). [Viitattu 10-2-3-b-1, 10-2-3-b-4]
- V. Joukkueen A koskematon epäonnistunut potkumaaliyritys lähti aloitussyötöllä B 30-jaardin linjalta. Joukkue B tekee virheen 15-jaardin linjalla potkupelin aikana. **RATKAISU:** Joukkueen B pallo. Potkun aloituslinjasta jälkeinen piste on 30-jaardin linja ja toimeenpano piste 15-jaardin linja eli virheentekopiste, ilman mahdollisuutta uusialitystä. (Säännöt 2-25-11 ja 8-4-2-b). [Viitattu 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 2-25-11-b-1-a, 8-4-2-b-2]
- VI. Joukkueen A lentopotku ylittää puolueettoman alueen. Potkun aikana B79 pitää kiinni A55:sta jaardin aloituslinjan etupuolella. B44 ottaa potkun kiinni B-25 jaardilinjalta ja hänet taklaa B-40 jaardilinjalta. **RATKAISU:** B79 virhe toimeenpannaan potkun aloituslinjasta jälkeisenä toimeenpanona. 10-jaardin rangaistus mitataan potkun päättymispisteestä B-25 jaardilinjalta. Ensimmäinen ja 10, joukkueelle B B-15 jaardilinjalta. [Viitattu 10-2-3-b-4]

- VII. VII. Joukkue A antaa aloitusyötön A-35 jaardilinjalta tilanteessa neljäs ja 7. Heti aloitusyötön jälkeen B77 tarttuu A66:ta ja vetää tämän pois B43:n tieltä, joka yrittää blokata potkun. B44 ottaa potkun kiinni B-25 jaardilinjalla ja hänet takltaan B-40 jaardilinjalle. **RATKAISU:** B77 kiinnipitämisrangaistusta ei toimeenpanna potkun aloituslinjan jälkeisellä toimeenpanolla, koska virhe tapahtuu ennen potkua. 10-jaardin rangaistus mitataan edellisestä aloituspisteestä. Rangaistusjaardien johdosta Joukkueen A ensimmäinen yritys A-45 jaardilinjalta [Viitattu 10-2-3-b-4]

Joukkueen A virheet potkujen aikana

ARTIKLA 4.

Rangaistukset potkaisevan joukkueen virheistä lukuun ottamatta potkun vastaanoton häirintää (Sääntö 6-4) vapaapotkun tai potkun aloituslinjasta aikana jossa pallo ylittää aloituslinjan (paitsi potkumaaliyritykset) toimeenpannaan joko edellisestä aloituspisteestä (**Poikkeus:** Rangaistus vaihtoehto on oma maali virheistä Joukkueen A maalialueella) tai pisteestä, jossa pallo tulee pois pelistä kuuluen joukkueelle B, joukkueen B valinnasta riippuen. (Säännöt 6-1-8 ja 6-3-13)

Virheet maalin, potkumaalin tai lisäpisteiden aikana tai sen jälkeen

ARTIKLA 5.

- a. Ei pisteitä tekevän joukkueen virheet yrityksen aikana, joka päättyy maaliin (ei lisäpisteessä).
 1. 15-jaardin rangaistukset henkilökohtaisesta virheestä tai epäurheilijamaisista käyttäytymisestä toimeenpannaan lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa, pisteitä tehneen joukkueen valinnan mukaisesti. Jos aloituspotkua ei ole, hyväksytyt rangaistukset toimeenpannaan lisäpisteessä.
 2. 5- ja 10-jaardin rangaistuksia virheistä ei toimeenpanna lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa. Sellaiset rangaistukset hylätään säännöllä, ellei toimeenpano tule mahdolliseksi sääntöjen vastaisen kosketuksen johdosta potkuyrityksissä. (**H.T. 6-3-2:III-IV**).
- b. Rangaistukset puolustuksen syötön vastaanoton häirinnästä lisäpisteyrityksessä 3-jaardin linjalta toimeenpannaan puolittamalla matka maaliin. Jos lisäpiste onnistuu, rangaistus hylätään säännöllä.
- c. Kun virhe tapahtuu maalin tekemisen jälkeen ja ennen kun pallo on pelivalmiina lisäpistettä varten tai jos pelissä oli virhe pallon ollessa pelissä, joka toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä, toimeenpano tapahtuu lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa, rikotaan joukkueen valinnan mukaisesti. Jos aloituspotkua ei ole, rangaistus toimeenpannaan lisäpisteessä. (**H.T. 3-2-3:V**)
- d. Virheet pallon ollessa pelissä potkumaaliyrityksissä toimeenpannaan sääntöjen mukaisesti. Jos potkumaaliyritys onnistuu, Joukkue A voi joko peruuttaa pistesuorituksen ja pyytää rangaistuksen mitattavaksi edellisestä aloituspaikasta tai hylätä rangaistuksen ja hyväksyä pistesuorituksen. Joukkue A voi hyväksyä pistesuorituksen ja pyytää henkilökohtaisesta virheestä tai epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä annetut rangaistukset mitattaviksi aloituspotkun yhteydessä tai jatkoajan aloituspisteestä.
- e. Rangaistukset virheistä lisäpisteyrityksen aikana tai sen jälkeen toimeenpannaan sääntöjen 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 ja 10-2-5-b mukaisesti (**H.T. 3-2-3:VI-VII**).
- f. Jaadirangaistukset virheistä, joihin kumpi tahansa joukkueista syyllistyy, eivät voi viedä joukkueen vapaapotkun rajoituslinjaa joukkueen 5-jaardin linjan taakse. Rangaistukset, jotka normaalisti siirtäisivät joukkueen rajoituslinjan 5-jaardin linjan sisälle, toimeenpannaan seuraavan yrityksen aloituspisteestä.

• Hyväksytyt tulkinta 10-2-5

Joukkueen A virheet maalin tai potkumaalin aikana

- l. Maalijuoksun aikana Joukkue B syyllistyy clippingiin pelikentällä tai maalialueella. **RATKAISU:** A voi valita rangaistuksen toimeenpantavaksi lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa (Sääntö 10-2-5-a-1). [Viitattu 10-1-7]

- II. Joukkue B syyllistyy henkilökohtaiseen virheeseen yrityksen aikana, jossa Joukkue A tekee maalin. A tekee virheen maalin jälkeen ennen kuin pallo on pelivalmiina lisäpisteytykseen. **RATKAISU:** Maali hyväksytään. Joukkue A voi valita rangaistuksen toimeenpantavaksi lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa. Joukkueella B on myös valintamahdollisuus Joukkueen A virheestä toimeenpantavaksi lisäpisteestä tai seuraavasta aloituspisteestä. Jaardit virheistä pallo pelissä/pallo pois pelistä voivat kumota toisensa. (Sääntö 10-2-5). [Viitattu 10-1-7]
- III. Joukkue B pitää kiinni Joukkueen A maalijuoksun aikana. Joukkue A tekee virheen maalin jälkeen. **RATKAISU:** Maali hyväksytään. Joukkueen B kiinnipitorangaistus hylätään säännöllä. Joukkue B voi valita Joukkueen A rangaistuksen toimeenpantavaksi lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa (Sääntö 10-2-5-a-2 ja 10-2-5-c). [Viitattu 10-1-7]
- IV. Joukkueen B pelaaja lyö vastustajaa Joukkueen A maalijuoksun aikana tai sen jälkeen. Joukkue B on paitsiossa onnistuneessa lisäpisteytyksessä. **RATKAISU:** Maali hyväksytään. Joukkueen B pelaaja suljetaan ottelusta tappelamisen johdosta. Joukkue A voi valita Joukkueen B rangaistuksen toimeenpantavaksi lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa. Onnistuneen lisäpisteen jälkeen, Joukkue A voi valita lisäpisteytyksen pelattavaksi uudestaan paitsiorangaistuksen mittaamisen jälkeen (Säännöt 10-2-5 ja 8-3-5). [Viitattu 10-1-7]
- V. Joukkue B syyllistyy heittäjään törmäämiseen maaliin johtaneessa heittopelissä. **RATKAISU:** Maali hyväksytään. Joukkue A voi valita toimeenpanon lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa. [Viitattu 10-1-7]
- VI. Joukkue B on paitsiossa onnistuneen potkumaalin yrityksessä. **RATKAISU:** Joukkue A voi hyväksyä rangaistuksen edellisestä aloituspisteestä ja pelata yrityksen uudestaan tai pitää pisteet hylkäämällä rangaistuksen. [Viitattu 10-1-7]
- VII. Joukkue B tekee virheen onnistuneen potkumaalin yhteydessä. **RATKAISU:** Joukkue A voi peruuttaa pistesuorituksen ja pyytää rangaistuksen mitattavaksi edellisestä aloituspaikasta tai hylätä rangaistuksen ja hyväksyä pistesuorituksen. Joukkue A voi hyväksyä pistesuorituksen ja pyytää henkilökohtaisesta virheestä tai epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä annetut rangaistukset mitattaviksi aloituspotkun yhteydessä tai jatkoajan aloituspisteestä.

Joukkueen A virheet maalin jälkeen:

- VIII. Joukkue A tekee virheen tehtyään maalin ja Joukkue B tekee virheen onnistuneessa lisäpisteessä. **RATKAISU:** Maali hyväksytään. Joukkueella B on vaihtoehto toimeenpanna Joukkueen A virhe lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspisteessä. Joukkueella A on vaihtoehto toimeenpanna Joukkueen B rangaistus pelaamalla uudestaan lisäpiste. Joukkueen B henkilökohtaisen virheen rangaistus voidaan toimeenpanna seuraavassa aloituspotkussa tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla. Jaardirangaistukset seuraavassa aloituspotkussa voivat kumota toisensa. [Viitattu 10-1-7]
- IX. Joukkue A tekee virheen maalin tekemisen jälkeen ja Joukkue B tekee virheen onnistuneen lisäpisteen jälkeen. **RATKAISU:** Maali hyväksytään. Joukkue B voi valita Joukkueen A rangaistuksen toimeenpantavaksi lisäpisteessä tai seuraavassa aloituspotkussa. Virheestä lisäpisteen jälkeen rangaistaan Joukkuetta B aloituspotkussa tai seuraavassa aloituspisteessä jatkoajalla. [Viitattu 10-1-7, 8-3-3-b-1]

Virheen lisäpisteytyksen aikana, jossa pallon hallinta ei vaihdu joukkueiden välillä (ei koske virheitä pallon ollessa pelissä, jotka toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä tai virheitä, joista seuraa yrityksen menetys):

- X. Joukkue B tekee virheen epäonnistuneessa lisäpisteessä. **RATKAISU:** Joukkuetta B rankaistetaan ja lisäpiste pelataan uudestaan. (Sääntö 10-2-3). [Viitattu 10-1-7, 8-3-3-b-1]
- XI. Joukkueen B virheet onnistuneen lisäpisteen aikana. **RATKAISU:** Lisäpisteytys uusitaan rangaistuksen toimeenpanon jälkeen tai rangaistus hylätään säännöllä. Rangaistukset henkilökohtaisista virheistä ja epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä voidaan toimeenpanna seuraavassa aloituspotkussa tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla. (Sääntö 8-3-3-b-1). [Viitattu 10-17, 8-3-1, 8-3-3-b-1]
- XII. Onnistuneen lisäpisteytyksen aikana 3-jaardin linjalta Joukkue B on paitsiossa. Pallon tultua pois pelistä Joukkue B tekee henkilökohtaisen virheen. **RATKAISU:** Jos Joukkue A valitsee yrityksen pelattavaksi uudestaan, molemmat rangaistukset toimeenpannaan ennen aloitussyöttöä (Sääntö 10-1-6). Jos Joukkue A hylkää paitsiorangaistuksen ja hyväksyy pisteet, rangaistus Joukkueen B virheestä pallon ollessa pois pelistä toimeenpannaan seuraavassa aloituspotkussa tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla. (Sääntö 8-3-5) [Viitattu 10-1-7, 8-3-1, 8-3-3-b-1]
- XIII. Epäonnistuneen lisäpisteytyksen aikana 3-jaardin linjalta Joukkue A syyllistyy sääntöjen vastaiseen liikkeeseen. Pallon tultua pois pelistä Joukkue B tekee virheen. **RATKAISU:** Joukkue B hylännee Joukkueen A rangaistuksen ilman muuta. Joukkuetta B rangaistaan aloituspotkussa tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla. [Viitattu 10-1-7, 8-31]

Virheet lisäpisteytyksen jälkeen ennen seuraavaa aloituspotkua:

- XIV. Kumpi tahansa joukkue tekee virheen. **RATKAISU:** Rangaistus toimeenpannaan aloituspotkussa ellei lisäpisteytys ole ottelun viimeinen yritys. [Viitattu 8-3-1, 8-3-5]
- XV. Molemmat joukkueet tekevät virheen ennen kuin kumpikaan rangaistus on pantu toimeen. **RATKAISU:** Virheet kumoavat toisensa. [Viitattu 8-3-1, 8-3-5]
- XVI. Rangaistus Joukkueen B virheestä onnistuneen lisäpisteytyksen jälkeen hyväksytään ja toimeenpannaan vapaapotkussa, sen jälkeen:
1. Joukkue A tekee virheen lisäpisteytyksen jälkeen. **RATKAISU:** Toimeenpannaan rangaistukset tapahtumajärjestyksessä aloituspotkussa tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla.
 2. Joukkue B tekee virheen lisäpisteytyksen jälkeen. **RATKAISU:** Toimeenpannaan molemmat Joukkueen B rangaistukset tapahtumajärjestyksessä aloituspotkussa tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla.
 3. Molemmat joukkueet tekevät virheen ennen kuin kumpikaan rangaistus on toimeenpantu. **RATKAISU:** Nämä virheet kumoavat toisensa. Rangaistus Joukkueen B alkuperäisestä virheestä toimeenpannaan aloituspotkussa tai seuraavasta aloituspisteestä jatkoajalla. [Viitattu 8-3-1, 8-3-5]

Käytännöt matkan puolittamisen toimeenpanossa

ARTIKLA 6.

Mikään matkarangaistus, mukaan luettuna lisäpisteytykset 3-jaardin linjalta tai sen sisäpuolelta, ei voi ylittää puolta matkaa toimeenpanopisteestä rikkoneen joukkueen maaliviivaan.

Poikkeukset:

- 1) Puolustuksen syötön vastaanoton häirintä yrityksillä aloituslinjasta lukuunottamatta lisäpisteitä (Säännöt 7-3-8 ja 10-2-5-b); ja
- 2) Lisäpisteytyksessä, puolustuksen syötön vastaanoton häirintä, kun aloitussyöttö tapahtuu 3-jaardin linjan ulkopuolelta.

Erityistoimeen panno pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen

ARTIKLA 7.

Jatkoajalla tai lisäpisteytyksissä, virheet pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen pannaan toimeen erityistoimeenpanolla.

- a. Virheet kumpaa joukkuetta tahansa vastaan hylätään säännöllä. (Poikkeus: Rangaistukset törkeistä henkilökohtaisista virheistä, epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä ja virheet pallon ollessa pelissä, jotka toimeen pannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä mitataan seuraavassa yrityksessä.)
- b. Pistesuoritus, jonka virheen tehnyt joukkue tekee hylätään. (**Poikkeus:** Virhe pallon ollessa pelissä, joka toimeenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä.) (**H.T. 8-3-2:VII**)
- c. Jos molemmat joukkueet tekevät virheen ja Joukkue B ei ole tehnyt virhettä ennen kuin sai pallon haltuunsa, virheet kumoavat toisensa, eikä yritystä uusita. Lisäpisteessä lisäpisteytys on päättynyt.

Sääntö 11

Ottelun erotuomarit: Toimivalta ja tehtävät

LUKU 1. Toimivalta

Erotuomareiden toimivalta alkaa 60 minuuttia ennen suunniteltua aloituspotkua ja loppuu päätuomarin vahvistaessa lopputuloksen [S14].

LUKU 2. Tehtävät

ARTIKLA 1.

Ottelut pelataan neljän, viiden, kuuden, seitsemän tai kahdeksan erotuomarin valvonnassa. Ottelu voidaan pelata kolmen erotuomarin valvonnassa erityistilanteissa kuten erotuomarin sairastumisen, loukkaantumisen tai matkustuksesta johtuvasta myöhästymisestä.

ARTIKLA 2.

Erotuomareiden tehtävät ja mekaniikat on kuvattu tuoreimmassa *Erotuomareiden mekaniikkaoppaassa*, jonka IAFOA julkaissut. Erotuomarit ovat velvollisia tietämään ja soveltamaan tämän manuaalin materiaalia.

HUOM: On ensiarvoisen tärkeää käyttää mekaniikkaa, joka huomioi kaikki erotuomariryhmät kolmesta kahdeksaan erotuomariin. Lajiliitot ja erotuomariorganisaatioille suositellaan yhteistä mekaniikkaa käytettäväksi kaikissa kansallisissakin otteluissa helpottamaan erotuomareiden siirtymistä kansallisten ja kansainvälisten pelien välillä. (*poikkeus*: USA, Kanada ja Japani)

Sääntö 12

Videoerotuomari

LUKU 1. Filosofia ja perustelut

Filosofia

ARTIKLA 1.

NCAA sääntö sallii videoerotuomarin tarkistaa tiettyjen tilanteiden kohdalla ottelua ja korjata sääntöjen mukaan. Uskomme, että nyt on oikea aika antaa kentän ulkopuolella olevalle erotuomarille uusi rooli ohjaamaan kentällä olevia erotuomareita videokuvan avulla.

Perustelut

ARTIKLA 2.

- a) Perusteluja säännölle: NCAA sääntö on tehty aikana, jolloin kentällä olevien erotuomareiden ja videotuomarin välillä oli rajoitettua. Nykyteknologia mahdollistaa kahden suuntaisen keskustelun aiempaa paremmin ja haluamme ottaa siitä hyödyn.
- b) Moderni teknologia mahdollistaa sen, ettei videomateriaalin käyttö vaadi täysimittaista televisiotuotantoa.
- c) Jos käytössä on videotaulu, erotuomareiden tulisi pystyä hyödyntämään myös mitä näkevät sieltä, olettaen että näyttöä ei käytetä puolueellisesti
- d) Me emme halua viivyttää peliä tarpeettomasti, mutta media ja fanit haluavat, että erotuomarit kutsuvat tilanteet oikein.
- e) Meidän täytyy varmistaa, että kuvaa on molempien joukkueiden käytössä – kuva ei esimerkiksi voi olla ainoastaan kotijoukkueen hallinnassa.
- f) Käyttöönottamamme ei ole mitään uutta. Sama on ollut käytössä Rugbyssa jo useita vuosia. Katso http://laws.worldrugby.org/downloads/TMO_Protocol_Aug_14_EN.pdf miten Rugby Union käyttää tätä.

LUKU 2. Videoerotuomarin toiminta

Tarkistuksen pyytäminen

ARTIKLA 1.

- a. Kenen tahansa erotuomarin pyynnöstä (myös videoerotuomari) Päätuomari voi pyytää tarkistusta sääntöjen rajaamalla tavalla mistä yrityksestä tahansa.
- b. Joukkueen päävalmentaja voi pyytää tarkistusta ottamalla joukkueen aikalisän ennen seuraavaa sääntöjen mukaista pallon peliin laittamista.
 1. Kun tarkistus on suoritettu:
 - a) Jos kentällä tehtyä tuomiota muutetaan, joukkueelta ei vähennetä aikalisää
 - b) Jos kentällä tehtyä tuomiota ei muuteta, joukkueelta vähennetään aikalisä ja joukkue ei voi enää pyytää videotarkistusta ottelussa.
 2. Jos yritystä, jota pyydetään tarkistettavaksi, ei sääntöjen mukaan tarkisteta (katso Sääntö 12-2-2) joukkueen aikalisä vähennetään, mutta joukkueella säilyy oikeus pyytää tarkistusta.
 3. Päävalmentaja ei voi pyytää tarkistusta, jos joukkue on käyttänyt kaikki aikalisänsä.

4. Pyyntö tarkistuksesta jätetään huomioimatta, jos oikeus tarkistukseen on menetetty tai joukkue käyttänyt kaikki aikalisänsä.

Tarkistettavat yritykset

ARTIKLA 2

- a. Tarkistus voidaan suorittaa yrityksestä, jossa on epäselvyyttä:
 1. Pistesuorituksesta
 2. pallonhallinnan vaihtumisesta
 3. Virhe, joka on listalla tarkistettavista virheistä (Sääntö 12-2-3)
 4. Mikä tahansa virhe yrityksellä, joka päättyy kun ottelua on jäljellä alle kaksi minuuttia tai jatkoajalla
 5. Ottelusta sulkeminen
 6. Pallon status, (pelissä/pois pelistä, koskettu/ei koskettu) mukaan lukien milloin ja/tai missä pallo tai pelaaja on ulkona pelikentältä tai maalialueelta, kenellä pelaajista on pallo hallussa, oliko heitto eteenpäin tai taaksepäin tai onko eteenpäin heitto onnistunut/epäonnistunut.
 7. Pelaajan sijainti koskien pelaajavaihtoja, sääntöjen vastaisia heittoja (myös tahallinen epäonnistuminen), sääntöjen vastaiset potkut tai kosketukset (virhe voidaan myös tuomita)
 8. Pallon sijainti suhteessa uusiin yrityksiin
 9. Yrityksen numero yrityssarjassa tai ennen seuraavaa yrityssarjaa
 10. kellon status
 11. mikä tahansa selkeä virhe joka saattaa merkittävästi vaikuttaa ottelun lopputulokseen.
 - b. Tarkistus voidaan suorittaa myös selvittämään oliko tilanteessa videolta tarkistettavaa tilannetta tai ei.
 - c. Tarkastuksen aikana videoerotuomari voi tarkastaa myös muut yrityksessä olleet tarkastettavat tapahtumat.
- **Hyväksytty tulkinta 12-2-2**
 - l. Videoerotuomarin tarkastaessa yritystä nähdäkseen oliko heitto onnistunut vai epäonnistunut hän huomaa A88:n syyllistyneen henkilökohtaiseen virheeseen. TULKINTA: A88 on syyllistynyt virheeseen. Joukkue B voi hyväksyä tai hylätä rangaistuksen sen jälkeen, kun heittotilanteen tarkastus on suoritettu.

Nimenomaan tarkistettavat virheet

ARTIKLA 3.

Seuraavat virheet ovat nimenomaisesti tarkistettavia ja näissä tilanteissa videoerotuomari voi kutsua virheen tilanteessa, jossa kentällä olevat erotuomarit eivät ole virhettä nähneet tai hylätä kentällä kutsutun virheen.

- a. Virheet, joissa normaalisti 15-jaardin rangaistus (myös heitonvastaanoton häirintä)
- b. Pelaajan eteenpäin heitto tai pallon antaminen eteenpäin puolueettoman alueen etupuolella tai pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen
- c. Pelaaja puolueettoman alueen etupuolella potkuhetkellä
- d. Joukkueen A blokki ennen kuin hänellä on oikeus koskea palloon lyhyessä aloituspotkussa
- e. Pelaajien lukumäärä kentällä pallon ollessa pelissä
- f. Sääntöjen vastainen koskeminen palloon vastaanottajan toimesta, joka mennyt ulos pelikentältä
- g. Pelaaja, joka on ulkona pelikentältä ja koskee potkuun johon ei ole koskettu pelikentällä
- h. Eteenpäin heitto josta tulee sääntöjen vastainen sen jälkeen kun kentällä taaksepäin tuomittu ensimmäinen heitto korjataan eteenpäin heitoksi.

Loukkaantuneet pelaajat

ARTIKLA 4. Videoerotuomari voi kutsua erotuomarin aikalisän, jos hän havaitsee loukkaantuneen pelaajan, jota kentällä olevat erotuomarit eivät huomaa (Sääntö 3-3-5)

LUKU 3 Toimintatavat

Välineet ja henkilöstö

ARTIKLA 1.

- a. Videoerotuomari voi käyttää mitä tahansa välineistöä. Videolähteet tulee videoerotuomarin päättää ennen ottelun alkua.
- b. Jos hidastuksia näytetään stadionin videotaululla, erotuomarit voivat käyttää sitä tarkistuksiin ja muuttamaan selvästi vääriä päätöksiä. Tämä voi olla käytössä vaikka ottelussa ei olisikaan videoerotuomaria, jos Päätuomarilla on mahdollisuus pyytää hidastusta näytettäväksi.
- c. Tarkistusta ei käytetä jos ottelussa ei ole videoerotuomaria JA päätökset siitä, mitä videotaululla näytetään on vain toisen joukkueen hallinnassa.

Tarkistuksen käynnistäminen

ARTIKLA 2

- a. Tarkistus voidaan käynnistää pysäyttämällä peli milloin tahansa ennen kuin pallo laitetaan seuraavan kerran peliin. Tämä pitää sisällään tilanteet, joissa kuka tahansa erotuomareista on yrittänyt käynnistää tarkistuksen, vaikka vihellys tai merkki tästä tulee vasta aloitussyötön tai potkun jälkeen.
- b. Tarkistus voidaan käynnistää jos erotuomari uskoo, että:
 1. On olemassa riittävää todistusaineistoa siitä, että kentällä on tehty virheellinen tuomio
 2. Yritys on tarkistettavissa
 3. Tarkistuksella olisi suora kilpailullinen merkitys otteluun. Tarkistusta ei käytetä, jos tuomiolla ei ole kilpailullista merkitystä; mukaan lukien kun ottelussa on siirrytty juoksevaan aikaan (sääntö 3-3-2)
- c. Erotuomarin ei tule käynnistää tarkistusta tilanteessa, jossa se antaisi edun toiselle joukkueelle ajanoton osalta (ottelukello tai yrityskello)
- d. Erotuomareiden tarkistusten määrää tai aikarajaa ei ole. Erotuomareiden tulisi kuitenkin huomioida ottelun kokonaiskesto ja jättää tarkistamatta tilanteet, joilla on vain pientä merkitystä otteluun.
- e. Ottelusta sulkeminen voidaan tarkistaa koska tahansa, koska tällä usein merkitystä pelaajan mahdollisuuteen pelata seuraavassa ottelussa.

Kriteerit tuomion muuttamiseen

ARTIKLA 3

- a. Jos on olemassa selvä, kiistämätön todiste siitä, että kentällä tehty tuomio on virheellinen tai jotain tarkistettavaa tapahtui ja jäi kentällä näkemättä, videoerotuomari ohjeistaa erotuomareita muuttamaan tuomion.
- b. Jos tilanteessa on muuta todistetta (ei kiistämätöntä), videoerotuomari kertoo kentällä oleville erotuomareille käytössä olevat todisteet ja antaa kentällä oleville erotuomareille mahdollisuuden muuttaa tuomiota huomioiden sekä kentällä nähdyn että videoerotuomarin kertoman. Videoerotuomari ei voi päättää asiasta, mutta voi neuvoa asiassa. Lopullisen päätöksen näissä tilanteissa tekee kentällä oleva erotuomari.
- c. Erotuomari (yleensä Päätuomari) voi toimia toisen kentällä olevan erotuomarin, jolla ei ole puhe yhteyttä videoerotuomariin, puolesta.
- d. Kun videoerotuomarin tulkinnan mukaan virhe olisi tullut kutsua, Päätuomari voi hylätä rangaistuksen, jos hän katsoo, ettei asiasta olisi heitetty lippua kentällä, vaikka asia olisi nähnyt videoerotuomarin kuvailemalla tavalla.

Tiedon jakaminen

ARTIKLA 4

- a. Kentällä olevan asianosainen erotuomarin tulisi toistaa videoerotuomarilta kuulemansa, jotta voidaan varmistaa, että hän on kuullut asian oikein.
- b. Normaalisti kentällä oleva erotuomari (tai päätuomari heidän puolestaan) esittää videotuomarille tietyn kysymyksen faktoista.
- c. Jos tuomio muutetaan videoerotuomari antaa Päätuomarille kaikki tarvittavat tiedot (seuraava yritys, etäisyys, jaardilinja, pallon sivuttaisasema, kellon aika), jotta peliä voidaan jatkaa.
 1. Jos videoerotuomarilla ei ole tietoa näistä, hän voi arvioida nämä.
 2. Jos ottelukello oli käynnissä pysäytettiin ainoastaan tarkastuksen johdosta, kello tulisi asettaa niin, ettei yli 40 sekuntia pääse kulumaan edellisen yrityksen päättymisestä
 3. Jos oikea ratkaisu ei olisi pysäyttänyt ottelukelloa ja peliaikaa on jäljellä alle minuutti kummalla tahansa puoliajalla, ottelukello palautetaan siihen hetkeen kun pallo on sääntöjen mukaan poissa pelistä. Päätuomari määrää vähennettäväksi 10 sekuntia ottelukellosta ja ottelukellon käynnistyväksi pallon ollessa pelivalmis. Kumpi tahansa joukkue voi käyttää aikalisän estääkseen 10 sekunnin vähennyksen.
 4. Jos otteluaika umpeutuu minkä tahansa neljänneksen lopussa joko yrityksen aikana, jolloin ottelukello olisi pitänyt pysäyttää, tai yrityksen jälkeen joukkueen pyytäessä aikalisää, videoerotuomari voi palauttaa ottelukellon oikeaan aikaan.
- d. Tarkistuksen jälkeen Päätuomari kuuluttaa:
 1. Tuomio kentällä on varmistettu, jos videotodiste on selvä vahvistamaan tuomion
 2. Tuomio kentällä jää voimaan, jos videolta ei saada selvää vahvistusta
 3. Tuomio kentällä kumotaan, syy ja seuraus, miksi ja mikä tuomion vaikutus oli, jos videotarkistus osoittaa, että kyseessä on virhe

Lista rangaistuksista

Erotuomarien käsimerkit O, (Katso sivut 140 - 141), numerot viittaavat kuvan numeroon R, Sääntö; S, Luku ; A, Artikla; Jos käsimerkin lisäksi on *, päätuomarin tulee antaa myös käsimerkki 9.

Index	O R S A
YRITYKSEN MENETYS	
1 Sääntöjen vastainen potku aloituslinjasta	31* 6 3 10
2 Pallon antaminen eteenpäin sääntöjen vastaisesti	35* 7 1 6
3 Suunniteltu vapaapallo	19* 7 1 7
4 Taaksepäinheitto tahallisesti ulos pelikentältä	35* 7 2 1
5 Sääntöjen vastainen eteenpäinheitto joukkue A	35* 7 3 2
6 Tahallinen epäonnistuminen eteenpäinheitossa	36* 7 3 2
7 Sääntöjen vastainen eteenpäinheittoon koskeminen pelikentältä ulkona olevan pelaajan toimesta	16* 7 3 4
8 Sääntöjen vastainen vapaapallon lyöminen	31* 9 4 1
9 Sääntöjen vastainen potku	31* 9 4 4
5 JAARDIN MENETYS	
1 Pelialustan muuntelu hyötymistarkoituksessa	27 1 2 9
2 Väärä pelaajanumerointi	23 1 4 2
3 Kolikonheiton häirintä	19 3 1 1
4 Sääntöjen vastainen pelin viivyttäminen	21 3 4 2
5 Eteneminen pallon tultua pois pelistä	21 3 4 2
6 Hyökkäyksien kutsujen häiritseminen	21 3 4 2
7 Vaihtosääntöjen rikkominen	22 3 5 2
8 Pelin viivyttäminen (vaihdot)	21 3 5 2
9 Enemmän kuin 11 pelaajaa muodostelmassa tai pelissä	22 3 5 3
10 Pallon laittaminen peliin ennen kuin se tuli pelivalmiiksi	19 4 1 4
11 Yrityskellon käyttäminen loppuun	21 4 1 5
12 Väärä vapaapotkumuodostelma	18, 19 6 1 2
13 Joukkue B ei rajoituslinjansa takana	18 6 1 2
14 Pelaaja ulkona pelikentältä vapaapotkuhetkellä	19 6 1 2
15 Joukkueen A pelaaja ulos pelikentältä sääntöjen vastaisesti (vapaapotku)	19 6 1 11
16 Joukkueen A blokki vapaapotkussa	19 6 1 2
17 Vapaapotku ulos pelikentältä [tai 30 jaardin optio]	19 6 2 1
18 Palautuspotku	31 6 3 10
19 Sääntöjen vastainen potku aloituslinjasta (myös yrityksen menetys)	31* 6 3 10
20 Paikaltaanpotkupisteen merkitseminen	19 6 3 10
21 Joukkueen A pelaaja sääntöjen vastaisesti ulos pelikentältä (Potku aloituslinjasta)	19 6 3 12
22 Puolustuksen linjamiehet 3 vastaan 1 -tilanteessa potkumaalimuodostelmassa	19 6 3 14
23 Yli kahden askeleen ottaminen vapaan kiinnioton jälkeen	21 6 5 2
24 Sääntöjen vastainen aloitussyöttö	19 7 1 1
25 Aloitussyötönantajan asema ja pallon korjaaminen	19 7 1 3
26 Joukkue A ei 9-jaardin merkkien sisäpuolella pallon tultua pelivalmiiksi	19 7 1 3
27 Hyökkäyksen paitsio aloitussyötössä	19 7 1 3

28 Väärä aloitus tai pelin aloituksen simulointi	19 7 1 3
29 Pelaaja ulkona kentältä aloitussyöttöhetkellä	19 7 1 4
30 Hyökkäyksen pelaaja sääntöjen vastaisesta liikkeestä aloitussyöttöhetkellä	20 7 1 4
31 Sääntöjen vastainen muodostelma	19 7 1 4
32 Sääntöjen vastainen muodostelma - pelaajanumeroinnin poikkeaminen	19 7 1 4
33 Sääntöjen vastainen paikanvaihto	19 7 1 4
34 Äkkinäiset puolustuksen liikkeet	21 7 1 5
35 Vastustajan tai pallon häirintä	18 7 1 5
36 Puolustuksen pelaaja ryntää esteettömästi kohti takakenttäpelaajaa	19 7 1 5
37 Paitsio (Puolustus)	18 7 1 5
38 Puolustuksen pelaaja ulkona kentältä aloitussyöttöhetkellä	19 7 1 5
39 Sääntöjen vastainen pallon eteenpäin antaminen (myös yrityksen menetys)	35* 7 1 6
40 Suunniteltu vapaapallo (myös yrityksen menetys)	19* 7 1 7
41 Taaksepäinheitto tahallisesti ulos pelikentältä (myös yrityksen menetys)	35* 7 2 1
42 Aloitussyötön vastaanottaja aloituslinjassa	19 7 2 3
43 Sääntöjen vastainen eteenpäinheitto joukkue A (myös yrityksen menetys)	35* 7 3 2
44 Sääntöjen vastainen heiton vastaanottaja alakentällä	37 7 3 10
45 Sääntöjen vastainen kosketus eteenpäinheittoon	16 7 3 11
46 Potkaisijaa tai pallonpitäjää päin juokseminen	30 9 1 16
47 Sivurajan rajoitusviihähäirintä (myös 15 jaardia)	29 9 2 5
48 Kiinnikkäinen häirintä tai pallonkantajan auttaminen	44 9 3 2

10 jaardin menetys

1 Kotijoukkueen viivytys	21 3 4 1
2 Väärä käsien käyttö (hyökkäys)	42 9 3 3
3 Kiinnipitäminen tai estäminen (hyökkäys)	42 9 3 3
4 Lukitut kädet	42 9 3 3
5 Väärä käsienkäyttö (puolustus)	42 9 3 4
6 Sääntöjen vastainen kiinniotto sääntöjen mukaiseen vastaanottajaan (1. yritys)	38 9 3 5
7 Sääntöjen vastainen selkäänblokki (hyökkäys)	43 9 3 4
8 Sääntöjen vastainen vapaanpallon lyöminen (myös yrityksen menetys)	31* 9 4 1
9 Sääntöjen vastainen taaksepäinheiton lyöminen	31 9 4 2
10 Hallussapitämänsä pallon lyöminen	31 9 4 3
11 Sääntöjen vastainen pallon potkaiseminen (myös yrityksen menetys)	31* 9 4 4

15 jaardin menetys

1 Pelipallon merkkäminen	27 1 3 3
2 Numeroiden vaihtaminen	27 1 4 2
3 Väärät värit	27 1 4 5
4 Sääntöjenvastaiset merkinantovälineet (myös ottelusta sulkeminen)	27 1 4 10
5 Joukkue ei pelivalmiina jomman kumman puoliajan alussa	21 3 4 1
6 Vapaapotkun potkaisijan blokkäminen	40 6 1 9
7 Sääntöjen vastainen wedge	27 6 1 10
8 Potkun vastaanoton häirintä	33 6 4 1
9 Vapaan kiinnioton merkin näyttäneen pelaajan suorittama blokki	40 6 5 4
10 Vapaan kiinniottajan taklaaminen tai blokkäminen	38 6 5 5
11 Hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintä	33 7 3 8
12 Puolustuksen syötön vastaanoton häirintä (ensimmäinen yritys)	33 7 3 8

13 Henkilökohtainen virhe (ensimmäinen yritys)	38 9 1 0
14 Vastustajan lyöminen (ensimmäinen yritys)	38 9 1 2
15 Kampitus (ensimmäinen yritys)	46 9 1 2
16 Tähtääminen/voimallisen kontaktin aloittaminen kypärän kruunuosalla (1. yritys) (myös ottelusta sulkeminen)	24,38,47 9 1 3
17 Voimallinen kontakti päähän/niskan alueelle puolustuskyvyttömään pelaajaan (ensimmäinen yritys) (myös ottelusta sulkeminen)	24,38,47 9 1 4
18 Clipping (ensimmäinen yritys)	39 9 1 5
19 Vyötärön alapuolelle blokkaaminen (ensimmäinen yritys)	40 9 1 6
20 Myöhästynyt taklaus (ensimmäinen yritys)	38 9 1 7
21 Toiminta pelikentän ulkopuolella (ensimmäinen yritys)	38 9 1 7
22 Kypärä/kasvosuojusvirheet (ensimmäinen yritys)	38, 45 9 1 8
23 Heittäjään törmääminen (ensimmäinen yritys)	34 9 1 9
24 Chop blokki (ensimmäinen yritys)	41 9 1 10
25 Nouseminen/hyppääminen (ensimmäinen yritys)	38 9 1 11
26 Puolustuksen estämiset	27 9 1 11
27 Virhe kohdistuu pelaajaan selvästi pelin ulkopuolella (ensimmäinen yritys)	38 9 1 12
28 Aitominen (ensimmäinen yritys)	38 9 1 13
29 Sääntöjen vastainen kontakti aloitussyötön antajaan (ensimmäinen yritys)	38 9 1 14
30 Horse collar -taklaus (ensimmäinen yritys)	38, 31 9 1
31 Potkaisijaan tai pallonpitäjään törmääminen (ensimmäinen yritys)	38, 30 9 1
32 Törmäämisen tai päinjuoksemisen simulointi	27 9 1 16
33 Vapaapotkun potkaisijan blokkaaminen	40 9 1 16
34 Epäurheilijamainen käytös	27 9 2 1
35 Törkeä kielenkäyttö	27 9 2 1
36 Henkilöt sääntöjen vastaisesti kentällä	27 9 2 1
37 Pahennuksen herättäminen	27 9 2 1
38 Pelaaja ei palauta palloa erotuomarille	27 9 2 1
39 Henkilöt poistuvat joukkueen alueelta	27 9 2 1
40 Meteli sääntöjenalaisten henkilöiden toimesta	27 9 2 1
41 Pallon kätkeminen	27 9 2 2
42 Pelaajavaihtojen simulointi	27 9 2 2
43 Varusteet hämäämään vastustajaa	27 9 2 2
44 Erotuomarin koskeminen tahallaan (myös ottelusta sulkeminen)	27 9 2 4
45 Ottelun läpiviennin estäminen (myös 5 jaardia)	29 9 2 5
46 Erotuomarin fyysinen estäminen	29 9 2 5
47 Jatkuva kontakti vastustajan kypärään (ensimmäinen yritys)	38 9 3 4
48 Puolustuksen rajoitukset	27 9 3 5
49 Tappeleminen [myös ottelusta sulkeminen] (Ensimmäinen yritys)	27, 38, 47 9 5 1

MATKA MAALIVIIVAAN PUOLITETAAN

1 Jos rangaistuksen matka ylittää puolet etäisyydestä maaliin (poikkeus - puolustuksen syötön vastaanoton häirintä)	10 2 6
--	--------

RIKOTUN JOUKKUEEN PALLO VIRHEENTEKOPISTEESTÄ

1 Puolustuksen syötön vastaanoton häirintä (ellei 15 jaardin rangaistus) (1. yritys)	33 7 3 8
--	----------

AIKALISÄN MENETYS RIKKEESTÄ

1 Sääntöjen vastainen pelaajanumerointi	23 1 4 5
---	----------

2 Päävalmentajakonferenssi	21 3 3 4
3 Päävalmentajan haaste	21 12 5 1

RIKKEET

1 Sääntöjen vastainen kosketus vapaapotkuun potkaisevan joukkueen toimesta	16 6 1 3
2 Sääntöjen vastainen kosketus potkuun potkussa aloituslinjasta potkaisevan joukkueen toimesta	16 6 3 2
3 Potku aloituslinjasta –lyömispoikkeus	16 6 3 11

OTTELUSTA SULKEMINEN

1 Sääntöjenvastaiset merkinantovälineet	47 1 4 10
2 Törkeät virheet	47 9 1 1
3 Tähtääminen/voimallinen kontakti kypärän lakiosalla	38 9 1 3
4 Voimallinen kontakti puolustuskyvyttömän pelaajan päähän/niskan alueelle	38 9 1 4
5 Kaksi epäurheilijamaista käyttäytymistä	47 9 2 1
6 Erotuomariin koskeminen	47 9 2 4
7 Tappeleminen	47 9 5 1

AUTOMAATTINEN ENSIMMÄINEN YRITYS (Puolustuksen virheet)

1 Puolustuksen syötön vastaanoton häirintä	33 7 3 8
2 Puolustuksen syötön vastaanoton häirintä (jos alle 15-jaardin rangaistus)	33 7 3 8
3 Henkilökohtainen virhe	38 9 1 0
4 Vastustajan lyöminen	38 9 1 2
5 Kampitus	46 9 1 2
6 Tähtääminen/voimallinen kontaktin aloittaminen kypärän kruunuosalla	38 9 1 3
7 Voimallinen kontakti päähän/niskan alueelle puolustuskyvyttömään pelaajaan	38 9 1 4
8 Clipping	39 9 1 5
9 Vyötärön alapuolelle blokkaminen	40 9 1 6
10 Myöhästynyt taklaus	38 9 1 7
11 Toiminta pelikentän ulkopuolella	38 9 1 7
12 Kypärä-/kasvosuojusvirheet	38, 45 9 1 8
13 Heittäjään törmääminen	34 9 1 9
14 Chop blokki	41 9 1 10
15 Nouseminen/hyppääminen	38 9 1 11
16 Virhe kohdistuu pelaajaan selvästi pelin ulkopuolella	38 9 1 12
17 Aitominen	38 9 1 13
18 Sääntöjen vastainen kontakti aloitussyötön antajaan	38 9 1 14
19 Horse collar taklaus	38, 31 9 1 15
20 Potkaisijaan tai pallonpitäjään törmääminen	38, 30 9 1 16
21 Jatkuva kontakti kypärään	38 9 3 4
22 Puolustuksen estämiset	38 9 3 5
23 Jatkuva kontakti vastustajan kypärään	38 9 3 4
Tappeleminen [myös ottelusta sulkeminen]	27, 38, 47 9 5 1

PÄÄTUOMARIN HARKINNANVARAINEN

1 Rangaistus epäreiluista teoista	- 9 2 3
-----------------------------------	---------

EPÄSELVISSÄ TILANTEISSA -SÄÄNNÖT

1	Vyötärön alapuolelle blokkaminen	-	2 3 2
2	Chop block		
			- 2 3 4
3	Selkään blokkaminen		- 2 3 4
4	Kiinniotto, haltuunotto tai heitonkatko epäonnistunut		- 2 4 3
5	Palloon koskettu vahingossa – ei lyöty		- 2 11 3
6	Palloon ei koskettu potkussa tai eteenpäinheitossa		- 2 11 4
7	Palloa on potkaistu vahingossa (kosketus)		- 2 16 1
8	Kyseessä eteenpäinheitto, ei taaksepäinheitto		- 2 19 2
9	Kyseessä eteenpäinheitto, ei rähmäys		- 2 19 2
10	Kyseessä on kiinniotettavissa oleva eteenpäinheitto		- 2 19 4
11	Pelaaja on puolustuskyvytön		- 2 27 14
12	Kellon pysäyttäminen loukkaantumisen johdosta		- 3 3 5
13	Eteenpäin eteneminen pysäytetty		- 4 1 3
14	Potkun vastaanoton häirintä		- 6 4 1
15	Kyseessä kiinniotettavissa oleva eteenpäinheitto		- 7 3 8
16	Kyseessä touchback, ei oma maali		- 8 5 1
17	Voimallinen kontakti ja tähtääminen kypärän lakiosalla		- 9 1 3
18	Voimallinen kontakti ja tähtääminen puolustuskyvyttömän pelaajaan hartialinjan yläpuolelle		- 9 1 4
19	Vääntäminen, kääntäminen tai vetäminen kasvosuojuksesta (kypärän aukko)	- 9 1 8	
20	Kyseessä potkaisijaan törmääminen, ei päin juokseminen		- 9 1 16

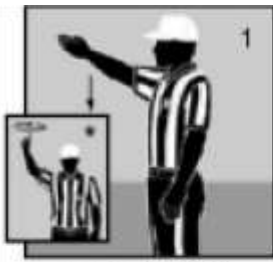
Virheiden koodit:

Koodi	virhe
APS	Pelialustan muuttaminen
ATR	pallonkantajan avustaminen
BAT	Sääntöjen vastainen pallon lyöminen
CLT	Sääntöjen vastaiset nappulat kengissä
DEH	Kiinnipitäminen, puolustus
DOD	Pelin viivyttäminen, puolustus
DOF	Paitsio, hyökkäys
DOG	Pelin viivyttäminen, hyökkäys
DPI	Syötön vastaanoton häirintä, puolustus
DSH	Pelin viivyttäminen, puoliajan aloitus
DSQ	Ottelusta sulkeminen
ENC	Hyökkäyksen paitsio (encroachment)
FGT	Tappeleminen
FST	Väärä aloitus
IBB	Selkään blokkaminen
IBK	Selkään blokkaminen potkupelin aikana
IBP	Sääntöjen vastainen taaksepäin syöttö
IDP	Sääntöjen vastainen pelaaja alakentällä
IFD	Sääntöjen vastainen muodostelma, puolustus (3-1)

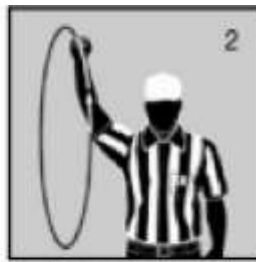
IFH	Sääntöjen vastainen pallon eteenpäin antaminen
IFK	Sääntöjen vastainen vapaapotkumuodostelma
IFP	Sääntöjen vastainen eteenpäin heitto
IJY	Sääntöjen vastaiset pelipaidat
IKB	Sääntöjen vastainen potku (pallon)
ILF	Väärä muodostelma
ILM	Väärä liike
IPN	Sääntöjen vastainen osallistuminen numerointi
ING	Tahallinen epäonnistuminen eteenpäin heitossa
IPR	Sääntöjenvastainen toiminta
ISH	Väärä paikanvaihto
ISP	Sääntöjen vastainen aloitussyöttö
ITP	Sääntöjen vastainen kosketus eteenpäin heittoon
IUH	Väärä käsien käyttö
IWK	Sääntöjen vastainen wedge aloituspotkussa
KCI	Potkun vastaanoton häirintä
KIK	Sääntöjen vastainen potku
KOB	Vapaapotku ulos kentältä
OBK	Pelikentän ulkopuolelle potkupelissä
OFH	Kiinnipitäminen, hyökkäys
OFK	Paitsio, potkujoukkue
OPI	Hyökkäyksen syötön vastaanoton häirintä
PF/BBW	Henkilökohtainen virhe, vyötärönapuolelle blokkaminen
PF/BOB	Henkilökohtainen virhe, kentän ulkopuolella blokkaminen
PF-BSB	Henkilökohtainen virhe estäminen näköalueen ulkopuolelta
PF/BTH	Henkilökohtainen virhe, isku päähän
PF/CHB	Henkilökohtainen virhe, chop block
PF/CLP	Henkilökohtainen virhe, clipping
PF/FMM	Henkilökohtainen virhe, kasvusuojukseen tarttuminen
PF/HCT	Henkilökohtainen virhe, horse collar taklaus
PF/HDR	Henkilökohtainen virhe, isku puolustuskyvyttömään vastaanottajaan
PF/HTF	Henkilökohtainen virhe, käsi kontakti päähän
PF/HUR	Henkilökohtainen virhe, aitominen
PF/ICS	Henkilökohtainen virhe, sääntöjen vastainen kontakti aloitussyötönantajaan
PF/LEA	Henkilökohtainen virhe, hyppääminen
PF/LHP	Henkilökohtainen virhe, myöhästynyt taklaus - kasaantuminen

PF/LTO	Henkilökohtainen virhe, myöhästynyt kontakti kentän ulkopuolella
PF/OTH	Henkilökohtainen virhe, muu virhe
PF/RFK	Henkilökohtainen virhe, vapaapotkun potkaisijaan törmääminen
RF/RTH	Henkilökohtainen virhe, pallon pitäjään törmääminen
RF/RTK	Henkilökohtainen virhe, potkaisijaan törmääminen
PF/RTP	Henkilökohtainen virhe, heittäjään törmääminen
PF/SKE	Henkilökohtainen virhe, lyöminen
PF/TGT	Henkilökohtainen virhe, tähtääminen
PF/TRP	Henkilökohtainen virhe, kampitus
PF/UNR	Henkilökohtainen virhe, muu tarpeeton väkivaltaisuus
RNH	Pallon pitäjään juokseminen
RNK	Potkaisijaan juokseminen
SLI	sivurajahäirintä (5 yds)
SLM	sivurajahäirintä (15 yds)
SLW	Sivurajahäirintä (varoitus)
SUB	Sääntöjen vastainen pelaajavaihto
UC/ABL	epäurheilijamainen käyttäytyminen, epäasiallinen kielenkäyttö
UC/BCH	epäurheilijamainen käyttäytyminen, vaihtopenkki
UC/DEA	epäurheilijamainen käyttäytyminen, viivästetty/liiallinen teko
UC/FCO	epäurheilijamainen käyttäytyminen, voimallinen kontakti erotuomariin
UC/RHT	epäurheilijamainen käyttäytyminen, kypärän ottaminen pois päästä
UC/SBR	epäurheilijamainen käyttäytyminen, kontaktin simuloiminen
UC/STB	epäurheilijamainen käyttäytyminen, pallon heittäminen (spiking)
UC/TAU	epäurheilijamainen käyttäytyminen, vastustajan häpäiseminen
UC/UNS	epäurheilijamainen käyttäytyminen, muu
UFA	Epäreilut teot
UFT	Epäreilu taktikointi

Erotuomarimerkit



Ready for play
*Untimed down



Start the clock



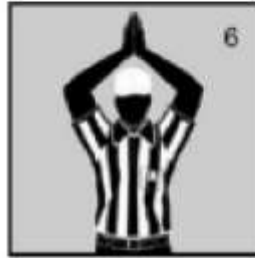
Stop the clock



TV/radio timeout



Touchdown
Field Goal



Safety



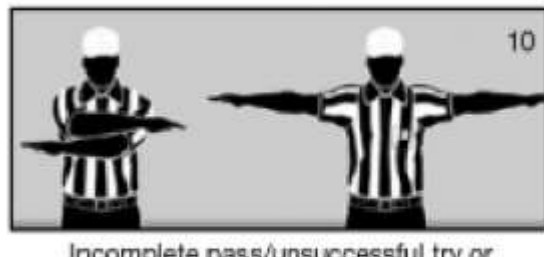
Dead-ball foul/
touchback
(move side to side)



First down



Loss of down



Incomplete pass/unsuccessful try or
field goal/penalty declined/
coin toss option deferred



Legal touching



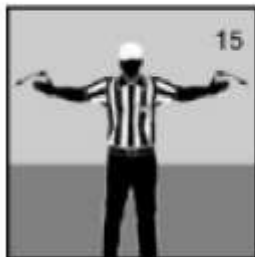
Inadvertent whistle



Disregard flag



End of period



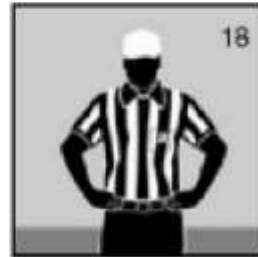
Sideline warning



Illegal touching



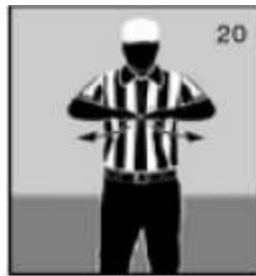
Uncatchable pass



Offside B/Offside A
or B on kickoff



19
False start/
Encroachment A
Illegal formation



20
Illegal motion (1 hand)
Illegal shift (2 hands)



21
Delay of game



22
Substitution
infraction



23
Equipment violation



24
Targeting



25
Horse-collar



26
Hands to the face



27
Unsportsmanlike
conduct



29
Sideline interference
Note: Face press box
when giving signal.



30
Running into or
roughing the kicker
or holder



31
Illegal batting/kicking
(for illegal kicking, follow
with a point toward foot)



32
Illegal fair catch



33
Pass interference
Kick-catching
interference



34
Roughing the passer



35
Illegal pass
Illegal forward handing
Note: Face press box
when giving signal.



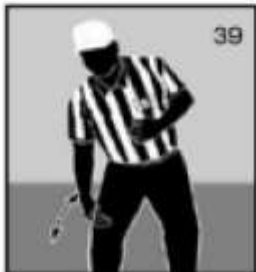
36
Intentional grounding



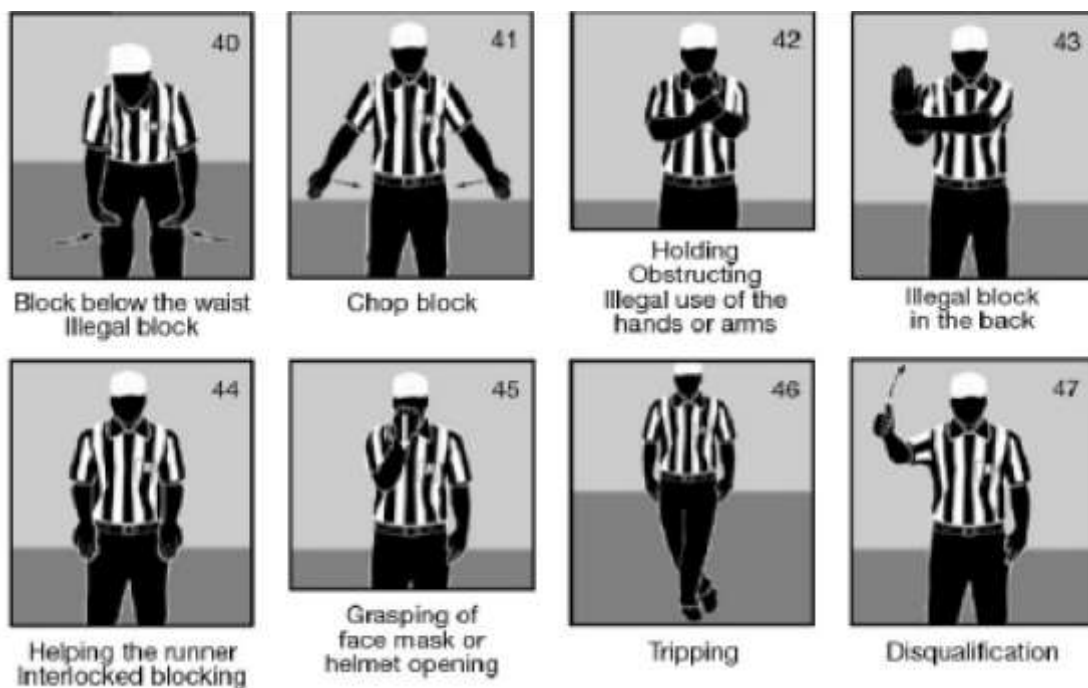
37
Ineligible downfield
on pass



38
Personal foul



39
Clipping



- S1 Pallo pelivalmiina *Yritys ilman ottelukelloa
- S2 Kello käyntiin
- S3 Kello seis
- S4 TV/Radio aikalisä
- S5 Maali (Touchdown/potkumaali)
- S6 Oma maali
- S7 Virhe pallon ollessa poissa pelistä / touchback (liikuta sivulta sivulle)
- S8 Ensimmäinen yritys
- S9 Yrityksen menetys
- S10 Epäonnistunut eteenpäinheitto/ lisäpiste/ potkumaali / rangaistus hylätty /arvonnan siirto
- S11 Sääntöjen mukainen kosketus
- S12 Ennenaikainen vihellys
- S13 Ei lippua
- S14 Neljänneksen päättyminen
- S15 Sivurajavaroitus
- S16 Sääntöjenvastainen kosketus
- S17 Heitto ei kiinniotettavissa
- S18 Paitsio B/ Paitsio A tai B aloituspotkussa
- S19 Väärä aloitus / paitsio hyökkäys / Sääntöjen vastainen muodostelma
- S20 väärä liike (motion – 1 käsi) väärä paikanvaihto (shift – 2 kättä)
- S21 Pelin viivyttäminen
- S22 Vaihtovirhe
- S23 Sääntöjen vastainen varustus
- S24 Tähtääminen
- S25 Horse-Collar
- S26 Kädet naamalla
- S27 Epäurheilijamainen käyttäytyminen
- S29 Sivuraja häirintä (näytetään katse kohti pääkatsomoa)
- S30 potkaisijaan tai pallon pitäjään törmääminen /päin juokseminen
- S31 Sääntöjen vastainen pallon lyöminen / potkaiseminen (potkussa jatka liikettä osoittamalla jalkaa)

- S32 Sääntöjen vastainen vapaakiinniotto
- S33 Syötön/ potkun vastaanotonhäirintä
- S34 Heittäjään törmääminen
- S35 Sääntöjen vastainen heitto / pallon eteenpäin antaminen (näytetään katse kohti pääkatsomoa)
- S36 Tahallinen epäonnistuminen heitossa
- S37 Sääntöjen vastainen pelaaja alakentällä
- S38 Henkilökohtainen virhe
- S39 Clipping
- S40 Blokki vyötärön alapuolelle / sääntöjen vastainen blokki
- S41 Chop Blokki
- S42 Kiinnipitäminen / Estäminen / sääntöjen vastainen käsienkäyttö
- S43 Sääntöjen vastainen blokki selkään
- S44 Pallonkantajan auttaminen / blokkaaminen lukittuna
- S45 Kasvosuojukseen / kypärän aukkoon tarttuminen
- S46 Kampitus
- S47 Ottelusta sulkeminen

Liite A

Ohjeet erotuomareille vakavien loukkaantumisten osalta

1. Pelaajien ja valmentajien tulee mennä ja pysyä oman joukkueensa alueella. Ohjaa pelaajia ja valmentajia tilanteessa. Varmista näköyhteys kentällä olevan lääkintähenkilöstön ja muun lääkintähenkilöstön välillä.
2. Yritä pitää pelaajat pois loukkaantuneen tai loukkaantuneiden pelaajien välittömästä läheisyydestä.
3. Älä anna pelaajien kääntää loukkaantunutta pelaajaa.
- 4 Älä anna pelaajien avustaa maassa makaavaa loukkaantunutta pelaajaa esim. ottamaan kypärää pois päästä tai avaamaan leukahihnoja tai nostamaan vyötäröstä auttamaan hengitystä.
5. Älä anna pelaajien vetää loukkaantunutta pelaajaa pois kasasta.
6. Lääkintähenkilöstön aloitettua auttamaan loukkaantunutta pelaajaa, kaikkien erotuomareiden tulee kontrolloida koko peliympäristöä ja joukkueiden henkilöstöä ja antaa lääkintähenkilöstön hoitaa tehtävänsä ilman keskeytystä tai häiriötä.
7. Pelaajia ja valmentajia tulee kontrolloida antamasta neuvoa lääkintähenkilöstölle tai kuluttamasta heidän aikaansa muuhun.

Huom: erotuomareilla tulisi olla tiedossa etukäteen lääkintähenkilöstön sijainti kaikilla peliareenoilla.

(Sääntökomitea kiittää National Football League:ia näiden ohjeiden kehittämisestä.)

Liite B

Ohjeet erotuomareille ja ottelun järjestäjille salamoinnin johdosta

Tämän liitteen tarkoituksena on antaa informaatiota niille, joiden vastuulla on päättää ottelun keskeyttämisestä ja uudelleen aloittamisesta salamoinnin johdosta.

Salamaniskut ovat säännönmukaisimmat ja merkittävimmät sään muodostamat vaarat ulkona pelattaessa. Vaikka todennäköisyys joutua salamaiskun kohteeksi on pieni, mahdollisuus iskuun on huomattavasti suurempi, kun myrsky on pelialueella ja varatoimia ei noudateta.

Koulutus ja ennaltaehkäisy ovat keskeisessä asemassa turvallisuuden takaamiseksi. Vastuutahojen tulisi aloittaa ennaltaehkäisy paljon ennen yhtäkään tapahtumaa tai harjoitusta olemalla proaktiivinen ja valmistelemalla turvallisuussuunnitelman salamoinnin osalta. Seuraavat vaiheet ovat suositellut ohjeet salamoinnin aiheuttaman vaaran minimoimiseksi:

1. Määrää henkilö seuraamaan uhkaavaa säätä ja tekemään päätös joukkueen tai henkilöiden siirtämiseksi urheilupaikasta tai –tapahtumasta. Turvallisuussuunnitelman tulisi sisältää suunnitellut ohjeet osallistujille ja katsojille, määrätyt merkkisignaalit vaarasta ja vaaran päättymisestä, riittävät opasteet ja turvallisempien paikkojen määrittäminen suojan saamiseksi salamoinnilta.
2. Seuraa paikallisia säätiedotuksia joka päivä ennen harjoitusta tai tapahtumaa. Tiedosta mahdolliset ukkosmyrskyt, jotka voivat muodostua tapahtumien tai harjoitusten aikana. Säätietoja saat televisiosta, lehdistä ja internetistä.
3. Tunnista ja ole tietoinen vaaran merkeistä muodostuvien ukkosmyrskyjen osalta alueella, kuten esimerkiksi koveneva tuuli tai pimenevä taivas.
4. Tiedä missä on lähin turvallinen rakennus tai paikka pelikentältä ja tiedä kuinka kauan sinne pääseminen kestää. Turvallinen rakennus tai paikka on määritetty seuraavasti:
 - a. Mikä tahansa normaalissa ihmisten asumis-, työskentely- tai oleskelukäytössä oleva rakennus, mm. rakennus, jossa on viemärointi ja/tai sähköistys, joka toimii rakennusta maadoittavasti. Vältä käyttämästä suihkua tai viemäritiloja ja kontaktia sähkölaitteisiin ukkosmyrskyn aikana.
 - b. Jos lähistöllä ei ole vakaata, säännöllisesti asutettua rakennusta, mikä tahansa metallikattainen auto (ei avoauto tai golfauto) ikkunat kiinni, tarjoaa suojaa. Kova metallikuori ja katto tarjoavat suojan, eivät kumirenkaat, johdattamalla salaman virran auton ympäri eikä matkustajien läpi. On tärkeää olla koskematta auton metallirunkoon. Jotkut urheilutapahtumat vuokraavat busseja turvapaikaksi avoimilla kentillä.
5. Salamatarakkailua tulisi lisätä ensimmäisen salaman välähdyksen, ukkosen jyrinän tai muun myrskyn merkin, kovenevan tuulen tai pimenevän taivaan ilmetessä miten kaukana tahansa. Nämä tapahtumat tulee huomioida varoituksena tai herätyksenä ottelun järjestäjille. Asiantuntijat suosittelevat, että jos kuulet ukkosen, aloita valmistelut evakuoinnille, jos näet salaman, harkitse tapahtuman keskeyttämistä ja turvapaikkaan suuntaamista. Seuraavat ohjeet on laadittu yhteistyössä asiantuntijoiden kanssa. Suunnittele oma turvallisuussuunnitelma paikalliset turvallisuustarpeet, sääolosuhteet ja ukkosmyrskytyypit huomioiden.
 - a. Minimissään asiantuntijat suosittelevat, että siinä vaiheessa kun ukkosen jyrinän ja salamoinnin väli on alle 30 sekuntia, kaikkien tulisi poistua turvapaikkaan.
 - b. Huomioi, että ukkosta voi olla vaikea kuulla, kun tapahtuma on käynnissä. Erityisesti näin on, kun yleisöä on paljon. Huomioi tämä turvallisuussuunnitelmassa.

c. Sininen taivas ja sateen puute, eivät ole takuu siitä, että salama ei voi iskeä. Noin 10 prosenttia salamoinnista tapahtuu ilman sadetta ja taivaan ollessa sininen paikoittain. Erityisesti näin on kesäisissä ukkosmyrskyissä. Salama voi ja iskee jopa yli 15 kilometrin päähän sadealueesta.

d. Vältä käyttämästä lankapuhelimia, lukuun ottamatta hätätapauksia. Ihmisiä on kuollut käyttäessään lankapuhelinta ukkosmyrskyssä. Kännykät ja langattomat puhelimet ovat turvallisempia vaihtoehtoja, erityisesti jos käyttäjä on turvallisessa rakennuksessa ja turvallisuusohjeita noudatetaan.

e. Tapahtuman jatkamiseksi asiantuntijat suosittavat odottamaan 30 minuuttia viimeisen jyrinän kuulumisesta ja viimeisen salamoinnin näkemisestä. Jos salamointia on nähtävistä ilman jyrinää, salamointi voi olla iskualueen ulkopuolella ja siksi riski on vähäisempi. Yöaikaan salamointi näkyy hyvinkin kaukaa verrattuna päiväsaikaan. Ja siksi salamointi ei välttämättä ole enää riskitekijä. Yöaikaan käytä sekä ääntä että näkyvissä olevaa salamointia määrittämään 30 minuutin ajanoton käynnistäminen

f. Ihmiset, joita salama on iskenyt, eivät ole sähköistettyjä. Tämän johdosta voidaan käyttää elvytystä. Jos mahdollista, loukkaantuneet tulisi siirtää ensin turvallisempaan paikkaan ennen ensiapua. Salamaniskun saaneet tarvitsevat yleensä välitöntä lääkintäapua. Välitön aggressiivinen elvytys on ollut erittäin tehokas salamaniskun kohteeksi joutuneiden elvyttämiseksi. Defibrillaattorit ovat tulleet yleisiksi, turvalliseksi ja tehokkaiksi elvyttämään sydämen pysähdyksestä. Turvallisuussuunnitelman tulisi sisältää keinot päästä käyttämään myös tätä laitetta. Elvytyksen ei tulisi kuitenkaan viivästyä siksi, että laitetta etsitään.

Huom: Sääntarkkailijat, reaaliaikaiset sääennusteet ja yleiset säävaroitukset ovat kaikki työkaluja, joita voidaan käyttää helpottamaan päätöksentekoa tapahtuman keskeyttämiseksi, evakuoinnin tai pelin uudelleen aloittamiseksi.

Vaaralliset paikat

Ulkotilat lisäävät riskiä joutua salamaniskun kohteeksi ukkosmyrskyssä. Pienet katokselliset suojat eivät ole turvallisia salamoinnilla. Vaihtokopit, sadesuojat, golf- tai picnieteltat, vaikka ne olisivat maahan kiinnitettynä, eivät yleensä tarjoa suojaa salamaniskulta. Nämä voivat pahimmillaan lisätä riskiä vammautumisesta. Muita vaarallisia paikkoja ovat alueet, joissa on tai joiden lähellä on valotolppia, torneja ja aitoja, jotka voivat johdattaa salamaa. Myös alueet, joissa ihminen on korkein piste, ovat vaarallisia.

IFAF ja SAJL on adoptoinut nämä NCAA ohjeistukset.

Liite C

Aivotärähdykset

Aivotärähdys on aivovamma, jonka voi aiheuttaa isku päähän, kasvoihin, niskaan tai muualle vartaloon, jos iskun voima siirtyy päähän. Aivotärähdys voi syntyä ilman tajunnan menetystä tai näkyviä oireita. Toistuvat aivotärähdykset ennen kuin aivot ovat toipuneet edellisestä (tunteja, päiviä tai viikkoja) voivat hidastaa toipumista tai lisätä pidempiaikaisten ongelmien aiheutumisen todennäköisyyttä. Joissain harvinaisissa tilanteissa, toistuvat aivotärähdykset voivat aiheuttaa aivojen turpoamisen, pysyvän aivovamman tai jopa kuoleman.

Tunnistaja ja ohjaa: Helpottamaan aivotärähdyksen tunnistamista, tarkkaile seuraavia tapahtumasarjoja pelaajissa otteluiden ja harjoitusten aikana:

1. Voimakas kontakti päähän tai muualle kehoon, joka aiheuttaa pään nopean heilahduksen – JA –
2. Mikä tahansa muutos pelaajan käyttäytymisessä, ajattelussa tai toimintakyvyssä (kts havainnot ja oireet)

HAVAINNOT JA OIREET

Valmentajien havainnot	Pelaajan raportoimat oireet
Sekavan oloinen	Päänsärky tai paine päässä
Sekaisin tehtävästään tai paikastaan kentällä	Pahoinvointi tai oksentelu
Unohtaa pelejä	tasapainohäiriö tai sekavuus
Ei ole varma ottelusta, vastustajasta tai tilanteesta	Häiriöt näkökyvyssä (kaksoisnäkö, epäselvyys)
liikkuu kömpelösti	Arkuus valolle
Vastaa kysymyksiin hitaasti	Arkuus äänille
Menettää tajuntansa (vaikka vain hetkeksi)	Velttouden, löysyyden tai väsymyksen tunne
Muutokset käyttäytymisessä tai persoonassa	Keskittymis tai muisti häiriöt
Ei muista tapahtumia ennen iskua/kaatumista	Sekavuus
Ei muista tapahtumia iskun/kaatumisen jälkeen	Ei tunne oloaan ”hyväksi”

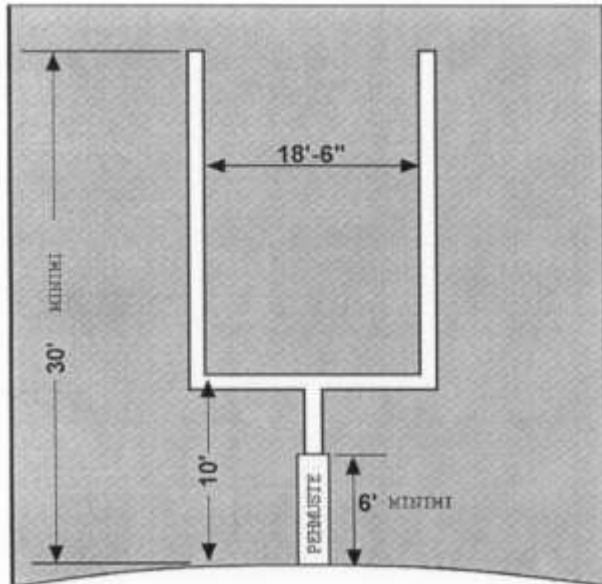
Pelaaja, jolla havaitaan yllä olevia tulee ottaa pois harjoituksista tai pelistä välittömästi ja häntä ei tule päästää takaisin peliin ennen kuin ammattitaitoinen lääkintähenkilöstö on tähän antanut luvan. Pelissä on käytössä aikalaiset loukkaantumisten johdosta sekä pelaajavaihdot, jotta pelaajat voidaan tutkia.

JOS AIVOTÄRÄHDYSTÄ EPÄILLÄÄN:

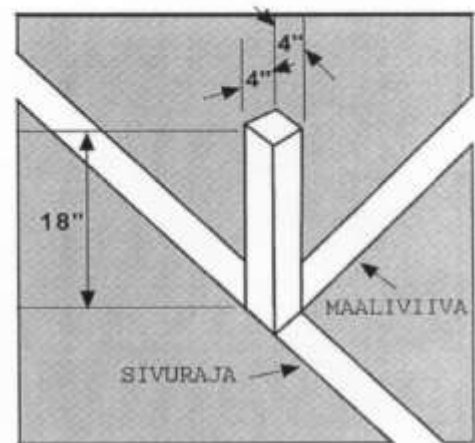
1. Ota pelaaja pois pelistä. Selvitä aivotärähdyksen merkkejä tai oireita, jos pelaaja on saanut iskun päähän. Älä anna pelaajan vain ”kävellä vammaa pois”. Jokainen urheilija reagoi aivotärähdykseen erilailla.
2. Varmista, että urheilija arvioidaan heti sopivan lääkintäalan ammattilaisen toimesta. Älä yritä määrittää vamman vakavuutta itse vaan ohjaa pelaaja välittömästi lääkärin hoitoon, jolla on kokemusta aivotärähdysten arvioinnista ja hoidosta.
3. Anna pelaajan palata peliin vain, jos hän on saanut lääkintähuollon ammattilaiselta, jolla on kokemusta aivotärähdysten arvioinnista ja hoidosta, luvan palata peliin. Anna lääkintähenkilöstön luottaa omiin taitoihinsa määrittämään turvallista paluu-aikaa. Peliin paluu prosessin tulisi tapahtua henkilökohtaisella, askel kerrallaan tapahtuvalla prosessilla, jossa räsytystä ja kontaktiriskiä lisätään vähitellen. Noudata lääkäreiden vahvistamaa aivotärähdysprotokollaa.
4. Tee peli- ja toimintasuunnitelma. Pelaajien ei tulisi palata peliin ilman lääkärin lupaa. Aivotärähdysten hoidon kehittyessä, hoidosta on tulossa konservatiivisempää ja peliin palaamisaika pitenemässä. Valmentajien tulisi omata suunnitelmat, jotka perustuvat siihen, että pelaaja on poissa vähintään kyseisen päivän ajan.

Liite D

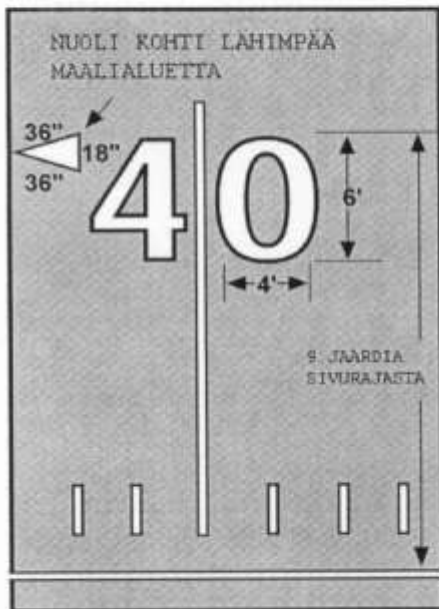
PELIKENTTÄ



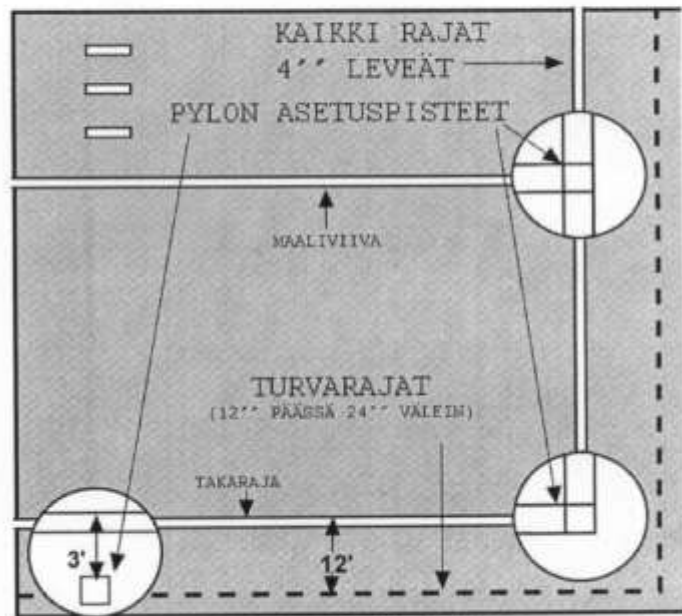
MAALITOLPAN MITAT



PYLON MITAT



JAARDI NUMEROINNIT



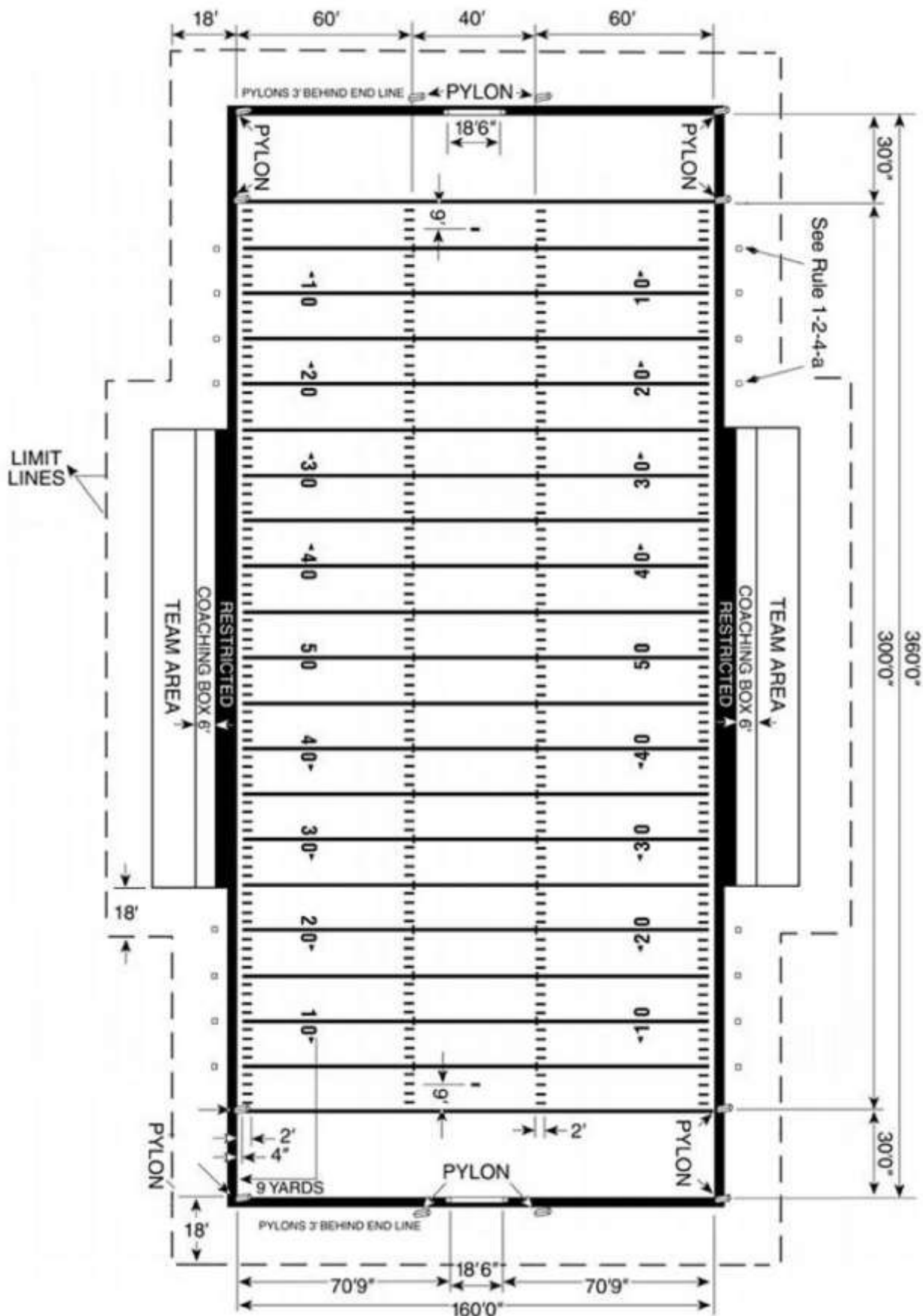
MAALIALUEEN MITAT

1'' = 0,0254 m

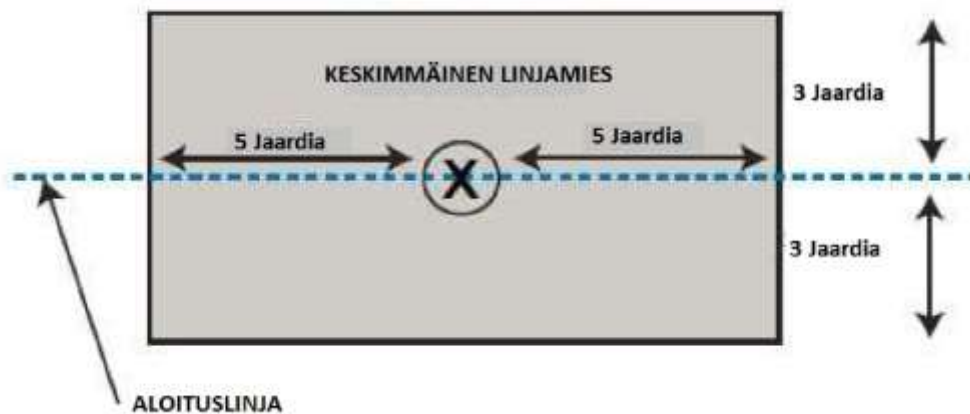
1' = 12'' = 0,3048m

1 jaardi = 3' = 0,9144m

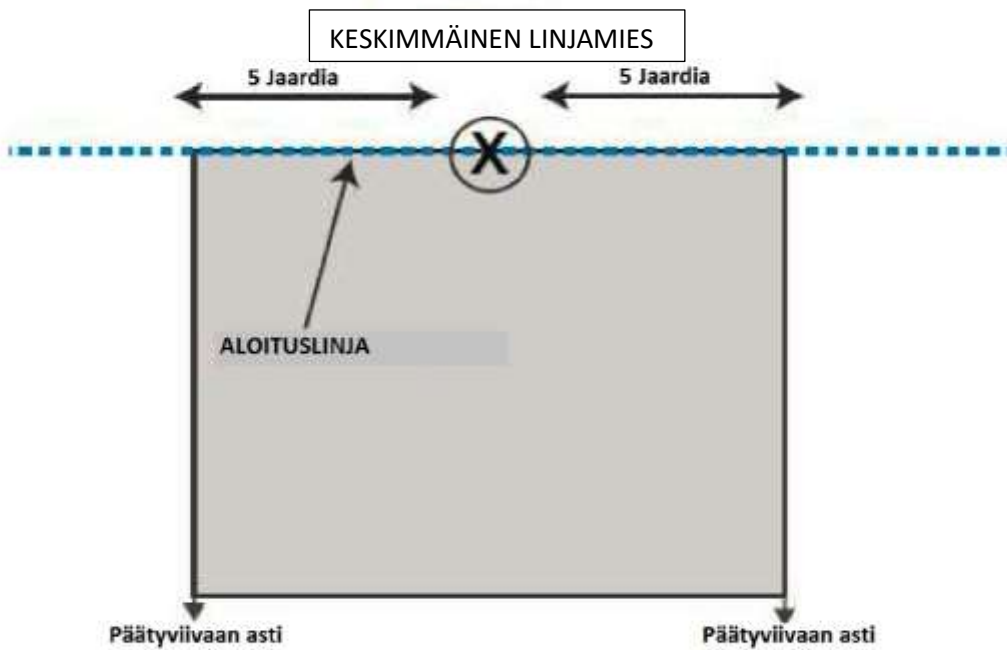
1" = 0,0254m
 1' = 12" = 0,3048m

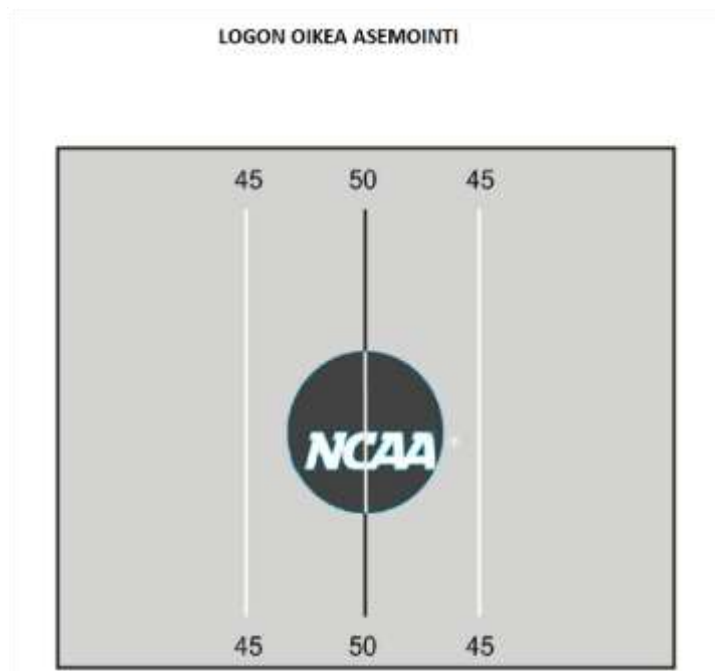


BLOKKAUS ALUE



TACKLE BOX





Sääntö 1-2-1-f; Erottavat merkinnät ovat sallittuja pelikentällä, mutta jaardi-, maali- tai sivurajat eivät saa peittyä. Merkinnät eivät myöskään saa osua tai peittää hash markkeja.

LOGON SÄÄNTÖJEN VASTAINEN ASEMOINTI



Huomiot kenttähenkilökunnalle

Nämä huomiot liittyvät kenttäkuviin ja kentän merkitsemiseen. Katso täydelliset ohjeet säännöstä 12.

1. Metrimittaista amerikkalaista jalkapallokenttää ei ole olemassa. Kaikki mitat ovat jaardeja, jalkoja tai tuumia

1 jaardi = 3 jalkaa = 36 tuumaa = 91.44cm (IFAF sallii muuttamisen 86,67-91,44 jos täysimittainen kenttä ei mahdu pelialustalle.) 1 jalka = 12 tuumaa = 30.48cm

1 tuuma = 2.54cm

1 jaardi = 36 tuumaa (91.44cm), mutta ei saa olla vähempää kuin 34.12 tuumaa (86.67cm) ja vain jos on tarpeen saada 100-jaardin kenttä ja kaksi 10-jaardin maalialuetta pienempään alueeseen. Jos kentän pituutta lyhennetään niin kaikkia muita mittoja ja merkintöjä näissä säännöissä tulisi lyhentää vastaavassa suhteessa.

2. Täysimittainen kenttä on 360 jalkaa pitkä ja 160 jalkaa leveä, sisältäen kaksi 10 jaardin maalialuetta ja kaksikymmentä 5 jaardin segmenttiä. Jos kenttäaluetta ei ole tarpeeksi, tämä voidaan lyhentää vielä ottamalla kaksi 5 jaardin segmenttiä pois keskeltä kenttää ja lyhentää vielä 18 jalkaa lyhentämällä molemmat maalialueet 7 jaardiin. Sääntöjen mukainen kenttä vaatii vähintään 104 jaardia (312 jalkaa) maalitolppien väliin.

3. Huomioi, että kentän leveys on huomattavasti vähemmän kuin jalkapallossa, rugbyssä tai maahockeyssä, eikä sitä voida muuttaa.

4. Mitat otetaan ulkorajojen sisäreunoista. Koko maaliviivan tulee olla maalialueella.

5. Jaardiviivat 5 jaardin välein maalilinjojen välissä (Huom! Ei maalialueella) ovat tärkeitä: niitä tarvitaan määrittämään pallon etenemistä kentällä.

6. Sisäsivurajat ovat 60 jalkaa molemmista sivurajoista (Huom. Joissain kenttäkuivissa nämä voivat olla 53 jalkaa 4 tuumaa tai 70 jalkaa 9 tuumaa sivurajoista — nämä eivät ole oikeat mitat.) Jokaisen sisäsivurajan merkin tulisi olla 2 jalkaa pitkiä (eli. 60 jalkaa - 58 jalkaa sivurajasta) kentän molemmin puolin. sisäsivurajojen merkkejä ei merkitä maalialueelle.
7. Samanlaisilla 2 jalkaa pitkillä viivoilla tulisi merkitä jaardiviivat 4 tuumaa sivurajasta molemmilla sivurajoilla (ei maalialueella). Näiden tulisi olla sisäsivurajojen merkkejä vastaavasti antaen selvät merkit pallon asettamiseksi kentällä.
8. Kentällä tulee olla joko numerot tai merkit 27 jalkaa molemmista sivurajoista aina 10 jaardin linjalla (ei 5-jaardin viivalla). Jos käytetään numeroita, niin numeron yläosan tulee olla 27 jalkaa sivurajasta. Oikea numeron koko on 6 jalkaa x 4 jalkaa, mutta nämä voidaan tehdä pienemmiksi, jos siihen on tarve. Jos numeroita ei käytetä, 1 jalan pituinen merkki tulisi olla 27 jalkaa sivurajasta jokaisella 10 jaardin linjalla.
9. Kentällä tulee olla kaksi (toisiaan vastaavaa) laatikkoa piirrettynä molempien sivurajojen ulkopuolelle 25-jaardin viivojen väliin. Nämä laatikot ovat lyhyempiä, jos kenttää on lyhennetty keskeltä. Laatikko piirretään 6 jalkaa sivurajan ulkopuolelta 12 jalkaan asti. Sivurajan ulkopuolella on valmentajien alua. Joukkueen alue jatkuu taaksepäin 12 jalan ulkopuolelta. Näillä alueilla valmentajien ja pelaajien pitää pysyä ottelun aikana.
10. Sivu- ja päätyrajojen ulkopuolella tulisi olla katkoviivoin piirretty raja-alue 12 jalkaa pelikentästä. Nämä merkitsevät kenttäalueen rajaa, eikä katsojien tai cheerleadereiden tulisi olla tämän alueen sisäpuolella.
11. Jos katsojia ei ole sijoitettu tietyille alueille (katsomoon), niin turvallisuussyistä pitäisi käytössä olla narua tai muuta materiaalia, jolla ihmiset pidetään alueen ulkopuolella.
12. Turvallisuussyistä maalipuut eivät saa olla pelikentällä. Näiden tulee olla päätyrajalla tai sen ulkopuolella. Jos maalipuuta ei voida siirtää, kenttää tulee lyhentää.
13. Maalipuun poikkipuun tulee olla 10 jalkaa maanpinnasta. Pystypuiden tulisi olla 18 jalkaa 6 tuumaa toisistaan (sisäpinnasta mitattuna). Näiden tolppien tulisi olla vähintään 30 jalkaa korkeita. (N.B. Normaali rugby maali, jossa on poikkipuun 3 metrin korkeudella ja pystypuut 5.6 metriä toisistaan voidaan hyväksyä.) Maalipuun tulee olla pehmustetut maasta vähintään 6 jalan korkeuteen.
14. Pehmeät nelikulmaiset maalialueen merkit, joiden korkeus on 18 tuumaa, joissa voi olla 2 tuumaa ilmaa pohjan ja maan välissä ovat suosituksena. Näiden tulisi olla punaisia tai oransseja ja asetettuina sisäkulmiin kahdeksaan sivurajan, maaliviivan ja päätylinjan risteykseen. Maalialueen merkit päätyviivan ja sisäsivurajojen risteyksiin tulee sijoittaa 3 jalkaa päätyviivan taakse. 15. Kaikki viivat tulisi olla 4 tuumaa leveitä, valkoisella, ei myrkyllisellä materiaalilla tehtyjä. (Poikkeus: sivurajat ja päätyviivat voivat olla yli 4 tuumaa paksuja). Jos valkoista väriä ei voida käyttää, valitaan toinen alustasta erottuva väri. Punainen väri ei sovellu käytettäväksi vihreällä alustalla värisokeille tästä aiheutuvien ongelmien johdosta.
16. Mainokset ja koristeelliset merkinnät ovat sallittuja kentällä. Maalialueella ne eivät saa olla 4 jalkaa lähempänä mitään viivaa elleivät ole väriltään eriävät. Pelikentällä ne eivät saa peittää mitään linjaa.

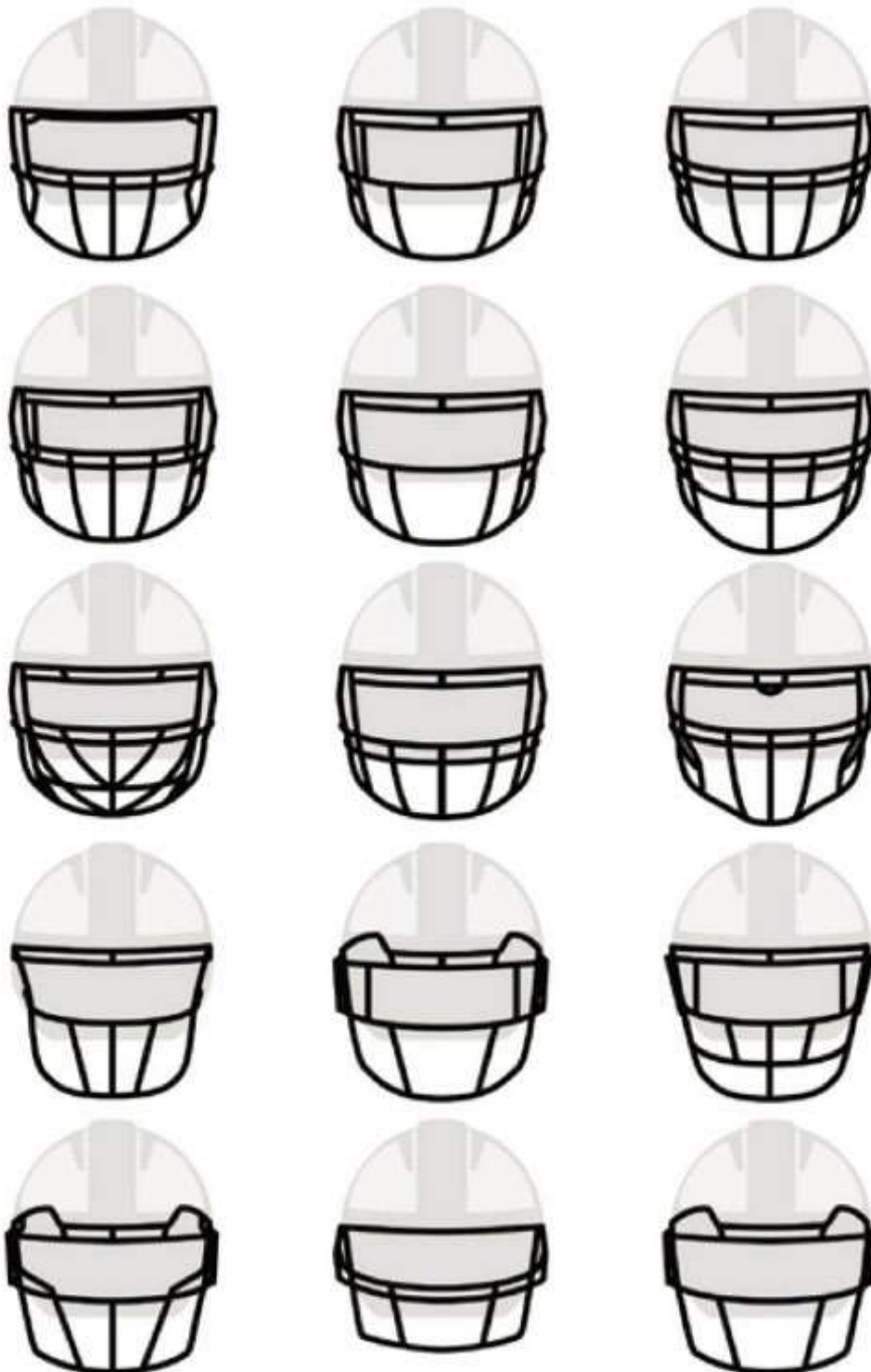
Liite E

Varusteet: lisäohjeet

1. Kova tai periksiantamaton materiaali on sallittua, jos se on peitetty ja vain jos sen tarkoituksena on suojata loukkantumiselta.
2. Käsi- tai käsivarsisuoja (peitetyt kipsit ja tuet) ovat sallittuja vain suojaamaan murtumaa tai sijoiltaanmenoa.
3. Reisisuojat eivät saa olla kovasta materiaalista, ellei kaikkia pintoja ole suojattu pehmeällä vähintään ¼ tuumaa paksulla pehmeällä materiaalilla ulkopuolelle ja 3/8 tuumaa paksulla materiaalilla sisäpuolelle siten, että pehmyykset peittävät myös kulmat ja reunat.
4. Säärisuojukset tulee peittää molemmilta puolilta vähintään ½ tuumaa paksulla pehmeällä materiaalilla.
5. Terapeuttiset tai suojaavat polvituet tulee pitää housujen sisäpuolella ja kokonaan suojattuna suoralta ulkoiselta kosketukselta. Tuen tulisi olla kokonaan housujen peittämä.
6. Pelaajan vaatetuksessa tai päällä ei saa olla metallia tai mitään kovaa materiaalia.
7. Kengän nappuloiden (Sääntö 9-2-2-d) tulee täyttää seuraavat vaatimukset:
 - (a) Ne eivät saa olla ½ tuumaa korkeampia (mitataan nappulan yläosasta kenkään) (Katso alempana poikkeukset irtonappuloiden osalta.)
 - (b) Ne eivät saa olla materiaalista joka murtuu, lohkeaa tai hajoaa.
 - (c) Niissä ei saa olla röpelöisiä tai leikkaavia pintoja.
 - (d) Kiinteät nappulat eivät saa olla metallisesta materiaalista.
 - (e) Irtonappulat:
 - (i) Pitää olla tehokas lukkiutumismekanismi.
 - (ii) Eivät saa sisältää sisäänpäin uppoavia sivuja .
 - (iii) Jos suipponevat niissä ei saa olla päätyä, joka ei ole kengän pohjan suuntainen tai pienempiä kuin 3/8-tuumaa ympärysmitaltaan tai pyöristettyjä päätyjä yli 7/16 tuuman kaarella
 - (iv) Jos pitkulaisia, niissä ei saa olla vapaata päätyä joka ei ole kengän pohjan suuntainen tai jotka ovat mitoiltaan vähemmän kuin 1/4-tuumaa kertaa 3/4-tuumaa. (v) Jos pyöreät tai renkaan muotoiset, nappuloiden tulee olla pyöristetyt ja vähintään 3/16-tuuman paksuiset.
 - (vi) Jos teräskärkiset niiden pitää sisältää matalahiiliterästä 1006 materiaalista, jonka kuori on kovetettu 005-.008 syvyyteen ja vedetty noin C55Rockwell kovuuteen. *Huom.* Matka kohdassa (a) saa irtonappuloiden osalta ylittää ½-tuumaa, jos nappula on kiinnitetty 5/32-tuumaa tai vähemmän korotettuun korokkeeseen, joka on nappulaa leveämpi ja venytetty koko kengän leveydelle vähintään ¼ tuuman päähän kengän pohjan reunasta. Koroke varvasnappulan osalta on rajoitettu myös 5/32-tuumaan. 5/32-tuumaa tai vähemmän mitataan korokkeen matalimmasta kohdasta kengän pohjan reunaan.
8. Kasvosuojuksen tulee olla tehty hajoamattomasta materiaalista, jossa on pyöristetyt sivut ja peitetty kestäväällä materiaalilla, joka on suunniteltu estämään murtumista, lohkeilua tai hajoamista, joka saattaisi vaarantaa pelaajia.
9. Hartiasuojan olkaosa ei saa pyöristyssäteltään ylittää puolta käytetyn materiaalin paksuudesta.
10. Mitään varusteita, jotka vaarantavat pelaajia ei saa pitää. Tämä pitää sisällään myös tekoraajat.
 - (a) Tekoraaja ei saa antaa pitäjälleen mitään etua kilpailussa.
 - (b) Jos pidettävä yllä, tekoraajan tulee olla suojattu vastaamaan normaalia raajan kimmoisuutta.
11. Mainokset, logot, merkit:

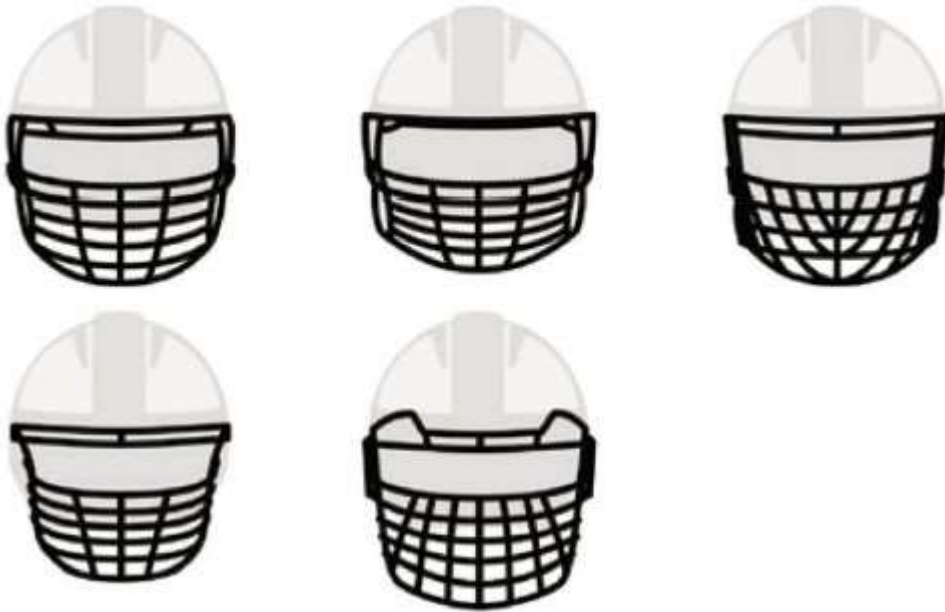
- (a) Peliasut ja muut asusteet (esim. lämmittelyasut, verkkarit, sukat, päänauhat, T-paidat, hikinauhat, rannenauhat, visiirit, hatut ja hanskat) saavat sisältää vain yhden valmistajan tai jakelijan normaalin merkin tai yritysmarkin (riippumatta merkin näkyvyydestä) joka ei ole yli 2¼ neliötuumaa (ts. muodosta riippumatta) sisältäen kaiken ylimääräisen materiaalin, joka merkin ympärillä on.
- (b) Peliasun ulkopuolella ei saa olla kokolappuja, hoitoohjeita tai muita ei-logo -lappuja.
- (c) Ammattilaissarjojen logot ovat kiellettyjä.

Esimerkkejä sallituista kasvosuojuksista:



Yleisenä periaatteena, mikä tahansa kasvosuojus, jossa on enintään neljä poikittaista rautaa silmätason alapuolella on sallittu.

Esimerkkejä ylisuurista (kielletyistä) kasvosuojuksista:



Yleisenä periaatteena kasvosuojus, jossa on 5 tai useampia poikkirautoja silmien alapuolella on kielletty. Poikkeuksen tekee alla oleva kasvosuojus – koska siinä on suuremmat aukot 2:n ja 3:n raudan sekä 4:n ja 5:n raudan välissä.

